

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode *Kansei Engineering* diperoleh hasil bahwa PT Abadi Makmur Asamirga membutuhkan desain *user interface* untuk aplikasi *e-commerce* dengan basis sistem *android*. Kemudian dilakukannya proses *kansei investigation* dengan melakukan wawancara terhadap pihak internal perusahaan untuk mendapatkan desain awal aplikasi yang diinginkan yang nantinya akan dievaluasi oleh responden dengan penyebaran kuesioner *kansei words* [23]. Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner *kansei words* terdapat beberapa masalah krusial yang terdapat pada desain awal aplikasi yaitu pada indikator I7.2 sebesar 2,4 dan I7.3 sebesar 2,16 berkaitan dengan kurangnya informasi yang ditampilkan dan I5.1 sebesar 2,03 berkaitan dengan penggunaan logo aplikasi, serta masukan / saran dari pengguna mengenai penggunaan ikon pada aplikasi, desain pada bagian metode pembayaran dan penambahan fungsi. Skor indikator tersebut dapat dibilang buruk karena tidak melebihi standar *kansei* yaitu 3 “baik”, sehingga dapat dikatakan indikator pada bagian tersebut tidak baik / diperlukannya perbaikan [28].

Kemudian dilakukannya re-desain pada tampilan desain awal berdasarkan hasil kuesioner *kansei words* dan masukkan responden menggunakan *prototyping* dan *material design* sebagai dasar dalam melakukan desain tampilan. Setelah melakukan re-desain, hasil re-desain tersebut dievaluasi kembali oleh responden dan mendapatkan hasil bahwa indikator I7.2 mengalami peningkatan sebesar 1 sehingga nilai indikator menjadi 3,4 dari sebelumnya sebesar 2,4. Kemudian untuk indikator I7.3 mengalami peningkatan sebesar 1,14 sehingga nilai indikator menjadi 3,3 dari sebelumnya sebesar 2,16 [40]. Kemudian terdapat peningkatan pada indikator I15.1 sebesar 1,47 sehingga nilai indikator menjadi 3,5 dari sebelumnya 2,03 [41]. Serta semua indikator mengalami peningkatan menjadi nilai 3. Hasil ini dikatakan baik karena semua indikator memiliki nilai skor 3

“Baik” sehingga tidak diperlukanya perbaikan dan desain dapat diimplementasikan [28].

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang didapat, penulis ingin memberikan saran :

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat menambah jumlah responden yang lebih banyak / lebih dari 30 responden untuk mendapatkan hasil dan masukan lebih detail.
2. Tidak hanya meneliti pada bagian *user interface* melainkan pada *user experience* baik dengan *usability testing*.
3. Penggunaan *Kansei Words* yang lebih banyak untuk mendapatkan informasi lebih banyak.
4. Pembuatan desain *user interface* pada bagian *back-end* atau *admin*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Michael, “Milestones in the history of thematic cartography, statistical graphics, and data visualization.,” 2009.
- [2] G. Wilbert O, *The Essential Guide to User Interface Design - An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, 3rd ed. Indianapolis: Wiley Publishing Inc, 2007.
- [3] Martanto, “Analisis User Experience untuk Perancangan User Interface Indigoes menggunakan Metode Kansei Engineering (Studi Kasus : STMIK IKMI Cirebon),” pp. 1–23, 2018.
- [4] D. Kristi, “Analisis dan Desain User Interface Pada Aplikasi BMC Sumurwelwel Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Kansei Engineering,” 2019.
- [5] O. Pabubung, “Perancangan desain user interface pada aplikasi portal perusahaan berbasis mobile,” 2020.
- [6] M. A. Kushendriawan, H. M. Az-zahra, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi Website Forum United Indonesia dengan Metode Kansei Engineering dan Extended Goal Question Metric untuk Meningkatkan User Experience,” vol. 2, no. 11, pp. 5022–5029, 2018.
- [7] I. Isa and A. Hadiana, “Implementasi Kansei Engineering dalam Perencanaan Desain Interface e-Learning Berbasis Web (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Sukabumi),” *JuTISI J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 104–115, 2017.
- [8] T. Schlatter, *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Burlington: Elsevier Science, 2013.
- [9] A. Nurlifa, “ANALISIS PENGARUH USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SEORANG DOKTER.,” 2014.
- [10] R. Roth, “User Interface and User Experience (UI/UX) Design.”

