

BAB 5 PEMBAHASAN

Pada bab ini data dari hasil pengujian *usability*, wawancara dan kuesioner SUS (*System usability scale*) akan dianalisis untuk mengetahui tingkat *usability* dari aspek *efficiency*, *effectiveness*, *learnability*, *memorability* dan *satisfaction*. Masalah-masalah yang ditemukan pada pengujian, wawancara dan observasi akan dikelompokkan berdasarkan masalah yang sejenis, dimana dari masalah yang muncul akan diberikan rekomendasi untuk perbaikan.

5.1 *Usability*

Pada bagian ini hasil dari pengujian dan kuesioner akan dianalisis secara mendalam untuk mengetahui tingkat dari *usability* berdasarkan aspek *efficiency*, *effectiveness*, *learnability*, *memorability* dan *satisfaction*. Berikut adalah hasil analisisnya:

5.1.1 Aspek *Efficiency*

Efficiency menurut Nielsen (2012) merupakan seberapa mudah pengguna mempelajari desain, seberapa cepat mereka melakukan tugas-tugas yang diberikan. Sedangkan menurut ISO (1998). *Efficiency* merupakan sumber daya yang dihabiskan pengguna untuk memastikan akurasi dan pencapaian yang lengkap dari tujuan tertentu. Menurut Mifsud (2015) efisiensi diukur dari segi waktu yang dihabiskan pengguna untuk menyelesaikan satu tugas. Dari pengertian dari Nielsen (2012), ISO (1998), Mifsud (2015) dapat diartikan bahwa *efficiency* merupakan seberapa cepat pengguna mencapai tujuan tertentu dalam menggunakan sistem yang bisa diukur dengan satuan waktu. Aspek *efficiency* dari 5 responden yang melakukan pengujian *usability* pada aplikasi Filkom Apps mendapatkan nilai sebesar 86%. Hal ini menunjukkan bahwasanya dari rentang nilai 100% kelima responden secara keseluruhan hanya dapat mencapai nilai 86%.

Nilai *efficiency* pada aplikasi Filkom Apps tidak bisa mendapatkan nilai maksimal 100% salah satunya dikarenakan terdapat responden (R4) menghabiskan banyak sumber daya waktu sebesar 129 detik pada saat mengerjakan tugas 3 (T3) dimana tugas tersebut adalah mengisi *logbook* bimbingan, responden 4 kebingungan dengan adanya beberapa fungsi yang tidak aktif pada aplikasi sehingga responden 4 membutuhkan waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan responden yang lain. Adapun hal lain yang mempengaruhi nilai dari *efficiency* tidak bisa maksimal 100% adalah adanya beberapa responden yang tidak bisa mengerjakan tugas pada saat pengujian dengan benar. Pada tugas 2 (T2) terdapat 2 responden (R2 dan R3) yang tidak bisa mengerjakan dengan benar, sedangkan pada tugas 4 (T4) terdapat 3 responden (R1, R4 dan R5) juga tidak bisa mengerjakan tugas dengan benar. Hal-hal tersebut yang menyebabkan nilai dari *efficiency* dari aplikasi Filkom Apps tidak bisa mencapai nilai maksimal 100%.

Menurut Saputra (2014) mengatakan bahwa, jika nilai *efficiency* berada pada rentang nilai 85-100% maka dapat diartikan bahwa nilai *efficiency* pada sebuah website masuk dalam kategori sangat baik. Dalam hal ini nilai *efficiency* pada aplikasi Filkom *Apps* sudah memenuhi kriteria *usability* dari aspek *efficiency* karena mendapatkan nilai rata-rata 86%.

