

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan yang menjawab rumusan masalah yang tersusun pada tahap identifikasi masalah berdasarkan hasil evaluasi dan perancangan ulang aplikasi Rentuff. Bab ini juga membahas saran yang diberikan untuk menjadi masukan penelitian selanjutnya.

V.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan tiga kesimpulan yang merupakan jawaban dari pertanyaan rumusan masalah pada sub-bab identifikasi dan perumusan masalah. Beberapa kesimpulan yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Pada hasil evaluasi dengan menggunakan *usability testing* telah menghasilkan beberapa nilai kriteria *usability* dan *usability problem* dari aplikasi Rentuff. Penilaian kriteria yang dihasilkan mencakup kriteria *effectiveness*, *efficiency*, *usability*, dan *learnability*. Pada kriteria *effectiveness* diperoleh penilaian sebesar 40%, kriteria *efficiency* diperoleh penilaian sebesar 65%, kriteria *usability* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan nilai 47.8, kriteria *learnability* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan nilai 31,2. Selain itu didapat data mengenai *usability problem* dari pengujian *usability testing* sebanyak 12 buah.
2. Rancangan konsep aplikasi Rentuff dibuat ke dalam dua alternatif rancangan konsep. Berdasarkan pemilihan konsep oleh responden menggunakan metode *concept scoring*, rancangan konsep yang terpilih adalah rancangan konsep kedua, dimana rancangan ini memiliki sistem yang mirip dengan aplikasi saat ini. Rancangan ulang aplikasi Rentuff dibuat dalam bentuk prototipe *high-fidelity*.
3. Nilai kriteria *usability* dari rancangan usulan aplikasi Rentuff menghasilkan beberapa kriteria yang sama dengan pengujian awal, meliputi *effectiveness*, *efficiency*, *usability*, dan *learnability*. Pada kriteria *effectiveness* diperoleh penilaian sebesar 70%, kriteria *efficiency*

diperoleh penilaian sebesar 78%, kriteria *usability* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan nilai 67.8, kriteria *learnability* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan nilai 63,75.

V.2 Saran

Pada penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan yang dirasakan. Oleh karena itu terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk melakukan penelitian sejenis. Berikut adalah saran penelitian yang dapat diberikan:

1. Pada perancangan konsep sebaiknya melibatkan ahli lebih banyak lagi dan keterlibatan responden karena dapat menggali lebih banyak masalah *usability* yang terdapat pada aplikasi.
2. Pada pembuatan prototipe diharapkan dapat lebih baik lagi agar prototipe dapat berfungsi sesuai yang diharapkan. Hal ini disarankan karena terdapat beberapa masalah kemampupakaian yang belum dapat dinilai dengan baik. Contohnya pada fitur *filter* yang ditambahkan untuk menyaring informasi daftar barang.

Selain itu terdapat saran bagi pihak perusahaan sebagai berikut:

1. Perusahaan sebaiknya menerapkan sejumlah perbaikan desain dari rancangan usulan penelitian ini dengan mempertimbangkan peningkatan yang terjadi pada rancangan usulan.
2. Pihak perusahaan sebaiknya melakukan pengembangan mengenai *usability* dengan lebih mendalam dengan pertimbangan yang lebih luas seperti mengadakan riset mengenai sistem pemilihan barang yang paling baik bagi target pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- 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
- Chaffey, D. (2009). *E-business and E-commerce Management: Strategy, Implementation and Practice*.
- Ependi U., Panjaitan F., & Hutrianto, (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII , 3 (2), 80-86. Diunduh dari <https://e-journal.unair.ac.id/JISEBI/article/view/4118>
- Ferrisa, W. (2018, 8 Januari). Bisnis Digital Dituntut Perluas Pasar. Diunduh dari <https://kominform.go.id>
- Hestianingsih (2017, 30 Oktober). 82% Orang Indonesia Suka Tumpuk Barang Tak Terpakai, Nilainya Bisa Jutaan Rupiah. Diunduh dari <https://wolipop.detik.com>
- Lewis J.R. (2017), *Revisiting the Factor Structure of the System Usability Scale*, 12(4), 183-192. Diunduh dari http://uxpajournal.org/wp-content/uploads/sites/8/pdf/JUS_Lewis_August2017.pdf.
- Nielsen, J. (2012, 4 Januari). *Usability 101: Introduction to Usability*. Diunduh dari <https://www.nngroup.com/>
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2002). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, second edition*. John Willey & Sons Ltd.
- Rahma, A. N. (2015). Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web dan SMS Gateway. *E-Proceeding of Applied Science*, 1, 666. Diunduh dari http://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/65719/jurnal_eproc/aplikasi-penyewaan-lapangan-futsal-berbasis-web-dan-sms-gateway.pdf
- Rubin, J, & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, second edition*. Indianapolis: Willey Publishing Inc.
- Santi, R. C. N., & Fitriyah, A. (2016). Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Teknik*

Informatika, 9 (2), 108-112. Diunduh dari
<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article/view/5599/3617>

Sekaran, U. (2003). *Research Methods For Business, Fourth Edition*. New York: John Wiley & Sons.

Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., & Tjakraatmadja, J. H. (2006). *Teknik Perancangan Sistem Kerja, Edisi Kedua*. Bandung, Indonesia: ITB Bandung.

Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). *Product Design and Development, Fifth Edition*. New York, USA: The McGraw-Hill Companies, Inc.