

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

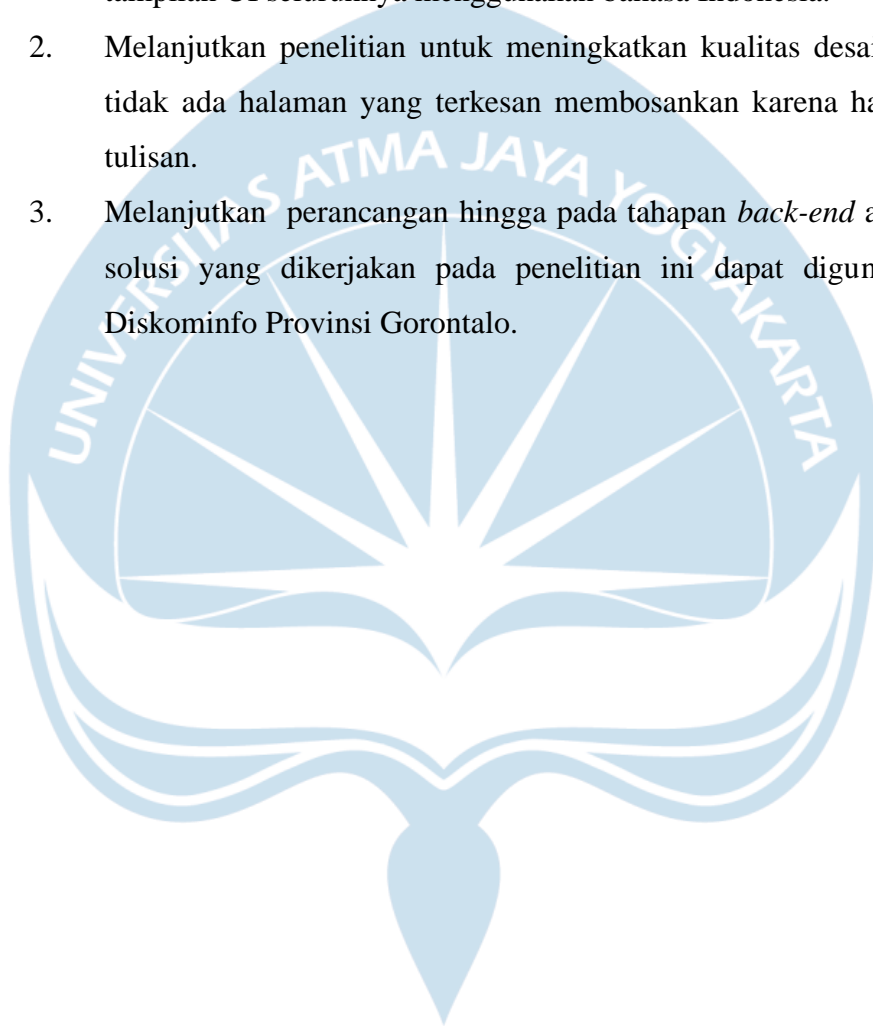
Tahapan akhir pada penelitian ini yaitu membuat kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, desain solusi yang dibuat pada penelitian ini meningkatkan nilai *usability* jika dibandingkan dengan desain awal yang digunakan pada *website* Diskominfo Provinsi Gorontalo. Pada hasil evaluasi awal kuesioner WEBUSE memperoleh nilai sebesar 0.549 yang termasuk pada level *Moderate*. Pada desain solusi terdapat peningkatan pada hasil kuesioner WEBUSE dengan memperoleh nilai sebesar 0.814 yang termasuk pada level *Excellent*. Selanjutnya pada tes tugas rata-rata responden memerlukan waktu selama 266.8 detik untuk dapat menyelesaikan seluruh tes tugas pada desain lama. Sedangkan pada desain solusi responden hanya memerlukan waktu rata-rata selama 52.2 detik untuk dapat menyelesaikan tugas yang sama dengan tugas pada desain awal. Kemudian pada hasil wawancara desain awal terdapat 11 permasalahan yang diberikan pengguna terkait pengalaman mereka ketika menggunakan *website* Diskominfo Provinsi Gorontalo dengan desain lama. Setelah proses pembuatan desain solusi yang sesuai dengan permasalahan yang ada, pada hasil wawancara desain solusi permasalahan desain awal sudah bisa teratasi, tetapi masih ada masukan dari pengguna agar desain solusi menjadi lebih baik lagi ke depannya.

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat disimpulkan bahwa desain solusi *website* Diskominfo Provinsi Gorontalo sudah dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami pengguna pada desain awal dan sudah mengalami peningkatan pada nilai *usability*. Namun, desain solusi yang telah dirancang belum dapat dikatakan sempurna karena masih terdapat beberapa masukan dari responden agar UI yang digunakan pada *website* Diskominfo Provinsi Gorontalo dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Memperbaiki pengkodean *front-end* agar bahasa yang digunakan pada tampilan UI seluruhnya menggunakan bahasa Indonesia.
2. Melanjutkan penelitian untuk meningkatkan kualitas desain UI agar tidak ada halaman yang terkesan membosankan karena hanya berisi tulisan.
3. Melanjutkan perancangan hingga pada tahapan *back-end* agar desain solusi yang dikerjakan pada penelitian ini dapat digunakan oleh Diskominfo Provinsi Gorontalo.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Karim, B. Bangun, K. Kusmanto, I. Purnama, S. Harahap, D. Irmayani, M. Nasution, M. Munandar, R. Rahmadani, I. Munthe, "Pengenalan Teknologi Informasi", dalam Pengantar Teknologi Informasi, edisi ke-1, Labuhanbatu, Indonesia, 2020, bab 1, bagian 1, hal. 1-3.
- [2] H. Simatupang, S. Widowati, and R. R. Riskiana, "Evaluasi Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode WEBUSE dan Importance-Performance Analysis (IPA)," *e-Proceeding Eng.*, vol. 7, no. 3, pp. 9804–9821, 2020.
- [3] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, 2017.
- [4] A. K. Sulistyawati, "Perancangan User Interface Aplikasi Kamus Bahasa Isyarat Tematik Berbasis Mobile Application," *J. Teknol. Inf.*, vol. XIII, no. 3, pp. 39–46, 2018.
- [5] R. Mahara and B. A. Majid, "Perancangan Interface Aplikasi E-Skripsi Berbasis Android," *Cybersp. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 141–145, 2018, doi: 10.22373/cj.v2i2.4074.
- [6] A. Al Ghiffari, E. Darwiyanto, and D. Junaedi, "Perancangan Ulang User Interface Website Politeknik Kesehatan Makassar Menggunakan Metode User-Centered Design," *eProceedings Eng.*, vol. 6, no. 1, pp. 2291–2341, 2019.
- [7] R. Ramadan, H. M. Az-Zahra, 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.
- [8] N. S. Ardiyanti, J. D. Raharjaan, and Y. Sudaryat, "Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Telkom University Information," *e-Proceeding*

Art Des., vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2016.

- [9] S. Suryono, W. Ciptaningrum, I. Safi, and R. Rizal Primandaru, “PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI LAYANAN PENGADUAN MASYARAKAT (Studi Kasus: Kabupaten Ngawi),” *SEMNASTEKNOMEDIA 2017*, vol. 5, no. 1, pp. 37–42, 2017.
- [10] 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.
- [11] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, pp. 160–166, 2020.
- [12] I. N. Arifin, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Ezyschool,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1725–1732, 2019.
- [13] T. Chandra, “Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan,” *Time*, vol. 2, no. 2, pp. 1–6, 2013.
- [14] N. L. P. G. G. Saraswati, A. A. K. O. Sudana, and N. K. A. Wirdiani, “Perancangan User Interface dan User Experience pada SIMRS Modul Sarana dan Prasarana,” *J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 154–163, 2020.
- [15] M. S. Rizal and V. Julianto, “Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Tour dan Travel Di Kota Semarang,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 69–77, 2019.
- [16] P. P. Arhandi, “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERJANJIAN TENAGA KESEHATAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE BACK END DAN FRONT END,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 39–48, 2016.

- [17] Y. Trimarsiah and M. Arafat, "Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan dan Komputer Akmi Baturaja," *J. Ilm. MATRIK*, vol. 19, no. 1, pp. 1–10, 2017.
- [18] R. B. Sunjaya and R. Tan, "Website Penyedia Informasi Pariwisata di Kota Bandung Menggunakan Ruby on Rails," *Semin. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, pp. 58–64, 2013.
- [19] F. A. Batubara, "Perancangan Website Pada Pt . Ratu Enim Palembang," *REINTEK*, vol. 7, no. 1, pp. 15–27, 2012.
- [20] M. Ahmia and H. Belbachir, "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan," *J. Bianglala Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–9, 2015.
- [21] M. Agarina, S. Sutedi, and A. S. Karim, "Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 192–200, 2019.
- [22] L. L. Shidqi, V. Effendy, and A. Herdiani, "Model User Interface Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Sesuai User Experience Anak Usia Dini Menggunakan Metode User Centered Design," *e-Proceeding Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 4866–4873, 2017.
- [23] S. Rofiah, D. Sukma, and I. Maryani, "User Centered Design Pada Augmented Reality Untuk Mendukung Siswa Dalam Pembelajaran Bangunan Bersejarah Di Jawa Barat," *J. Sains dan Manaj.*, vol. 7, no. 2, pp. 66–72, 2019.
- [24] I. Purnama, "Perancangan Kamus Muslim Berbasis Smartphone Android Dengan Metode User Centered Design (Ucd)," *J. Inform.*, vol. 5, no. 3, pp. 1–14, 2019.
- [25] D. Pratiwi, M. C. Saputra, and N. H. Wardani, "Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan

Psikologi FISIP Universitas Brawijaya,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 7, pp. 2448–2458, 2018.

- [26] J. Nielsen, “Why You Only Need to Test With 5 Users,” *Nielsen Norman Group*, 2000.

