

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran berguna untuk memberikan ringkasan mulai dari hasil dan aktivitas yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Kemudian, saran bertujuan untuk memberikan usulan-usulan agar penelitian serupa kedepannya dapat lebih baik. Berikut adalah penjelasan untuk kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dilakukan, terdapat berbagai macam kesimpulan. Kesimpulan menjawab tujuan penelitian yang ditetapkan sebelumnya. Berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini.

1. Didapatkan 16 kebutuhan gabungan dari Kolektor THG dan pengguna biasa yang merupakan terjemahan dari kelemahan (*pain point*) dan kelebihan menjadi kebutuhan, yaitu terdiri dari Membutuhkan Autentikasi yang aman, membutuhkan sistem pembayaran yang aman, Membutuhkan pemantauan pengemasan yang aman, Membutuhkan fitur pemberian informasi yang lengkap, membutuhkan sebuah aplikasi *online* yang mudah untuk digunakan, Menyediakan variasi pilihan pengemasan, Memberikan berbagai macam jenis sistem pengiriman, memberikan fitur *chat* dengan penjual, membutuhkan sistem *buy out*, membutuhkan sistem *review* yang terpercaya, Memberikan sistem lelang yang aman dan terjamin, Membutuhkan *customer service* yang baik, membutuhkan fitur *livestream*, Menyediakan promo yang menarik, memberikan harga *fee* yang masuk akal, dan membutuhkan aplikasi yang dapat menjual berbagai macam barang mulai dari yang baru hingga bekas
2. Tingkat *prototype* yang dirancang hingga *high fidelity* dan dinamakan "MYAUCTION.THG". *Prototype* berisi fitur utama *auction*, *livestream auction*, notifikasi, *messages*, pelacakan status transaksi dan pengemasan, dan autentikasi.
3. *Prototype* aplikasi *mobile* lelang THG memiliki tingkat *effectiveness*, *efficiency*, *learnability*, dan *satisfaction* yang cukup baik. *Effectiveness* dan *efficiency*

menggunakan pendekatan *task completion*, sedangkan *learnability* dan *satisfaction* menggunakan *System Usability Scale*. Nilai *effectiveness* sebesar 99.43, *efficiency* sebesar 86.36, dan *System Usability Scale* sebesar 86.88.

V.2 Saran

Berdasarkan penelitian dilakukan, terdapat berbagai macam saran. Bagian ini berguna agar penelitian dengan tema dan metode yang serupa dapat dilakukan lebih baik kedepannya. Berikut adalah saran-saran yang diberikan.

1. Pada tahap evaluasi, dikarenakan *prototype* merupakan sebuah aplikasi, lebih baik dilakukan pada *device handphone* agar pengalaman dapat lebih sesuai. Hal ini dikarenakan *file Figma* yang besar menyebabkan *Maze.co* tidak kuat untuk melakukan pengujian melalui *Handphone*.
2. Pada penelitian berikutnya, *prototype* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memberikan kode bahasa pemrograman agar aplikasi dapat berjalan dan dapat diluncurkan ke publik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Jannah, N. A. (2021). Kasus Kejahatan Dunia Maya Meningkat. di <https://dataindonesia.id/digital/detail/kasus-kejahatan-dunia-maya-meningkat> (Diakses 26 Juli 2022)
- Bleicher, S. (2012). *Contemporary Color: Theory & Use, Second Edition*. New York: Delmar, Cengage Learning.
- Birgita, M.E. dan Hariandja, J.R.O. (2013). *Let's Keep on Reading: User-Centered Design of an Online Book Loan System for University Students in Bandung. Information Systems International Conference (ISICO), 225-230.*
- Covey, S. R. (2013). *The 7 Habits of Highly Effective People*. New York: RosettaBooks LLC.
- Export, E. (2022). *What is Popular on Ebay Right Now*. di <https://export.ebay.com/en/marketing/analytics/top-selling-categories/>. (Diakses 14 juli 2022)
- Faradilla A. (2022). Apa Itu e-Commerce? Pengertian dan Cara Sukses Memulainya. di <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-e-commerce> (Diakses 13 September 2022)
- Fauzan, R. (2020). Permintaan Konsol Nintendo Melonjak Drastis. di <https://teknologi.bisnis.com/read/20200414/280/1226639/nintendo-berhenti-kapalkan-dua-varian-produknya-ke-jepang> (Diakses 14 juli 2022)
- Kaligis, D.L. dan Fatri, R.R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web dengan Metode *User Centered Design*. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*, Volume 10, Nomor 2, 106-114.
- KBBI. (n.d.). Arti Lelang. di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/lelang> (Diakses 18 September 2022)
- Kementerian Investasi/BKPM. (2020). Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia 3240. di <https://oss.go.id/informasi/kbli-kode?kode=C&kbli=3240> (Diakses 13 September 2022)

- Kementerian Investasi/BKPM. (2020). Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia 2649. di <https://oss.go.id/informasi/kbli-kode?kode=C&kbli=2649> (Diakses pada 13 September 2022)
- Kotler, P., Wong, V., Saunders, J., & Armstrong, G. (2004). *Principles of Marketing*. London: Pearson Education Limited.
- Kurniawan, T.A. (2018). PEMODELAN USE CASE (UML): EVALUASI TERHADAP BEBERAPA KESALAHAN DALAM PRAKTIK. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*. Volume 5, Nomor 1, Maret 2018, hlm. 77-86.
- Lee, C.P. & Trace, C.B. (2009). *The Role of Information in a Community of Hobbyist Collectors*. *Journal of The American Society for Information Science and Technology*, 60(3), 621–637. doi: 10.1002/asi.
- Legoas. (n.d.). Apa Itu Lelang?. di <https://www.legoas.co.id/pengertian-lelang> (Diakses 15 Juli 2022)
- Material. (n.d.). *Material Design*. di <https://m3.material.io/> (Diakses 10 Desember 2022)
- Merdeka. (2021). Belanja *Online* Meningkat Saat Pandemi, Ini Daftar E-Commerce Paling Banyak Dikunjungi. di <https://www.merdeka.com/uang/belanja-online-meningkat-saat-pandemi-ini-daftar-e-commerce-paling-banyak-dikunjungi.html> (Diakses 16 Juli 2022)
- Morville, P. (2004). *User Experience Design*. di https://semanticstudios.com/user_experience_design/ (Diakses 27 November 2022)
- Novika, S. (2020). Ups! Pabrik 'Transformers' KW Digerebek di China. di <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5107299/ups-pabrik-transformers-kw-digerebek-di-china> (Diakses 17 Juli 2022)
- Octavia, J.R, Yogasara, T., Theopilus, Y., & Theresia, C. (2022). *Desain Interaksi: Fundamental dan Proses*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Peraturan Menteri. (2016). PERATURAN MENTERI KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 27 /PMK.06/2016 TENTANG PETUNJUK PELAKSANAAN LELANG. Diunduh dari: <https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2016/27~PMK.06~2016Per.pdf>.
- Purwanto, S. (2017). Analisis Karakteristik Kolektor dan Proses Pembelian Batu Akik dengan Pendekatan *Leisure Study*. *Jurnal Maksipreneur*, 7(1), 31–47.

- Putra, A.S. dan Kurniawan, A. (2018). Studi Kasus *Impulsive Buying* Pada Kolektor *Figure*. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, Vol. 7, 56-83.
- Rahmawati, D. (2020). Arti Warna yang Anda Sukai Menurut Psikologi Warna. di <https://www.sehatq.com/artikel/arti-warna-menurut-psikologi-warna> (Diakses 12 Desember 2022)
- Retnowati, I. (2021). Untung Rugi Beli Barang Melalui Lelang. di <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-samarinda/baca-artikel/14281/Untung-Rugi-Beli-Barang-Melalui-Lelang.html> (Diakses 14 Juli 2022)
- Reynaldo, W., Nainggolan, M., dan Theresia, C. (2021). Perancangan Aplikasi Penyedia Informasi Perguruan Tinggi Bagi Pelajar SMA/ Sederajat dengan Metode *Participatory Design*. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri* Volume 10 No 1, 73-88.
- Rofiyandi, Y.M. (2022). Definisi Lelang, Fungsi, Manfaat, dan Cara Kerjanya. di <https://katadata.co.id/redaksi/ekonopedia/62c4e578c1a78/definisi-lelang-fungsi-manfaat-dan-cara-kerjanya> (Diakses 13 September 2022)
- Rubin, J. & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 5th Edition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Statista. (2021). *Toys & Hobby Report 2020*. di <https://www.statista.com/study/55492/toys-and-hobby/#:~:text=Overall%2C%20Toys%20and%20Hobby%20products,half%20of%20the%20market's%20revenue> (Diakses 15 Juli 2022)
- Statista. (2021). *Toys & Hobby*. di <https://www.statista.com/outlook/cmo/toys-hobby/indonesia> (Diakses 15 Juli 2022)
- Statista. (2022). *Toys & Games – Indonesia*. Di <https://www.statista.com/outlook/cmo/toys-hobby/toys-games/indonesia> (Diakses 21 September 2022)
- Sutalaksana, I.Z., Anggawisastra, R. & Tjakraatmadja, J.H. (2006). Teknik Perancangan Sistem Kerja Edisi Kedua. Bandung: Penerbit ITB.
- Uli. (2021). Konsumen Belanja Online RI Melonjak 88 Persen pada 2021. Di <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211229141536-92->

740093/konsumen-belanja-online-ri-melonjak-88-persen-pada-2021

(Diakses 21 September 2022)

Ulrich, K.T. & Eppinger, S.D. (2012). *Product Design and Development, Fifth Edition*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

UMKM, L. (2021). Tak Hanya Hobi, Tren Bisnis Mainan Anak Bisa Dijadikan Investasi. di <https://linkumkm.id/news/detail/11564/tak-hanya-hobi-tren-bisnis-mainan-anak-bisa-dijadikan-investasi> (Diakses 15 Juli 2022)

Yuen, J. (2019). *Accessing the ASEAN Consumer Market: Toys and Games (Recent Developments and Trends)*. di <https://research.hktdc.com/en/article/MzQ2NTI1MTA1> (Diakses 15 Juli 2022)