

BAB IV

PENUTUP

1. Kesimpulan

Penulis telah selesai melakukan proses perancangan Pengembangan ui/ux website Deavata Studio dalam bentuk prototype. Langkah awal yang dilakukan penulis dalam perancangan ini adalah melakukan analisa terhadap penggunaan website Devata Studio yang ada saat ini dengan mengumpulkan beberapa pain point yang menjadi latar belakang dalam perancangan Pengembangan ui/ux website kursus online Devata Studio. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan beberapa paint point yang menjadi dasar dalam perancangan ini diantaranya yaitu diperlukannya beberapa fitur tambahan yang memudahkan pengguna dalam menggunakan fitur dan mengakses informasi di Website kursus online devata studio.

Berdasarkan paint point yang diperoleh berdasarkan analisis dan riset data, Penulis telah merancang ulang website Devata Studio menjadi sebuah website yang efektif, fleksibel dan modern serta dapat memberikan pengalaman lebih bagi setiap pengunjung website dengan beberapa fitur tambahan serta penerapan kaidah keilmuan UI/ UX dalam penggarapannya. Dengan perancangan ini, penulis berharap kedepannya dapat meningkatkan jumlah kunjungan website deavata studio dan menambah peminat kursus online devata studio, serta memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dalam memanfaatkan kemudahan akses informasi yang diperoleh melalui website Devata Studio

2. Saran

Perancangan Pengembangan ui/ux website kursus online Devata Studio memiliki beberapa kekurangan secara teknis. Saran dan masukan yang membangun akan menjadi inovatif dalam pengembangan website Devata Studio ini kedepannya. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi referensi dalam perancangan website kedepannya.

Penulis juga menemui beberapa kendala yang menjadi perhatian penting bagi para perancang khususnya website, beberapa saran yang penulis tuangkan bagi pembaca, diantaranya :

1. Dalam proses penelitian atau riset, ber-empati dengan pengguna menjadi tolak ukur desain antarmuka yang kita sajikan.
2. Memperbanyak referensi desain adalah salah cara untuk mencari pengalaman dalam mendesain karya serta dapat menentukan selera desain perancang yang sesuai dengan ide dan konsep garapan pengkarya. serta dapat menentukan selera desain perancang yang sesuai dengan ide dan konsep garapan pengkarya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Baderan, Jamila K. 2020. Design Thinking: Membangun Generasi Emas dengan Konsep Merdeka Belajar, Yogyakarta; Andi
- Dahiya. 2012, E-learning. Jakarta: Refika Aditama
- Dalle, Yuriyansyah dkk. 2019. Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer, Depok; Rajawali Pers
- Gilbert, Jones. 2001. E-Learning. Jakarta: Bumi Aksara
- Hakim, Lukmanul dan Musalini, Uus. 2004. Cara Cerdas menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web. Jakarta. Penerbit PT. Elex Media Komputindo.
- Joenaidy, Abdul Muis. 2019. Konsep Dan Strategi Pembelajaran di Era Industri 4.0, Yogyakarta; Laksana
- Nidhom, Ahmad Mursyidun. 2019. Interaksi Komputer dan Manusia, Malang; CV. Multimedia Edukasi
- Putra, Ricky W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual dan penerapan, Yogyakarta; Andi
- Sihombing, Danton. 2017. Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta; Gramedia Pustaka Utama
- Supriyanta. 2015. Interaksi Manusia dan Komputer, Yogyakarta; Deepublish
- Wahyuningsih, Dian dan Rakhmat Makmur. 2017. E-Learning Teori dan Aplikasi, Bandung; Informatika
- Waller, Wilson. 2001. E-learning. Jakarta: Grafindo

Sumber Jurnal

Adhiazni, Viranda. 2020. "Skripsi : Perancangan Ulang desain UI / UX Pada Aplikasi Schoters Menggunakan Metode Goal-Directed Design. Jakarta; Universitas Negeri Syarif Hidayatulla Jakarta

Arnanto, Agustinus. 2012. "Thesis : Pengujian Antara Pengguna Grafis Hasil Skripsi Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Sanata Dharma Menggunakan Kaidah Delapan Aturan Emas. Yogyakarta; Universitas Sanata Dharma.

Fadli, Muhammad Raffi. 2020. "Skripsi: Perancangan UI/UX dan Pada Aplikasi Mobile Indosport Dengan Menggunakan Pendekatan User Centered Design", Semarang; Universitas Semarang.

Faiz, Muhammad. 2022. "Skripsi : Redesign UI/UX Aplikasi Nglarisi UKM Jepara", Padang Panjang; Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Hartanto, Wiwin. 2016. Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran, Jember; Universitas Jember

Prasetyo dan Sutopo. 2018. Industri 4.0 : Telaah klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset, Semarang; Universitas Diponegoro

Shirvanadi, Elda Chandra dan Moh Idris. 2021. "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking. Yogyakarta; Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Zakharia, Y, Djoko Budiyo Setyohadi, dan P, Sigit Purnomo W. 2016. Perancangan antarmuka online course pada perangkat mobile menggunakan teori usability

Sumber Internet

Calista, Mega Intadani. 2020. <https://medium.com/dot-intern/mengenal-jenis-fungsi-font-ccabd1690f9b> (diakses pada tanggal, 20 Agustus 2022)

Devata Studio. <https://www.devatastudio.com/> (diakses pada 2 Mei 2022)

“Design Thinking,” IDEO, <https://www.ideo.com/pages/design-thinking> diakses (29 July 2022,)

Myers.1995. ACM Transaction on Computer-Human Interaction.<https://www.acm.org/pubs/articles/journals/tochi/1995-2-1/p64-myers/p64-myers.pdf> (diakses pada 7 agustus 2022)

Skilvul. 2021. <https://bit.ly/skilvul-uiux-slides> (diakses pada 25 July 2022)

Sumber Wawancara

Radev Muhammad Aziz, Pendiri Kursus Online Devata Studio Academy. Tanggal wawancara 19 July 2022, melalui Zoom

