

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Setelah melakukan evaluasi terhadap *website* RSCM saat ini dan hasil rancangan usulan *website* yang diberikan, maka akan dilakukan penarikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan diberikan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan saran diberikan untuk penelitian sejenis selanjutnya agar menjadi lebih baik. Berikut merupakan kesimpulan dan saran yang diberikan.

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

Berdasarkan hasil evaluasi, pengolahan data dan analisis yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini yaitu:

1. Berdasarkan hasil evaluasi dengan menggunakan *usability testing website* RSCM saat ini, didapatkan hasil rata-rata kriteria *effectiveness* sebesar 64%, rata-rata kriteria *efficiency* sebesar 48%, kriteria *learnability* sebesar 37,5, kriteria *satisfaction* sebesar 39,92, kriteria *usefulness* sebesar 45,56 (kategori “kurang baik” untuk kriteria *usefulness*), dan kriteria *usability* secara keseluruhan adalah sebesar 34,75 (kategori “*poor*”). Hasil *eye tracking analysis* berhasil mengidentifikasi sebanyak 19 jenis masalah yang terjadi.
2. Perbaikan berupa rancangan usulan *website* dibuat untuk menyelesaikan 15 buah *usability problems* yang muncul. Rancangan usulan dilakukan dengan menempatkan informasi penting ke halaman utama, menggunakan urutan penamaan sesuai urutan abjad, mengubah penamaan menjadi lebih mudah dipahami, memberikan deskripsi/penjelasan singkat pada sejumlah pilihan menu, menghilangkan informasi yang berulang, menggunakan perpaduan warna yang lebih sesuai untuk tampilan informasi dan proses *hovering*, menggunakan ukuran huruf yang lebih proporsional, memperkecil ukuran *banner* pada halaman utama, menggunakan gambar dokter yang

sesuai dan *icon* yang representatif, serta penggunaan variasi jenis *font* yang lebih sedikit.

3. Hasil evaluasi *usability testing* rancangan usulan *website* RSCM yaitu didapatkan hasil rata-rata kriteria *effectiveness* sebesar 86%, rata-rata kriteria *efficiency* sebesar 86%, kriteria *learnability* sebesar 85, kriteria *satisfaction* sebesar 90, kriteria *usefulness* sebesar 83,89 (kategori “baik” untuk kriteria *usefulness*), dan kriteria *usability* secara keseluruhan adalah sebesar 86 (kategori “*Best Imaginable*”). Hasil *eye tracking analysis* berhasil mengidentifikasi sebanyak 3 jenis masalah yang terjadi.

## V.2 Saran

Penelitian kali ini tidaklah sepenuhnya sempurna, melainkan masih terdapat sejumlah kekurangan. Oleh karena itu diberikan saran untuk penelitian serupa di masa mendatang agar dapat menjadi lebih baik. Berikut merupakan saran-saran yang diberikan:

1. Pembuatan prototipe rancangan usulan dapat menggunakan *software* yang lebih baik lagi, yaitu *software* desain yang dapat menyimpan data dan melakukan *input* data secara langsung oleh responden.
2. Dalam proses pembuatan rancangan usulan dapat menggunakan metode *workshop design* bersama beberapa orang responden atau ahli, agar dapat memperoleh beberapa alternatif rancangan usulan yang lebih baik untuk menyelesaikan permasalahan *usability* yang ada.
3. *Eye tracking analysis* dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih banyak dan penggunaan *analysis tool* lain seperti *time to first fixation (TTF)* dan *time spent*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexa. (2022a). *rscm.co.id Traffic Statistics*. Diunduh dari: [https://www.alexametrics.com/siteinfo/rscm.co.id#section\\_traffic](https://www.alexametrics.com/siteinfo/rscm.co.id#section_traffic). [Diakses 9 Februari 2022].
- Alexa. (2022b). *siloamhospital.com Traffic Statistics*. Diunduh dari: <https://www.alexametrics.com/siteinfo/siloamhospitals.com>. [Diakses 9 Februari 2022].
- Alexa. (2022c). *herminahospital.com Traffic Statistics*. Diunduh dari: <https://www.alexametrics.com/siteinfo/herminahospitals.com>. [Diakses 9 Februari 2022].
- Alexa. (2022d). *mitrakeluarga.com Traffic Statistics*. Diunduh dari: <https://www.alexametrics.com/siteinfo/mitrakeluarga.com>. [Diakses 9 Februari 2022].
- Asikbelajar. (2017). *Sampling Kemudahan (Convenience Sampling)*. Diunduh dari: <https://www.asikbelajar.com/convenience-sampling/>. [Diakses 3 Maret 2022].
- Bangor, A., Kortum, P., dan Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114-123.
- Bodjko, A. (2006). Using Eye Tracking to Compare Web Page Designs: A Case Study. *Journal of Usability Studies*, 1, 112-120.
- Brooke, J. (1986). *SUS - A Quick and Dirty Usability Scale*. London: Taylor and Francis.
- Covid19. (2020). *Pemanfaatan Layanan Telemedik untuk Pencegahan dan Penanganan COVID-19*. Diunduh dari: <https://covid19.go.id/p/berita/pemanfaatan-layanan-telemedik-untuk-pencegahan-dan-penanganan-covid-19>. [Diakses 11 Februari 2022].
- Cooper, W. W., Seiford, L. M., dan Tone, K. (2006). *Data Envelopment Analysis*. USA: LLC.

