

## **BAB V**

### **KESIMPULAN PENELITIAN**

Kesimpulan yang didapatkan setelah dilakukan penelitian dan juga pembuatan kerangka desain aplikasi, didapatkan bahwa sempat terjadi kelangkaan sparepart, aksesoris dan juga sepeda itu sendiri dan dengan dibuatnya rancangan desain aplikasi ini dengan menggunakan metode User Experience Lifecycle dan juga metode System Usability Scale sebagai metode untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, maka berikut adalah garis besar dari kesimpulan yang ada pada penelitian ini :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses perancangan desain aplikasi menggunakan metode *User Experience Lifecycle* (UXL), diawali dengan pembuatan *wireframe* atau kerangka desain, lalu pembuatan desain awal mulai dari pembuatan halaman profil, halaman utama, lalu tombol dan rancangan fitur serta pembuatan halaman *display* produk.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa cara mengukur tingkat kepuasan pengguna setelah mengujirancangan desain aplikasi dilakukan dengan teknik *System Usability Scale*(SUS) yang mana dengan cara tersebut didapatkan hasil nilai rata-rata *System Usability Scale*(SUS)=72,03(B).

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Al Faqir, “Survei BPS: 60 Persen Masyarakat Merasa Jenuh Selama PPKM - Bisnis Liputan6.com,” *liputan6.com*, 2021.  
<https://www.liputan6.com/bisnis/read/4621951/survei-bps-60-persen-masyarakat-merasa-jenuh-selama-ppkm> (accessed Sep. 03, 2021).
- [2] C. Nasoichah, “Bersepeda, Cara Jitu Melepas Penat di Masa Pandemi,” *kompasiana*, 2021.  
<https://www.kompasiana.com/churmatin/610f3cd606310e18042bed52/bersepeda-cara-jitu-melepas-penat-di-masa-pandemi> (accessed Sep. 12, 2021).
- [3] B. Septalisma, “ITDP: Jumlah Pengguna Sepeda di Jakarta Meningkat Saat PSBB,” *CNN Indonesia*.  
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200615010417-20-513263/itdp> .
- [4] K. Yuniarto. Tri, “Tren Gowes Diramal Kerek Permintaan Sepeda hingga 8 Juta Unit di 2020,” *katadata.co.id*, 2020.  
<https://katadata.co.id/ekarina/berita/5f1fbc35651ce/tren-gowes-diramal-ke-rek-permintaan-sepeda-hingga-8-juta-unit-di-2020>.
- [5] R. Hadyan, “Tren Sepeda, Ini Aksesoris Favorit di Tokopedia dan Bukalapak,” 2020. <https://lifestyle.bisnis.com/read/20200901/220/1285908/tren-sepeda-ini-ak-sesoris-favorit-di-tokopedia-dan-bukalapak> (accessed Nov. 11, 2021).
- [6] A. S. D. Nadhirah, “Perancangan mobile user experience aplikasi visit puncak untuk perkiraan kunjungan wisatawan kawasan puncak kabupaten bogor,” *Ipb*, 2014.
- [7] R. Hartson and P. S. Pyla, *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. 2012.
- [8] A. C. Wardhana, T. Fani, N. Adila, and K. P. Raharjo, “Perancangan Aplikasi Antrean Online Pemeriksaan Ibu Hamil Menggunakan User Experience Lifecycle,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1998, 2020.
- [9] A. C. Wardhana and G. F. Fitriana, “Perancangan aplikasi pengukuran tingkat kesiapan inovasi menggunakan user experience lifecycle,” *Teknologi*, vol. 11, no. 1, pp. 34–45, Jan. 2021, doi: 10.26594/teknologi.v11i1.2067.

- [10] A. C. Wardhana, N. Anggraini, and N. F. Rozy, “Pengembangan Aplikasi Web Perancangan Agenda Perjalanan Wisata Menggunakan Metode User Experience Lifecycle,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 303, Mar. 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021822548.
- [11] G. Karnawan, S. Andryana, and R. T. Komalasari, “Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications,” *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 1, 2020.
- [12] M. G. L. Putra, M. Renaldi, and S. R. Natasia, “Evaluasi dan Redesign Website Pendidikan Tinggi dengan Menerapkan User Experience Lifecycle,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 419, Mar. 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824367.
- [13] C. A. Prawastiyo and I. Hermawan, “Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta dengan menggunakan Metode User Centered Design,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 89–95, Dec. 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.280.
- [14] L. Hardiansyah, K. Iskandar, and H. Harliana, “Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu),” *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 1, no. 01, 2019, doi: 10.46772/intech.v1i01.34.
- [15] Luthfi Jovan Wandy Akmando and Rina Trisminingsih, “Perancangan user experience modul wisatawan aplikasi setapak menggunakan metode the wheel,” *Comput. Sci.*, 2019, Accessed: Dec. 12, 2022. [Online]. Available: <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/99872>.
- [16] A. A. PUTRA NAPITUPULU, “Pembangunan Front-End Website Pendaftaran Rencana Studi Universitas Atma Jaya Yogyakarta Dengan Memperhatikan Ui/Ux,” *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, no. 9, pp. 11–12, 2018.
- [17] J. R. Lewis, “The System Usability Scale: Past, Present, and Future,” *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 34, no. 7, 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- [18] P. Esatama, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Donor

- Darah Berbasis Android Untuk Memudahkan Pencarian Pendorong Darah Di Kota Surakarta,” *library.uns.ac.id*, pp. 6–12, 2019, Accessed: Dec. 12, 2022. [Online]. Available: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/73559/MzgxMzE4>.
- [19] Adisti Lailan Safina, “Perancangan user interface dan user experience aplikasi pasarmaret.com berbasis android untuk meningkatkan pelayanan pada konsumen dan produsen pasarmaret.com,” 2019.
- [20] F. Adnan, M. H. Muttaqin, and T. Dharmawan, “Penerapan Metode User Centered Design Untuk Mengembangkan E-Learning Universitas Jember Berbasis Mobile,” *INFORMAL Informatics J.*, vol. 3, no. 3, 2018, doi: 10.19184/isj.v3i3.10072.
- [21] I. A. H.N, P. I. Nugroho, and R. Ferdiana, “Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale,” *J. IPTEKKOM J. Ilmu Pengetah. Teknol. Inf.*, vol. 17, no. 1, 2015, doi: 10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38.
- [22] K. R. Hadi, H. Muslimah Az-Zahra, and L. Fanani, “Analisis dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, pp. 2742–2750, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [23] P. Raharjo, W. A. Kusuma, and H. Sukoco, “Uji usability dengan metode cognitive walkthrough pada situs web perpustakaan,” *J. Pustak. Indones.*, vol. 15, no. 1, pp. 19–27, 2016.
- [24] Falahah and I. Rijayana, “Evaluasi Implementasi Sistem Informasi Dengan Pendekatan Utility System ( Studi Kasus Sistem E-Campus Universitas Widyatama ),” *J. Ilm. Kusor*, vol. 6, no. 2, 2011.
- [25] Z. R. Karyono, Y. T. Mursityo, and H. Muslimah Az-Zahra, “Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Music Streaming Menggunakan Metode UX Curve (Studi Pada Spotify dan JOOX),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, 2019.
- [26] C. Wilson, *User Experience Re-Mastered: Your Guide to Getting the Right Design*. 2009.

## LAMPIRAN

No	Participants	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
		Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini.	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.	Saya rasa aplikasi ini mudah digunakan.	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini.	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam aplikasi yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada aplikasi ini.	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari aplikasi ini dengan cepat.	Saya menemukan bahwa aplikasi ini sangat tidak praktis ketika digunakan.	Saya sangat yakin dapat menggunakan aplikasi ini.	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan aplikasi ini.
1	teguh.sunarto@mekar-jaya.com	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
2	diahkustantinig9@gmail.com	4	1	4	3	4	1	3	1	4	4
3	18104050@ittelkom-pwt.ac.id	5	3	3	3	2	3	2	2	5	3
4	18104017@ittelkom-pwt.ac.id	2	3	3	4	3	2	3	3	2	4
5	rivanfebrian123@gmail.com	2	3	2	2	5	3	2	3	3	4
6	chrissetiawan1402@gmail.com	3	2	4	1	3	1	5	2	4	4
7	siswatirini76@gmail.com	4	1	5	2	4	1	3	2	5	2
8	andikakartikaningtyas@gmail.com	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
9	budhiaharyanto11@gmail.com	4	1	4	2	4	1	4	1	4	4
10	supergunzt3@gmail.com	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
11	yusufgunawan0103@gmail.com	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
12	18104004@ittelkom-pwt.ac.id	4	1	5	1	5	2	4	1	5	1
13	1704030112@students.unis.ac.id	4	3	3	2	3	4	5	1	4	4
14	aa.yadi6205@gmail.com	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
15	hsnhyasals@gmail.com	3	3	3	4	5	2	3	3	3	5

16	setyo.yoyok@gmail.com	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
17	setiono.ifal@gmail.com	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
18	sofyanalmaghrobi@gmail.com	3	4	2	2	3	3	3	4	2	4
19	nurfikriyadi@gmail.com	3	2	4	4	3	4	4	2	2	2
20	adm.cdmjs@gmail.com	4	3	4	1	4	3	4	3	4	4
21	masrhoman@gmail.com	5	1	5	2	4	1	5	2	5	2
22	imanfirmansyahrv@gmail.com	5	1	5	4	5	1	5	1	5	4
23	tribudiarto41@gmail.com	3	1	2	1	3	1	2	1	1	2
24	supriadhi.cdmjs@gmail.com	4	2	4	2	4	2	4	1	4	3
25	andisusilo260885@gmail.com	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4
26	Dianpriss@gmail.com	5	1	5	2	5	2	4	1	5	2
27	risang.pratomo@gmail.com	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
28	ijalnoor@gmail.com	4	1	5	1	5	2	4	1	5	1
29	andreastrisonjaya.99@gmail.com	4	2	4	2	4	4	4	3	4	2
30	hafidh.rizky@gmail.com	5	1	5	2	4	1	5	2	5	2
31	sujarwo.nugroho@gmail.com	4	1	5	1	4	2	4	1	4	2
32	gynanjarali@gmail.com	5	2	5	3	5	1	5	1	5	3
33	sumardi.cdmjs@gmail.com	4	2	4	4	4	2	3	2	3	4
34	soni.hidayat57@gmail.com	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4
35	yogo.asmoro@mekar-jaya.com	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4
36	wigatiazizah2709@gmail.com	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
37	farukum88@gmail.com	4	2	4	2	4	1	5	2	4	3

Lampiran 1 Tabel Data *System Usability Scale*

Pada Lampiran.1 diatas merupakan data dari respon kuisisioner *system usability scale* saat belum diolah menggunakan rumus.

No	Participants	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
		Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini.	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.	Saya rasa aplikasi ini mudah digunakan.	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini.	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam aplikasi yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada aplikasi ini.	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari aplikasi ini dengan cepat.	Saya menemukan bahwa aplikasi ini sangat tidak praktis ketika digunakan.	Saya sangat yakin dapat menggunakan aplikasi ini.	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan aplikasi ini.
1	teguh.sunarto@mekar-jaya.com	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
2	diahkustanting9@gmail.com	3	4	3	2	3	4	2	4	3	1
3	18104050@ittelkom-pwt.ac.id	4	2	2	2	1	2	1	3	4	2
4	18104017@ittelkom-pwt.ac.id	1	2	2	1	2	3	2	2	1	1
5	rivanfebrian123@gmail.com	1	2	1	3	4	2	1	2	2	1
6	chrissetiawan1402@gmail.com	2	3	3	4	2	4	4	3	3	1
7	siswatirini76@gmail.com	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3
8	andikakartikaningtyas@gmail.com	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1
9	budhiaharyanto11@gmail.com	3	4	3	3	3	4	3	4	3	1
10	supergunzt3@gmail.com	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	yusufgunawan0103@gmail.com	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	18104004@ittelkom-pwt.ac.id	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
13	1704030112@students.unis.ac.id	3	2	2	3	2	1	4	4	3	1
14	aa.yadi6205@gmail.com	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	hsnhyasals@gmail.com	2	2	2	1	4	3	2	2	2	0

16	setyo.yoyok@gmail.com	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
17	setiono.ifal@gmail.com	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1
18	sofyanalmaghrobi@gmail.com	2	1	1	3	2	2	2	1	1	1
19	nurfikriyadi@gmail.com	2	3	3	1	2	1	3	3	1	3
20	adm.cdmjs@gmail.com	3	2	3	4	3	2	3	2	3	1
21	masrhoman@gmail.com	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3
22	imanfirmansyahrv@gmail.com	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1
23	tribudiarto41@gmail.com	2	4	1	4	2	4	1	4	0	3
24	supriadhi.cdmjs@gmail.com	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2
25	andisusilo260885@gmail.com	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1
26	Dianpriss@gmail.com	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3
27	risang.pratomo@gmail.com	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1
28	ijalnoor@gmail.com	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
29	andreastrisonjaya.99@gmail.com	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3
30	hafidh.rizky@gmail.com	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3
31	sujarwo.nugroho@gmail.com	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3
32	gynanjarali@gmail.com	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2
33	sumardi.cdmjs@gmail.com	3	3	3	1	3	3	2	3	2	1
34	soni.hidayat57@gmail.com	3	2	3	1	3	1	1	2	2	1
35	yogo.asmor@gmail.com	3	3	3	1	3	1	3	3	3	1
36	wigatiiazizah2709@gmail.com	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
37	farukum88@gmail.com	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2

Lampiran 2 Tabel Olahan Data *System Usability Scale*

Pada Lampiran 2 diatas merupakan data dari respon kuisiner *system usability scale* setelah diolah dengan rumus pertanyaan ganjil -1 dan 5 - pertanyaan genap, lalu setiap data respon dari responden, lalu setiap skor pertanyaan ganjil maupun pertanyaan genap



akan dijumlahkan lalu setiap total skor pertanyaan ganjil akan dijumlah dengan total skor pertanyaan genap lalu dikalikan dengan 2,5.