

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dan menjadi jawaban dari tujuan penelitian sedangkan saran merupakan masukan yang ditujukan bagi penelitian selanjutnya. Berikut merupakan hasil dari kesimpulan dan saran.

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan dibuat untuk menjawab tujuan penelitian yang sudah ditentukan. Terdapat 3 kesimpulan yang diperoleh untuk menjawab ketiga tujuan penelitian yang ada. Berikut merupakan kesimpulan yang didapatkan.

1. Terdapat beberapa kebutuhan utama yang menjadi kebutuhan pengguna terkait aplikasi cukur rambut online. Kebutuhan utama tersebut adalah dapat melakukan kegiatan cukur rambut di masa pandemi COVID-19 dan tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku.
2. Pada penelitian yang dilakukan, dihasilkan satu buah *High-fidelity Interface Prototype* yang diberi nama DAPR. Fungsi utama dari aplikasi DAPR adalah menyediakan layanan cukur rambut yang dapat dilakukan di rumah atau melakukan pemesanan untuk cukur rambut di *barbershop* secara *online*. Terdapat beberapa fitur utama yang ada pada aplikasi DAPR yaitu fitur D'Cut yang menyediakan layanan untuk cukur rambut di rumah atau *barbershop* dan juga fitur D'Cash yang dapat memudahkan proses pembayaran yang dilakukan oleh pengguna. Selain itu, terdapat juga beberapa fitur pendukung seperti *Membership*, *Promotion*, *Vouchers*, *Activity*, *Notification*, dan *Profile*.
3. Proses evaluasi yang terdapat pada aplikasi DAPR dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek seperti *effectiveness*, *efficiency*, *usability*, dan *satisfaction*. Berdasarkan proses pengujian yang dilakukan, aplikasi DAPR memperoleh hasil sebesar 100% untuk tingkat efektivitas, 60% untuk tingkat efisiensi pada skenario 1 dan 2, 70% untuk tingkat efisiensi pada skenario 3, dan skor sebesar 86,75 untuk aspek *usability*.

Selain itu didapati juga bahwa 9 dari 10 pengguna menyatakan bahwa mereka merasa puas terhadap aplikasi DAPR dan berencana untuk menggunakan aplikasi tersebut jika dirilis di kemudian hari.

V.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan agar hasil penelitian yang diperoleh dapat menjadi lebih baik. Saran yang diberikan, ditujukan bagi peneliti lain yang ingin meneliti bidang yang serupa. Berikut merupakan beberapa saran yang diberikan oleh peneliti.

1. Sebaiknya dalam proses penggalian kebutuhan, dilakukan dengan menggunakan jumlah responden yang lebih banyak. Dengan demikian dapat diperoleh lebih banyak informasi sehingga dapat membantu proses perancangan yang dilakukan.
2. Sebaiknya dalam proses perancangan alternatif *design*, gunakan bantuan vendor atau sukarelawan sebagai desainer yang dapat membantu proses perancangan. Dengan demikian hasil perancangan alternatif *design* yang diperoleh menjadi lebih banyak dan variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsal, F. (2022, Januari). Sejarah Barbershop, Tak Sekadar Tukang Cukur Naik Tingkat. Diakses pada 11 Maret 2022 dari <https://mojok.co/terminal/sejarah-barbershop/>
- Agus, B. (2020, Mei). "Kehidupan Baru", Adaptasi Hadapi Pandemi. Diakses pada 21 Februari 2022 dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13107/Kehidupan-Baru-Adaptai-Hadapi-Pandemi.html>
- Ahmad, T. Z., & Akhmad, M. (2020, Maret). Penerapan Barbershop Online di Masa Pandemi COVID-19 Berbasis Codeigniter. *SIGMA - Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 10(3), 103-109.
- Alita, R. S. (2021, Juni). Pandemi COVID-19 Membuat Aktifitas Belanja Online Meningkat. Diakses pada 8 Mei 2022 dari <https://www.viva.co.id/vstory/opini-vstory/1380295-pandemi-covid-19-membuat-aktivitas-belanja-online-meningkat>
- Autobild. (2020, Maret). Mengenal Asal Usul Nama Barbershop dan Tiang Merah Biru Putih. Diakses pada 11 Maret 2022 dari <https://driversbuddy.org/asal-usul-nama-barbershop/>
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008, Juli). *An Empirical Evaluation of The System Usability Scale*. Wales, England: Taylor & Francis Group, LLC.
- BBC News Indonesia. (2020, Mei). Virus corona: Cara tukang cukur bertahan dimasa pandemi Covid-19. Diakses pada 8 Mei 2022 dari <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-52542044>
- Brooke, J. (1995, November). *SUS: A quick and dirty usability scale*. Earley, United Kingdom: Redhatch Consulting Ltd.
- Dumas, J. S., & Redish, J. C. (1999, Oktober). *A Practical Guide to Usability testing*. Exeter, United Kingdom: Intellect Books.
- Febri, R. (2020, Desember). Arti Warna Pada Logo. Diakses pada 1 Agustus 2022, dari <https://bpptik.kominfo.go.id/2020/12/23/8500/arti-warna-pada-logo/#:~:text=Biru%20merupakan%20warna%20yang%20membawa,perusahaan%20keuangan%2C%20keamanan%20dan%20teknologi.>