5.1.2 Aspek Effectiveness

Effectiveness menurut ISO (1998) merupakan ketepatan dan kelengkapan pengguna dalam mencapai tujuan tertentu dalam lingkungan tertentu. Menurut Rubin (2008) *effectiveness* merupakan tingkat keberhasilan pengguna saat mengoperasikan sistem untuk mencapai tujuan mereka, untuk pengukurannya berdasarkan jumlah *error* atau kesalahan yang terjadi pada saat pengguna menggunakan sistem. Aspek *effectiveness* diukur dengan pengukuran tingkat kesalahan dan tingkat penyelesaian. Pada pengukuran tingkat kesalahan dari pengujian 5 responden mendapatkan nilai sebesar 0,18. Menurut sauro (2012) mengatakan bahwasanya rata-rata tingkat kesalahan yang dilakukan pengguna pada saat mengerjakan tugas pada pengujian *usability* adalah sebesar 0,7, yang mana nilai tingkat kesalahan dari hasil pengujian *usability* pada penelitian ini masih dibawah rata-rata nilai yang seharusnya. Dari hasil nilai 0,18 menunjukkan bahwasanya tingkat kesalahan yang dilakukan oleh 5 repsonden pada saat pengujian masih bisa disebut wajar karena tidak melebihi standar nilai rata-rata yang ada.

Sedangkan untuk nilai dari tingkat penyelesaian dari pengujian yang dilakukan oleh 5 responden adalah sebesar 87,5%. Menurut Sauro (2012) mengatakan bahwasanya rata-rata tingkat penyelesaian tugas pada saat pengujian *usability* adalah sebesar 78%. Berdasarkan nilai yang dari pengujian yang sebesar 87,5% menunjukkan bahwa nilai tingkat penyelesaian pada penelitian ini masih diatas rata-rata nilai standar, yang berarti efektifitas responden pada saat menggunakan aplikasi Filkom *Apps* sudah tinggi. Adapun hal-hal yang mempengaruhi nilai tingkat penyelesaian tidak bisa mencapai nilai yang sempurna dikarenakan terdapat 3 responden (R1, R3 dan R5) pada saat melakukan pengujian tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan (tugas 4) dengan benar, pada tugas 2 juga terdapat 2 responden (R2 dan R3) yang tidak bisa menyelesaikan tugas dengan benar, dengan adanya tugas yang tidak bisa dikerjakan oleh pengguna pada pengujian dengan benar maka hal tersebut yang mempengaruhi nilai dari tingkat penyelesaian yang tidak bisa mencapai nilai sempurna yaitu 100%.

5.1.3 Aspek Learnability

Learnability menurut Nielsen (2012) merupakan seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas-tugas dasar yang diberikan kepada mereka untuk pertama kalinya. Menurut Dix, et al.(2004) *learnability* merupakan kemudahan untuk pengguna baru dapat memulai interaksi yang efektif dan mencapai kinerja maksimal. Sedangkan menurut Rubin (2008) *learnability* merupakan kemampuan pengguna dalam menggunakan produk atau mengoperasikan sistem setelah

beberapa periode tertentu, pengukuran *learnability* dilakukan untuk melihat apakah pengguna mudah atau kesulitan dalam menggunakan produk atau mengoperasikan sistem.

Hasil dari aspek *learnability* yang dihitung dengan membandingkan rata-rata waktu percobaan pertama dengan rata-rata waktu percobaan kedua menghasilkan nilai 1,35. Tulis dan Albert (2013) mengatakan bahwa untuk mencari tahu seberapa banyak pembelajaran yang harus dilakukan untuk mencapai nilai maksimum yaitu dengan melihat gap antara pengujian pertama dengan kedua. apabila pengujian pertama dengan pengujian kedua memiliki gap yang kecil maka pengguna akan mudah dalam mempelajari suatu produk, dan apabila gap-nya besar maka pengguna mungkin perlu waktu yang lama untuk menjadi mahir dalam menggunakan suatu produk.

Dengan melihat hasil dari perhitungan pada pengujian yang dilakukan terhadap 5 responden, gap antara pengujian pertama dengan pengujian kedua menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan, yang berarti gap antara pengujian pertama dengan pengujian kedua kecil. Nilai 1,35 dapat diartikan bahwa responden awalnya mengambil waktu 1,35 kali lebih lama dibandingkan dengan pengujian kedua. Adapun hal-hal yang mempengaruhi nilai dari *learnability* adalah pada pengujian pertama seluruh responden membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan pada saat pengujian, sedangkan pada pengujian kedua seluruh responden mengalami peningkatan yaitu dengan bisa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan cepat.

