

BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan dan saran yang dapat menunjang dalam perbaikan penulisan yang akan datang.

1. Kesimpulan

Penulis telah melakukan proses Perancangan Media Promosi Aplikasi KOMBIKU. Langkah awal yang penulis lakukan adalah melakukan riset serta analisa data terhadap target audiens dan objek perancangan. Hal tersebut dilakukan untuk menentukan apakah perancangan sesuai dengan pencapaian informasi . Melalui studi kasus maupun landasan teori yang sudah penulis rangkum mengenai media promosi agar hasilnya dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Selain itu, melalui beberapa media pendukung, target audiens diharapkan tertarik untuk mengakses dan dapat mengoperasikan serta menikmati layanan aplikasi KOMBIKU. Dengan adanya perancangan media promosi ini target audiens dapat untuk lebih mengenal tentang layanan transportasi online KOMBIKU ini untuk membantu dalam kebutuhan sehari-hari..

2. Saran

Perancangan Media Promosi Layanan Transportasi Online Aplikasi KOMBIKU tentu masih memiliki kekurangan dalam penyampaian informasi tentang pengolahan data serta penggarapan karya. Saran dan kritikan yang membangun akan menjadi manfaat besar dalam penyempurnaan karya Tugas

Akhir ini. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan, menjadi referensi dalam perancangan media promosi berupa informasi bagi para mahasiswa lainnya. Selain itu diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat menambah wawasan masyarakat khususnya yang ingin mengenal transportasi online buatan anak negeri dan masyarakat yang berkecimpung dalam bisnis transportasi online lainnya. Garapan media promosi seperti transportasi online lokal di Indonesia diharapkan memiliki peluang dalam mengenalkan serta menginformasikan tentang layanan yang mereka miliki kepada masyarakat umum, dan pengolahan data atau desain media promosi yang dihasilkan tidak lekang dimakan zaman seiring berjalannya teknologi. Dengan adanya media promosi ini diharapkan kelak pelaku bisnis dibidang serupa dapat terbantu dalam menyalurkan gagasan kreatif mereka dengan landasan pengetahuan yang mumpuni. Untuk jurusan DKV diharapkan juga memiliki kerjasama dengan beberapa instansi swasta lokal karena akan sangat membantu mahasiswa dalam mengembangkan karyanya terutama pada karya media promosi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker David. *Aaker on Branding: 20 Principles That Driv Success*. 1996. New york
- Astrid S. Susanto, Sakinah Wan Abraham (Wan.) *Komunikasi: teori dan praktis* Penerbit Erlangga Jakarta.
- Budiman, Kris. *Semiotik visual*. 2004 Yogyakarta: Penerbit Buku Baik
- Fras cara, Jorge. *Communication Design, Principles, Methods and Practice*. 2004. Canada: Alworh Press
- Galitz, Wilbert O. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design: an introduction to GUI design principles and techniques*. Indianapolis: Wiley
- Gremillion, Ben. Matt Elis. Jerry Cao. 2015. *The Building Blocks of Visual Hierarchy Designing Visually Intuitive Web UI*. Poland: UxPin
- Imelda, Erik. 2014. *Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Sekolah Dasar Negeri Sukajadi 9 Bandung*. *Jurnal Sistem Informasi Akademik*, vol.3, no.4, Maret., 47-48
- Jonathan Sarwono. 2006. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Gtaha Ilmu
- JM Murphy. 1992. *Branding: A key marketing tool*. London
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi Publisher, Yogyakarta.
- Leonnard S. E., Comm M., Thung Feby. 2017. *The relationship of service quality, word-of-mouth, and repurchase intention in online transportation services*. *An International Journal*, 12(4): 224-231
- Lowdermilk, Travis. 2013. *User Centered Design*. California: O'Reilly
- N Morgan, A Pritchard, R Pride 2007. *Destination Branding*.
Poerwodarminta. 1983. *Komunikasi dan Bahasa Visuai*. Remadja Karya, Bandung.
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Rustan, Surianto. 2011. *Font& Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Shneiderman, Ben. Plaisant, Chaterine. Cohen, Maxine. Jacobs, Steven. Elmqvist, Niklas. Diakopoulos, Nicholas. 2016. *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Pearson. Edinburgh: Pearson Education Limited

