

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan dipaparkan mengenai kesimpulan dan juga saran dari penelitian ini. Kesimpulan dibuat berdasarkan segala rangkaian proses yang telah dibuat dalam penelitian ini. Sedangkan saran diberikan sebagai masukan untuk penelitian yang akan datang agar dapat menjadi lebih baik. Berikut adalah kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

V.1 Kesimpulan

Bagian ini berisi kesimpulan yang ditarik berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan ini menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan pada bab I. Berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini.

1. Pada penelitian yang telah dilakukan, terdapat 19 kebutuhan yang diperoleh untuk pembuatan aplikasi pemesanan lapangan seperti mampu memperlihatkan jadwal lapangan badminton yang kosong, mampu menyediakan layanan untuk membeli perlengkapan Badminton seperti *shuttlecock*, raket, grip, dan lain lain., mampu menyediakan metode pembayaran yang beragam, mampu mengakomodasi layanan lain selain memesan lapangan Badminton, dan kebutuhan-kebutuhan lainnya. Selain itu, terdapat 10 kebutuhan yang diperoleh untuk pembuatan aplikasi pemesanan lapangan seperti dapat mencatat pesanan layanan secara otomatis, mudah untuk digunakan, dapat digunakan untuk melakukan transaksi, dapat mencatat pesanan layanan dengan benar, dan kebutuhan-kebutuhan lainnya.
2. Prototipe aplikasi yang dibuat untuk melakukan pemesanan lapangan Badminton adalah *high-fidelity prototype*. Dalam hal ini, terdapat 2 *high-fidelity prototype* yang dirancang yaitu *high-fidelity prototype* untuk pemesanan lapangan dan juga *high-fidelity prototype* untuk pengelola lapangan. *High-fidelity prototype* yang dihasilkan berupa tampilan interaktif yang dapat digunakan untuk menyelesaikan beberapa tugas. Terdapat beberapa halaman *interface* yang telah dirancang pada

aplikasi pemesan lapangan seperti halaman pendaftaran, halaman masuk, halaman utama, halaman daftar lokasi dan pemilihan tanggal, halaman detil lapangan, halaman perlengkapan, halaman keranjang, halaman metode pembayaran, halaman riwayat transaksi, dan halaman ulasan. Selain itu, terdapat beberapa halaman *interface* yang telah dirancang juga untuk aplikasi pengelola lapangan seperti halaman pendaftaran, halaman masuk, halaman utama, halaman tambah gor, halaman tambah produk, halaman daftar pesanan, halaman tambah pesanan, halaman kalender pesanan, halaman akun, halaman daftar transaksi dan halaman statistik penjualan.

3. Hasil evaluasi untuk prototipe pemesan lapangan adalah 87% *efficiency* dan 83% *effectiveness* serta rata-rata nilai SUS sebesar 86,5. Hasil dari pengujian usability untuk prototipe pengelola lapangan adalah 93% *efficiency* dan 94% *effectiveness* serta rata-rata nilai SUS sebesar 87,08. Untuk aspek *efficiency* dan *effectiveness* dari kedua prototipe tersebut sudah berada diatas 70% dan dapat dikatakan prototipe memiliki *efficiency* dan *effectiveness* yang tinggi. Selain itu, rata-rata nilai SUS yang diperoleh juga berada diatas batas nilai minimum yaitu 68.

V.2 Saran

Bagian ini berisi saran yang dapat digunakan agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan lebih baik lagi. Berikut merupakan saran yang diberikan oleh peneliti untuk penelitian-penelitian berikutnya.

1. Melibatkan ahli dalam perancangan *user interface* agar hasil dari *user interface* yang dirancang dapat lebih memuaskan pengguna.
2. Mempertimbangkan aspek lain dalam pengujian usability seperti aspek *accessibility* agar dapat mengetahui penilaian dari *user interface* dari sisi pengguna yang memiliki keterbatasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anthony. (2019). Optimal Size and Spacing for Mobile Buttons. Diakses dari <https://uxmovement.com/mobile/optimal-size-and-spacing-for-mobile-buttons/#:~:text=The%20highest%20accuracy%20was%20found,the%20middle%20of%20the%20range.> [2 September 2022]
- Al Amin, M. dan Juniati, D. (2017). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi Fraktal Box Counting Dari Citra Wajah dengan Deteksi Tepi Canny. Diunduh dari <https://media.neliti.com/media/publications/249455-none-23b6a822.pdf>
- Badan Pusat Statistik (2018). *Banyaknya Desa/Kelurahan Menurut Ketersediaan Lapangan Olahraga (Desa)*. Diunduh dari https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view_data/0000/data/974/website_61/1
- Brooke, J. (1995). *SUS - A Quick and Dirty Usability Scale*. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale
- Harismi, Asni (2021). Seputar Permainan Bulu Tangkis, Ladang Emas Olimpiade Indonesia. Diakses dari: <https://www.sehatq.com/artikel/olahraga-bulu-tangkis-beserta-aturan-permainannya> [27 Februari 2022].
- Kahn, R., dan Cannell, C. (1957). *The Dynamics of Interviewing*. John Wiley & Sons Inc., New York.
- Jin, Z. X., Ploscher, T., dan Kiff, L. (2007). Touch Screen User Interfaces for Older Adults: Button Size and Spacing. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/225367546_Touch_Screen_User_Interfaces_for_Older_Adults_Button_Size_and_Spacing/link/578a369608ae7a588eebc08b/download
- Malewicz, M. dan Malewicz, D. (2022). Designing User Interfaces. Diakses dari https://designingui.com/designing_interfaces_12_x.pdf [2 September 2022]
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Diunduh dari <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

- Nielsen, J. (2012). *How Many Test Users in a Usability Study?* Diunduh dari <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/#:~:text=For%2oreally%20lowoverhead%20projects,5%20users%0per%20usability%20test.>
- Nielsen Sports (2020). *NIELSEN FAN INSIGHTS EXPANDS COVERAGE IN ASIA, MAKES FAN BEHAVIOR DATA AVAILABLE FOR 26 MARKETS WORLDWIDE.* Diunduh dari <https://nielsen.com/insights/2020/nielsen-fan-insights-expands-coverage-in-asia-makes-fan-behavior-data-available-for-26-markets-worldwide/>
- Rubin, J., dan Chisnell, D. (2008) *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests (2nd Edition).* Wiley Publishing, Inc.
- Safitri, A. M. (2020). 5 Manfaat Main Bulu Tangkis yang Bakal Bikin Anda Makin Semangat Berolahraga. Diunduh dari <https://helohehat.com/kebugaran/olahraga-lainnya/manfaat-bulu-tangkis/>
- Sauro, J. (2021). *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS).* Diunduh dari <https://measuringu.com/sus/>
- Sharp, H., Rogers, Y., dan Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 5th Edition.* John Wiley & Sons, Inc.
- Statista Research Department (2021). Indonesia: What sports do you regularly participate in? Diunduh dari <https://www.statista.com/statistics/562699/indonesia-kinds-of-sports-regularly-participated-in/>
- Ulrich, K. dan Eppinger, S. (2016). *Product Design and Development 6th Edition.* McGraw-Hill Education.