

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan hasil kesimpulan dari evaluasi *User Experience* dan *User Interface* platform pinjaman online “EasyCash” menggunakan metode heuristik.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengukuran pada website EasyCash menggunakan metode evaluasi heuristik didapat bahwa 10 aspek yang diteliti dengan responden ahli yang berjumlah 5 orang mendapatkan nilai *severity rating* rata-rata 2,63 yang berarti website EasyCash terdapat masalah yang mengganggu kenyamanan pengguna, sehingga dibutuhkan perbaikan dengan prioritas rendah.

nilai *severity rating* paling tinggi terdapat pada aspek *Error prevention* (pencegahan error) memiliki nilai *severity rating* 3,50 dan tertinggi kedua pada aspek *Match between the system and the real world* (kecocokan antara sistem dan dunia nyata) memiliki nilai *severity rating* 3,25. Sedangkan nilai *severity rating* paling rendah terdapat pada aspek *Consistency and standards* (standar dan konsistensi) memiliki nilai *severity rating* yaitu 2,00.

Dalam mengukur usability menggunakan model pendekatan *System Usability Scale* (SUS), melalui penyebaran kuisioner terdiri dari 20 pertanyaan, mendapatkan rata-rata skor SUS 96,5. Termasuk dalam kategori *Acceptable*, dengan sifat *Best Imaginable*, peringkat *Grade A*, dan predikat *Promoter*. Menunjukkan kepuasan dan kelayakan pengguna terhadap sebuah sistem dan memungkinkan untuk merekomendasikan aplikasi *Easycash* dari pengguna satu ke pengguna yang lain.

5.2 Saran

5.2.1 Website EasyCash

- Dibutuhkan sedikit penyusaian pada panduan yang jelas untuk membantu pengguna menghindari kesalahan dalam melakukan pinjaman. Sehingga meningkatkan kepuasan pengguna dalam

proses pengajuan pinjaman.

- Dibutuhkan beberapa penyesuaian seperti urutan menu dan ikon pada tampilan, menggunakan bahasa dan istilah-istilah yang umum dan mudah dipahami oleh pengguna, dan logis sesuai dengan apa yang terjadi di kehidupan nyata.
- Menyediakan fitur konfirmasi untuk membatalkan tindakan yang tidak sengaja melakukan perintah yang tidak diinginkan oleh pengguna. Seperti menyediakan fitur batalkan dan ulangi.
- Dibutuhkan sedikit beberapa perbaikan dalam membuat komponen antarmuka lebih mudah dipahami dan informasi yang lebih mudah diingat oleh pengguna.
- Dibutuhkan sedikit dalam meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas tanpa mengganggu fungsi utama.

5.2.2 Peneliti Selanjutnya

Adapun penelitian selanjutnya mengembangkan penelitian ini dan membandingkannya dengan pendekatan lain untuk membuat proses pengukuran lebih akurat. Penelitian berikutnya diharapkan untuk memasukkan responden pengguna akhir, lalu membandingkannya dengan hasil responden ahli dengan menggunakan sepuluh aspek evaluasi heuristik Jacob Nielsen.