5.1.4 Aspek Memorability

Memorability menurut Nielsen (2012) merupakan seberapa mudah diingat saat pengguna kembali menggunakan lagi sebuah sistem selama periode tertentu, hal ini penting terutama bagi sebuah produk interaktif yang jarang digunakan. Jika pengguna tidak dapat melakukan tugas tersebut untuk beberapa bulan atau lebih, mereka seharusnya masih bisa mengingat atau setidaknya cepat untuk diingatkan bagaimana cara menggunakannya. Sedangkan menurut Martin, et al. (2011) *memorability* merupakan bagaimana kemampuan pengguna untuk mengingat dan menjaga bagaimana menggunakan sebuah aplikasi secara efektif tanpa harus belajar ulang bagaimana cara menggunakannya setelah beberapa periode tertentu.

Pada aspek *memorability* yang dinilai adalah jumlah klik dan langkah pengguna pada saat pengujian pertama dan kedua, dan hasil rata-rata jumlah klik pada pengujian pertama adalah sebesar 47 sedangkan pada pengujian kedua adalah sebesar 38. Untuk jumlah langkah pada pengujian pertama sebesar 28,8 sedangkan jumlah langkah pada pengujian kedua adalah sebesar 28,6. Jika dilihat dari hasil perhitungan baik jumlah klik maupun jumlah langkah mengalami penurunan pada pengujian kedua, dari nilai yang didapatkan berdasarkan perhitungan yang dilakukan menunjukkan hasil yang baik karena menurut Nielsen (2012), *memorability* merupakan seberapa mudah diingat saat pengguna kembali menggunakan lagi sebuah sistem selama periode tertentu. Dari

pengertian yang dikatakan oleh Nielsen (2012) dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi Filkom *Apps* sudah sesuai dengan kriteria *memorability* karena baik jumlah klik maupun jumlah langkah mengalami penurunan yang mana pengguna dapat mengingat dan mempertahankan kemampuannya dalam menggunakan aplikasi, serta kesalahan yang dilakukan pada pengujian pertama bisa ditanggulangi pada pengujian kedua.

Adapun hal-hal yang mempengaruhi dari nilai *memorability* adalah jumlah klik yang dilakukan oleh responden 3 (R3) dan responden 4 (R4) paling banyak diantara responden yang lain, jumlah klik yang dilakukan oleh responden 3 (R3) pada pengujian pertama adalah sebesar 57, sedangkan jumlah klik yang dilakukan oleh responden 4 (R4) adalah sebesar 61. Akan tetapi pada pengujian kedua jumlah klik yang dilakukan oleh responden 3 dan 4 (R3 dan R4) mengalami penurunan yang signifikan yaitu sebesar 38 dan 36 klik. Dari penurunan jumlah klik yang dilakukan oleh responden 3 dan 4 (R3 dan R4) menunjukkan bahwa aplikasi Filkom *Apps* mudah untuk diingat oleh penggunanya.

5.1.5 Aspek *Satisfaction*

Satisfaction menurut Nielsen (2012) merupakan penilaian subyektif dari sisi pengguna terkait menggunakan sistem, pengguna merasa senang dalam melakukan interaksi dan mengerjakan tugas dengan menggunakan sistem. Menurut ISO (1998) *satisfaction* merupakan kebebasan dari ketidaknyamanan dan perilaku positif terhadap penggunaan produk. Menurut Mifsud (2015) tingkat kepuasan dapat diukur dengan memberikan kuesioner formal kepada pengguna setelah menggunakan sebuah aplikasi. Sedangkan menurut Rubin, et al. (2008) *satisfaction* merupakan persepsi pengguna, perasaan dan pendapat mengenai produk atau sistem yang biasanya diperoleh melalui pertanyaan lisan ataupun secara tertulis.