- Databoks. (2020). *Apa Layanan Digital yang Sering Digunakan selama Covid-19?* Diunduh dari: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/05/18/apa-layanan-digital-yang-sering-digunakan-selama-covid-19#>. [Diakses 11 Februari 2022].
- Davis, F. F. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and User Acceptance of Information Technology. *Management Informations Systems Research Center*, 13(3), 319-340.
- Dinas Kesehatan Kabupaten Pring sewu. (2019). *Seabad RSCM Mengabdi*. Diunduh dari: <https://dinkes.pringsewakab.go.id/detailpost/seabad-rscm-mengabdi>. [Diakses 20 Maret 2022].
- Elfil, M., dan Negida, A. (2017). Sampling Methods in Clinical Research; an Educational Review. *Emergency*, 5(1), e52.
- Goldberg, J. H., dan Kotval, X. P. (1998). Computer Interface Evaluation Using Eye Movement: Method and Constructs. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 24, 631-645.
- Halim, Z. (2017). *Desain Aplikasi Mobile Untuk Menunjang Perawatan Mobil*. Bandung: Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri – UNPAR. Diunduh dari: <https://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/4867>. [Diakses 5 Mei 2022].
- Hanamera. (2016). *Penyebab Alexa Rank Turun dan Cara Mengatasinya*. Diunduh dari: <https://hanamera.com/2016/03/penyebab-alexa-rank-turun-dan-cara-mengatasinya/>. [Diakses 21 April 2022].
- Healy, J. (2008). *Implementing e-health in Developing Countries: Guidance and Principles*. International Telecommunication Union. Diunduh dari: [https://www.itu.int/ITU-D/cyb/app/docs/e-Health\\_prefinal\\_15092008.PDF](https://www.itu.int/ITU-D/cyb/app/docs/e-Health_prefinal_15092008.PDF). [Diakses 2 Maret 2022].
- Kampus Dosen Jualan. (2021). *Waspada! Penyebab Pengunjung Website Turun Berikut Ini*. Diunduh dari: <https://kampusdosenjualan.com/penyebab-pengunjung-website-turun/>. [Diakses 21 April 2022].
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Rangka Pencegahan Penyebaran COVID 19*. Diunduh dari: [https://persi.or.id/wpcontent/uploads/2020/06/materi\\_drbambangw\\_dirjenyankes\\_telemedicine.pdf](https://persi.or.id/wpcontent/uploads/2020/06/materi_drbambangw_dirjenyankes_telemedicine.pdf). [Diakses 11 Februari 2022].

