

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengujian dan analisis *usability* melalui *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan diperoleh skor untuk kategori *efficiency* sebesar 60,4; *affect* sebesar 63,4; *helpfulness* sebesar 59,3; *control* sebesar 65,2 dan *learnability* sebesar 62,2. Nilai skor terendah berada pada kategori *helpfulness* dan nilai skor tertinggi berada pada *control*. Semua skor keseluruhan berada di atas rata-rata ketentuan SUMI yaitu 50, artinya pengguna sudah merasa cukup puas dengan aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya. Selain itu, aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya telah dapat menyampaikan informasi dengan cukup baik, dan fitur yang digunakan sudah cukup dapat dimengerti walau masih ada beberapa kendala bagi penggunaannya.
2. Rekomendasi pada aplikasi E-PKL yaitu berdasarkan hasil dari pengolahan data pada setiap kategori masih terdapat pengguna yang memilih ragu-ragu sehingga bisa dikatakan bahwa aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya harus dilakukan perbaikan pada setiap

kategorinya untuk meningkatkan kualitas aplikasi dan untuk meningkatkan skor yang sudah ada.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya dapat melakukan testing dengan metode lain atau *tools* lain selain *tools Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) seperti *unit testing*, *performance testing*, *UI testing*, *smoke testing* dan *stress testing* pada aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya
2. Untuk penelitian selanjutnya bisa juga dilakukan pengukuran tingkat *usability* aplikasi E-PKL kembali menggunakan metode *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) setelah adanya pembaruan dari aplikasi untuk membandingkan nilai *usability* sebelum dan sesudah adanya pembaruan.

