

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab V Kesimpulan dan Saran dibahas mengenai hasil kesimpulan dan saran dari analisis yang telah dilakukan setelah melakukan proses pengumpulan dan pengolahan data. Kesimpulan yang diberikan akan menjawab seluruh tujuan yang terdapat pada Bab I. Berikut pembahasannya mengenai kesimpulan dan saran.

V.1 Kesimpulan

Pada Bab I tepatnya di tujuan penelitian telah ditentukan dua buah tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian ini. Ketiga tujuan tersebut telah dilakukan dan juga telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan kesimpulan yang bisa diambil berdasarkan penelitian dan usulan perbaikan yang diberikan.

1. Terdapat 15 kebutuhan yang teridentifikasi dari 10 responden yang merupakan seseorang yang sedang atau pernah menekuni bisnis UMKM bidang makanan dan minuman. Dari 15 kebutuhan tersebut dilakukan penerjemahan ke dalam bentuk konsep fitur sebanyak 9 buah dan dilakukan pengkategorian menjadi 4 buah kelompok fitur utama. Fitur tersebut terdiri dari fitur keuangan bisnis, belajar bisnis, pertumbuhan bisnis, dan segmentasi pasar.
2. Rancangan aplikasi dilakukan dengan memusatkan segala kebutuhan serta kritik dan saran kepada pengguna. Hal tersebut dapat dilihat pada saat perancangan alternatif hingga tahap evaluasi yang terdapat pada bab III. Perancangan alternatif dibuat sebanyak 3 tipe desain yang berbeda. Pemilihan desain alternatif tersebut dikembalikan kepada pengguna untuk didapatkannya hasil desain yang sesuai dengan keinginan pengguna. Tidaknya hanya dilakukan pemilihan, tetapi juga dilakukannya penggalian terkait kelebihan serta kekurangan dari masing-masing hasil alternatif yang terpilih. Hal tersebut dilakukan agar prototipe yang dirancang merupakan hasil yang sesuai dan dapat memberikan

pengalaman yang positif bagi pengguna. Hasil prototipe yang telah dirancang dapat dilihat pada bab 3, halaman III – 25 sampai dengan III-33. Langkah terakhir adalah dengan melakukan evaluasi dari produk yang telah dirancang. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, *user interface* yang dirancang membawa dampak positif terhadap *user* pada saat menggunakan aplikasi “Bizspace”. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian dimana mayoritas *user* yang mencoba aplikasi ingin menggunakan aplikasi ini jika nantinya aplikasi diluncurkan pada saat dilakukannya evaluasi aspek *usability*.

3. Hasil dari rancangan yang dibuat dapat dikatakan sudah baik dari segi *effectiveness*, *efficiency*, dan *usability testing*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, dimana untuk *effectiveness* memiliki nilai sebesar 89%, *efficiency* memiliki nilai 95%, dan *usability testing* memiliki nilai sebesar 81,25. Seluruh nilai tersebut telah masuk ke dalam kategori *acceptable* atau dengan kata lain responden telah merasa bahwa prototipe yang dibuat memuaskan. Selanjutnya, dilakukannya penggalan lebih lanjut dengan dilakukannya wawancara singkat terkait *usability problem* untuk dapat dilakukannya usulan perbaikan. Dari wawancara yang telah dilakukan, diidapatkannya 4 *usability problem* yang kemudian dibuatkannya usulan perbaikan untuk mempermudah serta meningkatkan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

V.2 Saran

Pada bagian ini dibahas mengenai saran. Saran yang diberikan diharapkan dapat diterapkan pada penelitian selanjutnya yang serupa. Berikut saran dari yang dapat diberikan.

1. Melakukan *usability testing* lanjutan terhadap perbaikan yang telah dilakukan. Hal tersebut agar dapat mengetahui usulan perbaikan yang telah dilakukan apakah menyelesaikan permasalahan yang ditemukan atau tidak. Selain itu, dapat mengidentifikasi permasalahan lain yang dapat muncul setelah dilakukannya usulan perbaikan.
2. Dalam melakukan desain aplikasi di figma, baiknya menggunakan laptop atau PC yang memadai atau spesifikasi yang tinggi agar dalam pengerjaannya tidak mengalami *error*.

