

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan terhadap situs Naaruna Ceramic Studio menghasilkan sebuah perancangan ulang desain *user interface* yang permasalahannya didapatkan dari hasil studi awal dengan para responden dan juga pemilik. Dalam tahapan *testing* terhadap *prototype* dengan menggunakan *tools usability online* yaitu *Maze Design* dan *System Usability Scale*. Penilaian dari pengujian *usability score* pada *Maze Design* mendapatkan nilai 79 (Medium) dan skor pada *System Usability Score* mendapatkan nilai 81,1875. Dari hasil keseluruhan penilaian berdasarkan skala maka perancangan ulang desain website Naaruna Ceramic Studio mendapatkan *Grade "A"*, *Adjective "Excellent"*, *"Acceptable"*, dan *Promoter*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan pada penelitian yang sudah dilakukan antara lain :

1. Diharapkan agar perancangan ulang desain website yang telah dikerjakan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran untuk kebutuhan pengembangan perusahaan selanjutnya.
2. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan jumlah responden agar hasil yang didapatkan lebih *valid*.
3. Pembuatan desain yang telah dibuat dapat berguna bagi perusahaan nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *APA ITU User Interface Design*. BINUS University. (2020, January 22). Retrieved March 22, 2023, from <https://binus.ac.id/knowledge/2020/01/apa-itu-user-interface-design/>
- [2] Adani, M. R. (2023, March 17). *User interface (UI): Pengertian, Fungsi, Manfaat, Dan Contoh*. Software House & System Integrator di Malang, Indonesia. Retrieved March 22, 2023, from <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-user-interface/>
- [3] Indonesia, S. S. (2022, November 17). *Memahami Pentingnya UI/UX Bagi Produk startup digital: SSI*. StartupStudio.id. Retrieved March 22, 2023, from <https://startupstudio.id/ui-ux-design/#:~:text=Pentingnya>.
- [4] A., F. (2022, December 23). *Pengertian website, Manfaat, Dan Jenis-Jenisnya Lengkap!* Hostinger Tutorial. Retrieved March 22, 2023, from <https://www.hostinger.co.id/tutorial/website-adalah>
- [5] Wijayanti, N. N. (2022, December 4). *APA ITU website? Pengertian, Jenis, Dan Manfaatnya!* Niagahoster Blog. Retrieved March 22, 2023, from <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>
- [6] P.B., S. N., Andeas, A., & Nugroho, J. A. (n.d.). *Pengembangan "jurnal proses desain" sebagai media Pembelajaran Perancangan desain*. Jurnal Desain. Retrieved April 6, 2023, from https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/10690

- [7] Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- [8] Adam, S., & Widiyanto, S. (2019). Rancang Purwarupa Aplikasi Becapap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 3(2), 96–101. <https://doi.org/10.30871/jaic.v3i2.1738>
- [9] Dr, H. P. (2021, July 25). PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS WEB PENDISTRIBUSIAN BARANG (Supply chain Management) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. <https://journal.perbanas.id/index.php/psn/article/view/389>
- [10] AM, P. A. (2020, June 26). Pembuatan Aplikasi Ayosparring dengan Pendekatan Design Thinking. *AUTOMATA* -.
- [11] MKom, M. I. S. (2021, July 18). Perancangan ulang UI/UX situs E-Learning Amikom Center dengan metode Design Thinking (Studi kasus: Amikom Center). <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>

- [12] Hendri, P. P., & Haeruddin. (n.d.). Pengembangan Aplikasi ujian berbasis web Pada SMK Maitreyawira. Retrieved March 23, 2023, from
- [13] Salim, N. S., & Yogasara, T. (n.d.). *A Perancangan Aplikasi e-retail untuk membangun user experience Positif Dalam Kegiatan Berbelanja offline: Perancangan APLIKASI E-Retail Untuk Membangun User experience Positif*. Jurnal Rekayasa Sistem Industri. Retrieved March 23, 2023, from <https://journal.unpar.ac.id/index.php/jrsi/article/view/5220>
- [14] Elgamar. (2020). KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP (N. Pangesti (ed.)). CV. Multimedia Edukasi.
- [15] A. Anggoro and A. B. L. Mailangkay2, "Perancangan Ui/ Ux Aplikasi Android Online Monitoring Kualitas Air (Onlimo) Di Bppt Menggunakan Metode User Centered Design," Pros. Semin. Nas., vol. 1, no. 1, pp. 24–26, 2021 <https://journal.perbanas.id/index.php/psn/article/view/385..>
- [16] Buana, W., & Sari, B. N. (n.d.). *Analisis user interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan usability testing Pada aplikasi Android course*. DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology. Retrieved March 27, 2023, from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/11669/4060>
- [17] Wisnu, Allan, & Ali. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Helpdesk Menggunakan Website Design Methode Dalam Mendukung Tata Kelola Teknologi Informasi*. J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika). Retrieved March 27, 2023, from <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti>

- [18] Mukhlis, I. R., Laga, S. A., Suprianto, G., Hermansyah, D., Karyawan, M. A., & Suprianto, H. (n.d.). *Pelatihan UI/UX Menggunakan figma Untuk Meningkatkan kompetensi di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK provinsi Jawa Timur*. Jurnal KeDayMas: Kemitraan dan Pemberdayaan Masyarakat. Retrieved March 30, 2023, from <https://journal.perbanas.ac.id/index.php/kedaymas/article/view/3555/pdf>
- [19] Rahmatul Zakia, Tiffany Nabarian, & Betty Amalia. (n.d.). Tampilan Rancang bangun antarmuka berbasis website design method (WDM) untuk toko baju online. Retrieved March 29, 2023, from <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/jit/article/view/620/293>

TABEL REVISI

No.	Revisi	Halaman Revisi
1	Apa dasar dari permasalahan yang muncul di latar belakang? apakah pendapat pribadi?	Pada halaman 3 telah dilakukan perubahan pada latar belakang permasalahan.
2	Melakukan study awal untuk mencari tahu tanggapan dari user/pengguna sistem tentang kekurangan dari website ini ada di bagian mana ? sehingga bisa digunakan sebagai acuan untuk menentukan dasar dari permasalahan	Pada halaman 3 telah dilakukan studi awal dengan responden menggunakan kuesioner dengan mengevaluasi situs web Naruna saat ini.
3	Mengapa menggunakan metode tsb? dibandingkan dengan metode yang lain mengapa metode tsb merupakan metode yg baik untuk redesign website?	Pada halaman 3 telah dilakukan penjelasan mengenai mengapa metode <i>Design Thinking</i> diunakan.
4	Bagaimana menentukan jumlah responden untuk testing ? apakah jumlah tersebut cukup ? tolong dibuktikan menggunakan metode	Pada halaman 21 telah ditambahkan penjelasan mengenai jumlah responden untuk tahapan testing.
5	Perlu penjelasan hasil dari maze dengan skor 79	Pada halaman 15 telah ditambahkan penjelasan skala hasil <i>usability score</i>

