

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian dan pembuatan aplikasi yang dilakukan. Kesimpulan yang dibuat akan menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Saran yang dibuat nantinya akan digunakan untuk penelitian selanjutnya agar penelitian selanjutnya dapat lebih baik dari penelitian sekarang yang dilakukan.

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembuatan aplikasi yang dilakukan, aplikasi yang dibuat dapat membantu mengurangi permasalahan *food waste* yang terjadi di Indonesia maupun di dunia. Oleh karena itu, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian dan pembuatan aplikasi yang telah dilakukan untuk menjawab tujuan penelitian. Berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat ditarik untuk menjawab tujuan penelitian.

1. Terdapat 4 fitur utama yang dibuat untuk membantu mendidik masyarakat Indonesia mengenai permasalahan *food waste*. Keempat fitur tersebut adalah *foatopedia*, *foober*, *inventory*, dan *cook book*
2. *User interface* dan *user experience* yang dirancang membawa dampak positif terhadap pengguna saat menggunakan aplikasi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian dimana mayoritas pengujian aplikasi ingin menggunakan aplikasi nantinya pada saat aplikasi nanti diluncurkan dimana 70% dari 30 responden ingin menggunakan aplikasi nantinya pada saat aplikasi sudah diluncurkan dan sisanya mungkin akan menggunakan aplikasi nantinya.
3. Aplikasi yang dibuat dapat memberikan dampak positif terhadap masyarakat Indonesia mengenai pengetahuan *food waste*. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian dimana nilai rata-rata responden mengenai pengetahuan *food waste* sebelum menggunakan aplikasi dan setelah menggunakan aplikasi meningkat dari nilai 4 dari 10 pertanyaan dijawab benar menjadi 6 dari 10 pertanyaan yang dijawab benar.

V.2 Saran

Pada subbab ini akan dijelaskan saran penelitian untuk penelitian ke depan. Hal ini dilakukan agar penelitian kedepannya dapat semakin lebih baik dibanding penelitian sekarang yang dilakukan sehingga permasalahan *food waste* dapat semakin teratasi lebih baik ataupun aplikasi yang dibuat sekarang dapat diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut. Berikut adalah saran yang diberikan untuk penelitian ke depan.

1. Pada saat melakukan pengujian aplikasi, sebaiknya responden diawasi via media komunikasi seperti *discord* dan *google meet* atau secara offline agar proses *usability testing* dapat berjalan lancar sehingga data yang didapatkan lebih baik dan jika ada kendala dapat ditangani secara langsung.
2. Pada saat menanyakan pendapat mengenai aplikasi, sebaiknya dilakukan wawancara secara langsung baik via media komunikasi atau langsung agar pendapat yang diberikan terhadap aplikasi dapat lebih bagus dan konstruktif sehingga proses *refinement* dapat dilakukan lebih baik dan aplikasi dapat berkembang lebih baik dari sebelumnya.
3. Pada saat melakukan desain aplikasi di figma, sebaiknya menggunakan komputer atau laptop dengan spesifikasi yang tinggi agar aplikasi dapat dimuat dengan baik sehingga tidak ada frame yang memiliki kekurangan photo, GIF, atau aspek lainnya.
4. Berdasarkan data mengenai animo masyarakat indonesia untuk menggunakan aplikasi kembali, sebaiknya aplikasi dikembangkan ke tahap lebih lanjut yaitu ke *beta prototyping* dikarenakan banyak masyarakat indonesia ingin menggunakan aplikasinya karena bermanfaat dan edukatif
5. Rentang pengujian aplikasi setelah menggunakan aplikasi dan *posttest* sebaiknya dilakukan lebih panjang untuk mengukur apakah pengguna benar benar terdukasi dengan hadirnya aplikasi atau tidak sehingga proses *refinement* dapat dilakukan lebih baik sehingga aplikasi dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Aubrey Dimitri
Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 11 December 2000
Alamat : JL.KLP CENGKIR BRT XIII FU 2/9
E-mail : aubreydboy@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN

Tingkat	Nama Institusi Pendidikan	Tahun Lulus
SMP	HIGHSCOPE INDONESIA KELAPA GADING	2015
SMA	SMA SAINT PETER	2018
Sarjana	UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN	2022

PRESTASI DAN KEGIATAN ORGANISASI

1. Pengalaman Kerja

Tahun	Semester	Pekerjaan
2020/2021	Genap	Asisten Praktikum Pemerograman Komputer
2020/2021	Genap	<i>Business Analyst</i> di PT Ajaib TTX
2021/2022	Ganjil	Asisten Praktikum Rekayasa Sistem Kerja Ergonomi
2021/2022	Genap	Asisten Praktikum Otomasi

2. Pengalaman Kepanitiaan/Prestasi

Tahun	Kepanitiaan/Prestasi
2018	Juara 1 futsal pria INVITASI 2018
2018	<i>Staff Logistik Parahyangan Sports Combat</i>
2019	<i>Staff Futsal Industrial Championship 2019</i>
2019	Koordinator <i>konsumsi SOBBERS 2019</i>
2019	<i>Staff Logistik INVITASI 2019</i>
2020	Koordinator <i>DOTA 2 Industrial Championship 2020</i>
2020	<i>Staff Project Management CONSULTI 2020</i>

2020	Mentor SIAP 2020
2020	<i>Staff</i> Materi INSIGHT 2020