3. Untuk penelitian selanjutnya, memberitahukan kepada responden bahwa penelitian perancangan aplikasi membutuhkan koordinasi yang baik dengan bersedia mengikuti tiga tahapan, yang terdiri dari identifikasi kebutuhan, pemilihan alternatif, dan evaluasi produk. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi miskomunikasi antara satu dengan lainnya serta produk akhir yang didapat merupakan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, C. (2018). 5 Penghambat UMKM Naik Kelas Versi Kadin. *Bisnis Tempo*. Diambil 02 Februari 2023, dari <https://bisnis.tempo.co/read/1101583/5-penghambat-umkm-naik-kelas-versi-kadin>
- Allen, L. A. (1964). *The Management Profession*. New York: Mc Graw-Hill.
- Amin, M. A., & Juniati, D. (2017). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi Fraktal Box Counting dari Citra Wajah dengan Deteksi Tepi Canny. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 2(6), 36-37. Diambil 03 Maret 2023, dari <https://media.neliti.com/media/publications/249455-none-23b6a822.pdf>
- Brooke, J. (1996). *SUS – A quick and dirty usability scale*. *Usability Evaluation in Industry*, 189, 2-7. Diambil 15 Maret 2023, dari https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale
- CA Technologies and Coleman Parkes Research. (2017). *Keeping Score: Why Digital Transformation Matters*. Diambil 17 Maret 2023, dari https://colemanparkes.com/wp-content/uploads/2017/12/CA_Tech_Digital_Transformation_FINAL.pdf
- Cooper, A., Reiman, R., & Cronin, D. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design 4th Edition*. New Jersey: Wiley.
- Fikriansyah, I. (2022). Apa Itu UMKM? Kenali Ciri, Keunggulan, dan Contohnya. *Detik Jabar*. Diambil 17 Maret, dari <https://www.detik.com/jabar/bisnis/d-6190422/apa-itu-umkm-kenali-ciri-keunggulan-dan-contohnya>
- Fontana, A., & Frey, J.H. (2005). *The Interview: From Neutral Stance to Political Involvement*. In N. K. Denzin & Y.S. Lincoln (Eds.) *The Sage Handbook of Qualitative Research*. London: Sage Publication.
- Gould, J.D. & Lewis, C. (1985). *Designing for Usability: Key Principles and What Designers Think*. *Computer Science: Communications of the ACM*, 300. doi: 10.1145/3166.3170
- Hanim, L., & Noorman, MS. (2018). UMKM (Usaha Mikro, Kecil, & Menengah) & Bentuk - Bentuk Usaha. Diunduh dari

http://research.unissula.ac.id/file/publikasi/210303041/6318UMKM_dan_Bentuk_-_Bentuk_Usaha.pdf

