

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil evaluasi dan perancangan ulang *website* Viomax. Kesimpulan diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Kemudian, pada bab ini juga membahas saran – saran yang dapat menjadi masukan untuk penelitian – penelitian berikutnya yang serupa.

VI.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan empat poin kesimpulan. Kesimpulan ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bab pendahuluan. Kesimpulan – kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan *website* Viomax awal adalah sebagai berikut :
 - a. Aspek yang diukur pada evaluasi *website* Viomax meliputi *effectiveness*, *efficiency*, *learnability*, dan *satisfaction*. Pada aspek *effectiveness*, rata – rata persentase keberhasilan dari seluruh *task* adalah 19%; pada aspek *efficiency*, total dari rata – rata waktu pengerjaan seluruh *task* adalah 1.602 detik; pada aspek *learnability*, rata – rata nilai rating yang diberikan responden pada pertanyaan ke-4, ke-7, dan ke-10 dalam kuesioner *System Usability Scale* (SUS) adalah 4,375, 1,375, dan 4,125; pada aspek *satisfaction*, rata – rata nilai rating *satisfaction* dari seluruh *task* adalah 1,87. Rata – rata skor SUS yang diperoleh adalah 16,87.
 - b. Terdapat 27 masalah kemampuan yang ditemukan dalam *website* Viomax saat ini. Terdapat 9 dari 27 masalah kemampuan yang dikeluhkan oleh lebih dari 75% responden. Masalah – masalah kemampuan tersebut adalah tidak mengetahui syarat dan ketentuan untuk pembelian produk *filehoster*, daftar produk tidak menampilkan semua

produk yang dijual secara lengkap, tidak dapat melakukan proses pembelian produk dengan mudah, tidak dapat mencari produk yang diinginkan dengan mudah, terdapat informasi yang berulang – ulang di halaman berbeda (Informasi cara pemesanan, daftar produk, kontak admin, harga produk), tampilan *website* tidak bagus karena tata letak konten di dalam *website* berantakan, tampilan *website* ramai dengan logo merk produk, dan sulit membaca tulisan karena ukuran *font* kecil.

2. Proses perancangan konsep dibuat dengan *low-fidelity prototype*, yaitu gambar tangan (*sketch*). Kemudian, setelah memperoleh konsep yang matang, maka konsep tersebut dibuat menjadi *high-fidelity prototype*. Pembuatan prototipe ini dibuat dengan menggunakan *software* yang bernama *Figma*.
3. Tingkat kemampupakaian *website* Viomax prototipe adalah sebagai berikut. Pada aspek *effectiveness*, rata – rata persentase keberhasilan dari seluruh *task* adalah 100%; pada aspek *efficiency*, total dari rata – rata waktu pengerjaan seluruh *task* adalah 377 detik; pada aspek *learnability*, rata – rata nilai rating yang diberikan responden pada pertanyaan ke-4, ke-7, dan ke-10 dalam kuesioner SUS adalah 1,125, 4,625, dan 1,25; pada aspek *satisfaction*, rata – rata nilai rating *satisfaction* dari seluruh *task* adalah 3,69. Rata – rata skor SUS yang diperoleh adalah 87,81.

VI.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis adalah sebagai berikut :

1. Evaluasi *website* Viomax berikutnya mengukur aspek *accessibility*, yaitu aspek yang mengukur seberapa mudah produk digunakan oleh orang yang memiliki disabilitas.
2. Pada saat mengukur aspek *learnability* juga mengambil data *performance measure* dan mengolahnya secara kuantitatif. Pada penelitian ini, aspek *learnability* hanya diukur berdasarkan *preference measure* yang diperoleh dari pendapat responden. Sebagai contoh, responden mengerjakan *task* pada *website* yang sama dua kali dan

pada dua waktu yang berbeda. Kemudian, hasil performansi kedua pengujian tersebut dibandingkan.

3. Pembuatan prototipe menggunakan pemrograman agar hasil prototipe dapat mensimulasikan kondisi sebenarnya lebih baik. Pada prototipe saat ini, beberapa fungsi dalam *website* Vioomax tidak dapat berfungsi penuh sesuai dengan harapan karena keterbatasan kapabilitas *software* pembuat prototipe. Beberapa hal yang tidak dapat dilakukan adalah fitur search, dan form pembelian. Kedua fitur ini tidak berfungsi secara maksimal karena responden tidak dapat melakukan input data.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2017). *Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Diunduh dari: <https://www.apjii.or.id/survei>.
- Bank Indonesia. (2019). *Jumlah APMK Beredar*. Diunduh dari: <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/apmk/contents/jumlah%20apmk%20beredar.aspx>
- Barnum, C. M. (2010). *Usability Testing Essentials: Ready, Set... Test!*, 1st edition. Massachusetts: Morgan Kauffman.
- Beaird, J. (2007). *The Principles of Beautiful Web Design*. Diunduh dari: <https://www.sitepoint.com/principles-beautiful-web-design/>. Diakses tanggal 28 May 2018.
- Brooke, J. (1986). *SUS – A Quick and Dirty Usability Scale*. Diunduh dari: <http://hell.meiert.org/core/pdf/sus.pdf>.
- Business Software Alliance. (2016). *BSA Global Software Survey May 2016: Seizing Opportunity Through License Compliance*. Diunduh dari: http://globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA_GSS_US.pdf.
- Faisal, I. (2012). *Practical Approach in Web Design and Usability Issues*, Thesis. Business Information Technology, University Of Applied Sciences.
- Farook, S. (2017). *The Dangers Of Pirated Software*. Diunduh dari: <http://www.dailymirror.lk/article/The-dangers-of-pirated-software-129802.html>. Diakses tanggal 15 November 2017.
- Khadka, Ishwor. (2015). *Software piracy: A study of causes, effects and preventive measures*, Thesis. Helsinki: Metropolia University Of Applied Sciences.
- Koyani, S. J., Bailey, R. W., & Nall, J. (2004). *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*. Washington: Computer Psychology.
- Montgomery, D. C. & Runger, G. C. (2014). *Applied Statistics and Probability for Engineers*. 6th edition. United States of America: WileyPlus
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Diunduh dari: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp. (2002). *Intraction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 1st edition. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp. (2015). *Intraction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 4th edition. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Republik Indonesia. (1997). *Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1997 Tentang Penyandang Cacat*. Diunduh dari: <https://www.hukumonline.com/pusatdata/download/fl22347/node/416>.
- Rosoff, M. (2016). *The Countries Where People Steal The Most Software*. Diakses dari: <http://www.businessinsider.sg/software-piracy-rates-and-value-by-country-2016-7/?r=US&IR=T>, Diakses tanggal: 23 September 2017.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. 2nd edition. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Sauro, J. (2018). *5 Ways To Interpret SUS Score*. Diakses dari: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>. Diakses tanggal: 13 November 2018.
- Sekaran, U. (2003). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*, 4th edition. United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisatra, R., & Tjakraatmadja, J. H. (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Jurusan Teknik Industri, Institut Teknologi Bandung.