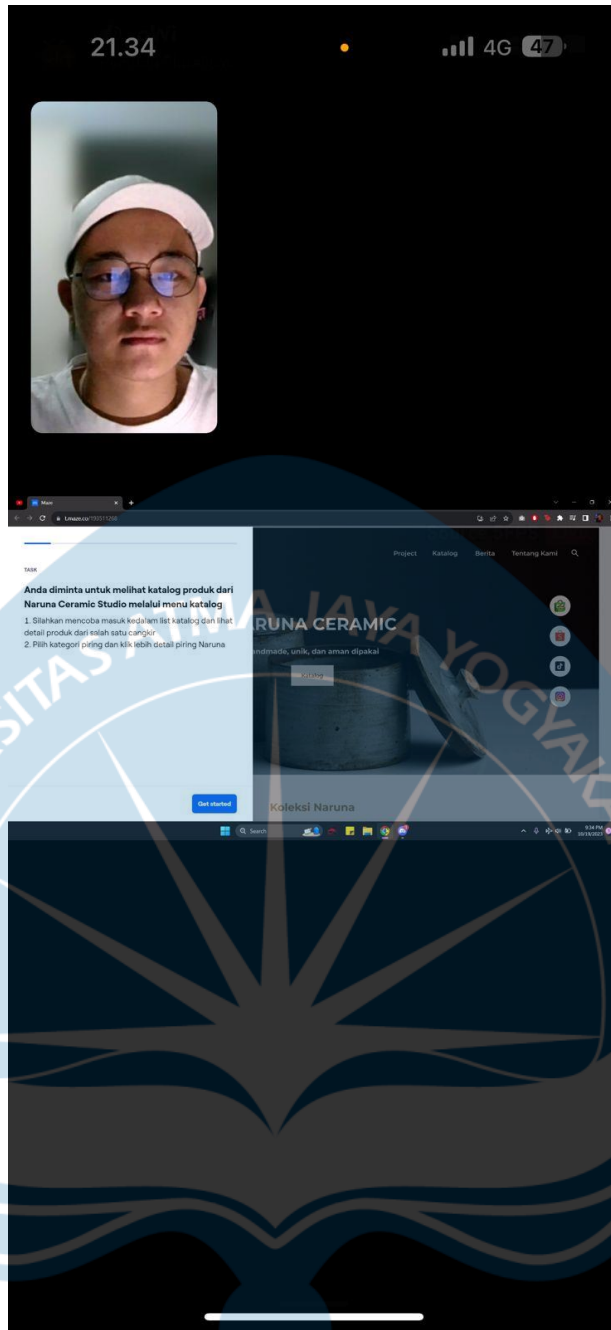
		menggunakan Maze Design.
6	Bab 3 silahkan tambahkan responden untuk testing itu siapa saja.	Pada halaman 20 telah ditambahkan siapa saja responden untuk testing yang ditujukan dalam tahapan ini.
7	latar belakang kenapa website ini harus di redesign selain dari pemilik	Pada halaman 3 dan 4 telah dijelaskan latar belakang permasalahan kenapa website harus dilakukan redesign.
8	Penjelasan testing dan arti range score di landasan teori belum ada	Pada halaman 14 dan 21, 22 Telah ditambahkan penjelasan testing dan arti range score
9	Kesimpulan yang dituliskan seharusnya merupakan penyimpulan dari hasil penelitian.	Pada halaman 90 telah dilakukan perubahan pada hasil kesimpulan dari penelitian.

