

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan aplikasi *AluPet Merchant* bertujuan untuk menghadirkan sebuah solusi digital yang terintegrasi dan efisien guna mendukung para pelaku usaha di industri *pet care*. Aplikasi ini berperan sebagai media kolaboratif untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pelanggan dengan kapasitas dari pelaku usaha. Dimana berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan baik melalui kuesioner dan wawancara, ditemukan bahwa industri *pet care* mengalami perkembangan pesat yang disertai dengan *behavior* konsumen yang kini serba digital. Akan tetapi disisi lain para pelaku usaha memiliki keterbatasan untuk memenuhi permintaan dari konsumen. Alhasil terciptalah kesenjangan antara kebutuhan pelanggan dengan kemampuan pelaku usaha menyediakan layanannya

Dalam proses perancangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang diadaptasi dari buku "*Graphic Design Solutions: 6<sup>th</sup> edition*" karya Landa (2019). Metode ini sendiri terdiri atas lima tahapan proses yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setiap tahapanpun dilaksanakan penulis secara mendalam untuk memahami, merumuskan, mengembangkan, hingga pengujian relevansi solusi dengan konteks permasalahan atau kondisi lapangan yang terjadi. Dengan mengusung konsep utama dan *big idea* berupa "*Joyful Collaboration, Smooth Operation*", aplikasi ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman mengelola sistem operasional bisnis dengan cara yang menyenangkan, efisien, dan mudah untuk diakses. Adapun dari analisa *pain point* yang diperoleh, penulis mengidentifikasinya dan diterjemahkan dalam solusi digital, yakni fitur-fitur utama yang dikembangkan. Fitur-fitur ini mencakup manajemen *catalog*, *orders*, *promotional subscription*, dan sistem analisa perkembangan bisnis.

Untuk pengembangan visual dari hasil rancangan, penulispun berusaha memastikan kualitas dan fungsionalitas melalui uji coba yang mencakup *alpha* dan

*beta testing*. Hasil dari pengujian ini menunjukkan respon yang positif dan tingkat kepuasan dari pengguna yang tinggi. Meski demikian, terdapat juga beberapa saran yang diberikan untuk mengoptimalkan desain, fitur, dan juga konten dari aplikasi. Umpan balik ini menjadi dasar penting dalam proses iterasi dan perbaikan aplikasi. Sebagai pelengkap, penulis juga merancang berbagai media pendukung seperti *preview app store*, *trifold brochure*, *Instagram ads*, dan juga sebagai bagian dari strategi komunikasi dan promosi. Dengan demikian, aplikasi *AluPet Merchant* diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai solusi digital yang praktis, tetapi juga menjadi salah satu pendukung transformasi digital UMKM *pet care* Indonesia yang lebih adaptif, terhubung, dan berkelanjutan.

## 5.2 Saran

Setelah penulis melalui serangkaian tahapan selama perancangan aplikasi *AluPet Merchant*, penulis merangkumkan sejumlah saran yang ditujukan baik kepada mahasiswa, dosen, universitas, maupun peneliti lain. Saran ini sendiri disusun penulis berdasarkan pengalaman selama proses perancangan berlangsung, baik dari sisi teoritis maupun praktis. Penulis berharap saran ini dapat membantu dalam menyempurnakan proses perancangan di masa mendatang. Berikut merupakan saran yang dapat penulis berikan.

### 1. Dosen/ Peneliti

Saran untuk dosen maupun peneliti yang memiliki ketertarikan untuk mengangkat topik yang serupa dengan penulis, mungkin dapat lebih memperdalam lagi terkait konteks dan juga karakteristik pihak pelaku usaha dalam industri *pet care*, terutama dari sisi kebutuhan digitalisasi dan tantangan sistem operasional mereka. Adapun dalam proses perancangan diperlukan metode riset yang lebih komprehensif, seperti observasi mendalam, sehingga data yang diperoleh dapat benar-benar merepresentasikan pengalaman ataupun kesulitan dari pengguna secara nyata. Selain itu juga, penulis menyarankan untuk mempertimbangkan integrasi fitur yang tidak hanya informatif, tetapi juga memberikan nilai tambah dalam bentuk transaksional. Dengan melakukan pendekatan ini, hasil perancangan tidak hanya akan efektif sebatas desain saja, tetapi juga berdampak nyata dalam pengembangan UMKM di industri *pet care*.

Selain itu, penulis menyarankan para peneliti untuk mempertimbangkan fokus perancangan yang sebaiknya dibatasi pada satu tujuan utama, seperti membantu operasional bisnis, tanpa menambahkan tujuan dengan konteks lain seperti promosi bisnis. Adapun media yang digunakan dalam implementasi desain harus lebih dipertimbangkan secara keseluruhan. Dalam kasus ini, meskipun aplikasi pada *mobile* menjadi pilihan yang sesuai dengan kebutuhan, akan tetapi penggunaannya mungkin kurang optimal ketika digunakan pada operasional bisnis sehari-hari. Sebagai alternatif, rancangan ini dapat disiapkan untuk diadaptasi pada perangkat tablet untuk memungkinkan tampilan visual yang lebih besar. Dalam merancang aplikasi juga penting untuk memastikan *touch target* dari keseluruhan *button* untuk mengikuti panduan desain iOS dengan standar minimal 40px, serta sisi roundednya juga dengan *corner* berupa 12px. Dengan demikian, desain yang dirancang akan lebih fleksibel dan fungsional, guna mendukung kebutuhan pelaku usaha secara maksimal.

## 2. Universitas

Saran yang dapat penulis berikan kepada universitas ialah untuk memberikan tenggat waktu yang lebih proporsional dalam proses perancangan Tugas Akhir. Pihak universitas diharapkan dapat menyediakan penyesuaian *timeline* yang lebih fleksibel, terutama pada fase persiapan pra sidang, *prototype day*, dan juga bimbingan wajib sidang, mengingat rentang waktu yang diterapkan saat ini cukup berdekatan. Dengan *timeline* yang lebih fleksibel, mahasiswa akan memiliki ruang yang lebih luas untuk merancang karya yang tidak hanya layak secara akademis saja, tetapi juga solutif dan lebih optimal.