

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Simpulan dari hasil analisis di Bab IV dan harus menjawab pertanyaan yang ada di rumusan masalah. Berisi kesimpulan mengenai kesesuaian antara masalah, data lapangan, konsepsi.

Pedagang keliling di Indonesia mengalami masalah dimana pendapatannya menurun setiap tahun dan kesulitan untuk mencari konsumen dari waktu ke waktu. Dari sisi konsumen juga mengalami masalah dimana konsumen merasa kesulitan mencari pedagang keliling disaat yang dibutuhkan. Masalah tersebut dikonfirmasi melalui wawancara yang dilakukan kepada pedagang keliling dimana narasumber merasa memang benar mengalami penurunan pendapatannya, merasa semakin sulit mencari konsumen, serta keseharian berdagangnya yang rumit dan mengalami masalah-masalah mengenai stok produk, rekap penjualan, salah estimasi produk terjual, dan lokasi yang tidak ramai konsumen.

Dari kuesioner terhadap konsumen yang sering membeli dari pedagang keliling juga merasakan bahwa mayoritas sering terlewat waktu dimana pedagang lewat, dan mayoritas juga tidak menyimpan nomor pedagang dan tidak hanya sebagian kecil yang koordinasi dengan pedagang melalui suatu platform seperti telepon. Hal ini menyebabkan masalah dari kedua sisi dimana pedagang tidak mendapatkan pendapatan maksimal yang seharusnya bisa didapatkan, serta dari konsumen juga tidak dapat mendapat produk yang diinginkan pada waktunya.

Dengan adanya aplikasi yang menggunakan teknologi informasi, geolokasi dan internet, diharapkan lebih mudah untuk pedagang dan konsumen bertemu satu sama lain. Menggunakan fitur-fitur seperti peta, dimana pedagang dapat melihat lokasi konsumen beserta detail pesanan, diharapkan akan memudahkan pedagang dalam berjualan, mempersingkat waktu dan membuat efisien sistem jualan pedagang, serta menyelesaikan masalah sehari-hari lain bagi pedagang mengenai

stok, rekap order, dan lokasi melalui fitur statistik. Bagi konsumen juga mendapatkan produk yang diinginkan pada waktu yang tepat. Maka dengan *supply* dan *demand* dipertemukan.

## 5.2 Saran

Pada perancangan antarmuka aplikasi Kelilink yang ditujukan untuk pedagang keliling makanan, penulis mendapat pengalaman dan pelajaran yang sangat berguna pada topik tersebut dan hal-hal penting yang harus diperhatikan pada pengalaman proses perancangan antarmuka, yaitu:

- 1) Pada proses pencarian topik dan masalah, diperlukan riset yang cukup mendalam menggunakan berbagai metode riset dan kepada sumber informasi yang jelas, kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan. Proses riset akan lebih baik dan maksimal dengan menambahkan data yang kuat, yang didapatkan dengan metode kuantitatif atau kualitatif.
- 2) Untuk memahami masalah yaitu seputar berdagang keliling, sangat penting untuk peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melihat kondisi, situasi dan fenomena secara langsung agar mengerti permasalahan secara langsung.
- 3) Untuk penulis agar lebih memerhatikan literasi digital dari target desain, dimana kebiasaan penggunaan unsur digital target desain yaitu pedagang keliling tersebut harus sudah terbangun atau sudah ada, dan juga memiliki akses pembayaran digital, seperti rekening bank, QRIS atau E-wallet.
- 4) Memperdalam ilmu desain secara umum, ilmu dan kemampuan dalam desain UI/UX, terutama aplikasi. Metode untuk memperdalam ilmu dapat dilakukan dengan memahami secara menyeluruh proses desain aplikasi mulai dari *brainstorm* hingga *prototype*.
- 5) Untuk penulis seharusnya melakukan riset yang lebih fokus kearah pedagang ketimbang konsumennya, karena jika mendapatkan

informasi melalui wawancara atau FGD pedagang akan menjadi insight baru yang lebih berguna.

- 6) Untuk penulis agar tidak terjebak dalam desain yang bagus, namun seharusnya lebih fokus ke desain yang benar. Desain yang benar merupakan desain yang melakukan empati terhadap target desain secara maksimal sehingga terbukti akan berfungsi dengan baik, ketimbang desain yang rapi dan bagus namun tidak berfungsi atau tidak memecahkan masalah.
- 7) Melakukan iterasi berulang kali setelah hasil perancangan selesai, yang berarti hasil perancangan yang selesai belum tentu merupakan versi terbaik perancangan itu. Proses penerimaan *feedback* dan kritik yang membangun sangat penting saat merancang desain apapun sehingga dilakukannya iterasi dan perubahan yang meningkatkan kualitas hasil perancangan secara umum.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA