

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kesimpulan dan saran berisi penjelasan akhir mengenai seluruh penelitian yang dilakukan dan saran untuk Tim Porsee. Kesimpulan ini akan dipaparkan sesuai dengan perumusan masalah pada bagian awal penelitian. Berikut merupakan kesimpulan dan saran berdasarkan keseluruhan penelitian yang dilakukan.

V.1 Kesimpulan

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan dari keseluruhan penelitian. Kesimpulan akan menjawab pertanyaan pada perumusan masalah di awal penelitian. Berikut merupakan pemaparan kesimpulan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan.

1. Rancangan UI aplikasi porsee diuji menggunakan *usability testing* dan *system usability scale*. Berdasarkan *usability testing* yang dilakukan pada lima responden, didapatkan data persentase penyelesaian tugas, penyelesaian tugas dengan waktu dibawah *benchmark*, dan penyelesaian tugas dengan navigasi yang benar. Persentase tugas yang dapat diselesaikan oleh lima responden yaitu 61,74%. Sementara itu persentase tugas yang dapat diselesaikan dengan waktu dibawah *benchmark* oleh lima responden yaitu 9,57%. Navigasi yang dilakukan oleh responden dihitung lalu hanya 33,04% tugas yang dapat diselesaikan oleh responden dengan navigasi yang benar. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa rancangan saat ini tidak cukup ramah dengan pengguna baru dikarenakan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas dibandingkan dengan waktu *benchmark*. Navigasi yang dibutuhkan saat ini cukup rumit jika dilihat dari persentase navigasi yang benar tidak mencapai angka 50%. Perbaikan dibutuhkan untuk meningkatkan kesuksesan pengguna baru dalam menggunakan aplikasi. Berdasarkan SUS, rancangan saat ini memiliki nilai 39 dengan kategori OK.

2. Permasalahan yang didapatkan dari hasil pengujian sebanyak 16 kelompok masalah menjadi dasar perbaikan yang dilakukan. Telah dibuat rekomendasi perbaikan UI pada aplikasi Porsee. Setiap perbaikan mengacu pada 16 poin permasalahan, perbaikan diantaranya yaitu pemindahan akses halaman *saved address*, pemindahan tombol *logout*, mempermudah akses halaman profil dengan memberikan pilihan akses berbeda, memberikan kotak informasi scan QR, pemindahan informasi biaya pengiriman, penambahan unsur kata pada setiap ikon, menambahkan respon dari penyimpanan menu, memindahkan akses metode pembayaran, memperbesar *hitbox* untuk burger menu, memperbaiki struktur halaman kalender, menambahkan tombol *start cooking*, memberikan estimasi pengiriman di awal, penambahan pilihan *sign in* dan *sign up* pada halaman awal, penambahan respon saat menu ditambahkan, penambahan informasi kuantitas pembelian, dan memperbesar ukuran tulisan pada *button*.
3. Hasil rekomendasi perbaikan UI aplikasi porsee diuji kembali menggunakan *system usability scale*. Dengan menggunakan 5 responden kembali dengan orang yang berbeda maka didapatkan nilai akhir SUS yaitu 80 dengan kategori *excellent*. Oleh karena itu terdapat peningkatan nilai SUS pada hasil rekomendasi perbaikan.

V.II Saran

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai saran berdasarkan keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan. Saran ini ditujukan kepada Porsee sebagai rekomendasi perbaikan yang dapat diimplementasikan. Berikut merupakan saran berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan.

1. Saran kepada tim pengembang Porsee untuk melakukan *usability testing* secara berkala agar dapat menemukan permasalahan baru dan dapat diperbaiki segera
2. Saran kepada tim pengembang Porsee untuk melakukan *system usability scale* untuk melakukan penilaian cepat mengenai desain saat itu

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Brooke, J. (1995). SUS: A quick and dirty usability scale. *Usability Eval. Ind.*, 189.
- Gallup, & Cookpad. (2022). *A Global Analysis of Cooking Around the World*.
- Google, Temasek, & Bain. (2021). *e-Conomy SEA 2021*. 2(1).
- Guntupalli, R. (2008). User interface design: methods and qualities of a good user interface design. *Software Engineering*, 2008, 37. www.hv.se
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2020). https://www.kominfo.go.id/content/detail/23975/di-wef-2020-menkominfo-pamerkan-pesatnya-perkembangan-startup-indonesia/0/sorotan_media
- Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Systems Design*. O'Reilly Media, Inc.
- Nielsen, J., & Landauer, T. K. (1993). Mathematical model of the finding of usability problems. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 206–213. <https://doi.org/10.1145/169059.169166>
- Nuryadi, M., Astuti, T., Utami, E., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statstk Penelitian*. Si Buku Media. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/6667>
- Oppermann, R. (2002). *User-interface Design*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2011). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. John Wiley & Sons.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2015). Beyond Human-Computer Interaction. In *John Wiley & Sons, Inc.* John Wiley & Sons, Inc.
- System Usability Scale (SUS) | *Usability.gov*. (2013). <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>
- Workman, S., Allison, D., Bell, D., Krieger, C., & McCormick, J. (2022). *Asia Online Delivery Report: Food + Grocery*.