

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan perancangan prototipe sistem pemesanan hiperlokal GOAT.k berhasil dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna UMKM *Fotocopy Kemang Utara*. Kebutuhan tersebut diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pemilik toko dan pelanggan yang mengidentifikasi empat permasalahan utama, yaitu antrean pemesanan yang kurang efisien, kesalahan teknis dalam proses cetak, keterbatasan akses informasi stok, dan belum tersedianya layanan pengiriman. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam merancang solusi digital berbasis *website* dan aplikasi *mobile* yang berfokus pada peningkatan kualitas layanan dan efisiensi operasional UMKM.

Prototipe Goat.k berhasil menentukan fitur-fitur esensial yang mendukung operasional usaha. Fitur yang dirancang meliputi pemesanan produk ATK dan jasa print secara *online*, unggah dokumen, manajemen antrean *real-time*, pelacakan status pesanan, pengelolaan stok produk, notifikasi, dashboard administrasi, serta fitur komunikasi antara pelanggan dan admin. Fitur-fitur tersebut kemudian diwujudkan dalam tiga platform yang saling terintegrasi, yaitu Aplikasi Pelanggan, Aplikasi Admin *Mobile*, dan *Website* Admin untuk mendukung pengelolaan pesanan dan layanan secara lebih efektif dan terstruktur.

Perancangan tampilan prototipe GOAT.k juga telah disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Pelanggan menginginkan desain yang sederhana, informatif, dan mudah digunakan, sedangkan pemilik toko menginginkan identitas visual dengan kontras warna yang jelas. Hasil integrasi kebutuhan tersebut menghasilkan rancangan antarmuka yang dapat diterima pengguna. Hal ini dibuktikan melalui pengujian usability menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang memperoleh skor 83,5 pada Aplikasi Pelanggan, 80 pada Aplikasi Admin, dan 77,5 pada *Website* Admin. Seluruh skor berada di atas rata-rata

industri dan termasuk kategori *acceptable*, sehingga menunjukkan bahwa prototipe GOAT.k memiliki tingkat *usability* yang baik serta mampu mendukung kebutuhan layanan pemesanan hiperlokal pada UMKM *Fotocopy Kemang Utara*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti merekomendasikan dan menyarankan beberapa hal terkait prototipe yang sudah dibuat, seperti:

5.2.1 Saran untuk UMKM Toko ATK

- 1 Prototipe yang telah dikembangkan disarankan untuk diimplementasikan menjadi sistem yang sepenuhnya dapat bekerja. Mencakup integrasi *backend* dengan *database real-time*, sistem pembayaran yang terintegrasi, dan notifikasi *push*. Implementasi ini akan memaksimalkan manfaat sistem dalam mengatasi masalah operasional toko.
- 2 Untuk meningkatkan nilai tambah sistem, dapat ditambahkan fitur seperti fitur sistem rekomendasi produk berbasis riwayat pembelian pelanggan, atau fitur *loyalty program* atau diskon untuk meningkatkan *customer retention*.

5.2.2 Saran untuk Perbaikan Desain dan *Usability*

Website Admin memperoleh skor SUS yang sedikit lebih rendah (77,5) dibanding platform lain. Disarankan untuk melakukan perbaikan pada beberapa aspek, yaitu: penyederhanaan navigasi dan struktur menu agar tidak terlalu kompleks dan penambahan panduan pengguna (*user guide*) atau tutorial interaktif untuk membantu admin baru.

5.2.3 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan prototipe dan pengujian *usability*, sehingga belum dapat menggambarkan kinerja sistem pada kondisi operasional yang sesungguhnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan prototipe menjadi sistem yang berfungsi penuh dengan integrasi *backend* dan *database*, sehingga fitur-fitur yang telah dirancang dapat diimplementasikan serta dievaluasi dari aspek

fungsionalitas, kinerja sistem, dan pengalaman pengguna dalam penggunaan nyata.

5.2.4 Saran untuk Program Studi Sains Informasi

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai studi kasus pembelajaran yang mengintegrasikan analisis kebutuhan pengguna, perancangan UI/UX, dan evaluasi *usability* dalam konteks pengembangan sistem informasi. Secara kritis, penelitian ini menunjukkan pentingnya penguatan pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi dengan mitra eksternal agar mahasiswa lebih siap menghadapi permasalahan nyata yang membutuhkan solusi teknologi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

5.2.5 Saran untuk Mahasiswa

Mahasiswa disarankan untuk tidak hanya berfokus pada aspek teknis pengembangan sistem, tetapi juga pada proses identifikasi kebutuhan pengguna dan evaluasi pengalaman pengguna. Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh kemampuan sistem dalam menyelesaikan permasalahan pengguna secara efektif. Oleh karena itu, mahasiswa perlu mengembangkan kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan evaluasi *usability* sebagai bagian penting dalam perancangan sistem informasi.