

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, dibahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari analisis-analisis yang terdapat pada bab sebelumnya. Terdapat saran yang disampaikan pada bab ini untuk memperbaiki hal-hal yang berhubungan dengan penelitian tentang aplikasi penunjang perencanaan pernikahan dengan metode desain partisipatif. Berikut merupakan kesimpulan dan saran yang diperoleh.

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

Dari hasil beberapa analisis yang disampaikan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa kesimpulan yang diambil untuk menyimpulkan penelitian mengenai perancangan aplikasi penunjang perencanaan pernikahan. Di bawah ini adalah kesimpulan yang diperoleh.

1. Perlunya perancangan aplikasi penunjang perencanaan pernikahan bagi pengguna yang merupakan pasangan yang sedang mempersiapkan pernikahan maupun pengguna yang merupakan penyedia jasa pernikahan adalah antara lain:
  - a. Dari hasil wawancara terdapat 20 grup kebutuhan bagi responden sebagai *customer*. Bagi pengguna yang merupakan pasangan yang sedang mempersiapkan pernikahan (*customer*), membutuhkan aplikasi yang dapat mendukung proses perencanaan pernikahan secara mandiri tanpa bantuan jasa *wedding planner*. Pengguna tipe ini juga mengatakan bahwa persiapan pernikahan tidak hanya sebatas pada pemesanan *vendor* saja, namun juga harus melakukan pengorganisasian pada pengeluaran, daftar tamu, hingga detail acara pernikahan dari pengguna. Aplikasi yang ada saat ini hanya digunakan untuk mencari referensi dan informasi mengenai *vendor*. Diketahui bahwa aplikasi yang tersedia saat ini kurang mendukung kebutuhan dari pengguna, sehingga pengguna memerlukan

- adanya aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang perencanaan pernikahan bagi pasangan
- b. Dari hasil wawancara terdapat 17 grup kebutuhan bagi responden sebagai *vendor*. Bagi pengguna yang merupakan penyedia jasa pernikahan (*vendor*), membutuhkan aplikasi yang memiliki pasar yang pasti, adanya transaksi yang dapat dilakukan secara aman dan tidak dilakukan pemungutan biaya saat penjual hendak mendaftar sebagai *vendor* pada aplikasi. Penekanan penting yang disampaikan oleh pengguna tipe ini adalah adanya layanan pembuatan akun gratis supaya dapat mendukung *vendor-vendor* kecil yang ingin melakukan penjualan pada aplikasi. Diketahui bahwa aplikasi yang tersedia saat ini kurang mendukung kebutuhan dari pengguna, sehingga pengguna memerlukan adanya aplikasi yang dapat digunakan untuk tempat berjualan bagi penyedia jasa pernikahan.
2. Rancangan konsep yang telah dirancang bersama dengan responden menghasilkan masing-masing 3 buah konsep prototipe bagi *customer* dan *vendor*. Prototipe diberi nama "Get Moment" dan "Get Moment for Business".
    - a. Prototipe *customer* diperoleh dengan menggabungkan konsep 3 sebagai konsep terpilih dengan konsep 1 dan konsep 2. Konsep final memiliki fitur yang dibutuhkan oleh pengguna antara lain terdapat fitur *planner* yang kemudian disebut sebagai "My Schedule", digunakan untuk menunjukkan penjadwalan dari pernikahan, fitur *budget* yang kemudian disebut dengan "My Budget", digunakan untuk mengatur keuangan dari pengguna, serta fitur *guest list* yang kemudian disebut dengan "My Guestlist", digunakan oleh pengguna untuk mengorganisir daftar tamu. Terdapat fitur lain yang dibutuhkan pengguna yang telah disesuaikan dengan 20 grup kebutuhan *customer*.
    - b. Prototipe *vendor* diperoleh dengan menggabungkan konsep 1 dengan beberapa bagian dari konsep 2 dan konsep 3. Pembuatan prototipe yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan utama dari pengguna yaitu untuk dapat melakukan

transaksi didalam aplikasi, memberikan tambahan fitur bagi aplikasi *customer* untuk dapat melakukan *booking* secara *online*.

3. Hasil evaluasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan lembar SUS dan metode objektif dengan menggunakan *task scenario*. Hasil dari pengujian secara objektif adalah kedua aplikasi dinyatakan *usable* dengan nilai dari kriteria pengujian yang berada diatas ukuran performansi. Prototipe dinyatakan efektif dengan jumlah *error* 11 dari 100 *task* bagi *customer* dan 7 dari 80 *task* bagi *vendor*, efisien dengan nilai penambahan waktu *error* rata-rata sebesar 6.55% untuk prototipe *customer* dan rata-rata 20.75% untuk prototipe *vendor*, tidak membuat pengguna merasa kebingungan dengan persentase *learnability* sebesar 89% bagi prototipe *customer* dan 91.25% bagi prototipe *vendor* dan kriteria *satisfaction* dilihat dari komentar dan saran yang diberikan oleh responden yang memberikan penilaian. Sedangkan nilai SUS pada kedua aplikasi yang telah diperoleh adalah sebesar 81.25 untuk aplikasi *customer* dan nilai 89.25 untuk aplikasi *vendor*.

## V.2 Saran

Pada bab ini juga terdapat saran yang akan diberikan dari penelitian perancangan aplikasi penunjang perencanaan pernikahan bagi penelitian serupa selanjutnya antara lain:

1. Penggunaan aplikasi tidak hanya dilakukan untuk menunjang acara pernikahan saja namun dapat digunakan untuk *event* lainnya yang masih berhubungan dengan pernikahan seperti acara pertunangan, dan sebagainya.
2. Bentuk prototipe dapat dikembangkan lagi ke tahap pembuatan aplikasi melalui pemrograman aplikasi. Sehingga dapat menjadi salah satu ide bisnis yang memiliki potensi untuk dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bevan, N. (1995). Human-Computer Interactions Standards. *6th International Conference on Human Computer Interaction*. Teddington, Middx, UK: NPL Usability Services.
- BPS. (2013). *Proyeksi Penduduk Indonesia*. Jakarta: BPS - Statistic Indonesia.
- Bridestory. (2016, Maret 7). *Laporan Tren Pernikahan 2016 di Indonesia*. Diunduh dari: <https://www.bridestory.com/id/blog/laporan-tren-pernikahan-2016-di-indonesia>, Tanggal 3 Januari 2018.
- Damayanti, K. A., dan Hariandja, J. R. (2015). Perancangan Aplikasi Social Media Bagi Lansia Berdasarkan Model Desain Partisipatif. 8-10.
- Demirbilek, O. (1999). *Involving The elderly in the Design Process: A Participatory Design Model for Usability, Safety, and Attractiveness*. Diunduh dari : [https://www.researchgate.net/publication/254213727\\_Involving\\_the\\_Elderly\\_in\\_the\\_Design\\_Process](https://www.researchgate.net/publication/254213727_Involving_the_Elderly_in_the_Design_Process), Tanggal 9 Januari 2018.
- Demirbilek. O., Demirkan H., (2004). *Universal Product Design Involving Elderly Users : A Participatory Design Model*. Applied Ergonomics 35, 361-370.
- Jones, S. (1999). *User Participation in Design*. Human Context of Design, Design Arts III, Lecture 13. Environmental Meaning, Department of Architecture.
- Molin, L. (2004). *Wizard-of-Oz Prototyping for Cooperative Interaction Design of Graphical User Interfaces*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Ncube, C., Oberndorf, P. dan Kark, A.W. (2008) *Opportunistic Software Development: Making System from What's Available*
- Norton, J. W., LaViola Jc, J. (2010) *Exploring strategies and Guidelines for Developing Full Body Video Game*.
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Diunduh dari: Nielsen Norman Group: <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>, Tanggal 13 Mei 2018.
- Penyusun, T. (2013). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan*. Indonesia: Laksana.

- Preece, J., Rogers, Y., dan Sharp, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Fourth Edition*. United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Quamila, A., dan Savitri, D. T. (2017). *Secara Psikologis, Berapa Usia Ideal untuk Menikah?* Diunduh dari: <https://hellosehat.com/hidup-sehat/psikologi/usia-ideal-menikah-suami-istri/>, Tanggal 13 Januari 2018.
- Robertson, T., dan Simonsen, J. (2013). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. New York: Routledge.
- Rubin, J., dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, How to Plan, Design and Conduct Effective Test*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Statistik, B. P. (2016, September 24). *Usia Produktif Dominasi Penduduk Indonesia 2016*. Diunduh dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/09/24/bonus-demografi-2016-jumlah-penduduk-indonesia-258-juta-orang>, Tanggal 13 Januari 2013
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J. H. (2003) *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Jurusan Teknik Industri Institut Teknologi Bandung.
- Tan, J. (2017, Desember 13). *Prediksi Bisnis Aplikasi di 2018: Satu Dekade Toko Online*. Diunduh dari: Detiknet: <https://inet.detik.com/consumer/d-3768551/prediksi-bisnis-aplikasi-di-2018-satu-dekade-toko-online>, Tanggal 23 Januari 2018.
- Thomas, N. (2015, July 13). *How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website*. Retrieved from Usability Geek: <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>, Tanggal 16 Mei 2018.
- Ulrich, K. T., dan Eppinger, S. D. (1995). *Product Design and Development 2nd Edition*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Wijaya, K. K. (2014). *Inilah 4 Website Populer di Indonesia Penyedia Layanan Pernikahan*. Diunduh dari: <https://id.techinasia.com/4-website-populer-layanan-pernikahan>, Tanggal 9 Januari 2018
- Zakaria, L., Liza, F., dan Ariesbowo, F. (2007). *Let's Get Married*. Jakarta: Penebar Swadaya.