

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dan saran yang telah didapatkan setelah melakukan proses identifikasi kebutuhan, perancangan aplikasi, pembuatan prototipe, dan evaluasi prototipe.

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

Kesimpulan yang didapatkan setelah melakukan pengumpulan dan pengolahan data serta evaluasi adalah:

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat 7 kebutuhan yang perlu diakomodasi oleh aplikasi, yakni aplikasi mampu memberikan contoh cara bicara yang benar dengan jelas, aplikasi mampu memberikan rangsangan visual untuk membantu proses berlatih, aplikasi mampu memberikan pelatihan yang sesuai dengan kemampuan pengguna, dan aplikasi mampu menguji kemampuan pengguna setelah melakukan terapi. Aplikasi juga harus mampu membantu penggunanya untuk mengingat materi yang sudah dipelajari sebelumnya, mampu menarik minat pengguna untuk berlatih, dan mampu mengukur kemampuan pengguna sebelum melakukan terapi.
2. Setelah melakukan proses perancangan konsep aplikasi dengan *design workshop*, didapatkan 4 alternatif konsep, dan melalui proses *scoring* didapatkan hasil konsep terpilih, yakni konsep 2 yang kemudian dikembangkan menjadi konsep final. Konsep final aplikasi terdiri dari 15 *screen* yang memiliki fitur uji kemampuan, latihan, ujian, dan koleksi stiker. Konsep final tersebut kemudian dikembangkan menjadi *high-fidelity* prototipe.
3. Berdasarkan evaluasi aplikasi yang telah dilakukan, didapatkan hasil *effectiveness* aplikasi sebesar 82,2%, *efficiency* aplikasi sebesar 78,9%, *learnability* aplikasi sebesar 80%, dan *memorability* aplikasi sebesar 94,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat *accessibility* yang baik. Evaluasi juga dilakukan dengan kuesioner SUS dan

mendapatkan nilai sebesar 74 yang termasuk ke dalam kategori *acceptable*. Berdasarkan wawancara semi terstruktur yang telah dilakukan, diketahui bahwa aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan tujuannya, mudah dipahami, dan dapat menarik minat *primary user* untuk berlatih. Namun terdapat beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki, seperti warna tombol yang perlu diubah, keberadaan fitur koleksi stiker yang perlu lebih ditampilkan agar pengguna mengetahui adanya fitur stiker, dan operator video gerak bibir yang perlu diganti dengan operator yang dapat memberikan contoh cara bicara yang benar dengan lebih jelas.

## V.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, terdapat saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya, yakni:

1. Penelitian sebaiknya dikembangkan sehingga mampu membuat aplikasi yang dapat melatih kemampuan penyandang disabilitas intelektual dalam merangkai kalimat. Sehingga setelah pengguna menggunakan aplikasi 'Bicara Itu Asik' untuk melatih kemampuan konsonannya dalam kata, pengguna dapat meningkatkan kemampuannya dalam merangkai kata-kata menjadi kalimat.
2. Penelitian sebaiknya dikembangkan sehingga desain dan fitur-fitur dalam aplikasi menjadi lebih menarik agar pengguna tertarik untuk menggunakannya secara rutin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adikara, E. R. (2011). 5 Fakta iPad Bersahabat dengan Penyandang Disabilitas. Diunduh dari: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-1681356/5-fakta-ipad-bersahabat-dengan-penyandang-disabilitas> [diakses tanggal 14 Januari 2018].
- Badan Pusat Statistik. (2015). Penduduk Berumur 10 Tahun ke Atas Menurut Kelompok Umur dan Tingkat Kesulitan Berbicara/Memahami/Berkomunikasi. Hasil SUPAS (Survei Penduduk Antar Sensus) tahun 2015 (Katalog BPS: 2101014). Diunduh dari: <https://www.bps.go.id/publication/2015/11/30/41ccbadf0b914534f5c08a62/penduduk-indonesia-hasil-supas-2015.html> [diakses tanggal 27 November 2017].
- Bangor, A., Kortum, P., dan Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. Diunduh dari: [https://pdfs.semanticscholar.org/3399/f83ff6149dc65b52600f52ed372be5a6aa86.pdf?\\_ga=2.150749744.706337032.1516286322-549031127.1516286322](https://pdfs.semanticscholar.org/3399/f83ff6149dc65b52600f52ed372be5a6aa86.pdf?_ga=2.150749744.706337032.1516286322-549031127.1516286322) [diakses tanggal 18 Januari 2018].
- Broke, J. (1986). SUS – A Quick and Dirty Usability Scale. Diunduh dari: <http://www.usabilitynet.org/trump/documents/Suschapt.doc> [diakses tanggal 18 Januari 2018].
- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkecenderungan Disabilitas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Engelberg, D. dan Seffah, A. (2002). A Framework for Rapid Mid-Fidelity Prototyping of Web Sites. Diunduh dari: [https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-0-387-35610-5\\_14.pdf](https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-0-387-35610-5_14.pdf) [diakses tanggal 18 Januari 2018].
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak. (2013). Panduan Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus bagi Pendamping Anak Disabilitas Intelektual. Diunduh dari: <https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/b3401-panduan-penanganan-abk-bagi-pendamping-orang-tua-keluarga-dan-masyarakat.pdf> [diakses tanggal 16 Januari 2018].

- Mifsud, J. (2015). Usability Metrics – A Guide to Quantify the Usability of Any System. Diunduh dari: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability> [diakses tanggal 2 Februari 2018].
- Musyafa, I. (2017), 5 Gadget Terbaik yang Bisa Memudahkan Hidup Kaum Difabel. Diunduh dari: <https://tech.idntimes.com/gadget/ilham/bermanfaat-dan-kekinian-berikut-kumpulan-gadget-untuk-diabilitas-1/full> [diakses tanggal 16 Januari 2018].
- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2011). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 3rd edition*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Purwanto, T. P. (2012). Terapis Wicara, Tak Hanya Ajarkan Cara Bicara. Diunduh dari: <http://terapiswicara.com/terapis-wicara-tak-hanya-ajarkan-cara-bicara.html> [diakses tanggal 15 Januari 2018].
- Ramadhan, B. (2016). Data Terbaru, Ternyata Jumlah Ponsel di Indonesia Melebihi Jumlah Populasi. Diunduh dari: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2016/01/21/data-terbaru-ternyata-jumlah-ponsel-di-indonesia -melebihi-jumlah-populasi> [diakses tanggal 4 Januari 2018].
- Roza, A. S. dan Wicaksono, A. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Rubin, J. dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing 2nd edition*. Diunduh dari: [ccftp.scu.edu.cn:8090/Download/efa2417b-08ba-438a-b814-92db3dde0eb6.pdf](http://ccftp.scu.edu.cn:8090/Download/efa2417b-08ba-438a-b814-92db3dde0eb6.pdf) [diakses tanggal 2 Februari 2018].
- Ruky, A. S. (2002). *Sukses Sebagai Manajer Profesional tanpa Gelar MM atau MBA*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Susanto, B. (2015). Manusia Sebagai Makhluk Individu dan Makhluk Sosial. Diunduh dari: <http://www.spengetahuan.com/2015/08/manusia-sebagai-makhluk-individu-dan-makhluk-sosial.html> [diakses tanggal 4 Januari 2018].
- Templin, M. C. (1957). *Certain Language Skills in Children: Institute of Child Welfare*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Tiel, J. M. V. (2016). *Anakku Gifted Terlambat Bicara*. Jakarta: Prenada Media.
- Ulrich, K. T. dan Eppinger, S. D. (2001). *Perancangan dan Pengembangan Produk*. Jakarta: Salemba Teknika.