

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan metode *Design Sprint*, dari hasil wawancara, Diskominfo Ketapang membutuhkan desain *user interface* untuk gambaran tampilan yang akan digunakan dalam proses pembangunan menu Begalor dalam aplikasi mobile Enggang. Lalu dilakukan wawancara lanjut untuk mengetahui kebutuhan pada aplikasi Begalor yang akan digunakan dalam proses perancangan.

Proses perancangan mengacu pada *guidelines* dari *material design* agar sesuai dengan standar tampilan aplikasi. Setelah melakukan tahapan proses desain hingga *prototyping*, selanjutnya dilakukan proses *validate* untuk menentukan apakah tampilan *user interface* Begalor menarik, mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna. Proses *validate* atau evaluasi dari hasil *prototyping* menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*) dengan mewawancarai serta menyebarkan kuesioner kepada 25 responden untuk menilai langsung tampilan Begalor.

Dari pengolahan data menggunakan UEQ, didapatkan hasil bahwa pada skala daya tarik aplikasi begalor mendapatkan nilai rata-rata 1.8, ketepatan 1.75, dan stimulasi 1.87 yang artinya “sangat baik” atau “*excellent*” sedangkan untuk kejelasan mendapat nilai rata-rata sebesar 1.75, efisiensi 1.84 dan kebaruan 1.59 yang artinya baik atau “*good*”. Dengan itu, rancangan tampilan *user interface* yang telah dibuat bisa digunakan sebagai gambaran dalam pembuatan aplikasi Begalor.

5.2. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah diperoleh, terdapat beberapa saran seperti sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan metode evaluasi yang berbeda untuk dapat melihat perbandingan antara metode yang saat ini peneliti gunakan dengan peneliti selanjutnya.
2. Penelitian selanjutnya bisa menambahkan jumlah responden dengan beragam latar belakang usia pekerjaan untuk mengetahui apakah aplikasi nyaman digunakan oleh berbagai kalangan.
3. Tampilan bisa digunakan sebagai gambaran atau inspirasi dalam pengembangan aplikasi Begalor.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Pusparisa, “Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa?,” *Databoks Katadata*, 2021.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa#:~:text=Kemudian%2C Indonesia menempati posisi keempat,%2C6%25 dari total populasi.> (accessed Oct. 24, 2021).
- [2] R. M. A. Harimurti, “Dinamika Pengelolaan Teknologi Informasi Pemerintahan dan Model Connected Government Sebagai Solusi,” *J. Penelit. Teknol. dan Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 85–99, 2010, [Online]. Available:
<http://202.89.117.137/index.php/mti/article/view/7/7>.
- [3] DISKOMINFO, “Pengertian, keuntungan & kerugian E-government,” *diskominfo.badungkab.go.id*, 2017.
<https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/17777-pengertian-keuntungan-kerugian-e-government> (accessed Aug. 13, 2021).
- [4] Presiden Republik Indonesia, “Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tanggal 9 Juni 2003.” 2003.
- [5] Debutinfotech, “Importance of UI/UX Design in Mobile App Development,” *debutinfotech.com*, 2018. <https://www.debutinfotech.com/blog/importance-of-ui-ux-design-in-mobile-app-development> (accessed Sep. 22, 2021).
- [6] M. G. Hartadi, I. W. Swandi, and I. W. Mudra, “Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler ‘Bukaloka,’” *J. Dimens. DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 5, no. 1, p. 105, 2020, doi: 10.25105/jdd.v5i1.6865.
- [7] C. S. Aristo, “Desain User Interface Pada Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Menggunakan Metode Kansei Engineering Pada PT Abadi Makmur Asamirga,” Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2021.
- [8] R. Ramadan, A.-Z. H. Muslimah, and R. I. Rokhmawati, “Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 3, no. 9, pp. 8831–8840, 2019.
- [9] M. A. Azis, H. M. Az-zahra, and L. Fanani, “Evaluasi dan Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Layanan Pengaduan Masyarakat Online Menggunakan Human-Centered Design,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ.*

