

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini akan membahas terkait kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan mengenai evaluasi *website* RSHS bagian reservasi online dan pendaftaran vaksin. Bagian pertama akan membahas terkait kesimpulan yang mana kesimpulan ini akan membahas terkait jawaban dari tujuan awal penelitian dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh. Setelah membahas kesimpulan, bagian terakhir pada bab ini akan membahas terkait saran. Berikut merupakan pemaparan kesimpulan dan saran tersebut.

V.1 Kesimpulan

Bagian ini akan membahas terkait kesimpulan yang diberikan oleh peneliti. Kesimpulan berisikan poin penting dari peneliti yang melakukan penelitian terkait tujuan yang sudah ditentukan pada bagian awal. Berikut merupakan kesimpulan tersebut.

1. Hasil analisis menggunakan *usability testing* menghasilkan skor sebesar 28,33 untuk kriteria *usefulness* dengan nilai *acceptable* 56, 65% untuk kriteria *effectiveness* dengan persentase minimum 70%, 31% untuk kriteria *efficiency* dengan persentase minimum 70%, skor sebesar 22,78 untuk kriteria *learnability* dengan nilai *acceptable* 56, dan skor sebesar 24,25 untuk kriteria *satisfaction* dengan nilai *acceptable* 50. Berdasarkan hasil *usability testing* tersebut disimpulkan *website* awal RSHS perlu dilakukan perbaikan, karena belum menghasilkan skor atau persentase yang baik.
2. Rancangan ulang dilakukan berdasarkan lima buah *usability problems* yang teridentifikasi dari hasil analisis *usability testing* dan *eye-tracking*. Tampilan *website* usulan tersebut dapat dilihat pada *prototype* ini.
3. Hasil analisis menggunakan *usability testing* menghasilkan skor sebesar 80,81 untuk kriteria *usefulness* dengan nilai *acceptable* 56, 100% untuk kriteria *effectiveness* dengan persentase minimum 70%, 94% untuk kriteria

efficiency dengan persentase minimum 70%, skor sebesar 82,58 untuk kriteria *learnability* dengan nilai *acceptable* 56, dan skor sebesar 77,75 untuk kriteria *satisfaction* dengan nilai *acceptable* 50. Berdasarkan hasil usability testing tersebut disimpulkan *website* usulan sudah baik.

V.2 Saran

Bagian ini akan membahas terkait saran yang diberikan oleh peneliti. Saran berisikan pesan dari peneliti yang melakukan penelitian untuk peneliti berikutnya agar penelitian berikutnya dapat lebih baik dari sebelumnya. Berikut merupakan saran tersebut.

1. Melibatkan pihak rumah sakit saat melakukan perancangan ulang *website*, agar dapat menyesuaikan kebutuhan rumah sakit pada saat meprioritaskan informasi yang akan di *highlight*.
2. Menambah *scope* evaluasi *website* agar lebih luas dan *website* usulan yang diberikan dapat mencakup keseluruhan *website*.
3. Menggunakan tampilan *website* yang setara untuk evaluasi awal dan akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Willy & Jogiyanto (2015). *Partial Least Square (PLS) Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Aditama T.Y. (2002). *Manajemen Administrasi Rumah Sakit, Edisi Kedua*. Jakarta: UI-Pfress.
- Alexa (2022). *Rshs.or.id Traffic Statistics*. Diunduh dari: <https://www.alexa.com/siteinfo/rshs.or.id> [diakses 12 Februari 2022].
- Barnes, S.J., & Vidgin, R.T. (2002). *Assessing the Quality of Auction Web Sites. Proceedings of the Hawaii International Conference on System Sciences*, Maui: HI.
- BBC World Service (2021, 25 Juli). *Covid-19 mungkin tidak akan pernah benar-benar hilang, jadi bagaimana kita bisa hidup dengan virus corona?*. Diunduh dari: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-57861148> [diakses 12 Februari 2022].
- Badan Pusat Statistik (2021). *Penetrasi Internet Indonesia Meningkat saat Pandemi Covid-19*. Diunduh dari: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/06/penetrasi-internet-indonesia-meningkat-saat-pandemi-covid-19> [diakses 12 Februari 2022].
- Bangor, A., Kortum, P. & Miller, J. (2009) *Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale, Journal of Usability Studies*. Diunduh dari: http://uxpajournal.org/wpcontent/uploads/sites/8/pdf/JUS_Bangor_May2009.pdf [diakses 12 Februari 2022].
- Beiard, J. (2007). *The Principles of Beautiful Web Design*. Diunduh dari: <https://www.mbit.edu.in/wp-content/uploads/2020/05/Web-Design123uo00es0523.pdf> [diakses 14 Februari 2022].
- Beckingham, C. F. (1974). *Bulletin of The School of Oriental and African Studies*. London: School of Oriental and African Studies.

