

BAB VI. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan *user interface* dan *user experience* yang berbasis *android* dengan metode *User-Centered Design* ini di kembangkan untuk memenuhi kebutuhan pekerjaan di departemen *maintenance* pada PT. Baasithu Boga Services. Desain *prototypenya* dibuat menggunakan *figma* dengan setiap tahapan melibatkan *user* atau karyawan dari departemen tersebut. Pengujian validitas dan realibilitas yang yang dilakukan pada penelitian ini telah berhasil membuktikan bahwa data kuisioner dapat dijadikan alat ukur yang bersifat konsisten. Kemudian pengujian terakhir adalah dengan menggunakan *usability testing* dan diperoleh tiga kategori yaitu *memorability*, *efficiency*, dan *satisfaction* memiliki presentase yang lebih tinggi oleh karena sistem mudah untuk digunakan ketika sudah terbiasa karena pengguna akan dengan mudah mengingat *flow* serta mudah mengenali elemen-elemen dalam desain, efisien dalam operasinya, dan pengguna cukup puas dalam menggunakan sistem. Sistem memiliki tingkat ketergunaan baik berjumlah 87%. Dengan rincian kategori *learnability* diperoleh angka 85%, *efficiency* diperoleh angka 91,67 %, *memorability* diperoleh angka 91,67%, untuk tingkat kesalahan atau error diperoleh angka 76,67% dan *satisfaction* diperoleh angka 91,67%. Sedangkan untuk semua task yang tidak mencapai target yaitu *learnability* dengan angka 15%, *efficiency* dengan angka 8,3% *memorability* diperoleh angka 8,3%, untuk *error* diperoleh angka 23,33% dan *satisfaction* diperoleh angka 8,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* dan *user experience* dari aplikasi mobile *maintenance* ini sudah memenuhi kriteria *usability testing* dan sesuai dengan kaidah metode *user-centered design*.

6.2 Saran

Perancangan *user interface* dan *user experience* yang dilakukan oleh penulis masih sangat jauh dari kata sempurna, dan tentu saja banyak kekurangan baik yang tidak disengaja ataupun karena keterbatasan yang dimiliki. Oleh karenanya, masih dibutuhkan pengembangan lagi agar desain yang dibuat dapat diimplementasikan dengan baik, ke dalam bentuk aplikasi. Maka adapun beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Pada *usability testing*, terdapat dua kategori yang memiliki presentase lebih rendah dari pada kategori lainnya yaitu *learnability* dan *error*. Oleh karena itu, untuk ke depannya desain masih bisa diperbaiki dari segi penyajian informasi, penambahan tutorial diawal aplikasi, dan memperjelas adanya keberadaan tombol atau *call to action* yang bisa dipakai oleh pengguna.
2. Ketiga kategori *Usability Testing* lainnya mendapatkan presentase lebih dari 90%. Namun belum menjamin kesempurnaan dari desain tersebut, oleh karena itu, diharapkan ketika nantinya desain ini di implementasikan ke dalam aplikasi maka sebaiknya perlu diperhatikan lagi kenyamanan estetik dan fungsionalitasnya yang seimbang.
3. Perlu di pertimbangkan lagi untuk membuat desain tampilan khusus admin, sehingga fungsionalitas dari karyawan biasa dan admin tidak saling tercampur dan dapat meminimalisir fungsionalitas sesuai kebutuhan *user* tertentu.
4. Untuk pembuatan kuisioner sebaiknya menggunakan *likert scale* dikarenakan terbukti lebih efektif dalam pengolahan data dibandingkan dengan *Guttman Scale*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Yunus, “Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design,” *User Interface*, vol. 1, p. 95, 2014, [Online]. Available: <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3143/1/14410100068-2018-STIKOMSURABAYA.pdf>.
- [2] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, “Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit),” *Juisi*, vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016, [Online]. Available: <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.
- [3] A. Krisnoanto, A. H. Brata, and M. T. Ananta, “Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android (Studi Kasus : SMAN 3 Sidoarjo),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 12, pp. 6495–6501, 2018.
- [4] D. Ucd, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MOBILE APPLICATION SIBENGKEL UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN METODE USER-CENTERED USER INTERFACE AND USER DESIGN SIBENGKEL MOBILE APPLICATION EXPERIENCE FOR MEET USER REQUIREMENTS USING USER-CENTERED,” vol. 7, no. 2, pp. 7574–7580, 2020.
- [5] M. Deaton, *The elements of user experience: user-centered design for the Web*, vol. 10, no. 5. 2003.
- [6] L. Albani and G. Lombardi (FIMI), “User Centred Design for EASYREACH,” no. November 2010, pp. 1–45, 2010.
- [7] J. Brunello, “Personas : How to create personas with secondary data,” pp. 1–9, 2018.
- [8] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi:

10.51920/jd.v10i2.171.

- [9] R. Puspita, “PENGEMBANGAN PROTOTIPE APLIKASI COMMUNITY MENGGUNAKAN BALSAMIQ MOCKUP DAN FIGMA (Studi Kasus : PT Mozaik Bintang Persada),” *Skripsi.(UIN Jakarta*, p. 189, 2020.
- [10] J. Nielson, “Jakob Nielsen ’ s Ten Usability Heuristics,” *Nielsen Norman Gr.*, 1995.