

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perubahan perilaku masyarakat dalam berbelanja setelah pandemi menjadi suatu tantangan besar bagi para pelaku UMKM. Upaya harus dikerahkan dalam beradaptasi dengan adanya digitalisasi yang marak terjadi. Generasi milenial menjadi generasi dengan potensi terbesar yang dianggap mampu bertahan dan beradaptasi dengan perubahan ini. UMKM sendiri menjadi salah satu bagian penting dalam perekonomian di Indonesia. Maka dari itu untuk menghindarkan pelaku UMKM dari hal yang tidak diinginkan seperti usaha yang stuck bahkan kebangkrutan. Penting untuk ada wadah bagi para pelaku UMKM belajar dan menambah skill yang bisa memperlengkapi pelaku UMKM dalam mengembangkan usahanya.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan para pelaku UMKM, ditemukan bahwa benar adanya mereka mengalami kendala selama masa pandemi. Adanya perubahan ini menjadi tantangan bagi pelaku UMKM. Hal ini pula didukung dengan pernyataan yang diberikan oleh staf kemenkop dan UKM dimana ia menyampaikan bahwa masuk ke ranah digital jadi suatu hal tak terhindarkan dan harus dihadapi. Berdasarkan dari masalah yang ditemukan serta data yang diperoleh penulis. Penulis mempertimbangkan untuk melakukan perancangan aplikasi belajar untuk digitalisasi UMKM yang ditujukan untuk milenial yang tinggal di pulau jawa dengan menggunakan metode *design thinking* sesuai dari masukan dari UI/UX *expert*.

Dengan mempertimbangkan kesibukan serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh target audiens, penulis kemudian penulis menentukan metode belajar dengan menggunakan video. Video yang terdiri dari elemen audio visual dapat memudahkan pengguna menerima informasi dan digunakan pada waktu senggang. Aplikasi ini juga diperlengkapi dengan berbagai fitur tambahan yang

dapat memotivasi pengguna dalam melakukan pembelajaran secara jangka panjang. Skenario pada perancangan UI/UX aplikasi ini terfokus pada proses belajar yang menjadi solusi utama dari permasalahan pelaku UMKM.

Penulis menjalankan proses alpha test yang bertujuan dalam menguji hasil perancangan. Berdasarkan dari proses tersebut, penulis menemukan beberapa kritik dan saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan menyempurnakan aplikasi. Alpha test dilakukan melalui prototype day di Lobby B UMN dan mendapatkan 73 responden. Penulis mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner berdasarkan indikator *user experience*, visual dan *shareability*. Dari hasil alpha test, penulis melakukan perubahan warna dan foto pada aplikasi serta penambahan tutorial bagi pengguna baru. Kemudian, penulis melakukan *beta testing* yang dengan metode wawancara terhadap 3 target audiens yang merupakan generasi milenial yang terletak di pulau jawa.

## 5.2 Saran

Dari hasil perancangan ini, terdapat beberapa saran yang penulis ingin berikatkan terkait proses perancangan UI/UX aplikasi pembelajaran untuk digitalisasi UMKM untuk milenial di pulau jawa. Berikut adalah sarannya.

- 1) Perencanaan waktu untuk proses perancangan merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan. Dengan membuat *timeline* dan *to do list* yang jelas dapat menghasilkan perancangan yang lebih maksimal dan proses yang tidak terburu-buru.
- 2) Meskipun data terkait UMKM dapat ditemukan dalam berbagai sumber sekunder baik itu jurnal ataupun website. Wawancara expert terkait UMKM sangat dianjurkan. Hal ini dapat membantu desainer dalam melihat data terbaru dan terpercaya.
- 3) Pemilihan metode perancangan jadi bagian krusial yang menentukan hasil perancangan. Memilih metode paling tepat dapat dilakukan dengan

mempertimbangkan solusi desain yang ingin dirancang serta target audiensnya.

- 4) Melakukan wawancara dengan berempati kepada pengguna merupakan hal yang sangat penting dilakukan untuk membuat solusi desain sesuai dengan kebutuhan, goals serta membantu mengatasi *pain points* dari target audiens. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan insight secara mendalam dan melihat dari sudut pandang target audiens.
- 5) Perancangan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi harus bisa menjawab permasalahan dari pengguna. Hal ini pula bisa menjadi motivasi bagi pengguna untuk terus menggunakan aplikasi. Pembuatan *user flow*, *site map* dan *user journey* jadi hal esensial untuk menciptakan fitur-fitur yang tepat untuk target audiens.
- 6) Tetap terbuka terhadap *feedback* yang diberikan pada setiap proses *testing*, baik itu *alpha test* ataupun *beta test*. Kritik dan saran yang diberikan bisa menjadi acuan bagi desainer dalam mengembangkan dan menyempurnakan perancangan. Walau begitu, setiap masukan harus bisa disortir dan dianalisis untuk dilakukan perbaikan.
- 7) Media promosi untuk aplikasi dapat ditambahkan dengan media yang lebih konvensional seperti iklan TV, koran, billboard dan yang lainnya. Hal ini ditujukan untuk memperluas cakupan promosi ke target audiens dengan lebih baik.
- 8) Elemen visual yang terdapat pada fitur Badges harus memiliki grid system. Grid system dapat membuat elemen visual menjadi lebih konsisten dan seragam. Apabila badges belum diperoleh, warnanya cukup dibuat secara *monochrome*.
- 9) Elemen visual fotografi dapat lebih diperhatikan dari segi properti yang digunakan. Jangan menggunakan properti yang menimbulkan ambigu sehingga pesan yang dimaksud menjadi berubah.