

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Perancangan UI/UX pada aplikasi penyewaan kostum dan properti cosplay ini difokuskan untuk merespons berbagai persoalan sosial yang kerap muncul dalam praktik penyewaan, baik dari sudut pandang pengguna jasa maupun penyedia rental. Permasalahan yang dihadapi mencakup keterbatasan informasi mengenai ketersediaan kostum dan properti, praktik transaksi yang berisiko akibat penggunaan media sosial tanpa sistem verifikasi, ketiadaan mekanisme pemantauan pesanan, serta potensi miskomunikasi yang berdampak pada pemborosan waktu dan biaya. Aplikasi yang dikembangkan menawarkan solusi melalui penyajian katalog kostum dan properti yang tersusun secara sistematis, disertai informasi rinci terkait ukuran, kondisi barang, kelengkapan properti, serta status ketersediaannya. Penyediaan informasi ini memungkinkan pengguna melakukan pencarian dan perbandingan kostum secara mandiri dan cepat tanpa bergantung pada komunikasi manual, sehingga alur penyewaan menjadi lebih efisien. Dalam aspek keamanan, aplikasi ini mengimplementasikan sistem akun yang terverifikasi, profil penyedia jasa rental, serta fitur riwayat transaksi dan ulasan pengguna.

Fitur-fitur tersebut berfungsi untuk meningkatkan tingkat kepercayaan antara penyewa dan pemilik kostum. Selain itu, fitur pelacakan pesanan dan status penyewaan memungkinkan pengguna memantau setiap tahapan proses, mulai dari pemesanan, pengiriman, hingga pengembalian kostum, guna mengurangi risiko keterlambatan maupun kesalahpahaman. Isu sosial terkait kerusakan atau kehilangan properti turut diantisipasi melalui penyajian syarat dan ketentuan penyewaan yang jelas, serta alur pemesanan yang dirancang secara terstruktur. Pendekatan ini mendorong kesadaran dan tanggung jawab penyewa sekaligus memberikan perlindungan bagi penyedia layanan rental. Berdasarkan hasil perancangan serta evaluasi melalui pengujian alpha dan beta, dapat disimpulkan

bahwa aplikasi ini mampu menghadirkan pengalaman pengguna yang lebih efektif, mudah dipahami, dan aman dibandingkan dengan sistem penyewaan manual yang sebelumnya digunakan. Oleh karena itu, perancangan UI/UX aplikasi rental kostum dan properti cosplay ini diharapkan dapat berfungsi sebagai solusi digital yang relevan dalam mendukung aktivitas komunitas cosplay, meningkatkan efisiensi proses penyewaan, serta membangun ekosistem rental kostum yang lebih profesional dan terpercaya. Permasalahan sosial terkait kerusakan atau kehilangan properti juga direspon melalui penyajian informasi syarat dan ketentuan penyewaan yang jelas, serta alur pemesanan yang sistematis. Hal ini mendorong tanggung jawab penyewa sekaligus memberikan perlindungan bagi penyedia jasa rental.

Melalui proses perancangan yang meliputi inspiration, ideation, hingga implementation, aplikasi Yumecos berhasil dikembangkan menjadi sebuah solusi digital yang lebih efisien, informatif, dan terorganisir. Aplikasi ini menyajikan fitur pencarian kostum, detail informasi lengkap, integrasi forum, sistem identifikasi penyewa yang lebih aman, serta pengalaman visual yang konsisten dan mudah dipahami. Dengan demikian, aplikasi Yumecos dapat menjadi platform yang mampu meningkatkan kenyamanan, kepercayaan, dan efisiensi proses sewa-menyewa kostum cosplay bagi pengguna maupun penyedia jasa rental.

