

## BAB 5

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 5.1 KESIMPULAN

Desain antarmuka laporan keuangan telah dirancang melalui proses riset UI &UX serta sudah diimplementasikan dalam bentuk *high fidelity prototype*. Dengan adanya *prototype* tersebut dapat memberikan pemilik dan karyawan pengalaman serta gambaran visual mengenai pembuatan catatan dan laporan keuangan yang mudah dan cepat. Catatan dan laporan keuangan juga dapat diakses lebih cepat oleh pemilik maupun karyawan ketika dibutuhkan .

Hasil dari pengujian *prototype* dengan metode *Single Ease Question (SEQ)* oleh pemilik dan karyawan menunjukkan Skala 7 yang berarti *prototype* laporan keuangan tergolong sangat mudah untuk digunakan. Sedangkan hasil dari pengujian dengan metode *System Usability Testing (SUS)* memperoleh skor rata-rata 80, yang dimana desain sudah masuk dalam skala B dengan kategori baik sekali. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *prototype* sudah layak dan diterima oleh pengguna.

#### 5.2 SARAN

Adapun saran untuk kelanjutan dari peneliiian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan kolaborasi dengan Developer untuk mengembangkan *prototype* sistem laporan keuangan ini agar menjadi sebuah sistem yang dapat digunakan sepenuhnya.
2. Mengembangkan juga *prototype* sistem laporan keuangan menjadi aplikasi *mobile*, agar sistem dapat lebih mudah diakses menggunakan *smartphone* ketika dibutuhkan.
3. Menambahkan beberapa laporan keuangan yang lain contohnya laporan arus kas, agar sistem laporan keuangan dapat lebih informatif lagi dalam penyampaian informasi keuangannya.