

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat membutuhkan desain *user interface* untuk membuat aplikasi kasir berbasis *online* atau *point of sales* yang bernama E-POS SIMPATDA. Hal ini dikarenakan pada proses penarikannya masih dilakukan secara manual tanpa menggunakan Sistem Informasi. Untuk itu, BAPENDA ingin membuat sebuah aplikasi kasir yang dapat digunakan seluruh mitra pajak Kabupaten Kapuas Hulu terutama di sektor restoran atau cafe. Maka penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Goal Directed Design*, di mana metode ini memiliki tahapan *research, modeling, requirements, framework, refinement, support*, dan penyerahan desain pada *programmer*. Dalam penelitian ini, perumusan masalah diidentifikasi melalui wawancara atau rapat bersama BAPENDA, yang kemudian mengungkapkan hambatan-hambatan yang dihadapi oleh BAPENDA. Berdasarkan hambatan tersebut, kemudian dilanjutkan dengan membuat desain *wireframe* dan *user interface*. Setelah itu hasil desain *user interface* dilakukan proses evaluasi dengan melakukan desain *testing*. Terakhir desain dari UI tersebut akan diberikan kepada *programmer* dari perusahaan *third party* rekanan pemerintah. Kesimpulan utama dari penelitian ini ialah menciptakan *output* berupa desain *user interface* dan *prototype* aplikasi E-POS SIMPATDA.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan sebelumnya, penelitian ini masih mempunyai keterbatasan, maka perlu dilakukannya lagi pengembangan mengenai penelitian sebelumnya, antara lain;

1. Selama tahapan *research* dan *modeling*, BAPENDA sebaiknya melakukan studi mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna potensial, terutama

di sektor restoran dan café. Hal ini akan membantu dalam merancang fitur-fitur yang relevan dan memastikan aplikasi kasir dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh mitra pajak.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. S. Tinur, "Perancangan User Interface (UI) Berdasarkan User Experience (UX) pada Aplikasi iPusnas Menggunakan Metode User-Centered Design," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 2013–2015, 2021.
- [2] H. Pada, D. Interface, and A. My, "Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Tinjauan Model Pengguna Indihome," 2022.
- [3] 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, p. 161, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [4] R. A. Yudarmawan, A. A. K. Oka, D. Made, and S. Arsa, "Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan," *J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/view/69585>
- [5] M. Agarina, S. Arman, and S. Karim, "Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika ( IBI ) Darmajaya," *Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabd. 2019*, pp. 192–200, 2019.
- [6] E. Nuryani, Darpi, and A. Muhtapid, "Perancangan Aplikasi Belajar Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Android Studio," *Iftech*, vol. 1, no. 2, pp. 117–130, 2019.
- [7] D. C. Larasati, "Analisis Elemen Sukses E-Government Dalam Implementasi Sistem Informasi Aplikasi Mobile Pajak Daerah (Sampade) Kota Malang," *Conf. Innov. Appl. Sci. Technol.*, no. Ciastech, pp. 93–100, 2019, [Online]. Available: <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/ciastech/article/view/1091>
- [8] A. Rohman, V. E. F. Hendrawan, and S. Rusmiwari, "Implementasi Kebijakan

- Pemungutan Pajak Reklame Kota Malang,” *Jisip J. Ilmu Sos. dan Ilmu Polit.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.33366/jisip.v9i1.2209.
- [9] M. S. Nasir, “Analisis Sumber-Sumber Pendapatan Asli Daerah Setelah Satu Dekadeotonomi Daerah,” *J. Din. Ekon. Pembang.*, vol. 2, no. 1, p. 30, 2019, doi: 10.14710/jdep.2.1.30-45.
- [10] M. S. Burodo, T. Federal, P. Kauran, and S. Suleiman, “Customer Satisfaction with the Point of Sale ( POS ) System : Moderating Role of Age,” no. February 2023, 2022.
- [11] S. Ernawati and A. D. Indriyanti, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design ( UCD ) ( Studi Kasus : PT Cipta Wisata Medika ),” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022.
- [12] 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.*, vol. 3, no. 9, pp. 8831–8840, 2019.
- [13] O. D. Yohanes, A. Ambarwati, and C. Darujati, “Pengembangan Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ujian Online Menggunakan Metode Goal-Directed Design,” *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 6, no. 1, p. 55, 2021, doi: 10.31328/jointecs.v6i1.2153.
- [14] S. Kasus, “Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking,” 2020.
- [15] N. R. Wiwesa, “Jurnal Sosial Humaniora Terapan USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA,” *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, 2021.
- [16] A. Penerapan *et al.*, “Analisis penerapan sistem dan prosedur penerimaan pajak daerah berbasis sismiop dan simpadu di kabupaten pasuruan,” 2020.
- [17] A. Muliawati, T. Rahayu, I. H. Indriana, and K. Kraugusteeliana, “Desain

- Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-Directed Design,” *J. Ilm. Matrik*, vol. 23, no. 2, pp. 229–238, 2021, doi: 10.33557/jurnalatrik.v23i2.1420.
- [18] 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 Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [19] H. Duan *et al.*, “Using goal-directed design to create a mobile health app to improve patient compliance with hypertension self-management: Development and deployment,” *JMIR mHealth uHealth*, vol. 8, no. 2, 2020, doi: 10.2196/14466.
- [20] N. W. Elazri, S. H. Wijoyo, and B. S. Prakoso, “Analisis Kebutuhan dan Perancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Pet N Pop menggunakan Metode Goal-Directed Design dan Post-Study System Usability Questionnaire ( Studi Kasus : PT Mahitala Bramanta Digital ),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 3, pp. 1082–1094, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10700/4738>
- [21] I. M. Sukarsa, I. N. Piarsa, and E. B. Linggar Sukarta, “Goal Directed Design Method Application on UI/UX of Dua Mata Mobile Apps,” *Sci. J. Informatics*, vol. 8, no. 2, pp. 183–193, 2021, doi: 10.15294/sji.v8i2.30216.
- [22] Z. Alfaen, I. L. Sardi, and M. Adrian, “Evaluation and Redesign of Telkom University’s Open Library Website Interface Using the Goal Directed Design (GDD) Method,” *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 768–776, 2022, doi: 10.47065/bits.v4i2.1949.
- [23] J. Mantik, A. Anggraeny, M. Gito Resmi, S. Alam, P. Studi Teknik Informatika, and S. Tinggi Teknologi Wastukencana, “Designing a mobile sales application

at Setra farma pharmacy in the era of the covid-19 using the goal-directed desing method,” *J. Mantik*, vol. 6, no. 3, pp. 2759–2769, 2021.

- [24] A. Subiyakto, V. Adhiazni, E. Nurmiati, N. Hasanati, S. Sumarsono, and M. Irfan, “Redesigning User Interface Based on User Experience Using Goal-Directed Design Method,” *2020 8th Int. Conf. Cyber IT Serv. Manag. CITSM 2020*, no. June 2021, 2020, doi: 10.1109/CITSM50537.2020.9268822.
- [25] A. Sukmaaji, S. H. E. Wulandari, and ..., “Usability-Based Medical Information System Prototype Uses a Goal-Directed Design To Improve Patient Access To Hospital ...,” *Int. Res. ...*, pp. 52–61, 2023, doi: 10.57254/irma.v1i1.11.
- [26] N. P. A. Mentayani, I. P. Satwika, I. G. A. Pramesti Dwi Putri, A. . I. I. Paramitha, and T. Tiawan, “Analisis Dan Perancangan User Interface Sistem Informasi Pembayaran Mahasiswa STMIK Primakara Berbasis Web,” *Technomedia J.*, vol. 7, no. 1, pp. 78–89, 2022, doi: 10.33050/tmj.v7i1.1850.

## TABEL REVISI

No	Revisi	Halaman
1	Pembayaran rata kanan	Revisi telah dilakukan pada halaman : 32
2	Tabel perbandingan ditambah kelebihan/kontribusi	Revisi telah dilakukan pada halaman : 4-7
3	Hasil dari Tiap Tahapan dari Bab 3 Tetap Dituliskan di Bab 4	Revisi telah dilakukan pada halaman : 17-19
4	Kenapa IT handler harus mengikuti tiap tahapan? Tidak di awal saat analisa dan di akhir saat revisi?	Revisi telah dilakukan pada halaman : 15
5	Tidak diukur dengan skala tertentu pada tahap akhir desain (SUS,dll)!	Revisi telah dilakukan pada halaman : 52
6	Tampilkan di dokumen design "before" dan "after".	Revisi telah dilakukan pada halaman : 55-57
7	Memperbaiki latar belakang hasil dan pembahasan dijelaskan sesuai metode	Revisi telah dilakukan pada halaman : 3 dan 17