

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan yang dilakukan melalui pendekatan *design thinking*, simpulan dalam tugas akhir ini disampaikan sebagai berikut: Perancangan platform *e-commerce* berbasis UI/UX untuk brand Funnara Karanganyar disusun sebagai langkah strategis untuk menjawab tantangan dalam pengelolaan bisnis fashion di era digital. Sebagai UMKM yang bergerak di bidang fashion keluarga dan perempuan sejak tahun 2017, Funnara membutuhkan identitas visual dan sistem penjualan yang lebih mandiri serta selaras dengan perkembangan tren dan kebutuhan konsumen saat ini.

Permasalahan utama yang melatarbelakangi perancangan ini adalah ketergantungan Funnara terhadap platform marketplace yang berdampak pada fluktuasi omzet secara signifikan. Ketentuan biaya administrasi dan penalti dari pihak ketiga menyebabkan margin keuntungan menurun dan memengaruhi kestabilan produksi serta penjualan. Berdasarkan data penjualan selama tahun 2024 hingga awal 2025, terlihat adanya pola ketidakteraturan dalam omzet bulanan yang menunjukkan bahwa strategi pemasaran dan sistem distribusi perlu ditingkatkan melalui pendekatan yang lebih terkendali dan efisien.

Perancangan ini bertujuan untuk merancang platform *e-commerce* mandiri dengan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal, guna mendukung proses transaksi, memperkuat identitas brand, serta memberikan kendali lebih besar terhadap pemasaran dan hubungan dengan pelanggan. Dengan

adanya sistem ini, diharapkan Funnara dapat meningkatkan kinerja bisnis sekaligus membangun loyalitas konsumen secara berkelanjutan.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada pendekatan *Design thinking*, yang terdiri atas lima tahapan: empati, definisi masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, dan uji coba. Namun, tahap uji coba belum dilakukan karena perancangan difokuskan pada penyusunan desain UI/UX sebagai dasar awal pengembangan sistem. Desain yang dihasilkan masih berupa prototipe visual dan belum berbentuk sistem fungsional, sehingga belum memungkinkan untuk diuji langsung oleh pengguna. Pengujian direncanakan akan dilakukan pada tahap implementasi bersama tim teknis.

Hasil dari perancangan ini meliputi rancangan visual platform *e-commerce* Funnara dengan struktur UI/UX yang terorganisir dan ramah pengguna, serta berbagai media promosi pendukung seperti X-Banner, poster, stiker, T-Shirt, totebag, mug, gantungan kunci, dan kartu ucapan. Seluruh elemen dirancang secara konsisten untuk mencerminkan karakter brand yang modern, hangat, dan profesional.

Perancangan ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat bagi brand Funnara dalam mengembangkan sistem pemasaran digital yang lebih efektif, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi pelaku UMKM lain yang menghadapi tantangan serupa. Selain memperkuat identitas visual, sistem ini juga dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar secara mandiri. Bagi masyarakat, hadirnya platform ini dapat memberikan pengalaman berbelanja

produk lokal yang lebih nyaman, mudah diakses, dan terpercaya, sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di tingkat daerah.

B. SARAN

Berdasarkan hasil perancangan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk mendukung implementasi desain UI/UX secara optimal dan berkelanjutan. Salah satu hal penting adalah melakukan uji coba langsung (*usability testing*) dengan melibatkan calon pengguna untuk mengetahui tingkat keterpahaman, kenyamanan, serta efektivitas desain dalam konteks penggunaan nyata. Hasil dari proses ini dapat menjadi acuan dalam menyempurnakan elemen visual maupun fungsional sebelum diterapkan secara menyeluruh ke dalam sistem digital.

Penerapan beberapa fitur tambahan seperti pengelolaan stok secara real-time, notifikasi otomatis, dan visualisasi data penjualan melalui dashboard interaktif perlu dikembangkan lebih lanjut. Fitur-fitur tersebut berfungsi untuk memperkuat platform sebagai alat bantu operasional bisnis, sehingga tidak hanya berperan sebagai media transaksi, tetapi juga sebagai sarana pemantauan kinerja dan pengambilan keputusan yang lebih akurat dan efisien.

Selain ditujukan untuk kepentingan internal Funnara, desain yang telah dirancang juga memiliki potensi sebagai referensi pengembangan digital mandiri bagi pelaku UMKM lainnya, khususnya di bidang fashion. Platform ini memungkinkan pengusaha untuk membangun sistem pemasaran dan branding yang lebih fleksibel tanpa bergantung sepenuhnya pada kebijakan platform pihak ketiga.

Realisasi desain ke dalam sistem digital yang fungsional perlu melibatkan tim pengembang profesional. Proses konversi dari desain prototipe ke sistem yang dapat dioperasikan secara penuh memerlukan keahlian teknis, mulai dari pemrograman antarmuka hingga pengelolaan basis data. Kolaborasi yang terarah akan mempercepat implementasi dan memastikan bahwa desain dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan bisnis Funnara secara menyeluruh.

