

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah penelitian ini dilakukan, dan menghasilkan temuan-temuan berupa rancangan proses bisnis yang meliputi *Marketplace Interaction Diagram*, Diagram Alur Sistem, *Use Case Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan prototipe sistem untuk *online marketplace* untuk penyandang disabilitas yang diberi nama aplikasi Kutuju. Dari temuan-temuan tersebut dapat ditarik kesimpulan terkait rancangan proses bisnis, prototipe sistem, dan hasil pengujian menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Berikut merupakan penjabaran terkait kesimpulan penelitian ini:

1. Rancangan Proses Bisnis

Berdasarkan hasil validasi proses bisnis yang dilakukan kepada informan dan IT *Consultant* Difa Bike dengan metode FGD (*Focus Group Discussion*) sehingga dihasilkan data kualitatif untuk mendukung hasil pengujian. Hasilnya menyatakan bahwa proses bisnis *online marketplace* untuk penyandang disabilitas dengan pihak penengah sebagai pengatur transaksi tersebut sudah valid dan merupakan terobosan baru. Penyandang disabilitas diharapkan dapat terbantu dengan sistem ini karena berdasarkan proses bisnis yang dirancang mereka akan fokus pada bagian produksi, dengan kata lain mereka tidak terlalu dituntut untuk menggunakan sistem dalam hal *upload, update* foto produk, dan mengelola pesanan dalam sistem. Namun tetap ada transparansi penjualan produk yang ditunjukkan oleh sistem untuk penyandang disabilitas. Penyandang disabilitas merasa dimudahkan untuk terus mengembangkan bisnis tanpa khawatir produk yang mereka jual akan terlambat sampai ke tangan pembeli karena ada pihak penengah yang mengatur semua proses transaksi.

2. Prototipe Sistem

Hasil rancangan desain prototipe yang dibangun menggunakan *tools* Justinmind untuk tampilan penyandang disabilitas dan pihak penengah sudah sesuai dengan representasi kebutuhan dari dua informan. Dengan tampilan yang sederhana untuk penyandang disabilitas diharapkan dapat memacu semangat para penyandang disabilitas untuk terus produksi produk. Dengan adanya tampilan produk terjual dan belum terjual menjadi transparansi penjualan dalam sistem penjualan *online* tersebut.

Serta desain tampilan yang sudah umum digunakan pada pihak penengah menjadikan sistem ini mudah dipahami, sehingga tidak butuh waktu lama untuk mempelajari sistem. Rancangan prototipe yang dibuat pada penelitian ini akan digunakan dan menjadi acuan bagi tim pengembang sistem komunitas penyandang disabilitas Yogyakarta.

3. Hasil Pengujian

Dalam melakukan pengujian prototipe, digunakan metode *Heuristic Evaluation*. Dengan metode ini, penulis dapat dengan mudah menemukan bagian mana dalam rancangan antarmuka yang perlu dilakukan perbaikan, dengan spesifikasi skala *Severity rating (SR)* yang dapat menentukan antarmuka mana yang perlu diberi prioritas tinggi ataupun rendah dalam proses perbaikan. Setelah dilakukan uji *usability* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* pada aplikasi Kutuju, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan uji *usability* dengan metode *heuristic evaluation*, diketahui bahwa masalah *usability* yang paling besar terdapat pada aspek *Help and Documentation* dengan nilai *Severity Rating* 2,8 sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek *Visibility of system status* dengan nilai *Severity Rating* 0,3.
- b. Secara keseluruhan nilai rata-rata dari semua aspek *usability* bernilai 0,93 atau skala 1 yang berarti kategori *Cosmetic problem*, masalah ini tidak perlu diperbaiki kecuali tersedia waktu tambahan.

5.2 Saran

Penelitian ini masih terdapat kekurangan seperti penelitian dilakukan hanya berdasarkan perspektif dua informan yang sebelumnya telah menggunakan media pemasaran *online*. Rancangan prototipe sistem yang belum detail. Saran untuk penelitian sejenis selanjutnya yaitu sebaiknya rancangan prototipe sistem untuk pembeli juga dibuat, sehingga semua proses bisnis yang dilakukan oleh penjual, pembeli dan pihak penengah dapat dengan mudah dipahami melalui prototipe aplikasi tersebut. Hasil pengujian yang telah dilakukan dalam penelitian ini digunakan sebagai saran untuk memperbaiki prototipe aplikasi Kutuju agar sesuai dengan prinsip *usability*.