



### **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

Dari penelitian yang sudah dilakukan maka didapatkan beberapa kesimpulan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Usability E-learning* Universitas Multimedia Nusantara yang sekarang ini ternyata masih mengalami beberapa masalah. Hal ini terlihat dalam aktivitas selama *Usability Testing*.
2. Tampilan *E-learning* Universitas Multimedia Nusantara yang sudah mengalami perubahan ternyata belum sepenuhnya *user friendly*. Hal ini dibuktikan dari hasil *Usability testing* dan *Open ended questions* yang masih memberikan tanggapan agar tampilan lebih *user friendly*.
3. Penelitian ini menghasilkan sebuah rekomendasi yang di dapat dari *usability testing*, kuesioner dan survei SUS yang dapat membantu tim *e-learning officer* mengembangkan *website* versi baru selanjutnya. Perbaikan ini dapat menjadi pilihan bagi tim *e-learning officer* untuk diimplementasikan atau tidak.
4. Pengujian SUS pada penelitian ini menunjukkan bahwa *e-learning* Universitas Multimedia Nusantara yang sekarang masih di bawah rata-

rata standar SUS yaitu 65,1 yang berarti nilai kegunaannya masih di bawah standar SUS yaitu 68. Pada pengujian SUS *prototype* rekomendasi *E-learning* Universitas Multimedia Nusantara mendapatkan skor SUS 69,3. Hal ini membuktikan hasil rekomendasi memiliki keunggulan 4,2 poin dan nilai kebergunaannya sudah di atas standar.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran untuk tim *E-learning Officer***

Saran yang ingin disampaikan kepada tim *E-learning Officer* terkait penelitian yang dilakukan, diantaranya:

1. Sebuah teknologi yang baik seperti *website* harus terus dilakukan evaluasi. Artinya, iterasi evaluasi tidak berhenti sampai selesainya penelitian ini saja maka perlu diperhatikan kebutuhan dari target pengguna. Semakin mudah penggunaan suatu *website* pembelajaran maka semakin baik juga produk tersebut diterima di penggunaannya. Kedepannya pengujian *usability* ataupun *survey SUS* bisa menjadi langkah untuk pengembangan selanjutnya
2. Dalam penyebaran kuesioner kepuasan selanjutnya, seharusnya lebih spesifik dalam point-point pertanyaan. Hal ini dapat menjadi

klasifikasi yang tepat untuk melakukan evaluasi kedepannya sehingga data yang didapatkan lebih akurat.

### **5.2.2 Saran untuk Penelitian Selanjutnya**

Penelitian terkait *usability evaluation* terhadap *website e-learning* masih sangat terbuka luas. Kenyamanan penggunaan sebuah sistem menjadi hal yang krusial untuk dilakukan seiring berkembangnya teknologi. Penelitian dapat dilakukan dengan mengetahui faktor-faktor diluar *usability*. Selain itu, dapat dilakukan penelitian dengan metode lain seperti *expert review/heuristic evaluation*, *card sorting*, *focus group* dan lain-lain. Disamping itu juga, batasan penelitian dapat diperluas sehingga mampu melihat kebutuhan pengguna *e-learning* secara umum.

UMMN