

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah purwarupa aplikasi pengelola kata sandi dengan menggunakan metode *user centered design* (UCD). Pengujian terhadap purwarupa mengukur tingkat efektivitas yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan, efisiensi yang berhubungan dengan waktu penyelesaian, dan tingkat kelayakan dari *usability*. Pengujian *cognitive walkthrough* menggunakan *website* bernama *maze.co* dan pengujian *USE questionnaire* akan menggunakan kuesioner. Hasil dari pengujian tingkat efektivitas keberhasilan menjalankan *task* sebesar 98,50%, di mana semua *task* dapat diselesaikan kecuali *task 2* melakukan *reset* kata sandi aplikasi PassKu gagal di selesaikan oleh responden 3 dan *task 4* menambahkan akun untuk disimpan gagal diselesaikan oleh responden 6. Hasil dari pengujian tingkat efisiensi dari segi *task* mencatatkan waktu tercepat *scenario task* terdapat pada *task 6* dengan waktu 146,9 detik. Sedangkan waktu terlama *scenario task* terdapat pada *task 4* dengan waktu 536,4 detik. Hasil rata-rata waktu pengerjaan seluruh *scenario task* adalah 312,2 detik. Kemudian hasil pengujian tingkat efisiensi dari segi responden mencatatkan waktu tercepat responden dalam menjalankan *scenario task* diperoleh oleh responden 4 dengan waktu 26,8 detik. Waktu terlama responden dalam menjalankan *scenario task* diperoleh oleh responden 6 dengan waktu 263,7 detik. Rata-rata waktu responden dalam menyelesaikan seluruh *task* adalah 81,44 detik. Hasil dari kuesioner dengan metode *USE questionnaire* didapatkan persentase sebesar 68,20%, yang apabila dikaitkan dengan tabel kategori kelayakan termasuk ke dalam kategori “layak”.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini masih didapati banyak kekurangan yang dapat dikembangkan lagi. Berikut adalah beberapa hal perlu dikembangkan:

1. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat memperbaiki tampilan antarmuka supaya bisa mengikuti *tren* perkembangan *design interface*.
2. Meningkatkan hasil *usability* testing dengan berbagai metode testing yang lain, agar hasil *usability* memberikan hasil yang memuaskan dengan tujuan memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi.
3. Diharapkan rancangan purwarupa aplikasi dapat direalisasikan oleh CV. Media Inovasi Berkarya.

