

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan disajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Kemudian, diberikan juga saran bagi perusahaan dan penelitian sejenis kedepannya.

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dibuatlah kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang ditetapkan. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Hasil *usability testing* aplikasi saat ini menunjukkan nilai pada faktor *effectiveness* sebesar 54%, pada faktor *efficiency* sebesar 53%, pada faktor *satisfaction* sebesar 57%, dan grafik *learnability* yang menunjukkan waktu pengerjaan stabil pada repetisi ketiga. Secara keseluruhan, aplikasi X belum mencapai tahap yang baik dalam *usability*. Pengujian yang dilakukan juga memberikan *output* berupa *usability problem* yang ditemukan pada fitur-fitur spesifik dalam aplikasi saat ini.
2. Terdapat 39 perbaikan pada desain *interface* aplikasi. Mayoritas usulan adalah perubahan pada tata letak fitur dan perombakan besar pada bagian *home* dan *navigation bar* dari aplikasi ini. Terdapat juga usulan untuk merubah penamaan beberapa kolom pengisian dan fitur agar lebih jelas dan tidak memiliki makna berganda. Selain itu diberikan juga usulan terkait bantuan terhadap aplikasi agar pengguna dapat mengerti hal-hal yang tidak umum yang terdapat pada aplikasi ini.
3. Hasil *usability testing* rancangan usulan ini menunjukkan nilai pada faktor *effectiveness* sebesar 86%, pada faktor *efficiency* sebesar 82%, pada faktor *satisfaction* sebesar 81,55%, dan grafik *learnability* yang menunjukkan waktu pengerjaan stabil pada repetisi kedua. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa rancangan yang diberikan telah memiliki tingkat *usability* yang baik.

V.2 Saran

Adapun pembuatan saran yang dapat dipertimbangkan sebagai usulan untuk penelitian serupa kedepannya. Saran yang diberikan peneliti terhadap perusahaan dan penelitian kedepan adalah sebagai berikut.

1. Melakukan *usability testing* untuk mengevaluasi pengembangan aplikasi secara berkala setiap 3 bulan sekali.
2. Menetapkan fitur utama unggulan yang menjadi tujuan aplikasi agar pengembangan fitur dapat lebih terfokus.
3. Melakukan penelitian lanjutan terhadap desain *interface* untuk mencapai tingkat *user experience* yang lebih tinggi.
4. Untuk penelitian serupa, sebaiknya mempertimbangkan penggunaan kuesioner *usability* CSUQ untuk melakukan penelitian lebih dalam terhadap masing-masing aspek yang ada pada kuesioner jenis ini.
5. Untuk penelitian serupa, sebaiknya menggunakan metode pengukuran *learnability* yang dapat diukur secara kuantitatif, namun memiliki reliabilitas yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aderianti, S. (2018). Mengenal Inklusi Keuangan: Manfaat dan Inovasinya untuk Negara. *Cekaja*. Diunduh dari: <https://www.cekaja.com/info/mengenal-inklusi-keuangan-pengertian-manfaat-dan-inovasinya-untuk-negara/>
- Adipat, B., & Zhang, D. (2005). *Interface Design for Mobile Application*. Proceeding of the Eleventh American Conference on Information System, Omaha, NE, USA August 11th-14th 2005.
- Alroobaea, R. & Mayhew, P. J. (2014). The Impact of Usability on E-Marketing Strategy in International Tourism Industry. *Conclusion and Future Work*, 6. doi: 10.1109/SAI.2014.6918301
- Anderson, S. P. (2011). *Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Bachdar, S. (2018). Jangan Heran Literasi Keuangan Mahasiswa Masih Rendah. *Marketeters*. Diunduh dari: <https://marketeters.com/jangan-heran-literasi-keuangan-mahasiswa-indonesia-masih-rendah/>
- Bradburry, N, A. (2016). Attention Span During Lectures: 8 Second, 10 Minutes, or More. *Conslusion*, 40, 509-513. doi:10.1152/advan.00109.2016.
- Carter, J., Earthy, J., & Geis, T. (2016). New ISO Standards for Usability, Usability Reports, and Usability Measures. *ISO/IEC 25022: Measurement of Quality in Use*, 7-9. doi: 10.10007/978-3-319-29510-4_25
- Ghozie, P. H. (2013). *Make It Happen!* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hussain, A., Mkpojiogu, E. O. C., Abubakar, H., Hassan, M. H. (2017a). A Usability Evaluation of Mudah.my on Mobile Devices. *Result and Recommendation*, 020058, 3-4. doi: 10.1063/1.5005392
- Hussain, A., Mkpojiogu, E. O. C., Abubakar, H., Hassan, M. H. (2017b). The Usability Evaluation of Lazada Mobile Application. *Result and Discussion*, 020059, 3-5. doi: 10.1063/1.5005391
- Jocye, A. (2019). How to Measure Learnability of a User Interface. *NnGroup*. Diunduh dari: <https://www.nngroup.com/articles/measure-learnability/>
- Kiyosaki, R. T. (1997). *Rich Dad Poor Dad*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Krug, S. (2006). *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability, Second Edition*. California: New Riders Publishing.
- Lewis, J. R. (2018). Measuring Perceived Usability: The CSUQ, SUS, and UMUX, *International Journal of Human–Computer Interaction. Result*, 6. doi: 10.1080/10447318.2017.1418805
- Lewis, J. R. (2019). Measuring Perceived Usability: SUS, UMUX, and CSUQ Ratings for Four Everyday Products, *International Journal of Human–Computer Interaction. CSUQ*, 6-7. doi: 10.1080/10447318.2018.1533152
- Oloan, A. (2019). Pentingnya Paham Literasi Keuangan untuk Menjaga Stabilitas Keuangan. *Kompas*. Diunduh dari: https://www.kompasiana.com/agus_oloan/5cfe028a3ba7f744e5165572/pentingnya-paham-literasi-keuangan-untuk-menjaga-stabilitas-keuangan?page=all
- Prabowo, A. (2019). Siaran Pers Survei OJK 2019: Indeks Literasi Keuangan dan Inklusi Keuangan Meningkat. *Otoritas Jasa Keuangan*.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 4th Edition. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing*, 2nd Edition. Indiana: Willey Publishing Inc.
- Sauro, J. (2013). How to Measure Learnability. *MeasuringU*. Diunduh dari: <https://measuringu.com/measure-learnability/>
- Sekaran, U. (2003). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*, 4th Edition. Illinois: John Wiley & Sons, Inc.