

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Pameran seni daring memiliki kekurangan yang signifikan, terutama dalam hal keterbatasan interaksi antara pengunjung, karya seni, dan ruang pameran. Penilaian kepribadian (*personality assessment*) menunjukkan bahwa karakteristik kepribadian mempengaruhi cara pengunjung berinteraksi satu sama lain, namun tidak sepenuhnya menentukan preferensi interaksi mereka.

Penyediaan *chatroom* dalam pameran seni daring menunjukkan potensi untuk meningkatkan interaksi sosial, menarik minat berbagai tipe kepribadian, termasuk *introvert*, *ekstrovert*, dan *ambivert*. Hal ini menunjukkan bahwa, meskipun ada tantangan, ada pula peluang untuk memperbaiki kualitas pengalaman pameran seni daring dan meningkatkan kepuasan pengunjung dari berbagai latar belakang kepribadian.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama menjalankan MBKM Cluster Penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat penulis bagikan untuk pembaca yang akan melanjutkan atau melakukan perancangan tugas akhir dengan output maupun topik serupa. Adapun saran yang dimaksud berupa:

1. Penulis menyarankan untuk mulai dengan melakukan riset mendalam tentang pameran seni daring yang sudah ada. Analisa elemen-elemen yang berkontribusi terhadap pengalaman pengguna yang positif dan negatif.
2. Pengguna pameran seni daring bisa sangat beragam berdasarkan tujuan berkunjung mereka. Penggunaan dan pemilihan *persona* dapat menjadi faktor yang penting dalam proses pengerjaan. Pemetaan perjalanan pengguna (*user journey mapping*) sangat penting untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna.

3. Penting untuk menggunakan elemen navigasi dan desain yang mudah untuk dipahami secara umum karena pengunjung pameran seni daring berasal dapat sangat beragam.
4. Pembuatan prototipe sebelum dipublikasikan pada khalayak umum. Dengan membuat prototipe, kesalahan dapat ditemukan lebih cepat dibandingkan ketika sudah dipublikasikan.
5. Terbuka dalam menerima kritik dan saran dari pihak lainnya, bahkan ketika menyelesaikan pameran seni daring. Gunakan data ini untuk melakukan peningkatan berkelanjutan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA