

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, serta saran yang akan menjadi masukan untuk penelitian lebih lanjut.

V.1 Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan yang dapat ditarik dari perancangan aplikasi untuk menunjang perawatan mobil :

1. Terdapat beberapa kebutuhan yang didapat dari hasil wawancara. Yang terpenting adalah aplikasi yang dapat mencari informasi ketersediaan *service* dan dapat melakukan proses booking karena dari hasil 10 responden, aplikasi yang dapat mengingatkan untuk membayar pajak dan untuk *service* dari hasil 9 responden. dan kebutuhan berdasarkan saran adalah aplikasi yang dapat memberikan kritik dan saran, dapat mengecek proses mobil, melihat dan mencatat *track record service*, menampilkan estimasi biaya, memberi navigasi ke bengkel, mengingatkan jadwal *service*, mencari lokasi SPBU, dan membayar secara online.
2. Konsep yang dirancang menghasilkan tiga buah alternatif konsep dengan kelebihan yang berbeda-beda. Alternatif pertama memiliki kelebihan berupa terdapat tampilan estimasi biaya dan memiliki fitur untuk *service* cepat yang dapat memilih apa saja yang akan dilakukan perawatan. Alternatif kedua memiliki kelebihan berupa fitur login yang membuat data dalam aplikasi lebih aman. Alternatif ketiga memiliki kelebihan berupa terdapat fitur yang dapat mencari dan memberikan navigasi lokasi SPBU terdekat.
3. Prototype akan diambil berdasarkan konsep desain ke tiga yang akan disempurnakan berdasarkan komentar yang telah diberikan oleh peserta *desain workshop*. Dengan menambah kelebihan berupa estimasi biaya dan tombol login dengan memasukkan *username* dan *password* untuk meningkatkan keamanan.

4. Penilaian pada kriteria-kriteria dalam uji kemampupakaian secara keseluruhan telah mendapatkan nilai baik. Kriteria-kriteria tersebut adalah *usefulness* mendapatkan nilai 4,33. *learnability* dengan nilai rata-rata 4,67, *satisfaction* dengan nilai rata-rata 4,39. Pada kriteria *usefulness*, *learnability*, dan *satisfaction* sudah baik dengan batas nilai minimum sebesar 3,5. Pada kriteria *Efficiency* mendapat nilai persentase rata-rata 100%, *effectiveness* mendapat nilai persentase rata-rata 89%. Kriteria *efficiency* dan *effectiveness* sudah baik karena nilai rata-rata persentase sudah diatas 70%. Terakhir adalah kuesioner SUS mendapat nilai rata-rata sebesar 87,5 nilai tersebut sudah baik karena sudah diatas nilai rata-rata sebesar 70.

V.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi degan menambah fitur-fitur seperti forum pengguna kendaraan agar fungsi aplikasi dapat lebih luas.
2. Pembuatan *prototype* dapat lebih disempurnakan kedalam bentuk aplikasi *smartphone* agar dapat direalisasikan dalam kebutuhan untuk membantu perawatan mobil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, Arif (2011). Kendaraan Bermotor di Indonesia Terbanyak Di ASEAN, [Online], Diakses dari: <http://otomotif.tempo.co/read/news/2011/08/19/124352572/kendaraan-bermotor-di-indonesia-terbanyak-di-asean>
- Basri, Faisal (2013). Sesat Pikir Kebijakan Mobil Nasional [Online], Diakses dari: <https://faisalbasri01.wordpress.com/2013/10/02/sesat-pikir-kebijakan-mobil-nasional/>
- Brooke, J. (1986). SUS - *A quick and dirty usability scale*. Di dalam Jordan, P., Thomas, B., Lyall, I.M., dan Weerdmeester, B., (Eds), *Usability Evaluation In Industry*. London: Taylor & Francis.
- Pudjoatmodjo, B. & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (*Usability Testing*) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System *Usability Scale*, [Online], Diakses dari: <file:///F:/1302-2781-1-SM.pdf>
- Chuzaimah, Mabruroh, dan Dihan, Fereshti Nurdiana (2010). *Smartphone: Antara Kebutuhan dan E-Lifestyle*, [Prosiding], Seminar Nasional Informatika 2010
- Fahrur, Herry (2011). Orang Indonesia Menggunakan *Smartphone* 189 menit Tiap Harinya, Untuk Apa Saja?, [Online], Diakses dari: <https://id.techinasia.com/orang-indonesia-menggunakan-smartphone-189-menit-tiap-harinya-untuk-apa-saja/>
- Fatmawati, E. (2012). *Trend* Terkait *M-Library* Untuk Perpustakaan Masa Depan, [Online], Diakses dari: <http://dev.perpusnas.go.id/magazine/trend-terkait-m-library-untuk-perpustakaan-masa-depan/>
- Gumelar, Galih (2015). Apindo Prediksi Penjualan Otomotif 2016 Naik Tipis, [Online], Diakses dari: <http://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20151215084714-92-98269/apindo-prediksi-penjualan-otomotif-2016-naik-tipis/>
- Millward, Steven (2014). Indonesia Diproyeksi Lampau 100 Juta Pengguna Smartphone Di 2018, Keempat Di Dunia, [Online], Diakses dari: <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018/>

- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2001). *Interaction Design : Beyond Human-Computer Interaction, 1st edition*. New York: John Wiley & Sons.
- Priyanto, Yoga T. (2013). Sejarah Pembuatan *Handphone* Pertama Di Dunia, [Online], Diakses dari: <http://www.merdeka.com/teknologi/tekstory-sejarah-pembuatan-handphone-pertama-di-dunia.html>
- Rubin, J. & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing 2nd edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Test*. Indiana : Wiley Publishing, inc.
- Sutalaksana, I., Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J., (2006). Teknik Perancangan Sistem Kerja, 2nd ed. Bandung : ITB.
- Syahputra, Romadhani (2012). Perkembangan Teknologi Transportasi, [Online], Diakses dari: http://www.academia.edu/4906054/Perkembangan_teknologi_transportasi
- Wink (2012). Biografi Antonio Meucci, [Online], Diakses dari: <http://www.biografiku.com/2012/03/biografi-antonio-meucci-penemu-asli.html>