

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

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

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dibuat tiga kesimpulan untuk menjawab tiga rumusan masalah yang ditetapkan. Ketiga kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Hasil *usability testing website* T saat ini menunjukkan nilai skor kriteria *usefulness* sebesar 58,33, kriteria efektivitas sebesar 60,7%, kriteria efisiensi sebesar 61,18%, kriteria kepuasan memiliki skor SUS sebesar 2,85, dan grafik *learnability* menunjukkan waktu pengerjaan tugas yang stabil dan di bawah waktu normal yang jatuh pada repetisi ketiga. Secara keseluruhan, *website* T belum mencapai tahap *usability* yang baik. Pengujian yang telah dilakukan menghasilkan *output* berupa *usability problems* yang ditemukan pada fitur-fitur di dalam *website* saat ini.
2. Terdapat 13 perbaikan yang dilakukan pada *website* T. Perbaikan tersebut berupa membesarkan ukuran tulisan, membuat pemilihan alamat sesuai urutan abjad, membuat sistem *typing keyboard* untuk pengisian alamat, menampilkan foto secara langsung setelah diunggah, memberikan *background* warna untuk opsi pemilihan peminatan kerja, penekanan tombol pengisian ijazah dan sertifikat satu kali, memunculkan hasil pengunggahan dokumen pelengkap, menambahkan himbauan, merampingkan tampilan informasi pekerjaan, membuat fitur *translate*, memberi himbauan notifikasi *email*, tidak menghilangkan pengisian data registrasi yang sudah benar, dan membuat berfungsi tombol *home website*.
3. Hasil *usability testing* usulan rancangan *website* menunjukkan nilai skor kriteria *usefulness* sebesar 86,81, kriteria efektivitas sebesar 91,04%,

kriteria efisiensi sebesar 91,04 %, kriteria kepuasan memiliki skor SUS sebesar 4,458, dan grafik *learnability* menunjukkan waktu pengerjaan tugas yang stabil dan di bawah waktu normal yang jatuh pada repetisi kedua. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa usulan rancangan yang diberikan telah memiliki tingkat *usability* yang baik dengan mengalami peningkatan pada kriteria *usability* yang telah digunakan.

V.2 Saran

Saran diberikan untuk dipertimbangkan dalam penelitian serupa kedepannya. Saran diberikan peneliti terhadap perusahaan dan penelitian tema serupa. Saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Menambah fitur pengujian *usability testing* setiap *website* mengalami *update* agar dapat mengetahui *usability* yang lebih sempurna lagi dari seluruh fitur di *website* T.
2. Melakukan penelitian lanjutan tentang desain *interface* agar mencapai *user experience* yang lebih tinggi.
3. Menggunakan kuesioner jenis lain dalam mengukur *usability* suatu sistem, misalnya kuesioner CSUQ, kuesioner QUIS, atau kuesioner SUMI. Kuesioner jenis lain dapat memberikan persepsi lain dari evaluasi suatu sistem.
4. Apabila pengujian masih harus dilakukan secara *remote* atas masalah pandemi seperti pada masa penelitian ini, baiknya dipastikan konektivitas internet dari kedua belah pihak (penguji dan responden) tidak mengalami kendala agar tidak terjadi variansi yang tinggi untuk data waktu yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, B., dan Zhang, D. (2005). *Interface Design for Mobile Application*. Omaha, USA: AMCIS 2005.
- Andersen, B. (2007). *Business Process Improvement Toolbox, Second Edition*. Milwaukee. Wisconsin: ASQ Quality Press.
- Anderson, S. P. (2011). *Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Anggoro, H. (2015). Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi dan Pertumbuhan Angkatan Kerja Terhadap Tingkat Pengangguran di Kota Surabaya. Diakses dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> [Diakses pada 20 Januari 2020].
- Anggraini, S., Lia dan Kirana, N. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Badan Pusat Statistik (2019). Status Keadaan Ketenagakerjaan Republik Indonesia. Diakses dari <http://www.bps.go.id>, [Diakses pada 12 Februari 2020]
- Brewster (1831). Teori Warna Menurut Brewster. Diakses dari lynarsyila.wordpress.com/2012/07/24/teori-brewster-teori-tentang-warna/ [Diakses pada 28 Juli 2020].
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Retrospective*. *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29-40.
- Carter, J., Earthy, J., Geis, T. (2016). *New ISO Standards for Usability. Usability Reports, and Usability Measures. Measurement of Quality in Use*, 7-9. doi: 10.10007/987-3-319-29510-4_25
- Cooper. W. W, Seiford, L. M., Tone, K (2006). *Data Envelopment Analysis*. USA:LLC.
- Department of Economic and Social Affairs (2020). *World Population*. Diakses dari <http://www.worldometers.info> [Diakses pada 2 Februari 2020].
- Ericsson, K. A. dan Simon, H. A. (1984). *Protocol Analysis: Verbal Reports as Data (Revised ed.)*. London: MIT Press.
- Haak, M. J., Jong, M. D. T. D., & Schellens, P. J. (2003). *Restrospective vs. Concurrent think-aloud Protocols: Testing the Usability of an Online Library*

- 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 30 Juli 2020].
- Hill, W. (2005). *The Complete Typographer 2nd edition*. Singapore. Page One Publishing Private Limited.
- Kerzner, H. (2009). *Project Management: A System to Approach, Planning, Scheduling, and Controlling*. Canada: John Willey and Sons, Inc.
- Kesowo, B. (2003, 25 Maret). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003. Diakses dari <http://www.kemenperin.go.id> [Diakses 20 Maret 2020].
- Khanum, M. A., dan Trivedi, M. C. (2012). *Take Care: A Study on Usability Evaluation Methods for Children*. *International Journal of Advanced Research in Computer Science*, 3(2), 101-105.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. USA: Academic Press.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction*, 4th edition. New York: John Willey & Sons, Inc.
- Rubin, J., dan Chrisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing. How to Plan, design, and Conduct Effective Test*, 2nd Edition. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Rustan, S. (2010). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama.
- Sauro, J. (2013). *How to Measure Learnability*. Diunduh dari: <https://measuringu.com/measure-learnability/>. [Diakses 28 Februari 2020]
- 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 28 Februari 2020]
- Sekaran, U. (2003). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*, 4th Edition. Illinois: John Wiley & Sons, Inc.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., Diakopoulos, N. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 6th edition. Essex: Pearson Education Limited.

- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tomlin, C. (2018). *UX Optimization: Combining Behavioral UX and Usability Testing Data to Optimize Websites*. Texas: Cedar Park Inc.
- Thea, A. (2019). *Enam Fokus Pemerintah Bidang Ketenagakerjaan 2019*. Diunduh dari <http://www.hukumonline.com> [Diakses 2 Maret 2020].
- Van Den Haak, J., De Jong, T., Schellens, J. (2003). *Retrospective vs. Concurrent Think-Aloud Protocols: Testing The Usability of an Online Library Catalogue*. Diunduh dari: <http://www.tandf.co.uk/journals>, [Diakses 30 Juli 2020].
- Yadika, B. (2019). *Indonesia Targetkan Kirim 70 Ribu Tenaga Kerja Terampil ke Jepang*. Diunduh dari <http://www.liputan6.com>. [Diakses 2 Maret 2020].
- Young, K. (2005). *Direct from the source: The Value of 'Think-Aloud' Data in Understanding Learning*. *Journal of Educational Enquiry*, 6(1), 19-33.