

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian *usability* pada website dan aplikasi Traveloka yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan, yaitu :

1. Pengukuran *usability* pada website dan aplikasi Traveloka dapat dilakukan menggunakan metode *Quality in Use Integrated Measurement* dan *cognitive walkthrough*.
2. Berdasarkan evaluasi *usability* pada website dan aplikasi Traveloka menggunakan metode *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM), aplikasi Traveloka memiliki nilai rata-rata *usability* lebih tinggi daripada website Traveloka dengan kategori sangat baik dan pada 10 faktor QUIM yang diujikan diatas 90 % setiap faktornya. *safety* dan *usefulness* paling mempengaruhi kepuasan pengguna sebesar 96% terhadap *usability* aplikasi Traveloka.
3. Berdasarkan evaluasi *usability* pada website Traveloka menggunakan *cognitive walkthrough* pada faktor *efficiency* dan *effectiveness* dengan 1 skenario tugas memiliki tingkat penyelesaian sebesar 100% dan hanya 2 kesalahan. Kesalahan tersebut terjadi pada *radio button* sehingga mempengaruhi faktor *efficiency* dan *effectiveness* pada website Traveloka dengan rata-rata waktu pemesanan tiket kereta ialah 108,2 detik.

### 5.2 Saran

Dari hasil pengujian *usability* pada website dan aplikasi Traveloka yang telah dilakukan tentunya memiliki kekurangan yang dapat disempurnakan lagi, dan penulis memberikan saran dalam evaluasi pada website dan aplikasi Traveloka, yaitu:

1. Pada penelitian ini hanya sampai tahap evaluasi, oleh karena itu diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lagi sampai tahap rekomendasi tampilan desain *user interface* pada website dan aplikasi Traveloka.

2. Pada *cognitive walkthrough* pengujian hanya dilakukan pada faktor *efficiency* dan *effectiveness*, sehingga pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan pengujian terhadap 10 faktor QUIM untuk Meningkatkan tingkat *usability* pada website Traveloka.
3. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pengujian dengan metode lainya seperti *heuristic evaluation* sebagai pembanding pada *usability*.