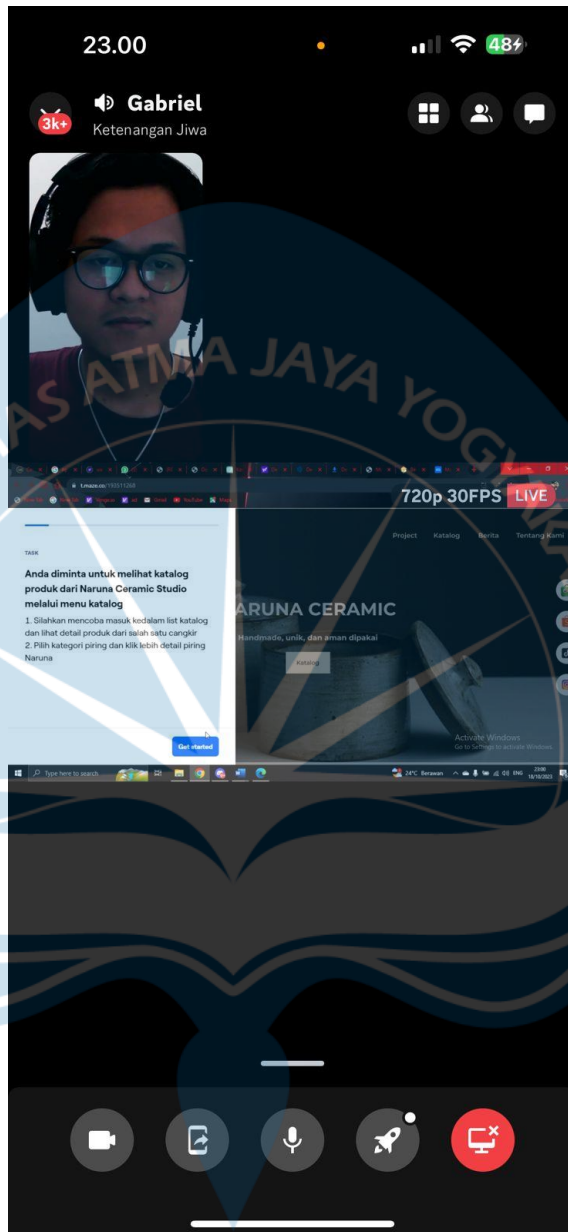
LAMPIRAN

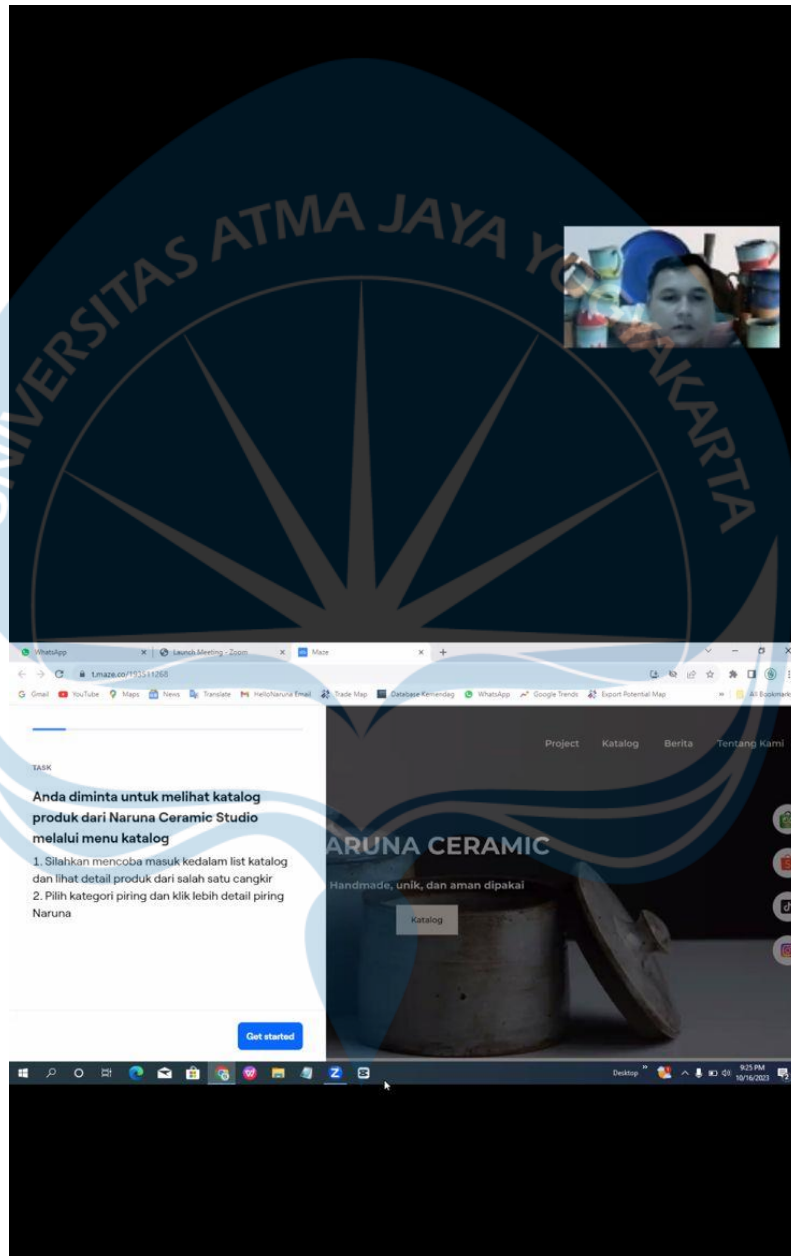












SUS Website Naruna Ceramic



Hai guys!

