

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **V.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis hasil penelitian tersebut, maka didapatkan beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Kebutuhan yang perlu diakomodasi dalam rancangan aplikasi yang dapat membantu penyandang tunarungu berkomunikasi melalui panggilan telepon, yaitu:
  - a. Aplikasi yang dapat memperjelas pembicaraan lisan melalui panggilan telepon.
  - b. Aplikasi yang menarik secara *visual*.
  - c. Aplikasi yang dapat melakukan panggilan telepon/*voice call*.
  - d. Aplikasi menggunakan Bahasa Indonesia.
  - e. Aplikasi yang dapat digunakan untuk berkomunikasi melalui *text (chatting)*.
  - f. Aplikasi yang mudah dan sederhana untuk digunakan.
  - g. Aplikasi yang dapat digunakan untuk *video call*.
  - h. Aplikasi yang mengikuti linguistik konsep tuli.
  - i. Aplikasi yang memiliki tampilan *text* yang jelas.
2. Rancangan konsep aplikasi dengan fitur yang memperjelas pembicaraan melalui panggilan telepon dengan mentranskrip pembicaraan tersebut dimana penyandang tunarungu yang mengalami kesulitan berbicara dapat membalas pembicaraan dengan menuliskan *text* yang nantinya akan mengeluarkan suara dapat membantu penyandang tunarungu berkomunikasi melalui panggilan telepon yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Hasil evaluasi dari prototipe aplikasi dengan *usability testing* menunjukkan tingkat efisiensi prototipe aplikasi rata-rata sudah di atas 70%. Tingkat efektivitas rata-rata sudah di atas 70% juga, namun terdapat satu tugas yang nilainya masih di bawah 70% sehingga diperlukan perbaikan. Nilai *System Usability Scale (SUS)* sebagai hasil

penilaian subjektif adalah sebesar 71,42 yang artinya prototipe aplikasi sudah dapat diterima dengan baik.

## V.2 Saran

Setelah melakukan penelitian maka didapatkan beberapa saran untuk penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Prototipe pada penelitian dapat dikembangkan agar lebih berfungsi seperti penggunaan aplikasi sesungguhnya (*high-fidelity*).
2. Responden pada penelitian jumlahnya dapat lebih ditingkatkan meskipun memang sulit menemukan responden khususnya responden tunarungu.
3. Pembuatan prototipe dapat digali kembali dari segi bentuk dan tampilan agar lebih menarik, dengan mencari *software* lain atau meminta bantuan orang yang ahli di bidangnya.
4. Pada penelitian selanjutnya peneliti dapat mencari interpreter atau mempelajari bahasa isyarat sehari-hari agar responden tunarungu lebih mudah terlibat dalam penelitian dan peneliti dapat berkomunikasi dengan lebih baik dengan penyandang tunarungu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adikara, P. (2011). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Pengantar TIK*. Malang: Universitas Brawijaya. Diunduh dari <http://hikaruyuuki.lecture.ub.ac.id/files/2011/03/01-Pengantar-TIK.pdf>
- Adrian, P. (2015). *Desain Aplikasi Penyedia Informasi Kesehatan Lansia*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia. (2016, November). Infografis: Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2016. Diunduh dari <http://www.apji.or.id/survei2016>
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29-40. Diunduh dari [http://uxpajournal.org/wp-content/uploads/pdf/JUS\\_Brooke\\_February\\_2013.pdf](http://uxpajournal.org/wp-content/uploads/pdf/JUS_Brooke_February_2013.pdf)
- Bangor, A., Kortum, P., dan Miller, J. (2009, Mei). Determining What Individual SUS Score Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114-123. Diunduh dari [https://uxpajournal.org/wp-content/uploads/pdf/JUS\\_Bangor\\_May2009.pdf](https://uxpajournal.org/wp-content/uploads/pdf/JUS_Bangor_May2009.pdf)
- Charlie. (2015). *Perancangan Aplikasi Penunjang Kesehatan untuk Lansia Penderita Diabetes*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Gunawan, I. (2016). *Perancangan Aplikasi Penghubung Tunanetra dengan Reader*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Kementerian Kesehatan RI. (2014). Situasi Penyandang Disabilitas. Diunduh dari <http://www.pusdatin.kemkes.go.id/article/view/15033100002/situasi-penyandang-disabilitas.html>
- Martini, E. (2012). *Penggunaan Media Kartu Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu di SLB-G YBMU Baleendah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diunduh dari [a-research.upi.edu/operator/.../s\\_plb\\_0909482\\_chapter2\(1\).pdf](a-research.upi.edu/operator/.../s_plb_0909482_chapter2(1).pdf)
- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2002). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 2<sup>nd</sup> Edition*. New York: John Wiley & Sons.

- Ridwan, G. (2014). Program Intervensi Dini Bagi Orangtua dalam Meningkatkan Kemampuan Bicara & Bahasa untuk Anak Tunarungu. Diunduh dari [http://repository.upi.edu/11774/4/T\\_PKKh\\_1201110\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/11774/4/T_PKKh_1201110_Chapter1.pdf)
- Rubin, J., dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests, 2<sup>nd</sup> Edition*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc. Diunduh dari <http://ccftp.scu.edu.cn:8090/Download/efa2417b-08ba-438a-b814-92db3dde0eb6.pdf>
- Sutalaksana, I. Z., Tjakraatmadja, J. H., dan Anggawisastra, R. (2006). *Teknik Perancangan Sistem Kerja*. Bandung: Institut Teknologi Bandung (ITB).
- Syafie'ie, M. (2014). Pemenuhan Aksesibilitas Bagi Penyandang Disabilitas. *E-Journal UIN*, 1(2). Diunduh dari [ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/inklusi/article/download/1208/987](http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/inklusi/article/download/1208/987)
- University of Washington* (2015). How are the terms deaf, deafened, hard of hearing, and hearing impaired typically used? Diunduh dari <http://www.washington.edu/doit/how-are-terms-deaf-deafened-hard-hearing-and-hearing-impaired-typically-used>