

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

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

1. Penelitian ini melakukan evaluasi *ui/ux* menggunakan *usability testing* dengan metode *SUS* untuk mengevaluasi tampilan *ui/ux* aplikasi KRL *Access*. berdasarkan hasil evaluasi, aplikasi KRL *Access* mendapatkan nilai dibawah standarisasi *SUS* skor tersebut adalah 57,9.
2. Berdasarkan hasil analisa *usability* pada aplikasi krl *access* yang saat ini masih memiliki beberapa masalah seperti dari segi tampilan pada aplikasi tersebut. seperti tampilan yang kurang *user friendly*, *layout* yang kurang rapi sehingga pengguna tidak nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut. untuk penyajian informasi, aplikasi ini masih memiliki kekurangan seperti, informasi kereta yang kurang real time sehingga menyebabkan ketidaksesuaian informasi dengan yang ada di stasiun.
3. Berdasarkan hasil respon dari responden untuk rekomendasi *prototype*, mendapatkan tanggapan yang lebih baik dari pada tampilan aplikasi KRL *Access* saat ini. Nilai untuk *prototype* mendapatkan skor 81,5 yang berarti *prototype* perbaikan yang telah dibuat disukai oleh pengguna dan lebih baik dari tampilan aplikasi KRL *Access* saat ini.

## 5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan selama penelitian ini adalah:

1. Penelitian terkait *usability* terhadap aplikasi krl *access* ini masih sangat diperlukan selama aplikasi tersebut dibutuhkan. Oleh sebab itu, evaluasi harus terus dilakukan secara berkala, demi menunjang kenyamanan pengguna agar semakin mudah dan nyaman dalam menggunakan aplikasi krl *access*. Semakin baik *usability* sebuah aplikasi maka pengguna semakin nyaman dan menerima aplikasi tersebut, mengingat aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pengguna dan digunakan oleh semua kalangan usia. Selain itu, evaluasi ini tidak hanya berhenti pada penelitian ini saja, evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai metode penelitian lain seperti metode *heuristic evaluation*, *expert review* dan lain sebagainya.
2. Selain itu, saran untuk pengembang sistem dalam membangun sebuah aplikasi agar dapat bermanfaat bagi pengguna, terlebih dahulu dapat meneliti salah satu faktor *product operation* (*Correctness, Reliability, Efficiency, Integrity* dan *Usability*). Sehingga dalam meneliti dapat membangun sebuah aplikasi yang baik. Disarankan bagi pengembang aplikasi, kedepannya agar semua fitur dapat lebih *user friendly*, *bugs/error* dapat terlebih dahulu diperbaiki mengingat banyak permasalahan pada sistem dan optimalkan lagi *server* aplikasi agar lebih *realtime* dalam menyajikan informasi kereta.

3. Dan juga, saran kedepannya agar penelitian ini dapat terrealisasikan untuk di berikan kepada pihak KCI Indonesia, agar kedepannya dapat dilaksanakan oleh tim pengembang aplikasi KRL *Access*.