

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Pentingnya mempelajari peraturan berlalu lintas, sebelum atau pun sesudah membuat surat izin mengemudi sangatlah penting. Tidak hanya abgi orang yang mengendarai kendaraan pribadi, melainkan abgi semua aorang yang sering melakukan aktivitas di sekitar kendaraan perlu mmempelajari peraturan berlalu lintas, oleh akrena itu penulis merancang sebuah media pembelajaran yang berbentuk aplikasi edukaatif dengan beragam fitur yang dapat membantu orang ketika ingin mempelajari peraturan berlalu litnas secara lebih dalam.

Dengan perancangan apliaksi ini, penulis harap agar kedepannya semakin banyak warga yang memiliki pengetahuan peraturan berlalu lintas yang lebih dalam. Dengan begitu akan terciptanya masyarakat yang lebih pintar dan lnih peduli terhadap peraturan berlalu lintas

#### **5.2 Saran**

Selama penulis melaksanakan perancangan aplikasi Lintas Saku, penulis telah menghadapi dan melewati beragam rintangan. Terutama ketika melaksanakan proses pencarian serta pengumpulan data melalui riset daring dan melalui narasumber. Dikhususkan bagi para desainer muda yang membaca laporan ini, dan yang ingin melakukan perancangan dengan permasalahan yang sama atau serupa dengan yang penulis gunakan. Apabila kalian perlu untuk menemui narasumber yang khusus dan berhubungan dengan sebuah badan birokrasi negara, penulis menyarankan untuk memiliki hubungan secara langsung. Dan ketika melakukan wawancara bersama dengan mereka, gunakanlah waktu sebaik mungkin, hubungi narasumber dari jauh-jauh hari, agar kalian bisa mendapatkan waktu wawancara yang efektif.

Dalam pelaksanaan perancangan tugas akhir ini, karya akhir yang penulis hasilkan tidak semuanya mencapai tujuan yang diharapkan oleh penulis pada awal

pengerjaan perancangan. Pada karya ini, masih bisa dicantumkan korelasi permasalahan perancangan dengan tujuan bagi pengendara yang sedang mempersiapkan diri untuk melakukan pembuatan/pengurusan SIM. Pada perancangan ini, juga bisa dikembangkan lagi dengan mengaplikasikan fitur *gamification* yang dapat menarik minat jangka panjang terhadap *user* yang menggunakan aplikasi Lintas Saku. Beberapa media yang telah penulis buat dapat dikembangkan lagi dengan menyertakan keselarasan visual terhadap aset yang digunakan dalam desain aplikasi, seperti pada desain aset ilustrasi yang masih belum memiliki keharmonisan dengan tampilan laman atau pun tampilan desain media sekunder yang penulis buat. Desain maskot Elty sebagai maskot aplikasi juga dapat dikembangkan lagi, dengan menggunakan gaya visual yang lebih *professional look* dan tidak mengarah pada bentuk visual yang terlalu kartunis. *Outline* yang terdapat pada maskot Elty juga dapat dikembangkan dengan menggunakan garis *outline* yang lebih rapih.

Penulis berharap agar kalian yang membaca laporan ini, dapat melaksanakan perancangan tugas akhir kalian secara baik dan benar. Tetap semangat dan pantang menyerah, walau sudah bertumpah tenaga dan berbagai macam pengorbanan, demi terselesaikannya tugas akhir kalian. Semangat terus, dan semoga kalian dapat menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat berdasarkan dengan keilmuan DKV yang telah kalian pelajari.