- Binanto, I (2010). *Multi Media Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Candra, I. (2012). *Evaluasi Kualitas Website Pemerintah Daerah Dengan Menggunakan WebQual* (Studi Kasus Pada Kabupaten Ogan Ilir). Diunduh dari: <https://media.neliti.com/media/publications/54282-ID-none.pdf> [diakses 18 Februari 2022].
- Carter, J., Earthy, J., & Geis, T. (2016). *New ISO Standards for Usability. Usability Reports, and Usability Measure. Measurement of Quality in Use*, 7-9. doi: 10.10007/987-3-310.29510-4_25
- Cooper. W. W, Seiford, L. M., & Tone, K (2006). *Data Envelopment Analysis*. USA:LLC.
- Davis (1989). *The technology acceptance model (TAM)*. Diunduh dari : https://www.researchgate.net/publication/314410967_The_Technology_Acceptance_Model [diakses 26 Mei 2022].
- Google Playstore (2022). *Aplikasi RSHS Go*. Diunduh dari: <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.or.rshs.rshsmobile> [diakses 20 Februari 2022].
- Halim, Z. (2017). *Desain Aplikasi Mobile untuk Menunjang Perawatan Mobil*. Diunduh dari <https://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/4867> [diakses 22 Februari 2022].
- Hardjono, D. (2016). *Seri Panduan Lengkap Menguasai Pemrograman Web dengan PHP 5*. Yogyakarta: Andi.
- Herawati, Y., Halim, S., & Tesavrita, C. (2016). *Evaluasi Website Rakuten Indonesia dengan Eyetracking Usability Testing. Jurnal Rekayasa Sistem Industri*. Diunduh dari: <https://doi.org/10.26593/jrsi.v5i1.1914.60-68>. doi: 10.26593/jrsi.v5i1.1914.60-68.
- Histats (2022). *Track rshs.or.id visitors*. Diunduh dari: <https://www.histats.com/viewstats/?sid=3385021&ccid=429> [diakses 20 Februari 2022].

- Imotions (2022). *10 Most Used Eye Tracking Metrics And Term*. Diunduh dari: <https://imotions.com/blog/10-terms-metrics-eye-tracking/#aoi> [diakses 22 Februari 2022].
- Jabarprov (2020). *RSHS Paling Slap Jadi Rujukan Pasien Suspect Corona*. Diunduh dari: https://jabarprov.go.id/index.php/news/36228/RSHS_Paling_Siap_Jadi_rujukan_Pasien_Suspect_Corona [diakses 13 Februari 2022].
- Jakob Nielsen (2012). *How Many Test Users in a Usability Study?*. Diunduh dari: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> [diakses 12 Mei 2022].
- Jens Oliver Meiert (2021). *Revitalizing SUS, the System Usability Scale*. Diunduh dari: <https://meiert.com/en/blog/revitalizing-sus-the-system-usability-scale/> [diakses 5 Mei 2022].
- Jordan, P. W. (2000). *Designing Pleasurable Products: An Introduction to The New Human Factors*. London and New York: Taylor dan Francis.
- Katadata (2022). *Pengguna Internet di Dunia Capai 4.95 Miliar Orang Per Januari 2022*. Diunduh dari: [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/07/pengguna-internet-di-dunia-capai-495-miliar-orang-per-januari-2022#:~:text=Jumlah%20Pengguna%20Internet%20di%20Dunia%20\(2012%20%2D%202022\)&text=Laporan%20DataReportal%20mencatat%20ada%204,tercatat%20sebesar%203%2C95%20miliar](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/07/pengguna-internet-di-dunia-capai-495-miliar-orang-per-januari-2022#:~:text=Jumlah%20Pengguna%20Internet%20di%20Dunia%20(2012%20%2D%202022)&text=Laporan%20DataReportal%20mencatat%20ada%204,tercatat%20sebesar%203%2C95%20miliar) [diakses 12 Februari 2022].
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020). *Panduan Teknis Pelayanan Rumah Sakit Pada Masa Adaptasi Kebiasaan Baru*. Diunduh dari: <https://covid19.go.id/storage/app/media/Protokol/2020/November/panduan-teknis-pelayanan-rumah-sakit-pada-masa-adaptasi-kebiasaan-baru-02-11-2020.pdf> [diakses 12 Februari 2022].
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (dalam merdeka.com, 2021). *Strategi Jangka Panjang Atasi Pandemi, Lewat Transformasi Digital Bidang Kesehatan*. Diunduh dari: <https://m.merdeka.com/trending/strategi-jangka->

