

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kiya *Pet Shop* didirikan pada tahun 2021, dan telah menggunakan platform media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Whatsapp sebagai sarana utama untuk promosi. Kendati demikian, mereka menghadapi kesulitan dalam memperluas pemasaran, terutama karena mereka masih tergolong baru dan belum memiliki pasar yang besar. Oleh karena itu, Kiya *Pet Shop* memutuskan untuk merancang sebuah *website company profile* untuk memperkenalkan detail layanan, produk, dan testimoni mereka.

Dalam perancangan *website* ini, menggunakan metodologi 5W+1H, yang terbukti efisien. Data yang didapat diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta studi Pustaka untuk mendapatkan pemahaman mendalam. Proses perancangan *website* Kiya *Pet Shop* dilakukan secara bertahap, mengikuti prinsip metode perancangan berbasis pengguna (*User Centered Design*).

Salah satu tahapan solusi desain yang penting adalah pembuatan prototype, yang berfungsi sebagai skema rancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Prototype ini menjadi acuan template dalam pembuatan *website* Kiya *Pet Shop*. Melalui tahap usability testing dilakukan evaluasi terhadap tingkat *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Data yang diperoleh setelah dilakukan usability testing, didapatkan bahwa 73,3% pengguna merasa sangat puas, dan 26,7% pengguna puas.

Dari hasil usability testing disimpulkan bahwa perancangan *prototype* ini memiliki impresi yang baik dari pengguna. Kekurangan yang terdapat dalam perancangan ini dapat dikembangkan menjadi sebuah situs web transaksi jual beli sehingga Kiya *Pet Shop* dapat membangun pangsa pasar sendiri. Selain itu, penjelasan mengenai produk dapat disusun lebih rinci untuk memberikan informasi yang lebih komprehensif tentang berbagai produk yang ditawarkan. Diharapkan kekurangan dalam perancangan ini dapat diperbaiki lebih baik dalam pengembangan selanjutnya.

B. Saran

Saran yang dapat dijadikan acuan untuk perancangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. *User testing* sebagai instrument pengukuran dan perancangan *user interface* dilakukan oleh 10 *user* sudah cukup untuk merepresentasikan permasalahan yang ada pada solusi desain yang ditawarkan.
2. Perancangan *website* ini dapat dikembangkan lagi menjadi *website* dengan fungsi jual beli agar semakin memudahkan pengguna untuk pembelian produk yang dijual.
3. Desain yang telah dirancang memiliki banyak kekurangan, terutama dalam hal pengelolaan konten terkait produk yang dijual. Untuk perancangan berikutnya, diharapkan dapat memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang produk yang dijual, tidak hanya mengandalkan platform *e-commerce* saja.
4. Dalam pembuatan *website profile*, diperlukan dokumentasi gambar yang lebih mendetail untuk membangun rasa tertarik dan kepercayaan pelanggan terhadap *Kiya Pet Shop*.
5. Mendesain *website* bukan mengenai pandangan personal kita sebagai desainer, tetapi harus melibatkan pengguna untuk menggali lebih dalam sehingga pandangan perancang desain lebih obyektif.

DAFTAR ISI

Karya Ilmiah

- Aziz, M. H. (2017). Perancangan Desain Website Sebagai Salah Satu Media Promosi The Cobbler Yogyakarta. *Digilib ISI*, 1-4.
- Intern, D. (2021, Mai Selasa). *Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mock Up, dan Prototype*. Diambil kembali dari Dicoding:
<https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>
- Karim, M. A. (2018). Perancangan Desain Website Company Profile Pada CV. Surya Sari Teknik. *Repositori Dinamika*, 27-28.
- Wardana, F. C. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 3, 3-4.
- Kusumayudha, I. (2019). Perancangan Visual Mobile App Interface Produk Zebra Pro Sebagai Media Informasi dan Promosi. *Digilib ISI*, 9.
- Ghiffari, A. A. (2019). Perancangan Ulang User Interface Website Politeknik Kesehatan Masyarakat Menggunakan Metode User Centered Design. *e-Proceeding of Engineering*, 6, 2.
- Zain, H. R. (2023). Perancangan Website Magetiart Menggunakan Metode User Centered Design. *Tanra Desain Komunikasi Visual*, 10, 149.
- Nugroho, D. R. (2022). Rancang Bangun Desain UI/UX Website "Jagal Outdoor Solo". *Digilib UNS*, 22-23.
- Mizoguchi, M. M. (2021). Perancangan Konsep Visual Website Pengenalan Sustainable Fashion Untuk Remaja. *Digilib ISI*, 5-7.
- Iqbal, M. (2022, Juli Jumat). *Website Adalah: Pengertian Menurut Para Ahli, Fungsi, Jenis, dan Manfaatnya*. Diambil kembali dari Lindungi hutan:
<https://lindungihutan.com/blog/pengertian-website-adalah/>
- Sasongko, T. (2022). Perancangan Website "Rinner" Dengan Metode User Centered Design. *Digilib ISI*, 14-15.

Website

<https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/> diakses pada 10 April 2023 pukul 16:01 WIB

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya> diakses pada 24 Juni 2023 pukul 13:50 WIB

<https://www.creatia.id/apa-itu-web-company-profile-simak-penjelasan-lengkap-berikut-ini> diakses pada 25 Juni 2023 pukul 17:28 WIB

<https://sevenmediatech.co.id/2021/10/08/perbedaan-webiste-shop-dan-web-company-profile/> diakses pada 6 Juli 2023 pukul 18:30 WIB

<https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah/> diakses pada 22 Juli pukul 19:54 WIB

