

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait Pengembangan Desain Aplikasi Mobile Unit PAMSIMAS Menggunakan Metode Activity Centered Design, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Pengembangan desain aplikasi mobile menggunakan metode *Activity Centered Design* adalah dengan memecah Aktifitas, Tugas, Aksi dan Operasi agar dapat diperoleh hal – hal yang dibutuhkan dalam aplikasi. Pemecahan tersebut dilakukan pada informasi yang didapat pada saat wawancara dengan narasumber. Pemecahan tadi akan menghasilkan fitur – fitur, menu serta sub-menu apa saja yang ada didalam aplikasi.
2. Pengukuran usability yang dilakukan dengan teknik Performance Measurement dan Restropective Think Aloud mendapat hasil berikut. Pada teknik Performance Measurement didapat dua hasil pengukuran yaitu efektifitas dan efisiensi. Pada desain aplikasi untuk admin dan petugas didapat nilai 100%, sedangkan pada aplikasi untuk pelanggan didapat hasil 96%. Kemudian pada efisiensi didapat rata - rata waktu 22,83 pada admin, 25,16 pada petugas dan 13,68 pada pelanggan. Hasil kuisioner SUS mendapatkan nilai 75,4 atau *grade B* apabila dikonversi menggunakan skala Sauro-Lewis.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti memberikan saran yang dapat diambil guna meningkatkan kualitas penelitian sejenis kedepannya.

1. Disarankan untuk menggunakan jenis metode perancangan lain yang lebih berfokus pada sisi pengguna atau *user* seperti UCD (*User Centered Design*) dimana metode tersebut lebih berorientasi pada pengguna.
2. Saran kedua adalah penggunaan teknik pengujian lainnya yang lebih baik dalam menguji performa pengguna seperti *Performance Metric*.