

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V atau bab terakhir akan dijabarkan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan merupakan rangkuman dari proses perancangan aplikasi serta memuat jawaban dari perumusan masalah yang ada pada bab I. Sedangkan saran merupakan saran untuk penelitian serupa di masa mendatang.

V.1 Kesimpulan

Terdapat empat buah kesimpulan yang didapatkan dari proses perancangan aplikasi. Kesimpulan berkaitan dengan tahapan yang dilakukan yaitu identifikasi kebutuhan, perancangan alternatif, pengembangan prototipe, dan evaluasi prototipe. Berikut ini merupakan kesimpulan dari penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi *Mobile* untuk Mencegah *Food Waste* pada Ibu Rumah Tangga yang Bekerja”.

1. Identifikasi kebutuhan dengan mewawancarai lima orang responden secara langsung. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan enam butir pertanyaan. Didapatkan 16 daftar kebutuhan terkait aplikasi yang akan dikembangkan dari proses wawancara. Diantaranya yaitu aplikasi menyediakan bahan makanan dengan takaran tertentu, memiliki fitur *history* dan peringatan, menyediakan video *tutorial*, menyediakan panduan memasak, dapat membantu mengingatkan masa pakai suatu bahan makanan, dan sebagainya.
2. Perancangan alternatif dilakukan dengan cara desain *workshop* dan mengajak tiga orang perancang. Masing-masing perancang akan menghasilkan satu buah rancangan alternatif. Perancangan alternatif dibuat dalam bentuk *wireframe* atau kerangka gambar yang di dalamnya terdapat ide-ide perancang terkait dengan fitur yang akan dikembangkan pada aplikasi berdasarkan daftar kebutuhan. Setiap rancangan alternatif diberikan penilaian berupa kelebihan dan kekurangan oleh responden.

Hasil penilaian akan dikombinasikan untuk dijadikan acuan pada tahapan pengembangan prototipe.

3. Nama aplikasi yang dikembangkan adalah Porsi Pas. Prototipe memiliki dua fitur utama yaitu Menu Spesial Porsi Pas dan Semua Kategori. Pada Menu Spesial terdapat beragam pilihan menu yang telah dikategorikan. Pengguna dapat memesan menu makanan dengan takaran yang sesuai dengan jumlah orang yang ada di rumah. Terdapat dua metode pengiriman yaitu langsung dan dijadwalkan sesuai dengan waktu yang tersedia. Pada Semua Kategori, pengguna dapat memesan bahan makanan tertentu secara satuan dan sesuai dengan jumlah yang diinginkan oleh pengguna. Terdapat fitur lain yaitu Isi Kulkas. Bahan makanan yang telah dipesan akan secara otomatis tersimpan di dalam fitur Isi Kulkas. Pengguna juga dapat menambahkan bahan makanan yang dibeli di luar aplikasi Porsi Pas. Pengguna juga dapat melihat riwayat belanja dan dapat memantau status pengiriman.
4. Didapatkan hasil perhitungan efektivitas sebesar 86% dan efisiensi sebesar 88,57%. Hasil ini dapat dikatakan cukup baik karena melebihi batas minimal yaitu 70%. Total skor yang didapatkan dari kuesioner SUS adalah sebesar 80,36. Dari kuesioner ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Porsi Pas dapat diterima dengan sangat baik. Terdapat tiga buah komentar negatif atau masukan yang diberikan oleh responden. Komentar ini dapat dijadikan bahan perbaikan. Perbaikan prototipe dilakukan dengan mengubah ukuran tulisan, mengubah tombol, dan menambahkan notifikasi peringatan pada halaman beranda.

V.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa hal yang dapat diperbaiki pada penelitian serupa selanjutnya. Perbaikan yang diberikan disampaikan berupa saran agar kedepannya penelitian dapat dilakukan dengan lebih baik dan memerhatikan beberapa hal. Berikut merupakan saran yang disajikan dalam bentuk poin-poin sebagai berikut.

1. Pada proses desain *workshop* sebaiknya digunakan *storyboard* dan *use case* sebagai alat bantu proses perancangan alternatif yang dilakukan oleh perancang.

2. Pada penelitian mendatang sebaiknya diberikan informasi terkait cara pengelolaan limbah dari sisa makanan yang terbuang.
3. Proses evaluasi sebaiknya juga memerhatikan kriteria *usability* lain seperti *memorability* dan *learnability*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anriany, D., & Martianto, D. (2013). Estimasi Sisa Nasi Konsumen Di Beberapa Jenis Rumah Makan Di Kota Bogor. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, 8(1), 33–38. <https://doi.org/10.25182/jgp.2013.8.1.33-38>.
- Ardhany, Y. H., Hidayat, S. I., & Nurhadi, E. (2020). Kajian Food Waste untuk Mendukung Ketahanan Pangan. *Agriekonomika*, 9(2), 171-182. doi.org/10.21107/agriekonomika.v9i2.8787
- El Ghiffari, Herdiyanti, & Susanto, (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), 2337-3520.
- FAO (1983). Food Loss Prevention in Perishable Crops (2nd edn.), Rome: FAO. Diunduh dari: <http://www.fao.org/docrep/S8620E/S8620E00.htm>.
- FAO (2013a). FAO statistical yearbook 2013. *World food and agriculture*, Rome. Diunduh dari: <http://www.fao.org/docrep/018/i3107e/i3107e00.htm>.
- FAO (2013b). Key Findings. Save food: Global Initiative on Food Losses and Waste Reduction. Diunduh dari: <http://www.fao.org/save-food/key-findings/en/>.
- FAO (2012a). Food Wastage Footprint. An Environmental Accounting of Food Loss and Waste. *Concept Note*. Diunduh dari http://www.fao.org/fileadmin/templates/nr/sustainability_pathways/docs/Food_Wastage_Concept_Note_web.pdf.
- Filho, W. L., & Kovaleva, M. (2015). Food Waste and Sustainable Food Waste Management in the Baltic Sea Region. Diunduh dari: <https://www.pdfdrive.com/>

- Hasyiyati, A. N., Kusumatriana, A. L., Sutarsih, T., Untari, R., & Wulandari, V. C. (2021). Statistik Telekomunikasi Indonesia. Diunduh dari <https://www.bps.go.id/publication/>
- Listiani, S., & Sari, W. S. (2015). Perancangan Aplikasi Mobile E-commerce Berbasis android pada Violet Fashion Jepara.
- Octavia, J. R., Yogasara, T., Theopilus, Y., & Theresia, C. (2022). Desain Interaksi: Fundamental dan Proses. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Putri, Z. A. (2021). Problematika Food Waste Menjadi Malapetaka. *Kajian Strategis*, Diunduh dari <https://bem.tp.ugm.ac.id/problematika-food-waste-menjadi-malapetaka/> [Diakses 1 Maret 2023]
- Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (2022). Komposisi Sampah Berdasarkan Sumber Sampah. Diunduh dari <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/data/sumber> [Diakses 22 Juli 2023]
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R. & Tjakraatmadja, J. H. (2006), Teknik Perancangan Sistem Kerja. Bandung: Penerbit ITB.
- U.S. EPA. (2013). *Food Recovery Hierarchy*. Diunduh dari <https://www.epa.gov/sustainable-management-food/food-recovery-hierarchy#about> [Diakses 10 maret 2023]
- UNEP. (2021). Food Waste Index Report 2021. *Nairobi*.
- Watajdid, N. I., Lathifah, A., Andini, D. S., & Fitroh. (2021). Systematic Literature Review: Peran Media Sosial Terhadap Perkembangan Digital Marketing. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*, 02, 163-179.
- WRAP (2008). *The Food We Waste*. Diunduh dari <http://wrap.s3.amazonaws.com/the-food-we-waste.pdf>.