

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Gokka adalah *brand* sirup yang beroperasi sejak 2021 melalui *e-commerce*. Meski pembelian secara *online* dinilai praktis. Namun, hasil riset melalui kuesioner, wawancara, observasi, dan FGD menunjukkan bahwa informasi tentang Gokka masih tersebar secara tidak merata dan tidak efisien untuk diakses. Solusi yang ditawarkan adalah perancangan media informasi berupa *mobile website* Gokka yang informatif, mudah diakses, dan interaktif, serta mencerminkan nilai *brand*. Target utama perancangan ini adalah anak muda berusia 18–25 tahun di Jabodetabek yang suka berinovasi dan mengikuti tren makanan dan minuman.

Perancangan ini menghasilkan *big idea*, yaitu rasa eksklusif dalam setiap gaya petualanganmu, bersama Gokka. Tujuan *big idea* adalah untuk memberikan pengalaman eksplorasi produk dengan *tone of voice premium*, gaul, dan bervariasi. *Website* ini dirancang dengan fitur seperti filter kategori, pencarian, testimoni, resep, rating, detail produk, dan artikel perusahaan. Fitur-fitur tersebut bertujuan untuk mengatasi permasalahan terkait dengan informasi *brand* Gokka.

Kemudian, berdasarkan hasil pengujian oleh penulis, perancangan *mobile website* Gokka dapat membantu pengguna dalam mempersingkat waktu untuk mencari informasi terkait dengan produk Gokka. Hal tersebut terbukti dari *feedback* hasil *alpha test* dan *beta test* terkait dengan pengalaman peserta terhadap *website*. Mayoritas dari mereka merasa bahwa *website* yang dirancang sudah menggambarkan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh *brand*. Tampilan visual dan juga fitur-fitur yang ada dirasa peserta dapat membangun minat mereka untuk eksplorasi, dan juga memberikan kemudahan untuk mencari informasi.

Fitur-fitur pada *website* seperti filter kategori produk, pencarian produk, testimoni, resep, rating, detail produk, dan artikel perusahaan. Dinilai sangat membantu, mudah dipahami, dan juga sangat menarik baik secara interaksinya

ataupun visualnya. Struktur konten juga dirasa pengguna disajikan secara langsung kepada pokok informasi yang dibutuhkan dengan urutan yang logis. Kemudian secara fitur navigasi juga dirasa sangat mudah diakses dan digunakan oleh peserta. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa *website* ini dapat menjadi sumber wadah informasi yang berharga bagi *brand* untuk memperkenalkan *brand* perusahaan dan juga informasi terkait dengan produk mereka secara efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, penulis memiliki saran bagi pembaca, mahasiswa, peneliti, dan desainer lainnya yang mungkin akan memiliki topik yang sama dengan penulis lakukan.

1. Pastikan untuk mengatur waktu, mengurutkan prioritas pekerjaan, dan menciil pekerjaan selama proses perancangan agar tidak mudah stress dan kehilangan arah selama perancangan berlangsung.
2. Pastikan untuk melakukan riset dan membangun hubungan yang baik antara pemilik *brand*, dan juga karyawannya agar dapat memperoleh informasi yang maksimal.
3. Pastikan membuat kesepakatan di awal sebelum mulai memakai nama *brand* nya untuk tujuan tugas akhir.
4. Memastikan terlebih dahulu target audiensnya apakah *business to consumer* atau *business to business*.
5. Saat melakukan riset ataupun wawancara pastikan bahwa pertanyaan yang dibuat dapat memperoleh data maupun informasi yang lengkap, kuat, dan kredibel agar tidak merepotkan pemilik *brand* ataupun karyawannya.
6. Saat membuat *prototype website* pastikan ukurannya medianya diawal melalui riset sesuai dan uji kelancarannya di *website smartphone*. Hal tersebut dikarenakan tampilan bisa berbeda antara laptop, Figma *mobile*, dan *browser* di ponsel, sehingga mempengaruhi hasil *user testing*.
7. Sebelum menentukan fitur pada *website*, pastikan untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna terlebih dahulu. Sehingga desain yang dihasilkan menjawab kebutuhan pembeli secara efektif.

8. Perbanyak referensi terkait dengan tampilan *user interface* dan pemahaman teknis *software* sebelum menentukan solusi media yang dirancang.
9. Media sekunder terkait dengan konten resep pada media sosial tentu akan menjadi ide menarik untuk ditambahkan.

