

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI SOSIAL
MEDIA UNTUK LANSIA BERBASIS MOBILE**

Skripsi



oleh

**FEBRYANDI
71150130**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2019

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI SOSIAL MEDIA UNTUK LANSIA BERBASIS MOBILE

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

FEBRYANDI
71150130

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI SOSIAL MEDIA UNTUK LANSIA BERBASIS MOBILE

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 20 Desember 2019



FEBRYANDI

71150130

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI
SOSIAL MEDIA UNTUK LANSIA BERBASIS
MOBILE
Nama Mahasiswa : FEBRYANDI
N I M : 71150130
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TIW276
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2019/2020

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 20 Desember 2019

Dosen Pembimbing I



Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D

Dosen Pembimbing II



Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI SOSIAL MEDIA UNTUK LANSIA BERBASIS MOBILE

Oleh: FEBRYANDI / 71150130

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 11 Desember 2019

Yogyakarta, 20 Desember 2019
Mengesahkan,


Dewan Penguji:

1. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
2. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
3. Sri Suwarno, Dr. Ir. M.Eng.
4. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.

Dekan

Ketua Program Studi


(Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D.)


(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan tugas akhir, penelitian ini telah banyak menerima bantuan yang berupa bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Dengan kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
2. Kepada kedua orang tua terkasih Bapak Liu Khiong Fui dan Ngui Bui Lie yang telah mendoakan, memberikan motivasi, dan dukungan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Bapak Restyandito, S.Kom.,MSIS,Ph.D dan Bapak Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Drs.R.Gunawan Santosa, M.Si, selaku ketua dewan penguji dan Dr. Ir. Sri Suwarno, M.Eng., selaku anggota dewan penguji atas segala saran, kritikan dan koreksinya dalam penyempurnaan penulisan tugas akhir ini.
5. Semua Dosen Prodi Informatika yang telah mengajarkan penulis materi-materi dan praktik-praktik pemrograman yang sangat berharga.
6. dr.Erika Puspasari Bramantyo, Felix Setiawan, Kevin Valiant, Dody Ivana, Anthony Aprian, Putu Pridanta Raka Putra Pratama, Adreas Rilo Kevin Ritonga, Benny Limka, Bui Phin selaku pacar dan teman-teman perkuliahan yang telah membantu dan memberikan semangat dan masukan selama pengerjaan tugas akhir.
7. Teman-teman satu angkatan yang saling dan memberi motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Terimakasih kepada seluruh responden dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah ikut memberi dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan ini, baik dari segi materi ataupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna membuat penulis lebih baik lagi kedepannya.

Yogyakarta, 08 Desember 2019

Penulis

©UKDWN

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas cinta kasih dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Antarmuka Aplikasi Sosial Media Untuk Lansia Berbasis Mobile”.

Dengan terselesaikannya tugas akhir ini, penulis telah banyak menerima bantuan berupa dukungan moril maupun materil, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis akan terima dengan baik segala kritikan dan saran yang membangun.

Akhir kata penulis memohon maaf bila ada kata – kata yang kurang berkenan dan kurang sempurna dalam penyusunan tugas akhir ini. Harapan penulis, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita sekalian.

Yogyakarta, 08 Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
INTISARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Perencanaan.....	3
1.6.2 Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna.....	3
1.6.3 Menentukan Kebutuhan Pengguna dan Organisasi.....	3
1.6.4 Solusi Perancangan yang Dihasilkan.....	3
1.6.5 Evaluasi Perancangan Terhadap Kebutuhan.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Lansia.....	9
2.2.2 Sosial Media.....	10
2.2.3 <i>User Interface</i>	11

