

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa sistem tiket digital berbasis NFT pada platform Lummy Ticket telah berhasil diimplementasikan dan diuji baik dari aspek fungsional maupun non-fungsional. Pengujian fungsional dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* terhadap 20 skenario pengujian, di mana sebanyak 16 skenario dinyatakan valid dan 4 skenario belum memenuhi hasil yang diharapkan. Tingkat keberhasilan sistem mencapai 80%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar fungsi utama sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang dirancang.

Sementara itu, pengujian non-fungsional menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 10 responden menghasilkan skor SUS sebesar 69,5. Nilai ini berada di atas ambang rata-rata SUS (68), sehingga sistem dapat dikategorikan memiliki tingkat *acceptable usability*. Hasil ini mengindikasikan bahwa secara umum pengguna dapat menerima sistem dan merasa cukup nyaman dalam menggunakannya, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan adaptasi awal, khususnya terkait penggunaan teknologi Web3 dan wallet digital. Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem Lummy Ticket layak digunakan dan mampu menjawab permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Meskipun sistem Lummy Ticket telah menunjukkan hasil yang cukup baik berdasarkan pengujian fungsional dan usability, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang dapat dijadikan bahan pengembangan pada penelitian selanjutnya. Beberapa fitur, seperti proses pembayaran, pengelolaan NFT ticket, serta manajemen event oleh *organizer*, belum sepenuhnya berjalan optimal dan memerlukan penyempurnaan agar sistem dapat beroperasi secara lebih stabil dan andal.

Selain itu, responden pada pengujian *System Usability Scale* (SUS) masih bersifat umum dan belum secara khusus berasal dari kelompok pengguna yang memiliki pengalaman langsung dalam membeli tiket event atau menggunakan sistem *ticketing* berbasis NFT. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan responden yang lebih spesifik, seperti penonton event, event organizer, atau pengguna yang telah terbiasa dengan sistem *ticketing* digital, sehingga hasil evaluasi *usability* dapat merepresentasikan kondisi penggunaan sistem secara lebih *realistic* dan mendalam.

