

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah melewati proses panjang dalam perencanaan perancangan redesain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), penulis akhirnya menghasilkan *prototype* aplikasi Cobaca yang terbaru. Redesain ini bertujuan untuk meningkatkan fungsionalitas, navigasi, dan estetika aplikasi sehingga pengguna diharapkan dapat memiliki pengalaman yang lebih baik saat menggunakan aplikasi Cobaca.

Redesain UI/UX dimulai dengan evaluasi mendalam terhadap antarmuka pengguna yang ada, termasuk tata letak, ikon, warna, dan elemen desain lainnya. Evaluasi ini akan membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan desain saat ini, serta menentukan aspek mana yang perlu diperbaiki.

Selain itu, pemahaman yang mendalam tentang pengguna aplikasi Cobaca juga menjadi fokus utama dalam proses redesain ini. Informasi tentang kebutuhan, preferensi, dan tantangan pengguna akan digunakan untuk menentukan fitur dan desain baru yang akan meningkatkan pengalaman pengguna.

Selama proses redesain, tata letak yang intuitif akan didesain agar pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan menggunakan aplikasi Cobaca. Pemilihan

warna yang tepat, yang konsisten dengan aplikasi Cobaca, juga akan diperhatikan untuk memperkuat identitas aplikasi.

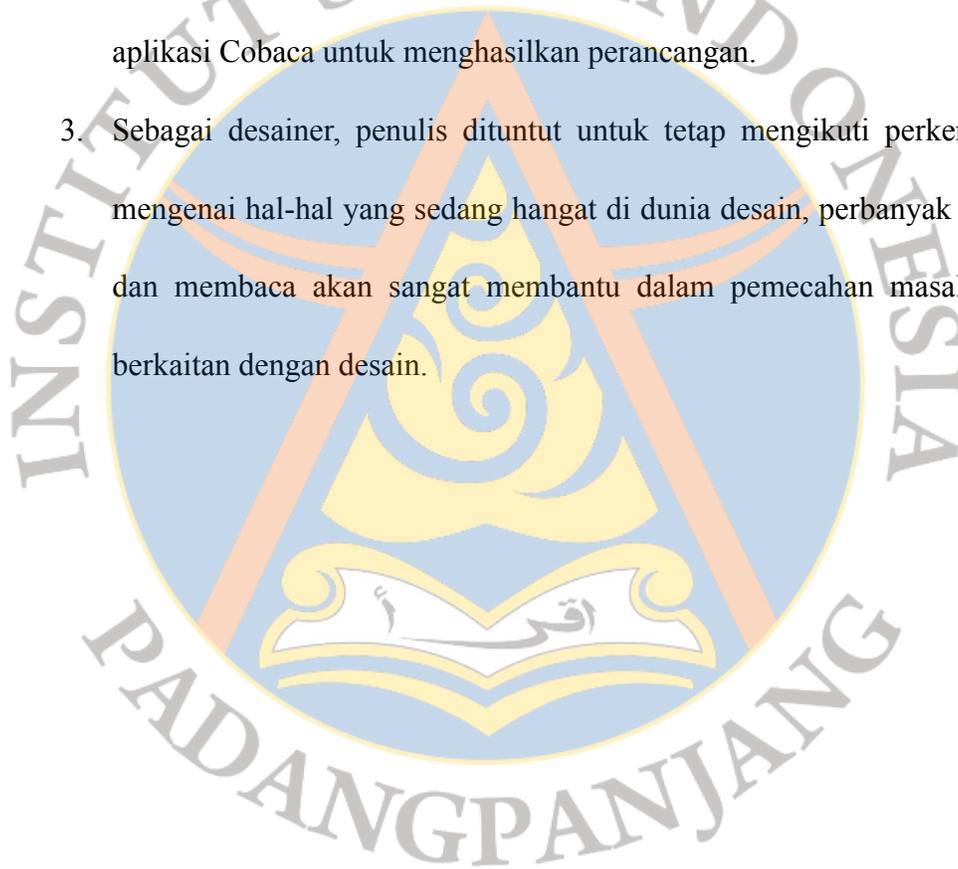
Terakhir, pengujian pengalaman pengguna yang komprehensif akan dilakukan setelah redesain UI/UX selesai melalui sebuah *prototype* aplikasi Cobaca. Pengujian ini akan membantu mengidentifikasi masalah dan kelemahan yang mungkin masih ada dalam aplikasi Cobaca, sehingga perbaikan dapat dilakukan untuk memastikan redesain yang sukses.

Secara keseluruhan, redesain UI/UX aplikasi Cobaca bertujuan untuk meningkatkan estetika dan pengalaman pengguna. Melalui evaluasi desain yang ada, pemahaman tentang pengguna, desain antarmuka yang intuitif, pemilihan warna yang tepat, dan pengujian pengguna yang komprehensif, aplikasi Cobaca akan mengalami perbaikan yang signifikan. Redesain ini akan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna aplikasi Cobaca.

## **B. Saran**

Dalam proses perancangan redesain UI/UX aplikasi Cobaca, penulis menemukan beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam proses perancangan. Penulis tuangkan dalam bentuk saran kedepannya, sebagai berikut:

1. Dalam proses perancangan redesain UI/UX aplikasi Cobaca, tinjauan terhadap aplikasi sebelumnya menjadi poin utama untuk menghasilkan redesain yang jauh lebih baik dan menarik.
2. Saat eksekusi karya sampai dengan hasil karya dalam bentuk *prototype*, penulis harus mempelajari banyak hal baru berkaitan dengan desain UI/UX aplikasi Cobaca untuk menghasilkan perancangan.
3. Sebagai desainer, penulis dituntut untuk tetap mengikuti perkembangan mengenai hal-hal yang sedang hangat di dunia desain, perbanyak referensi dan membaca akan sangat membantu dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan desain.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ali Nugraha, 2008. Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini. Bandung: JILSI foundation.
- Azhari, Shofani, Putra, I Dewa Alit Dwija, dan Komariah, Siti Hajar. Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Masa Pubertas, Menarche Dan Kesehatan Reproduksi Untuk Remaja Perempuan Usia 10-15 Tahun. Vol. 4 No. 3 ISSN 2355 9349. 2017.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2008. Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta.
- Endang Widjajanti Laksono. 1998. Meramalkan Zat Pewarna dengan Pendekatan Partikel dalam Kotak I-Dimensi. Cakrawala Pendidikan.1(17). Hlm 41-42.
- Galitz, W.O. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- International Organization for Standardization (ISO) Switzerland, ISO FDIS 9241-210.[2009]. *Ergonomics of human system interaction - Part 210: Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407)*
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. 2003. *Universal principles of design*. Massachusetts, US: Rockport Publisher.
- Rustan, Surianto. 2019. Warna Warni. Jakarta : PT lintas kreasi imaji.
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.
- Santosa, Ngurah Adi. Kajian Bentuk Dan Unsur Desain Pada Poster WWF “ Be Responsible Out There “. Vol. IV No. 1 ISSN 2355 6218. 2016.
- Sihombing, Danton. 2001. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarso, Sp. 1990. Tinjauan Seni. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana.
- Susanto A. 2011. Perkembangan anak usia dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tinarbulko, Sumbo. DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: PT Buku. 2015.

Wolfensberger, Gersons dan Ruijssenaars W. 1997. "Definition and Treatment of Dyslexia: A Report by The Committee on Dyslexia of The Health Council of Netherlands". *Journal of Learning Disabilities* 30(2):209-213.

### **Jurnal**

- Rogahang, Piere Henry. Hanny Poli. Frits O.P Siregar. 2015. Redesain Kompleks Stadion Klabat Manado Arsitektur Modern Rasionalisme. *Jurnal Arsitektur DASENG UNSRAT*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Arianda, Muhamad Taufik. 2015. Redesain Museum Provinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Online Vol.3 No.1*. Kalimantan Barat: Universitas Tanjungpura.
- Lidwina, Soeisniwati. 2012. "Disleksia Berpengaruh pada Kemampuan Membaca dan Menulis". Semarang: STIE SEMARANG
- Imandala, Lim. 2009. Remedial Membaca dengan Metode Fernade Bagi Anak Disleksia: Jurnal.

### **Website**

- <https://tirto.id/mengenal-disleksia-jenis-penyebab-dan-gejala-dbKk> (diakses pada tahun 2022)
- <http://repository.untag-sby.ac.id/340/3/BAB%202.pdf> (diakses pada tahun 2022)
- [http://repository.unair.ac.id/56370/13/FS\\_BI\\_52-16\\_Ama\\_k.pdf](http://repository.unair.ac.id/56370/13/FS_BI_52-16_Ama_k.pdf) (diakses pada tahun2022)