



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, yakni berupa analisis terhadap rancangan antar muka atau *User Interface* pada *web E-Learning* Program Studi Sistem Informasi. Analisis yang dilakukan berdasarkan pada teori yang ada kemudian dipadukan dengan metode pengumpulan data seperti survey, penggunaan *tools*, dan *testing* yang sehingga menghasilkan informasi yang akurat sebelum dapat dibentuk menjadi rekomendasi terhadap perbaikan *E-Learning*.

Hasil analisis serta testing yang dilakukan menunjukkan bahwa tingkat kualitas *web E-Learning* yang ada secara keseluruhan sudah baik dan tidak membutuhkan sebuah perubahan besar / rekomendasi yang sangat banyak untuk memperbaiki *User Interface E-Learning*. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil kuesioner serta evaluasi dan testing hasil jawaban dari responden yang mana diberikan skala 1 sampai 7, dan memiliki rata-rata 5,10 dengan nilai terendah sebesar 3,76 dan tertinggi sebesar 6,27. Kemudian juga berdasarkan hasil testing dan hasil CrazyEgg yang menunjukkan bahwa pengguna tidak mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis yang telah berhasil dilakukan, beberapa rekomendasi perubahan untuk perbaikan *User Interface E-Learning* Universitas Multimedia Nusantara Program Studi Sistem Informasi sudah berhasil dilakukan

Jadi Crazy Egg yang dipadukan dengan survey dan wawancara bisa digunakan untuk menganalisis suatu tampilan website dan bisa dicari solusi atau rekomendasi rancangan untuk memperbaiki tampilan tersebut.

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white face with several square eyes and a wide, open mouth. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue, sans-serif font.

UMMN

5.2 Saran

Saran Untuk Program Studi Sistem Informasi

Ditemukan pada penelitian ini bahwa jumlah konten pada *web E-Learning* saat ini sangat minim, hal ini secara tidak langsung berpengaruh terhadap jumlah pengunjung *E-Learning*. Berdasarkan hasil CrazyEgg ditemukan bahwa sebagian besar pengunjung yang melakukan akses terhadap *E-Learning* adalah Program Studi lain, yaitu prodi DKV (Desain Komunikasi dan Visual).

Melihat hal ini, sangat disarankan untuk Program Studi Sistem Informasi agar dapat memperhatikan perkembangan dari *E-Learning* seperti adanya penugasan mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi untuk bisa menjadi *admin* aktif yang bertugas secara rutin untuk mengelola konten pada *web* atau dengan mengajak Dosen-Dosen untuk lebih aktif dalam menggunakan *E-Learning*.

Adapun, sebaiknya pihak Program Studi Sistem Informasi memperluas cakupan informasi pada *web E-Learning* sehingga dapat membuat *web* tersebut menjadi lebih menarik. Pengembangan cakupan informasi tetap berupa informasi terkait akademik, maupun non-akademik yang masih bersifat edukatif dan bersinggungan dengan hal-hal akademik yang ada. Dengan adanya perluasan informasi, maka akan membawa daya tarik yang lebih lagi dibanding dengan *website E-Learning* saat ini.

Dengan rekomendasi yang telah diberikan, diharapkan rekomendasi tersebut dapat diterima dan diimplementasikan agar pengguna khususnya mahasiswa Program Studi Sistem Informasi semakin nyaman dalam menggunakan *E-Learning*.

Berkaitan dengan penelitian ini, diharapkan juga bahwa Program Studi Sistem Informasi UMN memberikan pembekalan yang lebih matang kepada Mahasiswanya dalam pembuatan kuesioner yang baik dan benar, agar dalam penelitian yang menggunakan kuesioner memiliki data yang lebih lengkap dan berkualitas.

Saran Untuk Universitas Multimedia Nusantara

Dengan adanya penelitian ini, sangat diharapkan bahwa pihak Universitas Multimedia Nusantara dapat menjadikan *project E-Learning* program studi Sistem Informasi ini sebagai contoh dan kemudian melakukan pengembangan dan pembuatan serentak untuk kemudian diimplementasikan ke dalam masing-masing Program Studi yang ada di Universitas Multimedia Nusantara.

Saran Untuk penelitian selanjutnya

Hasil penelitian kali ini dapat lebih maksimal jika seandainya dalam tahap testing menggunakan WebCamera untuk menangkap gerak mata dari para pengguna saat melakukan testing sehingga dapat diketahui fokus penglihatan pengguna *web* adalah seperti apa.

Kuesioner merupakan sebuah metode yang tepat untuk mendapatkan data yang akurat pada sebuah penelitian. Pada penelitian ini terdapat kekurangan pada ketajaman/kedalaman pertanyaan yang diberikan sehingga ada informasi yang tidak didapat secara detail, karenanya disarankan agar dalam pembuatan kuesioner selanjutnya pertanyaan yang diberikan harus lebih mendalam.

Penelitian selanjutnya bisa lebih baik jika menggunakan tools berbayar lainnya yaitu Click Tale. Click tale memiliki fitur *Real Time Monitor* sehingga secara otomatis setiap interaksi Pengguna dengan system akan tertangkap/*ter-record* lebih baik dan aktual sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan pengguna saat itu.

UMMN