

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tahapan akhir dari penelitian yang dilakukan adalah membuat kesimpulan dan saran. Berdasarkan dari hasil penelitian desain antarmuka yang telah dilakukan, tingkat *usability* antara desain awal dan desain solusi *website* Dispar Kabupaten Kutai Timur meningkat. Hasil evaluasi kuesioner *WEBUSE* pada desain awal mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0.401 yang termasuk pada level *usability Moderate*. Pada kuesioner *WEBUSE* desain solusi terjadi peningkatan dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0.874 yang termasuk pada level *usability Excellent*. Selanjutnya pada tes tugas pada desain awal, rata-rata responden membutuhkan waktu selama 144.8 detik untuk menyelesaikan seluruh tes tugas. Sedangkan pada desain solusi, responden hanya memerlukan 77.2 detik dalam menyelesaikan tes tugas yang sama dengan tes tugas desain awal dengan selisih waktu 67.6, dan dapat dikatakan desain solusi memudahkan pengguna karena waktu yang digunakan dalam menyelesaikan tugas lebih singkat dibandingkan dengan desain awal.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan desain solusi *website* Dispar Kabupaten Kutai Timur dapat menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna pada desain sebelumnya dengan meningkatnya nilai *usability*, dan mempermudah pengguna dalam mengakses *website* Dispar Kabupaten Kutai Timur.

B. Saran

Saran yang diberikan bagi pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut :

1. Pada penelitian berikutnya disarankan agar hasil dari perancangan tampilan desain dapat diimplementasikan pada tampilan *website*.
2. Meningkatkan keterbaruan desain dan informasi agar tidak ada halaman yang

kosong.

3. Menambahkan test case kriteria lain, seperti clarity (kejelasan), dan easiness (kemudahan).



DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. A. Nugroho, A. K. Amarco and M. Yasin, "Perkembangan Industri 5.0 Terhadap Perekonomian Indonesia," *MAKREJU*, vol. 1, no. 3, pp. 95-106, 2023.
- [2] Amiruddin and M. Ali, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Mendukung E-government di Desa Tongke-Tongke Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai," *Jurnal Sosial Dan Politik*, vol. 10, no. 1, p. 23, 2020.
- [3] S. Mariano, "Penerapan E-Government Dalam Pelayanan Publik Di Kabupaten Sidoarjo," *Jurnal Unair*, 2018.
- [4] Wikipedia, "Kabupaten Kutai Timur," *Wikipedia Ensiklopedia Bebas*, 2023.
- [5] "KOMINFO.BONE.GO.ID," Website Pemerintahan Daerah Sangat Penting, 5 12 2018. [Online]. Available: <https://diskominfo.bone.go.id/2018/12/05/website-pemerintah-daerah-sangat-penting/>.
- [6] B. G. Ananta and I. V. Papatungan, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Tukang Kangtukung Dengan Metodologi Human-Centered Design," *AUTOMATA*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [7] H. N. Hadi, A. Tirtana and A. Zulkarnain, "Penggunaan User Centered Design Dalam Pembuatan Website Portal MGBK SMA Kota Malang," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, pp. 138-143, 2022.
- [8] Handoko and Joosten, "Penerapan Metode Webuse Dalam Mengevaluasi Situs Hypermart.co.id Dan Transmartdelivery.co.id," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 10, no. 2, pp. 654-665, 2023.
- [9] H. T. R. I. R. I. N. Arifin, "Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer," *Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool*, vol. 3, pp. 1725-1732, 2019.
- [10] A. Avindra, C. M. Cahyani and L. R. Ningsih, "Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma," *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability*, vol. 1, no. 2, pp. 44-49, 2021.

- [11] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered Design) pada website Thriftdoor," *AUTOMATA*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [12] D. N. Yastin, H. B. Suseno and V. Arifin, "Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (GDD)," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 13, no. 2, pp. 157-170, 2020.
- [13] D. A. Lestari, H. W. Utomo and A. D. Septiadi, "Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD)," *Jurnal Riset Komputer*, vol. 10, no. 2, pp. 615-626, 2023.
- [14] Y. Trimarsiah and M. Arafat, "Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja Menggunakan PHP dan MySQL," *Jurnal Ilmiah Matrik*, vol. 19, no. 1, pp. 1-90, 2017.
- [15] N. R. Wiwesa, "Jurnal Sosial Humaniora Terapan," *User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan*, vol. 3, no. 2, pp. 17-31, 2021.
- [16] "Binus University," User Experience (UX): Definisi, Manfaat, Dan Cara Penerapan, [Online]. Available: <https://binus.ac.id/bandung/2023/07/user-experience-ux-definisi-manfaat-dan-cara-penerapan/>. [Accessed 24 8 2024].
- [17] A. S. Wijaya, "User Centered Design," 21 5 2019. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>. [Accessed 2023 11 21].
- [18] I. K. Dewi, Y. T. Mursityo and R. R. M. Putri, "Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 8, pp. 2909-2918, 2018.
- [19] M. Suparman, M. Rosada, M. Lutpi, P. Kamaliya, F. Sabaniah, R. H. Alfian, F. Ramadhan, I. Alfaro and M. Rosdiana, "Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0," *Abdi Jurnal Publikasi*, vol. 1, no. 6, pp. 552-555, 2023.

- [20] K. Miysell and J. Wasisto, "Persepsi Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Pada Peluang Kerja Information Professional," *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, vol. 9, no. 2, p. 46, 2020.
- [21] Andiputra and R. Tanamal, "Analisi Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.com," *Business Management Journal*, vol. 16, no. 1, pp. 11-15, 2020.
- [22] J. Nielsen, "Why You Only Need to Test with 5 Users," *Nielsen Norman Group*, 2000.
- [23] Himtika, "Artikel Informatika," *Apa Itu User Interface dan 6 Karakteristik User Interface*, 2021.

