

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Fayaz Craft merupakan UMKM yang bergerak di bidang *fashion* dan aksesoris namun lebih mengutamakan memproduksi tas motif *handmade*. Fayaz Craft memiliki target market Perempuan usia muda dewasa berusia 20 – 28 tahun dengan kelas sosial ekonomi menengah hingga menengah atas mengingat harga produk Fayaz Craft yang di jual mulai dari Rp 50,000 hingga Rp 300,000. Bu Lely, selaku pemilik UMKM Fayaz Craft juga memiliki keinginan untuk melakukan ekspansi melalui *website* suatu hari nanti. Menggunakan media *website* juga dapat membantu bu Lely selangkah untuk mewujudkan visi misinya, yaitu mengembangkan Fayaz Craft lebih luas dan menjangkau anak muda. Sayangnya hingga saat ini, Fayaz Craft belum memiliki website. Kedua UMKM lainnya di Medan yaitu Chick N Pepper dan Loyalista juga mengalami hal yang sama, yaitu tidak memiliki website. Berangkat dari masalah tersebut, penulis ingin merancang UI/UX website sebagai media informasi yang lebih interaktif dan menarik bagi pengguna.

Perancangan media informasi website dilaksanakan oleh penulis dengan menerapkan *design thinking framework* yang mencakup *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Perancangan tampilan website tidak hanya mengikuti sekedar mengikuti *brief* UMKM, namun penulis juga mempertimbangkan dari sisi calon *user website* yang penulis rancang. Oleh karena itu, setelah penulis menyelesaikan tahap *prototyping*, penulis melakukan *user testing* sebanyak dua kali, yaitu *alpha test* yang melalui kuesioner, dan *beta test* yang dilakukan secara wawancara dengan 4 orang pilihan. Walaupun dari hasil *alpha test* penulis banyak memperoleh *feedback* positif, namun penulis tetap mendapatkan beberapa saran dan kritik yang membangun. Selanjutnya, penulis melakukan perbaikan terhadap *website* berdasarkan kritik dan saran dari *alpha testing*, kemudian penulis melakukan *beta testing*. Penulis mewawancarai 4 orang dengan latar belakang yang berbeda. Dari

hasil *beta test*, penulis memperoleh *feedback* untuk menghapus bagian ‘*add a review*’ pada halaman produk Fayaz Craft. Hal tersebut disarankan untuk mencegah orang yang belum pernah melakukan transaksi dengan Fayaz Craft memberi ulasan yang tidak bertanggung jawab dan akhirnya mempengaruhi citra Fayaz Craft. Adapun salah satu peserta wawancara lainnya menyarankan untuk menambahkan fitur *tracking* paket dengan menginput nomor resi, sehingga konsumen tetap bisa bertransaksi sebagai *guest*. Penulis menerapkan proses perancangan yang sama pada UMKM Chick N Pepper dan UMKM Loyalista.

Perancangan media informasi website yang sudah dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kredibilitas dan profesionalisme, serta dapat memperkuat *brand identity* dengan pengaplikasian visual yang konsisten pada website.

## 5.2 Saran

Selama menjalankan proses perancangan karya dari riset hingga pengujian dari desain, penulis dapat memberi beberapa saran sebagai berikut :

1. Karena proyek desa dilaksanakan secara berkelompok, penting untuk melakukan diskusi agar mengetahui pendapat anggota kelompok mengenai karya yang dirancang. Hal ini dilakukan agar media yang dirancang oleh tiap anggota kelompok tetap konsisten.
2. Menjalankan proyek desa tidak hanya semata-mata untuk memenuhi SKS, tetapi juga harus memposisikan diri sebagai desainer dan UMKM berperan sebagai klien. Maka dari itu, menanyakan pendapat pihak UMKM mengenai karya yang dirancang adalah penting.
3. Penting untuk disiplin terhadap *timeline* yang sudah dibikin, hal ini untuk menghindari keteteran di akhir nanti.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA