

Laporan Riset Pengguna

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua metode utama untuk mengumpulkan data, yaitu wawancara dan kuesioner, yang difokuskan pada penggunaan aplikasi Bantu Dong. Tujuan dari riset ini adalah untuk memahami pengalaman pengguna dan harapan mereka terhadap aplikasi yang akan dirancang, serta mengidentifikasi tantangan yang mereka hadapi dalam proses penjualan dan pembelian barang.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap mahasiswa yang merupakan pengguna potensial atau pengguna aplikasi Bantu Dong. Proses wawancara berlangsung dengan durasi antara 10 hingga 20 menit per sesi. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami pengalaman, persepsi, dan harapan mahasiswa terhadap aplikasi Bantu Dong, serta mengidentifikasi tantangan yang mereka hadapi dalam penggunaannya. Pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka, memungkinkan responden untuk memberikan jawaban mendalam terkait kebiasaan penggunaan aplikasi, fitur yang diinginkan, dan saran perbaikan.

2. Kuesioner

Kuesioner disebarakan kepada pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang terlibat atau berpotensi menggunakan aplikasi Bantu Dong. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif mengenai penggunaan aplikasi, manfaat yang dirasakan, serta hambatan yang dihadapi oleh pelaku UMKM. Pertanyaan dalam kuesioner mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, efektivitas fitur, dan dampak aplikasi terhadap kegiatan bisnis mereka.

Dengan kombinasi wawancara dan kuesioner, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang penggunaan aplikasi Bantu Dong dari perspektif mahasiswa dan pelaku UMKM, sehingga dapat digunakan untuk pengembangan dan peningkatan aplikasi di masa mendatang.

3. Profil Partisipan

Partisipan 1: Fikri

- **Demografi:** Laki-laki, usia 20 tahun, Mahasiswa dengan tingkat pemahaman teknologi menengah.
- **Kebiasaan Pembelian Barang:** Terbiasa membeli barang secara offline agar dapat diketahui keaslian produk tersebut, ataupun hanya sekedar ingin membeli produk rumahan yang dijual oleh UMKM sekitar.
- **Harapan Terhadap Aplikasi:** Perlunya perbaikan pada bagian Home Page dan Toko terdekat, teks pada ikon nya terlalu kecil, sehingga untuk lansia akan sangat terganggu. Secara fungsional sudah bagus, karena didalam aplikasi Bantu Dong semuanya sudah All in One termasuk metode Top Up.

Partisipan 2: Evan

- Demografi: Laki-laki, usia 21 tahun, Mahasiswa dengan tingkat pemahaman teknologi menengah.
- Kebiasaan Pembelian Barang: Evan terbiasa menggunakan pembelian produk menggunakan Aplikasi, ketika ingin membeli bahan bangunan terkadang harus membeli offline, tidak mengetahui stok tersedia.
- Harapan Terhadap Aplikasi: Ingin aplikasi yang ramah pengguna, terutama bagi orang tua yang tidak terbiasa dengan teknologi, serta menyediakan wadah atau tempat untuk penjualan produk UMKM sekitar.

4. Hasil Wawancara/Observasi

Berikut hasil wawancara yang kami dapat:

1. Fikri terbiasa membeli barang secara offline. Kebiasaan ini didorong oleh dua alasan utama: untuk memastikan keaslian produk yang dibelinya dan untuk mendukung UMKM lokal dengan membeli produk rumahan yang mereka jual.
2. Evan terbiasa menggunakan pembelian produk menggunakan aplikasi, namun untuk membeli bahan bangunan terkadang harus membeli offline dan tidak dapat mengetahui stok produk yang diinginkan.
3. Harapan Terhadap Aplikasi:
Fikri mengapresiasi fungsionalitas *all-in-one* aplikasi, termasuk metode Top Up, namun menyarankan perbaikan desain antarmuka agar lebih ramah pengguna, terutama untuk lansia.
Evan mengharapkan aplikasi yang intuitif dan mudah digunakan, khususnya bagi orang tua yang kurang terbiasa dengan teknologi, serta fitur khusus untuk mempromosikan produk UMKM lokal.
4. Kedua partisipan mengungkapkan bahwa hadiah atau reward (baik berupa uang atau barang) memiliki pengaruh besar dalam memotivasi mereka untuk lebih aktif mengelola sampah. Andin khususnya merasa bahwa adanya reward yang jelas membuatnya lebih rajin memisahkan sampah, sementara Ibu Faiz lebih memilih cashback karena lebih langsung terasa manfaatnya.
5. Baik Andin dan Ibu Faiz sepakat bahwa edukasi yang berkelanjutan dan kampanye sosial media dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pengelolaan sampah berbasis ekonomi sirkular.

5. Kebutuhan terhadap Aplikasi Bantu Dong

Berdasarkan masukan dari kedua partisipan, kebutuhan utama untuk pengembangan aplikasi Bantu Dong adalah:

- a) **Peningkatan Desain Antarmuka:** Memperbesar ukuran teks dan ikon, serta menyederhanakan navigasi untuk memastikan aplikasi ramah bagi semua kelompok usia, termasuk lansia.

- b) **Informasi Produk yang Akurat:** Menyediakan fitur untuk menampilkan stok produk secara real-time, terutama untuk barang spesifik seperti bahan bangunan, guna mendukung pengambilan keputusan pembelian.
- c) **Promosi UMKM Lokal:** Mengembangkan wadah atau fitur khusus dalam aplikasi untuk memamerkan dan memasarkan produk UMKM sekitar, sehingga meningkatkan visibilitas dan penjualan mereka.
- d) **Aksesibilitas Teknologi:** Memastikan aplikasi memiliki desain yang intuitif dan mudah dipahami oleh pengguna dengan literasi digital rendah, seperti orang tua.