

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan penggunaan user. Pada zaman sekarang platform digital atau sarana digital menjadi salah satu hal yang menjadi kebutuhan yang melekat dengan kehidupan manusia pada saat ini. Sehingga produk digital menjadi konsumsi yang mampu memberikan kemudahan, efisiensi waktu dan kecepatan. Dalam hal ini mandau studio memberikan sarana yang serupa.

Mandau adalah studio desain yang belum memiliki wadah untuk jasa dan produk, maka dapat disimpulkan melakukan perancangan *User Interface* mandau studio, yang nanti bisa menjadi wadah supaya audiens dapat melakukan pemakaian jasa atau memiliki produk dari mandau studio. dengan adanya perancangan *User Interface* dapat menjadi salah satu acuan kepada orang yang ingin melakukan pembuatan *User Interface* untuk brand atau perusahaan nya sendiri. Terlebih mandau belum memiliki sarana yang mampu mengakomodir dan keinginan konsumen. Dari hal demikian maka ditetapkan bauran media berupa UI dan lain nya.

Permasalahan yang dihadapi mandau memang perlu adanya sebuah bauran media yang mampu memberikan solusi efektif dan efisiensi waktu bagi konsumen. Maka hadir lah bauran media UI sebagai jawaban permasalahan yang dihadapi mengenai wadah bagi mandau dalam hal

produk dan jasa. Selain untuk produk dan jasa mandau tujuan dari garapan bauran media yang dipilih diperuntukan untuk memberikan efisiensi, kemudahan dan kecepatan dalam mengakomodir keinginan audiens atau konsumen yang menggunakan.

B. Saran

User Interface Perancangan ini bertujuan untuk menjadi wadah jasa dan produk bagi mandau studio untuk nanti nya bisa digunakan target *audience* yang dituju oleh Mandau. Bauran media yang dirancang ini memiliki peranan masing-masing dalam mencapai target *audience* nya. Tahap-tahap penjarangan pengumpulan data, ide, dan strategi dilewati untuk mencapai target yang tepat tentunya pada perancangan ini. Sebagai orang-orang bekerja diindustri kreatif dapat dengan bijak memakai/mengakses website untuk keperluan dibidang industri desain dan dapat menjadi acuan bagi pelaku kreatif dan pembelajaran baru yang nantinya dapat dipakai pada proses bekerja di industri kreatif dibidang maupun dibidang industri kreatif lainnya.

KEPUSTAKAAN

- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia
- Aakers, David, A dan Myers, John, G. (1995). *Advertising Management*. New Jersey: New Jersey Prentice Hall inc.
- Bekti, Bintu Humairah. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI
- Beaird, J (2016) *Merancang Situs Web yang Baik Bukanlah Hal yang Sulit*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Danton, Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia
- Dewi, Meliana. (2005). *Pengaruh Brand Personality, Brand Familiarity, Complementary Ability Pada Sikap Konsumen (Studi Kasus: Co-Branding Sony Ericsson)*. Skripsi Fakultas Ekonomi, Program Sarjana Strata 1 Universitas Kristen Maranatha, Bandung (tidak dipublikasikan).
- Gibler, D. M., & Miller, S. V. (2012). *Comparing the Foreign Aid Policies of Presidents Bush and Obama*. SOCIAL SCIENCE QUARTERLY, Volume 93, Number 5, 1202-1217.
- Keller, Kevin Lane. (2003). *Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity*. New Jersey: Prentice Hall.
- Jefkins, Frank. (1997). *Periklanan*. Jakarta: Erlangga
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Rustan, Suryanto. 2019. *Warna Jilid 1 & 2*. PT Lintas Kreasi Imaji: Jakarta
- Rangkuti, Freddy. 2002. *The Power of Brand, Teknik Mengelola Brand Equity dan Strategi Pengembangan Merek*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Shneiderman, Ben & Catherine Plaisant. (2010). *Designing The User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, United States of America: Pearson Higher Education.

Sachari, Agus. 2002. *Estetika*. Bandung : Penerbit ITB.

Sahat, Aditua. 2017. Pengaruh pengguna social media dan internet sebagai media informasi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Suyanto, M. 2007. *Marketing Strategy Top Brand Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.

Tybout, A.M. Calkins, T. 2000. Kellog on Branding. New Jersey : Jhon Wiley & Sons Inc.

Kotler, Philip (2000). Prinsip – Prinsip Pemasaran Manajemen, Jakarta : Prenhalindo.

Keller, Kevin Lane. (2003). Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity. New Jersey: Prentice Hall

Widodo, Andreas Slamet. 2010. Strategi Branding Djarum Black dalam Membentuk Psiko-Komunal "New Community"

Wijaya, B. S. (2012). The Development of Hierarchy of Effects Modelin Advertising. International Research Journal Business Studies, 5(1), 73-85.

Wilbert O. Galitz, The Essential Guide to User Interface Design. Canada: Wiley Publishing, Inc, 2002.

Reena Saini, 2013, Graphical User Interface Design Essentials & Process, International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering, Volume 3, Issue 9, ISSN : 2277 1128X.

Website.

<https://www.lifewire.com/what-is-a-mobile-application-2373354>, diakses tanggal 27 Desember 2012).

<http://mobiledevices.about.com/od/glossary/g/What-Is-A-Mobile-Application.htm>
(diakses pada tanggal: 17 September 2021

https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web (diakses 22 Maret 2020)

<https://epsikologi.com/psikologi-warna/#jenis-dan-arti-warna-dalam-ilmu-psikologi>

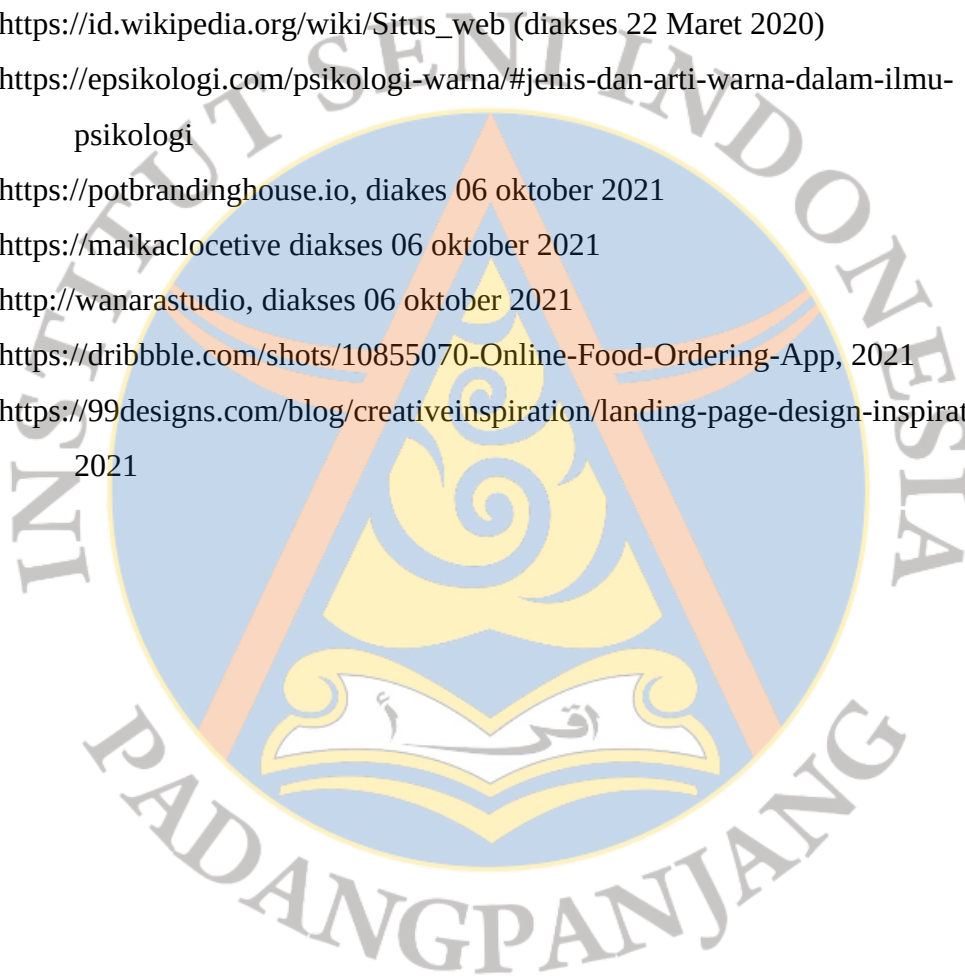
<https://potbrandinghouse.io>, diakses 06 oktober 2021

