



### **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

Dari hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa untuk menciptakan UI dan UX yang baik pada aplikasi Kara, terdapat beberapa kriteria yang harus terpenuhi. *Interface* harus menggunakan teks dan grafis secara seimbang, memiliki system navigasi yang fleksibel, menggunakan metafora yang tepat, memiliki desain yang konsisten dan harus dapat menyampaikan informasi dengan detail.

Berdasarkan kriteria tersebut, Kara dirancang dengan memperhatikan keseimbangan teks dan grafis agar tidak menciptakan kejenuhan dalam berinteraksi. *Interface* dirancang untuk memiliki fleksibilitas dengan selalu menyediakan menu untuk berpindah-pindah dari halaman satu ke halaman lainnya. Penggunaan metafora selalu dipilih berdasarkan metafora yang paling sering dijumpai *user* atau metafora yang paling umum digunakan. Kekonsistenan desain selalu dijaga dengan tidak merubah *layout* dan selalu menggunakan rasio ukur yang sama pada tiap halamannya. Kemudian, penggunaan media seperti video dan foto digunakan untuk memperjelas informasi yang sulit dijelaskan dengan teks. Hal ini dilakukan agar *user* dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang diinginkan untuk mengatasi masalah mobil *user*.

## 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang ingin penulis sarankan kepada peneliti yang akan melakukan perancangan sejenis. Penulis menyarankan untuk mempersingkat proses mendapatkan informasi agar tidak menciptakan kejenuhan pada *user* ketika menjalankan *interface*. Gunakan metafora dan flow yang familiar agar tidak menciptakan kebingungan pada *user* saat menjalankan *interface*. Selain itu, ciptakan aplikasi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan *user*, tapi dapat menciptakan kesan memuaskan bagi *user*.

