

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan kajian dan redesain terhadap *website* SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman, pengkarya menemukan banyak bentukan kebutuhan, serta harapan-harapan ke depan yang dapat ditampilkan dalam redesain *website* SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman. Desain yang baik adalah desain yang ramah terhadap pengguna artinya kita harus menjangkau kebutuhan serta kesulitan pengguna dalam proses redesain, hal inilah yang menjadi fokus dalam redesain SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman:

1. Penambahan fitur baru dalam redesain SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman memudahkan pengguna dan memaksimalkan fungsi *website* SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman agar dapat menjadi media informasi dan mampu menjadi media promosi.
2. Setelah melakukan uji coba kepada beberapa pengguna, *website* SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman dinilai lebih mudah untuk mereka jalankan dan gunakan.
3. Peluncuran *website* versi *mobile* merupakan pembaharuan yang belum pernah ada, pembaharuan ini bertujuan memudahkan pengguna mengakses *website* melalui *mobile* pribadi.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan poin-poin yang disimpulkan dari riset yang telah dilakukan terkait redesain *website* SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman adalah:

1. Berfokus pada Pengguna: Penting untuk terus menjangkau dan memahami kebutuhan serta kesulitan pengguna dalam proses redesain. Melibatkan pengguna secara aktif dalam pengembangan dan pengujian *website* akan membantu memastikan bahwa desain yang dihasilkan memenuhi harapan dan kebutuhan mereka.
2. Penambahan Fitur Baru: Berdasarkan temuan riset, tambahkan fitur-fitur baru yang dapat memudahkan pengguna dan memaksimalkan fungsi *website* SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman. Fitur-fitur ini dapat berupa sistem pencarian yang efisien, navigasi yang intuitif, integrasi media sosial, atau fitur lain yang relevan. Pastikan fitur-fitur tersebut memberikan manfaat nyata kepada pengguna.
3. Uji Coba dan Pengujian: Selain melakukan testing kepada beberapa pengguna, penting untuk terus menguji dan memperbaiki *website* SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman. Dapatkan umpan balik dari pengguna secara teratur dan perbaiki masalah yang ditemui. Hal ini akan memastikan bahwa *website* tetap mudah dijalankan dan digunakan oleh pengguna.
4. Responsif Terhadap Perangkat Mobile: Peluncuran versi mobile dari *website* merupakan langkah yang penting. Pastikan *website* dapat diakses dengan baik

di perangkat mobile, dengan tampilan yang responsif dan fungsionalitas yang optimal. Ini akan memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dan fitur website tanpa hambatan dari perangkat mobile pribadi mereka.

Selain itu, berikut adalah beberapa saran tambahan yang dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas *website*:

1. Desain yang Menarik: Selain memperhatikan fungsionalitas, pastikan desain visual website menarik dan menarik perhatian pengguna. Pilih palet warna yang sesuai dengan citra sekolah, gunakan tata letak yang bersih dan mudah dibaca, serta pilih *font* yang mudah dibaca. Hal ini akan membuat pengguna betah dan meningkatkan kesan positif terhadap sekolah.
2. Konten yang Relevan dan Terkini: Pastikan konten di *website* SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman selalu terkini dan relevan. Sediakan informasi yang berguna dan penting bagi pengguna, seperti jadwal pelajaran, pengumuman, acara sekolah, profil guru dan siswa, dan informasi lain yang diperlukan. Juga, berikan opsi bagi pengguna untuk berlangganan atau mendaftar ke *newsletter* untuk mendapatkan pembaruan secara teratur.

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber dari Buku Dan Jurnal

- Bekti, Humaira Bintu. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery*. Yogyakarta: CV. ANDI.
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotik Visual*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.
- Galitz, Wilbert O. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design*. John Wiley & Sons, Inc.
- Nugraha, Hardianto. 2020. *Redesign User Interface/User Experience Media Informasi Akademik Mahasiswa (Siadak) Institut Seni Indonesia Padangpanjang*.
- Krug, S. 2000. *Don't make me think!: A common sense approach to web usability*. New Riders.
- Lazar, J., Feng, J. H., & Hochheiser, H. 2017. *Research methods in human-computer interaction*. Morgan Kaufmann.
- Lowdermilk, Travis. 2013. *User Centered Design*. California: O'Reilly
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Rahmadi, Moch Luthfi. 2013. *Tips Membuat Website tanpa Coding dan Langsung Online*. Yogyakarta: CV. ANDI.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tan, Desney S., Anton Nijholt. 2010. *Human-Computer Interaction Series*. London: Springer Verlag
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalansutra.

B. Sumber dari Wawancara

- Betha Vandayani Nurman (46 th), Wakil Kepala Sekolah Bagian Humas, wawancara tanggal 23 Maret 2022 Di Kantor Kepala Sekolah SMKN 1 Enam Lingsung.

C. Sumber dari Internet

- Chaterine. "pengertian dan perbedaan ui/ux designer" dalam <https://student-activity.binus.ac.id/himka/2020/08/29/pengertian-dan-perbedaan-ui-ux-designer/> diakses pada 23 Maret 2022
- https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/1598/File_10-BAB-II-Landasan-Teori.pdf
- <https://www.wsdm-conference.org/>

