

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas kesimpulan dan saran dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan berisikan mengenai jawaban atas perumusan masalah, sedangkan saran adalah masuk-masuk untuk penelitian lebih lanjut.

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan pada pemain bridge dan komunitas bridge, didapatkan beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan pemain bridge dan komunitas bridge didapatkan dengan hasil jawaban dari proses wawancara dimana jawaban tersebut diinterpretasikan kebutuhannya sehingga penulis dapat mengidentifikasi kebutuhan pemain bridge dan komunitas bridge. Terdapat 10 kebutuhan, yaitu aplikasi yang dapat menyediakan informasi langsung terkait bridge, dapat digunakan untuk bermain dalam kelompok, memiliki tampilan simple, dapat membantu komunikasi komunitas beda pulau, memiliki sistem sesuai dengan pemain indonesia, menyediakan pencarian pasangan dengan sistem yang sama, dapat membantu pemain baru mengerti bridge, dapat menjadi tempat latihan anggota komunitas ketika anggota komunitas tidak dapat pergi ke tempat latihan atau tempat latihan sedang tidak ada kegiatan, memiliki fitur melawan komputer, dan dapat membantu pemain lebih memahami kontrak.
2. Rancangan aplikasi *mobile* untuk para pemain bridge dan komunitasnya dibuat berdasarkan hasil dari identifikasi kebutuhan para responden. Setelah itu dibuatlah 2 konsep desain dimana fitur-fitur utamanya dibuat berdasarkan kebutuhan. Perbedaan dari kedua konsep tersebut terdapat pada fitur tambahan dan tampilan seperti tampilan menu konsep satu yang padat dan konsep dua yang simpel.

Dari 2 konsep ini kemudian akan dipilih 1 konsep terbaik berdasarkan penilaian subyektif responden, dan terpilihlah konsep 2. Walaupun konsep 2 yang terpilih, kelebihan yang ada pada konsep 1 yang tidak ada pada konsep 2 dimunculkan pada *prototype* yang dibuat. Selanjutnya *prototype* konsep 2 dibuat dengan menggunakan *software* Justinmind.

3. Terdapat 2 evaluasi yang dilakukan pada *prototype* hasil rancangan yaitu dengan menggunakan *usability testing* dan kuesioner SUS. Berdasarkan hasil *usability testing* didapatkan 3 masalah yang ditemukan pada *efficiency* dan *effectiveness*, terdapat juga 5 usulan yang diberikan. Sedangkan untuk evaluasi dengan kuesioner SUS didapatkan hasil rata-rata SUS sebesar 86,56. Karena nilai *score* yang diperoleh lebih besar dari 68 maka aplikasi yang dirancang dapat dikategorikan sudah cukup baik dan dapat dipakai. Akan tetapi dikarenakan pada perhitungan %*efficiency task* 2, 3, dan 8 didapatkan nilai dibawah 70% dan pada %*effectiveness task* 3 dan 8 juga dibawah 70% maka perlu dilakukan perbaikan pada *prototype*. Setelah perbaikan dilakukan, dilakukan kembali pengujian dengan *usability testing* dan kuesioner SUS. Dari *usability testing* tidak ditemukan nilai % *efficiency* dan % *effectiveness* dibawah 70% sehingga dapat disimpulkan aplikasi yang dibuat tidak ada masalah. Akan tetapi masih ada masukan dari responden yang dapat ditambahkan. Sedangkan dari kuesioner SUS didapatkan hasil 91,56 dimana lebih besar dari 68 sehingga aplikasi yang dirancang dapat dikategorikan baik dan dapat dipakai.

V.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan dilakukan pada pemain bridge dan komunitas bridge, muncul beberapa saran-saran sebagai berikut:

1. Solusi yang diberikan dalam penelitian ini, dapat diterapkan oleh pihak GABSI. Dengan adanya aplikasi *mobile bridge*, akan memudahkan para pemain tetap bermain dilingkungan yang tidak ada pemain bridgenya.

2. Untuk penelitian selanjutnya, akan lebih baik dipikirkan sistem bermainnya dan bagaimana permainan jika ada pemain yang keluar ditengah-tengah permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bidang BMS-PBGABSI. (2015). *Mini-Bridge*. Jakarta: PB Gabsi.
- Brooke, J. (1986). *SUS. A Quick and Dirty Usability Scale*. London: Taylor & Francis.
- International Organization for Standardization. (1998). ISO 9241-11: *Guidance on Usability*.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/Cari/Index> [Diakses 16 Januari 2017]
- Layuck, J. N. (2012). Hoki Masuk Mal, Bridge Pun ke Sekolah. Diunduh dari <http://olahraga.kompas.com/read/2012/06/22/04011463/policy.html#eplpjDLwrSQERpS3.97> [Diakses 16 Januari 2017]
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering, 1st edition*. San Fransisco: Morgan Kaufmann Publishers, Inc.
- Petrie, J. N., & Schneider, K. A. (2007). *Interactive System: Design, Specification, and Verification*. Berlin Heidelberg : Dublin Springer.
- Pramana, H. W. (2005). *Aplikasi Penjualan Berbasis Access*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2011). *Interaction Design: Beyond Human Interaction, 3^d edition*. New York: John Wiley & Sons.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design and Conduct Effective Tests, 2nd edition*. Indianapolis: Wiley Publishing. Inc.
- Sekaran, U. (2000). *Research Method for Business, Third edition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, J., dan Tjakraatmaja, J. H. (2006). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung, Indonesia: Jurusan Teknik Industri ITB.
- Ulrich, K. T. & Eppinger, S. D. (2008). *Product Design and Development Fourth Edition*. New York : the Mcgraw-Hill Companies Inc.