

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang merupakan jawaban dari tujuan penelitian dan juga saran yang merupakan masukan untuk penelitian selanjutnya.

V.1 Kesimpulan

Berikut kesimpulan dari perancangan aplikasi kalender event mobile dan interaktif.

1. Pada proses identifikasi kebutuhan untuk aplikasi kalender *event* Bandung didapat 13 kebutuhan yang didapat melalui 15 responden. Proses ini dilakukan melalui wawancara yang bersifat semi terstruktur dan proses wawancara dihentikan ketika tidak lagi terjadi penambahan pada jumlah kebutuhan. Dari 13 kebutuhan tersebut dilakukan penyederhanaan menjadi 8 kebutuhan untuk mendapatkan proses selanjutnya. Delapan kebutuhan tersebut antara lain: mampu mengingatkan pengguna, transaksi tiket *online*, membagikan *event* dan juga koordinat lokasi, menjual tiket yang terlanjur dibeli, memberi rekomendasi *event*, menyediakan *update* dan informasi mengenai acara, kemudahan dalam kategori, dan tempat interaksi antar pengguna.
2. Alternatif konsep aplikasi yang dirancang sebanyak tiga buah. Tiga rancangan tersebut memiliki kelebihannya masing-masing. Rancangan 1 memiliki kelebihan pada interaksi antar pengguna dan informasi yang *update*, rancangan kedua pada desain yang simpel dan mudah digunakan, dan rancangan ketiga pada penekanan terhadap komunitas. Selanjutnya dilakukan pemilihan konsep desain dengan cara *scoring* melalui bantuan responden. *Scoring* tersebut dihitung dari bobot penilaian setiap kebutuhan dan juga nilai tiap konsep dibandingkan dengan daftar kebutuhan. Desain terpilih merupakan konsep 1 dengan nilai 17,95.

3. *Prototype* aplikasi kalender *event* Bandung yang dirancang memiliki jenis *high-fidelity Prototype*. Perancangan *Prototype* dibuat dengan menggunakan *software* Just in Mind. *Prototype* dapat digunakan langsung pada *smartphone touchscreen* dan juga sistem interaktif.
4. Evaluasi *usability testing* dilakukan sebanyak dua kali, yaitu evaluasi rancangan awal dan evaluasi rancangan perbaikan. Kriteria yang digunakan pada evaluasi ini adalah *usefulness*, *efficiency*, *effectiveness*, *learnability*, dan *satisfaction*. Penilaian untuk kriteria *usefulness*, *learnability*, dan *satisfaction* dinilai baik jika bernilai di atas 3,5, sedangkan kriteria *efficiency* dan *effectiveness* dinilai baik jika di atas 70%. Untuk rancangan awal didapat nilai sebagai berikut: *usefulness* 4.00, *learnability* 4.61, *satisfaction* 4.33, *efficiency* 81%, *effectiveness* 86%, dan nilai SUS 82.92. Untuk rancangan perbaikan didapat nilai sebagai berikut: *usefulness* 4.17, *learnability* 4.44, *satisfaction* 4.39, *efficiency* 93%, *effectiveness* 95%, dan nilai SUS 83.33. Dapat disimpulkan rancangan awal sudah bernilai baik dan untuk rancangan perbaikan meningkatkan nilai *usability* semakin baik.

V.2 Saran

Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Pada penelitian selanjutnya, *Prototype* hasil rancangan ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang bisa digunakan orang secara umum, baik di *platform* android atau iOS.
2. Dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan aplikasi secara lebih luas, yaitu seluruh kota di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangor, A., Kortum, P., dan Miller, J. (2009). *Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale*. Diunduh dari: uxpajournal.org/wp-content/uploads/pdf/JUS_Bangor_May2009.pdf
- Demirbilek, O. (1999). *Involving The Elderly in the Design Process: A Participatory Design Model for Usability, Safety, and Attractiveness*. Unpublished PhD Thesis, Ankara : Bilkent University.
- Ishida, T. (2012). *Field Informatics*. Kyoto University Field Informatics Research Group.
- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2002). *Interaction Design: Beyond Human – Computer Interaction 3rd ed*. New York: John Wiley & Sons.
- Priyanto, Y. T. (2013). Sejarah Pembuatan *Handphone* Pertama di Dunia. Diunduh dari <http://www.merdeka.com/teknologi/tekstory-sejarah-pembuatan-handphone-pertama-di-dunia.html>
- Rezkisari, I. (2014, November). Pengguna *Smartphone* Indonesia Peringkat Kelima Dunia. Diunduh dari <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/11/02/neeafh-pengguna-smartphone-indonesia-peringkat-kelima-dunia>
- Rubin, J. & Chisnell, D.(2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Saffer, D. (2010). *Designing for Interaction (2nd ed)*. Berkeley: New Riders.
- Sarwar, M. & Soomro, T. R. (2013). Impact of Smartphone' on Society. *European Journal of Scientific Research*, 98 (2). Diunduh dari http://www.researchgate.net/publication/236669025_Impact_of_Smartphone's_on_Society
- Sutalaksana, I.Z., Tjakraatmadja, J.H. dan Anggawisastra, R. (2006), *Teknik Tata Cara Kerja*, Jurusan Teknik Industri Institut Teknologi Bandung _____ . (n.a). *Mobile Phone Penetration in Indonesia Triples in Five Years*. Diunduh dari <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2011/mobile-phone-penetration-in-indonesia-triples-in-five-years.html>