

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini terdapat kesimpulan hasil dari penelitian yang akan menjawab rumusan masalah. Selain itu, akan diberikan saran terkait penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas penelitian dan sebagai refrensi untuk penelitian selanjutnya. Berikut merupakan kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat tiga buah kesimpulan yang didapat. Tiga kesimpulan tersebut akan menjawab tiga rumusan masalah. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini melibatkan dua pemangku kepentingan, yaitu *session player* dan konsumen *session player*. *Primary needs* dari *session player* terhadap aplikasi berjumlah sepuluh, yaitu informasi lengkap terkait pekerjaan yang ditawarkan, fitur untuk mencari dan memberikan informasi *session player*, publikasi kegiatan *session player*, fitur yang dapat menjamin ketepatan waktu dalam pembayaran gaji, fitur yang menghubungkan pengguna secara langsung, penilaian antarpengguna, notifikasi kepada pengguna, opsi berbayar, informasi seputar musik, dan memiliki desain yang *user-friendly* dan menarik. Sedangkan kebutuhan utama konsumen *session player* terhadap aplikasi berjumlah delapan, yaitu informasi lengkap terkait pekerjaan yang ditawarkan, fitur untuk mencari dan memberikan informasi *session player*, fitur yang memberikan informasi terkait publikasi yang dilakukan *session player*, fitur yang menghubungkan pengguna secara langsung, penilaian antarpengguna, notifikasi kepada pengguna, informasi seputar musik, dan memiliki desain yang *user-friendly* dan menarik.
2. *Interface* aplikasi jaringan sosial untuk *session player* dirancang dalam bentuk *high fidelity prototype*. *Prototype* ini menggambarkan aplikasi dalam bentuk media sosial, dimana *session player* dan konsumen *session player* dapat menggunakan aplikasi dengan sebuah *interface* yang sama. *Prototype* ini

memiliki informasi detail terkait *session player* dan konsumen *session player*, halaman utama yang berisi unggahan karya dan lowongan pekerjaan, halaman artikel, fitur untuk melamar dan menawarkan pekerjaan, mengunggah karya dan pekerjaan, pencarian pengguna, notifikasi terkait pekerjaan dan pembayaran, *profile* pengguna, pemberian ulasan, pilihan untuk peningkatan akun, dan *chat* antarpengguna.

3. Pada *usability testing* dilakukan pengujian secara kuantitatif dan kualitatif. Dari hasil pengujian kuantitatif, didapatkan nilai 90,18% untuk kriteria *effectiveness* dan 95,54% untuk kriteria *efficiency*. Pengujian secara kualitatif menggunakan kuesioner SUS mendapatkan nilai 97,5% untuk kriteria *usefulness*, 90,83% untuk kriteria *learnability*, dan 92,92% untuk kriteria *satisfaction*. Nilai batas minimum dari pengujian kuantitatif dan kualitatif adalah 68%. Dua kuesioner tambahan digunakan pada penelitian, yaitu kuesioner *Perceived Usefulness* yang mendapatkan nilai 89,17% untuk kriteria *usefulness* dan *After Scenario Questionnaire* yang mendapatkan nilai 86,66% untuk kriteria *satisfaction*. Nilai minimum untuk kedua kuesioner adalah 60%. Dengan demikian, aplikasi jaringan sosial bagi *session player* yang dirancang telah memiliki kualitas *usability* yang baik.

## V.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, terdapat beberapa buah saran yang ditujukan untuk penelitian selanjutnya. Saran ini diharapkan dapat menjadi referensi dan meningkatkan kualitas penelitian selanjutnya. Terdapat tiga buah saran dari penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Dalam melakukan pengujian, dapat mengkombinasikan uji lain dengan *usability testing*, seperti menambahkan *focus group research* setelah mendapatkan rancangan konsep awal.
2. Untuk pengembangan aplikasi, dapat menambah aspek *usability* yang diuji, seperti *accessibility* agar sasaran pengguna bisa lebih luas.
3. Mempertimbangkan aspek bisnis atau *viability* dalam pengujian.
4. Mengkombinasikan penggunaan *software* Adobe XD dengan *software* lainnya untuk menambahkan fitur seperti pembuatan *database* dan pengetikan di *keyboard*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*, Diunduh dari: <https://apji.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI23April2018.pdf>, [Diakses 25 Juli 2019].
- Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. (2019). *Subsektor*, Diunduh dari: <https://www.bekraf.go.id/subsektor>, [Diakses 23 Juli 2019].
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Nikah, Talak dan Cerai, serta Rujuk*, Diunduh dari: <https://www.bps.go.id/linkTableDinamis/view/id/893>, [Diakses 30 Juli 2020].
- Chaffey, D., Chadwick, F.E., Johnston, K. dan Mayer, K. (2006). *Internet Marketing: Strategy, Implementation, and Practice*. Diunduh dari: <http://fliphtml5.com/lnym/ryzf/basic/201-250>, [Diakses 23 September 2019].
- Clement, J. (2019). *Number of Apps Available in Leading App Stores 2019*, Diunduh dari: <https://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/>, [Diakses 13 Agustus 2019].
- Dameria, A. (2007). *Color Basic. Edisi 1*. Jakarta: Link & Match Graphic).
- Davis, F.D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13, 319-340. Diunduh dari: <http://www.jstor.org>, [Diakses 10 Juni 2020].
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI. Diunduh dari: <https://www.slideshare.net/andrietrisksono/buku-2-rencana-pengembangan-ekonomi-kreatif-indonesia-2009-2015>, [Diakses 24 Juli 2019].
- Digital Market Asia. (2016). *eMarketer-Apac-Smartphone*, Diunduh dari: <http://www.digitalmarket.asia/apac-will-have-more-than-1-bn-smartphone-users-by-end-of-2015/emarketer-apac-smartphone/>, [Diakses 23 Juli 2019].

- Dwinawan. (2017). *Tentang Ukuran Pada Desain UI*, Diunduh dari: <https://medium.com/paperpillar/tentang-ukuran-pada-desain-ui-bagian-1-b15a1edabdce>, [Diakses 29 Juli 2020].
- Fadli, M. (2017). *Solidnya Komunitas Musik Palembang di Yamaha Tone Made Easy*, Diunduh dari: <https://www.gitarplus.id/event/121/solidnya-komunitas-musik-palembang-di-yamaha-tone-made-easy>, [Diakses 1 September 2019].
- Glasson, C. (2019). *Become a Session Musician*, Diunduh dari: [careersinmusic.com/session-musician/](https://careersinmusic.com/session-musician/), [Diakses 26 Agustus].
- Grammy. (2020). *Award*, Diunduh dari: <https://www.grammy.com/grammys/awards>, [Diakses 30 Juli 2020].
- Halim, Z. (2017). *Desain Aplikasi Mobile untuk Menunjang Perawatan Mobil*. Skripsi Sarjana Teknik Industri, Universitas Katolik Parahyangan. Diunduh dari: <http://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/4867>, [Diakses 28 September 2019].
- Hanson, W. (2000). *Pemasaran Internet*. Jakarta: Salemba Empat.
- Hardjito. (2002). *Internet Untuk Pembelajaran*, Diunduh dari: <http://www.putekkom.go.id/teknodik/t10/10-3htm>, [Diakses 11 Agustus 2019].
- Honawijaya, Y.R. (2018). *Perancangan User Interface Aplikasi Go-Jek Untuk Lansia Berdasarkan Usability Testing*. Skripsi Sarjana Teknik Industri, Universitas Katolik Parahyangan. Diunduh dari: <http://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/7694>, [Diakses 28 September 2019].
- Instagram. (2019). *About Us*, Diunduh dari: <https://www.instagram.com/about/us/>, [Diakses 29 Juli 2019].
- Lee, V., Schneider, H, dan Schell, R. (2004). *Mobile Applications: Architecture, Design & Development*. New Jersey: Prentice Hall PTR.
- Lewis, J. R. (1991). Psychometric Evaluation of an After-Scenario Questionnaire for Computer Usability Studies: The ASQ. *SIGCHI Bulletin*, 23, 78–81. Diunduh dari: doi:10.1145/122672.122692.
- LinkedIn. (2019). *About LinkedIn*, Diunduh dari: <https://about.linkedin.com/>, [Diakses 19 November 2019].
- Marsaulina, C. (2019). *Analisis Technology Acceptance Model (ATM) Pada*

