



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Medesain aplikasi pertama-tama harus mengetahui masalah dan fenomena yang ada di masyarakat seperti apa. Kemudian menentukan siapa target *audience*-nya dalam TA penulis mengambil target audience perempuan 24-35 tahun dan 17-23 tahun. Kemudian mulai mencari *behaviour* dan *insight* dari *user* itu sendiri. Setelah itu mulai membuat brainstorming apa saja yang ingin dibuat. Memasuki tahap pravisualisasi penulis membuat *moodboard*, informasi arsitektur. Dalam tahap ini penulis menentukan *flow* dan alur dari aplikasi Cookpedia. Setelah informasi arsitektur sudah fix dan jelas selanjutnya penulis membuat wireframe dari setiap laman yang ada. Setelah wireframe jadi maka penulis mulai membuat visualisasi seperti pemilihan warna, pembuatan ikon, *research* desain, navigasi, *layout* dan proses mencari resep masakan.

Jadi mendesain aplikasi memasak penulis menggunakan warna warna yang cerah seperti merah, hijau, oranye yang dapat menarik perhatian. Tampilan pada aplikasi memasak juga dibuat minimalis dengan hanya menampilkan beberapa ikon dan button pada layar *home* sehingga pengguna berfokus pada card yang menampilkan resep-resep masakan. Selain itu menu-menu yang ada di Cookpedia disimpan dalam satu wadah yang bernama *hamburger* ikon. Layout pada aplikasi memasak juga dibuat serapi mungkin sehingga nyaman dilihat oleh pengguna dan tidak berantakan. Pada *layout* juga harus menggunakan grid agar tidak terjadi ketimpangan antara sisi kanan dan kiri sehingga nampak seimbang

antara sisi-sisinya. Pada step memasak informasi harus ditonjolkan sehingga informasi atau fitur diluar itu harus dihilangkan agar pengguna terfokus pada aktivitas memasak. Ketika mendesain aplikasi memasak harus juga memasukan *gimmick-gimmick* agar pengguna tertarik pada aplikasi, tidak perlu yang sampai mendapatkan hadiah tetapi cukup berkompetisi dengan teman atau sesama pengguna saja karena akan menaikkan motivasi memasak dan tidak hanya termotivasi untuk uang atau voucher. Ikon yang digunakan juga senada dan tidak terlalu kaku bentuknya sehingga pengguna tidak bosan melihatnya

5.2. Saran

Saran penulis dalam merancang UI adalah perbanyak referensi dan literatur UI yang ada, gali lebih dalam tiap elemen UI nya. Dan dari segi UX, cobalah berbagai aplikasi dan rasakan pengalamannya, karena itu akan menajamkan *sense* dari UX itu sendiri. Ikuti tren desain setiap tahunnya, karena desain selalu berubah-ubah dan tidak menentu. Jangan hanya terpaku pada satu paham tertentu

