

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

PT Lawang Sewu Teknologi membutuhkan desain *user interface* untuk membuat aplikasi kasir *online* bernama Warung PoS (*point of sale*). Hal ini dikarenakan sulitnya mengoperasikan transaksi jual beli tanpa bantuan aplikasi kasir yang dialami Desa Ponggok. Untuk itu, PT Lawang Sewu Teknologi ingin membuat aplikasi kasir yang dapat digunakan oleh Desa Ponggok dan seluruh *user*. Maka dilakukannya penelitian ini menggunakan metode *Goal Directed Design*, di mana tahapan dari metode tersebut adalah *research, modeling, requirements, framework, refinement, support*, dan penyerahan desain pada *programmer*. Terdapat perumusan masalah dari penelitian ini yang disampaikan melalui wawancara / rapat, setelah itu didapatkan hambatan dari *user* yang mana akan dibuat desain *wireframe* dan *user interface*. Hasil tersebut dilakukan proses evaluasi terhadap desain dengan melakukan desain *testing*. Terakhir desain dari UI tersebut diserahkan kepada tim *programmer*. Hal penting yang ditemukan untuk menjadi kesimpulan pada penelitian ini yaitu, menghasilkan *output* berupa desain *user interface* dan *prototype* dari aplikasi Warung PoS.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan yang telah disampaikan sebelumnya pada kesimpulan, penelitian ini masih mempunyai keterbatasan, maka perlu dilakukannya pengembangan mengenai penelitian sebelumnya, antaralain;

1. Untuk penelitian selanjutnya disarankan desainer UI nya menerima informasi langsung dari klien agar lebih memahami rumusan masalah dan *feedback* dari klien.
2. Desain dari UI ini dapat digunakan sebagai tampilan dalam pengembangan aplikasi Warung PoS dan juga pengembangan *user experience* aplikasi Warung PoS nantinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lawang Sewu Teknologi, "Tentang Kami," Lawang Sewu Teknologi, [Online]. Available: <https://www.lawangsewu.com>.
- [2] Wikipedia, "Penjualan," Wikipedia, 26 September 2021. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Penjualan>.
- [3] Wikipedia, "Pelanggan," Wikipedia, 30 June 2021. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Pelanggan>.
- [4] Startup Studio Indonesia, "Memahami Pentingnya UI/UX bagi Produk Startup Digital," *Startup Studio Indonesia*, 2021. <https://startupstudio.id/ui-ux-design/#:~:text=Pentingnya UI%2FUX Dalam Sebuah Aplikasi&text=Desain UI%2FUX bisa meningkatkan,kerabat%2C dan lain-lain>.
- [5] R. F. A. Aziza and Y. T. Hidayat, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website," vol. 13, no. 1, pp. 7–11, 2019, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknokompak/article/view/265>.
- [6] Y. Widharto, M. R. Tahqiqi, D. Nurkertamanda, S. Saptadi, and P. A. Wicaksono, "The virtual laboratory for turning machine operations using the goal-directed design method in the production system laboratory as simulation devices," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 1072, no. 1, p. 012076, 2021, doi: 10.1088/1757-899x/1072/1/012076.
- [7] Arsyad Achmadi, D. Junaedi, and E. Darwiyanto, "Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design," *e-Proceeding Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 5063–5069, 2017.
- [8] Widyono, Shandya Fajar, Niken Hendrakusma, and Muhammad Aminul Akbar. "Perancangan User Interface Aplikasi Travelingyuk Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN 2548* (2019): 964X.
- [9] Pabubung, Octovianus. *Perancangan Desain User Interface pada Aplikasi Portal Perusahaan Berbasis Mobile*. Diss. UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA, 2020.
- [10] Wijayanto, I. Nyoman Denis Okta, Mira Kania Sabariah, and Dawam Dwi Jatmiko Suwawi. "Rekomendasi User Interface Untuk Aplikasi Mobile Seleksi Mahasiswa Baru (smb) Telkom Menggunakan Metode Goal Directed Design." *eProceedings of Engineering 2.2* (2015).

- [11] Aristio, Cornelius Septino. *DESAIN USER INTERFACE PADA APLIKASI ECOMMERCE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE KANSEI ENGINEERING PADA PT ABADI MAKMUR ASAMIRGA*. Diss. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2021.
- [12] R. F. A. Aziza and Y. T. Hidayat, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website," vol. 13, no. 1, pp. 7–11, 2019, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknokompak/article/view/265>.
- [13] 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, pp. 150–157, 2018, doi: 10.22146/jnteti.v7i2.416.
- [14] Definisiahli, "Perancangan Sistem : Definisi, Tujuan, Proses, Daftar Pustaka," Definisiahli, April 2020. [Online]. Available: <https://definisiahli.blogspot.com/2014/11/definisi-perancangan-sistem-menurut-ahli.html>.
- [15] Putra, "Pengertian Aplikasi: Fungsi, Sejarah, Klasifikasi, Jenis & Contoh," Salamadian, 10 February 2022. [Online]. Available: <https://salamadian.com/pengertian-aplikasi/>.
- [16] L. Nielsen, J. Salminen, S. G. Jung, and B. J. Jansen, "Think-Aloud Surveys: A Method for Eliciting Enhanced Insights During User Studies," *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 12936 LNCS, pp. 504–508, 2021, doi: 10.1007/978-3-030-85607-6\_67.
- [17] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, and I. Ketut Adi Purnawan, "Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i02.p03.
- [18] S. P. A. Diah, I. Muhammad Nur, "Prototype Sistem Absensi Dengan Metode Face Recognition Berbasis Arduino Pada SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed. 2017*, vol. 1, pp. 37–42, 2017, [Online]. Available: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1642>.
- [19] A. I. M. Pamungkas, A. Muliawati, "Perlindungan Data Elektronik Dalam Formulasi Kebijakan Kriminal Di Era Globalisasi," *Orphanet J. Rare Dis.*, vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [20] H. Dubberly, "Alan Cooper and the Goal Directed Design Process," *AIGA J. Des. Netw. Econ.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–15, 2001, [Online]. Available:

<http://www.dubberly.com/articles/alan-cooper-and-the-goal-directed-design-process.html>.

- [21] R. R. Rahardian, R. I. Rokhmawati, and K. C. Brata, "Perancangan User Experience Aplikasi Computer Assisted Test ( CAT ) berbasis Website menggunakan Metode Goal-Directed Design pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Lumajang," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6486–6494, 2019.
- [22] A. Ramadhan, H. M. Az-zahra, and N. H. Wardani, "Pengembangan Antarmuka Website Dengan Menggunakan Metode Goal Directed Design ( Studi Kasus : PT . Focus Inservindo )," vol. 3, no. 6, pp. 5540–5548, 2019.
- [23] F. NKD, "Apa Itu Adobe XD? Apa Saja Fitur Terbaru yang Dimilikinya ?," *Logique*, 16 June 2020. [Online]. Available: <https://www.logique.co.id/blog/2020/06/16/apa-itu-adobe-xd/>.
- [24] Wikipedia, "Metodologi Penelitian," Wikipedia, 1 June 2022. [Online]. Available: [https://id.wikipedia.org/wiki/Metodologi\\_penelitian](https://id.wikipedia.org/wiki/Metodologi_penelitian).
- [25] M. I. F. Pratama, H. M. Az-Zahra, and N. Y. Setiawan, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 8390–8399, 2019, [Online]. Available: <http://journal.trunojoyo.ac.id/simantec/article/view/2387>.
- [26] A. P. Hendradewa, "Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone)," *Teknoin*, vol. 23, no. 1, pp.