

## 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 diatas 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.