5.2 Saran

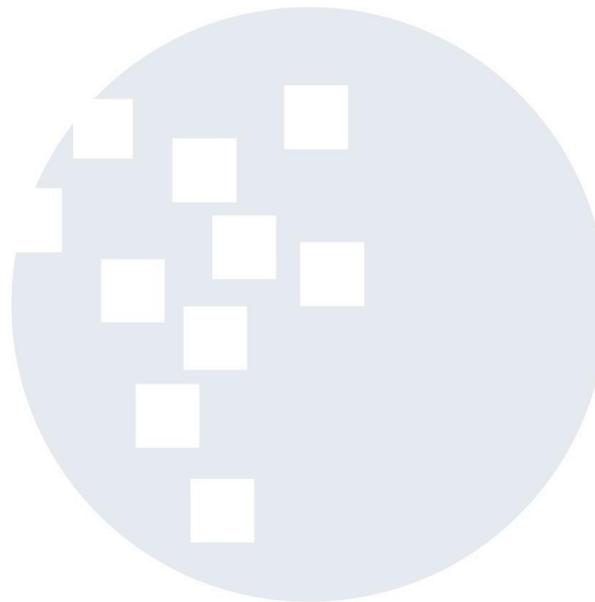
Dalam proses penggerjaan Tugas Akhir, penulis melalui berbagai pengalaman yang secara signifikan meningkatkan kemampuan, khususnya dalam mengatur waktu secara efektif serta memanfaatkan dukungan dari lingkungan sekitar. Peran teman, keluarga, dan dosen pembimbing menjadi faktor penting yang membantu kelancaran penyusunan tugas ini. Dari keseluruhan proses tersebut, penulis menyimpulkan bahwa komunikasi yang jelas dan terbuka sangat diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal. Selain itu, penulis juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya kemampuan beradaptasi serta ketahanan mental dalam menghadapi berbagai tantangan dan perubahan.

Sebagai saran bagi mahasiswa atau peneliti lain yang mengangkat topik serupa, penulis menekankan pentingnya menjaga komunikasi yang baik, menyeimbangkan waktu antara pekerjaan dan istirahat, serta mempertahankan fokus dan disiplin dalam menjalankan setiap tahapan penelitian. Adapun rekomendasi yang dapat dijadikan acuan berdasarkan pengalaman penulis selama menyusun laporan ini antara lain:

1. Manajemen waktu yang baik dapat dilakukan dengan menyusun timeline yang terstruktur dan realistik di setiap tahap perancangan. Hal ini membantu mengatur tugas sesuai jadwal, mengurangi risiko keterlambatan, serta meningkatkan produktivitas.
2. Pola pikir kritis sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah kompleks. Dengan mengeksplorasi berbagai sudut pandang dan memahami topik secara mendalam, penulis dapat menemukan solusi yang tepat berdasarkan teori yang kuat sekaligus menghindari bias dalam proses perancangan.
3. Penyebaran kuesioner perlu dilakukan secara selektif kepada audiens yang sesuai dengan target perancangan. Langkah ini penting untuk menghindari bias jawaban dan memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar merepresentasikan persepsi serta kebutuhan target pengguna.
4. Penetapan tujuan yang jelas dalam pengumpulan data penting untuk memastikan data yang diperoleh relevan dan mendukung proses perancangan. Data yang tepat sasaran akan membantu penulis dalam mengambil keputusan dan mengarahkan desain sesuai kebutuhan.
5. Sebelum merancang media informasi berikutnya, penulis menyarankan untuk melakukan riset terhadap aplikasi sejenis sebagai referensi. Dengan mengamati beragam desain yang sudah ada, peneliti dapat mengambil inspirasi sekaligus mengembangkan ide yang lebih inovatif untuk aplikasi yang dirancang.
6. Konsistensi visual dalam elemen seperti tombol dan ikon sangat penting untuk menciptakan keseragaman tampilan. Penerapan konsep visual yang selaras akan meningkatkan kesan harmoni serta memperkuat pengalaman

pengguna (*user experience*) sesuai dengan konsep desain keseluruhan aplikasi.

7. Sebelum melaksanakan aktivitas jangan lupa selalu menjaga kesehatan.
8. Penambahan flow dalam pengembalian kostum beserta pergantian kurir.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA