

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *Lean UX*, dari hasil diskusi bersama KSI UAJY membutuhkan perancangan desain UI/UX yang digunakan sebagai gambaran sebelum mengembangkan aplikasi SIATMA *mobile*. Selain itu, terdapat kemungkinan mahasiswa mengalami kendala ketika mengakses SIATMA melalui *browser handphone* karena SIATMA saat ini hanya *support* untuk *desktop*. Lalu dilakukan wawancara untuk mengenai kebutuhan dan permasalahan mahasiswa saat menggunakan SIATMA yang kemudian didiskusikan kembali bersama dengan pihak KSI dan permasalahan tersebut akan diatasi pada perancangan UI/UX aplikasi SIATMA *mobile*.

Proses perancangan dimulai dari tahapan *sitemap* hingga pembuatan *high fidelity design Prototype*. Setelah dilakukannya pembuatan *prototyping* aplikasi, selanjutnya dilakukan *research* dan *feedback* pengguna terhadap perancangan aplikasi apakah tampilan *user interface* aplikasi SIATMA *mobile* sudah sesuai, mudah dan dapat diterima oleh mahasiswa. Proses *research* dan *feedback* dilakukan dengan testing menggunakan *SEQ*, *SUS*, dan *interview* kepada 20 responden untuk mengetahui pendapat mereka mengenai perancangan desain UI/UX aplikasi SIATMA *mobile*.

Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan *SEQ*, didapatkan hasil mengenai kemudahan tiap *task* rentang 6,4 sampai 7 masuk kategori “sangat mudah”. Sedangkan untuk hasil dengan menggunakan *testing* menggunakan *SUS* skor rata-rata total sebesar 93, dari hasil responden tersebut memiliki *acceptability ratings* pada rentang “*acceptable*” , *adjective rating* “*best*”

imaginable” atau pada skala *grade* mendapatkan “A” yang artinya dari pengujian rancangan desain UI/UX berhasil dan dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa, rancangan juga mengatasi beberapa permasalahan dan kebutuhan dari pengguna dalam perancangan aplikasi SIATMA *mobile*. Sehingga, rancangan dapat digunakan sebagai gambaran dalam pembuatan aplikasi SIATMA *mobile* oleh Kantor Sistem Informasi (KSI) UAJY yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

5.2. **Saran**

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

1. Untuk penelitian berikutnya disarankan menggunakan metode perancangan dan evaluasi yang berbeda untuk dapat melihat perbandingan antara metode yang saat ini peneliti gunakan dengan peneliti selanjutnya
2. Setelah diimplementasikan dalam bentuk sistem, penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode pengembangan yang spesifik pada bidang *UI/UX* seperti *UX Research*, *UX Designer* dan *UI Designer* untuk perancangan aplikasi SIATMA *mobile* dapat secara mencari secara spesifik kebutuhan pengguna pada masing-masing fitur.
3. Desain *UI/UX* dapat digunakan sebagai gambaran atau inspirasi dalam pengembangan aplikasi SIATMA *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. B. Kusnandar, "Pengguna Internet Indonesia Peringkat ke-3," 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia> (accessed Mar. 24, 2022).
- [2] W. K. Pertiwi, "Pengguna Internet Indonesia Tembus 200 Juta, Hampir Semua 'Online' dari Ponsel," *Kompas*, Feb. 24, 2021. <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/07020097/pengguna-internet-indonesia-tembus-200-juta-hampir-semua-online-dari-ponsel> (accessed Mar. 24, 2022).
- [3] E. P. Astuti, "EFISIENSI DAN EFEKTIVITAS DALAM UPAYA PELAYANAN ADMINISTRASI AKADEMIK MAHASISWA DI FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG," UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- [4] 2020 Setditjen Dikti, Kemendikbud, "Higher Education Statistical Year Book 2020," *Dir. Gen. High. Educ. Minist. Educ. Cult. Repub. Indones.*, vol. 2528–025, p. 300, 2020.
- [5] R. Ayesha, S. F. S. Gumilang, and M. Lubis, "Perancangan Ui/Ux Berbasis Website Pada Startup Sinau Yo," *e-Proceeding Eng.*, vol. 6, no. 2, p. 8407, 2019.
- [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, pp. 105–119, 2020, doi: 10.25105/jdd.v5i1.6865.
- [7] D. P. F. Y. Pratama, "PERANCANGAN UI/UX WEBSITE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX PADA PT. RUANG TUMBUH," Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, 2021.