- Penggunaan Kartu E-Money di Kota Bandung*. Skripsi Sarjana Ekonomi, Universitas Katolik Parahyangan. Diunduh dari: <http://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/9254>, [Diakses 30 Juni 2020].
- McDonald, H. (2019). *What Is a Session Player*, Diunduh dari: <https://www.thebalancecareers.com/what-is-a-session-musician-2460709>, [Diakses 26 Agustus 2019].
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Diunduh dari: <https://www.nngroup.com/books/usability-engineering/>, [Diakses 27 September 2019].
- Oz Radio Bandung. (2019). *Produsen dan Musisi Indonesia yang Berbakat yang Tergabung di Uprising*, Diunduh dari: <http://www.ozradiobandung.com/index.php/oz-news/item/460-produser-dan-musisi-indonesia-berbakat-yang-tergabung-di-uprising>, [Diakses 26 Juli 2019].
- Preece, J., Sharp, H., dan Rogers, F. (2015). *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction, Fourth Edition*. United Kingdom: John Wiley & Sons, Inc. Diunduh dari: [https://books.google.co.id/books/about/Interaction\\_Design.html?id=n0h9CAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Interaction_Design.html?id=n0h9CAAQBAJ&redir_esc=y), [Diakses 27 September 2019].
- Pressman, R. S. dan Maxim, B. R. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Ramadhani, G. (2003). *Modul Pengenalan Internet*, Diunduh dari: [http://directory.umm.ac.id/tik/pengenalan\\_internet.pdf](http://directory.umm.ac.id/tik/pengenalan_internet.pdf), [Diakses 12 Agustus 2019].
- Republika.co.id. (2018). *Bekraf: Kontribusi Musik ke PDB Kecil*, Diunduh dari: <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/18/03/10/p5cb8r313-bekraf-kontribusi-musik-ke-pdb-kecil>, [Diakses 23 Juli 2019].
- Rubin, J. dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing* (2nd ed.). Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability with The System Usability Scale (SUS)*. Diunduh dari: <https://measuringu.com/sus/>. [Diakses 18 Mei 2020].

- Skala Survei Indonesia. (2018). *Jenis Musik yang Disukai Masyarakat Indonesia*, Diunduh dari: <http://www.skalasurveiindonesia.com/jenis-musik-yang-dicintai-publik-indonesia/>, [Diakses 27 Juli 2019].
- Soundcloud. (2019). *About Soundcloud*, Diunduh dari: <https://soundcloud.com/pages/contact>, [Diakses 29 Juli 2019].
- Standiklaus, S. (2019). *Perancangan Aplikasi Pengembangan Kreativitas dan Produktivitas*. Skripsi Sarjana Teknik Industri, Universitas Katolik Parahyangan. Diunduh dari: <http://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/10024>, [Diakses 28 Juli 2020].
- Sub Direktorat Statistik Pendidikan dan Kesejahteraan Sosial. (2014). *Statistik Pemuda Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik Diunduh dari: <https://www.bps.go.id/publication/2015/11/02/f4bbb65bbc11ad61a75695b3/statistik-pemuda-indonesia-2014.html>, [Diakses 23 Juli 2019].
- Suci, D. (2019). *Catat Tanggalnya, Ini Daftar 100 Calender of Events 2019 di Indonesia!*, Diunduh dari: <https://www.idntimes.com/travel/destination/reza-iqbal/catat-tanggalnya-ini-daftar-100-calender-of-events-2019-di-indonesia/full>, [Diakses 1 September 2019].
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J. H. (2006). *Teknik Perancangan Sistem Kerja*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Sutanto, Y.F. (2017). *Perancangan Aplikasi Kalender Event Interaktif Untuk Warga Bandung*. Skripsi Sarjana Teknik Industri, Universitas Katolik Parahyangan. Diunduh dari: <http://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/4868>. [Diakses 28 September 2019].
- Tiketapasaja.com. (2019). *Musik*, Diunduh dari: <https://tiketapasaja.com/event/category/musik?page=7>, [Diakses 3 September 2019].
- Turban, D. K. J., Lee, T., dan Liang, D. (2012). *Electronic Commerce, 7th Edition*. United States: Pearson.
- Wang, H., Chechen, L. dan Ling H.-Y. (2013). What Affects Mobile Application Use?: The Roles of Consumption Values. *International Journal of Marketing Studies*, 5 (2).12.

- Wardhana, Y. W. (2014). *Sekilas Pilihan Profesi di Industri Musik*, Diunduh dari: <https://www.compusiciannews.com/Sekilas-Pilihan-Profesi-di-Industri-Musik-456/>, [Diakses 25 Juli 2019].
- Websindo. (2019). *Indonesia Digital 2019: Media Sosial*, Diunduh dari: <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-media-sosial/>, [Diakses 23 Juli 2019].
- Williams, B.K. dan Sawyer, S.C. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications*. New York: McGraw-Hill.
- Xia, V. (2017). *What? You Are Still Doing High-Fidelity Prototype Slowly?*, Diunduh dari <https://medium.com/@Vincentxia77/what-you-are-still-doing-high-fidelity-prototype-slowly-bd0d1e764663>, [Diakses 17 Juni 2020].
- Youtube. (2019). *About*, Diunduh dari: <https://www.youtube.com/yt/about/>, [Diakses 29 Juli 2019].