



### **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 Simpulan

GBI Rayon 17 adalah gereja yang berada di Lampung dan sudah berdiri sejak 1991. GBI Rayon 17 memiliki 3400 jemaat pada tahun 2017 serta memiliki 10 cabang yang tersebar di tujuh kabupaten Lampung. GBI Rayon 17 menggunakan *website* sebagai media informasi untuk jemaat atau calon jemaat yang ingin mengikuti kegiatan gereja seperti jadwal ibadah, persembahan, baptisan atau reservasi ibadah. Dalam kuesioner yang disebar ke jemaat Kristen berumur 17-45 tahun dan berdomisili Lampung, menyatakan jika masih banyak yang membuka *website* gereja menggunakan laptop, dan responden menyatakan jika mereka melihat desain serta informasi yang ada dalam *website*.

Dalam wawancara dengan ahli UI/UX bernama Willy Santori menyatakan jika UI/UX tidak dapat dipahami oleh pengguna maka UI/UX dinyatakan gagal. Merancang UI/UX juga dibutuhkan riset untuk menemukan masalah dan menemukan solusi secara visual. Wawancara juga dilakukan dengan pemegang *website* GBI Rayon 17 bernama Indra Kurniawan, Indra Kurniawan menyatakan bahwa masih banyak jemaat GBI Rayon 17 yang masih tidak mengerti bagaimana cara bekerjanya fitur *website* seperti reservasi ibadah. hal tersebut dirasakan oleh lima partisipan *focus group discussion* dan *usability test* yang memiliki kendala saat mencoba *website* seperti, *typography* yang tidak nyaman. Partisipan saat menggunakan reservasi ibadah juga tidak dapat menemukan jadwal ibadah, yang dimana jadwal ibadah diharuskan terpilih agar dapat memesan kursi atau menambah kursi sehingga partisipan harus *mereload website* mereka terlebih dahulu. Saat pengisian formulir juga terdapat *error* yang tidak dapat dimengerti alasannya. Setelah melakukan reservasi ibadah juga partisipan ada yang tidak menyimpan informasi yang dibutuhkan untuk verifikasi saat berada di gereja, dikarenakan partisipan tidak menyangka jika informasi akan langsung hilang. Saat

pengisian formulir persembahan juga partisipan tidak mengetahui jenis persembahan yang dimana, jenis persembahan diwajibkan tertulis di formulir. Saat partisipan membeli barang, mereka merasa kesulitan pada tahap keranjang yang dimana diwajibkan untuk memberitahu tempat pengambilan barang, tetapi pada halaman keranjang atau toko tidak ada formulir yang memungkinkan partisipan untuk memberitahu tempat pengambilan. *Website* GBI Rayon 17 juga tidak memiliki keseimbangan yang dimana ada halaman yang memiliki foto serta ada halaman yang hanya memiliki ikon dan bentuk dari ikon tidak memiliki keseimbangan. *Website* memiliki keuntungan dalam instansi atau perusahaan, seperti mempromosikan nama, menyediakan informasi yang lengkap, mempermudah untuk mendapatkan pendapat dari warga, membangun citra, mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi atau layanan dan membangun pengguna yang setia dikarena 50 juta warga Indonesia sudah dapat mengakses internet.

Untuk merancang ulang *website* GBI Rayon 17 Lampung, diperlukan metode perancangan berprinsip Uebernickel dkk (2021) dalam bukunya yang berjudul *Design Thinking The Handbook*. Dalam prinsip ini terdapat lima tahap yaitu *problem definition and redefinition, need finding and synthesis, ideation, prototyping* dan *testing*. Dengan catatan tidak merancang *coding* dan hanya merancang desain dari UI/UX.

Setelah merancang *website*, dilakukan *alpha test* yang dihadiri oleh 19 mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mendapatkan saran atau kritik melalui kuesioner yang disediakan. Kuesioner berisi pertanyaan mengenai UI dan UX *website* GBI Rayon 17 yang sudah dirancang ulang. Mayoritas jawaban dari kuesioner adalah 3-5 dari 1-5, saran atau kritik akan diolah dalam bentuk desain, sehingga desain perancangan ulang ini dapat dipakai oleh target yang sudah ditetapkan.

Setelah membenarkan *website* pada *alpha test*, dilakukan *beta test* yang dihadiri oleh 5 jemaat Kristen berusia 17-45 tahun dan berdomisili Lampung. *Beta*

*test* dilakukan untuk mendapatkan tanggapan melalui kuesioner yang sudah disediakan. Kuesioner juga memiliki pertanyaan seputar UI dan UX yang *website* sesudah *alpha test* miliki. Mayoritas dari jawaban *beta test* adalah 4-5 dari 1-5. Partisipan juga berpendapat jika perancangan ulang ini mempermudah dalam mengerti fitur atau konten yang *website* miliki.

## 5.2 Saran

Saran yang penulis berikan selama perancangan ulang UI/UX *website* gereja untuk jemaat Kristen Lampung adalah:

1. Dalam merancang ulang UI/UX suatu *website* diperlukan untuk memahami masalah dan target dari suatu perancangan, seperti apa saja masalah yang ada pada *website* dan apa yang pengguna rasakan jika menggunakan *website* tersebut. Hal tersebut diperlukan agar perancangan ulang ini dapat membantu target dalam menggunakan *website*.
2. Riset mengenai target dan hal terkait *website* yaitu GBI Rayon 17 juga diperlukan, agar dapat mengetahui lebih dalam yang diperlukan saat perancangan ulang. Itu sebabnya dilakukan wawancara dengan pemegang *website* GBI Rayon 17 itu sendiri.
3. Berani dalam melakukan *test* pada *website* seperti *alpha test* dan *beta test*, karena UI/UX pada *website* harus bisa digunakan oleh target. Jika *website* tidak dilakukan *test*, maka *website* hanya benar dalam satu pihak. Melakukan *test* juga berguna untuk mendapatkan saran dan kritik yang dimana akan dibutuhkan untuk perancangan ulang.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA