

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran setelah dilakukannya pengumpulan dan pengolahan data beserta analisisnya. Kesimpulan akan mempermudah penangkapan inti dari penelitian berdasarkan rumusan masalah. Berikut merupakan kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian secara lebih singkat. Kesimpulan dilakukan dengan cara menjawab rumusan masalah. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini.

1. Setelah dilakukan penelitian didapatkan bahwa terdapat 11 kebutuhan yang harus diakomodasi oleh aplikasi yaitu aplikasi sederhana, sesuai dengan tujuan, menyediakan banyak gambar, menarik, dapat membuat anak fokus pada pembelajaran, menyediakan teks, suara, sarana yang dapat membuat kalimat dari gambar, rencana pembelajaran anak yang berbeda untuk tiap anak, tampilan monitor untuk memonitor pembelajaran anak, dan hasil evaluasi pembelajaran anak.
2. Hasil rancangan aplikasi terdiri dari tampilan awal aplikasi, tampilan registrasi untuk melakukan registrasi, tampilan *home* yang berisikan pilihan yang akan dilakukan pada aplikasi, tampilan latihan kata untuk anak berlatih kata, latihan kalimat untuk anak berlatih kalimat, tes untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak, rencana pembelajaran untuk menentukan kata dan kalimat apa yang akan dipelajari, dan progres untuk memonitor perkembangan anak. Hasil rancangan aplikasi ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang perlu diakomodasi oleh aplikasi.
3. Evaluasi *field study* pada hari pertama memiliki hasil kedua anak tertarik menggunakan aplikasi, pada hari kedua hanya salah satu anak yang tertarik, dan pada hari ketiga kedua anak tidak tertarik menggunakan aplikasi karena *keadaan mood* yang sedang tidak baik karena *mood*

setiap anak penyandang ASD akan sangat berpengaruh kepada aktivitas yang dilakukan, ditambah lagi dengan adanya batasan waktu mengikuti jam terapi membuat field study tidak dapat dilakukan dengan waktu yang lama. Evaluasi *usability testing* memiliki hasil yang cukup baik karena nilai untuk kriteria *usefulness* adalah sebesar 75 dengan batas minimal 68, kriteria *effectiveness* 86,67 dengan batas minimal 70, dan kriteria *accessibility* yang memiliki nilai rata rata di atas 4. Kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak adanya tutorial pada awal aplikasi sehingga pengguna kebingungan, selain itu kurangnya tombol pada fitur rencana pembelajaran juga membingungkan pengguna sehingga pada perbaikan yang dilakukan diberi tambahan tutorial dan penambahan tombol pada fitur rencana pembelajaran.

V.2 Saran

Pada bagian ini akan dijelaskan saran berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang dapat digunakan untuk pertimbangan perancangan aplikasi untuk anak penyandang ASD selanjutnya. Berikut merupakan saran dari penelitian ini.

1. Penelitian sebaiknya dikembangkan lebih menarik lagi seperti pada awal tampilan diberi musik agar terapis tidak kesulitan membujuk anak yang sedang tidak *mood* untuk belajar menggunakan aplikasi karena aplikasi akan membuat anak senang.
2. Fitur aplikasi sebaiknya ditambahkan lagi dengan permainan agar anak tidak merasa bosan saat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Albani, L., & Lombardi, G. (FIMI). (2010). *User Centred Design for EASYREACH*.
http://www.aal-europe.eu/wp-content/uploads/2019/12/D1.1-_User-Centred-Design-for-EasyReach_-v1-1.pdf (Diakses pada 22 Mei 2022).
- Alimin, Z., Homdijah, O., & Sugiarmim, M. (2009). Meningkatkan Keterampilan Interaksi dan Komunikasi Anak Autistik Melalui Tahapan Perkembangan Interaksi dan Komunikasi Anak Autistik.
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195405271987031-MOHAMAD_SUGIARMIN/Artikel_Interaksi_komunikasi_ASD.pdf (Diakses pada 7 Februari 2022).
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)*. Washington DC: American Psychiatric Association.
- Aziz, M., Abdullah, Sy., Adnan, S., & Mazalan, L. (2014). Educational App for Children with Autism Spectrum Disorders (ASDs).
https://www.researchgate.net/publication/269872829_Educational_App_for_Children_with_Autism_Spectrum_Disorders_ASDs. (Diakses pada 7 Februari 2022).
- Cook, A., Polgar, J., & Encarnação, P. (2015). *Assistive Technologies- E-Book: Principles and Practice*. St. Louis, Missouri: Elsevier.
- Gita, G. (2021). Apa perbedaan antara Autism Spectrum Disorder (ASD), Autistik, Sindrom Asperger, dan Autisme Atipikal?.
<https://temanautis.org/artikel/apa-perbedaan-antara-autism-spectrum-disorder-asd-autistik-sindrom-asperger-dan-autisme-atipikal> (Diakses pada 7 Februari 2022).
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2013). Panduan Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus Bagi Pendamping (Orang tua, Keluarga, dan Masyarakat). Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
<https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/b3401-panduan->

penanganan-abk-bagi-pendamping-_orang-tua-keluarga-dan-masyarakat.pdf (Diakses pada 7 Februari 2022).

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2018). Hari Peduli Autisme Sedunia. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/31/1682/hari-peduli-autisme-sedunia-kenali-gejalanya-pahami-keadaannya> (Diakses pada 7 Februari 2022).

Lueder, R. & Rice, V. (2008). *Ergonomics for Children Designing Products and Place for Toddler to Teens*. Boca Raton: CRC Press.

Purnama, Y., Herman, F., Hartono, J., Neilsen, Suryani, D., & Sanjaya, G. (2020). Educational Software as Assistive Technologies for Children with Autism Spectrum Disorder. https://www.researchgate.net/publication/349488272_Educational_Software_as_Assistive_Technologies_for_Children_with_Autism_Spectrum_Disorder/link/6094c6b6299bf1ad8d817ec9/download. (Diakses pada 7 Februari 2022)

Rubin, J. & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc..

Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research, 2nd ed.* Cambridge, MA: Morgan-Kaufmann.

Serrat, O. (2017). The SCAMPER Technique. https://www.researchgate.net/publication/318018918_The_SCAMPER_Technique (Diakses pada 28 Juli 2022)

Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: beyond human-computer interaction, Fifth Edition*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc..

Supriyanto, I. Penatalaksanaan Autism Spectrum Disorder. <https://www.alomedika.com/penyakit/kesehatan-anak/autism-spectrum-disorder/penatalaksanaan> (Diakses pada 7 Februari 2022).

Susilo, E. (2019). Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/> (Diakses pada 11 April 2022).

Wijaya, I. (2017). *Komunikasi Sosial Anak dengan Autism Spectrum Disorder*. Yogyakarta: Kanisius.

- World Health Organization. (2019). Autism spectrum disorders (ASD).
[https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/autism-spectrum-disorders-\(asd\)](https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/autism-spectrum-disorders-(asd)) (Diakses pada 7 Februari 2022).
- Zharandhont, P. (2015). Pengaruh Warna bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia.
https://www.academia.edu/19668963/JURNAL_ERGONOMI_PATRYCI_A_Z (Diakses pada 30 Juni 2022)