

BAB V. KESIMPULAN & SARAN

V.1. Kesimpulan

Terkait uraian-uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kelemahan sistem yang ada pada aplikasi Shopee Food berakibat fatal. Hal tersebut dapat merugikan kedua pihak, baik dari konsumen ataupun pengemudi. Sehingga perancang membuat desain untuk menambal kelemahan sistem yang ada pada aplikasi Shopee Food dengan berupa mendesain dan mengonsept sebuah *mobile game*. *Mobile game* ini dapat diakses saat sedang memesan Shopee Food, agar konsumen dapat tetap memperhatikan pesannya. Selain itu, *mobile game* ini pun telah dirancang dengan adanya berupa notifikasi saat *game* berlangsung. Sehingga konsumen tidak perlu khawatir akan terlewatnya pesanan yang sedang ditunggu. *Mobile game* ini diharapkan dapat membantu kedua pihak agar komunikasi yang berlangsung dapat berjalan dengan lancar tanpa ada pihak yang dirugikan serta mengisi kekosongan waktu bagi konsumen agar tidak merasa bosan saat sedang menunggu pesanan di aplikasi Shopee Food.

V.2. Saran

Mediasi mengenai ajakan untuk tetap memperhatikan proses pemesanan makanan hingga selesai melalui *platform* ojek *online* masih belum banyak diadakan di Indonesia. Sementara itu, perilaku konsumen yang lepas akan perhatiannya saat memesan makanan tidak jarang terjadi. Bahkan *platform* itu sendiri tidak menyediakan mediasi tersebut. Meskipun beberapa *platform* memiliki fitur notifikasi, namun masih ada peluang konsumen lalai terhadap pesannya. Oleh karena itu, mediasi kepada konsumen tetap dibutuhkan baik di dalam atau di luar *platform*. Sehingga konsumen akan tetap selalu diingatkan. Maka saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas mediasi ini di berbagai *platform* ojek *online* atau di media lainnya. Mediasi tersebut dapat berupa iklan sosial, film, atau poster. Dengan begitu, kelalaian konsumen terhadap pesannya dapat diminimalisir dengan baik.