

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan metode *design sprint* memberikan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah desain *user interface* dalam bentuk *website* dengan tujuan utama adalah mempermudah proses pengembangan *website* agar dapat memberikan bantuan yang optimal kepada pengguna dalam menemukan informasi terkait PT Digdaya Idhang Yugala dan membantu PT Digdaya Idhang Yugala dalam menyampaikan informasi terbaru tentang perusahaan, layanan, pengerjaan, maupun lowongan pekerjaan atau magang.
2. Proses *design sprint* terdiri dari lima tahapan, yakni:
 - Tahap pertama "*Understand*"

Melibatkan pengumpulan data melalui wawancara dengan direktur utama, project direktur, manager IT, dan kepala admin untuk memahami kebutuhan dan keinginan terkait *website*.
 - Tahap kedua "*Sketch*"

Melibatkan *low-fidelity design* atau *design* dalam bentuk gambaran kasar dengan menentukan *sitemap*, kemudian dilanjutkan dengan membuat *crazy8's*, setelah itu membuat *wireframe* atau kerangka kerja secara kasar.
 - Tahap ketiga "*Decide*"

Mencakup proses pengambilan keputusan dengan menetapkan fungsi yang akan digunakan pada proses prototype, termasuk pembuatan *storyboard*, *prototype*, dan desain *high-fidelity* yang mendekati produk akhir.

- Tahap keempat "*Prototype*"

Membuat *prototype* menggunakan hasil *storyboard* yang sudah jadi melalui tahapan *decide* sebelumnya dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang hasil akhir produk yang dikembangkan dari desain *low - fidelity* atau *wireframe* yang sudah ada menjadi desain *high-fidelity*.

- Tahap kelima "*Validate*"

Dilakukan pengujian untuk memastikan desain sesuai dengan kebutuhan PT Digdaya Idhang Yugala. Dalam tahap *validate*, dilakukan menggunakan *usability testing single easy question* untuk mengukur tingkat kemudahan setiap *task* yang diberikan kepada pengguna. Setelah melakukan pengujian kepada empat orang responden mengerjakan delapan *task* mendapatkan hasil untuk *task* yang pertama mendapatkan skor (6). *Task* kedua mendapatkan skor (6.2). *Task* ketiga mendapatkan skor (6.5). *Task* keempat mendapatkan skor (6.5). *Task* kelima mendapatkan skor (6.2). *Task* keenam mendapatkan skor (6.2). *Task* ketujuh mendapatkan skor (6.2). *Task* kedelapan mendapatkan skor (6.5).

3. Jumlah rata – rata dari setiap *task* yang sudah diberikan memiliki skor lebih dari 5 yang artinya *user interface* yang dihasilkan memiliki tingkat kemudahan yang baik.
4. Dalam pengerjaan *task* responden juga diperbolehkan untuk memberikan masukan. Setelah mendapatkan masukan dari Ibu Ester B.S sebagai direktur utama PT Digdaya Idhang Yugala, maka terdapat revisi desain yang dilakukan untuk menyesuaikan keinginan responden.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa keterbatasan sehingga diperlukan saran untuk penelitian sebagai berikut:

1. Diharapkan bahwa desain yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat diimplementasikan secara langsung, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan.
2. Meskipun penelitian ini difokuskan pada *website*, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan pengembangan hingga ke aplikasi *mobile*, mengingat pesatnya perkembangan teknologi *mobile*.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Wardhana, "Strategi Digital Marketing dan Implikasinya Pada Keunggulan Bersaing UMK di Indonesia," *In Seminar Nasional Keuangan dan Bisnis IV*, no. April 2015, 2015.
- [2] M. T. Febriyantoro and D. Arisandi, "Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Pada Era Masyarakat Ekonomi Asean," *JMD: Jurnal Riset Manajemen & Bisnis Dewantara*, vol. 1, no. 2, 2018, doi: 10.26533/jmd.v1i2.175.
- [3] B. Susanto, A. Hadianto, F. N. Chariri, M. Rochman, M. M. Syaukani, and A. A. Daniswara, "Penggunaan Digital Marketing untuk Memperluas Pasar dan Meningkatkan Daya Saing UMKM," *Community Empowerment*, vol. 6, no. 1, 2020, doi: 10.31603/ce.4244.
- [4] L. I. Labrecque, E. Markos, and G. R. Milne, "Online Personal Branding: Processes, Challenges, and Implications," *Journal of Interactive Marketing*, vol. 25, no. 1, 2011, doi: 10.1016/j.intmar.2010.09.002.
- [5] T. Utari, "Pengembangan Search Engine Optimization (SEO) pada Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM," *ijd-demos*, vol. 4, no. 2, 2022, doi: 10.37950/ijd.v4i2.247.
- [6] J. C. Pereira and R. de F. S. M. Russo, "Design thinking integrated in agile software development: A systematic literature review," in *Procedia Computer Science*, 2018. doi: 10.1016/j.procs.2018.10.101.
- [7] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah, "ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT (Studi Kasus : CV Tirta Kalimaya)," 2021.
- [8] A. Chusyairi and S. S. Subari, "Perancangan E-Recruitment Dosen Baru Berbasis Web Dengan Metode Design Sprint," *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, vol. 5, no. 1, 2020, doi: 10.51211/itbi.v5i1.1408.

- [9] W. F. Anggraini, T. Susanto, and I. Ahmad, "SISTEM INFORMASI PEMASARAN HASIL KELOMPOK WANITA TANI DESA SUNGAI LANGKA MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [10] H. Wendri, J. Dedy Irawan, and A. Faisol, "PENERAPAN LOCATION BASED SERVICE UNTUK PENCARIAN LOKASI RAPAT MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 4, no. 2, 2020, doi: 10.36040/jati.v4i2.2694.
- [11] S. Magistretti, C. Dell'Era, and N. Doppio, "Design sprint for SMEs: an organizational taxonomy based on configuration theory," *Management Decision*, vol. 58, no. 9, 2020, doi: 10.1108/MD-10-2019-1501.
- [12] K. Winfield, N. D. Sizer, and F. L. Siena, "DESIGN SPRINT METHODOLOGIES TRANSFORMED IN A DIGITAL ENVIRONMENT," in *Proceedings of the 24th International Conference on Engineering and Product Design Education: Disrupt, Innovate, Regenerate and Transform, E and PDE 2022*, 2022. doi: 10.35199/epde.2022.26.
- [13] E. C. Shirvanadi, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," *Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*, 2021.
- [14] N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati, "User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method," *SISFOTENIKA*, vol. 11, no. 1, 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- [15] Pratama, A. D. (2020). *PERANCANGAN ULANG DESAIN APLIKASI "TEMAN BUMIL" DENGAN METODE DESAIN SPRINT (STUDI KASUS PT. GLOBAL URBAN ESENSIAL)* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- [16] R. Ramadan. H. Muslimah Az-Zahra. and R. I. Rokhmawati. "Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia)." 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [17] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah. "ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT (Studi Kasus : CV Tirta Kalimaya). " 2021.
- [18]] M. B. K. Digjaya. "ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE GYM SAM FITNESS MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT. " Thesis. Atma Jaya Yogyakarta. Yogyakarta. 2022
- [19] R. R. M. Silalahi. "Analisis Kebutuhan dan Perancangan User Interface SubAplikasi Forum Begalor Menggunakan Metode Design Sprint. " Thesis. Atma Jaya Yogyakarta. Yogyakarta. 2022.
- [20] Q. M. Ilyas, M. Ahmad, N. Zaman, M. A. Alshamari, and I. Ahmed, "Localized Text-Free User Interfaces," *IEEE Access*, vol. 10, 2022, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3139525.
- [21] M. H. Miraz, M. Ali, and P. S. Excell, "Adaptive user interfaces and universal usability through plasticity of user interface design," *Computer Science Review*, vol. 40. 2021. doi: 10.1016/j.cosrev.2021.100363.
- [22] K. Lidin, "Prototypes," *Project Baik*, no. 66. 2020. doi: 10.51461/projectbaik.66.1718.
- [23] M. Wessel, F. Thies, and A. Benlian, "The role of prototype fidelity in technology crowdfunding," *J Bus Ventur*, vol. 37, no. 4, 2022, doi: 10.1016/j.jbusvent.2022.106220.
- [24] S. Magistretti, L. Allo, R. Verganti, C. Dell'Era, and F. Reutter, "The microfoundations of design sprint: how Johnson & Johnson cultivates innovation in a highly regulated market," *Journal of Knowledge Management*, vol. 25, no. 11, 2021, doi: 10.1108/JKM-09-2020-0687.
- [25] E. Arce, A. Suárez-García, J. A. López-Vázquez, and M. I. Fernández-Ibáñez, "Design Sprint: Enhancing STEAM and engineering education through agile prototyping and testing ideas," *Think Skills Creat*, vol. 44, 2022, doi: 10.1016/j.tsc.2022.101039.

DAFTAR REVISI

No	Revisi	Halaman
1	Lengkapi dan syncron kan hasil wawancara, how might we, dan desain.	Telah ditambahkan pada halaman 22, 24, dan 54.
2	Mengapa memilih design sprint ? apa yang membuat metode ini cocok diimplementasikan pada penelitian ini ?	Telah ditambahkan pada halaman 13.
3	Dari usability testing bagaimana mengevaluasi task yang dikerjakan respondennya ? contoh menghitung task yang berhasil dan tidak berhasil dikerjakan ? waktu pengerjaan ?	Telah ditambahkan pada halaman 64 dan 79 – 84.
4	Cara mengolah kuesionernya bagaimana ?	Telah ditambahkan pada halaman 65 – 66.

LAMPIRAN

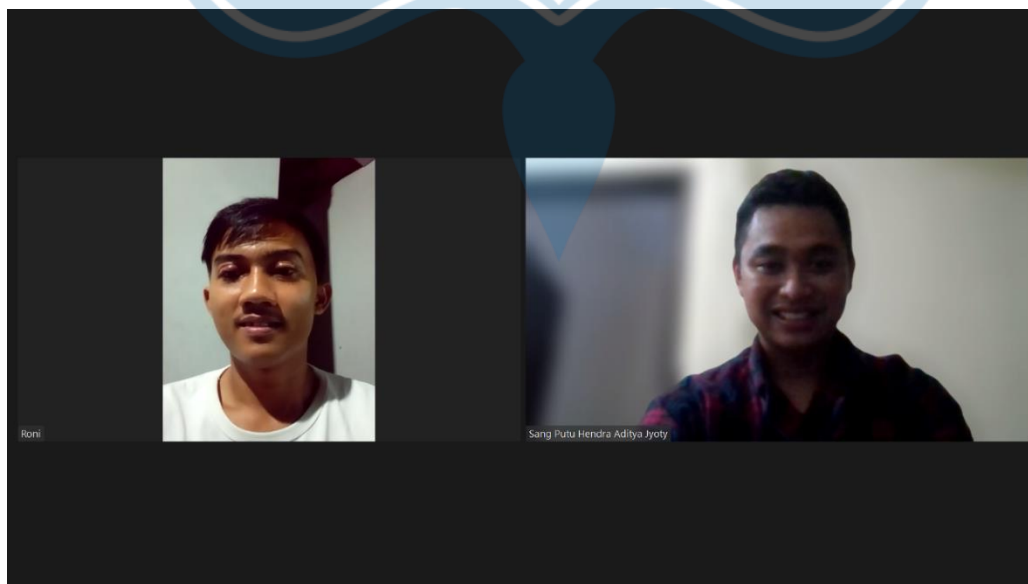
Lampiran 1 bukti wawancara bersama Direktur Utama dan Project Direktur

(Ester B.S dan Evan Joan C)



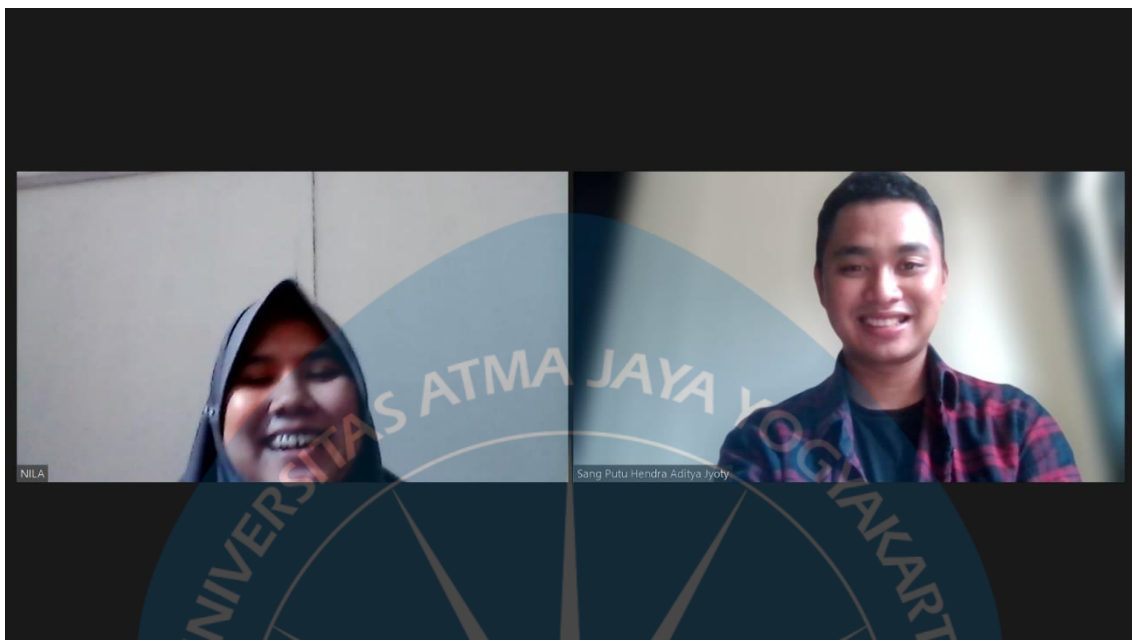
Lampiran 2 bukti wawancara bersama Manager IT

(Roni Romandhona)



Lampiran 3 bukti wawancara dengan Kepala Admin

(Nila Kusumawati)



Lampiran 4 “Form Pendaftaran Kerja/Magang”

PT. Digdaya Idhang Yugala

WASPADA PENIPUAN
PT Digdaya Idhang Yugala tidak pernah meminta biaya apapun untuk seluruh rangkaian proses recruitment, baik dalam penerimaan calon pekerja maupun calon peserta magang.

Magang Mahasiswa
- Program 'Postres - Student' -
Program magang terbuka untuk mahasiswa yang akan dibuka 1x batch per semester. Mahasiswa akan menjalankan pelatihan, pembelajaran, dan project.

Magang Reguler
Program magang terbuka untuk umum (fresh graduate dipersilahkan) yang akan dibuka dalam kurun waktu 3 bulan sekali. Bagi peserta Dreamer Reguler akan mendapatkan benefit jenjang karir di PT DIY.

PERHATIAN !!
- MOHON LINTUK MEMBACA DETAIL SELURUH PERSYARATAN DAN RANGKAIAN PROSES OPEN RECRUITMENT -

Login ke Google untuk menyimpan progres. Pelajari lebih lanjut

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

NAMA LENGKAP *
Jawaban Anda

NO. HANDPHONE (WhatsApp) *
Jawaban Anda

EMAIL *
Jawaban Anda

ALAMAT DOMISILI *
Jawaban Anda

Tanggal Bisa Mulai Kerja/Magang *
Tanggal

Permintaan Gaji ?
*Wajib untuk melamar kerja
Jawaban Anda

Status Sekarang? *
 Freelance
 Sedang Kosong (Pengangguran)
 Masih Sekolah/Kuliah
 Lainnya

Apakah sudah memiliki pengalaman?
*Wajib untuk melamar kerja
Jawaban Anda

Jika Sedang / Pernah Bekerja, Kenapa Meninggalkan Perusahaan Sebelumnya?
*Wajib untuk melamar kerja
Jawaban Anda

**Mengapa Kami Harus Memilih Anda *
Daripada Pelamar yang Lain?**
Jawaban Anda

Mengapa Anda Tertarik Bekerja/Magang di Perusahaan Kami? *
Jawaban Anda

KIRIM Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

Lampiran 5 “Kuisoner Task Pengujian Desain Tingkat Kegunaan Pada Website PT. Digdaya Idhang Yugala”

Task Pengujian Desain Tingkat Kegunaan Pada Website PT. Digdaya Idhang Yugala

Pada tahapan *validate* atau tahapan terakhir dari penelitian dengan metode *design sprint* akan dilakukan pengujian terhadap desain tampilan yang telah dibuat dengan menerapkan metode *usability testing single ease question*.

Tujuan utama pada pengujian ini merupakan penilaian desain *User Interface* pada *website* PT Digdaya Idhang Yugala yang telah mengakomodasi keperluan dan aspirasi dari pihak yang memiliki kepentingan. Pemilihan responden dilakukan kepada empat pemangku kepentingan utama dari PT Digdaya Idhang Yugala, yaitu :

1. Bu Ester Budi Setiyani (Direktur utama)
2. Bapak Roni (Manager IT)
3. Bapak Evan (Project Manager)
4. Ibu Nila K. (Kepala Admin)

adityahendra46@gmail.com Ganti akun

Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama *

Jawaban Anda

Jabatan *

Jawaban Anda

Berikutnya Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

14.15 Task Pengujian Desa... < > ⋮

Task Pengujian Desain Tingkat Kegunaan Pada Website PT. Digdaya Idhang Yugala

Login ke Google untuk menyimpan progres. [Pelajari lebih lanjut](#)

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Task Pengujian Desain Tingkat Kegunaan Pada PT. Digdaya Idhang Yugala

Pada tahapan *validate* atau tahapan terakhir dari penelitian dengan metode *design sprint* akan dilakukan pengujian terhadap desain tampilan yang telah dibuat dengan menerapkan metode *usability testing single ease question*.

Tujuan utama pada pengujian ini merupakan penilaian desain *User Interface* pada *website* PT Digdaya Idhang Yugala yang telah mengakomodasi keperluan dan aspirasi dari pihak yang memiliki kepentingan. Pemilihan responden dilakukan kepada empat pemangku kepentingan utama dari PT Digdaya Idhang Yugala.

Keterangan:

1. Sangat Sulit
2. Sulit
3. Cukup Sulit
4. Netral
5. Cukup Mudah
6. Mudah
7. Sangat Mudah

Menemukan dan melihat tampilan isi *
semua beranda

Menampilkan halaman beranda

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Melakukan pengisian pesan hingga *
bisa terkirim serta mencoba
mengeklik *button* Gmail dan
WhatsApp hingga bisa terhubung
secara langsung.

Menampilkan halaman kontak

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Menemukan dan melihat tampilan *
tentang perusahaan

Menampilkan halaman tentang
perusahaan

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Menemukan dan melihat tampilan *
highlight berita serta mencoba
mengeklik *button* "Baca
Selengkapnya" hingga menuju ke
uraian berita.

Menampilkan halaman *highlight* berita

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Menemukan dan melihat tampilan *
layanan perusahaan

Menampilkan halaman layanan
perusahaan

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Melihat tampilan uraian berita serta *
mencoba mengeklik *button* "Baca
Selengkapnya" hingga menuju ke
berita yang lengkap.

Uraian berita

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Melihat tampilan karir serta mencoba *
mengeklik *button "Lihat Detail"* hingga
menuju ke informasi yang lengkap.

Menampilkan halaman karir

1

2

3

4

5

6

7

Menemukan dan melihat tampilan *
uraian karir serta mencoba mengeklik
button "Daftar" hingga bisa terdaftar.

Uraian karir

1

2

3

4


5

6

7

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google
Formulir.

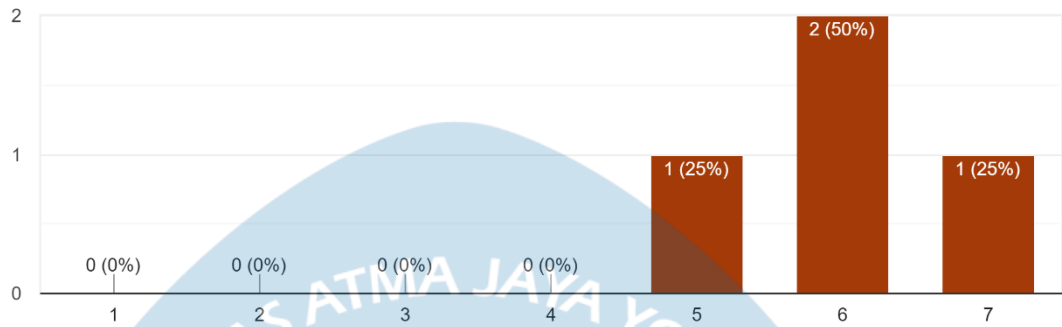
Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
[Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) -
[Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir 

Lampiran 6 “Grafik Chart Task Pengujian Desain Tingkat Kegunaan Pada PT. Digdaya Idhang Yugala”

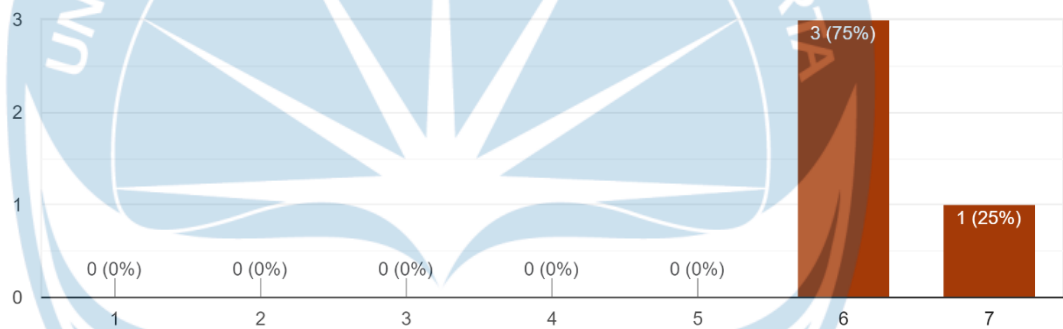
Menemukan dan melihat tampilan isi semua beranda

4 jawaban



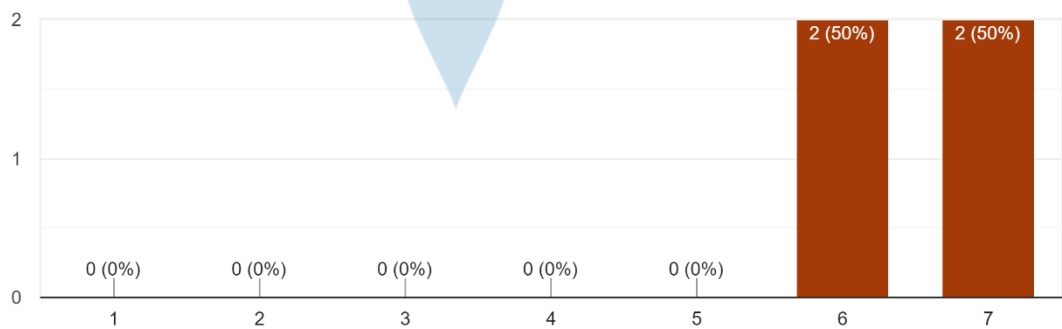
Menemukan dan melihat tampilan tentang perusahaan

4 jawaban



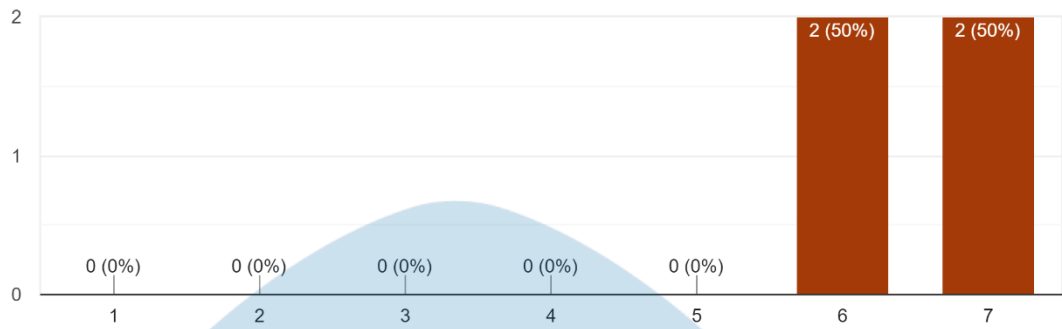
Menemukan dan melihat tampilan layanan perusahaan

4 jawaban



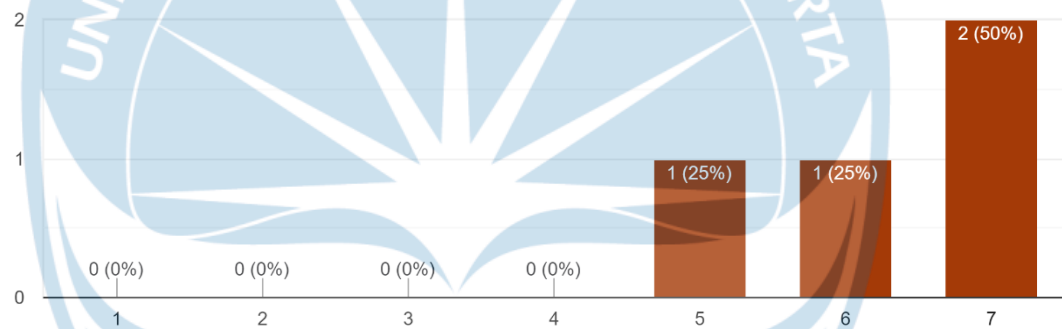
Melakukan pengisian pesan hingga bisa terkirim serta mencoba mengeklik button Gmail dan WhatsApp hingga bisa terhubung secara langsung.

4 jawaban



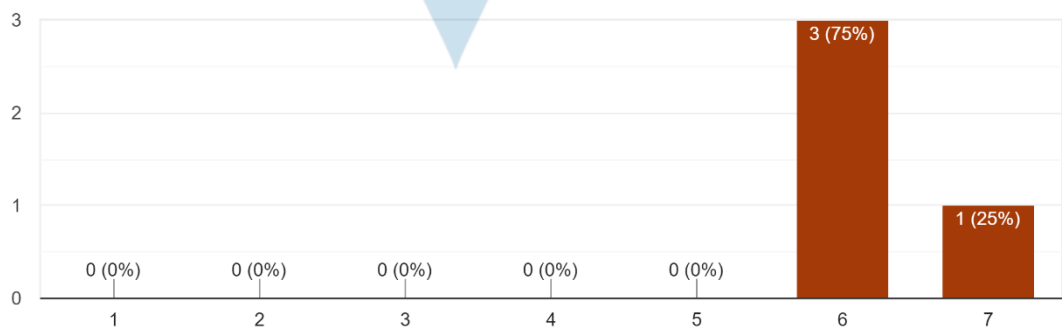
Menemukan dan melihat tampilan highlight berita serta mencoba mengeklik button “Baca Selengkapnya” hingga menuju ke uraian berita.

4 jawaban



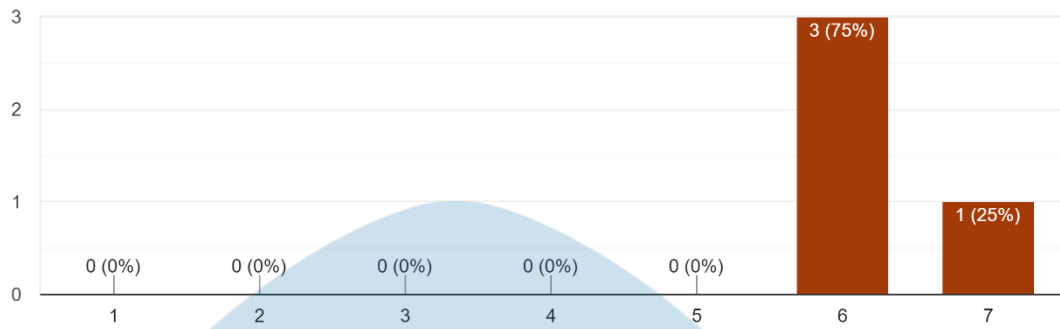
Melihat tampilan uraian berita serta mencoba mengeklik button “Baca Selengkapnya” hingga menuju ke berita yang lengkap.

4 jawaban



Melihat tampilan karir serta mencoba mengeklik button “Lihat Detail” hingga menuju ke informasi yang lengkap.

4 jawaban



Menemukan dan melihat tampilan uraian karir serta mencoba mengeklik button “Daftar” hingga bisa terdaftar.

4 jawaban

