

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan aplikasi ini. Kesimpulan akan berisi menjawab tujuan dari penelitian ini. Lalu terdapat saran yang akan diberikan kepada penelitian selanjutnya dari penelitian ini.

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

Pada perancangan aplikasi untuk mengubah pola hidup dengan pendekatan *persuasive design*, didapatkan beberapa kesimpulan yang akan menjawab tujuan dari penelitian ini. Berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini;

1. Kebutuhan yang teridentifikasi dikelompokkan menjadi 6 kelompok kebutuhan yaitu Aplikasi dapat memberikan informasi mengenai pola hidup sehat, aplikasi dapat menghubungkan dengan komunitas, aplikasi dapat digunakan untuk memantau aktivitas pengguna, aplikasi dapat memberikan saran mengenai pola hidup sehat pada pengguna, aplikasi mudah digunakan, dan aplikasi dapat memotivasi pengguna untuk menjalankan pola hidup sehat.
2. Perancangan aplikasi ini dihasilkan berdasarkan kebutuhan yang teridentifikasi, *Forum Group Discussion*, dan *Design Workshop*. Rancangan aplikasi ini tentu akan menerapkan teknologi persuasif pada setiap fitur-fiturnya. Fitur dari aplikasi ini terdapat *feeds, weekly report, progress, medical-check up report, rewards, step challenge, sleep, stress reliever, box of importance, add food, exercise, find near me, chat, profile, kuesioner awal, dan login*. Aplikasi ini memiliki perbedaan dengan aplikasi lainnya yaitu pada fitur *find near me* dimana fitur ini dapat menghubungkan pengguna kepada komunitas terdekatnya. Serta di beberapa fitur terdapat *reward* setelah pengguna berhasil menjalankan sebuah tugas seperti pada fitur *exercise* dimana pengguna akan mendapatkan *reward* saat pengguna menyelesaikan gerakan olahraga.

3. Evaluasi dilakukan dengan *usability testing* dan *perceived persuasiveness scale* (PPS). Pada *usability testing* didapatkan hasil 85% untuk *efficiency* dan 86% untuk *effectiveness* sebelum perbaikan. Pada aspek *usefulness*, *learnability*, dan *satisfaction* akan dievaluasi dengan *SUS Questionnaire* dan didapatkan hasil sebesar 77.25. Selanjutnya adalah penilaian PPS pada dua faktor waktu yang berbeda. PPS ini akan menguji aspek *effectiveness* dan didapatkan hasil 5.17, aspek *capability* dan didapatkan hasil 5.62, dan aspek *quality* dan didapatkan hasil 5.32. Lalu untuk hasil dari teknik *thinking aloud* dapat dilihat pada Tabel III.18

## V.2 Saran

Perancangan aplikasi ini tentu belum sepenuhnya sempurna oleh karena beberapa hal. Disini penelitian ini sendiri dilakukan pada saat terjadinya pandemi Covid-19 dimana para responden dan partisipan menjawab atau melakukan evaluasi di tempatnya masing-masing untuk menghindari kontak fisik. Maka dari itu, terdapat saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik. Berikut adalah saran untuk penelitian selanjutnya;

1. Wawancara akan lebih baik jika dilakukan secara langsung kepada responden agar peneliti dapat melihat ekspresi secara langsung dari responden dan tidak terganggu oleh kendala teknis apapun.
2. Perancangan aplikasi sebaiknya diberikan fungsi sesungguhnya seperti penyimpanan pada sebuah *database* untuk memberikan pengalaman lebih pada partisipan saat melakukan evaluasi.
3. Partisipan yang melakukan evaluasi sebaiknya menggunakan perangkat yang sama dalam melakukan evaluasi untuk menyamakan kondisi dari evaluasi.
4. Pengujian pada *usability testing* dan PPS dapat dilakukan dengan penilaian yang lebih menyeluruh dan objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barlow, P., Reeves, A., McKee, M., Galea, G., dan Stuckler, D. (2016). Unhealthy Diets, Obesity and Time Discounting: A Systematic Literature Review and Network Analysis. Diunduh [http://eprints.lse.ac.uk/68295/1/Reeves\\_unhealthy\\_diets.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/68295/1/Reeves_unhealthy_diets.pdf)
- Fogg, B. (2003). *Persuasive technology*. Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers, an imprint of Elsevier Science.
- Garrett, J. (2010). *The elements of user experience*. Berkeley, Calif.: New Riders.
- Hansen, S. B. G., Jonassen, T. S., & Midden, C. (2020). *Persuasive Technology. Designing for Future Change: 15th International Conference on Persuasive Technology*. Aalborg, Denmark: Springer Nature
- Health Plus. (2017). How Smoking and Drinking Affect the Body. Diunduh dari: <https://www.mountelizabeth.com.sg/healthplus/article/how-smoking-and-drinking-affects-the-body>
- Hoover, S. 2013. *How Do Users Really Hold Mobile Devices?* Diunduh dari UXMatters: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2013/02/how-do-users-really-hold-mobile-devices.php>
- Femina Indonesia. (2018). Masyarakat Indonesia Kurang Peduli Gaya Hidup Sehat?. Diunduh dari: <https://www.femina.co.id/health-diet/masyarakat-indonesia-kurang-peduli-gaya-hidup-sehat->
- Ingram, S. (2016). *The Thumb Zone: Designing For Mobile Users*. Diunduh <https://www.smashingmagazine.com/2016/09/the-thumb-zone-designing-for-mobile-users/>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020). Penyakit Tidak Menular Kini Ancam Usia Muda. Diunduh dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia: <https://www.kemkes.go.id/article/view/20070400003/penyakit-tidak-menular-kini-ancam-usia-muda.html>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2016). Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular di Indonesia. Diunduh dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia: <http://p2ptm.kemkes.go.id/uploads/VHcrbkVobjRzUDN3UCs4eUJ0dVBn>

dz09/2017/10/PTM\_Pencegahan\_dan\_Pengendalian\_Penyakit\_Tidak\_Menular\_di\_Indonesia\_2017\_01\_16.pdf

- Lewis, J. (2017). Revisiting the Factor Structure of. *Journal of Usability Studies* Vol.12, 183-192.
- Hu, L & Peter, M. Bentler. (1999). Cutoff Criteria for Fit Indexes in Covariance Structure Analysis: Conventional Criteria Versus New Alternatives. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*.
- Nasrulhaq, A. (2019). Orang Indonesia Dinilai Masih Malas Lakukan Medical Check Up. Diunduh dari: <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4445374/orang-indonesia-dinilai-masih-malas-lakukan-medical-check-up>
- Perfetti, C. (2010). Are You Really Prepared for Your Usability Study? The Three Steps for Success. Diunduh dari: [https://articles.uie.com/usability\\_testing\\_three\\_steps/](https://articles.uie.com/usability_testing_three_steps/)
- Ridzuan, A. R. bin, Karim, R. A., Marmaya, N. H., Razak, N. A., Khalid, N. K. N., & Yusof, K. N. M. (2018). Public Awareness towards Healthy Lifestyle. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. Diunduh dari HR Mars: [https://hrmars.com/papers\\_submitted/4790/Public\\_Awareness\\_towards\\_Healthy\\_Lifestyle.pdf](https://hrmars.com/papers_submitted/4790/Public_Awareness_towards_Healthy_Lifestyle.pdf)
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: Howto Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley.
- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS)*. Diunduh dari Measuring U: <https://measuringu.com/sus/>
- Shiel. Jr. W. C. 2020. *General Medical Checkup Check List, When, and How Often*. Diunduh dari emedicinehealth: [https://www.emedicinehealth.com/checkup/article\\_em.htm](https://www.emedicinehealth.com/checkup/article_em.htm)
- Sutalaksana, I. Z. (2006). *Teknik perancangan sistem kerja*. Bandung: ITB Bandung.
- T. Winograd and D.D. Woods, (1997). *Challenges for Human-Centered Design*. In *Human-Centered Systems: Information, Interactivity, and Intelligence*. National Science Foundation, Washington DC, July, 1997.
- Thomas, N. (2007). 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/>

World Health Organization. (2010). Global Recommendation on Physical Activity for Health. Diunduh dari [http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44399/9789241599979\\_eng.pdf;jsessionid=22671ABD3C8A8B5B63B029DC34D3345C?sequence=1](http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44399/9789241599979_eng.pdf;jsessionid=22671ABD3C8A8B5B63B029DC34D3345C?sequence=1)

World Health Organization. (2021). Non communicable diseases. Diunduh dari <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/noncommunicable-diseases>