

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan *user interface* dan *user experience* berbasis android dengan menggunakan metode *user-centered design* ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna baik masyarakat umum dan pihak Dishub DIY. *User-Centered Design* yang berarti perancangan berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. *Prototype* dirancang menggunakan aplikasi Figma dengan setiap tahapan melibatkan pengguna. Perancangan ini menjadi bahan usulan untuk perbaikan *website* yang sudah ada dan usulan desain aplikasi berbasis android. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang sudah diuji reliabilitas dan validitasnya, sehingga layak digunakan untuk menilai hasil desain. Instrumen diujikan kepada 100 responden untuk melihat skor *System Usability Scale* dari aplikasi. Hasil pengujian menghasilkan nilai 66 yang menunjukkan bahwa aplikasi E-Lintas masuk ke dalam tingkat *Acceptability Range* yaitu *Marginal High*, tingkat *Grade Scale* berada pada kategori D, dan tingkat *Adjective Rating* berada pada kategori OK. Jika dibandingkan dengan skor SUS *website* yang sudah ada yaitu 45,2, aplikasi E-Lintas lebih baik dan lebih diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* dan *user experience* pada aplikasi *mobile* E-Lintas ini memenuhi syarat usability yang cukup baik dan sesuai dengan kaidah metode *user-centered design*. UI dan UX aplikasi E-Lintas masih perlu dikembangkan lagi sebelum dipublikasi agar penggunaan lebih optimal.

B. Saran

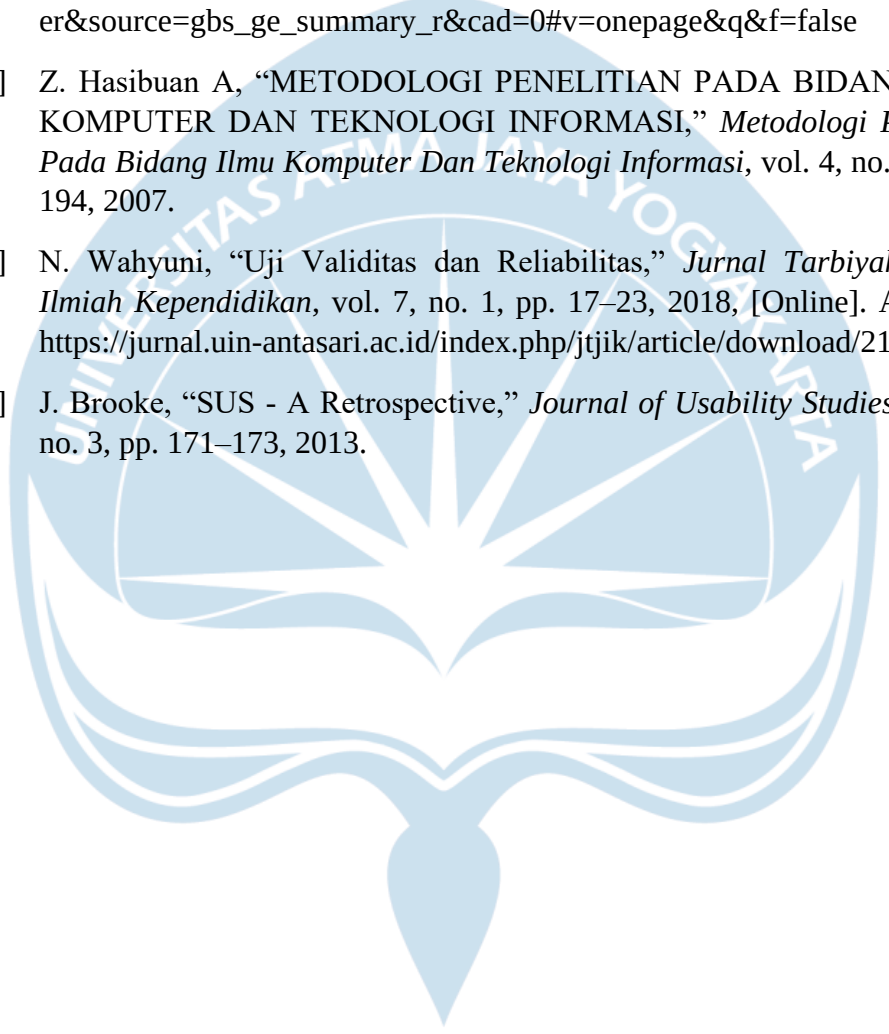
Perancangan *user interface* dan *user experience* yang dilakukan oleh penulis masih jauh dari sempurna. Masih banyak kekurangan yang sengaja maupun tidak sengaja karena keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena

itu, dibutuhkan evaluasi lagi agar desain yang dibuat dapat diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi secara baik. Adapun beberapa saran, yaitu:

1. Desain pada bagian form 'Kontak Kami' dikembangkan agar dapat menerima respon isian dari pengguna.
2. Hasil skor usability aplikasi E-Lintas yang didapatkan sebesar 66 namun belum menjamin kesempurnaan desain tersebut. Oleh karena itu, diharapkan ketika desain ini diimplementasikan menjadi aplikasi perlu memperhatikan lagi kenyamanan dan fungsi yang baik.
3. *Task/Tugas* yang diberikan pada pengguna pada saat penilaian sebaiknya lebih spesifik agar pengguna dapat mengakses aplikasi sampai ke bagian-bagian yang lebih detail.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Himawan, *Interface User Experience*, 1st ed. Yogyakarta: Lembaga Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta, 2020. [Online]. Available: <http://eprints.upnyk.ac.id/id/eprint/26163>
- [2] B. F. Laoren, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE MAINTENANCE DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN,” Yogyakarta, 2021.
- [3] Fauzi. Muhammad Trisna, Firmansyah. Rahmat and S. fajar S. Gumilang, “Perancangan User Interface Dan User Experience Mobile Application Sibengkel Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User-Centered User Interface and User Design Sibengkel Mobile Application Experience for Meet User Requirements Using User-Centered,” vol. 7, no. 2, pp. 7574–7580, 2020.
- [4] A. B. Ahsan, S. Fahmi, and K. Latifah, “Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi E-Maintenance Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode User Centered Design Di Upttik Universitas PGRI Semarang,” *Science And Engineering National Seminar*, vol. 5, no. Sens 5, pp. 265–274, 2020.
- [5] A. B. Cavanaugh, *ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA WEBSITE DLU FERRY*. Surabaya, 2021. [Online]. Available: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5911/1/16410100142-2021-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- [6] I. Tesler, “The Main Steps of The User Interface Design,” 2020. <https://intetics.com/blog/the-main-steps-of-the-user-interface-design/>
- [7] J. Carlos, O. Nicolás, and M. Aurisicchio, “A scenario of user experience,” no. February, 2017, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/286612499>
- [8] T. Lam, “6 Steps in A Common UX Design Process,” 2016. <https://blog.prototypr.io/a-common-product-ux-design-process-55af4ab5665e>
- [9] M. Teknologi, “Pengertian Keunggulan & Manfaat Mobile Apps,” 2020. <https://majapahit.id/blog/2021/03/17/apa-itu-mobile-apps/>

- 
- [10] L. Albani and G. Lombardi (FIMI), “User Centered Design for EASYREACH,” no. November 2010, pp. 1–45, 2010.
- [11] L. Maioli, “Fixing Bad UX Designs: Master proven approaches, tools, and techniques to make your user experience great again,” Birmingham, UK: Packt Publishing, 2018, pp. 1–252. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=cuIODwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [12] Z. Hasibuan A, “METODOLOGI PENELITIAN PADA BIDANG ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI,” *Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 1–194, 2007.
- [13] N. Wahyuni, “Uji Validitas dan Reliabilitas,” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 17–23, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtijk/article/download/2100/1544>
- [14] J. Brooke, “SUS - A Retrospective,” *Journal of Usability Studies*, vol. 49, no. 3, pp. 171–173, 2013.