<https://maikaclocetive> diakses 06 oktober 2021

<http://wanarastudio>, diakses 06 oktober 2021

<https://dribbble.com/shots/10855070-Online-Food-Ordering-App>, 2021

<https://99designs.com/blog/creativeinspiration/landing-page-design-inspiration/>,
2021





LAMPIRAN I

Poster Pameran Tugas Akhir



Poster Pameran 2/3
(Dokumentasi: Beni Kuswara, 2022)







Pameran Tugas Akhir
(Dokumentasi: Beni Kuswara, 2022)

LAMPIRAN II

Sidang Komprehensif





Ujian Komprehensif
(Dokumentasi: Beni Kuswara, 2022)

LAMPIRAN III

Curriculum Vitae

ABOUT **PROFIL** ACHIEVEMENT PORTOFOLIO EDUCATION SKILLS **CONTACT ME**

Hi ! Aku Beni Kuswara
Mahasiswa
Institut Seni Indonesia
Padangpanjang

Software

Software	Proficiency
AI	90%
Ps	85%
Ae	75%
Pr	75%

What My Design Skills Included

☐ Designer Grafis ☐ Photographer ☐ Videografer

Profil
Aku Mahasiswa DKV di Institut Seni Indonesia Padangpanjang ,selain jadi Mahasiswa aku freelance sambil kuliah.

Education

Tahun	Sekolah
2004-2011	: Sekolah dasar (SDN 14 Lambah Sianok)
2011-2014	: Sekolah Menengah Keatas (SMP PSM BUKITTINGGI)
2014-2017	: Sekolah Menengah Atas (SMA Negeri 5 Bukittinggi)
2017-Sekarang	: Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Achievement

1. Juara 1 Film Pendek Tim (FLS2N) 2015 Kota Bukittinggi
2. Juara 1 Documentary Movie Competition (English Fair 2015) UPT Language Center & Auditorium Unand
3. Juara 2 Desain Poster Putra (FLS2N) 2015 Kota Bukittinggi
4. Juara 2 Desain Poster Putra (FLS2N) 2016 Kota Bukittinggi
5. Juara harapan 3 Desain Poster Putra (FLS2N) 2016 Provinsi Sumatra Barat.
6. Peserta Lomba Desain Poster "Revolution Of Makers 4th di SMA 3 Bukittinggi
7. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual 2018

Experience

- Exhibitors Rupa Tanya Ruang 2017
- Exhibitors Festival Kesenian Indonesia 2018
- Exhibitors Pekan Kesenian 2018
- Exhibitors Inagurasi ISI Padangpanjang 2018
- Exhibitors Inagurasi ISI Padangpanjang 2018
- Committee Humas Bukik 17 2017
- Committee Publikasi Exhibition Pekan Kesenian 2018
- Committee Acara Pekan Kreatifitas Mahasiswa 2019
- Vice Himpunan Mahasiswa Jurusan DKV 2018

Informasi Kontak

Nama : Beni Kuswara
Tempat/Tgl Lahir : Bukittinggi, 08-10-1997
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Jalan Syech Sulaiman Arrasulli No 67 B
RT/RW : 001/003
Kel/Desa : Aur Tajungkang Tengah Sawah
Kecamatan : Guguk Panjang
Agama : Islam
Status : Belum Kawin
Pekerjaan : Mahasiswa

Media Sosial

EMAIL: BENIKUSWARA22@GMAIL.COM
INSTAGRAM: SAKAIIIIIIIIII | MANDAU444
TWITTER: SAKAIIIIIIIIII
WHATSAPP: 0882 7087535

Curriculum Vitae (CV) A
(Sumber: Beni Kuswara 2022)