



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 hasil analisis masalah yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa kurangnya informasi saat ingin melakukan investasi terutama investasi emas merupakan hal yang sangat bahaya, dikarenakan tujuan investasi adalah menambah *passive income*, dan jangan sampai kurangnya informasi menjadikan kerugian para investor emas. Hal ini disebabkan karena banyaknya penipuan yang beredar tentang hal berkaitan dengan emas, contoh hal yang paling penting seperti penipuan emas palsu / logam lapisan dan kadar karat dalam emas yang dapat mempengaruhi harga emas.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah kurangnya media informasi tentang emas, penulis melakukan perancangan media informasi berupa aplikasi yang berguna untuk calon investor emas mengerti tentang hal penting yang perlu diperhatikan saat ingin melakukan investasi emas. Isi konten aplikasi merupakan hasil dari kuisioner tentang kelemahan responded saat ingin melakukan investasi emas dan wawancara kepada investor emas. Hal ini dilakukan agar isi konten aplikasi sesuai dengan kebutuhan responden yang membuat ragu untuk investasi emas dan menjadikan aplikasi ini sebagai sarana edukasi investasi emas yang sangat berguna dimasa depan.

5.2 . Saran

Penulis memiliki saran untuk mahasiswa dengan jurusan serta peminatan yang sama yang ingin melakukan perancangan media informasi berupa aplikasi, seperti:

1. Memahami dengan jelas tentang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) saat melakukan perancangan aplikasi.

2. Melakukan riset dan analisis masalah mengenai informasi apa yang dibutuhkan target untuk dijadikan konten dalam sebuah aplikasi.
3. Merancang *sitemap*, *taskflow*, dan *wireframes* dengan benar yang bertujuan agar desainer bisa dengan mudah melakukan penempatan page dan konten sesuai dengan yang sudah yang direncanakan. Selain itu, penting juga untuk menganalisis penempatan ikon dan tombol guna untuk memudahkan calon pengguna agar tidak bingung dan kesulitan menggunakannya.
4. Merancang Design UI sesuai dengan konsep yang telah ditentukan, guna untuk ketertarikan dan kenyamanan aplikasi terhadap calon pengguna.
5. Melakukan prototyping sebagai tester yang bertujuan untuk mendapat saran dan masukan dari calon pengguna, agar bisa merealisasikan dan memperbaiki kekurangan yang dirasakan calon pengguna.