

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas kesimpulan yang didapat oleh peneliti dengan memberikan solusi atas permasalahan mengenai perancangan *website* edukasi untuk remaja yang telah dilakukan. Selain itu akan dibahas juga saran-saran yang dianjurkan untuk penelitian sejenis selanjutnya.

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, berikut merupakan kesimpulan yang didapat dari penelitian ini:

1. Alasan dan faktor penyebab *website* edukasi yang ada sekarang kurang diminati oleh remaja adalah *website* edukasi yang sekarang tidak memberikan latihan soal dan jawabannya, tidak mencakup fitur yang lengkap, penggunaannya masih membingungkan, penampilannya terlalu monoton sehingga membuat cepat bosan, penjelasan yang diberikan tidak menarik walau menggunakan media video. Beberapa *website* memberikan informasi yang sama persis namun tidak lengkap dan tidak jelas sumbernya darimana, terlalu banyak iklan, perlu membuat akun, dan jenis mata pelajaran yang ada masih belum lengkap.
2. Aspek-aspek yang menarik dan dibutuhkan remaja dalam *website* edukasi teridentifikasi menjadi 7 kebutuhan, yaitu:
 - a. *Website* edukasi yang memberikan materi dan soal dengan lengkap, jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan.
 - b. *Website* edukasi yang memberikan informasi dan materi dari sumber yang benar dan terpercaya.
 - c. *Website* edukasi yang memiliki tampilan yang menarik, mudah, dan nyaman untuk digunakan.
 - d. *Website* edukasi yang bisa membuat *user* belajar dengan kondusif dan tidak mudah bosan.
 - e. *Website* edukasi yang memiliki tampilan materi / informasi secara terstruktur berdasarkan kategori.

- f. *Website* edukasi yang bisa membantu *user* untuk saling berkomunikasi atau berdiskusi.
 - g. *Website* edukasi yang memberikan wawasan umum (tidak hanya materi sekolah).
3. Usulan rancangan *website* edukasi yang cocok dan menarik untuk remaja berdasarkan metode desain partisipatif adalah konsep 4 yang sudah difinalisasi dengan menggabungkan beberapa ide konsep dari konsep 1. Konsep final ini memiliki fitur unggulan, antara lain fitur kolom *quote of the day*, penjelasan mengenai *website*, fitur *theory* yang terbagi berdasarkan kategori kelas lalu kategori materi, penjelasan materi dengan menggunakan media penyajian seperti *slide show* dan media video untuk membantu penjelasan materi, fitur *download* materi, fitur *exercise* dan pembahasan serta penilaian, fitur *chatroom*, fitur penyedia *e-book* yang bisa di-*download*, fitur *event* yang menyajikan informasi kegiatan terbaru yang sedang dilaksanakan, fitur *quiz*, dan fitur *fun fact*.
 4. Hasil evaluasi pertama dari usulan rancangan *website* edukasi untuk remaja adalah perlu adanya perbaikan pada prototipe awal, dimana masih terdapat *error* dan kebutuhan yang tidak sesuai dengan harapan *user*. Sedangkan hasil evaluasi kedua menunjukkan bahwa prototipe perbaikan sudah *usable* dan sesuai dengan kebutuhan serta keinginan dari *user*, dimana rata-rata efisiensi sebesar 88,33%, jumlah *error* yang terjadi hanya ada 4 *error*, rata-rata *effectiveness* sebesar 93,33% , dan skor SUS yang didapat sebesar 77,5.

V.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini untuk penelitian serupa selanjutnya antara lain:

1. Pembuatan prototipe bisa menggunakan media yang lebih baik yang bisa memastikan semua fitur yang dibutuhkan *website* bisa dibuat, sehingga bisa dibuat prototipe yang hampir menyerupai dengan produk aslinya.
2. Penambahan materi dan fitur pada prototipe *website* edukasi yang ada sesuai dengan saran yang diharapkan *user* pada evaluasi 1 dan 2.

3. Kategori *website* edukasi bisa diperbanyak dengan menambahkan materi untuk tingkat pendidikan lain seperti Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Atas, dan sebagainya.
4. Perancangan *website* edukasi bisa menggunakan metode yang lain selain metode desain partisipatif seperti menggunakan bantuan alat *eye tracker* untuk mengidentifikasi kebutuhan dan melakukan pemilihan konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2012). Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tahun 1998-2012. Diunduh dari: <http://des.net.id/wp-content/uploads/2015/05/data-pengguna-internet-indonesia-versi-apjii-1998-2012.jpg>.
- APJII. (2014). Profil Pengguna Internet di Indonesia 2014. Diunduh dari <https://apjii.or.id/downfile/file/PROFILPENGGUNAINTERNETINDONESIA2014.pdf>.
- Beaird, J. (2007). *The Principles of Beautiful Web Design*, Victoria: SitePoint.
- Crawford, M., & Benedetto, A. D. (2011). *New Products Management*, 10th edition. New York: McGraw-Hill.
- Demirbilek, O. (1999). *Involving The Elderly in The Design Process: A Participatory Design Model for Usability, Safety, and Attractiveness*. Diunduh dari: https://www.researchgate.net/publication/256199308_Involving_the_elderly_in_the_design_process_a_participatory_design_model_for_usability_safety_and_attractiveness.
- Depkes RI. (2009). *Profil Kesehatan Indonesia*. Jakarta: Departemen Republik Indonesia.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience*, 2nd edition. California: New Riders.
- Giovani, F. S. (2013). Perancangan Tempat Bekal Anak Yang Persuasif (*Persuasive Lunch Box*) Melalui Pendekatan Metode Desain Partisipatif (*Participatory Design*). Skripsi. Tidak dipublikasikan. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Jones, S. (1999). *User Participation in Design*. Human Context of Design, Design Arts III, Lecture 13. Environmental Meaning, Department of Architecture.

- Kemkominfo. (2014). *Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta*. Diunduh dari:
https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker.
- Madisch, I., Hofmayer, S., dan Fickenscher, H. (2008). *Researchgate*. Diakses dari:<https://www.researchgate.net>
- Maitimo, R. (2014). *Desain Aplikasi Penunjang Aktivitas Pendamping Penderita Stroke dengan Menggunakan Pendekatan Desain Partisipatif*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Merriam-Webster Online Dictionary*. (2015). *Simple Definition of Website*. Diakses dari: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/Web%20site>.
- Nalan, G. W. (2014). *Perancangan Aplikasi Panduan Wisata Edukatif yang Mobile dan Interaktif di Museum Geologi Berdasarkan Pendekatan Desain Partisipatif (Participatory Design)*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2007). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 2nd edition*. United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2011). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 3rd edition*. New York: John Wiley & Sons.
- Rubbin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, 2nd edition*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability with The System Usability Scale (SUS)*. Diunduh dari: <http://measuringusability.com/sus.php>.
- Sekaran, U. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J. H. (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Jurusan Teknik Industri Institut Teknologi Bandung.

The Free Dictionary by Farlex. (2011). Pengertian *Website*. Diakses dari <http://www.thefreedictionary.com/Website>.

Wijaya, W. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.

Wisnu. (2004). Zenius. Diakses dari: <https://www.zenius.net>

_____. (2000). *Fun Brain*. Diakses dari: <http://www.funbrain.com>.

_____. (2002). *Starfall*. Diakses dari: <http://www.starfall.com>.

_____. (2013). Inibudi. Diakses dari: <http://inibudi.org/videoinibudi/>

_____. (n.a). *Brainly*. Diakses dari: <http://brainly.co.id>

_____. (n.a). IDE UNPAR. Diakses dari: <https://ide.unpar.ac.id>

_____. (n.a). *Make Me Genius*. Diakses dari: <http://www.makemegenius.com>.

_____. (n.a). Pesona Edu. Diakses dari: <http://pesonaedu.com/index.php>

_____. (n.a). Quipper. Diakses dari: <https://video.quipper.com/id?gclid=CITM3cHKINACFdIRaAodXIkHvw>

_____. (n.a). *Scholastic*. Diakses dari: <http://www.scholastic.com/teachers/student-activities>.