Aspek *satisfaction* yang pengumpulan datanya dengan kuesioner setelah dilakukan perhitungan mendapatkan nilai sebesar 65,3 dari rentang 100. Pada nilai 65,3 aplikasi Filkom *Apps* masuk dalam rentang *adjective range* antara “OK” dan “GOOD”, sedangkan dalam *grade scale* masuk dalam nilai D berdasarkan gambar skala penilaian SUS 3.2. Menurut Thomas (2015) jika skor yang didapatkan 80,3 atau lebih adalah A dalam *grade scale* yang berarti orang-orang akan menyukai *website* tersebut dan akan merekomendasikan teman-temannya, jika skor sebesar 68 atau sekitarnya adalah C dalam *grade scale* yang berarti *website* masih dikatakan “OK” pada *adjective grade* tetapi harus dilakukan peningkatan, sedangkan jika skor sebesar 51 atau dibawahnya adalah F dalam *grade scale* yang berarti harus dilakukan perbaikan segera terhadap *website*.

Thomas (2015) juga mengatakan bahawasanya jika skor SUS berada dibawah 68 maka kemungkinan terdapat masalah yang serius terkait dengan *usability* pada sistem yang harus dihadapi. Pada penelitian ini skor SUS adalah sebesar 65,3 yang berarti aplikasi Filkom *Apps* masih bisa diterima oleh pengguna akan tetapi perlu dilakukan perbaikan untuk menghilangkan masalah-masalah yang dapat mempengaruhi nilai kepuasan yang maksimal.

5.2 Masalah yang ditemukan

Pada bagian ini masalah-masalah yang sudah ditemukan pada saat pengujian *usability*, observasi maupun wawancara akan ditampilkan secara keseluruhan lalu diakhir penjelasan masalah akan dikelompokkan berdasarkan masalah yang sejenis.

Masalah yang pertama adalah dari aspek-aspek *usability*, untuk aspek yang pertama adalah aspek *efficiency*, adapun masalahnya adalah : (M1) Responden menghabiskan banyak sumber daya (waktu) pada saat mengisi *logbook* bimbingan karena mengklik berkali-kali icon tanggal dan waktu. Masalah selanjutnya adalah dari aspek *effectiveness*, masalah yang muncul adalah sebagai berikut : (M2) Responden tidak menggunakan fitur search pada saat mencari catatan bimbingan pada tanggal tertentu, (M3) Responden tidak mengunduh proposal skripsi akan tetapi malah mengunduh pra proposal skripsi, (M4) Responden salah membuka menu surat tugas pada bagian menu bar sebelah kiri. Aspek terakhir adalah *memorability*, berikut adalah masalah yang muncul : (M5) Pada tugas 4, responden melewati fitur search saat pengujian 1, sehingga jumlah klik dan langkah lebih sedikit daripada pengujian 2. (M6) Responden pada pengujian 2 melakukan kesalahan yang sama seperti yang dilakukan pada pengujian 1 dengan mengklik icon tanggal dan waktu lagi.

Masalah yang selanjutnya adalah masalah-masalah yang didapatkan dari hasil observasi, adapun masalah yang muncul adalah sebagai berikut : (M7) Responden melakukan klik berulang kali pada icon tanggal dan waktu pada menu *logbook* bimbingan, (M8) Responden tidak menggunakan fitur search saat mengerjakan tugas, dikarenakan mereka tidak mengetahui adanya fitur tersebut, (M9) Responden mengklik menu surat tugas pada *menu bar* sebelah kiri.

Untuk yang terakhir adalah masalah-masalah yang muncul dari hasil wawancara, berikut adalah detail masalahnya : (M10) Proses untuk menuju skripsi membutuhkan langkah yang terlalu banyak, (M11) Icon tanggal dan waktu pada *logbook* bimbingan tidak bisa di klik, (M12) Fitur *search* pada *logbook* bimbingan tidak ada label, (M13) Menu surat tugas tidak menampilkan informasi sama sekali, (M14) Beda tampilan menu pada p0 dan p1 membingungkan, (M15) Tampilan menu pada p1 membuat responden tidak tau kalau bisa diklik. (M16) Terlalu banyak *text* pada menu skripsi, (M17) Terlalu banyak kolom dengan judul yang berbeda, (M18) Judul menu penilaian p1 tidak sesuai dengan informasi yang ditampilkan, karena tidak ada detail nilainya juga.

Setelah mengetahui semua masalah yang muncul dari aspek *usability*, wawancara maupun observasi, masalah yang sejenis akan dikelompokkan jadi satu dengan kode masalah yang baru dan akan ditampilkan pada Tabel 5.1

Tabel 5.1 Pengelompokan masalah Filkom Apps

Kode Baru	Detail Masalah	Kode Masalah Terkait	Asal Analisis Masalah
MA1	Responden mengklik icon tanggal dan waktu pada menu <i>logbook</i> bimbingan yang tidak aktif	M1	<i>Efficiency</i>
		M6	<i>Memorability</i>
		M7	Observasi
		M11	Wawancara
MA2	Responden melewati fitur search pada saat mencari catatan bimbingan pada tanggal tertentu	M2	<i>Effectiveness</i>
		M5	<i>Memorability</i>
		M8	Observasi
MA3	Responden bingung menu antara proposal dengan pra proposal skripsi	M3	<i>Effectiveness</i>
MA4	Menu surat tugas tidak menampilkan informasi sama sekali	M4	<i>Effectiveness</i>
		M9	Observasi
		M13	Wawancara
MA5	Proses menuju skripsi terlalu banyak langkah yang harus dilakukan	M10	Wawancara
MA6	Fitur search tidak ada label	M12	Wawancara
MA7	Beda tampilan menu antara p0 dan p1 membingungkan	M14	Wawancara
MA8	Tampilan menu pada p1 membuat responden tidak tau kalau bisa diklik	M15	Wawancara
MA9	Terlalu banyak <i>text</i> pada menu skripsi	M16	Wawancara
MA10	Terlalu banyak kolom dengan judul yang berbeda	M17	Wawancara
MA11	Judul menu penilaian p1 tidak sesuai dengan informasi yang ditampilkan, karena tidak ada detail nilainya juga	M18	Wawancara

5.3 Rekomendasi

5.3.1 *Usability Guidelines*

Setelah mengetahui masalah-masalah *usability*, akan disusun rekomendasi yang mengacu pada *usability guidelines*. Pada metodologi penelitian dijelaskan bahwa rekomendasi yang akan digunakan adalah dari *usability guidelines "Research-Based Web Design & Usability Guidelines"* oleh *U.S. Dept. of Health and Human Services* (2006). Untuk mengetahui hal-hal apa saja yang umum paling digunakan dan yang terbaik untuk mendesain sebuah *website*. Pada tabel 5.2 menjelaskan *guidelines* yang sesuai dengan fungsi, fitur dan konten aplikasi *Filkom Apps* berdasarkan masalah yang ditemukan.

5.3.1.1.1.1.1.1 *Guideline 1 (GU1)*

Memastikan bahwa item yang tidak dapat diklik tidak memiliki kesamaan dengan item yang bisa diklik, penjelasannya adalah buat *link* atau *item* sehingga pengguna tidak bergantung pada "*mouse-over*" untuk menentukan apakah *text* atau *item* dapat diklik.

5.3.1.1.1.1.1.2 *Guideline 2 (GU2)*

Membatasi jumlah teks pada beranda, penjelasannya adalah tindakan pertama sebagian besar pengguna adalah melihat beranda untuk judul tautan dan judul utama, jika pengguna membaca sejumlah text yang banyak akan memperlambatnya, atau mereka akan menghindari untuk tidak membacanya sama sekali.

5.3.1.1.1.1.1.3 *Guideline 3 (GU3)*

Hanya menampilkan informasi yang diperlukan oleh pengguna, penjelasannya adalah jangan membebani halaman dengan informasi yang tidak relevan, terlalu banyak menampilkan informasi dapat membingungkan pengguna.

