

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, dipaparkan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran bagi perusahaan dan penelitian sejenis.

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

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terbuatlah kesimpulan yang menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kesimpulan yang didapatkan sebagai berikut.

1. Hasil evaluasi dari *usability testing* untuk kriteria masalah efektivitas didapatkan nilai 52% yang menunjukkan bahwa efektivitas saat ini kurang baik dan pengguna masih mengalami kendala untuk mendapatkan pelayanan, pada kriteria masalah efisiensi didapatkan nilai 42% yang menunjukkan bahwa pengguna masih banyak mengeluarkan waktu percuma dikarenakan terdapatnya masalah-masalah yang dihadapi, pada kriteria masalah *satisfaction* didapatkan nilai sebesar 64,8% yang menunjukkan bahwa pengguna cukup puas terhadap Mobile JKN saat ini dan pada kriteria masalah *learnability*, grafik menunjukkan mayoritas *task* mengalami pelandaian grafik setelah repetisi ketiga, yang menunjukkan pengguna mulai dapat menguasai dan menggunakan Mobile JKN dengan cukup baik setelah repetisi ke 3.
2. Terdapat 4 perbaikan halaman yang dilakukan, yaitu pada halaman *sign-in*, halaman utama mobile JKN, halaman peserta, dan halaman pembayaran. Usulan perbaikan pada halaman *sign-in*, berupa penambahan tanda angka dan batas pemisah untuk memasukan nik, penggantian *captcha*, dan penggantian opsi memilih jenis kartu. Pada halaman utama, dilakukan penggabungan fitur-fitur yaitu penggabungan fitur peserta, ubah data peserta dan pendaftaran peserta, yang berlanjut pada pemberian usulan untuk halaman peserta, selain itu penggabungan pada fitur pembayaran, catatan pembayaran, premi, pendaftaran *autodebit*, dan cek VA yang berlanjut pada pemberian usulan untuk halaman

pembayaran. Pada halaman peserta, ditambahkan pula beberapa fitur seperti *search* dan *sort* untuk memudahkan pencarian fasilitas kesehatan. Sedangkan pada halaman pembayaran, halaman pembayaran dapat langsung mengakses fitur-fitur yang digabungkan.

## **V.2 Saran**

Pembuatan saran mempertimbangkan usulan penelitian serupa kedepannya dan perusahaan. Saran penelitian adalah sebagai berikut.

1. Penggunaannya metode lain seperti *eye tracking*, yang dapat melihat pergerakan mata yang dapat menjadi opsi metode lain sehingga didapatkan hasil penelitian yang mempertimbangkan pergerakan mata.
2. Untuk penelitian serupa, dapat dilakukan penelitian kepada semua fitur-fitur untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada fitur yang tersedia pada Aplikasi Mobile JKN

## DAFTAR PUSTAKA

- Editorial : Apa Saja Fitur Pada Aplikasi Mobile JKN? [Editorial]. (2020) Diunduh dari: <https://www.jamkesnews.com/>
- Joyce, A. (2019) *How to Measure Learnability of User Interface*. Diunduh dari : <https://www.nngroup.com/articles/measure-learnability/>
- Kusnandar, V. B. (2021, 7 Desember) Penetrasi Internet Indonesia Urutan ke-15 di Asia pada 2021. Diunduh dari: <https://databoks.katadata.co.id>
- Maslow, A. H. (2011) *Hierarchy of needs : A theory of human motivation*
- Permatasari, D. (2021, 31 Juli) Kebijakan Covid-19 dari PSBB hingga PPKM Empat Level. Diunduh dari : <https://kompaspedia.kompas.id/>
- Pusparisa, Y. (2020, 15 September) Pengguna *Smartphone* diperkirakan mencapai 89% Populasi pada 2025. Diunduh dari: <https://databoks.katadata.co.id/>
- Republik Indonesia (2004) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2004 tentang Jaminan Sosial.
- Republik Indonesia (2011) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2011 tentang Badan Penyelenggara Jaminan Sosial
- Rosana, F.C. (2021, 22 April) Total Peserta BPJS Kesehatan per Akhir Maret 82,3 Persen dari Total Penduduk. Diunduh dari: <https://bisnis.tempo.co>
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, 2nd edition*. Indiana: Willey Publishing Inc
- Sauro, J. (2011) *Measuring Usefulness* Diunduh dari : <https://measuringu.com/usefulness/>.
- Sauro, J. (2013) *How To Measure Learnability* Diunduh dari : <https://measuringu.com/measure-learnability/>
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design : Beyond Human-Computer Interaction, 5nd edition*. John Willey & Sons Ltd
- Zhulidin, A. (2019) *Guide for designing better mobile apps typography*. Diunduh dari: <https://uxdesign .cc>