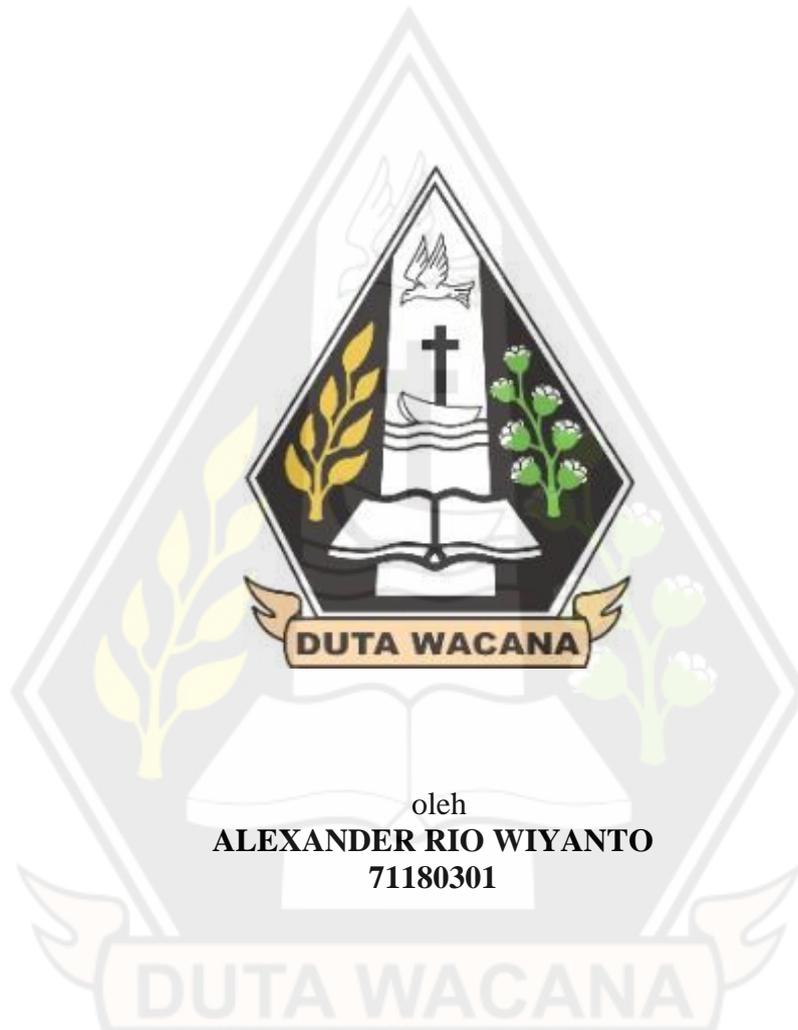


UJI USABILITAS APLIKASI PERUSAHAAN PELAYANAN KEMATIAN

Skripsi



oleh
ALEXANDER RIO WIYANTO
71180301

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2023**

UJI USABILITAS APLIKASI PERUSAHAAN PELAYANAN KEMATIAN

Skripsi



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

Disusun oleh

ALEXANDER RIO WIYANTO
71180301

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

UJI USABILITAS APLIKASI PERUSAHAAN PELAYANAN KEMATIAN

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, 10 Januari 2023



ALEXANDER RIO WIYANTO
71180301

DUTA WACANA

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : UJI USABILITAS APLIKASI PERUSAHAAN
PELAYANAN KEMATIAN
Nama Mahasiswa : ALEXANDER RIO WIYANTO
N I M : 71180301
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TI0366
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 10 Januari 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



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



Rosa Delima, Dr. S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PENGESAHAN

UJI USABILITAS APLIKASI PERUSAHAAN PELAYANAN KEMATIAN

Oleh: ALEXANDER RIO WIYANTO / 71180301

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 5 Januari 2023

Yogyakarta, 10 Januari 2023
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
2. Rosa Delima, Dr. S.Kom., M.Kom.
3. Hendro Setiadi, S.T., M.M., M.Eng.Sc.
4. Nugroho Agus Haryono, M.Si

Dekan

Ketua Program Studi

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

(Gloria Virginia, Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alexander Rio Wiyanto
NIM : 71180301
Program studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“UJI USABILITAS APLIKASI PERUSAHAAN PELAYANAN KEMATIAN”

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 6 Februari 2023

Yang menyatakan



Alexander Rio Wiyanto
NIM.71180301



Karya sederhana ini dipersembahkan
kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,
dan Kedua Orang Tua



Segala sesuatu indah pada waktu-Nya

Perjalanan ribuan mil dimulai dari langkah satu mil

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul UJI USABILITAS APLIKASI PERUSAHAAN PELAYANAN KEMATIAN ini telah selesai disusun.

Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang maha kasih,
2. Orang tua yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis tanpa kenal untuk selama-lamanya,
3. Dosen Pembimbing 1 selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis,
4. Dosen Pembimbing 2, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
5. Keluarga tercinta: yang yang mendukung penulis dalam menyelesaikan
6. penelitian ini
7. Lain-lain yang telah mendukung moral, spiritual, dan dana untuk belajar selama ini.

Laporan proposal/skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 14 Oktober 2022

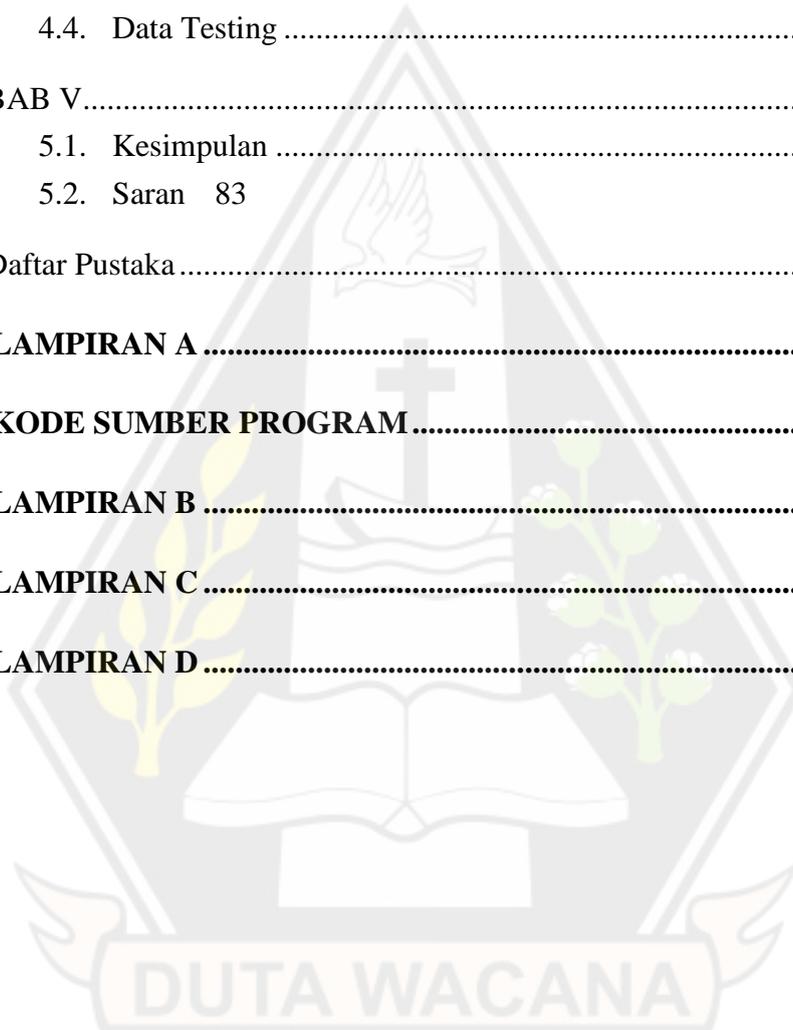


Penulis

Daftar Isi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xv
Intisari	xvi
Abstract	xvii
BAB I	1
1.2. Latar Belakang Masalah.....	1
1.3. Perumusan Masalah.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Tujuan Penelitian.....	2
1.6. Manfaat Penelitian.....	3
1.7. Metode Penelitian.....	3
1.8. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Landasan Teori	7
BAB III.....	10
3.1. Perancangan Penelitian	10
3.2. Pengumpulan Data	18
3.3. Menentukan Fungsi	27
3.4. Perancangan Desain	28
3.5. Perancangan Database.....	30

3.6. Perancangan Wireframe	31
3.7. Task Usability Testing	38
BAB IV	42
4.1. Pembangunan Prototype Awal	42
4.2. Pembangunan Prototype Akhir	45
4.3. Implementasi Aplikasi	57
4.4. Data Testing	75
BAB V	83
5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran	83
Daftar Pustaka	84
LAMPIRAN A	86
KODE SUMBER PROGRAM	86
LAMPIRAN B	144
LAMPIRAN C	145
LAMPIRAN D	146

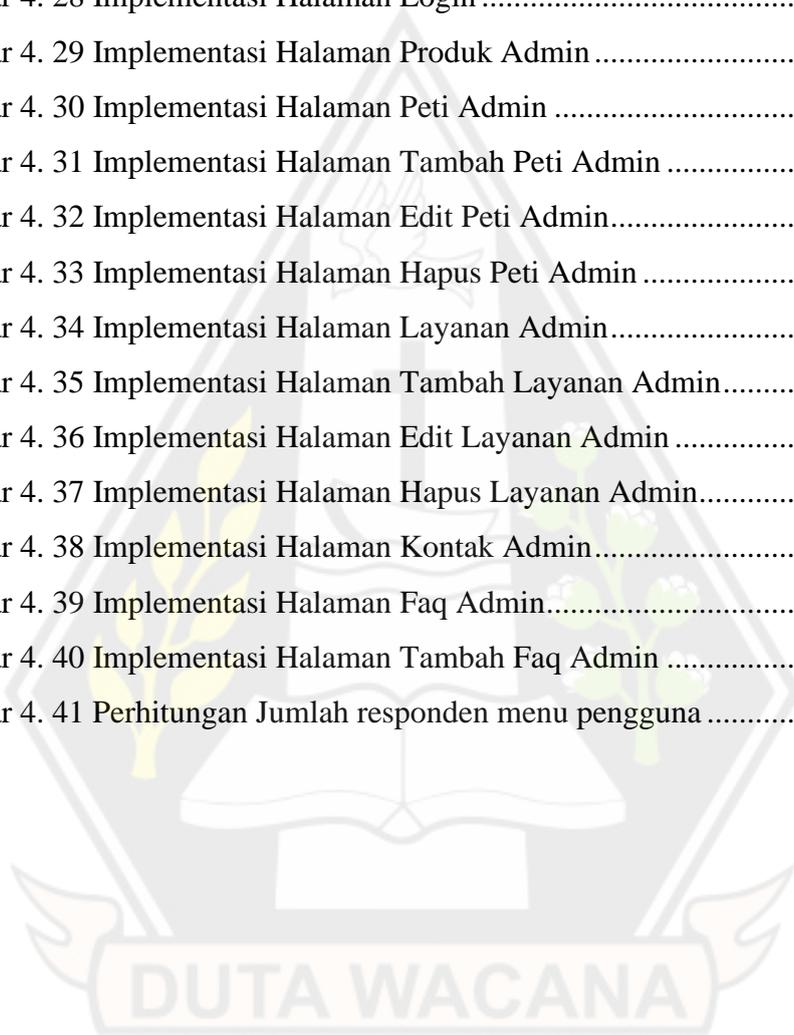


Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Prototype Method Phase.....	7
Gambar 2. 2 Skala Interpretasi Skor SUS	9
Gambar 3. 1 Alur Perancangan Aplikasi	10
Gambar 3. 2 Alur Merincikan Kebutuhan Pengguna (admin)	11
Gambar 3. 3 Alur Merincikan Kebutuhan Pengguna.....	12
Gambar 3. 4 Alur Mereview Desain Website Pelayanan Kematian	13
Gambar 3. 5 Alur Mendesain Solusi.....	13
Gambar 3. 6 Alur Perancangan Wireframe.....	14
Gambar 3. 7 Alur Perancangan Desain Antarmuka	15
Gambar 3. 8 Alur Implementasi.....	16
Gambar 3. 9 Alur Evaluasi Formative	17
Gambar 3. 10 Alur Usability Testing	17
Gambar 3. 11 Data Wawancara Ibu Yulianty	19
Gambar 3. 12 Data Wawancara Bp Iskandar	20
Gambar 3. 13 Data Wawancara Sdr Kevin	22
Gambar 3. 14 Data Wawancara Ibu Nina	23
Gambar 3. 15 Data Wawancara Sdr Ricky	24
Gambar 3. 16 Data Wawancara Sdr Brian	25
Gambar 3. 17 Data Wawancara Ibu Susan.....	26
Gambar 3. 18 Perancangan Database.....	30
Gambar 3. 19 Wireframe Halaman Beranda.....	31
Gambar 3. 20 Wireframe Halaman Beranda(1)	31
Gambar 3. 21 Wireframe Halaman Beranda(2)	32
Gambar 3. 22 Wireframe Halaman Produk.....	32
Gambar 3. 23 Wireframe Halaman Peti	33
Gambar 3. 24 Wireframe Halaman Peti(1)	33
Gambar 3. 25 Wireframe Halaman Peti Admin.....	34
Gambar 3. 26 Wireframe Halaman Peti Admin Tambah Peti	34
Gambar 3. 27 Wireframe Halaman Peti Admin Edit Peti	35
Gambar 3. 28 Wireframe Halaman Peti Admin Hapus Peti	35

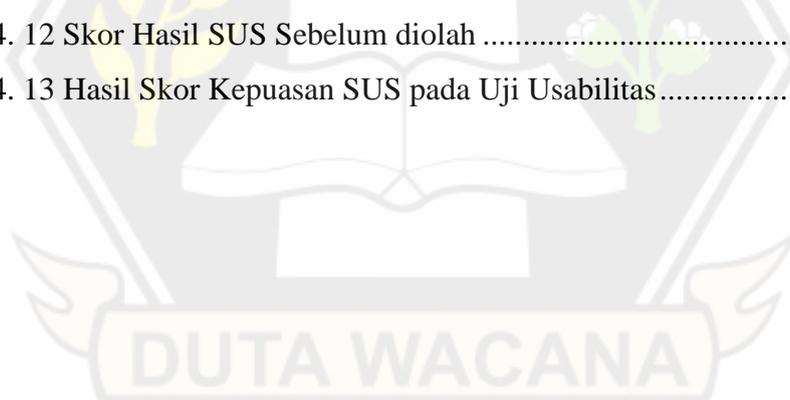
Gambar 3. 29 Wireframe Halaman Kontak	36
Gambar 3. 30 Wireframe Halaman Kontak Admin	36
Gambar 3. 31 Wireframe Halaman Faq	37
Gambar 3. 32 Wireframe Halaman Faq Admin	37
Gambar 3. 33 Wireframe Halaman Faq Admin Tambah Faq	38
Gambar 4. 1 Prototype Halaman Beranda.....	43
Gambar 4. 2 Prototype Halaman Produk	43
Gambar 4. 3 Prototype Halaman Peti.....	44
Gambar 4. 4 Prototype Halaman Kontak	45
Gambar 4. 5 Prototype Halaman Faq	45
Gambar 4. 6 Halaman Prototype Beranda Awal (kiri) dan Halaman Prototype Beranda Akhir (kanan).....	47
Gambar 4. 7 Halaman Prototype Produk Awal (atas) dan Halaman Prototype Produk Akhir(bawah).....	48
Gambar 4. 8 Halaman Prototype Peti Awal (atas) dan Halaman Prototype Peti Akhir (bawah)	49
Gambar 4. 9 Halaman Prototype Layanan Akhir.....	50
Gambar 4. 10 Prototype Menu Admin Halaman Produk.....	51
Gambar 4. 11 Prototype Halaman Peti Admin.....	52
Gambar 4. 12 Prototype Halaman Peti Admin Tambah Peti	52
Gambar 4. 13 Prototype Halaman Peti Admin Edit Peti.....	53
Gambar 4. 14 Prototype Halaman Peti Admin Hapus Peti	53
Gambar 4. 15 Prototype Halaman Layanan Admin	54
Gambar 4. 16 Prototype Halaman Layanan Admin Tambah Layanan	55
Gambar 4. 17 Prototype Halaman Layanan Admin Edit Layanan.....	55
Gambar 4. 18 Prototype Halaman Layanan Admin Hapus Layanan	56
Gambar 4. 19 Prototype Halaman Kontak Admin	56
Gambar 4. 20 Prototype Halaman Faq Admin.....	57
Gambar 4. 21 Prototype Halaman Faq Admin Tambah Faq.....	57
Gambar 4. 22 Implementasi Halaman Beranda	60
Gambar 4. 23 Implementasi Halaman Produk	61

Gambar 4. 24 Implementasi Halaman Peti	62
Gambar 4. 25 Implementasi Halaman Layanan	63
Gambar 4. 26 Prototype Halaman Kontak Lama (kiri) dan Implementasi Halaman Kontak (kanan).....	64
Gambar 4. 27 Implementasi Halaman Faq.....	65
Gambar 4. 28 Implementasi Halaman Login	66
Gambar 4. 29 Implementasi Halaman Produk Admin	66
Gambar 4. 30 Implementasi Halaman Peti Admin	68
Gambar 4. 31 Implementasi Halaman Tambah Peti Admin	69
Gambar 4. 32 Implementasi Halaman Edit Peti Admin.....	69
Gambar 4. 33 Implementasi Halaman Hapus Peti Admin	70
Gambar 4. 34 Implementasi Halaman Layanan Admin.....	72
Gambar 4. 35 Implementasi Halaman Tambah Layanan Admin.....	73
Gambar 4. 36 Implementasi Halaman Edit Layanan Admin	73
Gambar 4. 37 Implementasi Halaman Hapus Layanan Admin.....	73
Gambar 4. 38 Implementasi Halaman Kontak Admin.....	74
Gambar 4. 39 Implementasi Halaman Faq Admin.....	74
Gambar 4. 40 Implementasi Halaman Tambah Faq Admin	75
Gambar 4. 41 Perhitungan Jumlah responden menu pengguna	75



Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Tabel Kebutuhan Pengguna	27
Tabel 3. 2 Tabel Review Fungsi dari Website lainnya	28
Tabel 3. 3 Tabel Pendapat Desain Awal Web.....	28
Tabel 3. 4 Tabel Tugas dan Kondisi Berhasil Uji Usabilitas Menu Pelanggan.....	38
Tabel 3. 5 Tabel Tugas dan Kondisi Berhasil Uji Usabilitas Menu Admin	39
Tabel 4. 1 Daftar Prototype yang Ditambahkan pada Fase Iterasi satu	42
Tabel 4. 2 Hasil Evaluasi Iterasi pertama.....	46
Tabel 4. 3 Daftar Prototype yang Ditambah dan Diperbaiki saat Iterasi dua	46
Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Iterasi Kedua	58
Tabel 4. 5 Daftar Halaman yang Diimplementasi dan Diperbaiki.....	58
Tabel 4. 6 Tabel Standar Waktu Penyelesaian Task Menu Pengguna.....	76
Tabel 4. 7 Tabel Standar Waktu Penyelesaian Task Menu Admin.....	77
Tabel 4. 8 Hasil Efektifitas pada Uji Usabilitas Menu Pengguna.....	79
Tabel 4. 9 Hasil Efektifitas pada Uji Usabilitas Menu Admin	79
Tabel 4. 10 Hasil Efisiensi pada Uji Usabilitas (detik) Menu Pengguna.....	80
Tabel 4. 11 Hasil Efisiensi pada Uji Usabilitas (detik) Menu Admin	80
Tabel 4. 12 Skor Hasil SUS Sebelum diolah	81
Tabel 4. 13 Hasil Skor Kepuasan SUS pada Uji Usabilitas.....	81



Intisari

UJI USABILITAS APLIKASI PERUSAHAAN PELAYANAN KEMATIAN

BY

Alexander Rio Wiyanto

71180301

Kehilangan seseorang adalah pengalaman yang traumatis. Keluarga tidak akan tahu apa yang akan mereka lakukan dan siapa yang akan mereka tuju untuk meminta bantuan untuk memberikan layanan terakhir bagi orang yang mereka cintai. Informasi tentang pelayanan kematian menjadi sangat dibutuhkan. Tetapi kurangnya pekerja menyebabkan pemberian informasi menjadi terhambat. Penelitian ini membuat suatu aplikasi yang dapat mempermudah pengguna untuk mendapatkan pelayanan kematian, untuk membantu orang yang sedang berduka. Dalam penelitian diterapkan metode prototyping untuk pengembangan sistem dan metode *usability testing* untuk pengujian aplikasi. Sebelum masuk dalam tahapan pengembangan sistem menggunakan *prototyping*, dilakukan pengumpulan data terlebih dahulu. Setelah *website* berhasil diimplementasikan, maka dilanjutkan dengan tahapan pengujian. *Website* diujikan kepada tujuh belas responden. Responden melakukan pengujian secara *online*. Penelitian ini menghasilkan *website* dengan hasil yaitu tingkat efektifitas sebesar 81,76% dan tingkat efisiensi sebesar 61,15%. Nilai diatas menunjukkan bahwa *website* dapat digunakan oleh pengguna secara tepat, tetapi kurang efisien. Alasan dari kurang efisien adalah karena beberapa fitur memiliki keterangan yang kurang lengkap dan jarang ditemukan di *website* lainnya. Sehingga menuntut pengguna untuk berpikir lebih sebelum menggunakan fungsi tersebut. dengan tingkat kepuasan pengguna yang dapat dikategorikan sebagai diterima.

Keywords: prototyping, usability testing, efektifitas, efisiensi

Abstract

UJI USABILITAS APLIKASI PERUSAHAAN PELAYANAN KEMATIAN

BY

Alexander Rio Wiyanto

71180301

Losing someone is a traumatic experience. Families will not know what they will do and who they will turn to for help to provide last-ditch services for their loved ones. Information about death services is urgently needed. But the lack of workers causes the provision of information to be hampered. This research creates an application that can make it easier for users to get death services, to help people who are grieving. In this research, the prototyping method is applied for system development and the usability testing method for application testing. Before entering the system development stage using prototyping, data collection is carried out first. After the website has been successfully implemented, it is followed by the testing phase. The website was tested on seventeen respondents. Respondents tested online. This research produces a website with the result that the effectiveness level is 81.76% and the efficiency level is 61.15%. The value above indicates that the website can be used by users appropriately, but it is less efficient. The reason for the inefficiency is because some features have incomplete information and are rarely found on other websites. So that requires the user to think more before using the function. with the level of user satisfaction that can be categorized as acceptable.

Keywords: prototyping, usability testing, effectiveness, efficiency

BAB I

PENDAHULUAN

1.2. Latar Belakang Masalah

Perusahaan Pelayanan Kematian merupakan suatu bentuk pelayanan dari gereja ke masyarakat. Perusahaan ini bergerak pada bidang melayani keluarga yang salah seorang anggota keluarganya meninggal dunia. Pelayanan yang diberikan dapat berupa penyediaan peti mati, penyediaan layanan atau jasa untuk membuat acara perpisahan antara keluarga almarhum dengan almarhum. Perusahaan juga berfungsi untuk memberi informasi seputar pelayanan kematian seperti lahan makam yang tersedia, ketersediaan loker penyimpanan abu, dan yang lainnya.

Pelanggan yang baru dalam mengurus pelayanan kematian untuk keluarga mereka akan mencari informasi terlebih dahulu, Pelanggan tersebut pasti membutuhkan informasi mengenai pelayanan yang disediakan oleh perusahaan pelayanan kematian. Akan tetapi pelanggan dapat mengalami kesulitan untuk menemukan informasi tentang perusahaan pelayanan kematian yang dapat membantu mereka.

Informasi merupakan suatu data penting yang sudah diolah menjadi bentuk yang bernilai atau bermakna (Putra, 2020). Informasi seputar pelayanan kematian bisa didapatkan dengan cara bertanya secara langsung melalui orang yang bersangkutan dengan perusahaan pelayanan kematian, akan tetapi penggunaan cara tersebut bisa saja membuat pelanggan tidak mendapatkan informasi. Pelanggan akan mendapatkan informasi apabila bertemu langsung dengan pegawai dengan bidang khusus *marketing* dari perusahaan pelayanan kematian tersebut untuk mencari informasi. Akan tetapi, pegawai ini tidak akan selalu siap, mengingat mereka juga ikut mengawasi pelayanan di lapangan, hal ini membuat penyaluran informasi terhambat.

Pada permasalahan dapat diusulkan penyelesaian masalah dengan cara penambahan sumber daya manusia. Namun karena perusahaan ini berbentuk Yayasan dan basis dari perusahaan ini adalah pelayanan dan bukan laba. Sehingga

penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat aplikasi yang dapat digunakan dengan efisien oleh orang yang ingin mencari informasi tentang jasa dari perusahaan pelayanan kematian ini, dan juga untuk orang yang ingin mencari informasi seputar pelayanan, sehingga dapat memudahkan pelanggan dalam mencari informasi juga memesan pelayanan dan pegawai yang bekerja di Arimatea dalam mengelola informasi yang disediakan tersebut. Aplikasi dirancang dengan mengambil data dari pelanggan melalui wawancara dan akan dievaluasi menggunakan Usability Testing. Sehingga masyarakat dapat menggunakan aplikasi dan mendapatkan informasi seputar pelayanan dengan mudah.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang dapat dibentuk yaitu untuk mengetahui desain *website* yang dirancang apakah dapat digunakan oleh pelanggan untuk mencari informasi dan memesan jasa pelayanan dengan mudah dan efektif.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Objek penelitian ini adalah perusahaan pelayanan kematian Arimatea Semarang.
- b. Responden yang akan diambil datanya merupakan pelanggan atau orang-orang yang pernah menerima pelayanan dari perusahaan pelayanan kematian Arimatea sebanyak kurang lebih 5 orang (pelanggan yang pernah menggunakan jasa kematian arimatea/ yang pernah melayat yang menggunakan jasa ini/ karyawan arimatea sendiri).
- c. Usability Testing akan dilakukan untuk menemukan nilai efektifitas dan efisiensi yang dilakukan setelah aplikasi jadi
- d. Usability Testing akan dilakukan memiliki responden 17 orang setelah dihitung jumlah responden dengan *summative sample size no estimate of variability*.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat efisiensi dan efektifitas dari aplikasi perusahaan pelayanan kematian yang telah dibuat.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh saat penelitian selesai adalah:

1. Pengguna dapat mendapatkan informasi dengan mudah saat menggunakan aplikasi.
2. Pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi untuk perusahaan pelayanan kematian.

1.7. Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini akan dilakukan dalam empat tahapan, yaitu merincikan kebutuhan pengguna, meninjau website pelayanan kematian, mendesain solusi, dan mengevaluasi.

Tahapan awal ini awalnya akan dilakukan pengamatan proses bisnis supaya penulis dapat mengerti fungsi apa saja yang perlu ada di dalam aplikasi proses ini. Setelah proses ini selesai maka penulis dapat mengetahui gambaran besar program apa yang akan dibuat.

Merincikan kebutuhan pengguna, setelah mengetahui apa yang akan dibuat hal selanjutnya yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah merincikan kebutuhan pengguna. Dilakukan tahapan wawancara dengan lima orang yang pernah menggunakan pelayanan kematian perusahaan dan juga dua orang dari pegawai Arimatea. Hasil wawancara akan dibentuk kebutuhan pengguna seperti apa saja yang dibutuhkan pelanggan saat ingin memesan jasa pelayanan kematian, dan informasi seperti ini yang akan digunakan untuk membangun aplikasi.

Meninjau *website* merupakan tahapan pada penelitian ini dimana akan ditinjau dari *website* perusahaan pelayanan kematian lain yang sudah ada. Tahapan ini akan dilibatkan untuk mengetahui fungsi yang dapat diintegrasikan berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dirincikan.

Mendesain solusi, pada tahap ini penulis akan melakukan proses desain aplikasi yang akan menggunakan metode prototype, yang dimana akan dilakukan proses iterasi / perulangan untuk setiap fungsi yang sudah ditentukan untuk dibuat. Penulis memulai tahapan ini dengan merancang *wireframe* dan prototype

awal pada iterasi pertama setelah itu akan dilakukan evaluasi terhadap pihak Arimatea, kesalahan dibenarkan, penambahan desain fungsi *admin* yang belum didesain pada iterasi pertama, dan dilanjutkan ke evaluasi iterasi kedua yang dilakukan kepada pihak Arimatea juga, kesalahan atau masukan akan dibenarkan dan ditambahkan pada iterasi ketiga tetapi sudah tidak dalam bentuk *prototype* lagi melainkan sudah dalam bentuk aplikasi *web*, proses ini ada didalam metode UCD mendesain solusi.

Evaluasi, tahapan ini akan dilakukan dengan metode evaluasi menggunakan *Usability Testing*. Tahapan ini akan dilakukan sebagai *summative test* yang dimana dilakukan setelah aplikasi selesai dibuat. Proses ini akan mengevaluasi dengan pertanyaan pengujian seputar efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Efektifitas merupakan kategori yang akan mengukur seberapa bergunanya fungsi / aplikasi yang dibangun penulis, Efisiensi merupakan kategori yang mengukur kemudahan pengguna untuk menggunakan fungsi / aplikasi yang dibangun penulis, dan Kepuasan pelanggan merupakan kategori yang mengukur kepuasan pengguna terhadap fungsi / aplikasi yang dibangun oleh penulis.

1.8. Sistematika Penulisan

Proposal skripsi ini disusun dengan sistematika yang terdiri dari empat bab: Bab satu adalah Pendahuluan yang memiliki isi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian. Bab dua yaitu Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori yang berisi tinjauan pustaka tentang penelitian-penelitian terkait dengan metode yang digunakan oleh penulis seperti penggunaan metode *prototype*, dan penggunaan metode evaluasi *Usability testing* oleh peneliti lain. Bab tiga yaitu Metodologi Penelitian yang berisi rencana pelaksanaan penelitian. Bab empat yaitu Implementasi dan Pembahasan dimana implementasi akan berupa proses perancangan *wireframe*, perancangan desain antarmuka, dan proses pengkodean aplikasi menjadi aplikasi *web*. Dilanjutkan dengan evaluasi yang akan dilakukan dengan *usability testing* untuk mencari tahu nilai efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dan Bab lima yaitu Kesimpulan dan Saran.

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian Perancangan Desain Antar Muka untuk Aplikasi Perusahaan Pelayanan Kematian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi menu pengguna berhasil dibangun dengan tingkat efektifitas sebesar 81,76%. Tingkat Efisiensi sebesar 61,1556%. Nilai diatas menunjukkan bahwa *website* dapat digunakan oleh pengguna secara tepat, tetapi kurang efisien. Pada lampiran C tabel 1 dapat dilihat banyak responden yang gagal dalam task 2, 4, dan 6. Hal ini disebabkan karena tombol fungsi tidak terlalu kelihatan untuk task 2. Sedangkan untuk task 4 dan 6 penguji harus lebih banyak melakukan langkah supaya task berhasil.
- Aplikasi pada menu *admin* memiliki tingkat efektifitas sebesar 70%. Memiliki tingkat efisiensi sebesar 66,4258%.
- Nilai SUS baik dapat diterima berdasarkan penilaian pada Gambar 2. 2 Skala Interpretasi Skor SUS.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya:

