

BAB 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka hasil kesimpulan yang dapat diambil yaitu :

1. Dilihat dari *Persona* yang dikumpulkan atas pengguna potensial pada *website* Ki Purbo Asmoro, maka dapat diketahui informasi sebagai berikut :
 - a) Pengguna potensial pada *website* Ki Purbo Asmoro, mayoritas merupakan kalangan remaja yang memiliki usia kisaran 21 hingga 25 tahun. Latar belakang dari pengguna potensial yaitu beragam, mulai dari yang berprofesi sebagai mahasiswa, pengrawit, pengusaha, dan juga pegawai swasta. Hobi yang dimiliki para responden tentunya juga sangat beragam, namun dari 5 responden, mereka semua teridentifikasi memiliki hobi dalam dunia wayang.
 - b) Tujuan pengguna potensial dalam mengakses *website* Ki Purbo Asmoro antara lain seperti mengetahui jadwal Ki Purbo Asmoro, melihat konten foto atau video yang ada (galeri), ingin mengenal lebih dekat sosok Ki Purbo Asmoro, dan juga ingin mengetahui karya apa saja yang Ki Purbo Asmoro ciptakan.
 - c) Pengalaman awal pengguna saat mengakses *website* Ki Purbo Asmoro antara lain yaitu, merasa komposisi warna tema pada *website* kurang menarik, penggunaan *font* yang tidak nyaman dilihat, bahasa yang digunakan tidak konsisten, beberapa gambar tidak muncul, *layout* yang masih kurang rapi, dan konten multimedia seperti foto dan video masih menyebar sehingga tidak terpusat pada satu menu yang membuat pengguna merasa kebingungan.
2. Berdasarkan evaluasi tahap 1 yang sudah dilakukan pada *website* Ki Purbo Asmoro, maka dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut. Pada evaluasi tahap 1, total temuan permasalahan yang dapat ditemukan oleh ketiga evaluator yaitu berjumlah 22 permasalahan. Dari 22 total permasalahan, terdapat 4 permasalahan yang identik / sama pada tiap evaluator. Jadi, total temuan permasalahan yang teridentifikasi pada evaluasi tahap 1 yaitu sebanyak 12 masalah. 12 masalah ini merupakan total masalah pada evaluasi tahap 1 yang bersifat unik, tidak ada pengulangan masalah yang sama. Dilihat dari prinsip *Heuristic*, prinsip prinsip yang berhasil ditemukan adanya suatu permasalahan yaitu pada prinsip H4 (*Consistency and Standards*), H5 (*Error Prevention*), H6 (*Recognition Rather Than Retail*), H7 (*Flexibility and Efficiency of use*), H8 (*Aesthetic and Minimalist Design*), dan H10 (*Help and Documentation*). Sedangkan prinsip *Heuristic* yang tidak ditemukan adanya suatu masalah pada evaluasi tahap 1 yaitu pada prinsip H1 (*Visibility of System Status*), H3 (*User Control and Freedom*), dan H9 (*Help Users Recognize*,

Diagnose, and Recovers from Errors). Pada evaluasi tahap 1, masalah terbanyak memiliki tingkat keparahan (*severity ratings*) sebesar 2 dan 3.

