

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah menjalani proses pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis aplikasi KOMBIKU, pengkarya menemukan banyak kekurangan pada aplikasi yang menjadi faktor ketidakpuasan pengguna, diantaranya desain antarmuka aplikasi yang tidak memenuhi kaidah desain serta tata letak halaman yang menyulitkan pengguna dalam menyerap informasi menjadi alasan kuat perlunya pengembangan aplikasi KOMBIKU. Pengkarya berharap dengan adanya *redesain* antarmuka aplikasi KOMBIKU ini mampu menjadi solusi dari permasalahan mengenai kurangnya kenyamanan *user* saat menggunakan aplikasi KOMBIKU, serta mempermudah pengguna dalam mengikuti alur dalam pemesanan layanan yang ada.

Pada *redesain* antarmuka aplikasi KOMBIKU ini pengguna dapat dengan mudah menemukan layanan yang mereka inginkan melalui desain antarmuka yang di desain lebih *simple* dan atraktif sehingga pengguna dapat dengan mudah menyerap informasi yang ada, pengkarya juga menambahkan fitur tambahan baru pada aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan pengguna sekaligus meningkatkan mutu pelayanan yang diberikan, sehingga menarik pengguna baru untuk menggunakan aplikasi KOMBIKU.

B. Saran

1. Bagi Penulis

Perancangan *redesain* antarmuka ini diharapkan menjadi sebuah wadah bagi perancang dalam mencoba menciptakan solusi dari permasalahan yang ada dilingkungan sekitar terkait dengan desain komunikasi visual.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan yang akan dibuat oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada lingkungan disekitar. Mahasiswa diharapkan mampu memilih objek yang dirasa lebih membutuhkan solusi terkait Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi KOMBIKU

Desain antarmuka merupakan suatu bagian penting yang memiliki pengaruh kuat dalam penggunaan sebuah aplikasi. Maka dari itu dengan adanya *redesain* antarmuka ini diharapkan aplikasi KOMBIKU akan lebih menarik perhatian dan meningkatkan kenyamanan penggunaanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus , 2019. *Pengembangan UI/UX: Merancang Nyawa Sebuah Aplikasi*
- Allsopp, Bruce. 1977. *A Modern Theory of Architecture*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Creeber, G. and Martin, R., (ed)., 2009, *Digital Cultures: Understanding New Media*, Berkshire-England: Open University Press.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pesan Tanda dan Makna : Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Galitz, Wilbert O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Indianapolis, IN: Wiley Publishing
- Garrett, Jesse James. (2011) *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, Second Edition, California: New Riders.
- ISO 9241, 1, 1998. *Ergonomic requirements for office work with visual display terminals*
- Jonathan, Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta :Graha Ilmu
- Kusrianto, Adi.2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta.
- Manovich, Lev. 2001. *Language of New Media*. London: MIT Press, cop.
- McQuail, Denis. 2009. *Mass Communication Theory*. London: Stage Publication.
- Nielsen, J., Molich, R. 1990. *Heuristic evaluation of user interfaces, Prosiding SIGCHI conference on Human factors in computing systems: Empowering people*
- Nielsen, J., Molich, R. 2012. *Usability 101: Introduction to usability*
- O.Leavitt, M., & Shneiderman , B. (2003). *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*.
- Pressman, Roger S. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York:McGraw-Hill Higher Education, 2010.
- Rustan, Surianto. 2009. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C. V Andi OFFSET

- Rustan, Surianto., 2010. *Huruf Font Tipografi*, Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, A. S., & Sunarya, Y.Y. (2000). Pengantar Tinjauan Desain. Bandung: Penerbit ITB.
- Shneiderman, Ben & Catherine Plaisant. 2010. *Designing The User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. United States of America: Pearson Higher Education
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Supriyanta. 2015. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Deepublish
- Tilley, Alvin R. dan Henry Dreyfuss Associates. (2001). *The Measure of Man and Woman: Human Factors in Design, Revised Edition*. New York: Whitney Library of Design.

Tautan :

- Awwabiin , Salma. 2020 <https://www.niagahoster.co.id> diakses pada 1 Juni 2021
- Dwinawan. 2017 <https://medium.com> diakses pada 5 Juni 2021
- Hidayati, Khairina. 2021 <https://glints.com> diakses pada 1 Juni 2021
- <https://inixindojogja.co.id> diakses pada 4 Maret 2021
- <https://jdih.dephub.go.id> diakses pada 20 Desember 2020
- <https://play.google.com> diakses 20 Desember 2020
- <https://www.statista.com> diakses pada 25 Maret 2021
- Lam, Thai . 2016 <https://blog.prototypr.io> diakses pada 8 Juni 2021
- Risky, Dimas. 2019 <https://medium.com> diakses pada 5 Juni 2021