

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari pengukuran tingkat *usability* pada aplikasi e-Rapor di SMK Negeri 1 Suwawa menggunakan metode *Usability Testing* untuk mengukur sejauh mana tingkat efektifitas dan efisiensi dari penggunaan aplikasi terhadap 14 responden yang terlibat dalam pengujian, didapatkan hasil sebesar 96% untuk tingkat efektifitas. Dengan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor sudah efektif dari segi penggunaannya dalam membantu pengguna menyelesaikan pekerjaan pengolahan nilai rapor siswa di sekolah. Sedangkan dari tingkat efisiensi yang diperoleh berdasarkan hasil pengukuran rata-rata kecepatan waktu yang dibutuhkan oleh 14 orang responden dalam menyelesaikan setiap *task* skenario, diperoleh rata-rata waktu sebesar 0,037 detik dengan tingkat pencapaian yang sangat cepat dalam pengerjaannya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor sudah efisien dari segi waktu yang dibutuhkan oleh pengguna dalam mengerjakan setiap proses yang ada pada aplikasi. Sedangkan untuk hasil pengukuran tingkat kepuasan pengguna yang diperoleh dari perhitungan skor kuisioner *System Usability Scale* (SUS) oleh 35 responden yang terlibat mendapatkan nilai sebesar 69. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi e-Rapor yang digunakan. Hal tersebut juga terlihat dari hasil interpretasi penerimaan pengguna terhadap aplikasi e-Rapor ini, dimana aplikasi sudah berada pada tingkatan *marginal high* untuk kategori *acceptability* dan memperoleh tingkat penerimaan yang baik (*good*) berdasarkan kategori pada *adjective rating* serta mendapatkan nilai D berdasarkan interpretasi pada kategori *grade scale*.

5.2 Saran

Dari hasil pengujian dengan teknik *Retrospective Think Aloud* (RTA), diperoleh beberapa rekomendasi perbaikan untuk menjadi bahan pertimbangan dan tolak ukur bagi pengembang aplikasi maupun pihak internal dan eksternal sekolah dalam menjadikan aplikasi e-rapor lebih baik lagi kedepannya. Rekomendasi perbaikan tersebut difokuskan untuk memperbaiki tata letak fitur yang terdapat

pada aplikasi sehingga fitur-fitur tersebut dapat lebih jelas lagi digunakan oleh pengguna. Selain itu perlu adanya penambahan beberapa fitur baru seperti fitur lupa password pada menu login aplikasi, fitur *quick searching* pada menu catatan akademik, serta penambahan form pengelolaan data asesor dan instruktur secara langsung melalui aplikasi. Selanjutnya peneliti juga mengharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai pengujian *usability* pada aplikasi e-Rapor yang dikombinasikan dengan metode *Heuristic Evaluation* sehingga dapat menganalisis lebih detail lagi permasalahan terkait *interface* aplikasi dan dapat menghasilkan sebuah *prototype* atau rancangan baru sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada saat pengujian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- Arthana, I. K. R., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Usability Testing Dengan Iso/Iec 9126-4 Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Dosen. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2).
- Ayu, P. D. W. (2017). Analisis pengukuran tingkat efektivitas dan efisiensi sistem informasi manajemen surat STIKOM Bali. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 11(2), 99-109.
- Beny, B., Yani, H., & Ningrum, G. M. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi Dengan Metode Usability Test Dan System Usability Scale. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 2(1), 30-34.
- Brooke, John. "SUS: a retrospective." *Journal of Usability Studies* 8, no. 2 (2013): 29-40.
- Direktorat Pembinaan SMK. 2019. Panduan Penggunaan E-RAPOR SMK 5.0.0. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dumas, J. S., & Redish, J. (1999). *A practical guide to usability testing*. Intellect books.
- Farouqi, M. I. (2018). Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran tingkat ketergunaan (usability) sistem informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 2(1), 49-55.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.

- Kaban, E. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan Discovery Prototyping pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN) (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Marinata, Y., Faisal, E. E., & Kurnisar, K. (2019). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Aplikasi E-Rapor Smp Dalam Melaporkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Se-Kecamatan Prabumulih Timur (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Nugraha, A. (2020). Pembuatan Aplikasi E-Raport Sd Muhammadiyah Kalinampu II.
- Pendidikan, P. M., & Nomor, K. R. I. (15). Tahun 2018 Tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas Sekolah,(2018).
- Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes kegunaan (usability testing) pada aplikasi kepegawaian dengan menggunakan system usability scale (studi kasus : dinas pertanian kabupaten bandung). 6.
- Purbasari, Y. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben Di Kota Prabumulih. jsk (Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi Akuntansi), 1(1), 81-88.
- Putri, N. A. M. A. (2020). Evaluasi Sistem E-Rapor Direktorat PSMA Terhadap Aspek Usability dan Utility (Studi Kasus: SMAN 1 Tuban) (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Raharjo, P., Kusuma, W. A., & Sukoco, H. (2016). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. Jurnal Pustakawan Indonesia, 15(1-2).
- Rahadi, D. R. (2014). Pengukuran usability sistem menggunakan use questionnaire pada aplikasi android. JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal), 6(1).
- Rizawanti, R., & Arthana, I. K. R. (2019). Usability Testing Pada Aplikasi Hooki Arisan Dengan Model PACMAD Menggunakan Pendekatan GQM. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 8(1), 33-42.
- Sadnyana, M. A. W., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Evaluasi Usability Sistem Informasi Prakerin Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha dengan Metode Usability

- Testing. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 6(2), 309-319.
- Sari, W. U. (2019). Analisis Usability Pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Ulfa, R. (2021). Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-Bk) Menggunakan System Usability Scale (SUS) Di SMK Negeri 1 Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-raniry).
- Wantara, P. (2015). The relationships among service quality, customer satisfaction, and customer loyalty in library services. *International Journal of Economics and Financial Issues*, 5(1S), 264–269.
- Wardani, S., Darmawiguna, I. G. M., & Sugihartini, N. (2019). Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 356-368.
- Wedayanti, N. L. P. A., Wirdiani, N. K. A., & Purnawan, I. K. A. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 113-124.
- Yusuf, A. M. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan. Prenada Media.