



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 masalah yang ditemukan, dirancanglah sebuah aplikasi bernama ‘Gems’ yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang awam yang berada di pasar Rawabening tentang batu mulia dan batu akik agar orang awam dan pemula mempunyai bekal ilmu pengetahuan tentang batu mulia dan batu akik sebelum memilih dan membeli.

Dari 128 jenis batuan yang ada di tempat tersebut, terdapat 29 jenis batuan utama yang laris dan sebagai batuan dari pembentukan awal batuan. Setelah data penelitian terkumpul, penulis melakukan *mind mapping*, *brainstorming*, dan eksplorasi visual mengenai Pusat Informasi Batu Mulia dan Batu Aji Indonesia. Selanjutnya menggunakan *graphic user interface* untuk mendapatkan kemungkinan interaksi pengguna yang datang ke tempat tersebut terhadap aplikasi. Selanjutnya penulis membuat media pendukung berupa x baner yang didalamnya terdapat site map dari aplikasi tersebut, pemilihan media pendukung tersebut didasarkan oleh tempatnya yang sangat padat pengunjung sehingga memungkinkan pengunjung dapat membaca informasi tersebut.

5.2 Saran

Banyak kendala dalam pembuatan perancangan informasi di Pusat Informasi Batu Mulia dan Batu Aji Indonesia. Kendala tersebut seperti minimnya waktu, sulitnya

mendapatkan informasi, sehingga membuat penulis harus melakukan kerja ekstra agar karya dan permasalahan serta target khalayak dapat saling berkaitan dan memberikan solusi yang tepat

Saran untuk Pusat Informasi Batu Mulia dan Batu Aji Indonesia ialah untuk lebih mudah memberikan suatu informasi dan segala kebutuhan yang dibutuhkan setiap peneliti yang akan meneliti tentang tempat tersebut. Saran bagi Universitas Multimedia Nusantara ialah agar memperkuat materi dari mata kuliah yang mengajarkan pola pikir penelitian kualitatif maupun kuantitatif dan juga materi tentang pembuatan aplikasi. Saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya ialah proses perancangan harus lebih banyak melakukan riset untuk lebih memahami permasalahan serta mendapatkan solusi desain yang tepat, dikarenakan walaupun suatu karya bagus tetapi apabila tidak menjawab dari permasalahannya maka akan tidak efektif.

UMMN