



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang telah dilakukan ini memiliki tujuan bagaimana merancang *prototype* yang memiliki nilai *usability* yang dapat diterima sehingga dapat memenuhi *requirement* dari pengguna. Melalui *prototype* aplikasi Dokunesia.ID yang dijadikan contoh kasus dalam penelitian ini memiliki kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yaitu:

#### 5.1. Kesimpulan

*Prototype* aplikasi Dokunesia.ID telah berhasil dirancang dengan menggunakan metode *TCSD (Task Centered System Design)* kemudian telah berhasil diukur nilai *usability* nya dengan menggunakan metode *System Usability Scale* dan memiliki nilai:

1. Pada *prototype* aplikasi *website* memiliki nilai kegunaan (*usability*) 72,50 dan termasuk dalam indeks C, indeks C menunjukkan bahwa *prototype* dapat diterima dan diterapkan.
2. Pada *prototype* aplikasi *mobile* memiliki nilai kegunaan (*usability*) 73,33 dan termasuk dalam indeks C, dimana indeks C menunjukkan bahwa *prototype* dapat diterima dan diterapkan.
3. Pada *prototype* aplikasi *deskotop* memiliki nilai kegunaan (*usability*) 80,00 dan termasuk dalam indeks B, dimana indeks B menunjukkan bahwa *prototype* dapat diterima dan diterapkan.

Pengukuran *usability* pada *prototype* dilakukan dengan evaluasi bersama tim dari PT. *Accelist Technology* Indonesia yang menjadi pengguna dari *prototype* ini, dari evaluasi bersama menggunakan metode *SUS* dengan melakukan demo dari *prototype* tersebut dan memberikan kuisioner maka akan diketahui apakah *prototype* sudah memenuhi nilai *usability*

atau belum. Berdasarkan dari nilai *usability* dapat disimpulkan bahwa *prototype* dapat membantu pengguna untuk membuat aplikasi sesuai dengan *requirement* pengguna.

## 5.2. Saran

Untuk peneliti yang ingin merancang sebuah *user interface & user experience*, terdapat beberapa saran yang dianjurkan pada penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Desain sebuah *prototype* disarankan untuk menggunakan aturan dari 8 *golden rules* agar dapat meningkatkan produktivitas dari pengguna. (Ben Shneiderman, 2010)
2. Dalam perancangan sebuah *prototype* perlu dilakukan evaluasi terlebih dahulu untuk menentukan nilai kegunaan dari *prototype*.

