

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan dibahas mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya.

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah :

1. Kebutuhan yang dibutuhkan oleh lansia dari sebuah *smartphone* adalah memiliki tampilan yang sederhana, dapat digunakan untuk melakukan *video call*, mudah dipelajari serta memiliki fitur SOS.
2. Hasil *usability testing launcher* Big, Necta dan Wiser untuk kriteria *effectiveness* sebesar 1,85% (Big), 1,85% (Necta) dan 11,1% (Wiser). Untuk kriteria *efficiency* adalah 22% (Big), 28% (Necta) serta 24% (Wiser). Nilai SUS dari *launcher* Big, Necta dan Wiser berturut – turut sebesar 49,72; 66,38; dan 51,11.

Untuk data kualitatif, dari *launcher* Big didapatkan 11 *usability problem* dan 10 kebutuhan, *launcher* Necta 15 *usability problem* dan 13 kebutuhan, serta *launcher* Wiser sebanyak 10 *usability problem* dan 8 kebutuhan. Total kebutuhan yang didapatkan adalah 24 buah kebutuhan.

3. Kebutuhan yang harus diakomodasi pada tampilan *launcher* adalah terdiri dari berbagai macam warna, menggunakan Bahasa Inggris, mudah dipelajari, memiliki fitur yang dapat menampilkan informasi pribadi, menggunakan istilah yang universal untuk pemberian nama dan penggambaran *icon*, memiliki fitur SOS, serta memiliki bentuk tampilan menu berupa matriks.
4. Perancangan *launcher* sepenuhnya dilakukan berdasarkan data hasil pengujian dan wawancara. Tampilan *launcher* terdiri dari tujuh fitur utama yaitu *My Contacts*, *Dialer*, *SMS*, *My Number*, *SOS*, *camera* dan *My Apps*. Tampilan *launcher* hasil perancangan pun dapat dilihat pada Gambar III.19 sampai Gambar III.32.

5. Hasil evaluasi dari *launcher* hasil perancangan adalah persentase rata-rata keberhasilan pengerjaan *task* di bawah waktu standar meningkat menjadi 42,5% serta persentase keberhasilan pengerjaan *task* tanpa kesalahan meningkat menjadi 65%. Sedangkan untuk nilai kuisioner SUS, nilainya mengalami kenaikan menjad 69,17.

V.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Pembuatan prototipe sebaiknya lebih dikembangkan seperti menggunakan pemrograman agar hasil yang didapatkan lebih nyata.
2. *Task list* yang dibuat sebaiknya mencakup seluruh fitur yang digunakan oleh lansia.
3. Perancangan sebaiknya dilakukan hingga tahap perancangan *keyboard* khusus.
4. Pemilihan warna dan kontras sebaiknya lebih diperhatikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas, Y. (2013). Perancangan *User Interface* Telepon Genggam Lansia Berdasarkan Analisis Uji Kemampupakaian (*Usability Testing*). Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri – UNPAR. Bandung.
- APJII. (2014). Profil Pengguna Internet Indonesia. Diunduh dari : <https://www.apjii.or.id/content/utama/39>
- Beal, V. (2017). Android Launcher. Diunduh dari : http://www.webopedia.com/TERM/A/android_launcher.html
- Claresta, J. (2012). Desain Alat Komunikasi Pendukung Interaksi Sosial Lansia berdasarkan *Usability, Safety, and Attractiveness Participatory (USAP) Design Model*. Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri – UNPAR. Bandung.
- Endrigo, J. (2014). *Top 3 Simpe Android Launcher Apps For The Elderly or Visually-Challenged*. Diunduh dari : www.thebitbag.com/top-3-simple-android-launcher-apps-for-the-elderly-or-visually-challenged/83644
- Hariwijaya, D. (2014). Piramida UX. Diunduh dari : <http://uniteux.com/piramida-ux/>
- Hernawati, I. (2006). Pedoman Tatalaksana Gizi Usia Lanjut Untuk Tenaga,Kesehatan.Depkes:Jakarta
- Holiriyeh. (2013). Perancangan *User Interface* Aplikasi Pembaca Buku Elektronik (*Ebook Reader*) untuk anak usia 6-9 Tahun berdasarkan Uji Kemampupakaian (*Usability Testing*). Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri – UNPAR. Bandung.
- Jose, A. (2015). 2015, Pengguna *Smartphone* Di Indonesia Capai 55 Juta. Diunduh dari : techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta
- Kep, D, A. (2015). Pengertian dan Klasifikasi Lansia (Lanjut Usia). Diunduh dari <http://senyumperawat.com/2015/04/pengertian-dan-klasifikasi-lansia.html>

- Librianty, A. (2015). 4 Pilihan Ponsel Khusus untuk Lansia. Diunduh dari : teknoliputan6.com/read/2159939/4-pilihan-ponsel-khusus-untuk-lansia?p=2
- Mitroff, S. (2014). Everything You Need To Know About Android Launchers. Diunduh dari : <https://www.cnet.com/how-to/everything-you-need-to-know-about-android-launchers/>
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Diunduh dari : <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nova, A. (2013). Studi Kasus #7 : Eksternal dan Internal Trend di Telekomunikasi Indonesia. Diunduh dari : <http://www.manajementelekomunikasi.org/2013/03/studi-kasus-7-10-trend-di-telekomunikasi.html>
- Nurwahidah. (2010). Memaksimalkan Pemberdayaan Diri pada Lansia. Diunduh dari http://poltekkes-mataram.ac.id/cp/wp-content/uploads/2015/08/2.-nurwahidah_jurnal-non-penelitian.doc
- Playstore, Google. (2016). *Launcher Big*. Diunduh dari : <https://play.google.com/store/apps/details?id=name.kunes.android.launcher.demo&hl=in>
- Playstore, Google. (2016). *Launcher Necta*. Diunduh dari : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.necta.launcher&hl=in>
- Playstore, Google. (2016). *Launcher Wiser*. Diunduh dari : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wiser.home&hl=in>
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2011). *Interaction Design :Beyond Human-Computer Interaction, 3rd edition.*, John Wiley & Sons, New York.
- Rubin, J., Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests, 2nd Edition.*, Wiley Publishing, Inc, Indiana.
- Rusdi, I., Sanjaya, A. (2012). Hubungan Interaksi Sosial dengan Kesepian pada Lansia. *Jurnal Keperawatan Holistik*, 26-31. Diunduh dari <http://jurnal.usu.ac.id/index.php/jkh/article/view/313/189>
- Sani, W. G. (2016). Pengertian Lansia dan Batasan Lanjut Usia. Diunduh dari : <http://www.referensibebas.com/2016/03/pengertian-lansia-dan-batasan-lanjut.html>

- Suparyanto. (2010). Konsep Lanjut Usia (Lansia). Diunduh dari <http://dr-suparyanto.blogspot.co.id/2010/07/konsep-lanjut-usia-lansia.html>
- Sutalaksana, I. Z, Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J. H. (2006). Teknik Perancangan Sistem Kerja. Penerbit ITB: Bandung.
- Sutriyanto, E. (2016). Tahun 2025, Indonesia Diprediksi Memiliki Jumlah Lansia Terbesar di Dunia. Diunduh dari : www.tribunnews.com/kesehatan/2015/05/27/tahun-2025-indonesia-diprediksi-memiliki-jumlah-lansia-terbesar-di-dunia
- 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/>
- Wardhana, H. (2014). Mereka Lansia, Mereka Berdaya. Diunduh dari : http://www.kompasiana.com/wardhanahendra/mereka-lansia-mereka-berdaya_54f72ff1a33311b06d8b4693