

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Evaluasi user experience Sayang Warga menggunakan pengujian Cognitive Walkthrough dan Usability Testing untuk mengidentifikasi aspek usability yang perlu diperbaiki, telah tercapai melalui evaluasi awal yang melibatkan sembilan responden Kader Surabaya Hebat. Hasil evaluasi menunjukkan total success rate Cognitive Walkthrough sebesar 58,12%, berada di bawah benchmark 78% yang ditetapkan Sauro dengan nilai Time Based Efficiency sebesar 0,0244 goal/second, serta nilai rata-rata kuesioner usability sebesar 3,91 dari skala 5 dengan dimensi Learnability memperoleh nilai terendah yaitu 3,69. Dari hasil evaluasi tersebut, teridentifikasi 14 pain point yang tersebar pada lima area fitur aplikasi dan navigasi sistem, dengan permasalahan utama berkaitan dengan rendahnya discoverability fitur, ketergantungan pada ikon dan warna tanpa label teks pada tombol aksi, serta alur navigasi yang berlapis.
- b. Perancangan ulang Aplikasi Sayang Warga dengan metode UCD serta pengukuran peningkatan usability dari hasil perancangan ulang, dicapai melalui empat tahap UCD yang dilakukan dalam dua iterasi. Pada iterasi pertama, dihasilkan arsitektur informasi baru yang berpusat pada halaman Beranda, alur task-first pada fitur Survey Keluarga, indikator status pendataan, label teks deskriptif pada seluruh tombol aksi, serta reorganisasi tampilan pada fitur Laporan Kader dan Pengaduan, dengan setiap keputusan desain dipetakan terhadap pain point yang dijawab dan prinsip Shneiderman's Eight Golden Rules of Interface Design. Pengujian setelah perancangan ulang pada iterasi pertama menunjukkan peningkatan signifikan, dengan total success rate meningkat menjadi 95,73%, Time Based Efficiency meningkat menjadi 0,1865 goal/second, dan nilai rata-rata kuesioner meningkat menjadi 4,74. Namun demikian, pengujian tersebut

turut mengungkap permasalahan keterbacaan visual yang tersisa pada halaman Beranda dan Data Keluarga, yang ditindaklanjuti melalui iterasi kedua berupa penyesuaian ukuran tipografi dan kontras warna PD-01 dan PD-02. Pengujian setelah perancangan ulang iterasi kedua menunjukkan peningkatan lebih lanjut, dengan total success rate mencapai 98,29%, Time Based Efficiency mencapai 0,2531 goal/second, dan nilai rata-rata kuesioner mencapai 4,89.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan yang ditemukan selama penelitian, berikut adalah saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan ASW maupun penelitian selanjutnya:

1. Penelitian ini difokuskan pada tampilan mobile sehingga pengujian usability pada tampilan desktop belum dilakukan. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan pengujian pada tampilan desktop karena perbedaan ukuran layar dan tata letak dapat memengaruhi kemudahan pengguna dalam menemukan informasi, melakukan navigasi, dan menyelesaikan task.
2. Mengingat evaluasi pada penelitian ini dalam jangka waktu terbatas, disarankan dilakukan evaluasi usability secara berkala terhadap ASW di masa mendatang untuk memastikan kualitas antarmuka tetap terjaga seiring dengan penambahan fitur atau perubahan kebutuhan pengguna