

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan pengumpulan dan pengolahan data, perbaikan, serta analisis, selanjutnya akan dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Selain itu, juga diberikan saran untuk penelitian selanjutnya. Adapun kedua hal tersebut akan dipaparkan pada masing-masing subbab berikut.

VI.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil pengumpulan dan pengolahan data, perbaikan, serta analisis, berikut merupakan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan :

1. Setelah melakukan identifikasi kebutuhan golongan lansia pada jasa transportasi *online* Go-Jek terhadap 10 orang responden, diperoleh hasil bahwa golongan lansia hanya membutuhkan beberapa jasa yang ditawarkan. Adapun jasa yang dimaksud adalah Go-Car, Go-Ride, Go-Food, Go-Send, dan Go-Clean. Sedangkan, untuk melakukan pembayaran, hampir sebagian besar golongan lansia menggunakan uang tunai. Namun, ada sedikit yang menyukai penggunaan Go-Pay. Selain itu, golongan lansia juga membutuhkan adanya aplikasi yang mudah digunakan dan tampilan yang mendukung. Aplikasi yang mudah digunakan adalah aplikasi yang terdiri dari satu buah aplikasi dan memberikan informasi mengenai patokan lokasi *driver*. Sedangkan, tampilan yang mendukung berupa ukuran tulisan yang besar, tampilan yang mudah diingat, ukuran *button* yang besar, dan penggunaan simbol yang jelas.
2. Berdasarkan hasil *usability testing user interface* terhadap 10 orang *user* untuk jasa yang dibutuhkan golongan lansia pada layanan transportasi *online* yang ditawarkan oleh Go-Jek saat ini, diperoleh tingkat *effectiveness* untuk persentase *user* yang dapat menyelesaikan *task* tanpa *error* sebesar 49,3% dan persentase *user* yang dapat menyelesaikan *task* sebesar 78,4%. Untuk tingkat *efficiency*, diperoleh

persentase *user* yang dapat menyelesaikan *task* di bawah waktu standar adalah sebesar 9,2%. Untuk tingkat *learnability*, diperoleh persentase *user* yang tidak bertanya sebesar 57,8%. Untuk tingkat *memorability*, diperoleh selisih persentase *user* yang dapat menyelesaikan *task* pada hari kedua berdasarkan pada hari pertama sebesar -4,8%. Sedangkan, untuk tingkat *satisfaction*, diperoleh nilai SUS sebesar 49,5. Adapun nilai tersebut tergolong pada kategori F yang menunjukkan bahwa tampilan belum baik dan harus dilakukan perbaikan secepat mungkin.

3. Rancangan *user interface* usulan untuk aplikasi Go-Jek untuk lansia mempertimbangkan 3 faktor, yaitu faktor pengetahuan, penglihatan, dan kognitif. Berdasarkan faktor pengetahuan, dilakukan perancangan dengan memperhatikan pemilihan kalimat dan bahasa yang tepat, desain yang sederhana, adanya keterangan pengerjaan yang jelas, dan adanya *button* info. Berdasarkan faktor penglihatan, dilakukan perancangan dengan memperhatikan ukuran tulisan yang besar (> 12), menggunakan *plain font*, menghilangkan fitur dan iklan yang mengganggu, penggunaan jumlah warna yang sedikit, tulisan dan *background* yang kontras, ukuran simbol yang besar (ukuran diagonal > 16,5 mm), dan gestur yang sederhana. Berdasarkan faktor kognitif, dilakukan perancangan dengan memperhatikan 1 halaman untuk pengerjaan 1 buah *task*, adanya *warning popup notification* untuk mencegah *error*, desain dan *layout* yang konsisten, dan adanya *button search input manual*.
4. Berdasarkan *working prototype* berbasis *high-fidelity prototype* yang dapat diakses pada <https://invis.io/ZTISOW4MVQ7>, selanjutnya dilakukan evaluasi hasil perbaikan *user interface* usulan untuk aplikasi Go-Jek untuk Lansia terhadap jasa yang dibutuhkan golongan lansia pada layanan transportasi *online* yang ditawarkan. Adapun *usability testing* dilakukan pada 5 orang *user* dan diperoleh tingkat *effectiveness* untuk persentase *user* yang dapat menyelesaikan *task* tanpa *error* sebesar 86,7% dan persentase *user* yang dapat menyelesaikan *task* sebesar 99,7%. Untuk tingkat *efficiency*, diperoleh persentase *user* yang dapat menyelesaikan *task* di bawah waktu standar adalah sebesar

58,5%. Untuk tingkat *learnability*, diperoleh persentase *user* yang tidak bertanya sebesar 89,6%. Untuk tingkat *memorability*, diperoleh selisih persentase *user* yang dapat menyelesaikan *task* pada hari kedua berdasarkan pada hari pertama sebesar 0,7%. Sedangkan, untuk tingkat *satisfaction*, diperoleh nilai SUS sebesar 80,5. Adapun nilai tersebut tergolong pada kategori A yang menunjukkan bahwa banyak orang menyukai tampilan dan akan merekomendasikan ke orang lain.

