

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V atau yang disebut juga dengan Bab Kesimpulan dan Saran merupakan bab terakhir dari penelitian ini. Pada bab ini akan dibagi menjadi dua bagian yaitu subbab kesimpulan dan subbab saran. Kesimpulan akan memberikan pemaparan terkait ringkasan singkat penelitian. Sedangkan saran akan memberikan pesan-pesan dari penulis kepada pihak perusahaan. Berikut merupakan penjelasan dari kedua subbab tersebut.

V.1 Kesimpulan

Bagian ini merupakan pembahasan pertama dari Bab Kesimpulan dan Saran. Subbab kesimpulan membahas terkait ringkasan hasil penelitian yang sudah dilakukan terutama pada bagian pengolahan data dan hasil penelitian. Selain itu, ringkasan juga akan menjawab tujuan dari penelitian yang sudah dijelaskan pada awal penelitian.

1. Rancangan *user interface* yang didapatkan terdiri atas beberapa halaman yaitu pemilihan metode pembayaran, pemilihan periode cicilan, pemilihan promo, pengajuan limit kredit, dan konfirmasi pembayaran. Setiap halaman didalamnya memiliki fitur – fitur tersendiri. Seperti pada halaman pemilihan periode cicilan jika *user* menekan promo akan masuk pada halaman pemilihan promo dan begitu juga saat *user* menekan ajukan limit kredit yang akan membawa *user* kepada halaman pengajuan limit kredit. Selain itu pada halaman konfirmasi pembayaran akan ada fitur untuk mengirim ulang OTP melalui *whatsapp*.
2. Hasil dari rancangan yang dibuat dapat dikatakan sudah baik dari segi *effectiveness* dan *overall usability*. Hal ini dapat dikatakan demikian dikarenakan kesimpulan dari hasil evaluasi yang telah dilakukan. *Effectiveness* memiliki nilai 82,14% yang dapat dibilang *acceptable*. Sedangkan dari segi *overall usability*, didapatkan nilai 80 yang juga dapat dikatakan sebagai *acceptable* atau dengan kata lain responden sudah merasa bahwa prototipe yang dibuat memuaskan. Namun, permasalahan

ada apa *efficiency* dari prototipe tersebut. Prototipe yang dibuat disimpulkan tidak efisien menurut pengujian yang telah dilakukan dimana hasilnya adalah 64,29% atau dapat dikatakan *tidak acceptable* . Namun, perbaikan telah dilakukan terhadap prototipe tersebut. Perbaikan dilakukan terkait dengan 2 *task* yaitu *task ke-5* terkait dengan penggunaan promo dan *task ke-6* terkait dengan pengajuan penambahan limit kredit. Perbaikan dilakukan dengan merubah bentuk dari yang terkait dengan setiap *task* tersebut, merubah tata letak *button* tersebut pada aplikasi, dan merubah warna dari *button* tersebut. Perubahan – perubahan tersebut dilakukan agar pengguna dapat semakin mudah mengidentifikasi *button* tersebut dan dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mencari *button* tersebut yang dampaknya akan membuat aplikasi menjadi semakin efisien.

V.2 Saran

Bagian selanjutnya dari bab terakhir ini adalah saran. Saran merupakan pesan-pesan yang disampaikan kepada perusahaan guna memperbaiki masalah yang sekarang dihadapi. Selain itu, terdapat pula pesan yang disampaikan kepada penulis berikutnya guna mencapai pengamatan yang lebih baik dan mampu melengkapi kekurangan pada penelitian ini.

1. Melakukan *usability testing* lanjutan bukan hanya 1 kali atau dilakukan iterasi lebih lanjut agar mengetahui usulan yang dilakukan benar – benar menyelesaikan masalah yang ditemukan atau tidak. Selain itu, dapat mengidentifikasi permasalahan lain yang dapat muncul setelah dilakukan perbaikan
2. Bagi penelitian selanjutnya untuk menambah jumlah desainer dalam perancangan desain alternatif agar desain alternatif yang dihasilkan bisa lebih banyak dan penilaian akan setiap desain menjadi lebih komprehensif pula

DAFTAR PUSTAKA

- Antinoja, R. & Scherling, D. (2019). *The Effects of E-payment Methods on Online Purchasing Cancellation*. Jönköping. Jönköping University.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). *Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale*. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114 - 123. Diunduh dari: <https://uxpajournal.org/determining-what-individual-sus-scores-mean-adding-an-adjective-rating-scale/> [diakses 09 Agustus 2022]
- Brooke, J. (1995) *SUS: A Quick and Dirty Usability Scale*. from researchgate.net: https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale/link/5f24381392851cd302cbaf25/download
- Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (2009). 273 Juta Penduduk Indonesia Terupdate Versi Kemendagri. Diunduh dari <https://dukcapil.kemendagri.go.id/berita/baca/1032/273-juta-penduduk-indonesia-terupdate-versi-kemendagri> [diakses 03 Maret 2022]
- Editorial: *Indonesia Buy Now Pay Later Markets and Investment Opportunities Report 2022: Market is Expected to Grow by 94.7% to Reach \$2669.3 Million-Forecast to 2026*. Diunduh dari: <https://www.businesswire.com/news/home/20220202005838/en/Indonesia-Buy-Now-Pay-Later-Markets-and-Investment-Opportunities-Report2022-Market-is-Expected-to-Grow-by-94.7-to-Rreach-2669.3-Million---Forecast-to-2026> ResearchAndMarkets.com
- Global Report (Q2). (n.d.). Diakses dari: <https://www.hootsuite.com/pages/digital-trends-2021#c-274407>
- Guttman-Kenney, B., Firth, & C. Gathergood. (2021). *Buy Now, Pay Later (BNPL)...On Your Credit Card*. New York. Cornell University.
- Ho, K. (2019). *Most Singaporeans Own Credit Cards but Few Are in Debt*. Diunduh dari: <https://sg.yougov.com/ensg/news/2019/03/26/most-singaporeans-own-credit-cards-few-are-debt/> [diakses 15 Maret 2022]
- Marcus, A. (2002). *Dare We Define User Interface Design ?*. Diunduh dari: https://www.researchgate.net/publication/220382389_Dare_We_Define_U

ser-Interface_Design/link/543d07f70cf2c432f74236bf/download [diakses 2 September 2022]

- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2019). *Business Model Generation: a Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. Wiley.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition*. Wiley.
- Scacca, S. (2018). *Reference Guide Typography Mobile Web*. from smashing magazine.com Diunduh dari <https://www.smashingmagazine.com/2018/06/reference-guide-typography-mobile-webdesign/#:~:text=Size%20%23,also%20make%20reading%20more%20difficult> [diakses 10 Juni 2022]
- Sharp, H., Precee, J., & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design: beyond humancomputer interaction, Fifth Edition*. Wiley.
- Yaseen, M., Raheem, M., & Sivakumar, V. (2009). *Credit Card Business in Malaysia: A Data Analytics Approach*. Diunduh dari: https://thesai.org/Downloads/Volume11No12/Paper_47Card_Business_in_Malaysia.pdf [diakses 8 September 2022]