

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Evaluasi pada desain awal *website* Navidok berhasil dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS). *Usability testing* dalam penelitian ini dilakukan pada aspek *learnability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*. Sedangkan *System Usability Scale* (SUS) akan dilakukan untuk mengevaluasi aspek *satisfaction* atau tingkat kepuasan pengguna. Hasil pengujian yang diperoleh yaitu *learnability* dengan *success rate* sebesar 90,83%, *efficiency* dengan nilai 0,424 *goals/sec*, *errors* dengan nilai *defective rate* sebesar 8,94%, dan *satisfaction* dengan skor SUS sebesar 59.58 yang termasuk dalam *grade* “D” dengan kategori OK.
2. Melakukan perancangan desain perbaikan sesuai dengan hasil evaluasi *website* Navidok dengan menerapkan metode *Design Thinking* dengan melakukan tahapan *define*, tahap *ideate* untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada, dan dilanjutkan dengan membuat *prototype* ulang dari *website* Navidok, *prototype* selanjutnya dilakukan *test* menggunakan *usability testing* pada aspek *learnability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian desain perbaikan menunjukkan bahwa adanya perbaikan skor pada setiap aspek *usability* pada desain perbaikan yaitu *learnability* dengan *success rate* sebesar 98,75%, *efficiency* dengan nilai 0,0856 *goals/sec*, *errors* dengan nilai *defective rate* sebesar 0,75%, dan *satisfaction* dengan skor SUS sebesar 84.33 yang termasuk dalam *grade* “A” dengan kategori *Excellent*.
3. Hasil skor dari *learnability* yang dihitung menggunakan rumus *success rate* meningkat dari desain awal yang sebelumnya sebesar 90,83% menjadi 98,75%, pengguna merasa lebih mudah untuk menemukan menu-menu yang akan dituju

atau digunakan dari tata letak yang telah diperbaiki oleh penulis pada desain perbaikan. Hasil skor dari *efficiency* yang dihitung menggunakan rumus *time based efficiency* meningkat dari desain awal yang sebelumnya sebesar 0,0424 *goals/sec* menjadi 0,0856 *goals/sec*, peningkatan ini dikarenakan pada desain perbaikan pengguna merasa lebih efisien karena menambah kecepatan saat mengerjakan *task*. Hasil skor dari *errors* yang dihitung menggunakan rumus *defective rate* menurun dari desain awal yang sebelumnya sebesar 8,94% menjadi 0,75%, pengalaman pengguna melakukan kesalahan saat mengerjakan *task* pada desain perbaikan berkurang dari saat pengerjaan *task* pada desain awal sehingga nilai skor menjadi turun. Dan hasil skor *satisfaction* yang diukur dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) meningkat dari desain awal yang sebelumnya 59,58 menjadi 84,33, peningkatan menunjukkan bahwa responden menilai performa pada desain perbaikan lebih mudah dan nyaman tanpa hambatan saat mengerjakan *task*, sehingga mereka merasa puas dengan pengalaman mereka dalam menggunakan desain perbaikan *website* Navidok yang telah dibuat oleh penulis.

B. Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan ini masih belum mencapai kesempurnaan. Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian berikutnya yaitu *prototype* yang telah dirancang diharapkan dapat dikembangkan menjadi sebuah *website*, sehingga permasalahan yang dialami dapat diatasi dengan adanya *website* yang lebih mudah untuk diakses.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. P. Pratama, S. H. Wijoyo and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi Website Malasngoding dengan menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, pp. 4304-4312, 2021.
- [2] M. Huda, "Website sebagai Media Informasi dan Bisnis," *Journal of Community Service and Empowerment*, vol. 1, pp. 56-69, 2020.
- [3] F. K. S. Dewi, Y. D. Handarkho and F. V. Prasetyo, "Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career," *Jurnal Buana Informatika*, vol. 13, pp. 126-135, 2022.
- [4] K. T. Nugroho, B. Julianto and D. F. Nur, "USABILITY TESTING PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN AKN PACITAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, vol. 11, pp. 74-83, 2022.
- [5] N. F. Hakim, D. Muriyatmoko and A. Dzulkarnain, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Roya La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer*, pp. 67-78, 2022.
- [6] S. N. Islami and M. D. Firmansyah, "EVALUASI UI/UX DARI APLIKASI IKMAS DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN PENGUJIAN PENGGUNA," *RABIT : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, pp. 29-38, 2024.
- [7] D. G. Pandian, R. I. Rokhmawati and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi Usability pada Website Mejakitamenggunakan Metode Usability Testing," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, pp. 4517-4525, 2021.
- [8] F. G. Sambodo, G. F. Fitriana and N. A. Prasetyo, "Evaluasi UsabilityWebsite Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, vol. 5 No.2, pp. 146-150, 2021.
- [9] E. R. Subhiyakto, M. R. Pratiwi and S. A. Hapsari, "Redesign Website Media Pendidikan Keluarga Menggunakan Metode Design Thinking dan Skala Kegunaan Sistem," *Jurnal Sains dan Teknologi*, pp. 81-94, 2023.

