

BAB 6

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Setelah melakukan beberapa pengujian terhadap aplikasi terkait menggunakan metode yang telah dijabarkan, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Peneliti berhasil menguji user experience dari aplikasi ini melalui pengujian usability dan didapatkan hasil aspek efektivitas sebesar 100%, aspek efisiensi berkisar 5,75 hingga 15,72 goals/detik, Hasil SEQ sebesar 4,8 hingga 5,88 (dari 7 skala kepuasan pengguna)
2. Peneliti berhasil menemukan permasalahan yang ada pada *User Experience* aplikasi ini. Permasalahan yang dimaksud antara lain pemakaian fitur yang kurang maksimal. Pada fitur goride dan goocar, pengguna sering sekali salah untuk menggunakan fitur map dan fitur menyimpan alamat yang kurang efektif. Hal yang sama terjadi pula pada fitur gofood. Di fitur ini, ikon yang digunakan terlalu besar sehingga aplikasi harus menggunakan fitur slide yang dirasa kurang maksimal sehingga pengguna terlalu banyak menghabiskan waktu dengan penggunaan fitur slide yang ada pada kategori makanan ini.
3. Peneliti membentuk solusi pada permasalahan yang ditemukan, diantaranya adalah, mengubah gambar peta menjadi fitur untuk mencari alamat, mengubah tampilan dari fitur simpan alamat supaya lebih memudahkan pengguna, pengurangan ukuran ikon yang digunakan pada menu gofood, serta menghilangkan fitur slide karena fitur ini tidak membantu pengguna dalam menjalankan aplikasi ini. Penulis juga menambahkan fitur tambahan dari masukan pengguna, yaitu fitur rekomendasi tempat favorit sebagai bentuk inovasi baru untuk pengembangan aplikasi ini.

4. Penulis juga mendapatkan peningkatan dari hasil uji prototype yang telah dibuat, diantaranya pada aspek efisiensi yang semula memiliki rata-rata 9,318 goals/detik, menjadi 8,443 goals/detik, lalu untuk aspek kepuasan pengguna, dari penilaian aplikasi memperoleh 5,526 menjadi 6,093 hal ini membuktikan bahwa perubahan yang terjadi pada prototype ini memberikan nilai yang positif

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan metode yang ada, tentunya tidak luput dari saran pengguna dan penulis. Beberapa saran yang berguna bagi pengembangan Aplikasi Ojek Online antara lain :

1. Pengelola aplikasi ojek online perlu melakukan beberapa inovasi, sehingga aplikasi ini dapat lebih diminati dibandingkan dengan kompetitor lainnya.
2. Aplikasi ojek online seharusnya menggunakan fitur yang lebih dibutuhkan oleh pengguna agar pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan lebih nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Danuri, M. Informatika, J. Teknologi, dan C. Semarang, "PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL."
- [2] E. Susanti, E. Fatkhiyah, dan E. Efendi, "PENGEMBANGAN UI/UX PADA APLIKASI M-VOTING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING".
- [3] Marsya Nabila, "Survei Alvara: Gojek Unggul di Tiga Layanan Digital Menurut Milenial Indonesia," *DailySocial*, 10 Juli 2019. <https://dailysocial.id/post/survei-alvara-gojek-layanan-digital-milenial> (diakses 24 Februari 2023).
- [4] N. Ratnasari, A. Prasetya, dan W. #2, "JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika) Analisis Perbandingan Kualitas UI/UX Platform Online Coding Course pada Pembelajaran Daring Pemrograman Komputer dengan Metode A/B Testing," 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://trends.google.com>.
- [5] A. P. Novitasari, H. Tolle, dan H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Ezypos," 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, dan N. Safitri, "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA," *Shilka Dina Anwariya*, vol. 3, no. 1, 2021, [Daring]. Tersedia pada: www.youtube.com,
- [7] M. N. Taufani, T. Sagirani, V. Nurcahyawati,) Program, S. / Jurusan, dan S. Informasi, "Penerapan Metode Task Centered System Design (TCSD) untuk Analisis Perancangan UI/UX pada E-Learning di SMAN 1 Sidoarjo," 2021.
- [8] K. F. Sanjiwani, A. A. Kompang, O. Sudana, I. Putu, dan A. Dharmadi, "PENGEMBANGAN UI DAN UX SIMRS PADA BAGIAN FRONT OFFICE," 2020.
- [9] H. Judul, D. Oleh, dan E. C. Shirvanadi, "SKRIPSI PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)," 2021.

- [10] M. A. Idris, G. P. Mahardhika, dan B. Suranto, "Perancangan UI/UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)."
- [11] T. Wibowo dan D. Tan, "Studi Artikel Mengenai Efek Ui/Ux Terhadap Perkembangan Gaming," 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.uib.ac.id/index.php/combindes>
- [12] E. Tirtadarma, A. E. Budi, dan E. F. Jasjfi, "KAJIAN PERANAN DESAIN UX (PENGALAMAN PENGGUNA)-UI (ANTAR MUKA PENGUNA) MOBILE APPLICATION KATEGORI TRANSPORTASI ONLINE TERHADAP GAYA HIDUP BERTRANSPORTASI MASYARAKAT URBAN," 2018. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.geekygadgets.com/new-blackberry-smartphone-with-qwerty->
- [13] A. R. Setiadi dan H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor."
- [14] F. Brian dan P. Prakasa, "Desain Aplikasi Mobile Gamifikasi untuk Pramuka dengan Metode UI/UX," 2021.
- [15] F. Dianty dan A. Etikariena, "Keyakinan Diri Kreatif, Perilaku Kerja Inovatif, dan Kepemimpinan Kewirausahaan pada Desainer UI/UX," *INSAN Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, vol. 6, no. 1, hlm. 44, Jun 2021, doi: 10.20473/jpkm.v6i12021.44-52.
- [16] A. Ar Razi dkk., "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 03, no. 02, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <http://bit.do/demandia>
- [17] P. Desain, U. / Ux, dan P. Aplikasi, "XXX-X-XXXX-XXXX-X/XX/\$XX.00 ©20XX IEEE."
- [18] D. Haryuda Putra, M. Asfi, dan R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," 2021.
- [19] B. Adil Putrajaya, M. Rizky Erlangga, A. Amalia, dan A. Agung, "Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI) 2022 Surabaya," 2022. [Daring]. Tersedia pada: <http://sitasi.upnjatim.ac.id/>
- [20] M. Azmi, A. Putra Kharisma, dan M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)," 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [21] M. Ali, A. Kharis, dan D. Karlina, “Faktor-Faktor Yang Menjadi Pertimbangan Dalam Penggunaan Jasa Ojek Online (Go-Jek) Di Kota Mataram,” 2018.
- [22] K. dan Sulistyowati Administrasi Bisnis Terapan dan P. Negeri Jakarta, “PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TRANSPORTASI ONLINE GOJEK TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA MAHASISWA/I ADMINISTRASI NIAGA POLITEKNIK NEGERI JAKARTA.”
- [23] “BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN 2.1 Sejarah Go-jek Indonesia Gambar 2. 1 Logo Perusahaan Go-jek.”

