

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Setelah melakukan kajian terhadap *redesign user interface/user experience UI/UX* aplikasi Nglarisi UKM Jepara, penulis dalam melakukan riset yang bersentuhan langsung dengan pengguna dan calon pengguna aplikasi Nglarisi UKM Jepara, dalam proses riset, penulis menemukan berbagai macam kebutuhan, kesulitan, serta harapan-harapan kedepannya untuk dapat ditampilkan dalam redesain *UI/UX* aplikasi Nglarisi UKM Jepara, yang dapat disimpulkan dalam beberapa poin berikut:

#### **A. Kesimpulan**

1. Desain antarmuka yang baik adalah desain yang dapat memudahkan pengguna saat mengakses sebuah aplikasi dalam mendapatkan informasi, kita harus dapat mengetahui kebutuhan serta kesulitan dari pengguna saat melakukan proses redesain *UI/UX* aplikasi Nglarisi UKM Jepara.
2. Penambahan beberapa fitur baru untuk redesain *UI/UX* aplikasi Nglarisi UKM ini lebih memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi Nglarisi UKM dan dapat memaksimalkan fungsi aplikasi Nglarisi untuk dapat digunakan oleh masyarakat jepara sehari-hari.
3. Setelah melakukan *user test* kepada beberapa calon pengguna, tampilan baru dari aplikasi Nglarisi UKM jepara ini dinilai lebih mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi di aplikasi.
4. Tampilan yang simple dan bersih serta pemampatan karakter ilustrasi yang memiliki ciri khas dengan pakaian jawa, membuat tampilan aplikasi

Nglarisi UKM lebih atraktif dan menarik, membuat pengguna lebih nyaman untuk dikunjungi dan diakses sehari-hari.

5. Peluncuran *UI/UX* aplikasi Nglarisi UKM Jepara merupakan terobosan baru yang belum ada sebelumnya.

## **B. Saran**

Dalam redesain *UI/UX* aplikasi Nglarisi UKM Jepara penulis menemui beberapa kendala yang nantinya dapat diperhatikan dalam proses desain maupun riset yang penulis tuangkan dalam bentuk saran kedepannya bagi pembaca, berikut adalah rangkuman beberapa poin saran:

1. Dalam proses penelitian atau riset, ber empati dengan pengguna menjadi tolak ukur desain antarmuka yang kita sajikan.
2. Dalam proses eksekusi karya, menerapkan proses *test* beberapa kali ke pengguna adalah salah satu cara untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari perancangan, juga untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang ada pada saat *prototype*.
3. Sebagai desainer grafis kita dituntut untuk tetap *update* mengenai apa yang sedang hangat di dunia desain, perbanyak melihat referensi dan membaca sangat membantu dalam memecahkan masalah dalam desain serta supaya kita tetap bisa terus mengikuti perkembangan yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Anggraini S, Lia. 2014. *Desain Komunikasi Visual*, Bandung; Nuansa Cendekia
- Irawan, Bambang & Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: PT. Griya Kreasi (Penebar Swadaya Group)
- Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama.
- Sepris, Yonaldi. 2018. *Kewirausahaan Menumbuh Kembangkan UMKM Di Era Digital*. Padang: PT. Brain Insight Indonesia.
- Sihombing, Danton. 2017. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. (Cetakan ke 2). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama.

### Journal

- Irviani, Rita, Kasmi, Evi Setyorini, & Muhamad Muslihudin. 2018. *Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Kelompok Swadaya Masyarakat Desa Margakaya Pringsewu*. Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer. Vol. 4, No. 1 Tahun 2018.
- Park, C.H., & Kim, Y. G. (2003). *Identifying Key Factors Affecting Consumer Purchase Behavior in An Online Shopping Context*. *International Journal of Retail & Distribution Management*, Vol.31, No.1, pp.16-29.
- Halim, Herison. (2019). *Pengaruh User Interface Quality, Information Quality, Perceived Security, Perceived Privacy, Belief, Dan Knowledge Terhadap Niat Beli Barang Di Website E-Commerce di Indonesia*, Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan, Vol. 3/No.2, Maret – 2019: 63-69.

### Internet

- Hodak, Brittany. 2021. “*The Importance of Quality Customer Service*”, <https://medium.com/@brittanyhodak/the-importance-of-quality-customer-service-1b922106a977>, diakses pada 11 November 2021 pukul 21.55.

- Clary, Scott D. 2021. “*How Grab Became the Super App Of Southeast Asia*”, <https://medium.com/roi-overload/how-grab-became-the-super-app-of-southeast-asia-d9c4c2ac65f5>, diakses pada 11 Oktober 2021 pukul 12.22.
- Enterprise, Nus. 2018. “*Sentiments of Grab’s Every Day - Super App*”, <https://nusenterprise.medium.com/sentiments-of-grabs-every-day-super-app-d3b0df09eb87>, diakses pada 11 Oktober 2021 pukul 09.10
- Onho, John. 2018. “*The Flawed History of Graphical User Interfaces*”, <https://medium.com/s/story/lets-pretend-this-never-happened-8abf0bc9648c>, diakses pada 11 Oktober 2021 pukul 08.04
- Purba, Ivani Firus. 2019. “*Error Prevention And Error Message*”, <https://medium.com/@ivanipoerba/error-prevention-and-error-message-d3457110fd19>, diakses pada 10 november 2021 pukul 12.45
- Rahmayani, Indah. 2015. “*Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*”, [https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media), diakses pada 11 Oktober 2021 pukul 10.35.
- Smith, Amy. 2017. “*What is User Experience? What Makes a Good UX Design?*”, <https://blog.prototypr.io/what-is-user-experience-what-makes-a-good-ux-design-b404bb933bd0>. diakses pada 12 Oktober 2021 pukul 10.12.
- S, Pavel. 2018. “*Why App Quality is all Important*”, <https://magora-systems.com/mobile-app-quality-business-metrics/>, diakses pada 10 november 2021 pukul 13.17