

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian terhadap aplikasi GOBIS dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada evaluasi awal dilakukan dengan menggali informasi terkait kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi pengguna selama mengakses aplikasi GOBIS Suroboyo Bus, dilakukan dengan melakukan wawancara dan evaluasi *heuristic evaluation* terhadap aplikasi GOBIS. Hasil pada evaluasi awal diketahui beberapa fitur yang dibutuhkan pengguna dan keresahan selama menggunakan aplikasi yang dibentuk dalam *empathy map*. Serta ditemukan beberapa masalah pada *usability* dari hasil evaluasi *heuristic*. Dari 10 aspek *heuristic evaluation* ditemukan 6 masalah berdasarkan perhitungan *severity rating*. Aspek tersebut yaitu H3, dan H4 yang memiliki nilai *severity rating* 2 yang mana berarti terdapat permasalahan yang memerlukan perbaikan minor, dengan prioritas perbaikan yang rendah (*Minor Usability Problem*). Sedangkan pada aspek H2, H7, H8, dan H10 dengan nilai *severity rating* 3 yang mana terdapat masalah yang memerlukan perbaikan mayor, dengan prioritas perbaikan tinggi (*Major Usability Problem*).
2. Rancangan perbaikan dimulai dengan menyusun daftar rekomendasi perbaikan terhadap menu, fitur tambahan, dan tampilan aplikasi. Kemudian membuat *flowchart*, *DFD*, *affinity diagram*, dan *information architecture* untuk

memetakan permasalahan dan kebutuhan pengguna, juga sebagai desain awal dalam merumuskan perancangan UX. Dari rumusan tersebut kemudian dibuat desain untuk tampilan aplikasi mulai dari tahap membuat *wireframe*, *mockup*, hingga *prototyping*. Desain *prototype* kemudian diujikan kembali menggunakan metode *heuristic evaluation* dan hasilnya dibandingkan dengan nilai *severity rating* sebelum dilakukan perbaikan.

3. Hasil evaluasi kedua menunjukkan kemajuan pada aspek-aspek yang sebelumnya ditemukan masalah. Aspek H3, dan H4 yang sebelumnya memiliki nilai *severity rating* 2, setelah dilakukan perbaikan dan dievaluasi kembali menjadi bernilai 1 yang mana artinya ada masalah namun tidak perlu diperbaiki kecuali jika ada pengembangan lebih lanjut (*Cosmetic Problem*). Begitupun dengan aspek H2, dan H8 yang sebelumnya memiliki nilai *severity rating* 3, setelah dilakukan perbaikan dan dievaluasi kembali menjadi bernilai 1. Sedangkan untuk aspek H7, dan H10 yang sebelumnya memiliki nilai *severity rating* 3, setelah dilakukan perbaikan dan dievaluasi kembali menjadi bernilai 0.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian menghasilkan tingkat keberhasilan dari antarmuka aplikasi yang telah diteliti dan diuji tingkat *usability*nya dengan menggunakan *heuristic evaluation*. Adapun saran terhadap penelitian berikutnya untuk mengembangkan sistem *front-end* dan juga *back-end* dari aplikasi perancangan *prototype* agar dapat lebih mudah diimplementasikan. Sehingga semua bahan dan perancangan menjadi lebih lengkap dan dapat diajukan banding kepada pihak developer aplikasi GOBIS untuk melakukan pembaruan pada aplikasi ke depannya.