

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan berisikan kesimpulan dan saran dari peneliiian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang dijabarkan merupakan jawaban atas rumusan masalah dari penelitian ini. Sementara saran yang diberikan merupakan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas penelitian dan sebagai referensi untuk penelitian yang sejenis atau berhubungan.

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

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat tiga buah kesimpulan yang akan dijabarkan. Ketiga kesimpulan tersebut akan menjawab ketiga rumusan masalah. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 9 buah kebutuhan utama dari pengguna terhadap rancangan *user interface* aplikasi jaringan sosial untuk alumni Program Studi Sarjana Teknik Industri UNPAR. Kebutuhan-kebutuhan tersebut adalah aplikasi dapat menjadi wadah peresmian para lulusan baru menjadi anggota Ikatan Alumni TI UNPAR, aplikasi dapat memberikan informasi mengenai profil dari alumni-alumni TI UNPAR, aplikasi dapat menghubungkan sesama alumni TI UNPAR, aplikasi dapat melakukan *broadcast* pesan ke tiap pengguna aplikasi, aplikasi dapat memberikan informasi mengenai lapangan pekerjaan, aplikasi dapat mewadahi alumni untuk bergabung dengan *Shared Interest Group* (SIG) yang memiliki deskripsi dan tujuan yang jelas atau membentuk SIG baru dengan hobi yang belum ada sebelumnya, aplikasi dapat memberikan informasi mengenai IATI UNPAR, aplikasi dapat mewadahi alumni untuk turut aktif dalam kegiatan IATI yang dilakukan, dan aplikasi dapat memberikan informasi mengenai perkembangan Teknik Industri UNPAR.
2. Rancangan *user interface* dari aplikasi jaringan sosial untuk alumni Program Studi Sarjana Teknik Industri UNPAR ini dibuat dalam bentuk *high-fidelity prototype*. Pada *prototype* ini menggambarkan aplikasi dalam bentuk sebuah media sosial untuk para alumni tersebut. Di dalam

*prototype* ini terdapat informasi dan fitur-fitur yang dapat menopang kebutuhan alumni, yaitu halaman daftar unggahan alumni, fitur untuk membuat kabar berita, fitur kirim pesan dan telepon ke pengguna lain, fitur melamar pekerjaan, fitur menawarkan usaha yang dimiliki alumni, fitur *group chat* yang terbagi berdasarkan hobi atau yang dikenal dengan *shared interest group*, *profile* pengguna, informasi mengenai berita dan agenda kegiatan IATI UNPAR, dan informasi perkembangan Teknik Industri UNPAR.

3. Evaluasi rancangan *user interface* dari aplikasi jaringan sosial untuk alumni Program Studi Teknik Industri UNPAR dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Dari hasil pengujian yang dilakukan secara kuantitatif, didapatkan nilai kriteria *effectiveness* sebesar 91,96% dan nilai kriteria *efficiency* sebesar 90,18%. Nilai batas yang digunakan untuk pengujian kuantitatif adalah 68%. Sedangkan untuk pengujian kualitatif dilakukan dengan menggunakan *USE Questionnaire*. Dari hasil pengujian tersebut didapatkan nilai kriteria *usefulness* sebesar 81,51%, nilai kriteria *learnability* sebesar 93,75% dan nilai kriteria *satisfaction* sebesar 89,58%. Nilai batas yang digunakan untuk pengujian kualitatif adalah 70%. Dapat dilihat bahwa setiap kriteria memiliki nilai di atas batas minimum, sehingga dapat dikatakan rancangan *user interface* aplikasi jaringan sosial untuk alumni Program Studi Sarjana Teknik Industri UNPAR memiliki kualitas *usability* yang baik.

## V.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, terdapat beberapa saran yang dihasilkan untuk penelitian selanjutnya. Diharapkan saran-saran ini dapat meningkatkan kualitas penelitian selanjutnya atau menjadi referensi untuk penelitian yang sejenis. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membuat *prototype* menggunakan dengan *software* lain seperti Adobe XD dan Justinmind yang *competible* pada berbagai jenis layar *smartphone* dan memiliki fitur-fitur animasi yang dapat diterapkan pada tombol aplikasi.
2. Mempertimbangkan aspek bisnis atau *viability* dalam pengujian yang dilakukan.

