

## BAB IV

### Penutup

Setelah melakukan kajian dan analisis terhadap *Perancangan Media Informasi Franchise Kocok Indonesia* maka di temukan berbagai macam kesimpulan, kesulitan, serta harapan-harapan kedepannya untuk membuat perancangan yang lebih sempurna, yang dapat disimpulkan dalam beberapa poin berikut:

#### A. Kesimpulan

1. Desain antarmuka memiliki *UI* yang informatif dan Komunikatif yang dapat memudahkan pengguna saat mengakses sebuah *website* dalam mendapatkan informasi dari *Franchise Kocok Indonesia*.
2. *Website* memiliki beberapa fitur yang dapat menunjang kebutuhan pengguna saat mengakses *website* sehingga dapat memaksimalkan fungsi dari sebuah *website* sebagai media.
3. Setelah melakukan *test* kepada beberapa orang, tampilan *ui website* *Franchise Kocok Indonesia* dinilai lebih komunikatif dan informatif dalam memberikan informasi. Dan pada halaman menu beberapa orang berharap bisa melakukan pemesanan di situ.
4. Tampilan yang minimalis namun di satu sisi terlihat modern dari *website* membuat tampilan lebih menarik ( atraktif ) dan informatif membuat pengguna nyaman dalam mengakses media tersebut.

## B. Saran

Dalam perancangan media informasi *franchise* Kocok Indonesia sebagai media informasi memiliki beberapa kendala atau kekurangan secara teknis. Oleh karena itu dituangkan kedalam bentuk saran dan masukan yang akan membantu pengembangan perancangan ini kedepannya bagi pembaca. Berikut beberapa saran yang penulis tuangkan bagi pembaca, diantaranya :

1. Dalam memulai sebuah perancangan penelitian, hal yang perlu diperhatikan oleh perancang atau peneliti adalah empati terhadap permasalahan yang di hadapi pengguna yang menjadi poin penting dalam perancangan.
2. Karena zaman terus berkembang perancangan/desainer di tuntut untuk memperbanyak membaca buku dan referensi rancangan atau desain untuk menentukan selera desain yang sesuai dengan ide dan konsep karya yang akan garap nantinya.
3. Karya atau rancangan yang di buat belum tentu sempurna dan pastinya akan mengalami perbaikan. Dan untuk menyempurnakanya perancang memerlukan testing yang lebih mendalam pada produk yang telah dibuat agar meminimalisir kesalahan dalam pembuatan untuk mendapatkan hasil yang sempurna.
4. Kedepannya di harapkan dapat membuat sebuah aplikasi atau *website* yang dapat memenuhi kebutuhan pesan atau order dari *Franchise* Kocok Indonesia.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Galitz, Wilbert O. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design*. Canada: Wiley Publishing, Inc.
- Garrett, Jesse James. (2010). *The Elements Of User Experience: User Centered Design For The Web and Beyond*. Barkeley, CA: New Riders.
- Kurniadin, Rohmad .2019. Perancangan Website sebagai Media Promosi UMKM Dream Shoe Semarang. Skripsi. Semarang : Seni Rupa Universitas Negeri Semarang
- R, Williams. 2004. *The Non-Designer's Design Book*. California: Peahpit Press
- Rustan, Suriyanto., 2010. *Huruf Font Tipografi*, Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing ,Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama.

### Sumber Lainnya

- Amin, Dani. 2017. Upaya meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna Dengan Metode menggambar . *Jurnal Ilmiah Umum (JIUM)* Vol. I, No. 1 , Hal : 1 – 21
- Iswandi, Heri .2020 . Ekspresi Wajah Manusia dalam Menanggapi Kehidupan Sebagai Ide Pada Penciptaan Karya Seni Grafis. *Jurnal Seni Desain dan Budaya* , Vol. 5, No. 2, Maret 2020, Hal : 80 – 88
- Josi, Ahmat, 2017, Penerapan Metode Prototyping dalam Pembangunan Website Desa, *JTI*, Vol 9 No.1, Juni 2017, Hal : 50-57
- Lazuardi, M. L., dan Sukoco, I. 2019. *Design Thinking* David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek . *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, Vol. 2 No. 1, Hal : 1-11.
- Mubarat, Husni . 2015 . Aksara Incung Kerinci Sebagai Sumber Ide Penciptaan Seni Kriya. *Jurnal Ekspresi Seni*, Vol. 17, No. 2, November 2015 Hal : 165 – 179

- Prabowo, Dwi Puji., Yanuarsari, Dzuha Hening., dan Pramunendar , Ricardus Anggi . Persepsi User Experience Terhadap Aplikasi Pesan Antar Makanan Online . Jurnal Informatika Upgris, Vol. 6, No. 1 ,Juni 2020, Hal : 48 – 55
- Sarjani, Pande., dan Narulita,Eldian Tri.2015. Identitas Budaya Lokal Pada Unsur Visual Desain Poster Keluarga Berencana BKKBN Provinsi Bali . Jurnal Segaya Widya ,Vol. 3,No. 1,2015. ISSN: 2354-7154 Hal: 435-443
- Soedewi, Sri., Mustikawan, Arry., dan Swasty, wirania.2022. Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci . Unikom , Vol. 10, No. 2, 2 April 2022, Hal : 79 – 96
- Suprayitno, 2012,Tinjauan Anatomi Layout Halaman Republika Epaper, HUMANIORA Vol.3 No.2, Oktober 2012, Hal: 593-605
- Tanjung, 2016. Fotografi Ponsel (Smartphone) Sebagai Sarana Media Dalam Perkembangan Masyarakat Modern .Jurnal Proporsi, Vol. 1 No.2 Mei 2016, Hal : 224 - 232
- Guo, Frank. “*More Than Usability: The Four Elements of User Experience*”, Part I <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php> . Diakses pada 15 agustus 2022 pukul 20:18
- Raharja, widuri . 2017 . “ Media Informasi ” [https://widuri.raharja.info/index.php?title=Media\\_Informasi](https://widuri.raharja.info/index.php?title=Media_Informasi) .Diakses pada 1 september 2022 pukul 21:09
- Telaumbanua, Murni . 2019 . “5 Tahap *Design Thinking* menurut Stanford (d.school)”, [https://medium.com/@murnitelaumbanu\\_a98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9](https://medium.com/@murnitelaumbanu_a98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9). Diakses pada 18 agustus 2022 pukul 21:13
- University, Binus . 2015 . “*Usability Vs User Experience* ”, <https://socs.binus.ac.id/2015/09/18/usability-vs-user-experience/> . Diakses pada 15 agustus 2022 pukul 20:32
- University, Binus . 2021 . “Waralaba ( *Franchise* ) “ , <https://binus.ac.id/entrepreneur/2021/11/11/waralaba-franchise/>. Diakses pada 16 agustus 2022 pukul 8:24