BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 41 responden mengenai tingkat *usability* aplikasi *mobile* Glints menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), dapat disimpulkan bahwa aplikasi Glints memperoleh skor SUS rata-rata sebesar 67,68. Skor tersebut berada pada kategori **grade C**, dengan predikat (*adjective rating*) **"OK"** dan tingkat penerimaan (*acceptability*) **"Marginal"**. Dengan demikian, tingkat *usability* aplikasi *mobile* Glints pada pengguna dari kalangan usia produktif 15-64 tahun di wilayah JABODETABEK tergolong dapat diterima secara marginal, cukup baik untuk digunakan sehari-hari, namun belum mencapai tingkat *usability* yang unggul (*Good* maupun *Excellent*).

Hasil ini diperkuat oleh interpretasi menggunakan kerangka lima cara penilaian yang menempatkan skor SUS aplikasi Glints pada peringkat persentil ke-48,98, grade C, kata sifat di antara "OK" dan "Good", tingkat penerimaan "Marginal", serta kategori *Net Promoter Score* (NPS) "Passive". Kelima sudut pandang tersebut secara konsisten menggambarkan bahwa performa *usability* aplikasi Glints setara dengan performa rata-rata aplikasi pada umumnya tidak unggul, namun juga tidak buruk, sehingga pengguna cenderung bersikap netral dan belum tentu bersedia merekomendasikan aplikasi ini secara aktif kepada orang lain.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pengembang aplikasi Glints, disarankan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan *usability* secara berkelanjutan, mengingat skor SUS yang diperoleh masih berada pada kategori "Marginal" dan belum mencapai kategori "Acceptable" secara penuh. Perbaikan dapat difokuskan pada peningkatan konsistensi pengalaman pengguna di seluruh segmen, mengingat adanya variasi skor yang cukup lebar antar-responden.
2. **Secara Manajerial**, disarankan agar pihak manajemen Glints menjadikan evaluasi *usability* sebagai bagian rutin dari siklus pengembangan produk, dengan mengalokasikan sumber daya khusus (tim UX/riset pengguna) untuk memantau
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan pula untuk melakukan penelitian perbandingan (*comparative study*) tingkat *usability* aplikasi Glints dengan aplikasi rekrutmen dan pengembangan karier digital sejenis lainnya, guna memperoleh gambaran posisi kompetitif aplikasi Glints di antara aplikasi-aplikasi sejenis.

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI