

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pembuatan *user interface* dengan metode *user centered design* diperoleh hasil bahwa YPS YKPP dapat disimpulkan bahwa membutuhkan sebuah rancangan desain *interface* aplikasi penggajian berbasis *web*. Kemudian dilakukan wawancara kebutuhan pengguna membutuhkan fitur seperti *Register* dan *Login*, data guru, data karyawan, daftar absen, gaji, slip gaji. Dari hasil penelitian yang penulis lakukan YPS YKPP membutuhkan desain *interface* perancangan penggajian berbasis *web*. Sehingga peneliti menghasilkan *user interface* aplikasi penggajian berbasis *web* dan *prototype*

5.2. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini memiliki keterbatasan sehingga perlu dilakukan peningkatan terkait penelitian selanjutnya:

1. Bagi Yayasan Pengelola Sekolah YKPP Pendopo yang akan menggunakan aplikasi penggajian berbasis *web* dapat membantu kelancaran penerapan aplikasi penggajian agar lebih efektif dan efisien.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat mencoba mengembangkan penelitian hingga tahap pengembangan aplikasi sehingga aplikasi dapat digunakan langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binus, “Apa itu User Interface Design – BINUS University,” *Binus University Knowledge Management Center*. 2020, [Online]. Available: <https://binus.ac.id/knowledge/2020/01/apa-itu-user-interface-design/>.
- [2] W. Benjamin, *No Title*, vol. 3. 2019.
- [3] M. R. Adani, “Pengenalan User Interface: Pengertian, Manfaat, dan Karakteristik,” *Sekawan Media*. 2020, [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-user-interface/>.
- [4] I. S. Y. Saputri, M. Fadli, and I. Surya, “Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web,” *J. Aksara Komput. Terap.*, vol. 6, no. 2, pp. 269–278, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>.
- [5] Y. V. Akay, A. J. Santoso, and F. L. S. Rahayu, “Metode User Centered Design [UCD] Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas [Studi Kasus: Kota Manado],” *Pros. Semin. Nas. ReTII*, no. Amborowati, pp. 1–6, 2019.
- [6] A. Kurnia Rianingtyas and K. Kusuma Wardani, “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel,” *J. Sains Dan Seni Its*, vol. 7, no. 2, pp. 2337–3520, 2018.
- [7] Y. A. Kurniawan and M. Setyawan, “Perancangan Desain Interface Aplikasi Smartphone Untuk Menu Di Agra Rooftop Dengan Teori Nirmana,” *JADECS (Jurnal Art, Des. Art Educ. Cult. Stud.)*, vol. 6, no. 1, p. 44, 2021, doi: 10.17977/um037v6i12021p44-52.
- [8] G. R. P. S. Y. Putra, B. P. W. Nirmala, and A. A. I. I. Paramitha, “Perancangan User Interface Pada Website PT. Balideva Bintang Sejahtera Menggunakan Metode User Centered Design,” *Pros. Semin. Nas. Apl. Sains Teknol.*, pp. 187–197, 2021.
- [9] A. A. Puji and V. Engraini, “Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design,” *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2196.

