

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas mengenai kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan mulai dari awal hingga akhir dan saran untuk penelitian selanjutnya. Kesimpulan yang dibuat akan menjawab rumusan masalah, dan saran akan menjadi usulan untuk penelitian lanjutan.

V.1 Kesimpulan

Terdapat tiga buah kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini. Ketiga kesimpulan ini akan menjawab rumusan masalah yang dirumuskan pada bab sebelumnya. Kesimpulan atas penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Terdapat sembilan buah kebutuhan *user* terhadap aplikasi untuk peningkatan produktivitas. Kebutuhan tersebut adalah desain yang bagus, fitur yang banyak, durasi yang bervariasi, keamanan data, kemampuan merekomendasikan, memberikan notifikasi, dapat dibagikan, mudah untuk diakses, dan dapat memotivasi.
2. Terdapat empat buah alternatif konsep dari aplikasi yang dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas. Setelah melalui tahap *concept scoring*, akan didapatkan satu buah alternatif konsep terpilih, yaitu alternatif konsep keempat. Alternatif konsep ini akan memiliki fokus pada pengelompokan aktivitas yang dapat dipanggil kembali dan fitur *navigation bar* yang dapat dipanggil kapanpun. Untuk menjadi sebuah *final concept*, alternatif konsep terpilih akan disempurnakan menggunakan bantuan metode SCAMPER. Sebuah *high fidelity prototype* akan dibuat berdasarkan *final concept* tersebut
3. Hasil evaluasi dari alternatif konsep terpilih melalui penerapan terhadap *user* memiliki hasil yang baik pada lima kategori yang dipilih. Kriteria *effectiveness* memiliki rata-rata nilai sebesar 92,05%, dan kriteria *efficiency* memiliki rata-rata nilai sebesar 82,95%. Kedua kategori ini memiliki predikat baik karena berada diatas nilai minimum, yaitu sebesar 70%. Kuesioner SUS secara keseluruhan memiliki nilai minimum sebesar

68 dan 3,4 pada masing-masing kategori. Setelah diuji, *final concept* memiliki nilai SUS sebesar 71,875, serta nilai kriteria *satisfaction*, *usefulness*, dan *learnability* secara berturut-turut sebesar 3,81, 4,13, dan 3,83. Ketiga kategori ini memiliki predikat baik telah berada diatas nilai minimum.

V.2 Saran

Saran yang diberikan ditujukan untuk penelitian lanjutan dengan topik yang sama atau menyerupai. Terdapat empat buah saran yang diajukan, sebagai berikut:

1. Disarankan untuk memakai *software* bantuan lain untuk menyempurnakan jenis *high fidelity prototype* yang dibuat. Pembuatan *prototype* pada aplikasi Adobe Xd hanya terbatas pada fitur *hyperlink* dan *scroll*. Meskipun memiliki kelebihan yaitu penggunaan yang terintegrasi dengan *software* Adobe lainnya yang dapat membantu desain dari *prototype*, namun fitur seperti pembuatan database, atau pengisian form belum ada pada Adobe Xd. Apabila peneliti menginginkan pembuatan *prototype* yang lebih interaktif, dapat menggunakan bantuan *software* lain seperti Just-in-mind setelah menyelesaikan desain pada *software* lain.
2. Saat melakukan penyempurnaan konsep terpilih atau *concept generation*, dapat dipertimbangkan untuk menambahkan ide-ide dari *user* yang didapatkan dari hasil wawancara sebelumnya. Apabila peneliti menambahkan ide tersebut, perlu dilakukan penyesuaian atau pengembangan karena ide yang diberikan oleh *user* belum tentu cocok dengan alternatif konsep yang dibuat.
3. Aplikasi yang diusulkan dibuat responsif agar dapat dibuka dari berbagai jenis *smartphone*. Saat ini, resolusi aplikasi yang dibuat memiliki perbandingan 16:9, sementara pada saat ini banyak *smartphone* yang telah memiliki perbandingan layar 18:9 atau 4:3 bagi tablet. Karena usulan aplikasi tidak responsif, maka terdapat beberapa tombol yang berbeda lokasi apabila dibuka pada *smartphone* dengan perbandingan resolusi layar yang bukan 16:9.
4. Disarankan untuk melakukan studi lebih lanjut mengenai *database*, *marketing*, maupun *maintaining* dari aplikasi usulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Almigo, N. (2004). Hubungan Antara Kepuasan Kerja dengan Produktivitas Kerja Karyawan. *Jurnal PSYCHE*, 1(1), 50-60.
- Ameliola, S., dan Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. Prosiding *The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethicity and Globalization"*.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2017). *Hasil Survey Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Diunduh dari: <https://apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>. [Diakses 14 Maret 2019]
- Arnowitz, J., Arent, M., dan Berger, N. (2007). *Effective Prototyping for Software Makers*. Burlington, USA: Elsevier, Inc.
- Babich, N. (2017). *Prototyping 101 : The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each*. Diunduh dari : <https://theblog.adobe.com/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use/>. [Diakses 5 Maret 2019].
- Barnum, C. B. (2011). *Usability Testing Essential: Ready, Set...Test!* Burlington, USA: Elsevier, Inc.
- Brynjolfsson, E. (1993). The Productivity Paradox of Information Technology. *Communication of The ACM*, 36(12), 67-77.
- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Cohen , I. B. (1985). *Revolution in Science*. England: Harvard University Press.
- Dam, A. V., Morath, E. (2016). *How American Spend Their Day Reflects a Shifting Economy and Population*. Diunduh dari: <https://graphics.wsj.com/time-use/>. [Diakses 6 Agustus 2019].
- Dumas, J. S., dan Redish, J. C. (1993). *A Practical Guide to Usability Testing*. Great Britain: Cromwell Press, Wiltshire.
- Elmansy, R. (2015). *A Guide to the SCAMPER Technique for Creative Thinking*. Diunduh dari: <https://www.designorate.com/a-guide-to-the-scamper-technique-for-creative-thinking/>. [Diakses 4 Maret 2019].