- [8] R. Pristantiningdiah, *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-HEALTH PELAYANAN KESEHATAN DAN USABILITY TESTING (Studi Kasus : Klinik Dr . Riris) PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-HEALTH PELAYANAN KESEHATAN DAN USABILITY TESTING*. 2020.
- [9] D. A. Fatah, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)," *Rekayasa*, vol. 13, no. 2, pp. 130–143, 2020, doi: 10.21107/rekayasa.v13i2.6584.
- [10] Ananda Vickry Pratama, "Perancangan user interface (ui) dan user experience (ux) *Prototype* aplikasi mobile ais menggunakan metode lean ux," 2020, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55006>.
- [11] E. Saputra, "PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE LAYANAN INFORMASI KAMPUS(LIK) DENGAN METODE LEAN USER EXPERIENCE(LEAN UX) PADA UNIVERSITAS DR.SOETOMO," Surabaya, 2018.
- [12] M. Arnhold, M. Quade, and W. Kirch, "Mobile applications for diabetics: A systematic review and expert-based usability evaluation considering the special requirements of diabetes patients age 50 years or older," *J. Med. Internet Res.*, vol. 16, no. 4, pp. 1–20, 2014, doi: 10.2196/jmir.2968.
- [13] S. Arfida, *MOBILE COMPUTING Septilia Arfida Amnah Hariyanto Wibowo PUSAKA MEDIA*. .
- [14] K. Kobayashi and T. S. Suzuki, "Development of impedance analysis software implementing a support function to find good initial guess using an interactive graphical user interface," *Electrochemistry*, vol. 88, no. 1, pp. 39–44, 2020, doi: 10.5796/electrochemistry.19-00058.
- [15] L. Schlatter, Tania and Deborah, *Visual Usability: Principles and Practices*

for Designing Digital Applications. San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann Publisher Inc., 2013.

- [16] J. J. Garrett, "Customer Loyalty and the Elements of User Experience," *Des. Manag. Rev.*, vol. 17, no. 1, pp. 35–39, 2010, doi: 10.1111/j.1948-7169.2006.tb00027.x.
- [17] L. A. Liikkanen, H. Kilpiö, L. Svan, and M. Hiltunen, *Lean UX : applying lean principles to improve user experience*. 2014.
- [18] J. Gothelf, *Lean UX : Applying Lean Principles to Improve User Experience*. 2013.
- [19] D. W. Ramadhan, "PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.
- [20] A. J. Elliot and M. A. Maier, "Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans," *Annu. Rev. Psychol.*, vol. 65, pp. 95–120, 2014, doi: 10.1146/annurev-psych-010213-115035.
- [21] M. Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, 2nd ed. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008.
- [22] 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.
- [23] R. Budi, "Why 5 Participants Are Okay in a Qualitative Study, but Not in a Quantitative One," *Nielsen Norman Group*, 2021. <https://www.nngroup.com/articles/5-test-users-qual-quant/> (accessed Jul.

05, 2022).

- [24] Y. Sumitro, "Berapa Jumlah Partisipan untuk Kualitatif UXR? | by Yoel Sumitro | Medium," Oct. 01, 2019. <https://yoelsumitro.medium.com/berapa-jumlah-partisipan-untuk-kualitatif-uxr-bf3c86628365> (accessed Jul. 05, 2022).
- [25] R. Hughes, "濟無No Title," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, p. 287, 2008.
- [26] J. R. Polla, "Minimum Viable Product – International Business Management," *Binus University Business School*, Jan. 30, 2018. <https://bbs.binus.ac.id/ibm/2018/01/minimum-viable-product/> (accessed May 06, 2022).
- [27] A. H. Suyanto, *Step by step : web design theory and practices*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007.
- [28] R. Setiawan, "Apa Itu *Prototype*? Kenapa Itu Penting? - Dicoding Blog," *dicoding*, Aug. 11, 2021. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-Prototype-kenapa-itu-penting/> (accessed Jul. 05, 2022).
- [29] "Software Testing dalam lingkup Software Engineering | Software Engineering," *Institut Teknologi Telkom*, Feb. 20, 2019. <https://se.itelkom-pwt.ac.id/2019/02/20/software-testing-dalam-lingkup-software-engineering/> (accessed Jul. 06, 2022).
- [30] P. P. Adikara, "Interaksi Manusia dan Komputer : User Centered Design." chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://hikaruyuuki.lecture.ub.ac.id/files/2011/02/05-UCD-Analisis-Tugas-Task-Analysis1.pdf.
- [31] J. Nielsen, "Quantitative Studies: How Many Users to Test?" <https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/>

(accessed Mar. 29, 2022).

- [32] L. Faulkner, "Beyond the five-user assumption: Benefits of increased sample sizes in usability testing," *Res. Lab. Univ. Texas Austin*, vol. 35, no. 3, pp. 379–383, 2011, doi: <https://doi.org/10.3758/BF03195514>.
- [33] B. Luhoer, "Pengukuran Usability dengan SEQ.," *Medium*, Nov. 17, 2019. <https://budhiluhoer3.medium.com/pengukuran-kemudahan-dan-sikap-user-dalam-menyelesaikan-tugas-dengan-seq-5676333c221b> (accessed Jul. 07, 2022).
- [34] S. Andysa, "Mengenal System Usability Scale – School of Information Systems," *Bina Nusantara University*, Feb. 07, 2022. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/> (accessed Jul. 07, 2022).
- [35] J. Brooke, "SUS: A 'Quick and Dirty' Usability Scale," *Usability Eval. Ind.*, no. January 1996, pp. 207–212, 2020, doi: 10.1201/9781498710411-35.
- [36] Z. Halim, "Desain aplikasi mobile untuk menunjang perawatan mobil," p. i, 2017.
- [37] J. Sauro, "Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS) – MeasuringU," *MeasuringU*, Feb. 03, 2011. <https://measuringu.com/sus/> (accessed Jul. 07, 2022).
- [38] J. Sauro, "5 Ways to Interpret a SUS Score – MeasuringU," Sep. 19, 2018. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/> (accessed Jul. 15, 2022).