

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Kesimpulan

Toko RawatMobilmuPKU merupakan sebuah toko penyedia jasa *coating* mobil yang berada di Pekanbaru sejak tahun 2019. Dalam proses perkembangannya Toko RawatMobilmuPKU mulai mengalami kesulitan dan persaingan dari *competitor* berupa *owner* yang kewalahan merespon pertanyaan seputar produk, *pembookingan* yang menggunakan rekap manual, serta pembayaran yang masih konvensional. Oleh karena itu aplikasi RawatMobilmuPKU di rancang untuk meningkatkan daya saing dari toko terhadap *competitor* serta dapat membantu *owner* serta *customer* yang ingin bertanya mengenai produk, proses *pembookingan*, dan pembayaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking* yang bertujuan mendapatkan inti permasalahan yang nantinya akan dianalisa untuk menghasilkan berbagai solusi sebagai dasar perancangan yang akan menjadi ide bisnis bagi RawatMobilmuPKU. Didalam pendekatan *design thinking* terdapat lima tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, dan *test* yang berdasar kepada kebutuhan dan keinginan calon pengguna sebagai inti dari rancangan ide bisnis yang akan dibangun. RawatMobilmuPKU dibangun sebagai *platform mobile* untuk membantu *owner* dan para *customer* untuk melakukan *pembookingan*, pembayaran, dan informasi-informasi mengenai produk yang di inginkan sebagai solusi dari kebutuhan, keinginan, dan permasalahan yang dihadapi oleh calon pengguna yang telah dianalisa pada tahapan *ideate* di dalam pendekatan *design thinking*. Solusi ini kemudian dibuat sebagai *prototype* yang diujikan pada calon pengguna, setelah dilakukan pengujian pada calon pengguna, didapatkan hasil fitur-fitur dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh calon pengguna.

Hasil *testing* yang telah dilakukan pada desain *user interface* untuk toko RawatMobilmuPKU yang sudah dirancang oleh peneliti dengan menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing* menyatakan bahwa desain tersebut *passed* atau lolos dari standar penilaian yang dilakukan. Pada *task* yang pertama desain ini mendapatkan skor sebesar 6.4, *task* kedua mendapatkan skor 6.3, pada *task* ketiga mendapatkan skor sebesar 6.3.

Tentunya masih terdapat beberapa kekurangan di dalam mengembangkan sistem ini dari sisi desain, fungsionalitas, dan penerimaan yang didapatkan dari hasil pengujian yang dilakukan. Semua *feedback* yang diberikan oleh responden setelah mencoba sistem akan dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi kedepannya.

5.2. Saran

Pada rancangan aplikasi RawatMobilmuPKU yang diusulkan ini, penulis berharap agar rancangan yang telah dibuat dapat bermanfaat untuk kemajuan dan perkembangan toko. Maka dari itu penulis mengusulkan beberapa saran diantaranya, dalam mencegah terjadinya kesalahan atau *error* pada sistem maka harus melakukan *update* aplikasi ke versi yang terbaru. Untuk mengantisipasi hilangnya data-data penting maka disarankan melakukan *back-up* data secara teratur dan bertahap dengan menentukan jadwal rutin untuk melakukan *backup* data ke *cloud* agar *system* dapat berjalan seperti semula jika database saat ini *error* dan tidak dapat digunakan lagi. Bagi pengguna sistem terutama Admin RawatMobilmuPKU diharapkan mendapatkan pelatihan cara kerja sistem secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. C. Widodo, "Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi," *Informatics Dep. Univ. Islam Indones.*, vol. 2, p. 2, 2021.
- [2] CloudHost, "Manfaat Design Thinking dalam Pekerjaan dan Bisnis," *idCloudHost*, 2022. <https://idcloudhost.com/manfaat-design-thinking-dalam-pekerjaan-dan-bisnis/> (accessed Jun. 11, 2022).
- [3] S. Kartika Dewi, E. Kurniawati Haryanto, and S. De Yong, "Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Era 4.0" FBS Unesa, 25 Oktober 2018 Savitri Kartika Dewi," *Semin. Nas. Seni dan Desain "Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Era 4.0,"* pp. 33–38, 2018.
- [4] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [5] Jafar, A. Z. Nadimsyah, and M. R. Pribadi, "Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Ka.Com Menggunakan Metode Design Thinking," *Mdp Student Conf. 2022*, pp. 261–266, 2022.
- [6] P. Software, "System Requirements Specification (SysRS)," no. May, pp. 1–8, 2014.
- [7] L. A. Wardana, "Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile Konseling Pada Gereja Katolik dengan Metode User Centered Design dan Wireframe," *S2 Thesis*, pp. 17–39, 2016, [Online]. Available: [http://eprints.stainkudus.ac.id/192/5/5.BAB II.pdf](http://eprints.stainkudus.ac.id/192/5/5.BAB%20II.pdf)
- [8] R. N. Akbar, "Perancangan Dan Analisa User Interface Website Abelima Menggunakan Computer System Usability Questionnaire (CSUQ)," pp. 6–24, 2018, [Online]. Available: <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/18516>
- [9] K. Wongso and W. P. Sari, "Analisa UX Writing terhadap User Experience pada Pengguna Aplikasi Grab," *Prologia*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.24912/pr.v4i1.6415.
- [10] N. Showkat and H. Parveen, "In-depth Interview Quadrant-I (e-Text)," no. August, 2017.
- [11] J. R. Lewis, *Usability Testing*, no. February 2006. 2006. doi:

10.1002/0470048204.ch49.

- [12] K. Tschimmel, "Design Thinking as an effective Toolkit for Innovation.," Proc. XXIII ISPIM Conf. Action Innov. Innov. from Exp., vol. Volume 2, 2012,
- [13] M. Telaumbanua, "5 Tahap Design Thinking menurut Stanford (d.school)," 2019. <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinkingmenurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>.
- [14] A. Swarnadwitya, "Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya," 2020. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinkingpengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>.
- [15] T. K. Nielsen, Jakob, and Landauer, "A mathematical model of the finding of usability problems," Proc. ACM INTERCHI'93 Conf., pp. 206–213, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1145/169059.169166>.
- [16] D. M. Wetzlinger W., Auinger A., Comparing Effectiveness, Efficiency, Ease of Use, Usability and User Experience When Using Tablets and Laptops. 2014.
- [17] J. Sauro, "6 Steps to Identifying Usability Problems," 2013.
- [18] B.Luhoer, "Pengukuran Usability dengan SEQ," 2019. <https://budhiluhoer3.medium.com/pengukuran-kemudahan-dan-sikap-user-dalam-menyelesaikan-tugas-dengan-seq-5676333c221b>.