

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dilakukannya perancangan prototipe aplikasi “SatuSemar” melalui desain *UI/UX* merupakan langkah inovasi untuk membangun platform layanan masyarakat di Kota Semarang dengan prinsip cepat dan mudah disertai dengan fitur yang lengkap. Prototipe Aplikasi “SATUSEMAR” dikembangkan dengan metode *Lean UX* yang mencakup 4 tahapan yakni; *Declare Assumptions*, *Create an MVP*, *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research*. Pada tahap *Declare Assumptions* dilakukan penciptaan asumsi yang didasarkan pada data riset, observasi, dan *benchmarking* yang telah dikumpulkan sebelumnya, sehingga dari asumsi tersebut menghasilkan suatu hipotesis. Pada tahapan *Create an MVP* terdapat 4 hal yang dilakukan, yakni diawali dengan penyusunan identitas aplikasi dan pembuatan *user flow*. Kemudian dilanjut dengan perancangan *Wireframe* dan prototipe yang dilakukan dengan menggunakan *tools* figma. Selanjutnya, pada tahap *Run an Experiment* dilakukan testing mandiri dengan menguji coba seluruh fitur pada aplikasi untuk memastikan semua fungsi dapat berjalan dengan lancar sebelum di uji coba ke responden. Terakhir, pada tahapan *Feedback and Research* dilakukan uji coba secara langsung ke responden. Responden yang mengikuti usability testing terdiri dari 2 kategori yakni dari pegawai resmi Diskominfo Kota Semarang (mitra proyek) dan masyarakat umum kota semarang. *Usability testing* pada aplikasi “SatuSemar” dilakukan dengan memanfaatkan *tools* google form dan metode yang digunakan yakni dengan pengukuran *SEQ (Single Ease Questions)* dan *SUS (System Usability Scale)*.

Pada metode *SEQ*, terdapat total 18 skenario tugas yang harus dikerjakan oleh para responden. Responden terdiri 2 kategori dengan total 25 responden yakni mitra proyek (Diskominfo Kota Semarang) dengan jumlah 5 responden dan masyarakat umum Kota Semarang dengan jumlah 20 responden. Hasil pengujian dari kedua kategori responden tersebut memperlihatkan bahwa mayoritas rata – rata skor yang dihasilkan dari tiap tugas bernilai diatas 4,30 yang menjadi nilai

minimum ideal pada pengujian *SEQ*. Rata – rata keseluruhan skor dari kedua kategori data juga menunjukkan berada diatas nilai minimum dimana rata – rata keseluruhan skor pada mitra proyek menghasilkan nilai 6,15 sedangkan rata – rata keseluruhan skor pada masyarakat umum kota semarang menghasilkan nilai 5,79. Kemudian, terdapat juga tabel penggabungan data dari mitra proyek dan masyarakat kota semarang dengan total 25 responden. Tabel tersebut memperlihatkan bahwa hasil rata – rata skor keseluruhan bernilai 5,86. Hasil skor dari tabel - tabel *SEQ* tersebut menunjukkan bahwa responden dapat dengan mudah mengerti dan cepat beradaptasi baik itu dengan tampilan aplikasi ataupun terhadap “*journey*” aplikasi serta menunjukkan bahwa responden cenderung mengalami kemudahan ketika bernavigasi atau saat sedang menggunakan aplikasi.

Pada metode *SUS*, responden yang mengikuti uji coba aplikasi “SatuSemar” hanya terdiri dari masyarakat umum kota semarang saja dengan jumlah 25 responden. Pada metode *SUS*, para responden diharuskan mengisi form kuesioner yang terdiri dari 10 nomor dengan opsi jawaban skala likert 1 – 5. Hasil pengujian metode *SUS* pada aplikasi “SatuSemar menunjukkan nilai akhir *SUS* sebesar 77,5 yang menandakan bahwa pengguna memiliki penilaian yang cukup positif dan puas terhadap sistem dan rancangan desain aplikasi “SatuSemar” sehingga aplikasi “SatuSemar” dapat diinterpretasikan sebagai aplikasi yang layak untuk digunakan dan siap untuk dapat dikembangkan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, prototipe aplikasi SATUSEMAR yang dikembangkan melalui metode *Lean UX* merupakan upaya dalam menutupi celah sekaligus mengembangkan inovasi pada platform layanan masyarakat Kota Semarang. Jika mengacu pada hasil pengujian *SEQ* dan *SUS*, aplikasi SATUSEMAR dapat berjalan dan berfungsi dengan baik meskipun masih terdapat beberapa evaluasi dan saran perbaikan untuk kedepannya supaya aplikasi dapat berjalan lebih sempurna secara seutuhnya. Dengan adanya prototipe aplikasi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian Kota Semarang (Diskominfo Kota Semarang) dalam melakukan pengembangan platform digital layanan masyarakat Kota Semarang.

5.2. Saran

Rancangan prototipe aplikasi “SatuSemar” telah berhasil dikembangkan secara keseluruhan mulai dari penentuan konsep hingga dilangsungkannya uji coba prototipe aplikasi. Namun dalam pengembangannya, Prototipe aplikasi “SatuSemar” masih memiliki kekurangan yang harus diperbaiki dan masih diperlukan penyempurnaan lebih lanjut supaya menghasilkan penilaian dan *output* yang lebih baik lagi. Berikut adalah saran perbaikan yang menjadi bahan pertimbangan untuk kedepannya:

1. Melakukan implementasi perbaikan rancangan desain prototipe aplikasi sesuai dengan kritik dan pendapat yang telah digagas oleh para *stakeholder*.
2. Aplikasi “SatuSemar” hanya dapat berfungsi pada perangkat *mobile device* saja sehingga diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut supaya aplikasi dapat digunakan pada perangkat desktop.
3. Aplikasi “SatuSemar” merupakan layanan berbasis aplikasi, untuk itu diharapkan adanya perluasan aksesibilitas pada layanan sehingga dapat diakses dan digunakan secara multiplatform yakni via aplikasi ataupun website.
4. Aplikasi “SatuSemar” menggunakan 2 metode dalam melakukan *usability testing* yakni dengan metode *SEQ (Single Ease Questions)* dan *SUS (System Usability Scale)*, sehingga kedepannya dapat dilakukan *usability test* dengan metode lain seperti metode *think aloud* dan *cognitive walkthrough* yang dengan harapan aplikasi “SatuSemar” dapat memiliki hasil *usability test* dari beragam perspektif.
5. Aplikasi “SatuSemar” masih memanfaatkan google form sebagai *tools* yang digunakan dalam melakukan *usability test*, maka kedepannya diharapkan dapat melakukan *usability testing* dengan *tools* yang lebih modern seperti “Maze” supaya dapat menghasilkan analisis *usability* yang lebih detail dan akurat.