- Kesia. (2021). *Perkembangan Teknologi di Bidang Kesehatan dari Masa ke Masa*. Diunduh dari: <https://www.kesia.id/?p=330>. [Diakses 21 Februari 2022].
- Khaira Digital. (2022). Inilah Pengertian Homepage Beserta Fungsinya pada Website Lengkap. Diunduh dari: <https://khairadigital.com/pengertian-homepage>. [Diakses 5 Juni 2022].
- Klikdokter. (2020). *Ketahui Jenis-jenis e-Health dan Kegunaannya*. Diunduh dari: <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/2664643/kenetahui-jenis-jenis-e-health-dan-kegunaannya>. [Diakses 2 Maret 2022].
- Lidwina, A. (2020). *Apa Layanan Digital yang Sering Digunakan Selama COVID-19*. Diunduh dari: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/05/18/apa-layanan-digital-yang-sering-digunakan-selama-covid-19#>. [Diakses 11 Februari 2022].
- Munanto, C. M., Hartanto, R., dan Fauziati, S. (2020). Pengujian Usability Website Sistem Seleksi Calon Pegawai Negeri Sipil Nasional (SSCN) Badan Kepegawaian Negara (BKN). *Jurnal Teknik Elektro, Teknologi Informasi dan Komputer*, 4(1), 1-10.
- National Geographic Indonesia. (2020). *Dampak Pandemi COVID-19: Hantam Sistem Layanan Kesehatan dalam 4 Gelombang*. Diunduh dari: <https://nationalgeographic.grid.id/read/132255604/dampak-pandemi-covid-19-hantam-sistem-layanan-kesehatan-dalam-4-gelombang?page=all>. [Diakses 11 Februari 2022].
- Pernice, K., dan Nielsen, J. (2009). *How to Conduct Eye Tracking Studies*. San Fransisco: Nielsen Norman Group.
- Preece, J. Roger, Y., dan Sharp, H. (2019) *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 5<sup>th</sup> Edition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Rosadi, S. (2017). *Implikasi Penerapan Program E-health Dihubungkan dengan Perlindungan Data Pribadi*. Bandung: UNPAD. Diunduh dari: <https://arenahukum.ub.ac.id/index.php/arena/article/view/288>. [Diakses 3 Maret 2022].
- RSCM. (2022). *Survey Kepuasan Pelanggan*. Diunduh dari: [https://rscm.co.id/index.php?XP\\_websurveikepuasan\\_menu=0](https://rscm.co.id/index.php?XP_websurveikepuasan_menu=0). [Diakses 9 Februari 2022].

- Rubin, J., dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Test. 2<sup>nd</sup> Edition*. Indiana: Wiley Publishing Inc.
- Satyadi, H. (2015). *Evaluasi dan Perancangan Ulang Aplikasi E-Learning Universitas Katolik Parahyangan yang Memperhatikan Aspek Usability dan User Experience*. Bandung: Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri – UNPAR. Diunduh dari: <https://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/1285>. [Diakses 21 Februari 2022].
- Sauro, J. (2011). *A Practical Guide to The System Usability Scale: Background, Benchmark, & Best Practices*. Denver: Measuring Usability LLC.
- Sekaran, U., dan Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach, Seventh Edition*. Illinois: John Wiley & Sons, Inc.
- Sharfina, Z., dan Santoso, H. (2016). An Indonesian Adaptation of The System Usability Scale (SUS). *International Conference on Advanced Computer Science and information Systems*, 145-148. doi: 10.1088/1742-6596/1566/1/012051.
- Sintiara, M. (2017). *Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface pada Website “Tiketux.com” Berdasarkan Analisis Usability dan Eye-Tracking*. Bandung: Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri – UNPAR. Diunduh dari: <https://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/4985>. [Diakses 21 Februari 2022].
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, Ruhana., dan Tjakraat, J. H. (2006) *Teknik Perancangan Sistem Kerja*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Tarranova. (2017). *Evaluasi dan Perancangan Ulang Interactive Digital Learning Environment (IDE) UNPAR Berdasarkan Analisis Usability Testing dan Eye-Tracking*. Bandung: Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri – UNPAR. Diunduh dari: <https://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/1028>. [Diakses 21 Februari 2022].
- Tobii Technology AB. (2014). *Tobii X2-Eye Tracker User’s Manual*. Diunduh dari: <https://www.tobiipro.com/siteassets/tobii-pro/user-manuals/tobii-pro-x2-30-eyetracker-user-manual.pdf>. [Diakses 3 Maret 2022].
- WHO. (2006). *Building Foundations for eHealth*. Switzerland: World Health Organization. Diunduh dari: [https://www.who.int/goe/publications/bf\\_FINAL.pdf](https://www.who.int/goe/publications/bf_FINAL.pdf). [Diakses 2 Maret 2022].