- [10] I. Hartina, Nurmalsari and T. Hidayat, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX PADA FITUR REPORT HELPDESK TICKETING SISTEM," *INTI NUSA MANDIRI*, pp. 24-32, 2022.
- [11] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama and N. Sulistiyowati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, vol. 7, no. 1, pp. 1-10, 2022.
- [12] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45-55, 2020.
- [13] F. Fariyanto, S. Suaidah and F. Ulum, "Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode ux design thinking (Studi kasus: kampung kuripan).," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 52-60, 2021.
- [14] K. H. Lim and N. Setiyawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," *Journal of Information Technology Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108-123, 2022.
- [15] P. Sukmasetya, A. Setiawan and E. R. Arumi, "PENGUNAAN USABILITY TESTING SEBAGAI ALAT EVALUASI WEBSITE KRS ONLINE PADA PERGURUAN TINGGI," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 9, pp. 58-67, 2020.
- [16] I. Larasati, "EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING," *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, pp. 68-77, 2020.
- [17] K. Irsyadillah, Tibyani and W. H. N. Putra, "Evaluasi Usability Website Lembaga Tinggi Pesantren Luhur Malang dengan Metode Usability Testing," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, pp. 1507-1515, 2022.
- [18] S. Aisyah, E. Saputra, N. E. Rozanda and T. K. Ahysar, "Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan System Usability Scale," *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 7 no.2, pp. 125-132, 2021.

- [19] H. Farid, D. Yusup and Carudin, "Analisis Usability Pada Aplikasi Momby Spa Menggunakan Metode Usability Testing," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, pp. 155-163, 2022.



LAMPIRAN

Wawancara

1. Apa itu Navidok?

Jawab: Navidok *is a maritime technology company*

2. Apa tujuan Navidok?

Jawab: Menyelaraskan para pemangku kepentingan maritim dan memberi energi pada konektivitas melalui solusi inovatif berdasarkan proposisi nilai yang lebih baik

3. Total perusahaan yang menggunakan Navidok, apa saja dan dari negara mana saja?

Jawab: Saat ini baru di Indonesia

4. Untuk produk ada NaviFind, NaviGlobe, *Maritime Social Media*, dan *Get Inter*. Apakah semua produk tersebut dapat digunakan melalui *website* atau *mobile* aplikasi?

Jawab: Tidak, hanya ada pada aplikasi *mobile*

5. Untuk fitur apakah permanen dari Navidok atau perusahaan lain dapat mendesain atau meminta fitur lain?

Jawab: Feature dari Navidok sendiri dengan mempertimbangkan input dari *user*

6. Adakah batasan-batasan pada Navidok seperti jumlah *user*, konten yang dapat di input, dan lainnya?

Jawab: Belum ada

7. Jumlah perusahaan yang menggunakan Navidok berapa ya Pak?

Jawab: Saat ini masih beta, jadi kurang dari 10 *companies*

8. Pada *website* fitur apa saja yang digunakan?

Jawab: Hanya NaviLoops dan Workstation. NaviLoops dan Workstation adalah *structured communication tools* yang di *design* untuk dunia *maritime*. Workstation untuk internal perusahaan dan NaviLoops untuk external.