

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1. Kesimpulan**

GO-JEK adalah aplikasi pertama yang menghadirkan ojek *online* sebelum pesaing bermunculan seperti GRAB. Aplikasi ini mempermudah masyarakat untuk bepergian dengan cara memesan kendaraan di aplikasi cukup dengan *smartphone*. Saat konsumen melakukan pemesanan dengan menggunakan aplikasi, *detail* pemesanan seperti jarak tempuh, harga, identitas pengemudi, lama waktu pengemudi tiba ke lokasi konsumen, serta data perusahaan pengelolanya sudah langsung tersaji pada layar *smartphone* konsumen. Namun terkadang tidak semua orang yang mengorder memberikan penilaian yang baik, walau *driver* sendiri telah melayaninya dengan baik. Walau begitu masyarakat telah terbantu dengan adanya ojek *online* ini sehingga sangat memudahkan masyarakat untuk bepergian maupun membeli makanan tanpa keluar dari rumah mereka.

Dalam menjelaskan profesi ojek *online* kepada masyarakat penulis membuat media komik agar lebih menarik dan mudah di mengerti oleh semua masyarakat baik dari kalangan remaja hingga orang dewasa. Dalam pembuatan komik ini diharapkan sesama *driver* ojek *online* mampu untuk saling kerja sama dan saling mendukung begitu pula dengan pengguna ojek *online* agar bisa menghargai dan lebih bijak untuk menggunakan aplikasi gojek tersebut.

## V.2. Saran

Pembuatan komik ini bertujuan untuk menyadarkan pengguna ojek *online* dalam konten yang menarik dengan menggunakan gambar. Media komik dengan judul susah senang ojek *online* dapat dikembangkan kembali dari beberapa aspek antara lain :

- A. Batasan masalah yang digunakan dapat diperluas kembali, tidak hanya berfokus kepada perilaku konsumen terhadap *driver* ojek *online*.
- B. Dapat ditambah dengan menceritakan kehidupan sehari-hari *driver* ojek *online* agar lebih menarik.
- C. Media yang digunakan bisa lebih baik lagi seperti animasi 3d atau yang lain nya mengingat perkembangan zaman tidak henti-hentinya berkembang.