

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan aplikasi “Woil” dilatarbelakangi oleh banyaknya limbah jelantah yang tanpa disadari terbangun tanpa penanganan yang tepat sehingga memberikan efek kepada lingkungan dan tentunya bagi kesehatan jika dikonsumsi. Ketika saya menanyakan tentang topik limbah jelantah kepada warga Tangerang. Banyak dari mereka yang mengetahui bahaya dari limbah jelantah terhadap lingkungan maupun kesehatan. Namun kurangnya sarana yang dapat menjadi solusi terkait penanganan limbah jelantah masih sangat minim diketahui oleh masyarakat termasuk pihak yang mampu menangani limbah jelantah. Maka dari itu penulis memutuskan untuk merancang sebuah media yang mampu menghubungkan masyarakat dengan pihak yang dapat menangani limbah jelantah dan dimaksimalkan potensinya dengan baik guna tersalurnya limbah jelantah tersebut.

Media perancangan yang dipilih adalah aplikasi, karena memiliki aksesibilitas yang mudah di era modern ini. Target yang dituju adalah warga Tangerang dengan rentang umur 26-45 tahun. Usia ini dipilih karena merupakan usia dimana seseorang sudah memiliki keluarga dan menjalin rumah tangga. Target utama merupakan ibu rumah tangga dikarenakan ibu rumah tangga memiliki rangkaian rutinitas yang berada di rumah yang salah satunya merupakan kegiatan memasak yang tentunya penggunaan minyak dibutuhkan dalam jumlah yang tidak tentu. Kemudian kebanyakan ibu rumah tangga menganggap bahwa

minyak yang digunakan selagi memiliki tampilan yang bersih walau sudah beberapa kali digunakan dalam proses memasak. Mereka beranggapan minyak tersebut masih bisa dipakai tanpa menimbulkan efek pada kesehatan.

Metode perancangan yang digunakan menggunakan *design thinking* yang dikemukakan oleh Klein. Pada tahapan pertama penulis melakukan validasi kepada masalah yang ada seperti pengumpulan data melalui wawancara kepada pihak pengelola limbah jelantah, FGD, penyebaran kuesioner secara *online* dan *offline* kepada warga tangerang serta melakukan studi refrensi.

Tahapan kedua adalah melakukan pembatasan terhadap masalah dan Membuat target spesifik dalam bentuk *user persona*. Tahapan ketiga adalah Design yang mana diawali dari tahapan pembuatan *information architecture*, *wireframe*, pembuatan aset visual, *low fidelity*, hingga tampilan *high fidelity*. Pada tahapan keempat adalah prototype yang mana Penulis melakukan *alpha test* terhadap *prototype*. Penulis mendapatkan *feedback* dan melakukan iterasi terhadap prototype pertama. Kemudian hasil iterasi yang merupakan karya final dilakukan *beta test* yang mana masuk pada tahapan kelima yaitu *Test*. Penulis mendapatkan berbagai *feedback* baik mengenai pemahaman *user* terhadap perancangan aplikasi. Mulai pemahaman terhadap fungsi, alur aplikasi, maupun secara tampilan visual. Selain itu, keseluruhan *user* mengatakan akan berpartisipasi dalam penanganan limbah dengan cara ikut menyalurkan nya melakui aplikasi ini. Dapat disimpulkan bawah perancangan tugas akhir ini sudah berhasil dalam mencapai tujuan.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman yang penulis dapatkan selama merancang tugas akhir ini, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan selama melakukan perancangan sebuah aplikasi yaitu:

1. Melakukan riset dan pengumpulan data yang *valid* merupakan Langkah yang harus selalu dilakukan guna memvalidasi sebuah fenomena yang ada.
2. Mengumpulkan data pihak yang akan menjadi mitra kerjasama selengkap mungkin untuk memetakan skema yang sesuai.
3. Mendapatkan data dari pihak lembaga untuk melakukan kerjasama pada program yang ada pada perancangan seperti sistem pemberian bonus, transportasi, dan pengolahan limbah jelantah.
4. Melakukan studi terhadap media serupa untuk mengembangkan ide dalam eksplorasi pembuatan sebuah UI/UX sebuah aplikasi.
5. Memperdalam kemampuan dan pengetahuan terhadap penggunaan software pembuatan UI/UX guna memudahkan proses pembentukan sebuah *apps* dari mulai desain hingga *prototype* aplikasi.
6. Melakukan test kepada *user* dengan jumlah yang sesuai untuk mewakili populasi target yang dituju untuk mendapatkan berbagai *feedback* mengenai tanggapan *user* terhadap penggunaan aplikasi. *User test* lebih baik dilakukan secara langsung dikarenakan penulis juga melakukan pengamatan pada saat *user test* berjalan.