panjang-atasi-pandemi-lewat-tranformasi-digital-bidang-kesehatan.html?site=merdeka&utm_source=Digital+Marketing&utm_medium=Partnership&utm_campaign=Line [diakses 12 Februari 2022].

Kompas.com (2020, 20 Mei). *Mengenal Apa Itu New Normal di Tengah Pandemi Corona*. Diunduh dari:

<https://www.kompas.com/tren/read/2020/05/20/063100865/mengenal-apa-itu-new-normal-di-tengah-pandemi-corona-?page=all> [diakses pada 12 Februari 2022].

Nielsen, J. (2012), *Usability 101: Introduction to Usability*. Diunduh dari: <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> [diakses 22 Februari 2022].

Nielsen, J., & Pernice, K., (2009). *How to Conduct Eyetracking Studies*. Diunduh dari : <http://www.nngroup.com/reports/how-toconduct-eyetracking-studies> [diakses 22 Februari 2022].

Nielsen, J. (1995). *Multimedia and Hypertext*. Boston: AP Professional.

Pusat Informasi COVID-19 Kota Bandung (2020). *Daftar Rumah Sakit Rujukan*. Diunduh dari: <https://covid19.bandung.go.id/kontak> [diakses 26 Februari 2022].

Pusat Informasi & Koordinasi Provinsi Jawa Barat (2022). *Dashboard Statistik Kasus Covid-19 Provinsi Jawa Barat*. Diunduh dari <https://pikobar.jabarprov.go.id/data> [diakses 13 Februari 2022].

Preece, K., Rogers, Y., & Sharp, H. (2011). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.

Redaksi Sehat Negeriku (2021, 26 Mei). *Wamenkes Dante Ungkap 2 Variabel Penyebab Kasus Covid-19 Meningkat*. Diunduh dari: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20210524/0137818/wamenkes-dante-ungkap-2-variabel-penyebab-kasus-covid-19-meningkat/> [diakses 12 Februari 2022].

RSHS (2022). *Rumah Sakit Dokter Hasan Sadikin*. Diunduh dari: www.rshs.or.id [diakses 14 Februari 2022].

- Rouse, M. (2013). *Eye tracking (Gaze Tracking)*. Diunduh dari: <http://whatis.techtarget.com/definition/eye-trackinggaze-tracking> [diakses 23 Februari 2022].
- Ross, J. (2009). *Eyetracking: Is It Worth It?*. Diunduh dari <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2009/10/eyetracking-is-it-worth-it.php> [diakses 23 Februari 2022].
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, 2nd Edition. How to Plan, Design, and Conduct Effective Test*. Indiana : Wiley Publishing, Inc.
- Sintiara (2017). *Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface pada Website "Tiketux.com" Berdasarkan Analisis Usability dan Eye-Tracking*. Diunduh dari: <https://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/4918>.
- Sekaran, U. (2003). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach, 4th Edition*. Illinois: John Wiley & Sons, Inc.
- Streubert, H.J., & Carpenter, D.R. (2003). *Qualitative research in nursing: Advancing the humanistic imperative* (3rd ed.). Philadelphia, PA: Lippincott.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.