

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode *design sprint* mendapatkan hasil *user interface design* dalam bentuk *website* untuk membantu mempermudah tahap *developing* sehingga bisa memberikan pelayanan secara maksimal kepada *membrny*. Terdapat lima tahapan yang digunakan dalam metode *design sprint* yaitu, *understand* melakukan wawancara, *sketch* pembuatan *low-fidelity design*, *decide* pembuatan *storyboard*, *prototype* pembuatan *high-fidelity design*, dan tahapan kelima melakukan *validate* untuk mengetahui desain yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan. Pada tahapan *validate* menggunakan *usability testing single ease question* untuk mengetahui tingkat kemudahan dari *task* yang diberikan. Setelah melakukan pengujian kepada lima orang responden dan melakukan pengerjaan *task* berjumlah 6 mendapatkan hasil untuk *task* pertama dengan rata-rata skor 6,6, *task* kedua mendapatkan skor 6,1, *task* ketiga mendapatkan skor 5,9, *task* keempat mendapatkan skor 6,0, *task* kelima mendapatkan skor 6,8, dan *task* keenam mendapatkan skor 6,8. Seluruh skor yang didapatkan berarti hasil *user interface* memiliki tingkat kemudahan yang baik dan sesuai kebutuhan Sam Fitness. Namun, disisi lain responden tetap memberikan masukan terhadap hasil desain dan sudah dilakukan perbaikan guna memaksimalkan hasil dari *user interface* serta menyesuaikan kebutuhan dari responden.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang diperoleh, penelitian yang dilakukan masih memiliki keterbatasan sehingga diperlukan saran untuk penelitian berikutnya:

1. Diharapkan rancangan yang dikerjakan pada penelitian ini dapat direalisasikan, sehingga dirasakan langsung manfaatnya kepada pihak yang membutuhkan.
2. Penelitian yang dilakukan hanya pada *website*, sehingga diharapkan penelitian selanjutnya mengembangkan hingga aplikasi mobile karena perkembangan mobile sangat pesat.

3. Pada penelitian ini hanya menggunakan metode *design sprint* sehingga disarankan pada penelitian selanjutnya menggunakan metode yang berbeda untuk menjadi perbandingan dan mendapatkan sudut pandang yang berbeda.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Muslim and L. Dayana, "Sistem Informasi Peraturan Daerah (Perda) Kota Pagar Alam Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Betrik*, vol. 7, no. 01, pp. 36–49, 2016, doi: 10.36050/betrik.v7i01.11.
- [2] V. B. Kusnandar, "Pengguna Internet Indonesia Peringkat ke-3 Terbanyak di Asia," 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia>
- [3] S. Z. Rofi'ah, F. Husain, and A. A. Arsi, "Perilaku Kesehatan Ibu Hamil Dalam Pemilihan Makanan Di Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati," *Jurusan Sosiologi Antropologi*, vol. 6, no. 2, pp. 1–13, 2017.
- [4] S. Al Amin, "Perancangan Interior virenka Gym, Bantul, Yogyakarta," *Seni rupa design interior*, vol. 63, no. May, pp. 9–57, 2017.
- [5] S. Piramita, S. Hannan, and J. H. V. Purba, "Pengaruh Social Media Marketing Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Kpr Non Subsidi Dengan Mediasi Persepsi Merek (Studi Pada Bank Xyz)," *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Manajemen*, vol. 7, no. 2, pp. 487–497, 2021, doi: 10.17358/jabm.7.2.487.
- [6] O. R. Setiyaji *et al.*, "PEMANFAATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PENYEDIA SURAKARTA," pp. 11–22.
- [7] J. Gandhi, "an Importance of Web Presence for Small Business Owners," *Journal of Information, Knowledge and Research in Business Management and Administration an*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [8] K. Kaplan, "Why Every Business Needs A Website," *forbes*, 2020. <https://www.forbes.com/sites/theyec/2020/02/03/why-every-business-needs-a-website/?sh=5eb267556e75>
- [9] A. SEVIMA, "#6 Tahapan Membuat Website Baru yang Harus Diketahui," 2016. <https://sevima.com/tahapan-membuat-website-baru/>
- [10] 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 Feb. 06, 2022).
- [11] O. Alexander and Z. Ishak, "The influence of user interface component on university website towards student enrollment," *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, vol. 7, no. 4, pp. 55–63, 2018, doi: 10.14419/ijet.v7i4.11.20688.
- [12] P. A. Mukti, "Rekomendasi Perbaikan Tampilan Antarmuka Situs Web E-Health Menggunakan Metode Goal Directed Design," *PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA*, p. 2019, 2019.
- [13] "Design Sprint," *Kemenkoan Komenfo Kabinet KM ITB*, 2022. <https://km.itb.ac.id/2022/03/10/design-sprint/>
- [14] M. L. Baskoro and B. N. Haq, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATAKULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN," *IKRA-ITH Humaniora*, vol. 4, 2020.
- [15] S. jayani sentosa Setya, "Analisis UI UX Maximom Berbasis User Persona Dengan Menggunakan Pendekatan Google Design Sprint," *Sustainability (Switzerland)*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [16] Ariyanti *et al.*, "ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE PADA WEBSITE KEMAHASISWAAN UNIVERSITAS DINAMIKA

- MENGGUNAKAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT,” vol. 4, no. 1, pp. 1–2, 2021.
- [17] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah, “ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT (Studi Kasus: CV Tirta Kalimaya),” *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 137–144, 2021.
- [18] 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),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, vol. 3, no. 9, pp. 8831–8840, 2019.
- [19] S. Salsabilah, Moh. I. Wahyuddin, and R. T. K. Sari, “Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire,” *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 6, no. 1, p. 720, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3547.
- [20] R. R. M. Silalahi, “Analisis Kebutuhan dan Perancangan User Interface Sub-Aplikasi Forum Begalor Menggunakan Metode Design Sprint,” 2021.
- [21] R. F. Azizah and Y. T. Hidayat, “ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION,” *TEKNOKOMPAK*, vol. 13, 2019.
- [22] K. Y. Zamri and N. N. Al Subhi, “10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development,” *Proceedings of 2015 International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning, IMCL 2015*, pp. 44–50, 2015, doi: 10.1109/IMCTL.2015.7359551.
- [23] K. Ramadhan, S. Umaroh, and A. Zainal, “Perancangan Interaksi Antarmuka Website Sebaran COVID19 Menggunakan Metode Design Thinking dengan Usability Testing Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi Perancangan Interaksi Antarmuka Website Sebaran COVID19 Menggunakan Metode Design Thinking d,” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 2020, doi: 10.13140/RG.2.2.31100.87682.
- [24] Google, “Material Design.” <https://material.io/design/introduction>
- [25] B. Priambodo, “Desain Proses #2 — Define,” 2019.
- [26] F. MASTUR, “Perancangan Mobile User Experience Aplikasi Explore Kampus Ipb Dramaga Menggunakan Metode Design Sprint,” 2018.
- [27] R. Andrian, A. Ardiansyah, and M. Fitria, “Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewa Gedung Pernikahan Di Banda Aceh,” *Jurnal Komputer, Informasi Teknologi, dan Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 19–27, 2020, doi: 10.24815/kitektro.v5i1.15573.
- [28] ni luh putri ari Wedayanti, ni kadek ayu Wirdiani, and i ketut adi Purnawan, “Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing,” *MERPATI*, vol. 7, 2019.
- [29] B. Luhoer, “Pengukuran Usability dengan SEQ,” *medium*, 2019.
- [30] N. R. Ashshiddiqy, N. L. P. N. S. P. Astawa, B. P. W. Nirmala, and A. A. I. I. Paramitha, “Perancangan Mobile Application untuk Startup MontirKeliling.com dengan Metode Design Sprint,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 10, no. 3, p. 238, 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i3.38999.
- [31] M. F. R. Noor, “PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN JASA DESAIN MENGGUNAKAN MODEL DESIGN

- SPRINT,” *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2019.
- [32] “Design Sprints,” *interaction design foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-sprints>
- [33] B. M. S. Nirmala, “Metode Sprint Design Pada Perancangan Aplikasi Mobile Booking Online Fastboat Di Bali,” *SENSITif: Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, pp. 1273–1281, 2019.
- [34] N. I. Khoirunisa and E. Ramadhani, “Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile,” vol. 3, pp. 464–472, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4262.
- [35] H. Wendri, J. Dedy Irawan, and A. Faisol, “Penerapan Location Based Service Untuk Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design Sprint,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 4, no. 2, pp. 144–149, 2020, doi: 10.36040/jati.v4i2.2694.
- [36] Iosipratama, “Design Sprint (Jumat) — Validate,” *medium*, 2018. <https://iosipratama.medium.com/design-sprint-jumat-validate-87ceef49c256>
- [37] I. B. G. Pujaastawa, “Teknik Wawancara dan Observasi untuk Pengumpulan Bahan Informasi,” *Universitas Udayana*, p. 4, 2016.
- [38] Dr. A. Alijoyo, B. Wijaya, and I. Jacob, “Structured or Semi-structured Interviews,” *Crms*, p. 15, 2021.
- [39] N. ANDERSON, “How Might We Statements: A Powerful Way to Turn Insights into Opportunities,” *dscout*. <https://dscout.com/people-nerds/how-might-we-statements>
- [40] RANI PUSPITA, “PENGEMBANGAN PROTOTIPE APLIKASI COMMUNITY AGGREGATOR BESKEM DENGAN PENDEKATAN UCD MENGGUNAKAN BALSAMIQ MOCKUP DAN FIGMA,” 2020.
- [41] U. Khulsum, Y. Hudiyono, and E. D. Sulistyowati, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma,” *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018, doi: 10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12.
- [42] R. A. Yudarmawan, A. A. K. O. Sudana, and D. M. S. Arsa, “Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan,” *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer (JITTER)*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2020.
- [43] J. Sauro, “Using Task Ease (SEQ) to Predict Completion Rates and Times,” *measuringU*, 2018. <https://measuringu.com/seq-prediction/>
- [44] J. P. Sauro, “10 Things To Know About The Single Ease Question (SEQ),” *Measuring U*, 2012. <https://measuringu.com/seq10/>
- [45] J. N. Alertbox, “Why You Only Need to Test with 5 Users,” *High Seas Marine Protected Areas. Parks*, vol. 15, no. 3, pp. 48–56.
- [46] I. P. Dinar Hasnan Hariri, Hannie Hannie, “Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question,” *urnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 8, no. 13, pp. 95–108, 2022.

## Lampiran

Lampiran 1 Stimulus User Research .....	78
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Awal Ibu Kartika (Pemilik).....	79
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Awal Ibu Devy (Pegawai) .....	80
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Awal Pak Mudi (Manager) .....	81
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Awal Pak Edy (Pegawai).....	82
Lampiran 6 Transkrip Responden Wawancara Validate Bu Kartika (Pemilik) .....	83
Lampiran 7 Transkrip Responden Wawancara Validate Pak Mudi (Manager).....	85
Lampiran 8 Transkrip Responden Wawancara Validate Pak Edy (Pegawai) .....	87
Lampiran 9 Transkrip Responden Wawancara Validate Wisnu (Member) .....	89
Lampiran 10 Transkrip Responden Wawancara Validate Surya (Member).....	91
Lampiran 11 Responden Bu Kartika .....	93
Lampiran 12 Responden Pak Mudi .....	93
Lampiran 13 Responden Pak Edy.....	94
Lampiran 14 Responden Wisnu .....	94
Lampiran 15 Responden Surya .....	95

