

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Melalui dirancangnya aplikasi khusus untuk seniman penjual pada *artist alley* yang menggabungkan dan menambahkan beberapa fitur-fitur penting sesuai dengan kaidah desain, dapat ditingkatkan pengalaman pengguna agar fungsi dan informasi tidak terpecah, pengelolaan informasi bisa lebih efisien, pengerjaan bisa di mana saja karena desain yang responsif, dan penyebaran informasi bisa dilakukan dengan lebih efisien, sehingga seniman tidak perlu lagi termakan waktu oleh pengelolaan, dan bisa lebih bersaing dengan meningkatkan kualitas produk dan penjualan.

5.2 Saran

Bagi pembaca dalam posisi ingin merancang atau mengembangkan aplikasi sedemikian rupa, baik untuk tugas akhir atau yang lainnya, atau sebagai pengingat untuk penulis di masa depan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

- 1) Dalam perancangan, nama 'Hanami Paintbox' bisa diperbaiki agar lebih eksplisit mengenai fungsinya sebagai *marketplace*, dan visualisasi logo yang dibuat bisa dibuat lebih sederhana dan fokus ke *logotype*. Kemudian, halaman Orders masih bisa ditata lebih rapi dengan mengatur jarak antara tombol, khususnya *toggles* di bagian atas halaman. Pemilihan warna pada komponen tombol *toggle* juga bisa diperbaiki agar lebih kontras di atas latar putih.
- 2) Atur waktu pengerjaan dengan baik dan selalu mencoba untuk *catch up* ke *progress* yang tertinggal secepat mungkin. Semua timeline ketat yang telah dibuat memang nyata bisa dilakukan, hanya jika benar-benar diikuti. Pentingnya komitmen dan disiplin yang kuat perlu selalu diingatkan dalam proses perancangan.
- 3) Saat kehilangan motivasi dalam pengerjaan tugas akhir, cobalah pikirkan semua pihak yang telah terlibat dalam penyelesaiannya perancanganmu,

dan ingat bahwa perancangan yang dibuat memiliki harapan untuk menjadi solusi masalah yang dihadapi.

- 4) Desain aplikasi yang dibuat untuk sisi penjual belum tersambung ke sisi pembeli, sehingga dapat dirancang tampilan aplikasi dari sisi pembeli yang memfasilitasi semua fitur pada sisi penjual. Meskipun akar masalah, kuantitas serta kualitas masalah berada pada pengalaman pengguna sisi penjual, tidak dapat dipungkiri bahwa data yang dikumpulkan oleh penulis menunjukkan adanya berbagai masalah dalam pengalaman pengguna pembeli.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA