

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran diperoleh berdasarkan keseluruhan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Kesimpulan akan menjawab rumusan masalah, sedangkan saran akan diberikan sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya.

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hasil dari seluruh rangkaian penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan sendiri akan menjawab rumusan masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan:

1. Terdapat sepuluh kebutuhan utama *user* terkait perancangan aplikasi Tata Usaha. Kebutuhan tersebut adalah aplikasi memberikan informasi terkini, menyediakan informasi mengenai Tata Usaha dengan jelas, mampu berkomunikasi langsung dengan pihak Tata Usaha, menginformasikan status berkas yang diajukan, mudah dan sederhana untuk digunakan, memberikan informasi syarat dan prosedur permohonan berkas, menyediakan informasi jadwal tertentu, dapat membuat beberapa permohonan atau pengajuan berkas secara *online*, dapat mengingatkan mahasiswa akan jadwal-jadwal penting, dan memiliki desain yang menarik.
2. Terdapat tiga buah alternatif konsep untuk perancangan prototipe dari aplikasi Tata Usaha. Berdasarkan tahapan *concept scoring*, diperoleh satu alternatif konsep terpilih berdasarkan skor tertinggi. Alternatif konsep terpilih tersebut adalah alternatif konsep 2 dengan skor sebesar 4,49. Alternatif konsep 2 sendiri berfokus dalam memberikan informasi lebih kepada *user* terkait permohonan yang sudah diajukan. Alternatif konsep terpilih selanjutnya disempurnakan dengan menerapkan metode SCAMPER yang kemudian dirancang dalam bentuk *final concept low fidelity* dan dikembangkan menjadi *high fidelity prototype*.

3. Evaluasi dilakukan dengan menerapkan metode *usability testing* dengan menggunakan lima kriteria, yaitu *effectiveness*, *efficiency*, *satisfaction*, *usefulness*, dan *learnability*. Kriteria *effectiveness* mendapatkan rata-rata nilai sebesar 91% yang dapat dikatakan baik karena nilai minimum kriteria ini adalah sebesar 68%. Kriteria *efficiency* juga dapat dikatakan baik karena memiliki nilai rata-rata sebesar 90,6% dengan nilai minimum sebesar 68%. Nilai rata-rata yang diperoleh oleh kuesioner SUS adalah sebesar 83,44% yang dapat dikatakan baik karena nilai minimum dari kuesioner ini adalah sebesar 68%. Berdasarkan kuesioner SUS, diperoleh juga nilai pada kriteria *satisfaction*, *usefulness*, dan *learnability* masing-masing sebesar 4,29, 4,5, dan 4,38 yang dapat dikatakan baik karena memiliki nilai diatas nilai minimumnya, yakni 3,4. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rancangan prototipe dari aplikasi Tata Usaha telah memiliki tingkat kemampupakaian yang baik.

V.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diberikan beberapa saran dengan tujuan untuk membantu penelitian serupa di masa yang akan datang. Selain itu, saran juga dapat diberikan kepada pihak Tata Usaha Fakultas Y pada Universitas X sebagai objek penelitian. Berikut merupakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian serupa selanjutnya:

1. Sebaiknya dilanjutkan penelitian akan perancangan aplikasi Tata Usaha bagi *user* Tata Usaha untuk mensinkronisasi kegiatan antara mahasiswa dan pihak Tata Usaha.
2. Sebaiknya pembuatan prototipe menggunakan bantuan *software* lainnya untuk menyempurnakan penggunaan prototipe layaknya seperti aplikasi di dunia nyata. *Software* Adobe XD terbatas pada perpindahan dari satu gambar ke gambar lainnya, sehingga *user* tidak dapat mengetik secara langsung dalam prototipe.
3. Prototipe aplikasi dapat dikembangkan ke tahap pembuatan aplikasi melalui proses pemrograman dan diimplementasikan oleh pihak Tata Usaha Fakultas Y pada Universitas X. Dengan mengimplementasikan aplikasi ini, diharapkan aplikasi dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi kinerja Tata Usaha, khususnya dalam pelayanan mahasiswa.

4. Menambahkan fitur-fitur tambahan lainnya yang belum terakomodasi pada prototipe seperti fitur verifikasi pada nomor *handphone* jika *user* mengganti informasi pribadinya.
5. Penelitian selanjutnya dapat diperluas dengan melibatkan mahasiswa dan Tata Usaha dari Fakultas lainnya pada Universitas X, karena masing-masing Fakultas mungkin memiliki karakteristik layanan Tata Usaha yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- ISO 9241-11 (1998). *Ergonomic Requirements for Office Work with Visual Display Terminals (VDTs) – ISO 9241-11 “Guidance on Usability”*. Switzerland: International Organization for Standardization.
- Amalia, D. (2015). *Pentingnya Pendidikan di Zaman Sekarang*. Diunduh dari: <https://www.kompasiana.com/deviamalia/54f90f4ca33311a8048b4591/pentingnya-pendidikan-di-zaman-sekarang>. [Diakses 3 Januari 2020].
- Aridansyah, G. (2019). *Pengertian Tata Usaha*. Diunduh dari: <https://guruakuntansi.co.id/tata-usaha/>. [Diakses 14 Januari 2020].
- Arnowitz, J., Arent, M., dan Berger, N. (2007). *Effective Prototyping for Software Makers*. Burlington, USA: Elsevier, Inc.
- Barnum, C. M. (2011). *Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test!*. Burlington, USA: Elsevier, Inc.
- Deeson, E. (1991). *Dictionary of Information Technology*. Glasgow, UK: Harper Collins Publishers.
- 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 18 Mei 2020].
- Faulkner, L. (2003). Beyond the Five-User Assumption: Benefits of Increased Sample Sizes in Usability Testing. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*. 35 (3): 379-383. Diunduh dari: <https://link.springer.com/article/10.3758/BF03195514>. [Diakses 2 Mei 2020].
- Halim, Z. (2017). *Desain Aplikasi Mobile untuk Menunjang Perawatan Mobil*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Inder, S., dan Reay, S. (2014). *Practice-Based and Material Focused: A Craft Approach to Teaching Design Intuition*. Diunduh dari: <https://www.researchgate.net/publication/305766702>. [Diakses 19 Februari 2020].
- Jayani, D. H. (2019). *Tertinggi Sejak 1997, Jumlah Mahasiswa Indonesia 2018 Capai 7 Juta Jiwa*. Diunduh dari:

- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/26/tertinggi-sejak-1997-jumlah-mahasiswa-indonesia-2018-capai-7-juta-jiwa>. [Diakses 17 Januari 2020].
- KBI. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Löwgren, J., dan Stolterman, E. (2004). *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. England: Massachusetts Institute of Technology.
- Kominfo. (2017). *Survey Penggunaan TIK 2017*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia.
- Lutfi, E. (2017). *6 Alasan Mengapa Mobile App Lebih Populer Dibanding Website*. Diunduh dari: <https://www.labana.id/view/6-alasan-mengapa-mobile-app-lebih-populer-dibanding-website/2017/02/09/?fullview>. [Diakses 21 Januari 2020].
- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistemika.
- Narti, S. (2019). *Tata Usaha dan Administrasi*. Diunduh dari: https://www.academia.edu/11315718/TATA_USAHA_DAN_ADMINISTRASI. [Diakses 19 Februari 2020].
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. London: Academic Press.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Pemerintah Indonesia. (2012). *Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi*. Lembaran Negara RI Tahun 2012 Nomor 5336. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 5th Edition*. United States of America: John Wiley & Sons, Inc.
- Rubin, J., dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests (2nd Edition)*. United States of America: Wiley Publishing, Inc.

- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability with The System Usability Scale (SUS)*. Diunduh dari <https://measuringu.com/sus/>. [Diakses 26 Juli 2020].
- Schuler, D., dan Namioka, A. (1993). *Participatory Design: Principles and Practice*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associate.
- Sebastian, S. (2019). *Perancangan Aplikasi Pengembangan Kreativitas dan Produktivitas*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Sevima. (2019). *Pentingnya Sistem Informasi Manajemen Perguruan Tinggi Berbasis ICT*. Diunduh dari: <https://sevima.com/pentingnya-sistem-informasi-manajemen-perguruan-tinggi-berbasis-ict/>. [Diakses 21 Januari 2020].
- Stoll, H. W. (1999). *Product Design Methods and Practices*. New York, USA: Marcel Dekker, Inc.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J. H. (2006). *Teknik Perancangan Sistem Kerja*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Syaifullah, A. (2018). *66,3% Masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone #8*. Diunduh dari: <http://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8>. [Diakses 21 Januari 2020].
- The, L. G. (1999). *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Thomas, N. (2015). *How to Use the System Usability Scale (SUS) to Evaluate the Usability of Your Website*. Diunduh dari: <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>. [Diakses 24 Mei 2020].
- Ulrich, K. T., dan Eppinger, S. D. (2015). *Product Design and Development, Sixth Edition*. New York, America: McGraw-Hill.
- Wikipedia. (2019). *Perguruan Tinggi*. Diunduh dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Perguruan_tinggi. [Diakses 3 Januari 2020].