

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas mengenai beberapa kesimpulan serta saran dari penelitian yang telah dilakukan.

V.1 Kesimpulan

Pada perancangan aplikasi penunjang interaksi sosial lansia di panti jompo, diperoleh beberapa kesimpulan yang menjawab tujuan penelitian. Kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada proses identifikasi kebutuhan yang telah dilakukan terhadap 5 orang responden, didapatkan lima belas kebutuhan yang dibutuhkan untuk ada pada aplikasi penunjang interaksi sosial lansia di panti jompo. Daftar kebutuhan dapat dilihat pada Tabel III.4.
2. Setelah memperoleh daftar kebutuhan, dilakukan pembuatan desain alternatif yang menghasilkan tiga konsep aplikasi. Masing-masing konsep memiliki *interface* yang berbeda-beda. Pada konsep 1 *interface* yang digunakan adalah *interface* standar yang berupa ikon-ikon yang dapat dilihat pada Gambar III.5-III.9. Pada konsep 2 *interface* yang digunakan adalah tampilan kamera sebagai halaman utama yang dapat dilihat pada Gambar III.10-III.13. Pada konsep 3 *interface* yang digunakan berupa *voice recognition* yang dapat dilihat pada Gambar III.14-III.17.
3. Prototipe dibuat berdasarkan konsep terpilih yaitu konsep 1. Prototipe yang dibuat merupakan *high fidelity prototype*. Protipe dibuat menggunakan aplikasi *prototyper Just In Mind*. Pada prototipe yang dibuat tidak memiliki seluruh fungsi yang bekerja. Fitur-fitur hanya dapat dioperasikan sesuai dengan *task scenario* yang ada pada proses evaluasi.
4. Evaluasi dilakukan untuk menguji tiga kriteria pada *usability goals* yaitu *efficiency*, *effectiveness*, dan *learnability*. Berdasarkan proses evaluasi yang telah dilakukan diperoleh persentase nilai *efficiency* sebesar 82,5% *effectiveness* sebesar 80% dan *learnability* sebesar 82,5%. Selain itu,

responden juga memberikan komentar mengenai prototipe yang telah dibuat. Berdasarkan komentar tersebut responden mengatakan bahwa prototipe sudah cukup baik dan cukup mudah untuk dipelajari. Dari proses evaluasi juga dapat diidentifikasi 6 *usability problem* dan terdapat 5 usulan perbaikan yang dapat dilihat pada Tabel III.21.

V.2 Saran

Penelitian mengenai perancangan aplikasi penunjang interaksi sosial lansia di panti jompo telah dilakukan melalui serangkaian proses. Adapun beberapa saran sehubungan dengan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian yang akan datang disarankan dapat menemukan responden yang lebih banyak serta lebih aktif dalam mengikuti serangkaian kegiatan yang mendukung proses perancangan, sehingga data yang didapatkan juga lebih variatif dan dapat menghasilkan suatu aplikasi yang lebih inovatif.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan aplikasi sesungguhnya sehingga responden dapat menggunakan aplikasi ini dalam membatu kehidupannya sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Charlie (2015). *Perancangan Aplikasi Penunjang Kesehatan untuk Lansia Penderita Diabetes*. Skripsi Jurusan Teknik Industri, Bandung:Universitas Katolik Parahyangan.
- Claresta, J., (2012). *Desain Alat Komunikasi Pendukung Interaksi Sosial Lansia Berdasarkan Usability, Safety and Attractiveness Participatory (USAP) Design Model*. Skripsi Jurusan Teknik Industri, Bandung:Universitas Katolik Parahyangan.
- House, J. S., Landis, K. R., & Umberson, D. (1988). Social Relationships and Health. *Science New Series*, 241, 540–545. Diunduh dari <http://psych415.class.uic.edu/Readings/House,%20Social%20relationships-Health,%20Science,%201988.pdf>.
- Maryam, R. S., Ekasari, M. F., Rosidawati, Jubaedi, A., Batubara, I., (2008). *Mengenal Usia Lanjut dan Perawatannya*. Jakarta: Salemba Medika.
- Miniwatts Marketing Group. (2016). *Top Ten Countries With The Highest Population*. Diunduh dari <http://www.internetworldstats.com/stats8.htm>
- Panti. (n.d). Di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia versi online* Diunduh dari <http://kbbi.web.id/panti>.
- Preece, J., Rogers, Y. & Sharp, H., (2002), *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction, 1st edition*. New York:John Wiley & Sons, Inc.
- Preece, J., Rogers, Y. & Sharp, H., (2011), *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction, 3rd edition*. New York:John Wiley & Sons, Inc.
- Pusat Data dan Informasi Kemenkes RI (2013, Semester 1). Gambaran Kesehatan Lanjut Usia di Indonesia. *Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan*, h.4. Diunduh dari www.depkes.go.id.
- Rubin, J. (1994) *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. New York: John Wiley&Sons.
- Soekanto, S. (2003) *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

- Surya, A., Rachmawati, Y. & Wahyu S. (2015), *Statistik Penduduk Lanjut Usia 2014*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., & Tjakraatmadja, J. H. (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Departemen Teknik Industri Institut Teknologi Bandung.
- Widyanuri, V., (2015). *Perancangan User Interface Televisi Interaktif untuk Golongan Lanjut Usia*. Skripsi Jurusan Teknik Industri, Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Woodson, W. E. (1981). *Human Factors Design Handbook: Information and Guidelines for the Design of Systems, Facilities, Equipment, and Products for Human Use*. New York: McGraw-Hill.