VI.2 Saran

Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa hambatan dan keterbatasan yang terjadi. Sehingga, dibutuhkan beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan pada penelitian yang sejenis atau penelitian lanjut mengenai topik ini. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Melibatkan *usability expert* dalam proses evaluasi perancangan, sehingga memungkinkan bertambahnya *usability problems* yang ditemukan.
2. Memperhatikan perancangan *keyboard* yang tepat sesuai dengan kebutuhan golongan lansia.
3. Penelitian dapat dikembangkan dengan cara mengintegrasikan *user interface* dengan sistem *database*, sehingga menjadi aplikasi yang dapat digunakan secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin YLKI. (2017). *Warta Konsumen: Transportasi Online; Kawan atau Lawan?*. Diunduh dari <http://ylki.or.id/2017/07/warta-konsumen-transportasi-online-kawan-atau-lawan/>
- Aitta, M. R., Kaleva, S., & Kortelainen, T. (2008). *Heuristic evaluation applied to library service web, 109(1/2)*, 25-45. doi: 10.1108/03074800810845985
- Badan Pusat Statistik. (2017). *Statistik Penduduk Lanjut Usia 2016*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Retrospective. Journal of Usability Studies*, 8, 29-40.
- Dewi, S. R. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Gerontik*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Efendi, F. & Makhfudli. (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Faulkner, L. (2003). Beyond the five-user assumption: Benefits of increased sample sizes in usability testing. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 35(3), 379-383.
- Gojek Indonesia. (2017a). About Us. *One App For All Your Needs*. Diunduh dari <https://www.go-jek.com/about/>
- Gojek Indonesia. (2017b). Services. *Go-Jek Go-Pay Go-Life*. Diunduh dari <https://www.go-jek.com/>
- Griffin, A. & Hauser, J. R. (1993). Marketing Science. *The Voice of the Customer*, 12(1), 1-27. doi: 10.1287/mksc.12.1.1
- Hawari, D. (2001). *Manajemen Stres Cemas dan Depresi*. Jakarta: Gaya Baru.
- Johnson, J. & Finn, K. (2016). *Designing User Interfaces for an Aging Population*. Cambridge: Morgan Kaufmann Publisher.
- Menteri Sekretaris Negara Republik Indonesia. (1998). *Undang-Undang No. 13 Tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia*. Jakarta: Republik Indonesia
- Nielsen, J. (2000, 19 Maret). Why You Only Need to Test with 5 Users. *Nielsen Norman Group*. Diunduh dari <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

- Nielsen, J. (2012, 4 Juni). How Many Test Users in a Usability Study. *Nielsen Norman Group*. Diunduh dari <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Nugroho, W. (2000). *Keperawatan Gerontik*. Jakarta: EGC.
- Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). *Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction* (4th ed). New York: John Wiley & Sons Inc.
- Rubin, J. & Chrisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing. How to Plan, Design, and Conduct Effective Test* (2nd ed). Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Setiawan, Y. (2016, 16 September). *Kemdikbud Upayakan Wajib Belajar 12 Tahun Melalui PIP*. Diunduh dari <https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/1906/kemdikbud-upayakan-wajib-belajar-12-tahun-melalui-pip>
- Stewart, D. W. & Shamdasani, P. N. (2014). *Focus Group. Theory and Practice* (3rd editon). United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., & Tjakraatmadja, J. H. (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Jurusan Teknik Industri Institut Teknologi Bandung.
- Tempo.co. (2017). Layanan Publik. *Transportasi Online, YLKI: 72,6 Persen Gunakan Go-Jek*. Diunduh dari <https://metro.tempo.co/read/874563/transportasi-online-ylki-726-persen-gunakan-go-jek>
- Thomas, N. (2015). *How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability of Your Website*. Diunduh dari <http://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>
- Ulrich, K.T. & Eppinger, S.D. (2012). *Product Design and Development* (5th edition). New York: McGraw-Hill.
- Vibriyanti, D. (2016). Kajian Pendudukan. *Menjadi Lansia Saat ini: Beban atau Dibebani?*. Diunduh dari <http://kependudukan.lipi.go.id/id/kajian-kependudukan/dinamika-kependudukan/317-menjadi-lansia-saat-ini-beban-atau-dibebani>