5.3.1.1.1.1.1.4 *Guideline 4 (GU4)*

Pastikan format *website* memenuhi harapan pengguna, terutama yang berkaitan dengan navigasi, konten dan organisasi, penjelasannya adalah pengguna mendefinisikan "*Usability*" sebagai persepsi mereka tentang seberapa konsisten, efisien, produktif, teratur, mudah digunakan, intuitif dan mudah untuk menyelesaikan tugas di dalam sistem. Pengguna dapat memiliki harapan berdasarkan pengetahuan sebelumnya dan pengalaman masa lalu.

5.3.1.1.1.1.1.5 *Guideline 5 (GU5)*

Menyelaraskan item pada halaman secara vertikal maupun horizontal, penjelasannya adalah pengguna lebih memilih keselarasan yang konsisten untuk item seperti *bloks teks*, baris, kolom, *checkboxs*, *radio buttons* dan kolom memasukan data, serta gunakan keselarasan yang konsisten disemua halaman *website*.

5.3.1.1.1.1.6 Guideline 6 (GU6)

Memberikan efek visual yang berbeda pada item yang memerlukan perhatian pengguna, penjelasannya adalah memberikan *highlight* pada item yang penting berarti menekankan atau membuat menonjol suatu item, *highlight* paling efektif adalah dengan hanya membuat menonjol beberapa item pada halaman yang relative seragam dengan penampilan.

5.3.1.1.1.1.7 Guideline 7 (GU7)

Memberikan konten yang berguna, penjelasannya adalah dengan menampilkan informasi yang sesuai dengan judul menu yang ada.

5.3.1.1.1.1.8 Guideline 8 (GU8)

Untuk memudahkan target pencarian informasi pada sebuah halaman, sebaiknya halaman tidak terlalu penuh dengan informasi, penjelasannya adalah informasi yang ditampilkan pada suatu halaman harus dipisah berdasarkan jenis informasi, tidak dengan menampilkan semua informasi yang membuat halaman penuh dengan teks.

5.3.1.1.1.1.9 Guideline 9 (GU9)

Jika pengguna mencari informasi yang spesifik, pecah informasi menjadi porsi yang lebih kecil untuk menghindari menggulung halaman secara berlebihan.

5.3.1.1.1.1.10 Guideline 10 (GU 10)

Pastikan hasil dari pencarian pengguna memberikan informasi yang tepat sesuai yang dicari, dan format pencarian sesuai dengan harapan pengguna, penjelasannya adalah pengguna ingin bisa menggunakan hasil pencarian untuk terus memecahkan masalah mereka, saat pengguna bingung dengan hasil pencarian mereka akan frustrasi.

5.3.1.1.1.1.11 Guideline 11 (GU11)

Berikan *template* untuk memudahkan penggunaan *search engine*. Penjelasannya adalah *template* pencarian membantu pengguna dalam merumuskan kueri penelusuran yang lebih baik, *template* terdiri dari kata kunci yang telah ditetapkan yang membantu pengguna memilih istilah pencarian mereka.

5.3.1.1.1.1.12 Guideline 12 (GU12)

Meletakkan *item* penting di atas-tengah halaman, penjelasannya adalah pengguna yang berpengalaman biasanya melihat item teratas di menu atau daftar teratas, dan hampir selalu melihat salah satu dari tiga item teratas sebelum melihat daftar item lebih jauh.

Tabel 5.2 Usability Guidelines yang digunakan

Kode	Deskripsi Usability Guidelines
GU1	Memastikan bahwa item yang tidak dapat diklik tidak memiliki kesamaan dengan item yang bisa diklik
GU2	Membatasi jumlah teks pada beranda
GU3	Hanya menampilkan informasi yang diperlukan oleh pengguna
GU4	Pastikan format situs memenuhi harapan pengguna, terutama yang berkaitan navigasi, konten dan organisasi
GU5	Menyelaraskan item pada halaman secara vertical maupun horizontal
GU6	Memberikan efek visual yang berbeda pada item yang memerlukan perhatian pengguna
GU7	Memberikan konten yang berguna
GU8	Untuk memudahkan target pencarian informasi pada sebuah halaman, sebaiknya halaman tidak terlalu penuh dengan informasi
GU9	Jika pengguna mencari informasi yang spesifik, pecah informasi menjadi porsi yang lebih kecil untuk menghindari menggulung halaman secara berlebihan
GU10	Pastikan hasil pencarian pengguna memberikan informasi yang tepat sesuai yang dicari, dan format pencarian yang sesuai dengan harapan pengguna
GU11	Berikan template untuk memudahkan penggunaan <i>search engine</i>
GU12	Meletakkan item penting di atas-tengah halaman

