

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

PT.Restu Resti membutuhkan Desain *User Interface* untuk membuat *website* yang bernama SIRESTI (Sistem Informasi Restu Resti). Hal ini dikarenakan sulitnya pekerjaan perusahaan sehari-hari dalam melakukan berbagai macam pekerjaan seperti laporan harian dan penyimpanan data perusahaan tanpa adanya bantuan *website Online*. Untuk itu, Peneliti membuat desain *website* awal yang nantinya akan di terapkan menjadi *website Online* yang dapat digunakan oleh Pihak Perusahaan dan pihak pangkalan PT.Restu Resti. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* yang terdiri dari empat tahap yaitu *Understand Context Of Use, Specify User Requirement, Design Solution, Evaluate Against Requirement*. Setelah itu diakhiri dengan penyerahan desain *User Interface* SIRESTI pada perusahaan. Adapun hasil yang ditemukan pada penelitian ini yaitu berupa desain *User Interface* dan *Prototype* dari desain *website* SIRESTI.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan Hasil kesimpulan yang dilakukan peneliti pada penelitian,terdapat beberapa saran yaitu :

1. Melalui Perancangan desain *User Interface* SIRESTI, perusahaan dapat menggunakan desain ini secara efektif dan efisien
2. Diharapkan Rancangan desain UI SIRESTI dapat segera direalisasikan.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan informasi dan data untuk mengembangkan dan menambahkan variasi terhadap desain sesuai dengan kebutuhanperusahaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Tafisa and A. Yunani, "Pengaruh Work from Home Terhadap Work Life Balance Karyawan Direktorat Human Capital Management PT Telkom Indonesia TLT Jakarta Selatan," *J. Mirai Manag.*, vol. 7, no. 2, pp. 504–511, 2022, doi: 10.37531/mirai.v7i2.2489.
- [2] E. Fausa, "Beberapa Aspek dalam Pengembangan Teknologi Informasi," *Unisia*, vol. 15, no. 27, pp. 19–26, 1995, doi: 10.20885/unisia.vol15.iss27.art2.
- [3] H. Harisno and T. Pujadi, "E-Business Dan E-Commerce Sebagai Trend Taktik Baru Perusahaan," *CommIT (Communication Inf. Technol. J.)*, vol. 3, no. 2, p. 66, 2009, doi: 10.21512/commit.v3i2.516.
- [4] A. A. A. Pradnyani and Marwanto, "Kontrak Sebagai Kerangka Dasar Dalam Kegiatan Bisnis Di Indonesia," *Univ. Udayana*, pp. 1–5, [Online]. Available: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=83046&val=908>.
- [5] Presiden Republik Indonesia, "Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2007 tentang Penyediaan, Pendistribusian, dan Penetapan Harga Liquefied Petroleum Gas Tabung 3 Kilogram," 2007.
- [6] O. Yuliani and J. Prasojo, "Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd)," *Angkasa J. Ilm. Bid. Teknol.*, vol. 7, no. 2, p. 149, 2017, doi: 10.28989/angkasa.v7i2.158.
- [7] M. F. Zuhdy, R. Fauzi, and A. Musnansyah, "Perancangan User Interface Untuk Memberi kemudahan Pada Penggunaan Aplikasi Helpdesk Ticketing berbasis Website Dengan Metode User Centered Design Pada PT. Lestari banten Energi," *e-Proceeding Eng.*, vol. 7, no. 2, pp. 7610–7616, 2020.
- [8] A. A. Puji and V. Engraini, "Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design," *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2196.
- [9] G. R. P. S. Y. Putra, B. P. W. Nirmala, and A. A. I. I. Paramitha, "Perancangan User Interface Pada Website PT. Balideva Bintang Sejahtera Menggunakan Metode User Centered Design," *Pros. Semin. Nas. Apl. Sains Teknol.*, pp. 187–197, 2021.
- [10] N. A. Ningsih and M. R. Abidin, "Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan," *J. Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 202–216, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.
- [11] Bekti, "Konsep Dasar Web Server," *Website adalah media Present. online untuk sebuah Perusah. atau Lemb. maupun perorangan. Website dapat digunakan sebagai media penyampaian Inf. secara online. Website juga merupakan suatu Sist. yang berkaitan dengan Dok. yang digunakan sebag*, vol. 35, p. 35, 2018.
- [12] F. F. Rahmawati, R. C. Nugroho, and A. Zaidiah, "Perancangan Desain User Interface

- Lost and Found,” *Senamika*, vol. 1, no. 1, pp. 312–318, 2020, [Online]. Available: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/349>.
- [13] C. Sort, C. Inquiry, and F. Group, “User Centered Design Methods User Centered Design Methods,” pp. 22–25, 2002.
- [14] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya,” *J. Buana Pengabdi.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [15] Medium, “Design & Prototyping Tools untuk UI/UX,” pp. 1–11, 2019, [Online]. Available: <https://medium.com/codexstories/design-prototyping-tools-codex-6d2b2bfe37d7>.
- [16] Y. MZ, “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Inf. Interaktif*, vol. 1, no. 1, pp. 34–43, 2016, [Online]. Available: <https://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/viewFile/345/253%0Ahttp://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/view/345>.
- [17] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, “Pengukuran Tingkat Ketergunaan ( Usability ) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction ( Duwit ),” *Juisi*, vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016, [Online]. Available: <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.
- [18] J. Penelitian, U. Analisis, and T. Horizon, “37 Bab 3 Metodologi Penelitian 3.1,” pp. 37–51, 2002.
- [19] S. Supardianto and A. B. Tampubolon, “Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau,” *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 4, no. 1, pp. 74–83, 2020, doi: 10.30871/jaic.v4i1.2108.
- [20] M. S. Ulfa and C. E. Nasryah, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD,” *Edunesia J. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 10–16, 2020, doi: 10.51276/edu.v1i1.44.
- [21] R. B. Solichuddin and E. G. Wahyuni, “Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi,” *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [22] D. Purnomo, “Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017, doi: 10.37438/jimp.v2i2.67.
- [23] M. Ningtyas, “Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian,” *Metod. Penelit.*, pp. 32–41, 20014.