



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 peneliti lakukan, desain solusi yang dibuat pada penelitian ini meningkatkan nilai *usability* jika dibandingkan dengan desain awal yang digunakan pada *webiste* Disporapar Kabupaten Landak. Pada hasil evaluasi awal kuesioner WEBUSE memperoleh nilai sebesar 0.473 yang termasuk pada level *Moderate*. Pada desain solusi terdapat peningkatan pada hasil kuesioner WEBUSE dengan memperoleh nilai sebesar 0.819 yang termasuk pada level *Excellent*. Selanjutnya pada tes tugas rata-rata responden memerlukan waktu selama 155.6 detik untuk dapat menyelesaikan seluruh tes tugas pada desain lama. Sedangkan pada desain solusi responden hanya memerlukan waktu rata-rata selama 110.4 detik untuk dapat menyelesaikan tugas yang sama dengan tugas pada desain awal. Selanjutnya, pada hasil wawancara desain awal, pengguna melaporkan 10 isu terkait pengalaman mereka dengan website Disporapar Kabupaten Landak pada desain lama. Hasil wawancara desain menunjukkan bahwa desain solusi menjawab masalah yang ada, masalah desain awal masukandari pengguna diperlukan untuk lebih meningkatkan desain solusi di masa mendatang.

Berdasarkan hasil diatas, maka dapat disimpulkan bahwa desain solusi

website Disporapar Kabupaten Landak sudah dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami pengguna pada desain awal dan sudah mengalami peningkatan pada nilai *usability*. Namun desain solusi yang telah dirancang masih jauh dari kata sempurna karena masih terdapat beberapa masukan dari responden agar UI yang digunakan pada *website* Disporapar Kabupaten Landak dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi.

B. Saran

Berikut saran untuk penelitian selanjutnya:

1. Melanjutkan penelitian hingga perancangan *back-end* agar desain solusi yang dikerjakan pada penelitian ini dapat digunakan pada *website* resmi Disporapar Kabupaten Landak.
2. Meningkatkan kualitas desain UI yang masih kurang optimal agar tidak ada halaman/menu yang terkesan membosankan karena hanya berisi tulisan.

Daftar Pustaka

- [1] Bimo, “Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia,” *13 November 2017*. <https://pakarkomunikasi.com/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia>.
- [2] A. Saputra, “Rekayasa Perangkat Lunak dalam Dunia Pendidikan,” *Ittihad*, vol. 4, no. 1, pp. 122–127, 2020.
- [3] W. Kristian, “Peran Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0,” *Binus University*, 2019. <https://sis.binus.ac.id/2019/12/04/peran-teknologi-informasi-di-era-revolusi-industri-4-0/> (accessed Nov. 12, 2021).
- [4] M. P. Damanik and E. H. Purwaningsih, “E-Government Dan Aplikasinya Di Lingkungan Pemerintah Daerah (Studi Kasus Kualitas Informasi Website Kabupaten Bengkalis Propinsi Riau),” *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 21, no. 2, p. 151, 2017, doi: 10.31445/jskm.2017.210202.
- [5] J. T. Nugraha, “E-Government Dan Pelayanan Publik (Studi Tentang Elemen Sukses Pengembangan E-Government Di Pemerintah Kabupaten Sleman),” *J. Komun. Dan Kaji. Media*, vol. 2, no. 1, pp. 32–42, 2018. (accessed Nov. 12, 2022).
- [6] E. A. Sosiawan, “Tantangan Dan Hambatan Dalam Implementasi E-Government Di Indonesia,” *Semin. Nas. Inform.*, vol. 2008, no. semnasIF, pp. 99–108, 2008.
- [7] Techfor.id, “6 Desain UI Patut Dihindari & Kesalahan yang Sering Dilakukan Desainer,” <https://www.techfor.id/>, 2019. <https://www.techfor.id/6-desain-ui-patut-dihindari-kesalahan-yang-sering-dilakukan-desainer/>.
- [8] Nadiyah Rahmalia, “User-centered Design: Definisi, Manfaat, Prinsip, dan Proses Perancangannya,” <https://glints.com/>, 2022. <https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah/#.Y5Ik4XYzbiU>.
- [9] 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, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278.
- [10] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer,” *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [11] Z. Munawar, M. Kom, M. I. Fudsyi, and D. Z. Musadad, “Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode User Centered Design Menggunakan Balsamiq Mockups,” *J. Inform. - Comput.*, vol. 06, no. 02, pp. 12–13, 2019.
- [12] R. T. Maulana, “Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik,” *Informatics Eng.*, vol. 03, no. 02. pp. 22–75, 2020, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/123456789/28891>.
- [13] W. A. Marchella, *Perancangan Desain UI/UX Pada Website Coding Bee Academy Menggunakan Metode Kansei Engineering*. 2021, [Online]. Available: <https://dinamika.ac.id/id/eprint/5919/15/17410100049-2021>.
- [14] N. I. Khoirunisa and E. Ramadhani, “Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile,” *J. Sist. Komput. dan Inform. Hal 464–*, vol. 472, no. 4, pp. 464–472, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4262.
- [15] Naning Nur Wijayanti, “Apa Itu Website? Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya!” https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/#Apa_Itu_Website. (accessed Nov. 12, 2022).
- [16] H. T. Husna, F. Susanti, and A. Pratondo, “Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun,” *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 2697–2706, 2020.
- [17] Alifia Seftin Oktriwina, “UI Designer, Ketahui Tanggung Jawab dan Skill

yang Dibutuhkan,” <https://glints.com/>. <https://glints.com/id/lowongan/ui-designer/#.Y5ItDXYzbIU>.

- [18] Farrel Baihaqi, “Kupas Tuntas UX Design yang Harus Anda Tahu!” <https://kelas.work/blogs/kupas-tuntas-ux-design-yang-harus-anda-tahu!> (accessed Nov. 12, 2022).
- [19] Alvia Shanardi Wijaya, “User Centered Design,” <https://sis.binus.ac.id/>. <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design>(accessed Nov. 12, 2022).
- [20] I. K. Dewi, Y. T. Mursityo, R. Regasari, and M. Putri, “Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 8, pp. 2909–2918, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [21] Andrew, “Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel.” https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/#Pengertian_Teori_Warna.
- [22] A. L. Silaen, B. Purwanggono, and W. Budiawan, “Perancangan Sistem Informasi Tracer Study Dengan Menggunakan Fast (Framework for Application System Technologies),” *Ind. Eng. Online J.*, vol. 4, no 3. pp. 3-7, 2015.
- [23] J. Nielsen, “Why You Only Need to Test With 5 Users,” *Nielsen Norman Group*, 2000. (accessed Nov. 12, 2022).