Selain dari *Usability Guidelines* saran dari 5 responden dari hasil wawancara pada lampiran yang dilakukan setelah pengujian juga akan menjadi pertimbangan untuk membuat rekomendasi. Pada tabel 5.3 menunjukkan saran dari 5 responden untuk perbaikan aplikasi Filkom Apps:

Tabel 5.3 Saran perbaikan dari responden

Kode	Saran dari Responden
SP1	Fitur <i>logbook</i> seharusnya diletakkan ditempat yang lebih terlihat, tidak diposisi yang terlalu bawah
SP2	Seharusnya saat masuk menu skripsi sudah muncul informasi yang dibutuhkan, tanpa harus masuk kedetail skripsi lagi
SP3	Data skripsi yang gagal dan pra proposal yang tidak aktif seharusnya dihapuskan saja

Tabel 5.3 Saran perbaikan dari responden (lanjutan)

Kode	Saran dari Responden
SP5	Untuk pengisian tanggal dan waktu pada fitur <i>logbook</i> seharusnya menggunakan satu jenis saja (input <i>field</i> atau klik <i>icon</i>)
SP6	Seharusnya fitur search dibuat lebih jelas
SP7	Informasi yang berbeda seharusnya dipisah pada halaman yang berbeda
SP8	Menu penilaian kemajuan p1 dan p2 seharusnya langsung ada aksi untuk print berita acara, tidak cuma menampilkan informasi tanggal pelaksanaan saja.

5.3.2 Rekomendasi Perbaikan

Setelah mengetahui *guidelines* untuk mendesain sebuah *website*, selanjutnya adalah memberikan rekomendasi untuk mengatasi masalah-masalah yang telah muncul. Berikut adalah rekomendasi yang diberikan untuk aplikasi Filkom Apps yang berpedoman pada *usability guidelines*, rekomendasi ditampilkan pada tabel 5.4:

Tabel 5.4 Rekomendasi perbaikan

Asal Rekomendasi	Deskripsi Rekomendasi	Masalah Terkait
GU1 GU4 SP6	Icon tanggal dan waktu pada fitur <i>logbook</i> bimbingan seharusnya apabila diklik memunculkan pilihan tanggal maupun waktu	MA1
GU4 GU6 GU10 GU11 SP6	Fitur search pada <i>logbook</i> bimbingan seharusnya diberikan label ataupun <i>icon search</i> , sehingga menunjukkan bahwa kolom tersebut adalah fitur untuk melakukan pencarian	MA2 MA6
GU3 GU7	Menghapus informasi skripsi yang sudah gagal dan pra proposal yang sudah tidak aktif	MA3
GU3 GU4 GU7, SP3	Halaman yang masih kosong pada menu surat tugas seharusnya diisi dengan informasi yang sesuai nama menunya, atau dihapuskan saja	MA4

Tabel 5.4 Rekomendasi perbaikan (lanjutan)

Asal Rekomendasi	Deskripsi Rekomendasi	Masalah Terkait
GU8 GU9 SP2	Pada saat masuk menu skripsi seharusnya informasi yang dibutuhkan sudah tersedia, tapi perlu masuk kedalam detail skripsi lagi	MA5
GU5 SP4 SP8	Tampilan menu antara p0, p1 dan p2 diseragamkan sama dengan menu p0	MA7 MA8 MA11
GU2 GU3 GU8	Sebaiknya informasi yang ditampilkan pada menu skripsi dikelompokkan sesuai dengan jenisnya, sehingga informasi yang ditampilkan tidak terlalu banyak.	MA9 MA10