

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Memahami kebutuhan pengguna terhadap Website TopUp Diamond versi sekarang dengan menggunakan pengumpulan data berupa wawancara, kuesioner, dan *think-aloud*. Kuesioner disebarikan secara *online* kepada partisipan, serta *usability testing* dengan *think-aloud* dilakukan terhadap Website TopUp Diamond yang sudah ada.
- b. Hasil metode *Lean UX* yang dilakukan oleh peneliti untuk merancang UI dan UX Website TopUp Diamond sebagai berikut:
 - Tahap *declare assumptions* dan *problem statements* didapatkan *scope* adalah tentang UI, UX, dan fitur-fitur Website TopUp Diamond. Selanjutnya peneliti menghasilkan 7 asumsi namun hanya 3 asumsisaja yaitu tentang kebutuhan desain *imagery*, *layout*, serta *control and affordances* yang diteruskan menjadi *hypotheses*. Peneliti punmerancang *proto-persona* sebagai representasi target penggunaWebsite TopUp Diamond. Lalu peneliti merancang, *style guide* meliputi *typography*, *icons* dan *illustration*, dan *UI components* untuk Website TopUp Diamond versi hasil UI dan UX.

- Peneliti merancang *prototype* Website TopUp Diamond versi hasil UI dan UX yang dilakukan pada tingkat *medium-fidelity* dengan batas sampai *clickable-prototype* pada tahap *create an MVP*,
- Hasil dari *usability testing* dengan *think-aloud* terhadap *prototype* Website TopUp Diamond versi hasil UI dan UX didapatkan *performance measurement* yaitu nilai *effectiveness rate* sudah jauh di atas rata-rata yang disarankan oleh Sauro & Lewis (2016) yaitu sebesar 87,4% dari 74,28% dan nilai *efficiency* sebesar 88,25% dari 55,2%.

- c. Website TopUp Diamond versi hasil UI dan UX lebih baik dari Website TopUp Diamond versi sekarang. Hal ini bisa dilihat dari *performance measurement* dan *verbal behavior* yang lebih baik yaitu nilai *effectiveness* meningkat sebesar 17,14% dan nilai *efficiency* meningkat sebesar 32,2 %. Selain itu, komentar positif meningkat sebesar 49,83%, komentar negatif menurun sebesar 30,9%, serta komentar netral menurun sebesar 18,95%.



Peningkatan ini membuktikan bahwa *hypotheses* di metode *Lean UX* yang diuji telah dinyatakan benar.

Berdasarkan hasil temuan di atas bisa disimpulkan bahwa penelitian ini pun telah memberikan kontribusi berupa:

- a. Secara teoritis, penelitian ini bisa telah melengkapi hasil penelitian sebelumnya yang berupa pengukuran UI dan UX. Penelitian ini pun bisa dijadikan alternatif topik bagi peneliti selanjutnya atau pihak lain untuk merancang suatu sistem atau produk dengan memperhatikan aspek UI dan UX yang dibutuhkan pengguna.
- b. Secara metodologi, penelitian ini bisa mendorong perancangan atau pengembangan suatu sistem yang memperhatikan aspek UI maupun UX untuk penyusunan skripsi khususnya pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Nasional Jakarta yang masih didominasi oleh perancangan website dari UI dan UX nya masih diinisiasi sendiri tanpa melihat kebutuhan pengguna.

Selain itu, penelitian ini mempunyai keterbatasan yang berpengaruh kepada hasil penelitian sehingga penelitian ini masih kurang maksimal.

Berikut merupakan keterbatasan pada penelitian ini:

- a. Penelitian ini menganalisis data wawancara dan *usability testing* dengan tidak menggunakan bantuan alat pengolahan seperti QDA Miner Lite.
- b. Penelitian ini hanya mengambil partisipan sebanyak 52 orang remaja usia 17 – 25 tahun saja.

5.2Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- d. Menambahkan penilaian UI dan UX yang mempertimbangkan *metrics* lainnya seperti *issues-based metric*, *self-reported metric*, *behavioral and physiological metrics*, dan lain sebagainya.
- e. Menggunakan teknik lain untuk mengevaluasi *prototype*, seperti menggunakan *cognitive walkthrough*, *heuristic evaluation*, *eye tracking*, *A/B testing*, dan lain sebagainya.

