

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas kesimpulan dan saran yang didapat oleh peneliti mengenai perancangan *website* Klinik Utama Elim. Kesimpulan merupakan rangkuman dari isi penelitian serta capaian dari tujuan yang dibuat pada penelitian ini, dan saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Berikut adalah kesimpulan dan saran dari hasil penelitian untuk perancangan *website* Klinik Utama Elim.

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian untuk perancangan *website* Klinik Utama Elim, berikut adalah kesimpulan yang diambil untuk menjawab tujuan penelitian.

1. Klinik Utama Elim membutuhkan *website* resmi dengan alasan terdapat banyak kesulitan dan kendala terkait pertukaran informasi oleh kedua pihak yang akhirnya menjadi keluhan dari konsumen. Kendala yang dialami oleh konsumen Klinik Utama Elim dapat diselesaikan oleh adanya *website* resmi pribadi.
2. Setelah melakukan wawancara terhadap responden yang memenuhi syarat-syarat sebagai responden, fitur yang juga sebagai kriteria untuk *website* Klinik Utama Elim yaitu jadwal dokter, informasi klinik, informasi dokter, pendaftaran, fasilitas dan pemesanan obat. Perancangan *website* Klinik Utama Elim akan menggunakan fitur yang dibutuhkan oleh *user* sebagai calon konsumen nantinya.
3. Perancangan *website* Klinik Utama Elim akan menggunakan fitur yang akan memenuhi kebutuhan calon konsumen. Dengan menggunakan metode *participatory desain*, dilakukan perancangan sketsa yang akan dijadikan konsep untuk prototipe. Konsep terpilih merupakan konsep ke-2 yang memiliki nilai terbaik. Konsep ke-2 juga mendapatkan perbaikan menggunakan metode SCAMPER yang memanfaatkan keunggulan dari konsep lain agar lebih baik dan memperbaiki kekurangan dari konsep terpilih.

4. Prototipe yang dirancang akan dilakukan evaluasi menggunakan *usability testing* dengan kriteria *effectiveness*, *efficiency*, *satisfaction*, *usefulness*, dan *learnability*. Selain *usability testing*, dilakukan wawancara kepada responden agar mengetahui kelayakan dari prototipe dan pandangan dari responden yang nantinya akan menjadi calon pengguna *website* Klinik Utama Elim. Dari hasil *usability testing* memiliki nilai *effectiveness* sebesar 86%, *efficiency* sebesar 82%. Kriteria *satisfaction*, *usefulness*, dan *learnability* dengan metode SUS mendapat nilai sebesar 82%. Dengan nilai hasil evaluasi prototipe sudah lolos dari segi *usability*, namun terdapat komentar dan masukan dari responden yang didapat.
5. Terdapat beberapa perbaikan minor yang dilakukan sesuai dengan komentar dari responden seperti membesarkan huruf yang kurang jelas, menambahkan informasi pada halaman utama dan informasi klinik terkait fasilitas, membuat navigasi lebih jelas, dan penempatan pilihan *check out* pada pemesanan obat.

V.1 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan dari peneliti yang dapat diperhatikan untuk penelitian serupa agar lebih efektif dan efisien. Saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Terdapat banyak bantuan media yang dapat digunakan untuk perancangan prototipe *website*, sehingga mencari informasi dan pertimbangan terlebih dahulu agar dapat memilih media yang paling cocok untuk penelitian.
2. Fitur pada *website* serupa fasilitas klinik masih luas dan dapat ditambah sehingga *website* dapat menyelesaikan lebih banyak masalah
3. Metode yang dapat dipakai untuk perancangan sangat beragam, sehingga dapat dilakukan metode lain dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J. (1995). *A Quick and Dirty Usability Scale*. Early: Redhatch
- Damian, A., Hong, D., Li, H., Pan, D. (1998). *Joint Application Development and Participatory Design*. University of Calgary, Alberta, Canada T2N 1N4.
- Demierbilek, O. (1999). *Involving the Elderly in the Design Process: A Participatory Design Model for Usability, Safety and Attractiveness*. Diakses pada 12 April 2020, dari https://www.researchgate.net/publication/256199308_Involving_the_elderly_in_the_design_process_a_participatory_design_model_for_usability_safety_and_attractiveness#pf29
- Demierbilek, O., Demirkan, H., (2004). *Universal product design involving elderly users: a participatory design model*. Diakses pada 12 April 2020, dari https://www.researchgate.net/publication/8547610_Universal_product_design_involving_elderly_users_A_participatory_design_model
- Duo, M. (2021). *The Beginner's Guide to Responsive Web Design (Code Samples & Layout Examples*. Diakses pada 26 Juli 2021, dari <https://kinsta.com/blog/responsive-web-design/>
- Fauzi, R. (2016). *Hubungan Antara Kredibilitas Dokter Co-Assistance dengan Sikap Pasien Terhadap Profesi Dokter Gigi di Rumah Sakit Gigi dan Mulut Universitas Padjadjaran*. (Skripsi, Universitas Padjadjaran, 2016 Diakses dari http://media.unpad.ac.id/thesis/210110/2010/210110100399_1_7653.pdf
- Fulton, J.S., Marsh, M., 2000. *Scenario building as an ergonomics method in consumer product design*. 31 (2), 151–157
- Harminingtyas, R. (2014). *Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi dan Media Informasi dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan pada Hotel Ciputra di Kota Semarang*. (6)3, 39
- Jobe, W. (2013). *Native App vs Mobile Web Apps*. (7) 4, 2 Anggawisastra R, Satalaksana I. Z, dan Tjakraatmadja H. J. (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Institut Teknologi Bandung

- Kamis, A. (2020). *The effectiveness of SCAMPER techniques on creative thinking skills among fashion design vocational college*. Diakses pada 5 Agustus 2020, dari www.ejobios.org
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. California: Academic Press.
- Pemprov Jawa Barat. (2015). *Daftar Alamat Rumah Sakit di Bandung*. Diakses pada 23 Februari 2021, dari <https://jabarprov.go.id/En/index.php/pages/id/1383>
- Rubin, J., dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*, 2nd Edition. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Scacca, S. (2018). *A Reference Guide For Typography In Mobile Web Design*. Diakses pada 5 Agustus 2020, dari www.smashingmagazine.com/2018/06/reference-guide-typography-mobile-web-design/
- Setyowati, D. (2020). *Pengguna Internet Indonesia Naik Jadi ,7 Juta, Peluang Bagi Startup*, diakses pada 15 Februari 2021, dari <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5fa911794f3e6/pengguna-internet-indonesia-naik-jadi-196-7-juta-peluang-bagi-startup>
- Ulrich, K. (2016). *Product Design and Development*. New York: McGraw-Hill.
- Vyas, K. (2018). *Which to build first for your startup or Business?* diakses pada 12 Juni 2021, dari <https://customerthink.com/mobile-app-vs-website-which-to-build-first-for-your-startup-or-business/>
- Yuliana, O. (2000). *Penggunaan Teknologi Internet Dalam Bisnis*, (2)1, 41
- Preece, J., Rogers Y., Sharp. (2002) *Interaction design: beyond human-computer interaction*, New York: Wiley Publishing, Inc.
- Winogard, T. (1997). *From computing machinery to interaction design*. New York: Springer-Verlag.