- Brawijaya*, vol. 3, no. 1, pp. 529–537, 2019.
- [10] S. F. Widnyono, N. Hendrakusma, and M. A. Akbar, “Perancangan User Interface Aplikasi Travelingyuk Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 7415–7424, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6022>.
- [11] N. Fadillah, “Analisa dan Desain Antarmuka Indonesian Marketplace Berbasis Usability Testing (Studi pada Tokopedia, Shopee, Lazada, Bukalapak dan Blibli),” *Fak. Teknol. Dan Inform. Inst. Bisnis Dan Inform. Stikom Surabaya*, pp. 44–50, 2020, [Online]. Available: <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5250/>.
- [12] A. W. Rustiaria, “Analisis dan Perancangan User Interface User Experience pada Website Kemahasiswaan Universitas Dinamika Menggunakan Metode Google Design Sprint,” Universitas Dinamika, 2021.
- [13] Techopedia, “What Does Mobile Application (Mobile App) Mean?,” 2020. <https://www.techopedia.com/definition/2953/mobile-application-mobile-app>.
- [14] R. Islam and T. Mazumder, “Mobile application and its global impact,” *Int. J. Eng. ...*, no. 06, pp. 72–78, 2010, [Online]. Available: <http://ijens.org/107506-0909/IJET-IJENS.pdf>.
- [15] H. Joo, “A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change,” *Int. J. Appl. Eng. Res.*, vol. 12, no. 20, pp. 9931–9935, 2017.
- [16] E. Susilo, F. D. Wijaya, and R. Hartanto, “Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application,” *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, 2018, doi: 10.22146/jnteti.v7i2.416.
- [17] K. Y. Zamri and N. N. Al Subhi, “10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development,” *Proc. 2015 Int. Conf. Interact. Mob. Commun. Technol. Learn. IMCL 2015*, pp. 44–50, 2015, doi: 10.1109/IMCTL.2015.7359551.
- [18] Google, “Material Design.” <https://material.io/>.
- [19] Google, “Crazy 8’s,” *design sprint kit with google*. <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase3-sketch/crazy-8s>.
- [20] B. R. Maruf, “Perancangan Design UI/UX Pada Aplikasi UKMKU Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Sprint,” Universitas Dinamika, 2021.

- [21] M. Rosala, "Using 'How Might We' Questions to Ideate on the Right Problems," *Nielsen Norman Group*, 2021. <https://www.nngroup.com/articles/how-might-we-questions/>.
- [22] Odell Keller, "The 'HOW MIGHT WE' Method," *Odell Keller*, 2019. <https://www.odellkeller.com/the-how-might-we-method/>.
- [23] S. Putro, K. Kusriani, and M. P. Kurniawan, "Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul," *Creat. Inf. Technol. J.*, vol. 6, no. 1, p. 27, 2020, doi: 10.24076/citec.2019v6i1.242.
- [24] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Yugo Kartono Isal, A. Y. Utomo, and B. Priyogi, "Measuring user experience of the student-centered E-learning environment," *J. Educ. Online*, vol. 13, no. 1, pp. 1–79, 2016.
- [25] R. Banfield, C. T. Lombardo, and T. Wax, *Design sprint*. 2016.
- [26] Interaction Design Foundation, "Design Sprints." <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-sprints>.
- [27] H. Wendri, J. Dedy Irawan, and A. Faisol, "Penerapan Location Based Service Untuk Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design Sprint," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 4, no. 2, pp. 144–149, 2020, doi: 10.36040/jati.v4i2.2694.
- [28] A. Perdana, "Ketahui Kapan Saatnya Pakai Design Sprint atau Design Thinking," *glints*, 2021. <https://glints.com/id/lowongan/design-sprint-vs-design-thinking/#.YdzE8mhBy02>.
- [29] A. Purnomo, "Design Sprint: 5 Hari Desain Produk untuk Sukses Wirausaha," pp. 1–5, 2019, doi: 10.31227/osf.io/jvqm7.
- [30] I. N. Rachmawati, "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: WaRachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184wawancara>," *J. Keperawatan Indones.*, vol. 11, no. 1, pp. 35–40, 2007.
- [31] A. Prasetyo, H. M. Az-zahra, and A. H. Brata, "Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Mobile dengan menggunakan Pendekatan Design Sprint (Studi Kasus Bimbingan Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 5808–5816, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j->

- ptiik/article/download/5581/2633/.
- [32] M. R. Vicky and L. Septiana, "Simpan Pinjam Berbasis Web Pada Koperasi Hutan Lestari Jakarta," *J. Ilm.*, vol. 1, no. 2, pp. 208–219, 2021.
- [33] Google, "Phase 4: Decide," *design sprint kit with google*.
<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase4-decide>.
- [34] P. P. Rusdewanti and A. Gafur, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 153–164, 2014.
- [35] A. A. dk. Pradipta, "Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype," *J. Tugas Akhir / Fak. Rekayasa Ind.*, vol. 3, no. 1, pp. 341–347, 2019, [Online]. Available:
<https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/83/66>.
- [36] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- [37] J. Nielsen, "How Many Test Users in a Usability Study?," *Nielsen Norman Group*, 2012. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>.
- [38] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook Version 8," *URL https://www. Res. net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2.(Accessed 02.02. 2017)*, no. September 2015, pp. 1–15, 2019, [Online]. Available: www.ueq-online.org.
- [39] N. L. D. Gitajayanti, I. P. Satwika, and A. A. I. I. Paramitha, "Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode Usability Testing," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, p. 59, 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i1.31770.
- [40] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [41] Sepakat Bappenas, "Kelompok Usia," 2018.
https://sepakat.bappenas.go.id/wiki/Kelompok_Usia.

LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Data Input | 70 |
| Lampiran 2 Data Transformed..... | 71 |
| Lampiran 3 Rata-rata nilai per item | 72 |
| Lampiran 4 Rata-rata dan variasi skala UEQ | 72 |
| Lampiran 5 Grafik rata-rata skala UEQ..... | 72 |
| Lampiran 6 Mean Per Value | 73 |
| Lampiran 7 Skala Pragmatic dan Hedonic Quality UEQ | 73 |
| Lampiran 8 Wawancara Bapak Maryanto | 74 |
| Lampiran 9 Wawancara Bang Faisal | 74 |
| Lampiran 10 Wawancara Pak Merli | 75 |
| Lampiran 11 Responden Regina Komala Sari..... | 75 |
| Lampiran 12 Responden Deya Eufresia | 76 |
| Lampiran 13 Responden Yohanes Victor | 76 |
| Lampiran 14 Responden Aida | 77 |
| Lampiran 15 Responden Leonard Silalahi..... | 78 |
| Lampiran 16 Responden Christie Alitha, Theresia, Katharina | 79 |
| Lampiran 17 Responden Candra Wahyudi | 79 |
| Lampiran 18 Responden Fhresa | 80 |
| Lampiran 19 Responden Dea Stella..... | 80 |
| Lampiran 20 Responden Risma Pramesti | 81 |
| Lampiran 21 Responden Radya | 81 |
| Lampiran 22 Responden Benjamin Calvin | 82 |
| Lampiran 23 Responden Thadeo | 82 |
| Lampiran 24 Responden Virginia | 83 |
| Lampiran 25 Responden Aretha | 83 |
| Lampiran 26 Responden Age | 84 |
| Lampiran 27 Responden Regina Dian | 84 |
| Lampiran 28 Responden Audrelia Bernike | 85 |
| Lampiran 29 Responden Cindy Arlita Doloksaribu | 85 |
| Lampiran 30 Responden Adryn Ivanna | 86 |
| Lampiran 31 Responden Jalu..... | 86 |
| Lampiran 32 Responden Agnes Popy | 87 |
| Lampiran 33 Responden Ninda Kurnia Wati | 87 |
| Lampiran 34 Responden Yudith Sulidra | 87 |
| Lampiran 35 Transkrip Wawancara Pak Maryanto | 88 |
| Lampiran 36 Transkrip Wawancara Bang Faisal | 90 |
| Lampiran 37 Transkrip Wawancara Pak Merli..... | 94 |
| Lampiran 38 Kuesioner Persentase Usia | 95 |
| Lampiran 39 Kuesioner Persentase Jenis Kelamin | 95 |
| Lampiran 40 Kuesioner Item 1 | 96 |
| Lampiran 41 Kuesioner Item 2 | 96 |
| Lampiran 42 Kuesioner Item 3 | 97 |
| Lampiran 43 Kuesioner Item 4 | 97 |
| Lampiran 44 Kuesioner Item 5 | 98 |
| Lampiran 45 Kuesioner Item 6 | 98 |
| Lampiran 46 Kuesioner Item 7 | 99 |
| Lampiran 47 Kuesioner Item 8 | 99 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 48 Kuesioner Item 9 | 100 |
| Lampiran 49 Kuesioner Item 10 | 100 |
| Lampiran 50 Kuesioner Item 11 | 101 |
| Lampiran 51 Kuesioner Item 12 | 101 |
| Lampiran 52 Kuesioner Item 13 | 102 |
| Lampiran 53 Kuesioner Item 14 | 102 |
| Lampiran 54 Kuesioner Item 15 | 103 |
| Lampiran 55 Kuesioner Item 16 | 103 |
| Lampiran 56 Kuesioner Item 17 | 104 |
| Lampiran 57 Kuesioner Item 18 | 104 |
| Lampiran 58 Kuesioner Item 19 | 105 |
| Lampiran 59 Kuesioner Item 20 | 105 |
| Lampiran 60 Kuesioner Item 21 | 106 |
| Lampiran 61 Kuesioner Item 22 | 106 |
| Lampiran 62 Kuesioner Item 23 | 107 |
| Lampiran 63 Kuesioner Item 24 | 107 |
| Lampiran 64 Kuesioner Item 25 | 108 |
| Lampiran 65 Kuesioner Item 26 | 108 |
| Lampiran 66 Saran dan masukan responden | 109 |

