

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perilaku konsumerisme pada generasi Y dan generasi Z merupakan salah satu masalah yang terjadi pada masyarakat yang mayoritas menggunakan dompet digital. Perancangan ini dibuat untuk mengembangkan potensi dari aplikasi Sakuku serta mencegah perilaku konsumerisme. Aplikasi Sakuku merupakan dompet digital keluaran BCA, namun aplikasi ini kurang diminati pengguna karena memiliki masalah visual seperti penggunaan warna yang kurang sesuai pada beberapa elemen visual serta masalah *usability*. Rumusan masalah yang berupa penggunaan palet warna pada elemen visual yang membingungkan pengguna, elemen visual pada aplikasi yang kurang menunjukkan fungsi dan tujuan dari elemen serta hirarki visual yang belum menunjukkan fitur unik dari Sakuku sehingga rumusan masalah yang dihasilkan ialah bagaimana perancangan ulang desain UI/UX aplikasi e-wallet Sakuku.

Menggunakan metode *design thinking* yang dikemukakan oleh Tim Brown (2009) dengan tahapan berupa *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahapan *emphatize*, wawancara dilakukan terhadap AVP UI/UX & Brand Design BCA, UI/UX Expert, FGD, kuesioner, studi existing, serta studi referensi untuk mendapatkan analisis dan informasi lebih dalam mengenai aplikasi Sakuku. Berdasarkan wawancara, target pengguna yang ditargetkan untuk perancangan ulang aplikasi Sakuku ini adalah usia 17 – 30 tahun yang berdomisili di area *Greater Jakarta*. Semua masalah yang telah dikumpulkan mengenai aplikasi Sakuku kemudian diidentifikasi pada tahapan *define*. Pada tahapan *ideate*, perancangan visual mulai dari *brainstorming* hingga *moodboard* dibuat sebagai syarat untuk ke tahapan *prototype*. Kata kunci dari perancangan yang didapatkan ialah *clean*, *bright*, *handy*, dan *magical* sehingga menghasilkan *big idea* berupa *Magical Wallet Anytime Anywhere*. Pada tahapan *prototype*, perancangan ulang aplikasi dibuat menggunakan aplikasi Figma dengan membuat *high-fidelity* serta *prototype* nya.

Tahap terakhir pada perancangan ulang ini berupa tahapan *test* dimana serangkaian *alpha test* dan *beta test* dilakukan untuk mendapatkan *feedback* bagi peningkatan kualitas perancangan karya. Segenap iterasi dan alterasi desain yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas dari *prototype* Sakuku ditargetkan kepada target pengguna yang berusia 17 – 30 tahun di area *Greater Jakarta*. Perancangan ulang UI/UX aplikasi Sakuku telah membuat sebuah peningkatan pada aspek pengalaman pengguna dan tampilan antarmuka sehingga perancangan yang dibuat telah memenuhi rumusan masalah dari penelitian ini.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang telah dikonsiderasi untuk melakukan penelitian Tugas Akhir terutama pada Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi E-wallet Sakuku maupun perancangan serupa sebagai berikut:

- 1) Disiplin serta kemampuan dalam memperhitungkan waktu menjadi sebuah kunci bagi karya perancangan ini dapat selesai tepat pada waktunya.
- 2) Meresapi tahapan *emphatize* dengan benar-benar memahami target perancangan sehingga masalah yang ingin diselesaikan dapat mengenai target.
- 3) Menjadi peneliti yang terbuka pada kritik dan saran sehingga dapat meningkatkan karya yang telah dirancang agar menjadi lebih baik lagi.
- 4) Memperhatikan lebih detail ukuran serta penggunaan *button*, *icon*, serta elemen visual lainnya dalam perancangan *design system* agar memiliki konsistensi yang dapat diterapkan dalam keseluruhan ekosistem perancangan.
- 5) Memperhatikan *grid layout* dan tetap menjaga konsistensinya pada berbagai media mulai dari media primer hingga media sekunder.
- 6) Memperhatikan keterbacaan teks serta *legibility* dari perancangan karya media sekunder sehingga dapat lebih aksesibel bagi seluruh masyarakat.

- 7) Memperhatikan *tone of voice* dan *tone and manner* dan menjaga konsistensi agar media primer dan media sekunder tetap memiliki satu kesatuan dalam memberikan kesan terutama pada gaya warna dan *font*.
- 8) Memperhatikan pilihan warna yang tepat dan sesuai dengan konsep profesional Sakuku serta mempertimbangkan warna yang seharusnya dapat menjadi *brand image* dari aplikasi Sakuku sebagai aplikasi dompet digital keluaran bank BCA.