3. Perbaikan dilakukan berdasarkan temuan masalah yang ditemukan pada evaluasi tahap 1 di *website* Ki Purbo Asmoro. Solusi perbaikan tidak hanya bersumber dari temuan masalah evaluator, tetapi juga digabungkan dengan keluhan serta saran dari para pengguna potensial (*Persona*). Dalam evaluasi tahap 1, telah ditemukan 4 temuan masalah dimana ketiga evaluator menemukan masalah yang sama dan dianggap penting untuk dilakukan sebuah perbaikan. Masalah tersebut antara lain isi/konten informasi kurang lengkap, penanganan kesalahan dan *suggestion*, tata letak layout yang berantakan, serta penggunaan bahasa yang tidak konsisten. Sedangkan jumlah total perbaikan yang dilakukan yaitu berjumlah 15 poin rekomendasi perbaikan.
4. Pada evaluasi tahap 2 yang dilakukan, terjadi penurunan temuan permasalahan. Pada evaluasi tahap ini, total temuan permasalahan yang dapat digali oleh ketiga evaluator yaitu sebanyak 3 permasalahan. 3 permasalahan yang ditemukan bersifat unik, yaitu ketiga evaluator menemukan masalah yang berbeda-beda. Permasalahan tersebut terletak pada prinsip *Heuristic* lain H4 (*Consistency and Standards*) sebanyak 2 masalah, dan H7 (*Match Flexibility and Efficiency of use*) sebanyak 1 masalah. Dari 3 masalah yang ditemukan, tiap masalah memiliki tingkat keparahan (*severity ratings*) yang relatif rendah, yaitu antara 1 dan 2. Sedangkan prinsip *Heuristic* yang tidak ditemukan adanya suatu masalah pada evaluasi tahap 2 yaitu pada prinsip H1 (*Visibility of System Status*), H2 (*Match Between System and The Real World*), H3 (*User Control and Freedom*), H5 (*Error Prevention*), H6 (*Recognition Rather Than Recall*), H8 (*Aesthetic and Minimalist Design*), H9 (*Help Users Recognize, Diagnose, and Recovers from Errors*), dan H10 (*Help and Documentation*).

Setelah dilakukan evaluasi tahap 1 dan evaluasi tahap 2, maka dapat ditemukan perbandingan sebagai berikut :

- a) Jika dilihat dari jumlah temuan masalah yang didapatkan, pada evaluasi tahap 1 masalah yang berhasil digali yaitu sebesar 22 masalah. Dan pada evaluasi tahap 2, masalah yang muncul yaitu berjumlah 3 masalah. Hal ini dapat dilihat bahwa dengan dilakukannya sebuah perbaikan, hal ini dapat menyelesaikan masalah yang terdapat pada *website* Ki Purbo Asmoro. Selisih yang didapat pada kedua evaluasi yang dilakukan yaitu sebesar 19 masalah.
- b) Jika dilihat dari jumlah *severity ratings* pada tiap evaluasi, maka ada penurunan jumlah nilai *severity ratings* antara evaluasi tahap 1 dengan tahap 2. Pada evaluasi tahap 1, tingkat keparahan level 1 sebanyak 1 masalah, tingkat keparahan level 2 sebanyak 5 masalah, tingkat keparahan level 3 sebanyak 5 masalah, sedangkan tingkat keparahan level 4 sebanyak 5 masalah. Dapat disimpulkan bahwa pada evaluasi

tahap 1, mayoritas masalah yang ditemukan memiliki bobot tingkat keparahan (*severity ratings*) sebesar 2 dan 3. Sedangkan pada evaluasi tahap 2, tingkat keparahan pada masalah yang ditemukan mengalami penurunan. Hal ini efek dari sebuah perbaikan yang dilakukan berdasarkan temuan masalah evaluasi tahap 1. Pada evaluasi tahap 1, tingkat keparahan level 1 sebanyak 1 masalah, dan tingkat keparahan level 2 sebanyak 5 masalah.

6.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah dilanjutkan perbaikan atas temuan masalah yang ditemukan pada evaluasi tahap 2, sehingga menjadikan *website* Ki Purbo Asmoro memiliki *usability* yang baik serta pengunjung yang mengakses *website* tersebut memiliki pengalaman yang baik. Dan dengan keadaan seperti itu, diharapkan dapat meningkatkan loyalitas para pengguna *website* Ki Purbo Asmoro. Sealin itu, pada penelitian ini sebaiknya dilanjutkan pada penerapan user testing untuk lebih mengetahui aspek *usability* dan *user experience* secara objektif.