

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan data serta pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan dapat penerapan metode *Cognitive Walkthrough* dan *Heuristic Evaluation* dalam melakukan evaluasi usability terhadap Sistem Informasi E-Ticket Pendakian Gunung Kerinci berbasis *website* adalah sebagai berikut:

1. Hasil evaluasi menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* menunjukkan masalah utama pada tugas dengan kepentingan tinggi, terutama terkait pemahaman elemen antarmuka (*User*) dan tampilan teks/ikon (*Text and Icon*). Permasalahan ringan namun sering terjadi pada tombol lebih detail pada eksplorasi halaman beranda, fitur lampirkan identitas yang memiliki ukuran file yang kecil, tautan verifikasi email yang tidak bisa diklik, nomor telepon darurat, dan lupa email pada saat pengguna ingin memasukkan kembali email yang sudah didaftarkan.
2. Hasil evaluasi menggunakan metode *Heuristic Evaluation* menunjukkan bahwa sistem masih mengandung beberapa masalah *usability*, khususnya pada aspek efisiensi penggunaan, umpan balik sistem, dan kendali pengguna. Permasalahan diklasifikasikan menjadi *cosmetic errors* yang memiliki 0 permasalahan yang ditemukan, *minor errors* yang memiliki 5 permasalahan yang ditemukan pada (*match between system and the real world, consistency and standards, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, dan help and documentation*) dan *major errors* yang memiliki 3 permasalahan yang ditemukan pada (*visibility of system status, user control and freedom, dan error prevention*), dengan dominasi pada kategori *minor*. Meski demikian, terdapat *major errors* seperti tidak tersedianya tombol “undo” dan hilangnya input saat terjadi kesalahan. Evaluator telah memberikan saran perbaikan yang mencakup peningkatan wording notifikasi, navigasi yang lebih fleksibel, dan penambahan informasi penting untuk mendukung pengalaman pengguna.

Secara umum, sistem telah memiliki struktur fungsional yang baik, namun masih perlu peningkatan dari sisi antarmuka agar lebih intuitif, informatif, dan mudah digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap Sistem Informasi E-Ticket Pendakian Gunung Kerinci berbasis *website*, penelitian selanjutnya diharapkan:

1. Pelaksanaan evaluasi dan perbaikan sistem sebaiknya tidak hanya dilakukan oleh ahli, tetapi juga melibatkan masukan langsung dari pengguna akhir. Perbaikan sistem sebaiknya dilakukan melalui iterasi untuk mencapai hasil yang lebih baik.