

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan dibentuk dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini. Saran dibentuk dengan tujuan agar penelitian lebih lanjut dapat dilakukan lebih baik.

V.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis kesimpulan yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan peminat dan pelaku budidaya ikan hias di Indonesia akan rancangan aplikasi berdasarkan aktivitasnya dapat dilihat melalui perolehan data rekapitulasi interpretasi kebutuhan gabungan. Rekapitulasi interpretasi kebutuhan gabungan didapatkan dari interpretasi kebutuhan hasil wawancara dan *usability testing*. Kebutuhan dari hasil rekapitulasi gabungan terdiri dari tiga belas kebutuhan yaitu aplikasi yang memiliki informasi lelang yang jelas, aplikasi yang memiliki ikon intuitif, aplikasi yang memiliki tampilan jelas, aplikasi yang menunjang media visual, aplikasi yang dapat memberikan informasi keanggotaan, aplikasi yang memiliki kategori pilihan, aplikasi yang terintegrasi dengan media sosial, aplikasi yang memiliki media pesan, aplikasi yang memiliki saldo untuk transaksi, aplikasi yang interaktif, aplikasi yang memiliki informasi tata cara lelang, aplikasi yang mudah digunakan, serta aplikasi yang memiliki informasi lokasi.
2. Rancangan konsep alternatif yang dihasilkan untuk Aplikasi Lelang Ikan Hias terdiri dari dua buah alternatif konsep desain. Konsep desain alternatif pertama memiliki karakteristik tampilan yang dibedakan untuk pengguna pelaku dan peminat ikan hias, sedangkan alternatif kedua memiliki karakteristik tampilan yang sama untuk kedua belah pihak.
3. Wujud *prototype* Aplikasi Lelang Ikan Hias dari hasil rancangan didasarkan melalui alternatif kedua dan pertimbangan dari penilaian

kualitatif pemilihan konsep desain. *Prototype* dibentuk dengan menggunakan *software* Justinmind Prototyper.

4. Hasil evaluasi *prototype* Aplikasi Lelang Ikan Hias dilakukan berdasarkan penilaian kuantitatif dan kualitatif. Penilaian kuantitatif yang dilakukan didasarkan pada kriteria *usability efficiency*, *effectiveness*, dan *learnability*. Hasil yang diperoleh untuk rata-rata persentase parameter kriteria *efficiency* sebesar 71% untuk pelaku budidaya dan peminat ikan hias. Hasil yang diperoleh untuk rata-rata persentase parameter kriteria *effectiveness* sebesar 85% untuk pelaku budidaya dan 83% untuk peminat ikan hias. Hasil yang diperoleh untuk rata-rata persentase parameter kriteria *learnability* sebesar 92% untuk pelaku budidaya dan 94% untuk peminat ikan hias. Evaluasi yang dilakukan berdasarkan penilaian kualitatif juga dilakukan berdasarkan tipe *error* dan komentar dari responden. Perbaikan *prototype* yang dilakukan juga ditujukan untuk pengguna kedua belah pihak. Perbaikan yang dilakukan untuk masing-masing pihak terdiri dari dua perbaikan. Perbaikan untuk pengguna sebagai pelaku budidaya terdiri dari perbaikan terhadap tombol bantuan dan tombol konfirmasi pencairan saldo. Perbaikan untuk pengguna sebagai peminat ikan hias terdiri dari perbaikan tombol notifikasi dan peningkatan fungsi tombol dan gestur.

V.2 Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat diberikan dalam penelitian yang dilakukan . Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan alternatif konsep desain dapat dilaksanakan dengan *design workshop* agar ide yang diperoleh lebih banyak untuk pengembangan aplikasi.
2. Apabila terdapat waktu pengamatan yang lebih banyak, sebaiknya dilakukan pengumpulan data untuk kriteria *usability* yang lain agar data yang diperoleh semakin lengkap untuk pengembangan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Kosasi, S. (2015). Perancangan Sistem Lelang Online dalam Pengadaan Barang dan Jasa. Jurusan Sistem Informasi - STMIK Pontianak. Diunduh dari: http://www.jurnal.stmikpontianak.ac.id/file/SANDY_KOSASI_SNIJA_2015.pdf
- Nugraha, A. A. (2015). Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Lelang Barang Dengan Metode The Concurrent of Development. Salatiga, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Dian Nuswantoro. Diunduh dari: http://eprints.dinus.ac.id/16567/1/jurnal_15556.pdf
- Preece, J., Sharp, H., Rogers, Y. (2011). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 3rd edition. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Rubin, J., Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Test*. 2nd edition. Canada: Wiley Publishing Inc.
- Sekaran, U. (2000). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*, 3rd edition. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Suhana. (2016). Analisis Ekonomi Perikanan MEA Center: Peluang Usaha Budidaya Ikan Hias Indonesia. Diunduh dari: <http://meacenter.kkp.go.id/id/peluang-terbaru/peluang-dalam-negeri/>
- Sutalaksana, I.Z, Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J. H.,. (2006). Teknik Perancangan Sistem Kerja. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Thomas, N. (2015). *How to Use the System Usability Scale (SUS) to Evaluate the Usability of Your Website*. Diunduh dari: <http://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>

Utami, S.W. (2013). WARTA EKSPOR: Peluang Ekspor Ikan Hias. Diunduh dari:
http://djpen.kemendag.go.id/app_frontend/admin/docs/publication/4751384233499.pdf

Witono, T., dan Hendrayana, F. (2012). Pembuatan Aplikasi Web Jual Beli dan Lelang Online. Jurnal Sistem Informasi, 6(1), 101-111. Diunduh dari:
http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_236837499840.pdf