



### **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**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan seluruh data yang diperoleh penulis, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa desain grafis seringkali menemukan kesulitan dalam mencari informasi percetakan, toko penyedia alat dan bahan desain grafis. Mereka hanya mengandalkan koneksi untuk mendapatkan informasi karena tidak adanya sumber terpercaya yang menggabungkan seluruh informasi yang dibutuhkan menjadi sebuah wadah.

Melihat perkembangan di era digital ini, dimana mahasiswa memiliki pola hidup modern yang memiliki ketergantungan terhadap teknologi, penulis menemukan bahwa mereka menggunakan *smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan mereka sehari-hari. Mereka menggunakan *smartphone* sebagai alat pencari informasi dimana koneksi internet merupakan sebuah kewajiban. Berdasarkan penelitian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penyediaan informasi mengenai tempat-tempat untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa desain grafis melalui sebuah aplikasi dalam *smartphone* mereka merupakan metode yang efektif.

Perancangan visual untuk menciptakan media interaktif yang menarik disesuaikan dengan penelitian yang penulis lakukan. Ditambah dengan target dari pengguna adalah mahasiswa desain, mereka akan lebih memilih aplikasi dengan visual yang lebih menarik dibanding dengan aplikasi yang hanya mementingkan

informasinya. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi juga membuat pengguna akan merasa nyaman, dilengkapi dengan interaksi media yang menarik. Penulis mendapatkan kesimpulan bahwa mahasiswa-mahasiswa desain grafis lebih memilih aplikasi yang menggunakan style modern yang menerapkan *flat design*, serta minimalis sehingga nyaman untuk dibaca. Penulis juga menemukan bahwa desain aplikasi yang terang dilengkapi dengan warna yang cerah dan cocok untuk kedua jenis kelamin merupakan penerapan yang cocok untuk aplikasi ini.

## **5.2. Saran**

Penulis memberi saran kepada pembaca yang akan membuat aplikasi serupa agar lebih memperhatikan kebutuhan dari penggunanya lebih detail seperti preferensi pengguna yang lebih mendalam. Selain itu penulis juga menyarankan agar pembaca dapat menyeimbangkan antara pembuatan desain dengan pembuatan aplikasi (*coding*) dimana terdapat beberapa desain yang tidak dapat diaplikasikan menjadi nyata dalam aplikasi tersebut sehingga membutuhkan solusi desain lainnya. Penulis juga memberi saran kepada pembaca sebagai pengguna aplikasi ini, agar dapat terus membangun aplikasi ini melalui pemberian *review*, foto, ataupun rekomendasi tempat yang pengguna ketahui sehingga aplikasi ini bisa terus berkembang.