3. Pada penelitian selanjutnya, dapat dilakukan, perbaikan, dan pengembangan lebih lanjut dari hasil rancangan aplikasi ini. Sebagai contoh, pengembangan rancangan *user interface* selanjutnya dapat dilakukan dengan mempertimbangkan aspek *accessibility*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basri, A. S. H. (2011). *Eksistensi dan Peran Alumni Fakultas Dakwah*, Diunduh dari: <https://media.neliti.com/media/publications/76340-ID-eksistensi-dan-peran-alumni-dalam-menjag.pdf>, [Diakses 22 Maret 2021].
- Frommer, D. (2010). *Here's How To Use Instagram*, Diunduh dari: <https://www.businessinsider.com/Instagram-2010-11?r=US&IR=T>, [Diakses 23 Maret 2021].
- Hartanto, A. A. T. (2010). *Panduan Aplikasi Smartphone*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Islam, M. D. R. dan Mazumder, T. (2010). *Mobile Application and Its Global Impact*, Diunduh dari: [https://www.researchgate.net/profile/Dr-Md-Rashedul-Islam/publication/308022297\\_Mobile\\_application\\_and\\_its\\_global\\_impact/links/5991fbafa6fdcc53b79b606d/Mobile-application-and-its-global-impact.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Dr-Md-Rashedul-Islam/publication/308022297_Mobile_application_and_its_global_impact/links/5991fbafa6fdcc53b79b606d/Mobile-application-and-its-global-impact.pdf), [Diakses 5 April 2021].
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Diunduh dari: <https://kbbi.web.id/alumni>, [Diakses 22 Maret 2021].
- Kemp, S. (2020). *Digital 2020: Indonesia*, Diunduh dari: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia?rq=indonesia>, [Diakses 22 Maret 2021].
- LinkedIn. (2021). *About LinkedIn*, Diunduh dari: <https://about.Linkedin.com/>, [Diakses 23 Maret 2021].
- Lund, A. (2001). *Measuring Usability With The USE Questionnaire*. Diunduh dari: [https://www.researchgate.net/publication/230786746\\_Measuring\\_Usability\\_with\\_the\\_USE\\_Questionnaire](https://www.researchgate.net/publication/230786746_Measuring_Usability_with_the_USE_Questionnaire), [Diakses 10 Mei 2021].
- Nemiro, J. (2004). *Creativity in Virtual Teams: Key Components for Success* (Vol. 6). San Fransisco: John Wiley & Sons.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. California: Academic Press.
- Oxford University Press. (2021). *Oxford Advanced Learners Dictionary*, Diunduh dari:

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/alumni?q=alumni>, [Diakses 1 April 2021].

- Preece, J., Sharp, H. dan Rogers, F. (2015). *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction, Fourth Edition*. United Kingdom: John Wiley & Sons, Inc.
- Roth, R. E. (2017). *User Interface and User Experience (UI/UX) Design*, Diunduh dari:  
[https://www.researchgate.net/publication/317660257\\_User\\_Interface\\_and\\_User\\_Experience\\_UIUX\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/317660257_User_Interface_and_User_Experience_UIUX_Design), [Diakses 10 Mei 2021]
- Rubin, J. dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing (Ed.2.)*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Santoso, Y., Setiyadi, I., dan Masman, R. R. (2013). *A Simple Practical Guide to Conduct Organizational Design & Job Analysis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Saunders, M., Lewis, P., Thornhill, A. (2012). *Research Methods for Business Students (Ed. 6)*. London: Prentice Hall.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., dan Diakopoulos, N. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, (6th edition)*. Essex: Pearson Education Limited.
- Ulrich, K. T. dan Eppinger, S. D. (2012). *Product Design and Development (Ed. 5)*. New York: McGraw-Hill
- Tullis, T., & Albert, W. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics 2nd Edition*. San Fransisco: Morgan Kaufmann.
- Williams, B. K. dan Sawyer, S. C. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications*. New York: McGraw-Hill.
- Wang, H., Chechen, L. dan Ling H.-Y. (2013). *What Affects Mobile Application Use?: The Roles of Consumption Values*, Diunduh dari:  
<http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ijms/article/view/24130>, [Diakses 5 April 2021].