

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Membeli barang merupakan kegiatan rutin yang mungkin dilakukan sehari – hari oleh masyarakat. Barang digunakan untuk memudahkan atau bahkan memenuhi kebutuhan hidup seseorang. Sesuai berkembangnya jaman, produksi barang semakin masif dan variatif. Hal tersebut yang menjadi salah satu faktor yang membentuk pola hidup masyarakat yang konsumtif, dengan membeli barang secara impulsif tanpa perencanaan. Akibatnya barang lama akan terus terbengkalai dengan digantikannya oleh barang baru.

Dengan memanfaatkan kegunaan suatu barang secara maksimal, menjadikan salah satu alasan bagi masyarakat untuk tidak membeli barang baru. Pengurangan konsumsi dapat membantu mengurangi jumlah produksi barang baru yang dalam prosesnya berdampak negatif bagi lingkungan. Pengoptimalan penggunaan barang berarti melaksanakan tahap penggunaan barang dengan baik, sebelum siklus hidup barang berakhir di tempat pembuangan sampah.

Memberikan kesempatan kedua untuk barang yang hanya disimpan dan tidak dipakai. Barang dapat digunakan secara berkelanjutan dengan menyewakannya ke orang lain yang membutuhkan manfaat barang. Kebutuhan akan suatu barang dapat terpenuhi tanpa membeli baru yang akan berujung pada penumpukan barang. Fakta yang ditemukan di masyarakat, bahwa kegiatan sewa – menyewa itu sendiri masih sangat jarang dilakukan. Selain itu terdapat kendala

yang menghambat kegiatan dan minat masyarakat untuk sewa dan menyewakan barang.

Melalui perancangan aplikasi sewa barang, penulis mencoba untuk merancang sebuah wadah yang dapat mengurangi kendala dan mempermudah sewa – menyewa. Diketahui bahwa masyarakat berumur 20 – 40 tahun yang memiliki kebiasaan menumpuk barang dirumah membutuhkan aplikasi yang dapat mengurangi penumpukan barang dengan memanfaatkan barang tersebut. Aplikasi dengan tampilan dan penggunaan yang ringan dan simpel.

Perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang didasari pada *Human-Centered Design*. Perancangan yang diawali dari pemahaman masalah dari sudut pandang pengguna yang dapat menghasilkan suatu jawaban berupa solusi. Penulis berempati pada situasi serta melihat pandangan masyarakat terhadap kegiatan sewa – menyewa. Dengan demikian, penulis memahami permasalahan maupun kendala dalam kegiatan sewa – menyewa yang dialami oleh masyarakat. Kemudian, permasalahan dianalisis lebih dalam melalui alat perancangan untuk dapat memperoleh ide – ide mekanisme aplikasi berupa fitur, fungsi dan elemen lainnya yang dapat menjawab permasalahan. Lalu membentuk ide – ide dan diimplementasikan dalam bentuk elemen tampilan aplikasi. Pada akhirnya, solusi yang dipaparkan dapat direalisasikan dalam sebuah tampilan uji *prototype*. Setelah tampilan uji produk jadi, maka selanjutnya produk diujikan kepada target penggunanya untuk mendapatkan masukan yang berguna bagi perkembangan produk kedepannya. Dalam perancangan produk aplikasi, penulis

juga menerapkan perancangan *User Experience* dan *User Interface* untuk menciptakan produk yang nyaman bagi penggunanya.

Terdapat beberapa hal yang diharapkan penulis untuk perancangan dan pengembangan aplikasi MINIM kedepannya. Yakni merancang mekanisme lebih lanjut mengenai penanganan masalah barang yang tidak dikembalikan oleh penyewa. Untuk dapat menciptakan mekanisme yang lebih ideal bagi semua pihak yang terlibat. Selain itu, menyempurnakan produk dengan merancang kerjasama aplikasi MINIM dengan Gojek untuk mekanisme pembayaran menggunakan GoPay dan jasa antar barang GoBox dan GoSend. Dan menyempurnakan produk dari segi tampilan maupun pengalaman agar menarik dan nyaman digunakan oleh penguanya.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan pengalaman penulis dalam proses perancangan aplikasi sewa barang, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah karya yang serupa, diantaranya:

1. Validasi terkait fenomena yang memungkinkan untuk menemukan fakta dan data baru.
2. Menempatkan diri pada kondisi dan situasi di masyarakat, agar dapat menentukan solusi – solusi yang tepat pada perancangan.
3. Mekanisme dirancang dengan *Win-Win Solution*, berupaya untuk menguntungkan dan memuaskan semua pihak yang terlibat.
4. Memperhatikan setiap keputusan maupun pilihan alternatif yang pengguna inginkan disetiap tahapan.

5. Melakukan eksplorasi terhadap media serupa untuk mempelajari penerapan UI / UX yang baik.
6. Untuk merancang sebuah *Service Design* menggunakan metode *Design Thinking* yang memiliki konsep *Human-Centered Design*.
7. Diperlukan seorang narasumber yang ahli dalam bidang *Service Design* untuk membantu memberikan masukan dan kiat – kiat merancang sistem yang baik.
8. Melakukan test penggunaan berkali – kali terhadap produk agar produk lebih disempurnakan.