2.2.4	<i>User Interface Mobile</i>	11
2.2.5	<i>Aplikasi Mobile</i>	12
BAB 3 PERANCANGAN DAN ANALISIS		14
3.1	Rancangan Penelitian	14
3.1.1	Perangkat Keras	14
3.1.2	Perangkat Lunak	14
3.2	Pengumpulan Data	15
3.2.1	Wawancara	15
3.2.2	Menyusun Pertanyaan	15
3.2.3	Melakukan Wawancara	17
3.3	Analisis Hasil wawancara	18
3.3.1	Analisis Pemilihan Bahasa	18
3.3.2	Analisis Jenis <i>Hanphone</i> yang Digunakan Lansia	19
3.3.3	Analisis kegiatan lansia di luar rumah	19
3.3.4	Analisis Hobi dan Kesenangan	21
3.3.5	Analisis Keluhan Responden	21
3.3.6	Analisis Cara Mendapatkan Informasi Kegiatan	22
3.3.7	Analisis Jenis Sosial Media yang Digunakan	23
3.3.9	Analisa Hambatan Pada Penggunaan <i>Handphone</i>	24
3.4	<i>Task</i> Pengujian <i>Usability Testing</i>	24
3.5	Tampilan Desain <i>Mockup</i>	27
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS		35
4.1	Hasil Rancangan dan Pengujian	35
4.2	Hasil Rancangan Aplikasi Sosial Media	35
4.3	Pengujian <i>Usability</i>	42
4.3.1	<i>Task</i> Pengujian	42
4.3.2	Evaluasi Tahap I	44
4.3.3	Evaluasi Antarmuka Tahap II	51
4.3.4	Data Penelitian <i>Control Group</i>	54
4.3.5	Data <i>Task Time</i> Hasil Penelitian Responden	55
4.3.6	Hasil Kuesioner <i>UEQ</i>	62

4.3.7 Data Hasil <i>Completion Rate</i> Responden	66
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar pemilihan ukuran Icon (Restyandito, 2019).....	8
Gambar 2. 2 Pemilihan wujud Icon (Restyandito,2019).....	9
Gambar 3. 1 Tampilan desain loading screen dan halaman utama aplikasi.....	27
Gambar 3. 2 Tampilan desain daftar akun dan masuk aplikasi.....	28
Gambar 3. 3 Tampilan desain halaman kontak dan detail kontak	29
Gambar 3. 4 Tampilan desain menu telepon.....	30
Gambar 3. 5 Tampilan desain menu panggilan video.....	31
Gambar 3. 6 Tampilan desain menu catatan	32
Gambar 3. 7 Tampilan desain menu perkumpulan	33
Gambar 3. 8 Tampilan desain halaman detail anggota perkumpulan	34
Gambar 3. 9 Grafik hasil rata-rata task time secara keseluruhan.....	61
Gambar 3. 10 Grafik Hasil Completion Rate.....	61
Gambar 4. 1 Tampilan halaman login dan menu utama aplikasi sosial media	36
Gambar 4. 2. Tampilan menu riwayat panggilan, kontak pada menu telepon dan detail kontak	37
Gambar 4. 3. Tampilan menu riwayat panggilan video, kontak pada menu telepon	38
Gambar 4. 4. Tampilan menu kontak dan detail kontak	39
Gambar 4. 5. Tampilan menu perkumpulan, aktivitas perkumpulan dan anggota perkumpulan.....	39
Gambar 4. 6. Tampilan menu catatan	40
Gambar 4. 7. Tampilan halaman pemilihan tanggal dan pemilihan jam	41
Gambar 4. 8. Tampilan menu hiburan dan detail hiburan.....	42
Gambar 4. 9. Grafik hasil UEQ evaluasi tahap I.....	45
Gambar 4. 10. Tampilan antarmuka penginputan nomor telepon halaman daftar	48
Gambar 4. 11. Tampilan hasil evaluasi antarmuka penginputkan nomor telepon pada halaman daftar	48
Gambar 4. 12 Tampilan antarmuka penginputan nomor telepon halaman masuk	49

Gambar 4. 13 Tampilan hasil evaluasi antarmuka penginputkan nomor telepon pada halaman masuk	49
Gambar 4. 14 Tampilan antarmuka untuk memasukkan catatan	50
Gambar 4. 15 Tampilan hasil evaluasi antarmuka untuk memasukkan catatan ...	50
Gambar 4. 16 Grafik hasil UEQ evaluasi tahap II	52
Gambar 4. 17 Grafik hasil pengujian task time fitur daftar akun.....	55
Gambar 4. 18 Grafik hasil pengujian task time fitur telepon.....	56
Gambar 4. 19 Grafik hasil pengujian task time fitur panggilan video	57
Gambar 4. 20 Grafik hasil pengujian task time fitur perkumpulan.....	58
Gambar 4. 21 Grafik hasil pengujian task time fitur hiburan	59
Gambar 4. 22 Grafik hasil pengujian task time fitur kontak.....	60
Gambar 4. 23 Grafik hasil pengujian task time fitur catatan	61
Gambar 4. 24 Grafik hasil UEQ 10 responden	62
Gambar 4. 25 Grafik hasil UEQ 18 responden	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Gambar pemilihan dimensi Icon (Restyandito, 2019)	8
Tabel 3. 1 Tabel Persebaran Jenis Kelamin Responden	17
Tabel 3. 2 Tabel Persebaran Usia Responden	18
Tabel 3. 3 Tabel Pemilihan Bahasa Pada <i>Handphone</i> Responden.....	18
Tabel 3. 4 Tabel Jenis <i>Handphone</i> yang Digunakan Lansia	19
Tabel 3. 5 Tabel Persebaran Kegiatan Lansia di Luar Rumah.....	19
Tabel 3. 6 Tabel Persebaran Hobi dan Kesenangan Responden	21
Tabel 3. 7 Tabel Persebaran Keluhan Responden.....	21
Tabel 3. 8 Tabel Persebaran Cara Mendapatkan Informasi Kegiatan.....	22
Tabel 3. 9 Tabel Persebaran Jenis Sosial Media yang Digunakan.....	23
Tabel 3. 10 Tabel Persebaran Cara Berkomunikasi Responden	23
Tabel 3. 11 Tabel Persebaran Hambatan Responden Menggunakan <i>Handphone</i>	24
Tabel 4. 1 Hasil <i>task success</i> evaluasi tahap I.....	45
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Menggunakan <i>UEQ</i> evaluasi tahap I.....	46
Tabel 4. 3 Hasil <i>task success</i> evaluasi tahap II	51
Tabel 4. 4 Data <i>task time control group (second)</i>	54
Tabel 4. 5 Hasil pengujian menggunakan <i>UEQ</i> 10 responden	63
Tabel 4. 6 Hasil pengujian menggunakan <i>UEQ</i> 10 responden	64

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	:	KUESIONER UEQ
LAMPIRAN B	:	SCAN KARTU KONSULTASI SKRIPSI
LAMPIRAN C	:	SCAN FORMULIR REVISI SKRIPSI
LAMPIRAN D	:	BERITA ACARA PENDADARAN
LAMPIRAN E	:	LISTING PROGRAM

©UKDW

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada umumnya masalah yang paling banyak terjadi pada lansia adalah kesepian. Kesepian merupakan hal yang bersifat pribadi dan akan ditanggapi berbeda oleh setiap orang, bagi sebagian orang kesepian merupakan hal yang bisa diterima secara normal namun bagi sebagian orang kesepian bisa menjadi sebuah kesedihan yang mendalam (Amalia, 2013). Salah satu faktor penyebab kesepian pada lansia adalah kurangnya perhatian yang diberikan oleh keluarga atau kerabat terdekat akibat dari mobilitas yang semakin tinggi. Peningkatan mobilitas ini menyebabkan komunikasi dan interaksi antara lansia dengan keluarga atau kerabat semakin berkurang dan sulit untuk dilakukan. Sebagai contoh saat ini banyak lansia yang anak-anaknya merantau untuk bekerja di kota lain dan tidak memiliki waktu yang cukup untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung.

Dampak yang bisa muncul akibat dari kesepian dan kurangnya interaksi lansia adalah perasaan terisolir dan depresi sehingga lansia lebih memilih untuk menyendiri atau biasa disebut mengalami isolasi sosial (Kusumowardani & Puspitosari, 2014). Terjadinya depresi pada lansia akan mengakibatkan perubahan dalam bentuk pemikiran, sensasi somatik, aktivitas, kesehatan, serta kurang produktif dalam pengembangan pikiran, berbicara, dan sosialisasi (Kaplan, 1998). Oleh karena itu dampak dari kesepian inilah yang perlu disadari dan diberikan perhatian lebih oleh pihak keluarga dan kerabat.

Komunikasi yang baik adalah jalan keluar dari permasalahan kesepian lansia. Untuk menjalin komunikasi yang baik dengan lansia bisa memanfaatkan media sosial, dengan menggunakan sosial media diharapkan interaksi antara lansia dengan keluarga, kerabat, dan dunia luar semakin terjangkau sehingga tidak terhambat oleh jarak, waktu dan tempat. Akan tetapi sosial media yang sudah ada sekarang belum sesuai dengan keadaan dan kebutuhan lansia karena terlalu

banyak fitur yang tidak cocok serta fungsi yang kompleks sehingga menyulitkan lansia didalam menggunakannya.

Oleh sebab itu perlu dirancang sebuah media sosial yang cocok untuk keadaan dan kebutuhan lansia. Sosial media yang dirancang haruslah memiliki fitur-fitur yang sederhana sehingga mudah digunakan dan memiliki antar muka yang cocok supaya tidak membingungkan lansia. Media sosial yang cocok untuk lansia adalah media sosial yang berbasis *mobile* karena lebih mudah digunakan dan sudah biasa digunakan masyarakat dalam hal ini mencakup keluarga dan kerabat dari lansia, sehingga nantinya mereka dapat membantu lansia dalam menggunakan sosial media ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka perumusan masalah yang ada yaitu merancang antarmuka aplikasi sosial media yang fitur-fiturnya cocok untuk lansia dan berbasis *mobile*.

1.3 Batasan Masalah

- a. Responden tidak memiliki masalah dengan pengelihatannya
- b. Sosial media yang dibuat hanya berupa rancangan antarmuka

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk memberikan hasil rancangan antarmuka aplikasi sosial media yang dapat digunakan dengan baik oleh lansia.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dibuat sosial media untuk lansia ini diharapkan dapat membantu lansia dalam bersosialisasi dengan sesama dan sekitarnya, sehingga lansia dapat menikmati masa tuanya bersama sama dengan orang sekitarnya dengan menggunakan teknologi yang sudah maju ini, sehingga kualitas hidup lansia dapat meningkat.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat lima tahap penelitian yang diambil dari metode *User Centered Design*, yaitu:

1.6.1 Perencanaan

Tahap perencanaan adalah proses persiapan awal sebelum melakukan penelitian, pada tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan yaitu menentukan topik penelitian, melakukan studi literatur, merumuskan rumusan masalah, dan menentukan tujuan, batasan masalah serta metodologi penelitian yang cocok untuk diterapkan.

1.6.2 Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna

Mengidentifikasi orang yang akan menggunakan aplikasi dan menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi apa pengguna menggunakan aplikasi. Pada penelitian ini pengguna yang akan menggunakan aplikasi adalah kalangan lansia dengan umur 60 tahun ke atas.

1.6.3 Menentukan Kebutuhan Pengguna dan Organisasi

Peneliti dan pengguna bersama-sama dalam mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan dalam merancang sebuah *interface* aplikasi. Untuk mengetahui kebutuhan pengguna maka akan dilakukan wawancara secara langsung dengan lansia, dalam wawancara tersebut peneliti akan meminta saran dan komentar tentang kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan *interface* aplikasi.

1.6.4 Solusi Perancangan yang Dihasilkan

Pada tahap ini peneliti akan merancang sebuah *prototype interface* aplikasi sesuai hasil wawancara yang kemudian akan dicoba oleh pengguna untuk melakukan fungsi tertentu sehingga peneliti mendapatkan umpan balik (*feedback*) untuk memperbaiki rancangan apabila masih ada yang tidak sesuai dengan kebutuhan atau keinginan pengguna.

1.6.5 Evaluasi Perancangan Terhadap Kebutuhan

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam perancangan sebuah aplikasi, pada tahap ini harus disediakan suatu fungsi yang menyediakan fasilitas untuk

umpan balik (*feedback*) kepada peneliti untuk memperbaiki rancangan. Fasilitas yang bisa digunakan adalah menggunakan *usability testing* sehingga hasil rancangan dapat maksimal sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada saat melakukan *usability testing* menggunakan *Self-Reported Metrics* dengan kuesioner *UEQ (User Experience Questionnaire)* dan *Performance Metrics*, yaitu *Task success* dan *Time on task*, berikut adalah penjelasannya:

1. *Task Success*

Task success digunakan untuk mengukur seberapa efektif dan efisien waktu yang diperlukan oleh responden untuk menyelesaikan *task* yang diberikan. Untuk menguji sistem ini, akan dipakai metode *Binary success*, metode ini akan memudahkan dalam mendapatkan data keberhasilan dan kegagalan dari pengguna. Data akan dibuat dalam bentuk *table* dengan angka 0 (apabila *task* tidak berhasil) dan angka 1 (apabila *task* berhasil).

2. *Time on Task*

Time on task digunakan untuk mengetahui waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan *task*. Waktu akan dihitung menggunakan alat pengukur waktu (*stopwatch*) dan dibuat dalam bentuk *table* yang berisi waktu yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan *task*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Tugas Akhir ini secara garis besar dibagi menjadi 5 BAB yang dituliskan sebagai berikut:

BAB 1, PENDAHULUAN yang berisi tentang gambaran umum penelitian. Pendahuluan ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2, TINJAUAN PUSTAKA yang berisi tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustakan berisi tentang penelitian yang pernah dilakukan terhadap kebutuhan dan masalah lansia, penelitian tentang penerapan konsep UCD (*User Centered Design*), dan penelitian *icon* yang untuk lansia. Pada bagian landasan

teori berisi tentang teori lansia, teori *user interface*, teori *mobile*, teori *android*, dan teori tentang sosial media.

BAB 3, PERANCANGAN DAN ANALISIS, berisi rancangan pembuatan sistem yang akan dibangun meliputi kebutuhan *hardware* ataupun *software*, uraian tentang *variable* dan data yang dikumpulkan.

BAB 4, IMPLEMENTASI DAN ANALISIS, berisi tentang implementasi sistem yang dibangun meliputi implementasi *input*, implementasi *output* dan implementasi proses serta analisis penjelasan terhadap hasil sistem yang dibuat berdasarkan teori-teori yang telah digunakan pada tinjauan pustaka.

BAB 5, KESIMPULAN DAN SARAN, berisi penjelasan singkat yang diuraikan dari hasil analisis yang telah dilakukan. Saran meliputi cara/metode lain yang dapat dilakukan untuk pengembangan antarmuka yang belum dilakukan dalam perancangan antarmuka sekarang.

©UKDW

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian terhadap antarmuka aplikasi sosial media untuk lansia menggunakan metode *usability testing*, maka kesimpulan mengenai penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut :

1. Setelah melakukan pengujian aplikasi dengan standar keberhasilan 70% menggunakan maka diperoleh hasil yang menyatakan bahwa aplikasi dapat dipahami dan digunakan dengan baik. Berikut ini rincian hasil setiap task : *task 1* memperoleh hasil 63%, *task 2* memperoleh hasil 100%, *task 3* memperoleh hasil 100%, *task 4* memperoleh hasil 98%, *task 5* memperoleh hasil 98%, *task 6* memperoleh hasil 100% dan *task 7* memperoleh hasil 63%. Terdapat 2 *task* yang belum memenuhi standar keberhasilan penelitian, namun mengingat responden yang diteliti pada penelitian ini adalah lansia maka sangat dibutuhkan waktu yang lebih untuk memahami dan menggunakan aplikasi yang dirancang dalam penelitian ini.
2. Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan antarmuka aplikasi sosial media menggunakan metode *usability testing*, didalam merancang desain antarmuka aplikasi sosial media yang baik untuk lansia tidak menggunakan inputan text, tampilan menu berbasis *icon*, kemudian harus terdapat fitur telepon, panggilan video (*video call*), kontak, hiburan, perkumpulan (*group*), dan catatan (*note*).

5.2 Saran

Adapun saran yang diajukan peneliti untuk pengembangan dan perbaikan penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Sebelum melakukan pengujian responden yang akan diuji terlebih dahulu diberikan waktu yang cukup untuk mencoba *prototipe* aplikasi hingga pengguna merasa nyaman, sehingga responden dapat mengerjakan *task* dengan maksimal.
2. Dalam penelitian berikutnya diharapkan penguji memberikan *prototipe* aplikasi pada *device* responden yang akan diuji, sehingga dapat memudahkan responden dalam berpartisipasi terhadap penelitian yang dilakukan.

©UKDW

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. D. (2013). Kesenian dan Isolasi Sosial yang Dialami Lanjut Usia . 203-210.
- Anggraeni, N. F. (2012). Hubungan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Lanjut Usia di Wilayah Kerja Puskesmas Sumbang 2 Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. 1-15.
- Bank, C. &. (2014). *Web UI Design Best Practice. Mountain view:UX Pin.*
- Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Sosial Network Sites : Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer- Medical Communication*, 13(1), 210-230.
- Damayati, K. H. (2015). Perancangan Aplikasi Sosial Media Bagi Lansia Berdasarkan Model Design Partisipatif. 2-61.
- DeviceAtlas. (2014). *aboutsmartphone*. Diambil kembali dari <https://deviceatlas.com/knowledge-base/aboutmartphone>.
- Hariyanto, Afriyudi, & Ulfa, M. (2014). Penerapan User Centered Design Pada Perangkat Lunak Untuk Ensiklopedia Kedokteran Berbasis Android. 1-3.
- Hidayatulah, P., & Kawistra, J. K. (2014). *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika.
- Hollowitz, E. C., & Wilson. (1993). Structured Interviewing in Volunteer Selection. *Journal of Applied Communication Research*, 41 - 52.
- Kaplan, A., & Haenlein, M. (2010). User of the World, Unite! The Challanges and Opportunities of Social Media, *Business Horizon*. 53(1), 59-68.
- Kaplan, H., & Sadock, B. (1998). *Ilmu Kedokteran Jiwa Darurat (pocket handbook of emergency psychiatric medicine)*. jakarta: Widya Medika.

- Kusumowardani, A., & Puspitosari, A. (2014). Hubungan Antara Tingkat Depresi Lansia Dengan Interaksi Sosial Lansia Di Desa Sobokerto Kecamatan Ngeemplak Boyolali. 184-188.
- Kuusinen, K., & A.M.A. (2014). On Designing UX For Mobile Enterprise Apps. Dalam *Euromicro Conference on Software Engineering and Advanced Application* (hal. 221-228).
- Laugwitz, B. e. (2008). Construction and evaluation of a User Experience Questionnaire. In A. Holzinger (Ed) , *HCI and Usability for Education and work*.
- Munaiseche, C. (2012). Pengujian Web Aplikasi Dss Berdasarkan Pada Aspek Usability . *Orbith* , 63-68.
- Nielsen, J. (2012). *Introduction to usability* . Dipetik december 3, 2018, dari online: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Pepe, C. k., Krisnani, H., Dessy, H. S., & Santoso, M. B. (2017). Dukungan Sosial Keluarga Dalam Memenuhi Kebutuhan Sosial Lansia di Panti. 33-34.
- Pratama, I. B. (2014). Penerapan User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan User Interface Website Berita Melalui Pendekatan Soft System Methodology (SSM). 1-6.
- Pratiwi, D., Saputra, M. C., & Wardani, N. H. (2018). Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perencanaan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi informasi dan ilmu Komputer*, 2448-2450.
- Priyani, M. (2017). Lansia yang bagagia di era internet. *Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital*, 1-8.
- Putra, A. W. (2017). Perencanaan Antar Muka Untuk Aplikasi Kesehatan Pada Lansia Berbasis Mobile. 1-15.

- Putra, S. T. (2017). Penerapan User Centered Design Dalam Merancang Interface Website Jual Beli di Kalangan Lansia. 1-15.
- Restyandito. (2016). *Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Orang Lanjut Usia di Indonesia, Inovasi Teknologi untuk Kemajuan Bangsa*, 69. Yogyakarta: Penerbit adi.
- Restyandito, Z. J. (2019). Perancangan Ikon Pada Aplikasi Kesehatan Untuk Lansia Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 637-644.
- Safaat, H. N. (2011). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android . *Informatika Bandung*, 14-19.
- Santrock, J. (2011). Life Span Development. Dalam E. & N.I.Sallama, *Life Span Development*. Jakarta : Erlangga.
- Saputra, E., Mazalisa, Z., & Ria, A. (2014). Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website Inspektorat Kota Palembang. 1-3.
- Soetanto, A. (2017). Perancangan Aplikasi Edukasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Dengan Metode User Centered Design. 6-13.
- Sudarman. (2018). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Mobile Facebook Jejaring Sosis. 5-15.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartono, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Gird Berbasis Mobile Application. *JNTETI*, 151-153.
- Wacana, U. K. (2017). <https://www.ukdw.ac.id/unit/unit-kerumahtanggaan-krt/>. Dipetik desember 2 , 2018, dari <https://www.ukdw.ac.id/>: <https://www.ukdw.ac.id/unit/unit-kerumahtanggaan-krt/>
- Yudistira, R. (2011). Aplikasi Android Untuk Memaksimalkan Iklan Online . *Skripsi Fakultas Komunikasi dan Informatika*.

Zamri, K. Y., & Subh, N. N. (2015). "10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development. Dalam *2015 International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning (IMCL)* (hal. 44-50).

Zebua, J. A. (2017). Perancangan Icon Pada Antarmuka Aplikasi Kesehatan Untuk Lansia Berbasis Mobile. 1-20.

©UKDW