

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan perancangan yang telah dirancang sedemikian rupa, penulis menyimpulkan bahwa sebuah aplikasi memiliki fungsi yang sangat luas dan akan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan para penggunanya. Jika dilihat dari keseluruhan perancangan, maka aplikasi ini sudah layak untuk digunakan para pengguna KRL. Terlebih lagi dengan fitur yang sangat dapat membantu para penumpang KRL dalam bepergian menggunakan kereta. Berdasarkan kuesioner serta FGD yang telah dilakukan sebelumnya, maka aplikasi ini sudah dapat memenuhi kebutuhan secara fungsi maupun estetika para penggunanya.

Walaupun aplikasi ini dirasa cukup untuk sekarang, tidak menutup kemungkinan akan adanya perkembangan yang lebih baik lagi, sehingga aplikasi ini perlu ditinjau ulang bagi penulis maupun peneliti lain. Dengan adanya pengembangan secara berkala, maka aplikasi ini juga akan terus berinovasi dalam memenuhi kebutuhan para penumpang KRL.

#### 5.2 Saran

Penulis juga mendapatkan saran mengenai perancangan, yaitu terutama pada penggunaan ekspresi ilustrasi yang terlalu tegas. Sehingga memberikan kesan yang membuat para pengguna menjadi *aware* dan *alert*. Akan lebih baik jika dibuat lebih dinamis, sehingga terkesan *playfull*.

Selain itu, terdapat penggunaan warna merah yang masih dirasa dominan. Sehingga penggunaan proporsi warna masih kurang sesuai dengan *color system* yang digunakan. Lebih diperhatikan kembali soal penggunaan warna primer dan sekunder sehingga tidak jauh dari *design system* yang dirancang.

Bagi peneliti selanjutnya, akan lebih baik jika memang benar - benar mengetahui mengenai KRL. Tidak hanya sebagai moda transportasi, melainkan sebagai tempat observasi keseharian masyarakat. Menggunakan KRL sebagai transportasi utama, akan sangat membantu penelitian lebih lanjut tentang topik

terkait KRL, dikarenakan rasa dan pengalaman secara langsung yang dirasakan pada saat menggunakan transportasi KRL.

Selain itu, sangat diperlukan untuk memerhatikan kebiasaan masyarakat pada saat menggunakan KRL. Dikarenakan UI/UX tidak hanya soal estetika sebuah aplikasi, melainkan kebutuhan seorang pengguna dalam kesehariannya. Sehingga, diperlukan kepekaan terhadap lingkungan sekitar dan observasi yang dilakukan secara berkala.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA