

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Perancangan aplikasi edukasi dan informasi “WasteMax” dengan tema edukasi informasi tentang pengolahan sampah makanan menjadi pupuk kompos, dilatar belakangi oleh kurangnya informasi akan bahaya dari *food waste* atau sampah makanan. Kemudian berdasarkan latar belakang di atas masalah yang dapat diambil adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi tentang pemanfaatan limbah makanan rumah tangga menjadi barang yang lebih berguna untuk penghijauan atau hal lainnya.

Untuk media perancangan yang dipilih penulis adalah aplikasi informasi dan edukasi berbasis *mobile apps*, aplikasi dipilih karena menyesuaikan dengan kebutuhan dari para *user* yang dominan lebih sering menggunakan *smartphone* sebagai alat belajar mereka sehari-hari. Tidak hanya itu saja dengan aplikasi, penggunaanya dapat juga merasakan adanya proses interaktif dan juga mengikuti perkembangan jaman. Target yang dituju yaitu remaja dengan rentang usia 16 – 25 tahun yang berdomisili di daerah Jabodetabek. Setelah itu penulis juga melakukan pengumpulan dengan beberapa teknik seperti penyebaran kuesioner secara *online*, wawancara dengan ahli pengolahan sampah, juga beberapa studi referensi, dan melakukan proses *forum group discussion* dengan beberapa remaja perwakilan dari pengisi kuesioner.

Untuk metode perancangan yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah menggunakan *designing mobile apps* oleh Cuello dan Vittone. Pertama penulis melakukan proses *research* yang dilakukan dengan cara menyimpulkan hasil dari data-data yang sudah didapatkan. Kemudian melakukan proses *ideation* dengan melakukan proses *mindmapping* yang hasilnya mendapatkan 3 *keyword* yang akan dijadikan acuan penulis yaitu *care*, *process*, dan *utility*. Kemudian dari hasil 3 *keyword* itu penulis membuat *big idea* yaitu “memaksimalkan limbah menjadi berkah”. Kemudian penulis juga membuat *moodboard* untuk mendapatkan pemilihan warna, *typeface*, serta layout yang cocok dengan *keyword* yang didapatkan. Tahapan selanjutnya adalah melakukan proses *designing* dan juga *wireframing* untuk menentukan proses alur dari UX aplikasi ini. Dan untuk tahapan pembentukan UI atau tampilan visual penulis melakukan proses *low fidelity* kemudian ke *high fidelity*. Mulai dari warna, beberapa ilustrasi, *button*, *icon*, dan juga *typeface* yang digunakan.

Kemudian penulis melakukan 2 tahapan *user test* yaitu *alpha test* dan *beta test*. Pada *alpha test* penulis mendapatkan banyak feedback yang membangun untuk aplikasi ini, kemudian penulis juga melakukan revisi pada karya setelah dilakukannya *alpha test*. Dari hasil *alpha test* didapatkan perancangan karya sudah memiliki alur yang cukup nyaman, namun karena bentuk visual yang belum lengkap jadi dilakukan beberapa revisi. Selanjutnya pada *beta test* penulis menguji coba karya kepada *target audience* pengguna, dan perancangan aplikasi sudah memiliki integrasi yang baik menurut para *user*, namun ada sedikit revisi yang sudah diperbaiki sehingga aplikasi menjadi bersifat final. Hasilnya adalah

aplikasi ini sudah dirasa mudah digunakan, detail, dan tidak membingungkan menurut para *target audience*. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa perancangan tugas akhir ini sudah berhasil dalam mencapai tujuannya.

## 5.2. Saran

Untuk saran dari penulis terhadap para peneliti lain atau peserta tugas akhir selanjutnya yang memilih untuk membuat aplikasi atau *design UI/UX* dan juga aplikasi kedepannya.

1. Sangat penting untuk bisa memahami *target user* atau keinginan masyarakat dengan melakukan banyak riset dan pengumpulan data dengan baik. Posisikanlah diri peneliti sebagai calon pengguna, hal ini akan sangat membantu untuk mengetahui psikologi para *user* sehingga perancangannya nanti bisa lebih akurat terhadap para *target user*. Lakukanlah riset sebanyak mungkin untuk mendapatkan data yang faktual, hal ini juga akan sangat berguna pada saat proses berargumentasi nantinya.
2. Para peneliti harus bisa membuat karya atau solusi yang baik dan mampu memenuhi kebutuhan atau menyelesaikan permasalahan yang dialami *target user* dengan baik. Maka dari itu sebagai peneliti kita juga harus memahami pola pikir para *target user*. Kita juga harus melihat dengan sangat teliti kemauan para *target audience* akan bisa membuat karya yang lebih baik lagi.
3. Gunakan kesempatan *alpha test* sebaik mungkin karena dari proses itu akan banyak sekali masukan-masukan yang sangat berguna untuk proses

perancangan peneliti, karena masukan itu sendiri berasal dari sudut sesama seorang desainer juga.

4. Saran untuk aplikasi ini sendiri adalah mungkin kedepannya akan lebih melihat kebutuhan dari pada sisi user yang sebenarnya, karena jika bisa dilihat dari hasil *beta test*, para user masih ragu akan penggunaan aplikasi ini, karena mungkin ini adalah hal baru bagi mereka yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya. Dan hal ini merupakan suatu kekurangan yang masih dimiliki oleh aplikasi ini.