

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Nengcook adalah restoran yang menjual makanan khas Nusantara yang menggunakan sosial media *Instagram* dalam menjalankan bisnisnya. Pertumbuhan Nengcook dalam segi *reach* Instagram maupun penjualan berkembang dengan pesat, tapi banyak *customer* yang masih kesulitan memesan. Cara memesan makanan di Nengcook adalah dengan meng-klik tautan pada *bio Instagram* Nengcook, kemudian diarahkan kepada *Linktree*, kemudian diarahkan kepada *Whatsapp*, kemudian diarahkan kepada *google forms* untuk mengisi format order. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada responden di daerah Jakarta dan Tangerang yang 96% merupakan *customer* Nengcook, sebanyak 84% dari responden mengatakan bahwa cara memesan di Nengcook tidak praktis karena kurangnya ada informasi mengenai katalog produk makanan, harus menggantikan tab *smartphone* antara menu dan pemesanan, dan format order di *google forms* tersebut terlalu panjang. Responden juga sudah terbiasa memakai *mobile app* untuk memesan makanan, dan juga pernah meng-*download mobile app* sebuah brand makanan seperti Fore, McDonald's, Chatime, dan lainnya.

Penulis wawancara dengan pak Jackson selaku *manager on-site* dari Nengcook untuk menanyakan lebih lanjut. Beliau mengatakan bahwa memang banyak *customer* Nengcook yang *complain* karena cara pemesanannya. Pak Jackson juga menambahkan bahwa Nengcook mengimplementasikan *marketing 4.0* dengan menggunakan sosial media untuk menjalankan bisnisnya. Beliau juga

mengatakan bahwa aplikasi juga dapat menjadi salah satu strategi *marketing 4.0*. Berdasarkan paparan masalah tersebut, penulis merancang aplikasi untuk *customer* Nengcook agar memudahkan dalam pemesanan, serta sebagai sarana Nengcook untuk mengimplementasi *marketing 4.0*.

Dalam merancang, metode perancangan yang digunakan adalah *Designing Mobile Apps* oleh Cuello dan Vittone (2014), dengan catatan bahwa perancangan yang dilakukan hanya sampai pada tahap *design*, karena penulis membatasi perancangan ini hanya pada *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)*, tidak meliputi *programming* atau *coding*.

Seusai merancang, penulis melakukan *alpha test* kepada 19 orang yang merupakan mahasiswa dengan jurusan Desain Komunikasi Visual agar mendapatkan tanggapan, kritik, atau saran dari sudut pandang seorang perancang. Materi *alpha test* berputar pada segi *user interface* dan *user experience* dari perancangan tersebut. Dari hasil *alpha test* tersebut, mayoritas *alpha tester* menilai perancangan tersebut dengan baik, dengan mayoritas nilai 4-5 dari 5. Adapula masukan-masukan yang membantu perancangan yang merupakan revisi minor dan kemudian diiterasikan kembali sampai perancangan tersebut siap diuji oleh target *user*.

Pada tahapan selanjutnya, penulis melakukan *beta test* kepada 7 orang yang merupakan *customer* Nengcook dengan rentang umur 15-45 tahun dan berdomisili di daerah Jakarta - Tangerang, pada tanggal 13 - 16 Desember 2020. Mekanisme *beta test* dilakukan dengan memberi *link prototype* perancangan kepada *customer* Nengcook dapat menguji coba perancangan aplikasi tersebut,

kemudian menyebarkan kuesioner *online* dengan menggunakan *Google Forms* untuk mengevaluasi hasil perancangan prototype aplikasi tersebut. Hasil beta test menunjukkan bahwa secara mayoritas nilai yang diberikan adalah 4-5 dari 5 dengan tanggapan yang positif. Dari hasil *beta test* tersebut, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa perancangan aplikasi tersebut sangat membantu Nengcook dalam melakukan pemesanan, serta memperkaya pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Adapula kekurangan dari perancangan aplikasi ini. Perancang belum mempertimbangkan sisi teknis dari manajemen Nengcook sendiri, seperti kemampuan karyawan Nengcook untuk mengoperasikan aplikasi yang telah dirancang, dan juga kemampuan aplikasi dalam memproses data yang begitu banyak dalam kurun waktu yang sempit. Perancang sadar akan keterbatasan ilmu di ranah tersebut, seperti ilmu manajemen untuk mengatur efektivitas karyawan dalam menggunakan aplikasi, serta ilmu *programming* atau *coding* untuk memastikan aplikasi dapat memproses arus data yang banyak di waktu yang sempit. Hal ini dikarenakan perancang lebih memfokuskan hal pada perancangan aplikasi. Alangkah lebih baik jika perancang juga mempertimbangkan hal-hal tersebut dalam perancangan aplikasi.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis dalam perancangan *UI/UX* pada aplikasi *smartphone* untuk *customer* Nengcook adalah:

1. Dalam merancang sebuah aplikasi yang akan digunakan oleh orang lain, biasakanlah untuk merancang dengan pola pikir *user-oriented*; pola pikir yang menempatkan diri sebagai pengguna. Hal ini membantu agar perancangan dapat lebih akurat dengan target *user*.
2. Pastikan untuk selalu melakukan riset mengenai target *user* dan hal-hal penting yang terkait dengan target *user*. Dalam hal ini, hal yang mempunyai hubungan paling dekat dengan *customer* Nengcook yaitu restoran Nengcook sendiri. Itu sebabnya wawancara dengan *manager* Nengcook dilakukan.
3. Gunakan kesempatan untuk mengiterasi dari *alpha test* sebaik mungkin untuk hasil akhir yang maksimal.
4. Penting juga untuk melakukan *user test* ketika *user* sudah menggunakan aplikasi yang dirancang dan sebelum menggunakan aplikasi. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data seberapa efektif aplikasi yang dirancang berpengaruh kepada *user*.
5. Penting juga untuk menanyakan kepada calon *user* mengenai operating system apa yang mereka pakai dan kondisi cahaya sekitar ketika mereka memakai aplikasi tersebut, karena akan tingkat keterangan layar akan

mempengaruhi perancangan aplikasi. Hal ini juga bertujuan agar perancangan aplikasi sesuai dengan target *user*.