

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dan saran hasil penelitian. Secara keseluruhan, pembahasan terdiri dari proses identifikasi kebutuhan, penentuan alternatif desain, pembuatan prototipe aplikasi, dan evaluasi prototipe aplikasi.

V.1 Kesimpulan

Dalam penelitian, dilakukan perancangan aplikasi penyedia informasi perguruan tinggi. Perancangan aplikasi tersebut berfokus pada kebutuhan pengguna. Hal tersebut dapat dilihat pada proses penilaian kuantitatif alternatif desain, dimana penilaian dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna. Dikarenakan kebutuhan pengguna menjadi dasar perancangan aplikasi penyedia informasi perguruan tinggi, maka rancangan aplikasi dapat dikatakan dapat membantu pelajar SMA/ sederajat untuk mengakses informasi yang dibutuhkan.

Rancangan aplikasi yang terbentuk telah memenuhi aspek *functionality* dan juga aspek *usability*. Aspek *functionality* dilihat dari fungsi aplikasi yang telah berjalan sesuai dengan tujuannya. Hal ini dibuktikan melalui *usability testing*, dimana pengguna dapat menggunakan prototipe aplikasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan dari hasil wawancara terstruktur pengguna mengatakan informasi yang diberikan aplikasi sudah lengkap dan sesuai.

Aspek *usability* aplikasi dilihat dari hasil penilaian 5 faktor *usability* (*usefulness*, efektivitas, efisiensi, *learnability*, dan *satisfaction*). Hasil evaluasi *usefulness* memiliki nilai 81,79%, efektivitas memiliki nilai 82,14%, efisiensi memiliki nilai 80,36%, *learnability* memiliki nilai 71,43%, dan *satisfaction* memiliki nilai 79,64%. Menurut referensi, untuk nilai *usability* diatas 70% dapat dinyatakan *acceptable*. Dikarenakan penilaian aplikasi dikatakan *acceptable*, maka rancangan aplikasi penyedia informasi perguruan tinggi dapat dikatakan telah memenuhi aspek *usability*.

Rancangan prototipe aplikasi dapat dilihat dengan mengakses *link* berikut:

<https://xd.adobe.com/view/823a287d-9903-4258-69ed-730d08998e10-f40b/?fullscreen&hints=off>

V.2 Saran

Setelah selesai melakukan penelitian terkait perancangan aplikasi penyedia informasi perguruan tinggi, terdapat saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya. Saran pertama yang dapat diberikan, penelitian selanjutnya sebaiknya mencoba melibatkan pihak perguruan tinggi dalam tahapan penentuan kebutuhan, perancangan alternatif desain, dan menjadi pihak perguruan tinggi menjadi sumber penyedia informasi perguruan tinggi.

Saran kedua, pada penelitian selanjutnya, sebaiknya peneliti ikut bergabung bersama dengan peserta dalam melakukan perancangan alternatif desain. Dengan demikian, peserta dapat lebih terarah dan hasil alternatif desain menjadi lebih baik. Saran ketiga untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya peneliti menggunakan *link shared* adobe XD dalam proses evaluasi prototipe.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Y. (2008). Focus Group Discussion (Diskusi Kelompok Terfokus) Sebagai Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. *Keperawatan Indonesia*, 58-62.
- Alathas, H. (2018, October 19). *Bagaimana Mengukur Kebergunaan Produk dengan System Usability Scale (SUS) Score*. Diunduh dari KelasUX: <https://medium.com/kelasux/bagaimana-mengukur-kebergunaan-produk-dengan-system-usability-scale-sus-score-2d6843ca780a>
- Amalia, S. M. (2017). *Pengukuran Kerja: Faktor Penyesuaian dan Allowance*. Diunduh dari https://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/2017_APK_09_-_Faktor_Penyesuaian_Allowance.pdf
- BPS. (2018). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018*, 136-137.
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *JUS Journal of Usability Studies*, 29-40.
- Christina, S., Hariandja, J. R., & Nainggolan, M. (2014). Perancangan Aplikasi Penunjang Aktivitas Travelling yang Interaktif dan Mobile untuk Paruh baya Menggunakan Teknik Cooperative Prototyping.
- Dekirty, X. (2019, Agustus 17). *5 Penyebab Mengapa Mahasiswa Masih Salah Ambil Jurusan*. Diunduh dari IDN Times Web site: <https://www.idntimes.com/life/education/xehi-dekirty/penyebab-mahasiswa-masih-salah-ambil-jurusan-kuliah-exp-c1c2/full>
- Demirbilek, O. (1999). *Involving The Elderly In The Design Process: a Participatoy Design Model For Usability Safety and Attractivenss*.
- Djoko. (2015, Agustus 10). *Internet Jadi Referensi Utama Mengakses Berita dan Informasi*. Diunduh dari KOMINFO: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/5421/Kemkominfo%3A+Internet+Jadi+Referensi+Utama+Mengakses+Berita+dan+Informasi/0/berita_satker
- Dwi, G. A., Insan, F., & Rochimah, S. (2014). Pengukuran Kualitas untuk Aplikasi Permainan pada Perangkat Bergerak. *ULTIMA InfoSys*.
- Farouqi, M. I., Aknuranda, I., & Herlambang, A. D. (2018). Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Metode Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3110-3117.

- Jordan, W. P. (2000). *designing Pleasurable products: an introduction to the new human factor*. London: Taylor & Francis Books Ltd.
- KOMINFO. (2017). *Survei Penggunaan TIK Tahun 2017*, 19.
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rochmadi, A. (2018). Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Personas. *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Marthasari, G. I., & Hayatin, N. (2017). Analisis Usability Terhadap Sistem Lective Gegulang Berbasis USE Questionnaire. *Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (Sentra) 2017*.
- McCloskey, M. (2014, Januari 12). *Turn User Goals into Task Scenarios for Usability Testing*. Diunduh dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>
- Moran, K. (2019, Desember 1). *Usability Testing 101*. Diunduh dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Nielsen, J. (2000, Maret 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Diunduh dari Nielsen Norman group: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, J. (2012, Januari 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. Diunduh dari Nielsen Norman group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nielsen, J., & Budiu, R. (2013). *Mobile Usability*. Berkeley: The Nielsen Norman Group.
- Niswi, U. (2018, Mei 3). *5 Hal Fatal yang Mungkin Bakal Terjadi Ketika Kamu Salah Jurusan*. Diunduh dari IDN Times Web site: <https://www.idntimes.com/life/education/uswatun-niswi/5-hal-fatal-yang-mungkin-bakal-terjadi-ketika-kamu-salah-jurusan-c1c2>
- Novitasari, A. P., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Ezypos. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1733-1740.
- Paramita, A., & Kristiana, L. (2013). Teknik Focus Group Discussion Dalam Penelitian Kualitatif (Focus Group Discussion Tehnique in Qualitative Reseach). *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 117-127.

- Pramono, W. A., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction 4th ed.* United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Putri, N. (2018, April 14). *Youthmanual: Angka Siswa yang Salah Pilih Jurusan Masih Tinggi*. Diunduh dari Skystar Ventures: <http://www.skystarventures.com/youthmanual-angka-siswa-yang-salah-pilih-jurusan-masih-tinggi/>
- Rahman, E. S., & Vitalocca, D. (2018). Analisis Usabilitas Menggunakan USE Questionnaire pada Sistem Informasi SMK Negeri 3 Makassar. *Jurnal Mekom*.
- RISTEKDIKTI. (2017). Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. *Laporan Kinerja 2017*, 44-45.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing 2nd Ed.* Canada: Wiley Publishing INC.
- Sakai, T., Okuyama, J., Arai, N., Nakamura, Y., Tsuji, T., Moriya, K., . . . Hishiyama, R. (2012). Field Informatics. In T. Ishida, *Field Informatics* (pp. 123-133). Kyoto: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Sauro, J. (2012, October 16). *10 Benchmarks for User Experience Metrics*. Diunduh dari MeasuringU: <https://measuringu.com/ux-benchmarks/>
- Sparklin. (2018, June 11). *Top 5 UI Fonts for Website and Mobile Apps*. Diunduh dari Medium: <https://medium.muz.li/top-5-ui-fonts-for-website-mobile-apps-d78829e58f7e>
- Stefiany, C. (2018). Perancangan Aplikasi Mobile Alat Bantu Terapi Wicara Bagi Penyandang Disabilitas Intelektual Riangan dengan Gangguan Bicara Ekspresif. *Skripsi*. Bandung, Jawa Barat, Indonesia.
- Sudarwati, W., & Tikwalau, D. E. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Siswa-Siswa SMU/ SMK Terhadap Keputusan Pemilihan Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Integrasi Sistem Industri*, 68-81.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, & Tjakraatmadja. (2016). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Laboratorium Tata Cara Kerja & Ergonomi, Departemen Teknik Industri ITB.

- Sutanto, E., Nainggolan, M., & Ariningsih, P. K. (2018). Perancangan Aplikasi Donor Darah untuk Kota Bandung dengan Metode Participatory Design.
- Thomas, N. (2013). *How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website*. Diunduh dari UsabilityGeek: <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>
- Wicaksono, A. R., Marinda, W., & Kristianto, V. I. (2013). Komposisi Warna Website Universitas Kelas Dunia, Studi Kasus Harvard University, University of Cambridge dan National Taiwan University. *Seminar Nasional Informatika 2013 (semnasIF 2013)*, 70-75.