

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *User Centered Design* (UCD) mampu membantu menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi *mobile Human Resource Information System* (HRIS) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan UCD yang meliputi *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements* digunakan untuk memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, serta mengevaluasi hasil rancangan. Proses perancangan menghasilkan *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* untuk dua *role* utama, yaitu admin HRIS dan karyawan. Rancangan tersebut mencakup fitur-fitur HRIS seperti presensi, cuti dan izin, *payroll*, data karyawan, rekrutmen, pelatihan, performa, aset, klaim, serta kompensasi dan manfaat.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rancangan mengalami peningkatan *usability* dari iterasi pertama ke iterasi kedua. Pada aspek *effectiveness*, nilai pengguna admin meningkat dari 85,71% pada iterasi pertama menjadi 94,2% pada iterasi kedua, sedangkan pengguna karyawan meningkat dari 81,42% menjadi 91,4%. Pada aspek *efficiency*, nilai pengguna admin meningkat dari 85,71% menjadi 92,70%, sedangkan pengguna karyawan meningkat dari 81,43% menjadi 85,74%. Sementara itu, pada aspek *satisfaction* yang diukur menggunakan *System Usability Scale* (SUS), skor admin meningkat dari 62,5 pada iterasi pertama menjadi 76 pada iterasi kedua, dan skor karyawan meningkat dari 66,5 menjadi 88,5. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan desain pada iterasi kedua mampu membuat alur penggunaan lebih jelas, navigasi lebih mudah dipahami, serta interaksi pengguna dengan aplikasi menjadi lebih nyaman.

Selain *usability testing* dan SUS, evaluasi juga dilakukan melalui *Think Aloud* dan *Heuristic Evaluation*. Hasil *Think Aloud* menunjukkan bahwa pengguna dapat memberikan masukan terhadap bagian yang masih membingungkan, sehingga masukan tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan desain. Sementara

itu, *Heuristic Evaluation* menghasilkan 47 temuan *usability* yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan antarmuka secara lebih detail, terutama pada aspek kejelasan elemen, konsistensi tampilan, keterbacaan informasi, dan kemudahan pengguna dalam mengenali aksi yang dapat dilakukan. Dengan demikian, hasil akhir penelitian ini berupa rancangan *UI/UX* aplikasi mobile HRIS yang lebih responsif, mudah dipahami, dan dapat diterima oleh pengguna, serta mampu mendukung aktivitas HR melalui perangkat *mobile* secara lebih efektif, efisien, dan memuaskan.

5.2 Saran

Untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi ini bisa dilanjutkan ke tahap implementasi agar dapat digunakan secara langsung oleh pengguna dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, perlu dilakukan pengujian dengan jumlah responden yang lebih banyak dan beragam supaya hasil evaluasi bisa lebih representatif. Pengembangan fitur juga bisa ditingkatkan, misalnya dengan menambahkan notifikasi *real-time* atau integrasi dengan sistem lain yang mendukung aktivitas HR. Terakhir, evaluasi secara berkala tetap diperlukan agar aplikasi bisa terus menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang mungkin berubah seiring waktu.