

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab VI merupakan bab terakhir yang secara garis besar terbagi menjadi dua bagian yakni kesimpulan dan juga saran. Bab terakhir ini ditujukan untuk merangkum keseluruhan proses dan juga hasil penelitian. Kesimpulan pada dasarnya akan menjawab permasalahan yang telah disusun sebelumnya. Saran adalah pemberian rekomendasi untuk pihak yang akan terlibat pada hasil penelitian ini.

VI.1 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh proses dan juga hasil dari penelitian. Pada sub bab ini juga akan menjawab secara langsung permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya pada rumusan masalah. Setidaknya terdapat empat hal yang akan dijawab sekaligus disimpulkan pada kesimpulan. Hal tersebut berkaitan dengan faktor permasalahan, kebutuhan, perancangan aplikasi, dan evaluasi aplikasi. Berikut ini merupakan kesimpulan dari pada penelitian perancangan aplikasi dalam mencari parkir.

1. Pengendara sebagai pencari parkir pada dasarnya membutuhkan informasi parkir yang memadai. Berikutnya secara lebih mendalam jenis dan karakteristik informasi yang diperlukan didapatkan dengan wawancara langsung dengan responden. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa informasi yang dibutuhkan adalah informasi mengenai *spot*, area, dan juga parkir alternatif. Informasi area parkir dibutuhkan sebagai petunjuk awal kemana pengendara harus pergi, informasi *spot* diperlukan sebagai petunjuk lokasi spesifik parkir, sedangkan informasi parkir alternatif diperlukan di kala parkir yang disediakan oleh pusat perbelanjaan sudah penuh. Berikutnya karakteristik informasi yang diperlukan adalah informasi yang mudah diakses dan *live*. Informasi yang mudah diakses diperlukan agar pengendara dapat mengakses informasi kapanpun ia perlukan, serta informasi yang *live* diperlukan untuk memastikan informasi tersebut dapat diandalkan.

2. Rancangan aplikasi mencari parkir didapatkan dengan metode *participatory design*. Desain terpilih didapatkan rancangan yang mendapatkan nilai tertinggi yang disertai perbaikan berdasarkan penilaian kuantitatif dan juga kualitatif. Berikutnya rancangan terpilih dibuat *low fidelity prototype*. Pemilihan warna dasar aplikasi adalah abu-abu muda (kode warna: #EEEEEE) agar mendapatkan kontras warna yang baik. Pemilihan warna untuk tanda-tanda dalam aplikasi pada umumnya menggunakan warna dasar seperti merah, hijau, dan biru agar mudah ditangkap oleh indera manusia. Terdapat berbagai fitur dalam rancangan aplikasi mulai dari informasi area parkir, sub area parkir, *spot* parkir, hingga karcis parkir digital dan pembayaran elektronik. Fitur-fitur tersebut dapat mempermudah aktifitas pencarian parkir beserta pula
3. Evaluasi dilaksanakan dengan mengacu pada empat hal yakni kriteria efisiensi dan efektifitas pada *usability testing* serta *system usability scale* dan evaluasi kualitatif. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan dapat dikatakan bahwa aplikasi sudah baik secara garis besar dengan nilai di atas 80% untuk semua kriteria, khususnya pada *system usability scale* yang mendapat nilai 88% dari pengunjung dan 93% dari petugas parkir. Namun dalam penyempurnaannya terdapat empat perbaikan. Perbaikan pertama adalah pada halaman parkir alternatif dengan menambahkan simbol dan juga memperbesar tulisan. Perbaikan kedua adalah dengan menghilangkan fitur tanda panah pada halaman sub area parkir agar *user* tidak bingung pada halaman terkait. Perbaikan ketiga adalah alur *login* yang dibuat pindah *field* secara otomatis agar lebih efisien. Perbaikan keempat adalah perbaikan pada tombol dengan pemberian warna dan simbol yang relevan agar lebih mudah diidentifikasi oleh *user*.

VI.2 Saran

Terdapat pula saran yang diberikan berkaitan penelitian perancangan aplikasi mencari parkir ini. Saran sendiri ditujukan pada pihak yang berkaitan dengan penelitian ini baik peneliti selanjutnya, swasta, maupun pemerintah.

Berikut ini adalah saran yang diberikan berkaitan penelitian perancangan aplikasi mencari parkir.

1. Implementasi teknis dalam perancangan sensor dan integrasi informasi dengan aplikasi dapat diteliti secara lebih mendalam lagi. Mekanisme perekaman data dengan sensor serta *upload* data pada *server* hingga disajikan pada aplikasi haruslah dipikirkan dan dibuat lebih mendalam.
2. Kerja sama antara Dinas Perhubungan Provinsi DKI Jakarta dan pihak swasta yang terlibat diperlukan agar aplikasi dapat diimplementasikan pada publik dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Potret Zaman Now Pengguna & Perilaku Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Brilio.net. (2019). *Uang dan Waktu Terbuang dari Sulitnya Mencari Parkir di Jakarta*. Diunduh dari <https://www.brilio.net/serius/berapa-uang-waktu-terbuang-karena-susah-cari-parkir-di-jakarta-1902180.html>. Diakses pada tanggal 2 Maret 2020.
- Chatterjee, K., Hounsnell, N.B., dan Waterson, B.J. (2001). *Quantifying the Potential Savings in Travel Time Resulting from Parking Guidance Systems-A Simulation Case Study*. *Journal of the Operational Research Society*. University of Southampton, 52: 1067-1077.
- Direktorat Jenderal Perhubungan Darat. (1998). *Pedoman Perencanaan dan Pengoperasian Fasilitas Parkir*. Jakarta: Direktorat Bina Sistem Lalu Lintas dan Angkutan Kota.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Mountain View: Morgan Kaufmann.
- Norman, D. (2002). *The Design of Everyday Things*. New York: The Perseus Books Group.
- Rubin, J. dan Chisnell, D. (2008) *Handbook of Usability Testing*. Indianapolis: Willey Publishing, Inc.
- Santri, D. D. (2017). *Pengertian Desain Interaksi*. Diunduh dari <https://www.scribd.com/document/357902899/Pengertian-Desain-Interaksi>. Diakses pada tanggal 5 Agustus 2020.
- Spinuzzi, C. (2005) *The Methodology of Participatory Design*. *Journal Technical Communication*, Washington May, 52(2):163-174.
- Sutalaksana, I.Z., Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J.H. (2006). *Teknik Perancangan Sistem Kerja*. Bandung: ITB.
- Topp, H. H. (1993). *Transport Reviews: A Transnational. Transdisciplinary Journal*. University Kaiserslautern, 13(1): 83-95.
- Trentech. (2020). *Yuk Pelajari 10 Langkah dalam Melakukan Usability Testing untuk Produk Kamu* dari <https://www.trentech.id/yuk-pelajari-10-langkah->

dalam-melakukan-usability-testing-untuk-produk-kamu/. Diakses pada tanggal 26 Agustus 2020.

Ulrich, K.T., dan Eppinger, S.D. (2012). *Product Design and Development, 5th Ed.* New York: Robert & co, Inc.

Yanfi. (2017). *Tahap-Tahap Interaction Design*. Diunduh dari <https://socs.binus.ac.id/2017/06/13/tahap-tahap-interaction-design/i>. Diakses pada tanggal 5 Agustus 2020.