

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, dilampirkan poin-poin penting yang didapatkan selama proses penelitian. Terdapat dua sub bagian yang menyusun bab ini, yaitu kesimpulan dan saran. Subbab kesimpulan merupakan konklusi yang diperoleh sesuai dengan paham atau pendapat peneliti selama proses penelitian. Pendapat ini diperoleh baik dari kejadian nyata di lapangan, maupun studi kepustakaan mengenai topik terkait. Subbab saran merupakan gagasan bagi pembaca yang ingin memahami topik serupa maupun untuk melanjutkan atau memperbaiki metode penelitian.

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

Poin-poin yang tertera pada subbab ini berasal dari rumusan masalah yang ditentukan pada awal penelitian. Berikut adalah hasil kesimpulan yang didapatkan selama proses penelitian.

1. Rancangan aplikasi memiliki enam buah fitur utama, yaitu formulir pendeskripsian masalah yang lebih umum, pemilihan pekerja sesuai preferensi pengguna, kolom diskusi dengan pekerja, halaman profil pekerja, penyimpanan kontak pekerja, serta diskusi biaya yang fleksibel. Kebutuhan tersebut didapatkan melalui proses *focus group discussion* dengan pengguna utama aplikasi. Seluruh halaman yang ada pada aplikasi dapat dilihat pada Lampiran B.
2. Evaluasi dilakukan dengan metode *usability testing* terhadap tiga kriteria utama, yakni *effectivity*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Pengujian menggunakan *task scenario* yang dikerjakan oleh 10 orang responden. Nilai yang didapat dari pengerjaan *task scenario* adalah 80% untuk *effectivity* dan 68,57% untuk kriteria *efficiency*. Pengukuran *satisfaction* dibagi menjadi *task-level satisfaction* menggunakan *single ease question* (SEQ) untuk kriteria *ease of use* dan *test-level satisfaction* dengan *System Usability Scale* (SUS) untuk kriteria *usability*. Skor yang didapatkan adalah 5,87 untuk SEQ dan 71,5 untuk SUS. Selain *efficiency*,

seluruh kriteria dapat dikatakan cukup baik karena skornya yang berada di atas persentil 50 sehingga perbaikan lebih diarahkan untuk meningkatkan efisiensi aplikasi. Adapun perhitungan dapat membuktikan kalau setiap hal yang terjadi memiliki alasan tertentu. Namun, pengujian masih sangat bergantung dengan cara pelaksanaannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan wawancara kembali untuk mendapatkan penilaian kualitatif pengguna terhadap aplikasi.

## **V.2 Saran**

Subbab saran berisi masukan dan pendapat peneliti untuk pembaca yang ingin melakukan penelitian serupa ataupun melanjutkan iterasi pada tahap evaluasi dan perancangan. Terdapat tiga butir saran yang diberikan khususnya untuk proses yang berada dalam siklus hidup desain interaksi. Berikut adalah saran-saran yang dapat diberikan.

1. Perancangan aplikasi merupakan sebuah proses yang berulang sehingga akan selalu ada hal yang dapat ditingkatkan atau diperbaiki. Oleh sebab itu, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian sebaiknya sudah jelas dan dapat diraih dalam jangka waktu yang ditentukan.
2. Pengguna dapat terbagi menjadi beberapa kelompok berbeda sesuai dengan kriteria tertentu. Oleh sebab itu, kriteria responden yang dilibatkan dalam perancangan sebaiknya ditentukan pada awal penelitian. Jika melibatkan orang yang salah, hasil rancangan mungkin menjadi tidak relevan.
3. Dalam proses evaluasi, sebaiknya lakukan penilaian secara kualitatif. Beberapa masalah belum tentu dapat teridentifikasi dari perhitungan kuantitatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bly, S. (1997, January). Field Work : Is It Product Work? *ACM Interactions Magazine*, hal. 25-30.
- Bodker, S. (2000). Setting the Stage for Reflection and Action. *Scenarios in User-Centered Design*, 61-76.
- Burroughs, G. (1975). *Design and Analysis in Educational Research*. Birmingham: University of Birmingham.
- Demirbilek, O. (1999). Involving the Elderly in the Design Process : A Participatory Design Model for Usability, Safety, and Attractiveness. 28.
- Direktorat Penataan Bangunan dan Lingkungan. (2008). *Pedoman Pemeliharaan dan Perawatan Bangunan Gedung*. Jakarta.
- Google. (2020, July 16). *Material Design*. Diambil kembali dari Material Design: <https://material.io>
- Holtzblatt, K., Wendell, J. B., & Wood, S. (2005). *Rapid Contextual Design : A How-To Guide to Key Techniques for User-Centered Design*. San Fransisco: Elsevier Inc.
- Khoros. (2020, Juli 26). *The 2020 Social Media Demographics Guide*. Diambil kembali dari Khoros: <https://khoros.com/resources/social-media-demographics-guide#>
- Krueger, R. A. (1994). *Focus Groups : A Practical Guide for Applied Research (5th Ed.)*. California: Sage Publications, Inc.
- Nyumba, T. O., Wilson, K., Derrick, C. J., & Mukherjee, N. (2017). The Use of Focus Group Discussion Methodology: Insights from Two Decades of Application in Conservation. *Qualitative Methods For Eliciting Judgements for Decision Making*, 20-32.
- Ocampo, A. (2020, July 25). *How Colour Psychology can be Applied to Mobile Apps*. Diambil kembali dari Glance: <https://thisisglance.com/how-colour-psychology-can-be-applied-to-mobile-apps/>
- Rettig, M. (1994). Prototyping for Tiny Fingers. *Communications of the ACM*, 21-27.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing (2nd Ed.)*. Indianapolis: Wiley Publishing.

- Sauro, J. (2012, Oktober 30). *10 Things to Know About the Single Ease Question (SEQ)*. Diambil kembali dari MeasuringU: <https://measuringu.com/seq10/>
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the User Experience : Practical Statistic for User Research (2nd Ed.)*. Massachusetts: Elsevier Inc.
- Schneiderman, B. (1998). *Designing the User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction (3rd ed.)*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design : Beyond Human-computer Interaction (5th Ed.)*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Torpe, B. V. (2009). Participatory Design: Issues and Approaches in Dynamic. Dalam A. H. Voss, *Configuring User-Designer Relations*. London: Springer.
- Tukey, J. W. (2011). The Collected Works of John W. Tukey, Vol. III and IV. Dalam R. D. Wimmer, & J. R. Dominick, *Mass Media Research : An Introduction. Ninth Edition* (hal. 290). Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning.
- Yusra, Y. (2017, November 24). *Helptask dan Misi Tingkatkan Ekosistem Pertukangan di Indonesia*. Diambil kembali dari Daily Social: <https://dailysocial.id/post/helptask-dan-misi-tingkatkan-ekosistem-pertukangan-di-indonesia>