

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pertumbuhan ekonomi di Indonesia akan terus mengalami peningkatan dengan cara mengadopsi terobosan-terobosan terbaru yang memudahkan keberlangsungan ekonomi. Hal tersebut juga muncul dalam usaha mikro kecil dan menengah untuk membantu mereka dalam berpartisipasi meningkatkan ekonomi Indonesia dengan menggunakan digitalisasi. Keberadaan proses digitalisasi di Indonesia memiliki peran untuk meningkatkan penjualan produk atau jasa yang dimiliki oleh usaha mikro kecil dan menengah. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai perantara untuk mempertemukan penjual dan pembeli, UMKM akan lebih mudah terbantu untuk mengembangkan usaha.

Akan tetapi kemampuan untuk memanfaatkan media-media digital untuk keperluan usaha membutuhkan keterampilan dan pengetahuan khusus dalam bidang terkait. Berdasarkan kuesioner mengenai kemampuan UMKM dalam melaksanakan digitalisasi, kurangnya kemampuan untuk mempelajari hal tersebut menyebabkan daya saing digital yang rendah. Dalam menangani permasalahan tersebut langkah yang dapat diambil untuk membantu UMKM dalam melaksanakan proses digitalisasi adalah dengan memberikan pelayanan jasa yang terintegrasi dengan media digital sehari-hari. Dengan begitu perancangan aplikasi dengan layanan jasa digitalisasi usaha bertujuan untuk menjadi jawaban dari permasalahan tersebut.

Aplikasi Pakaryan menjadi hasil dari proses perancangan tersebut dengan fitur layanan yang berkaitan dengan proses digitalisasi usaha. Permasalahan tersebut dapat ditangani oleh pemberian layanan jasa *branding*, kreasi konten, dan foto produk sebagai bentuk pengadopsian digitalisasi dalam UMKM yang memiliki kesulitan. Perancangan dari utilitas aplikasi Pakaryan juga berfokus dalam membantu mengelola bisnis secara digital seperti bantuan konsultasi dalam

proses digitalisasi dan mendata kebutuhan dan daftar produk atau jasa yang dimiliki oleh UMKM tersebut. Dengan begitu aplikasi Pakaryan dapat menjadi solusi kendala yang dialami oleh UMKM dalam melaksanakan proses digitalisasi.

5.2 Saran

Setelah pelaksanaan proses sidang akhir, penulis memperoleh beberapa masukan dari ketua sidang, dosen penguji, dan tamu dosen penguji terkait dengan hasil perancangan aplikasi Pakaryan. Saran-saran tersebut terbagi menjadi dua, yaitu saran perancangan visual dan saran penulisan laporan. Saran visual berkaitan dengan bagaimana tampilan dari media solusi dapat lebih dikembangkan, berikut merupakan saran-saran visual yang diperoleh pada pelaksanaan sidang akhir:

1) Perbaikan Ikon

Saran yang diberikan terhadap bentuk ikon adalah bagaimana penggunaan tampilan warna harus memiliki arti dan tujuan, dan tidak hanya sebagai cara untuk membedakan tampilan ikon berdasarkan fitur.

2) Keserupaan Ikon Dengan Logo

Dalam perancangan elemen visual ikon diperoleh saran untuk memberikan tampilan yang memiliki bentuk serupa dan mendukung dengan logo aplikasi. Dengan begitu ikon tidak hanya memiliki warna yang sama dengan aplikasi, melainkan kesatuan yang sama dengan bentuk logo aplikasi.

3) Penerapan Supergrafis

Terdapat saran yang diberikan dalam pemanfaatan supergrafis. Hal tersebut merupakan bagaimana pemanfaatan elemen supergrafis juga harus diterapkan pada tampilan halaman-halaman aplikasi, sebagai pendukung identitas, bukan hanya pada media sekunder.

4) *Touch Point Accessibility*

Saran terakhir yang diperoleh terhadap perancangan tampilan desain aplikasi adalah tampilan ikon dan elemen visual yang cenderung kecil.

Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana proses perancangan diharuskan memerhatikan penerapan elemen visual pada masing-masing

halaman. Sehingga *touch point accessibility* dapat membantu bentuk tampilan yang ideal untuk digunakan pengguna aplikasi.

Dalam pelaksanaan sidang akhir, penulis juga menerima masukan yang berkaitan dengan bagaimana penulisan perancangan dapat lebih ideal. Dengan begitu, berikut merupakan saran penulisan yang diperoleh:

1) **Melaksanakan *Interview* Dengan Spesialis UI dan UX**

Masukan dalam proses penulisan laporan yang pertama adalah perlunya dalam proses perancangan aplikasi untuk melakukan *interview* dengan pihak yang mahir merancang UI dan UX dari sebuah aplikasi, sehingga hasil perancangan akan mendapatkan *feedback* sesuai dari kekurangan yang dalam proses perancangan.

2) **Menentukan *Mandatory***

Hal berikutnya adalah menentukan *mandatory* yang layak untuk membantu mengembangkan aplikasi agar dapat digunakan target pengguna sebagai solusi permasalahan *digital marketing*. Dengan begitu solusi dapat memperoleh dukungan yang dapat membantu meningkatkan penjualan UMKM secara digital.

