

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sampah hingga saat ini masih menjadi permasalahan global karena semakin bertambahnya populasi manusia semakin bertambah pula jumlah sampah yang dihasilkan, oleh karena itu permasalahan sampah ini perlu segera diselesaikan karena jika tidak akan dapat menimbulkan dampak negatif bagi lingkungan seperti pencemaran, timbulnya wabah penyakit bahkan bisa menyebabkan bencana alam. Salah satu solusi untuk menyelesaikan permasalahan sampah yaitu dengan pengelolaan sampah menggunakan bank sampah, bank sampah merupakan tempat untuk mengumpulkan sampah kemudian pihak yang mengumpulkan atau nasabah bank sampah akan mendapatkan uang sesuai dengan jumlah sampah yang mereka kumpulkan. Solusi bank sampah ini cukup efektif diterapkan untuk menanggulangi permasalahan sampah karena selain berdampak terhadap lingkungan agar menjadi lebih bersih bank sampah juga berdampak pada pergerakan ekonomi masyarakat.

Akan tetapi dalam praktiknya pengelola dan nasabah bank sampah mengalami kendala dalam hal administrasi perbankan yang kurang efisien seperti dalam melakukan pencatatan setiap transaksi, pendataan sampah hingga penarikan saldo. Permasalahan ini yang melatarbelakangi perancangan konsep visual aplikasi bank sampah Yogyakarta dibuat. Media aplikasi dipilih karena dapat memuat berbagai fitur yang bisa menyelesaikan beberapa masalah sekaligus dan juga sudah mendapat dukungan dari DLH Yogyakarta serta beberapa pihak pengelola dan nasabah bank sampah yang ada di Yogyakarta.

Perancangan konsep visual aplikasi bank sampah Yogyakarta ini menggunakan *sprint* sebagai metode perancangan desain. *Sprint* adalah sebuah metode untuk membuat sebuah produk baik produk digital, produk fisik dan bahkan produk layanan jasa dengan cepat dan efisien. Metode ini dibuat oleh Jake Knapp dari Google Venture, *sprint* memiliki 5 tahapan,

yaitu: *map and target*, *sketch*, *decide*, *prototype* dan *test*. Dari metode desain ini kemudian dipadukan dengan ilmu desain komunikasi visual mengenai penggunaan warna sehingga dapat mewakili identitas aplikasi, penggunaan tipografi sehingga pesan verbal yang disampaikan mudah terbaca, penggunaan ikon sehingga pesan visual yang disampaikan mudah dipahami sampai penggunaan *layout* untuk menyusun tata letak dari elemen-elemen aplikasi menjadi sebuah halaman utuh sehingga tercipta sebuah tampilan aplikasi yang mudah dipahami dan mudah digunakan oleh pengguna.

Setelah melalui tahap *test* dari metode *sprint*, hasil yang diperoleh dari *test prototype* kepada beberapa pengelola serta nasabah bank sampah di Yogyakarta mendapatkan apresiasi dan dukungan yang sangat bagus karena memang bisa mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka alami, dan diharapkan untuk ke depannya konsep visual aplikasi bank sampah Yogyakarta ini dapat segera diproduksi menjadi aplikasi yang utuh agar dapat segera dimanfaatkan oleh masyarakat.

B. Saran

Dalam perancangan konsep visual aplikasi bank sampah Yogyakarta ini menggunakan *sprint* sebagai metode desain untuk memudahkan proses perancangan yang berhubungan dengan produk digital aplikasi, sedangkan dalam perancangan dengan media lain mungkin akan lebih tepat jika menggunakan metode yang berbeda. Akan tetapi perancang masih merasa kurang maksimal dalam menerapkan metode *sprint* dalam perancangan ini sebab terbatas oleh aturan perancangan Tugas Akhir yang hanya boleh dikerjakan secara individu, meskipun metode ini juga bisa diterapkan secara individu akan tetapi bisa lebih maksimal lagi hasilnya jika metode ini diterapkan secara tim sehingga dalam proses *brainstorming* bisa lebih dalam dan dalam proses pengerjaan bisa lebih cepat terselesaikan. Oleh sebab itu dalam perancangan ini terutama pada perancangan ikon-ikon aplikasi masih terasa kurang maksimal dalam mengeksplorasi bentuk-bentuk ikonnya karena keterbatasan waktu, sehingga dalam perancangan selanjutnya agar lebih bisa mengatur waktu dengan membuat *timeline* target perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Buyens, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Danesi, Marcel. (2004). *Pesan, Tanda, dan Makna*, Yogyakarta: Jala Sutra.
- Febrian, Jack. (2007). *Kamus Komputer & Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika.
- Garrett, Jesse James. (2010). *The Elements of User experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. United States: New Riders.
- Knapp, Jake. (2000). *Sprint*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Maharsi, Indiria. (2013). *TIPOGRAFI*, Yogyakarta: CAPS.
- Mayhew, Deborah. (1991). *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. United States: Prentice Hall.
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi.
- Pratas, Antonio. (2014). *Creating Flat Design Websites*, Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Salbino, Sherief. (2014). *Buku pintar gadget untuk pemula oleh pemula*, Jakarta: Penerbit Kunci Komunikasi.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2010). *NIRMANA Elemen-elemen Seni Dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Walker, M., Takayama, L., dan Landay, J. A.. (2002). *High-Fidelity or LowFidelity, Paper or Komputer? Choosing Attributes When Testing Web Prototypes*, Human Factors and Ergonomics Society. California.

Yudhanto, Yudha dan Ardhi Wijayanto. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasik Android dengan Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Tautan

<http://lingkunganhidup.jogjakota.go.id/page/index/basis-data>. diakses 17 November 2017.

<http://nationalgeographic.co.id/berita/2016/08/indonesia-penghasil-sampah-plastik-kedua-terbesar-di-dunia>. diakses 17 November 2017.

<https://www.codepolitan.com/versi-versi-android-hingga-saat-ini-59c4ba1c88350>