- Bar navigasi bisa dibuat untuk mengikuti pengguna saat melakukan *scroll* sehingga pengguna tidak perlu memakan waktu yang lebih lama saat ingin menavigasikan ke halaman lain.
- Mengatur fitur layanan agar terlihat lebih bagus bisa dengan memberikan halaman tersendiri untuk setiap layanan sehingga detail layanan dapat ditampilkan lebih.
- Penggunaan Gambar yang lebih baik tidak pecah pecah.
- Untuk tombol *whatsapp* pada kanan bawah halaman diperbesar untuk pengguna dapat melihat dengan lebih jelas
- Menu peti dan layanan dapat ditaruh pada bar navigasi supaya lebih mudah ditemukan oleh pengguna

Daftar Pustaka

- Actaviana, A. I., Delima, R., & Krisnawati, L. D. (2022). Pengembangan Website Joy Fellowship Indonesia dengan Metode Uji Usabilitas. *Techno.COM*, 935-947.
- Bank, C. (n.d.). *The Guide to Wireframing*. Uxpin.
- Cao, J., Ellis, M., & Khachatryan, N. (2015). *The Guide to Mockups*. Uxpin.
- Cao, J., Zieba, K., & Ellis, M. (n.d.). *The Ultimate Guide to Prototyping*. Uxpin.
- Garrett, J. J. (2011). *THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE USER-CENTERED DESIGN FOR THE WEB AND BEYOND Second Edition*. New Riders1249 Eighth Street: Berkeley.
- Gunawan, Y. L. (2022, Maret 18). Arimatea. (A. R. W, Interviewer)
- Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3281-3290.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1615-1626.
- Matera, M., Rizzo, F., & Carughi, G. T. (2005). *Web Engineering , Chapter 05 : Web Usability: Principles and Evaluation Methods*. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Mifsud, J. (2022, Agustus 5). *Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System*. Retrieved from usabilitygeek.com:
<https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Multazam, M., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Automata*, vol 1, no 2.
- Ningtyas, S. (2020, Maret 21). *Panduan Lengkap Usability Testing Website untuk Pemula*. Retrieved from <https://www.niagahoster.co.id/>:
<https://www.niagahoster.co.id/blog/usability-testing-website/#:~:text=Usability%20testing%20adalah%20sebuah%20metode,mereka%20selama%20berinteraksi%20dengan%20website.>
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2009). *Software Engineering: A Practitioner's Approach 7th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Putra. (2020, Februari 9). *PENGERTIAN INFORMASI: Fungsi, Konsep Dasar & Jenis Jenisnya*. Retrieved Maret 2022, from <https://salamadian.com/>:
<https://salamadian.com/pengertian-informasi/>
- Putra, R. I., Witasryah, D., & Musnansyah, A. (2021). MEMBANGUN APLIKASI BERITA E-SPORT BERBASIS WEB DENGAN FRAMEWORK LARAVEL MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING PADA STARTUP MLDB. *e-Proceeding of Engineering*, 9341-9346.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing*. Canada: Wiley Publishing, Inc.
- Saputra, E., Mazalisa, Z., & Andryani, R. (2014). USABILITY TESTING UNTUK MENGUKUR PENGGUNAAN WEBSITE INSPEKTORAT KOTA PALEMBANG. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Bina Darma*.
- Saputra, M. (2018). *METODE PROTOTYPING UNTUK MENGEMBANGKAN SISTEM INFORMASI REGISTRASI BARANG BUKTI KRIMINAL (STUDI KASUS POLSEK DEPOK TIMUR)*. Jogjakarta: FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA.
- Setiawan, D., Wicaksono, S. L., & Rafianto, N. (2020). EVALUASI USABILITY E-LEARNING MOODLE DAN GOOGLE CLASSROOM MENGGUNAKAN SUS QUESTIONNAIRE. *Jurnal Ahli Muda Indonesia* , 55-64.

- Situmorang, T. K., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi m-KantorPos dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4349-4356.
- treas, s., Sijbrandij, S., Johnson, E., Smolinski, A., Christopher, B., Lenneville, C., . . . Karnes, V. (2021, Mei 11). *Usability testing*. Retrieved from about.gitlab.com: <https://about.gitlab.com/handbook/product/ux/ux-research/usability-testing/>
- Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS*, 13-26.
- Wedayanti, N. L., Wirdiani, N. K., & Purnawan, I. K. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *MERPATI* , VOL. 7, NO. 2.
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn. *JURNAL ILMIAH MERPATI*, VOL. 7, NO. 3.
- Yulianti, M., Aknuranda, I., & Wardani, N. H. (2017). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web Fakultas Pertanian (FP) Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1132-1141.