- [10] R. Hidayatullah, "Pembuatan Desain Website Sebagai Penunjang Company Profile CV. Hensindo.," pp. 11–25, 2016, [Online]. Available: http://sir.stikom.edu/id/eprint/2329/5/BAB_III.pdf.
- [11] M. Jogianto, M. Romney, and M. Jogiyanto, "BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI 2.1. Pengertian sistem," no. 2010, pp. 5–19, 2015.
- [12] L. Albani and G. Lombardi (FIMI), "User Centred Design for EASYREACH," *EASYREACH is a Proj. AAL Progr.*, vol. D1.1 – v.1, no. November 2010, pp. 1–45, 2010.
- [13] W. K. Hartanto, D. Junaedi, and E. R. Kaburuan, "Perancangan User Interface Game Angklung dengan Metode User Centered Design (Studi Kasus Saung Angklung Udjo)," *Indones. J. Comput.*, vol. 4, no. 1, p. 85, 2019, doi: 10.21108/indojc.2019.4.1.273.
- [14] Binus, "Usability Vs User Experience," *Binus University*. 2015, [Online]. Available: <https://socs.binus.ac.id/2015/09/18/usability-vs-user-experience/>.
- [15] "Mengenal Tools Figma Beserta Fungsi dan Fiturnya." .
- [16] A. P. Hendradewa, "Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone)," *Teknoin*, vol. 23, no. 1, pp. 9–18, 2017, doi: 10.20885/teknoin.vol23.iss1.art2.
- [17] "User Centered Design – School of Information Systems." .
- [18] B. A. B. Iii, "Bab iii dasar teori batubara," pp. 23–48, 2002.
- [19] "Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype - Dicoding Blog." [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>.
- [20] M. T. Handayani, "Wireframe: 3 Elemen Dan Bedanya Dengan Mockup Dan Prototype," *Ekrut Media*. 2022, [Online]. Available: <https://www.ekrut.com/media/wireframe-adalah>.
- [21] "Prototyping Dalam Proses Design." .
- [22] Y. G. Pranandita, H. M. Az-zahra, and D. Priharsari, "Evaluasi Usability pada Aplikasi Among Kota dengan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation," vol. 5, no. 6, 2021.
- [23] M. I. F. Pratama, H. M. Az-Zahra, and N. Y. Setiawan, "Evaluasi Usability Menggunakan

Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 8390–8399, 2019, [Online]. Available: <http://journal.trunojoyo.ac.id/simantec/article/view/2387>.

Norman, D.A. (Ed.). (1986). *User Centered System Design: New Perspectives on Human-computer Interaction* (1st ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780367807320>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip wawancara dengan ketua yayasan sebagai narasumber Pak Semar dan bu Lisna

Ivan : “Selamat pagi pak semar dalam kesempatan pada pagi hari ini di kantor YPS YKPP mungkin ada yang ingin bapak berikan tugas untuk kemajuan di yps ykpp ini?”

Pak semar : “Selamat pagi ivan jadi kebetulan sekali di yayasan ini akan melakukan perubahan pada sistem yang ada terlebih pada sistem penggajian. Saat ini penggajian kita masih biasa saja , saya ingin mengubah nya lebih modern sesuai dengan era teknologi sekarang. Untuk menerapkan sebuah aplikasi apa saja kira yang pertama kali dibutuhkan untuk membangun sebuah aplikasi?”

Ivan : “baik pak memang betul untuk era sekarang memang serba teknologi, untuk yang bapak maksud sebuah aplikasi dibutuhkan sebuah desain interface sebelum ke aplikasi”

Pak semar : ”Oh begitu ya, untuk pembuatan aplikasi peratama kali membutuhkan desain ya, apakah ivan bisa membuat desain interface yang sesuai dengan apa yang saya harapkan untuk nantinya menerapkan aplikasi penggajian”

Ivan : “Baik pak saya bisa, untuk gambaran desain aplikasinya nanti bagaimana ya pak?”

Pak semar : “Untuk gambaran pasti nya saya ingin dalam aplikasi tersebut tidak hanya data gaji saja namun bisa mencakup data yang lain seperti data guru, data pegawai yang ada di yps, data absem, data gaji, data pinjaman yang ada di yayasan ini”

Ivan : “Baik pak tapi sebaiknya di awal di perlukan login untuk masuk ke aplikasi”

Pak semar : “Betul untuk registrasi nya menggunakan no pegawai, tapi dalam aplikasi saya ingin yang dapat melakukan input data, edit data, hapus adalah ketua yayasan dan bendahara mungkin bu lisna ada yang mau menambahkan”

Bu lisna : “Untuk gaji nanti lihat detail gaji dan juga bisa cetak slip gaji nantinya dan bisa menambahkan data pinjaman”

Ivan : “Baik nanti saya buat dlu sketsa ketika nanti sudah ada gambaran saya perlihatkan kembali”

Pak semar : “Baik lah kalo begitu ya van nanti ditunggu segera desain nya ya”