Setelah teman-teman menyelesaikan *Usability Testing* di Maze, sekarang kami ingin tau pendapat kalian dalam menyelesaikan *tasks* yang sudah dikerjakan teman-teman sebelumnya.

Silahkan pilih diantara skala 1-5 tentang apa yang kalian rasakan dari 10 pernyataan di bawah ini.

Email *

Valid email

This form is collecting emails. [Change settings](#)

Saya rasa fitur yang terdapat pada website Naruna Ceramic mudah digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa sistem yang dirancang pada website Naruna Ceramic terhitung rumit. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Menurut saya fitur yang dirancang pada website Naruna Ceramic sangat membantu. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa kombinasi warna yang digunakan pada website Naruna Ceramic kurang cocok. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya sangat yakin dapat menggunakan website Naruna Ceramic ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju



Saya rasa mayoritas pengguna website Naruna Ceramic akan dapat mempelajari fitur ini dengan cepat. *

1 2 3 4 5

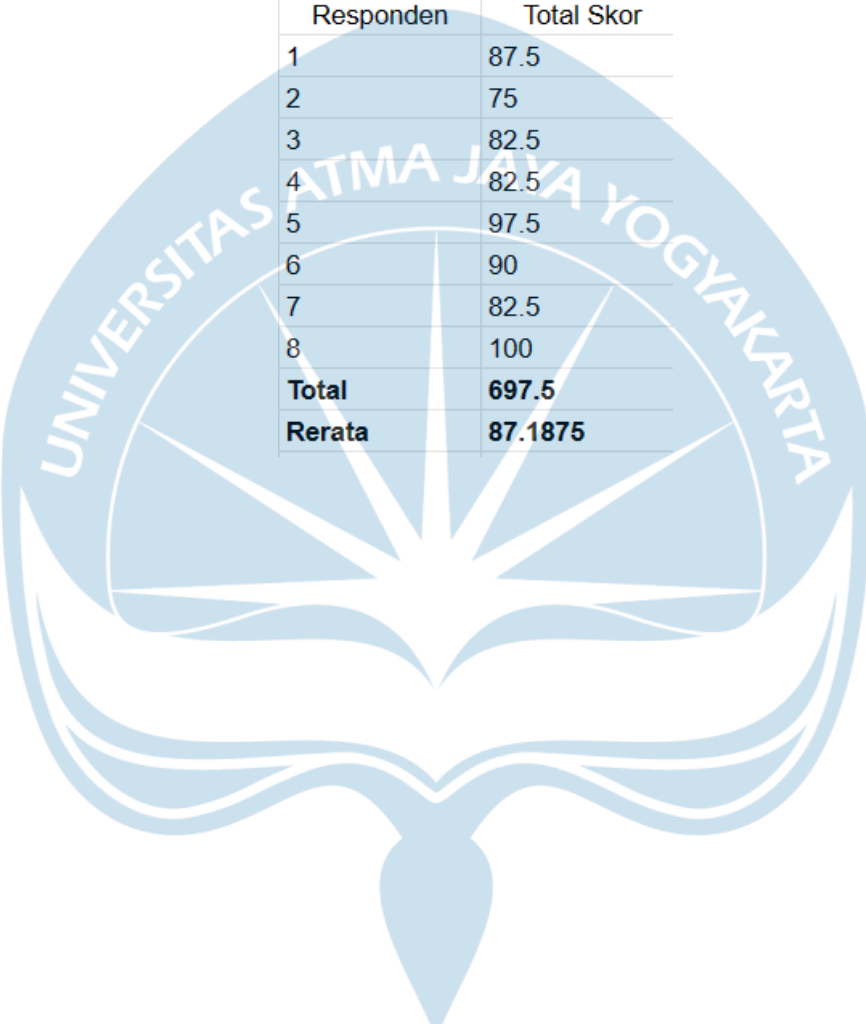
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya menemukan bahwa ada fitur yang sangat tidak praktis ketika digunakan. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju





Responden	Total Skor
1	87.5
2	75
3	82.5
4	82.5
5	97.5
6	90
7	82.5
8	100
Total	697.5
Rerata	87.1875

