

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pernyataan ini berdasarkan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan dengan menerapkan metode *Heuristic Evaluation* dalam mendesain ulang aplikasi BaliPay. Dalam penelitian ini hasil skor SUS yang telah dihitung oleh peneliti berdasarkan hasil dari kuesioner menunjukkan skor sebesar 57 dari skor maksimal 100 dan termasuk kedalam kategori D atau *Poor* yang artinya aplikasi ini masih memerlukan perbaikan pada *user interface*. Dengan hasil yang termasuk ke dalam kategori D, peneliti mendesain ulang aplikasi ini berdasarkan wawancara dengan pakar ahli dan hasil dari kuesioner yang telah disebar sebelumnya. Hasil dari desain peneliti membuktikan bahwa desain yang telah dibuat memenuhi konteks heuristik yaitu *Aesthetic and Minimalist Design* dan *Consistency and standards*, tentu hal ini juga berdasarkan hasil dari *review* pakar ahli sebelumnya. Pakar ahli hanya tidak saja mereview hasil desain dari peneliti, namun juga memberikan beberapa saran dan kritik yang kedepannya akan berguna untuk penelitian lanjutan dari penelitian ini. Selanjutnya rekomendasi ini akan diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan Bank BPD Bali.

B. Saran

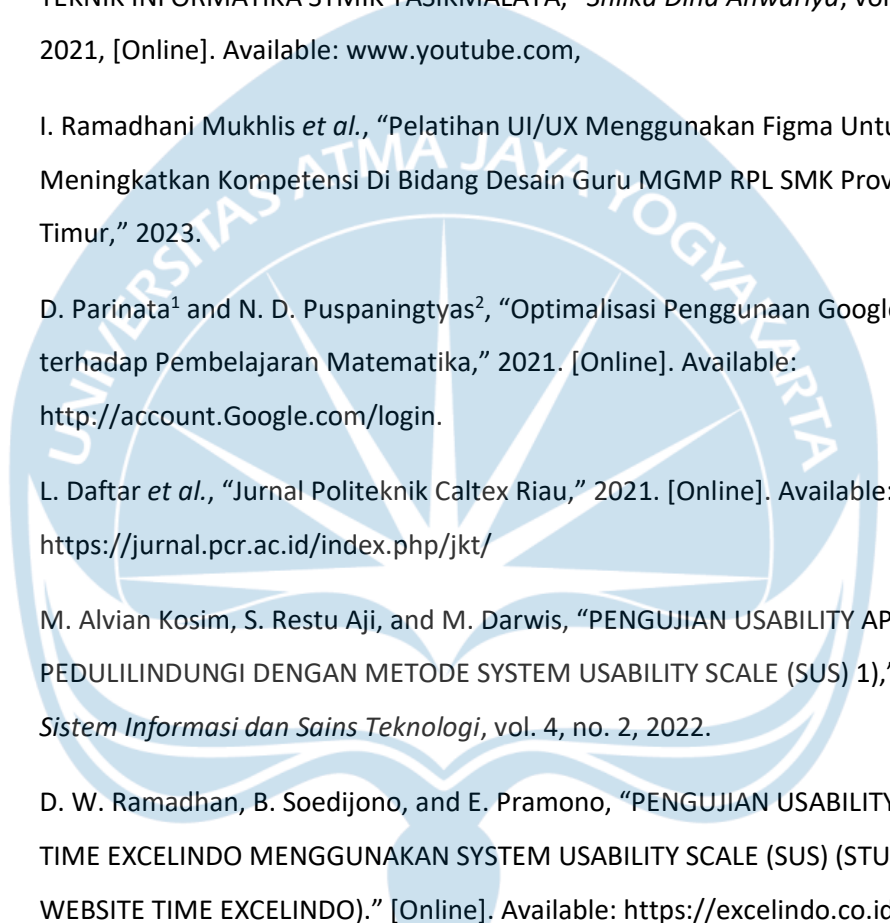
Saran-saran didapat oleh peneliti dari responden yang telah mengisi kuesioner dan ahli yang telah melakukan review terhadap desain yang telah dibuat oleh peneliti beberapa saran yang didapat peneliti antara lain :

1. Konteks *heuristic* dalam membuat desain masih bisa ditingkatkan,
2. Format design jangan dikelompokkan berdasar *section*, lebih baik berdasar *journey* (perjalanan dalam mengakses aplikasi).
3. Tampilan aplikasi dikembangkan lagi dalam fitur-fitur menu sehingga *user experience* semakin membaik dan memudahkan pengguna.

Daftar Pustaka

- [1] H. P. Nata Niko, J. Stanly, D. K. David, J. Lie, R. Wijaya, and H. Irsyad, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Idompet Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. 2022.
- [2] A. Ispriandina and M. Sutisna, "FAKTOR-FAKTOR PENERIMAAN TEKNOLOGI YANG MEMENGARUHI INTENSI KONTINUITAS PENGGUNAAN MOBILE WALLET DI KOTA BANDUNG," 2019.
- [3] M. Qomar, U. Nuha, and R. Maulana, "PERLUKAH E-Wallet BERBASIS SYARIAH," *PERLUKAH E-WALLET BERBASIS SYARIAH?*, 2020.
- [4] C. Anestia, "Laporan Buku: OVO Pimpin Pangsa Pasar 'Mobile Wallet' di Indonesia," *Laporan Buku: OVO Pimpin Pangsa Pasar "Mobile Wallet" di Indonesia*, Jul. 13, 2021.
- [5] D. Abdulah, K. Tasdik, D. Firdaus, S. Informasi, and S. Jabar, "UI/UX Sistem Informasi Dari Perspektif Sioteknologi," 2022.
- [6] H. P. Nata Niko, J. Stanly, D. K. David, J. Lie, R. Wijaya, and H. Irsyad, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Idompet Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. 2022.
- [7] I. Rahmayani, "Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia," *Kominfo.go.id*, 2015.
- [8] Bank BPD Bali, "BANK BPD BALI LUNCURKAN BALI PAY, UANG ELEKTRONIK SERVER BASED," *BANK BPD BALI LUNCURKAN BALI PAY, UANG ELEKTRONIK SERVER BASED*, Jul. 12, 2022.
- [9] A. Prakosa and D. Wintaka, "ANALISIS TRANSAKSI PEMBAYARAN NONTUNAI MELALUI E-WALLET: PERSPEKTIF DARI MODIFIKASI MODEL UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2," 2020.
- [10] David, "PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE OBJEK WISATA SECARA REAL TIME DENGAN AUGMENTED REALITY DI KABUPATEN SUMBA BARAT DAYA," 2017.

- [11] Majapahit.id, "Pengertian Keunggulan & Manfaat Mobile Apps," Mar. 17, 2020.
- [12] R. Auliazmi, G. Rudiyanto, and R. Drajatno Widi Utomo, "KAJIAN ESTETIKA VISUAL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUANGGURU AESTHETIC STUDIES OF VISUAL INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF THE RUANGGURU APPLICATION," 2021.
- [13] W. O. Galitz, "The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques Third Edition," 2007.
- [14] R. E. Pratama, F. Prasetyanto, and T. Zani, "PEMBANGUNAN UI/UX DAN ASET 3D PADA APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MUSEUM GEOLOGI BANDUNG UI/UX DEVELOPMENT AND 3D ASSETS IN INTERACTIVE MULTIMEDIA APPLICATION FOR BANDUNG GEOLOGICAL MUSEUM," 2021.
- [15] A. Oktafina, F. Arifatul Jannah, M. Fahrur Rizky, M. Verrel Ferly, Y. Dharma Tangtobing, and S. Rahayu Natasia, "EVALUASI USABILITY WEBSITE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION STUDI KASUS: (WEBSITE DINAS PEKERJAAN UMUM KOTA XYZ)," *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 15, no. 2, pp. 134–146, Aug. 2021, doi: 10.35457/antivirus.v15i2.1553.
- [16] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 10, no. 1, 2019.
- [17] M. A. R I J E Ulfy, "Factors Influencing the Use of E-wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults," 2020, doi: 10.37227/jibm-2020-2-21.
- [18] S. A. Prayoga, R. Deddy, R. Dako, and W. Ridwan, "Volume 5 Nomor 2 Juli 2023 Redesign Website Sistem Informasi Teknik Elektro UNG Melalui Pendekatan Human Centered Design," 2023, [Online]. Available: <http://elektro.ft.ung.ac.id/>.
- [19] A. Sidik, S. Sn, M. Ds, U. Islam, K. Muhammad, and A. Al-Banjari, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," 2018. [Online]. Available: <http://m.detik.com>

- 
- [20] Z. Sharfina and H. B. Santoso, "An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS)," 2016.
- [21] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, and N. Safitri, "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA," *Shilka Dina Anwariya*, vol. 3, no. 1, 2021, [Online]. Available: www.youtube.com,
- [22] I. Ramadhani Mukhlis *et al.*, "Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur," 2023.
- [23] D. Parinata¹ and N. D. Puspaningtyas², "Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika," 2021. [Online]. Available: <http://account.Google.com/login>.
- [24] L. Daftar *et al.*, "Jurnal Politeknik Caltex Riau," 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [25] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, and M. Darwis, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [26] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, "PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)." [Online]. Available: <https://excelindo.co.id>