

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan diatas disimpulkan bahwa nilai usability testing dengan pengumpulan data kuesioner dan skenario tugas yang dilakukan mendapatkan nilai usability sebesar 3,72 pada indikator *memorability*, 3,68 pada indikator *learnability*, 3,7 pada indikator *efficiency*, 3,34 pada indikator *satisfaction* dan terakhir 3,1 pada indikator *error*. Sedangkan pengukuran usability testing dengan skenario tugas menemukan bahwa tingkat efisiensi sebesar 60% termasuk dalam golongan cukup efektif. Meskipun responden yang mampu menyelesaikan tugas sebesar 15 orang dari 25 responden. Tingkat efisiensi dari website waskita 31% dengan *task 5* merupakan yang tersulit. Dari hasil tersebut direkomendasikan perbaikan notifikasi error dan tata letak pada website.

### 5.2. Saran

Dari pengujian usability testing terhadap responden mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan telah diperoleh hasil pengujian sesuai pembahasan diatas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan penelitian lanjutan dari penelitian ini, dapat mengumpulkan seluruh kertas kuesioner yang disebar, dalam penelitian sebanyak 8 kertas kuesioner tidak kembali dikarenakan banyak mahasiswa yang bersedia mengambil kertas kuesioner tidak ingin mengerjakan atau *upload* kertas kuesioner melalui link yang disediakan.
2. Dengan adanya penelitian ini pihak Universitas Amikom Yogyakarta dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan waskita kedepannya.
3. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian menjadi penelitian yang lebih komplit dan detail serta melengkapi penelitian ini yang masih memiliki banyak kekurangan dalam penyusunan dan pengetikan naskah.