



### **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

Sekolah SMA Xaverius sudah lama berdiri mulai dari bangunan kecil hingga memiliki fasilitas yang megah dan prestasi yang terpampang di tiap sisi bangunan sekolah. Sekolah SMA Xaverius memutuskan membuat *website* profil sekolah dengan tujuan untuk sebagai sarana informasi dan komunikasi namun *website* tersebut memiliki bentuk visual yang masih berantakan, ketinggalan jaman, juga memiliki fungsional yang kurang maksimal. Data-data yang dikumpulkan melalui tahapan pencarian data, ditemukan bahwa secara visual *website* tersebut kurang mulai dari elemen warna, informasi identitas, juga format tulisan konten dan secara fungsional ditemukan bahwa *website* tersebut terdapat *bug* atau *error*, beberapa konten tidak tersedia, konten tidak penting, juga susah untuk dieksplor.

Penulis akhirnya merancang ulang desain UI/UX pada *website* SMA Xaverius Bandar Lampung dengan memperbaiki bentuk visual, *typography*, warna, dan *layout* dengan memfokuskan konten menjadi lebih terorganisir sehingga mudah untuk diinteraksi dan dibaca. Konten yang dimasukkan juga tidak terlalu berlebihan juga tidak terlalu sedikit mulai dari tentang sekolah, pendaftaran, artikel, kurikulum, kontak, dan alumni. Dengan perancangan ulang ini, target diharapkan dapat menyukai dengan visual *website* yang baru dan dapat mengeksplorasi dengan lebih maksimal mulai dari penjelajahan tiap halaman, membaca, dan komunikasi.

#### 5.2 Saran

Pada perancangan ulang desain UI/UX *website*, interaksi dalam *website* perlu diperhatikan. Penulis menyarankan kepada pembaca yang tertarik dan mengambil kategori yang sejenis untuk melakukan riset terlebih dahulu terutama urgensi juga siap untuk mempertanggungjawabkannya supaya tidak berhenti di tengah percangan. Kemudian perbanyak studi referensi dan eksisting agar mendapatkan gambaran terutama bagian interaksi sehingga mempermudah penyusunan

perancangan nanti. Penulis juga menyarankan untuk mengurangi ego pada saat perancangan, jangan merancang sesuatu untuk dirimu, jangan merancang karena hobi, tapi merancang untuk kepentingan target yang dituju. Setelah penulis melewati proses perancangan ulang desain UI/UX, penulis mendapatkan kritik dan saran mengenai perancangan bahwa interaksi pada perancangan ini masih terbatas, butuh interaksi lebih kepada para pengunjung. Pada penelitian berikutnya, interaksi dalam perancangan ini dapat ditambahkan dan memberikan desain yang jauh lebih interaktif. Semoga perancangan Tugas Akhir ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara lainnya yang akan mengambil kategori Tugas Akhir yang sejenis dan perancangan ini memungkinkan untuk dilanjutkan oleh penulis jika mengambil studi lanjut.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA