

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan disusun berdasarkan tujuan penelitian yang sudah tercantum pada Bab I. Selain itu juga terdapat saran bagi penelitian dengan topik serupa di masa mendatang.

V.1 Kesimpulan

Pada subbab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan yang didapat dari kegiatan penelitian ini. Kesimpulan didapat berdasarkan tujuan penelitian yang tercantum pada Bab I. Kesimpulan dapat dilihat sebagai berikut.

1. Pengguna membutuhkan alat bantu olahraga kalistenik yang dapat memfasilitasi gerakan pull up, chin up, dip, leg raise, L-sit, *muscle up*, *australian pull up* kokoh saat digunakan, multifungsi, mampu menopang beban berat, memiliki penambah dan pengurang beban, alat bantu memiliki ukuran yang sesuai dengan pengguna, alat bantu praktis untuk digunakan, alat bantu yang *adjustable*, harga terjangkau, Hemat tempat, *grip* yang tidak licin, tempat pemasangan yang fleksibel, memiliki umur pakai yang panjang, dapat dipasang dengan menggunakan alat sederhana, dapat digunakan sendiri, dan tempat setelah alat bantu dipasang dapat diperbaiki.
2. Membuat rancangan produk alat bantu olahraga kalistenik yang dapat mengakomodasi 13 gerakan, hemat tempat, praktis, kokoh, dapat menopang beban berat, memiliki harga terjangkau, memiliki grip yang keset, dan *adjustable*.
3. Evaluasi dilakukan menggunakan *functionality testing* untuk *analytical prototype* dan *usability testing* untuk *physical prototype*. Untuk evaluasi menggunakan *usability testing* memfokuskan pada empat kriteria *effectiveness*, *efficiency*, *usefulness*, dan *satisfaction*. Berdasarkan pengujian yang dilakukan secara *functionality* produk dapat dikatakan cukup baik karena mampu menopang berat hingga 300kg. Sedangkan untuk *usability testing* produk juga dapat dikatakan cukup baik karena mampu memenuhi keempat kriteria tersebut dengan nilai *effectiveness*

sebesar 94,8%, *efficiency* sebesar 100%, *usefulness* sebesar 6,15, dan *satisfaction* sebesar 6,07. Dan dari evaluasi tersebut didapat bahwa *prototype* perlu melakukan peningkatan dalam ke presisian *part* serta memerlukan mekanisme *set up* yang lebih mudah.

V.2 Saran

Pada penelitian ini dipaparkan mengenai saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan. Dengan penyusunan saran-saran ini diharapkan dapat berguna bagi penelitian serupa berikutnya.

1. Lebih banyak melibatkan narasumber dalam merancang produk, sehingga ide yang timbul semakin beragam.
2. Memilih vendor yang benar-benar kompeten dan presisi dalam membuat *prototype*, sehingga benar-benar menyerupai *analytical prototype* yang sudah dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzani, F. (2020). 10 Manfaat Olahraga, dari Menurunkan Berat Badan Hingga Panjang Umur. Diunduh dari <https://www.sehatq.com/artikel/10-manfaatolahraga-dari-menurunkan-berat-badan-hingga-panjang-umur>. (Diakses pada 1 Juli 2020)
- Ali, S. D. (2017). *Design thinking*. Diunduh dari <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/#:~:text=Design%20Thinking%20adalah%20salah%20satu,berfokus%20pada%20pengguna%20atau%20user>. (Diakses pada 25 Mei 2020)
- Arifin, Y. (2018). Kenal Dekat dengan *Usability Testing*. Diunduh dari <https://socs.binus.ac.id/2018/08/09/kenal-dekat-dengan-usabilitytesting/>. (Diakses pada 08 September 2020)
- Barbaroux, M. (2016). *Untangling UX, part1: Design Thinking vs UCD*. Diunduh dari <https://www.cambridgeconsultants.com/insights/untangling-ux-part1-design-thinking-vs-ucd>. (Diakses pada 8 Agustus 2020).
- Chairunnisa, S. (2020). Serba-Serbi Mengenai Tebal Dinding Rumah yang Harus Kamu Ketahui Sebelum Membangun Rumah. Diunduh dari <https://www.99.co/blog/indonesia/serba-serbi-tebal-dindingrumah/#:~:text=Ukuran%20tebal%20dinding%20rumah%20dari,5%20cm%20hingga%203%20cm>. (Diakses pada 20 Januari 2021)
- Esposito, E. (2018). *Low Fidelity vs. High Fidelity Prototyping*. Diunduh dari <https://www.invisionapp.com/inside-design/low-fi-vs-hi-fi-prototyping/>. (Diakses pada 08 September 2020)
- Febriana, F. (2017). User Centered Design-Pengertian, Perbedaan dengan HCD, dan Aktivitas di Dalamnya. Diunduh dari <https://medium.com/codelabsunikom/user-centered-design-ee25536850b7>. (Diakses pada 18 Agustus 2020)
- Friis, R., & Siang, T. Y. (2020). What is Design Thinking and Why is it So Popular. Diunduh dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular> (Diakses pada 25 Mei 2020)

- Fijriati, N. (2020). Olahraga di Rumah Sesuai Rekomendasi Dokter. Diunduh dari <https://www.femina.co.id/health-diet/olahraga-di-rumah-sesuairekomendasi-dokter->(Diakses pada 08 September 2020)
- Gao M., Kortum P. dan Oswald F. (2018). Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. *Human Factors and Ergonomics Society 2018 Annual Meeting*. doi: 10.1177/1541931218621322 (Diakses pada 20 Desember 2020)
- Lahitani, S. (2017,06 November). Macet Warga Jakarta Habiskan Waktu Dijalan 22 Hari Pertahun. *Liputan6*.
Diunduh dari <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3152649/macetwarga-jakarta-habiskan-waktu-di-jalan-22-hari-per-tahun>. (Diakses pada 08 September 2020)
- Lewrick, M., Link, P. & Leifer, L (2020). *Design Thinking Toolbox*. New York: Wiley.
- Lund, A, (2001). *Measuring Usability with the USE Questionnaire*. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/230786746_Measuring_Usability_with_the_USE_Questionnaire. (Diakses pada 12 Desember 2020).
- Nurmianto, Eko, (1996) Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya. Surabaya: Guna Widya.
- Permadi, G. (2020). Olahraga Kalistenik, Strategi Milenial Tetap Sehat dan Tetap Eksis di Sosial. Diunduh dari <https://www.jitunews.com/read/113715/olahraga-kalistenik-strategimilenial-tetap-sehat-dan-tetap-eksis-di-sosial>. (Diakses pada 18 Agustus 2020)
- Ramadhan, E. G. (2017). *Low Fidelity dan High Fidelity Mockup*. Dilihat dari: <https://medium.com/codelabs-unikom/low-fidelity-dan-high-fidelitymockup-a40f04b4af69>. (Diakses pada 02 Oktober 2020)
- Rahmatika, E. (2020). Mengenal 10 Jenis Besi Konstruksi Disertai Perbedaan & Kegunaanya. Dilihat dari: <https://www.99.co/blog/indonesia/mengenaljenis-besi-konstruksi/>. (Diakses pada: 20 Desember 2020).
- Rubin, J., & epi, D. (2008). *Handbook of Usability Testing* (Ed.2). Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.

- Salim, C., Padmanaba, C. G., & Mulyono, G. (2015). Perancangan Interior Pusat Fitness dan Kalistenik di Surabaya. *Jurnal Intra*, Vol.3 No. 2, pp.427-431.
- Sauro, J., (2011). What is a Good Task-Completion Rate. Diunduh dari: <https://measuringu.com/task-completion/>. (Diakses Pada 12 Desember 2020).
- Savitri, T. (2020). Berapa Lama Olahraga yang Dianjurkan untuk Orang Dewasa. Dilihat dari: <https://hellosehat.com/hidup-sehat/kebugaran/berapa-lamaolahraga-orangdewasa/#:~:text=Asosiasi%20dokter%20jantung%20Amerika%20atau,p%20er%20minggu%20untuk%20intensitas%20tinggi>. (Diakses pada 24 Mei 2020)
- Savitri, T. (2018). Panduan Kalistenik untuk Pemula, Membentuk Otot Tanpa Harus Nge-Gym. Diunduh dari: <https://hellosehat.com/hidupsehat/kebugaran/panduan-olahraga-kalistenik-adalah/>.
- Schutte, S., (2002). *Designing Feelings Into Product-integrating Kansei Engineering Methodology in Product Development*. Thesis: Institute of Technology Linköping Universitet, Sweden. Diunduh dari <http://www.divaportal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A19998&dswid>. (Diakses pada 24 Mei 2020)
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). *Product Design And Development* (Ed.5). New York: McGraw-Hill.