

BAB IV PENUTUPAN

4.1 Kesimpulan

Setelah serangkaian laporan tim *growth* akan tingginya *bounce rate* dan keluhan dari pengguna langsung, terjadilah perombakan cukup besar yang dibuat terhadap produk digital InKanteen terutama untuk InKanteen web app. Namun pengembangan produk digital InKanteen tidak sampai disitu saja. Tim *product* tidak berhenti terus memantau performa produk di sisi pengguna, agar produk yang dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan, dan juga selalu mengikuti perkembangan zaman.

Dalam laporan tugas akhir ini, *product designer* mempunyai peran penting untuk mengembangkan dan memperbaiki produk-produk digital perusahaan. *Product designer* bertanggung jawab merancang produk yang tidak hanya estetik, namun juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu *product designer* juga berperan sebagai jembatan antara tim *sales* dan tim pengembang.

Proses desain produk-produk digital InKanteen melibatkan penelitian pasar, analisis kompetitor, pengembangan prototipe, pengujian, dan iterasi berulang. Pendekatan ini dilakukan demi menghasilkan produk-produk inovatif dan memikat bagi konsumen.

Kolaborasi dan komunikasi yang efektif merupakan aspek yang sangat penting dalam menjadi pekerjaan *product designer* di InKanteen. Kemampuan untuk bekerjasama dengan tim divisi lain, memahami kebutuhan pengguna, serta mengartikulasikan ide-ide desain secara jelas hingga menjadi sebuah desain produk

yang matang merupakan faktor penentu keberhasilan dalam menghasilkan produk yang sukses.

4.2 Saran

Mata kuliah Human Computer Interaction telah mengenalkan penulis terhadap dunia product design meliputi proses desain dan manajemen produknya. Beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan untuk pengembangan selanjutnya khususnya bagi *product designer* sebagai berikut:

1. Sebagai tim yang bertanggung jawab atas keberhasilan produk dalam mengkomunikasikan tujuannya ke pengguna, *product designer* harus terus mengamati dan mengumpulkan feedback dari pengguna.
2. Kolaborasi antar tim merupakan aspek yang sangat penting dalam bekerja sebagai *product designer*. Melakukan pertemuan rutin, berbagi informasi, serta menjalin hubungan baik dengan tim lintas divisi dapat membantu memastikan bahwa visi desain dan kebutuhan pengguna terintegrasi dengan baik dalam setiap tahap pengembangan produk.
3. Tidak ragu untuk bereksplorasi konsep-konsep baru yang inovatif. Baik itu dari sisi fitur serta tampilan. Namun juga tidak lupa memperhatikan kebutuhan pengguna yang sesungguhnya.
4. Terus mengikuti perkembangan terbaru dalam desain dan teknologi industri yang dikerjakan. Mengamati tren desain global, menjaga agar produk tetap *fresh* dan relevan dengan pasar.
5. *Product designer* perlu terus mengasah pengetahuan serta kemampuan khususnya dalam hal yang berkaitan dengan desain itu sendiri. Hal ini dapat

dilakukan dengan mengikuti program pelatihan, *workshop*, seminar, atau investasi dalam bentuk buku atau modul digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Brown, "Design Thinking for Social Innovation By Tim Brown & Jocelyn Wyatt Stanford Social Innovation Review," *Stanford Soc. Innov. Rev.*, vol. Winter, no. Winter 2010, pp. 30–35, 2010, [Online]. Available: http://www.ssireview.org/images/articles/2010W1_Features_DesignThinking.pdf
- [2] W. J. W. Keijzer-Broers and M. de Reuver, "Applying agile design sprint methods in action design research: Prototyping a health and wellbeing platform," *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 9661 LNCS, pp. 68–80, 2016, doi: 10.1007/978-3-319-39294-3_5.
- [3] C. T. Rochelle King, Elizabeth F Churchill, *Designing with Data: Improving the User Experience with A/B Testing*. 2017.
- [4] J. Yablonski, *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. O'Reilly Media, Incorporated, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=fve3yQEACAAJ>