

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Pada perancangan ini penulis merancang perbaikan desain prototype pada website Digibook menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD) dan *System Usability Scale* (SUS) sebagai pengujian. Metode *Goal Directed Design* memiliki 6 tahapan, yaitu *Research* yang merupakan tahap pengumpulan data awal penelitian seperti observasi, penyebaran kuesioner, studi literatur dan wawancara. Pada tahap *Research* dilakukan penyebaran kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan oleh 30 responden. Skor yang dihasilkan pada evaluasi awal sebesar 55,50 dengan grade D atau *poor* yang berarti membutuhkan perbaikan pada desain *user interface*. *Modelling* merupakan tahap pembuatan user persona yang didapatkan dari tahapan *Research*, *Requirement* merupakan tahap penentuan kebutuhan berdasarkan tujuan, *Framework* merupakan tahap membuat wireframe website dan menghasilkan desain dalam tampilan *Low Fidelity Prototype*, *Refinement* merupakan tahap pembuatan prototype website yang menghasilkan desain dalam tampilan *High Fidelity Prototype*, dan tahapan terakhir merupakan *Support* yang mana pada tahapan ini dilakukan evaluasi akhir menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS).
2. Tahap *support* pada perancangan ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan jumlah responden sebanyak 30, responden yang di dapatkan merupakan responden yang sama dengan pengujian sebelumnya. Pengujian ini menghasilkan skor SUS dengan nilai 78,25, hasil desain pada perancangan ini mengalami peningkatan sebesar 22,75 dari sebelumnya. Hasil skor evaluasi akhir ini termasuk

dalam grade B dan dinyatakan baik. Pada persentase *Acceptability Ranges* prototype desain ini menempati nilai terbanyak pada rentang skor 70-100 dengan persentase sebesar 80%.

3. Pertanyaan nomor 3 merupakan pertanyaan bernomor ganjil dengan hasil terburuk. Pertanyaan nomor 10 merupakan pertanyaan genap dengan hasil terburuk. Kedua pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa pengguna kesulitan menggunakan website dikarenakan UX website Digibook berbeda dari website *e-commerce* lainnya. Perancangan desain website Digibook dibuat mirip dengan beberapa *e-commerce* yang memiliki pengunjung terbanyak di Indonesia. Hal ini berguna agar *customer* Digibook tidak perlu belajar model baru untuk memesan suatu produk dan mempermudah dalam pemesanannya.

6.2. Saran

Adapun saran yang diberikan oleh penulis yang dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut :

1. Pengujian yang dilakukan dapat dikembangkan menggunakan metode pengujian lainnya.
2. Pengujian kuesioner dengan range usia dapat diperluas sehingga mencakup lebih banyak responden dengan usia yang lebih beragam.
3. Evaluasi dapat dianalisis berdasarkan jenis kelamin.
4. Perancangan perbaikan desain dapat diterapkan ke dalam website yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Indriya, “Konsep Tafakkur Dalam Alquran Dalam Menyikapi Coronavirus Covid-19,” *SALAM J. Sos. dan Budaya Syar-i*, vol. 7, no. 3, 2020, doi: 10.15408/sjsbs.v7i3.15048.
- [2] A. Mahamidi, “COVID-19, Work From Home, dan Revolusi Industri 4.0,” 2020. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn1-parepare/baca-artikel/13058/COVID-19-Work-From-Home-dan-Revolusi-Industri-40.html> (accessed Nov. 18, 2022).
- [3] Digibook, “Tentang Kami.” <https://digibook.id/tentang/> (accessed Nov. 18, 2022).
- [4] J. R. Lewis, “Can I Leave This One Out? The Effect of Dropping an Item From the SUS,” *J. Usability Stud.*, vol. 13, no. 1, pp. 38–46, 2017.
- [5] 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, pp. 55–62, 2021.
- [6] Y. Maulana, R. Indah, and H. Muslimah, “Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 3374–3382, 2019.
- [7] I. Aprilia, P. Insap, and R. Ferdiana, “Penguujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale,” *IPTEK-KOM*, vol. 17, no. 1, pp. 31–38, 2015.
- [8] D. Abdul, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” *J. Sci. Technol.*, vol. 13, no. 2, pp. 130–143, 2020.
- [9] A. Achmadi, D. Junaedi, and E. Darwiyanto, “REKOMENDASI USER INTERFACE PADA WEBSITE DIKTI MENGGUNAKAN METODE

- GOAL DIRECTED DESIGN,” *Univeritas Telkom*, 2017.
- [10] E. Kaban, K. Candra, and A. Hendra, “Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3281–3290, 2020.
- [11] W. O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, Third Edit. Wiley Publishing, Inc, 2007.
- [12] T. Serba Serbi, “Apa itu User Experience (UX) : Pengertian, Fungsi, dan Cara Kerjanya,” *CloudHost*, 2020. <https://idcloudhost.com/apa-itu-user-experience-ux-pengertian-fungsi-dan-cara-kerjanya/> (accessed Nov. 23, 2022).
- [13] J. Nielsen, “Do Interface Standards Stifle Design Creativity?,” 1999. <https://www.nngroup.com/articles/do-interface-standards-stifle-design-creativity/> (accessed Jun. 23, 2023).
- [14] Z. Sharfina and H. Santoso, “An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS),” *Int. Conf. Adv. Comput. Sci. Inf. Syst.*, pp. 145–148, 2016.
- [15] M. B. Syahroni and H. B. Santoso, “Designing Social Question-and-Answering Interaction Using Goal-Directed Design Method,” *Int. J. Adv. Sci. Eng. Inf. Technol.*, vol. 8, no. 4, pp. 1246–1254, 2018.
- [16] S. S. Technology, “Mengenal Apa itu Figma : Fitur, Fungsi, Cara Kerja / Menggunakannya,” *CloudHost*, 2020. <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/> (accessed Nov. 23, 2022).
- [17] J. Brooke, “SUS: A quick and dirty usability scale,” pp. 189–194, 1996.
- [18] V. Manik, C. Hetty, Y. Priadi, and A. Bagas, “Investigasi Usability pada Aplikasi Mobile Pembiayaan Mobil di Indonesia,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 7, 2021.
- [19] S. Katila, *An Introduction to Web Design and Programming*. 2003.