- [11] D. Munthe R, "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)," p. 7, 2017.
- [12] M. . Khakim, "Analisis User Experience Aplikasi Go-Jek Menggunakan Heart Metrics," pp. 189–194, 2018.
- [13] T. Schröpfer, "Material Design," *Interaction Design Foundation*, 2020. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/material-design>. [Accessed: 24-May-2021].
- [14] P. M. Professional, "The Color System," *Google Material Design*, 2011. [Online]. Available: <https://material.io/design/color/the-color-system.html#color-usage-and-palettes>. [Accessed: 25-May-2021].
- [15] K. Philip and A. Gary, *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga, 2014.
- [16] Figma Design, "Figma: the collaborative interface design tool." 2017.
- [17] I. . Isa, "Implementasi Kansei Engineering dalam Perancangan Desain Interface E-Learning Berbasis Web," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, p. 105, 2017.
- [18] M. Nagamachi and A. Lokman, "Kansei Innovation: Practical Design Application for Product and Service Development," *Taylor Fr.*, 2015.
- [19] R. Hidayat, "Re-Desain Kemasan dengan metode Kansei Engineering," *J. Al-Azhar Indones. Seri Sains dan Teknol.*, p. 216, 2014.
- [20] M. Khosrow-Pour, *Encyclopedia of Information Science and Technology*. USA: IGI Global Publishing, 2005.
- [21] Pressman and R. S, *Software Engineering : A Practitioner Approach*, 5th ed. New York: McGraw-Hill Book Company, 2001.
- [22] K. Black, *Business Statistic: Contemporary Decision Making*, 6th ed. John Wiley & Sons, 2010.
- [23] M. Nagamachi, *The story of Kansei Engineering*, vol. 6. Tokyo: Japanese Standards Association, 2003.
- [24] S. A. Bidin, A. M. Lokman, W. Abdul, R. Wan, and M. Isa, "A Development of Kansei Words for Robotic Learning and the Elderly A Development of Kansei Words for Robotic Learning and the Elderly," no.

November, 2020.

- [25] T. J. Howard, "Kansei Engineering and Website Design DETC2012-70543," no. August 2012, 2019.
- [26] M. Singarimbun, *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES, 1985.
- [27] A. Bryman, *Business Research Methods*, 2nd Editio. Oxford: Oxford University Press, 2007.
- [28] S. J. Koyani *et al.*, *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*. 2004.
- [29] D. Google, "Understanding layout," 2019. [Online]. Available: <https://material.io/design/layout/understanding-layout.html#>.
- [30] Google, "Understanding Navigation," 2021. [Online]. Available: <https://material.io/design/navigation/understanding-navigation.html>. [Accessed: 25-May-2021].
- [31] R. Shah, "Material Design and The Web," in *Material Design*, 2014.
- [32] J. Itten and F. Birren, *The Element of Color*. New York: John Wiley & Sons, 2003.
- [33] S. T. W. Schütte, J. Eklund, J. R. C. Axelsson, and M. Nagamachi, "Concepts, methods and tools in kansei engineering," *Theor. Issues Ergon. Sci.*, vol. 5, no. 3, pp. 214–231, 2004, doi: 10.1080/1463922021000049980.
- [34] V. Albert, "DIAGRAM SEQUENCE DALAM ANALISA & DESAIN SISTEM INFORMASI," *Binus*, 2020. [Online]. Available: <https://binus.ac.id/malang/2020/12/diagram-sequence-dalam-analisa-desain-sistem-informasi/>. [Accessed: 04-Jun-2021].
- [35] T. Zhang, P.-L. P. Rau, G. Salvendy, and J. Zhou, "Comparing Low and High-Fidelity Prototypes in Mobile Phone Evaluation," *Int. J. Technol. Diffus.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–19, 2013, doi: 10.4018/jtd.2012100101.
- [36] R. A. Virzi, J. L. Sokolov, and D. Karis, *Usability problem identification using both low- and high-fidelity prototypes*, Proceeding. New York: ACM Press, 1996.
- [37] M. Design, "Responsive layout grid - Material Design," *Material Design*, 2019. [Online]. Available: <https://material.io/design/layout/responsive->

layout-grid.html#columns-gutters-and-margins%0Ahttps://material.io/design/layout/responsive-layout-grid.html%0Ahttps://material.io/design/layout/responsive-layout-grid.html#. [Accessed: 25-May-2021].

- [38] Huawei, "Huawei P20," 2018. [Online]. Available: https://www.gsmarena.com/huawei_p20-9107.php.
- [39] Google, "The Type System," *Material Design*, 2015. [Online]. Available: <https://material.io/design/typography/the-type-system.html>.
- [40] A. L. Ivan Burmistrov, Tatiana Zlokazova, Anna Izmalkova, "Flat Design vs Traditional Design: Comparative Experimental Study," in *Human Computer Interaction - INTERACT*, J. Abascal, J. Abascal et al., Ed. Germany: IFIP International Federation for Information Processing, 2015, pp. 106–114.
- [41] J. Abascal, S. Barbosa, M. Fetter, T. Gross, P. Palanque, and M. Winckler, "Human-Computer Interaction - INTERACT 2015 15th IFIP TC 13 International Conference Bamberg, Germany, September 14-18, 2015 Proceedings, Part II," *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 9297, pp. 106–114, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-22668-2.