

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 83 responden yang menggunakan aplikasi SIMRS Unjaya, diperoleh skor *System Usability Scale* (SUS) rata-rata sebesar 64.

1. Berdasarkan *Acceptability Ranges*, skor tersebut menunjukkan bahwa tingkat *usability* aplikasi SIMRS Unjaya berada pada kategori *marginal*, yang berarti sistem masih berada pada batas tingkat penerimaan secara umum oleh pengguna.
2. Berdasarkan *Grade Scale*, skor tersebut termasuk dalam kategori *grade "C"*, yang menunjukkan bahwa sistem berada pada level sedang, yaitu belum sepenuhnya optimal namun masih dapat digunakan dengan cukup baik oleh pengguna.
3. Berdasarkan *Adjective Rating*, skor yang diperoleh termasuk dalam kategori 'OK', yang menunjukkan bahwa sistem dinilai cukup baik oleh pengguna, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan. Oleh karena itu, aplikasi SIMRS Unjaya memerlukan pengembangan lebih lanjut, khususnya pada penyempurnaan fitur yang belum berfungsi secara optimal agar tingkat *usability* dapat lebih maksimal. Selain itu, pelatihan rutin bagi pengguna baru menjadi langkah strategis untuk mempercepat proses adaptasi dan meningkatkan pemahaman terhadap fitur yang tersedia.

B. Saran

Merujuk pada hasil yang di peroleh dari penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yang dianggap relevan untuk perbaikan yaitu:

1. Institusi Pendidikan

Disarankan agar institusi pendidikan, khususnya Program Studi Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, menyediakan buku panduan penggunaan aplikasi SIMRS, menyusun video tutorial yang memudahkan proses pembelajaran, serta melakukan evaluasi secara berkala terhadap pemanfaatan

aplikasi dalam kegiatan praktikum. Evaluasi tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dialami mahasiswa selama praktikum, sekaligus menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran agar lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan praktik di lapangan.

2. Pengembang Aplikasi SIMRS

Pengembang Aplikasi SIMRS disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap fitur-fitur yang hingga saat ini belum berfungsi secara optimal, disertai dengan perbaikan dalam penyajian informasi agar lebih lengkap dan mudah dipahami. Selain itu, peningkatan aspek desain antarmuka, seperti komposisi warna dan tata letak menu, juga perlu diperhatikan. Dengan upaya tersebut, diharapkan pengalaman pengguna dapat ditingkatkan, khususnya dalam hal kepuasan mahasiswa sebagai pengguna utama dalam konteks pembelajaran praktikum.

3. Peneliti lainnya

Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan eksplorasi lebih mendalam terhadap faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya tingkat *usability*, misalnya dengan menggunakan pendekatan kualitatif seperti wawancara mendalam atau observasi langsung terhadap pengguna. Selain itu, cakupan penelitian juga sebaiknya diperluas, baik dari segi jumlah responden maupun durasi waktu pelaksanaan, guna memperoleh hasil yang lebih representatif dan memungkinkan generalisasi terhadap populasi yang lebih luas.