

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan kesimpulan bahwa:

1. Hasil analisis terhadap *user experience* dan *user interface* yang menyulitkan pengguna pada aplikasi *mobile* Bahana DXtrade, yang dilakukan penilaian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengetahui tingkat kegunaannya. Skor rata-rata yang didapatkan yaitu sebesar 52 yang berarti *usability* atau nilai kegunaan aplikasi *mobile* Bahana DXtrade belum bisa untuk dikatakan *acceptable*. Pada sisi penilaian *grading scale*, nilai masih berada pada *grade F*, pada sisi penilaian *adjective ratings* masih berada pada kategori *OK*, dan pada sisi penilaian *acceptability scores* masih berada pada level *marginal low*. Dilakukan juga analisis terhadap komponen *usability* yang menunjukkan bahwa skor *usability* dari beberapa item pernyataan didominasi oleh kategori skor Buruk dan Cukup, hanya terdapat 1 item yang memiliki kategori skor Baik yaitu pada item pernyataan nomor 1. Dengan hasil rata-rata nilai total kegunaan yang dibawah 68 dan didapatkannya hasil analisis terhadap komponen *usability* yang berasal dari item-item pernyataan SUS, pendapat pengguna, dan pendapat seorang *expert* dibidang UI/UX, maka pengguna saat ini belum mendapatkan kegunaan aplikasi *mobile* Bahana DXtrade yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Sesudah dilakukan analisis penilaian terhadap *user experience* dan *user interface* yang menyulitkan pengguna pada sistem berjalan, dilakukan *redesign* pada *user interface* aplikasi *mobile* Bahana DXtrade dengan menerapkan metode pengembangan *User Centered Design (UCD)*. Dengan 5 tahapan seperti merancang proses desain yang berpusat pada pengguna, memahami dan menentukan konteks penguunaan, menentukan persyaratan pengguna, solusi desain produk, dan evaluasi desain, berhasil didapatkan *redesign user interface* aplikasi *mobile* Bahana DXtrade yang baru, yaitu berupa *prototype* yang telah dirancang berdasarkan hasil analisis *user experience* dan *user interface* aplikasi *mobile* Bahana DXtrade yang sebelumnya menyulitkan pengguna. Sehingga didapatkan hasil *redesign user interface* berupa *prototype* yang telah berhasil dirancang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pengguna.
3. Untuk menilai tingkat *usability* pada *prototype* hasil *redesign user interface* aplikasi *mobile* Bahana DXtrade yang baru, kembali dilakukan penilaian terhadap tingkat

usability menggunakan metode pengukuran *System Usability Scale (SUS)*. Hasilnya adalah, terdapat peningkatan skor rata-rata hingga sebesar 46% atau skor *SUS* meningkat menjadi 76. Pada sisi penilaian *grading scale*, nilai yang didapatkan adalah *grade C*, pada sisi penilaian *adjective ratings* berada pada kategori *Good*, dan pada sisi penilaian *acceptability scores* berada pada level *acceptable*. Didapatkan juga analisis terhadap komponen *usability* yang menunjukkan bahwa skor *usability* dari beberapa item pernyataan pada kuesioner *SUS* sistem *redesign* mengalami peningkatan skor dan kategori yang didominasi oleh kategori skor Baik, hanya terdapat 1 item yang memiliki kategori skor Cukup yaitu pada item pernyataan nomor 10. Dengan peningkatan nilai rata-rata *usability* dan peningkatan komponen *usability* dari setiap item pernyataan *SUS* pada kuesioner sistem *redesign* aplikasi *mobile* Bahana DXtrade, maka *redesign user interface* aplikasi *mobile* Bahana DXtrade yang telah dilakukan berdasarkan metode pengembangan *User Centered Design (UCD)* dan pengukuran tingkat *usability* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, dapat dikatakan telah berhasil atau *acceptable* dan telah menghasilkan produk berupa analisis *user experience* dan *redesign user interface* berupa *prototype* aplikasi *mobile* Bahana DXtrade yang baru sesuai dengan analisis kebutuhan pengguna dan metode yang terukur.

5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan kepada pihak Bahana Sekuritas adalah agar hasil analisis *user experience* dan *redesign user interface* pada aplikasi *mobile* Bahana DXtrade ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan nilai kegunaan atau *usability* pada aplikasi *mobile* Bahana DXtrade, agar dapat sesuai dengan kebutuhan dan tidak lagi menyulitkan pengguna. Selanjutnya peneliti memberikan saran untuk penelitian yang berikutnya agar dapat menambahkan metode pengukuran *usability* yang lain seperti metode *Heuristic Evaluation* yang menyertakan para ahli evaluasi untuk memberikan hasil dari analisisnya berupa rekomendasi yang dikelompokkan berdasarkan prinsip – prinsip *Heuristic*. Dapat juga dilakukan metode wawancara secara langsung kepada pengguna, untuk mendapatkan poin-poin permasalahan yang lebih mendetail yang tidak dapat dilakukan dalam penelitian ini karena terbatasnya sumber daya waktu, biaya, dan sumber daya ahli.