- Fisika, F., Ariaah, A. M., & Putri, R. U. (2020, Agustus). Tetap Asyik Beraktivitas Daring Selama Pandemi COVID-19. Diakses pada 21 Februari 2022 dari <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/tetap-asyik-beraktivitas-daring-selama-pandemi-covid-19/>
- Gie. (2021, September). User Flow: Pengertian, Peran, dan Contohnya. Diakses pada 6 September 2022 dari <https://accurate.id/digital-marketing/user-flow-pengertian-peran-dancontohnya/#:~:text=User%20flow%20dapat%20menentukan%20kemudahan,kunjungan%20menjadi%20pelanggan%20yang%20membayar>
- Handayani, M. T. (2022, Januari). Expert's Corner Wireframe: 3 Elemen dan Bedanya dengan Mockup Dan Prototype!. Diakses pada 6 September 2022 dari <https://www.ekrut.com/media/wireframe-adalah>
- Hauliah, A., & Tryiadi, G. W. (2014, Agustus). Aplikasi Smartphone Sebagai Alat Penunjang Dalam Kegiatan Bertani. *Jurnal Visualita*, Volume 6 Edisi I, 1-6.
- Highlights Media. (2020, April). Barbershop dan Tukang Cukur Biasa, Kenali Perbedaannya. Diakses pada 6 September 2022 dari <https://highlight.id/barbershop-tukang-cukur-pangkas-rambut-biasa-apa-perbedaan-persamaan-jenis-macam-perawatan-treatment/>
- Husni, I. (2021, Maret). Ini Dia Tips Jitu Agar Bisnis Barber Tak Kena Cukur Pandemi. Diakses pada 23 Februari 2022 dari <https://ekbis.sindonews.com/read/378566/34/ini-dia-tips-jitu-agar-bisnis-barber-tak-kena-cukur-pandemi-1616871807>
- Jarnawi. (2020, Juni). Mengelola Cemas di Tengah Pandemi Corona. *Jurnal At-Taujih*, 3(1), 60-73.
- Lewrick, M., Link, P., dan Leifer, L. (2020). *The Design Thinking Toolbox*. New Jersey, US: John Wiley & Sons, Inc.
- Lusia, K. A. (2017, Juli). Yang Membedakan Barbershop dengan Pangkas Rambut Tradisional. Diakses pada 6 September 2022 dari Yang Membedakan Barbershop dengan Pangkas Rambut Tradisional.
- McKay, E. N. (2013, Juni). *UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication*. Wyman Street, USA: Elsevier Inc.

- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2019). *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction, 5th Edition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Ricky, N. (2019, Oktober). Asal Usul Tiang Barbershop, Ternyata Dulu Bukan Tanda Tempat Potong Rambut. Diakses pada 11 Maret 2022 dari <https://hai.grid.id/read/071886918/asal-usul-tiang-barbershop-ternyata-dulu-bukan-tanda-tempat-potong-rambut?page=all>
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008, Mei). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests, 2nd Edition*. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Technopedia. (2022). *User Flow*. Diakses pada 6 September 2022 dari <https://www.techopedia.com/definition/31852/user-flow>
- We Are Social., & Kepios. (2022, Februari). Digital 2022: Indonesia. Diakses pada 21 Februari 2022 dari <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Wibowo, H. (2020, April). Kerugian Ekonomi Nasional Akibat Pandemi COVID-19. *Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(2), 83-92.