- Herman. (2020). *Indonesia Has 197 Million Internet Users in 2020, APJII Survey Shows*. Diambil 12 Februari 2023, dari <https://jakartaglobe.id/tech/indonesia-has-197-million-internet-users-in-2020-apjii-survey-shows>
- Holtzblatt, K., & Beyer, H. (2016). *Contextual Design for Life (Interactive Technologies) 2nd Edition*. Burlington: Morgan Kaufmann
- Intan, N. (2022). OJK Ungkap Tiga Masalah UMKM Belum Bisa Naik Kelas. Diambil 02 Februari 2023, dari <https://www.republika.co.id/berita/rcewou380/ojk-ungkap-tiga-masalah-umkm-belum-bisa-naik-kelas>
- Jho. (2023). Perkembangan Teknologi Digital di Indonesia: Sejarah & Dampak. Diambil 12 Maret 2023, dari <https://www.jogjahost.co.id/blog/perkembangan-teknologi/>
- Kerr, C., Nixon, A., & Wild, D. (2010). Assessing and Demonstrating Data Saturation in Qualitative Inquiry Supporting Patient-Reported Outcomes Research. *Expert Review of Pharmacoeconomics & Outcomes Research*, 10(3), 269–281. doi: 10.1586/erp.10.30
- Limanseto, H. (2021). UMKM Menjadi Pilar Penting dalam Perekonomian Indonesia. Diambil 2 Februari 2023, dari <https://ekon.go.id/publikasi/detail/2969/umkm-menjadi-pilar-penting-dalam-perekonomian-indonesia>
- McKay, E. N. (2013). *UI is communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication*. Massachusetts: Elsevier Science.
- Mockplus. *Wireframe vs. Mockup vs. Prototype: Why Are They Different?*. (t.t.). Diambil 17 Maret 2023, dari <https://www.mockplus.com/learn/wireframe/wireframe-vs-mockup-vs-prototype>
- Nielsen, J., Norman, D. (2014). *The Definition of User Experience (UX)*. Diambil 17 Maret 2023, dari <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (Or Hate) Everyday Things*. Los Angeles: Basic Books.
- Octavia, J. R., Yogasara, T., Theopilus, Y., & Theresia, C. (2022). *Desain Interaksi: Fundamental dan Proses* (L. Simarmata, Ed.). Jakarta: Erlangga.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2008). Undang-undang (UU) tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. Diambil 01 Februari 2023, dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/39653/uu-no-20-tahun-2008>
- Rahmalia, N. (2021). Yuk, Kenali Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype. Diambil 17 Maret 2023, dari <https://glints.com/id/lowongan/beda-wireframe-mockup-prototype/#.ZBXLXS8Rp0s>
- Riyanto, G. P. (2023). Orang Indonesia Habiskan 5 Jam Per Hari untuk Buka HP Terlama di Dunia. Diambil 05 Februari 2023, dari <https://tekno.kompas.com/read/2023/01/17/13010087/orang-indonesia-habiskan-5-jam-per-hari-untuk-buka-hp-terlama-di-dunia>
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition*. Wiley.
- Saunders, B., Sim, J., Kingstone, T., Baker, S., Waterfield, J., Bartlam, B., ... Jinks, C. (2018b). Saturation in Qualitative Research: Exploring Its Conceptualization and Operationalization. *Quality & Quantity*, 52(4), 1893–1907. doi: 10.1007/s11135-017-0574-8
- Sauro, Jeff. (2011). Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS). Diambil 31 Agustus 2023, dari <https://measuringu.com/sus/>
- Segara, T. (2021) *Buku Pintar Finansial: Pengelola Keuangan untuk UMKM*. Diambil 14 Maret 2023, dari [https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/images/FileDownload/546_\[E-book_FinanSiap\]_Buku_Pintar_Finansial_-_Pengelolaan_Keuangan_untuk_UMKM.pdf](https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/images/FileDownload/546_[E-book_FinanSiap]_Buku_Pintar_Finansial_-_Pengelolaan_Keuangan_untuk_UMKM.pdf)
- Setyowati, D. (2020). Banyak Soal Membelit UMKM Sehingga Hanya 15 Persen yang Sukses Masuk Digital. Diambil 02 Februari 2023, dari <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5f7f4304ba01b/banyak-soal-membelit-umkm-sehingga-hanya-15-yang-sukses-masuk-digital>
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction design beyond human-computer interaction*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.

- Suryani, N.K., Riswandi, P., Hasbi, I., Rochmi, A., Kairupan, D.J.I., Hasan, M., ...
Arta, I.P.S. (2021). Pengantar Manajemen dan Bisnis. Bandung: Widina.
- Sutalaksana, I.Z., Anggawisastra, R., & Tjakraatmadja, J.H. (2006). Teknik Perancangan Sistem Kerja. Bandung: Penerbit ITB.
- Szerovay, K. (2022). UX Honeycomb – The 7 Aspects of UX Design. Diambil 13 Maret 2023, dari <https://uxknowledgebase.com/ux-honeycomb-the-7-aspects-of-ux-design-cc662589cc8b>
- Ulrich, K. T., Eppinger, S. D. (2016). *Product Design and Development: Sixth Edition*. New York: Mc Graw Hill Education.
- Wibowo, S. (2009). Pengantar Manajemen Bisnis. Diambil 07 Maret 2023, dari https://perpus.stiehidayatullah.ac.id/file_ebook/Pengantar%20Manajemen%20Bisnis%20.pdf