- Fottrell, Q. (2018). *People Spend Most of Their Waking Hours Staring at Screens*. Diunduh dari: <https://www.marketwatch.com/story/people-are-spending-most-of-their-waking-hours-staring-at-screens-2018-08-01>. [Diakses 23 Januari 2019].
- Guay, M. (2015). *RescueTime – Features, Pricing, Alternative, and More*. Diunduh dari : <https://zapier.com/apps/rescuetime/>. [Diakses 5 Maret 2019].
- Guay, M. (2018). *Toggl – Features, Pricing, Alternative, and More*. Diunduh dari : <https://zapier.com/apps/toggl/>. [Diakses 5 Maret 2019].
- Harrington, H.J., dan Voehl, F. (2016). *The Innovation Tools Handbook: Evolutionary and Improvement Tools That Every Innovator Must Know*. Boca Raton, Florida: Taylor & Francis Group, LLC.
- Halim, Z. (2017). *Desain Aplikasi Mobile untuk Menunjang Perawatan Mobil*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Hymas, C. (2018). *A Decade of Smartphones: We Now Spend an Entire Day Every Week Online*. Diunduh dari: <https://www.telegraph.co.uk/news/2018/08/01/decade-smartphones-now-spend-entire-day-every-week-online/>. [Diakses 23 Januari 2019].
- Jackson, W. (2012). *Android Apps for Absolute Beginners, Third Edition*. New York: Springer Science + Business Media New York
- Jordan, P. W. (2000). *Designing Pleasurable Products*. London, England: Taylor & Francis.
- Kim, S. (2015). *Designing Fun-Oriented Products: A Fun Product that Leads Pleasurable User Experience of The Cincy Red Bike*. Diunduh dari : https://www.researchgate.net/figure/Jordans-hierarchy-of-consumer-needs-2002-1_fig2_303784942. [Diakses 14 Maret 2019].
- Kuniavsky, M. (2010). *Smart Things : Ubiquitous Computing User Experience Design*. Burlington, Massachusetts, USA : Morgan Kaufmann Publishers.
- Lauricella, A. R., Cingel, D. P., Beaudoin-Ryan, L., Robb, M. B., Saphir, M., dan Wartella, E. A. (2016). *The Common Sense Census: Plugged-in Parents of Tweens and Teens*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Liou, F. F. (2019). *Rapid Prototyping and Engineering Applications: A Toolbox for Prototype Development, Second Edition*. CRC Press: Taylor & Francis Group.

- Löwgren, J., dan Stolterman, E. (2004). *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. England: Massachusetts Institute of Technology.
- Martono, N. (2012). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-96.
- McLeod, S. (2018). *Maslow's Hierarchy of Needs*. Diunduh dari : <https://www.simplypsychology.org/maslow.html>. [Diakses 3 Maret 2019].
- Nassar, V. (2012). Common Criteria for Usability Review. *Work-Volume Pre-press, issue Pre-press*, 41(1), 1053-1057.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. London: Academic Press
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi dan Aplikasi*, 1(2), 33-47.
- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Fourth Edition*. United Kingdom: John Wiley & Sons, Inc.
- Rubin, J., dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Testing*. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc
- Santoso, Y., Setiyadi, I., dan Masman, R. R. (2013). *A simple Practical Guide to Conduct Organizational Design & Job Analysis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability with The System Usability Scale (SUS)*. Diunduh dari: <https://measuringu.com/sus/>. [Diakses 8 Jul 2019].
- Schuler, D., Namioka, A. (1993). *Participatory Design: Principles and Practice*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associate.
- Six, J. M., dan Macefield, R. (2016). *How to Determine the Right Number of Participants for Usability Studies*. Diunduh dari: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2016/01/how-to-determine-the-right-number-of-participants-for-usability-studies.php>. [Diakses 10 Maret 2019]

- Stoll, H. W. (1999). *Product Design Methods and Practices*. New York, USA: Marcel Dekker, Inc.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., Tjakraatmadja, J. H. (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Ulrich, K. T., dan Eppinger, S. D. (2012). *Product Design and Development, Fifth Edition*. New York, America: McGraw-Hill.
- Umar, H. (2003). *Metode Riset Bisnis: Panduan Mahasiswa untuk Melaksanakan Riser Dilengkapi Contoh Proposal dan Hasil Riset Bidang Manajemen dan Akutansi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Vicky, R., Pai, S., Saphir, M., Pritchett, J., dan Rudd, A. (2015). *The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Warfel, T. Z. (2009). *Prototyping: A Practitioner's Guide*. New York, USA: Rosenfeld Media, LLC.
- Zamroni, M. (2009). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Dakwah*, 10(2), 195-197.