



### **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

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dalam melakukan perancangan ulang aplikasi Jasaku terdapat beberapa langkah yang harus dilalui, seperti menganalisis, mengevaluasi hingga hasil final. Proses ini dapat ditemukan didalam metode TCSD (*Task Centered System Design*) dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. *identification* yang didalamnya terdapat proses mulai dari melakukan survei aplikasi Jasaku saat ini dan hasil yang didapat kemudian diolah dengan metode penghitungan *Usability Scale*
2. *User-Centered Requirement Analysis* yang didalamnya terdapat hasil analisis permasalahan yang diambil dari hasil survei sebelumnya.
3. *Design Through Scenario* didalamnya terdapat perancangan *flowchart* serta desain *prototype* dengan menggunakan *software Axure*.
4. *Scenario Walkthrough Evaluate* yang didalamnya terdapat skenario yang digunakan sebagai pedoman *responden* untuk menggunakan *prototype* aplikasi Jasaku yang dapat dibuka pada [jasaku.web.umn.id](http://jasaku.web.umn.id). *User* kemudian diminta mengisi kuesioner *Usability* dan kemudian hasilnya diolah sehingga mendapat nilai akhir.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kesimpulan bahwa nilai prototip Jasaku lebih unggul 7,41% bila dibandingkan dengan aplikasi Jasaku saat ini dengan perbandingan nilai 58.875 untuk prototip dan 54.81 aplikasi saat ini. Meskipun unggul, prototip Jasaku masih  $\leq 68$  atau berada dibawah rata-rata (Sauro, 2011). Hal ini terjadi karena bila dilihat dari hasil survei kedua, 53% responden berpendapat bahwa mereka perlu mempelajari banyak hal sebelum menggunakan prototip aplikasi Jasaku dan 26% responden merasa bahwa ketika hendak menggunakan prototip Jasaku, mereka membutuhkan bantuan teknisi atau ahli. Persentase pendapat responden terkait dengan kuesioner *Usability* prototip Jasaku selengkapnya dapat dilihat pada table 5.1.

**Tabel 5.1** Persentase tanggapan responden terhadap kuesioner SUS Prototip Jasaku

Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Netral (3)	Setuju (4)	Sangat Setuju (5)
Saya akan mempertimbangkan untuk sering menggunakan aplikasi Jasaku dengan tampilan prototip saat ini	0%	18%	25%	45%	13%
Menurut saya, prototip Jasaku tidak perlu kompleks	3%	20%	20%	40%	18%
Menurut saya, prototip Jasaku mudah untuk digunakan	0%	18%	13%	60%	10%
Saya merasa bahwa saya memerlukan teknisi atau ahli apabila saya hendak menggunakan prototip Jasaku	18%	33%	25%	23%	3%
Menurut saya, berbagai fungsi didalam prototip Jasaku telah terintegrasi dengan baik	0%	5%	35%	45%	15%
Menurut saya, didalam prototip Jasaku terdapat banyak inkonsistensi	10%	45%	33%	13%	0%

**Tabel 5.1 Persentase tanggapan responden terhadap kuesioner SUS Prototip Jasaku (lanj.)**

Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Netral (3)	Setuju (4)	Sangat Setuju (5)
Menurut saya, prototip Jasaku dapat dipelajari dengan cepat oleh kebanyakan orang	0%	10%	33%	43%	15%
Menurut saya, prototip Jasaku sangat rumit digunakan	20%	53%	20%	8%	0%
Saya merasa percaya diri dalam menggunakan prototip Jasaku	0%	13%	45%	43%	0%
Saya merasa perlu mempelajari banyak hal sebelum menggunakan prototip Jasaku	3%	50%	18%	25%	5%

## 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, beberapa saran yang dapat penulis sampaikan yaitu:

1. Konsistensi merupakan hal yang penting ketika merancang, karena dengan desain yang konsisten, pengguna akan mudah mengingat menu didalam rancangan aplikasi sehingga pekerjaan pengguna akan lebih cepat terselesaikan.
2. Penggunaan simbol-simbol yang sudah dikenal hendaknya dapat dijadikan acuan dalam merancang user interface. Hal ini bermanfaat agar pengguna dapat dengan cepat menjalankan perintah didalam aplikasi.
3. Melakukan riset dengan membandingkan aplikasi saat ini dengan aplikasi lainnya yang sejenis sehingga perancang dapat menemukan kekurangan yang nantinya dapat diperbaiki.