

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan *UI/UX Website* sistem interaksi pengunjung pada platform pameran seni daring Jalirupa diawali dari kebutuhan generasi muda yang menginginkan pengalaman seni digital yang fleksibel, interaktif, dan mendukung koneksi sosial. Studi yang dilakukan menemukan bahwa banyak platform seni daring yang tersedia kurang memberikan ruang interaksi sosial antar pengguna, sehingga menciptakan pengalaman yang cenderung individual. Penelitian ini menjawab kebutuhan tersebut dengan mengembangkan sub-sistem interaksi pengunjung pada platform Jalirupa, menggunakan pendekatan *Human-Centered Design* yang berpusat pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Melalui serangkaian wawancara, FGD, studi literatur, dan kuesioner, penulis berhasil menggali *insight* yang cukup mengenai tantangan pengguna, termasuk preferensi visual, fitur interaktif, dan kendala dalam aksesibilitas, yang menjadi dasar dalam perancangan elemen-elemen dalam penelitian ini.

Pada tahap *Inspiration*, hasil studi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengunjung menginginkan fitur interaktif yang mampu memperkuat rasa komunitas, seperti ruang komunikasi, aktivitas berbasis gamifikasi, dan tampilan visual yang menarik namun tetap dikemas dalam bentuk yang sederhana dan intuitif. Data yang terkumpul diterjemahkan dalam tahap *Ideation* menjadi konsep desain yang mengintegrasikan elemen navigasi, hierarki visual yang jelas, dan fitur interaksi sosial. Proses ini melibatkan pembuatan *mind mapping*, *user journey mapping*, *user persona*, dan *visual moodboard* untuk memastikan bahwa rancangan yang dibuat relevan dengan kebutuhan target perancangan.

Dan akhirnya pada tahap *Implementation*, Penulis berfokus pada pengembangan prototipe *high fidelity* dan pengujian *alpha test* serta *beta test*. *Feedback* dari pengguna menjadi landasan untuk iterasi dan menyempurnakan kembali elemen desain, termasuk penyesuaian ukuran tombol, konsistensi ikon, serta penambahan fitur mikro interaksi yang meningkatkan kejelasan dan kenyamanan navigasi. Hal ini dilakukan demi meningkatkan pengalaman pengguna untuk dengan mudah menjelajahi berbagai aspek platform. Secara keseluruhan, hasil perancangan ini telah menunjukkan bahwa platform Jalirupa mampu memberikan pengalaman seni digital yang lebih bermakna, memperkuat interaktivitas sosial antar pengunjung, dan membangun komunitas dalam ruang pameran daring. Selain itu penelitian ini menjadi bukti bahwa pendekatan *Human-Centered Design* efektif untuk membantu proses penulis dalam merancang solusi desain yang relevan dengan kebutuhan dan ekspektasi target perancangan.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat menjadi acuan dalam pengembangan lebih lanjut:

- 1) Disiplin dalam mengelola waktu merupakan kunci keberhasilan penelitian dan perancangan, terutama untuk menjaga kualitas, konsistensi, dan ketepatan waktu penyelesaian.
- 2) Pada tahap kuesioner disarankan untuk mencari responden dengan jumlah yang lebih banyak guna mendapatkan data lebih efisien dan lebih mewakili target perancangan tanpa harus melakukan penambahan rangkaian penelitian lebih lanjut.
- 3) Penerapan prinsip desain yang lebih detail, seperti penggunaan *grid system* dan elemen visual yang konsisten, perlu diperhatikan agar perancangan memiliki kualitas yang baik.

- 4) *Feedback* dari pengguna yang didapatkan selama tahap testing perlu terus diakomodasi dalam iterasi berikutnya dari segi fitur perancangan yang akan datang, sehingga perancangan dapat berkembang sesuai kebutuhan pengguna yang dinamis.
- 5) Masih banyak sisi fitur dan interaktivitas yang dapat dikembangkan dalam perancangan ini, mengingat perancangan ini adalah salah satu bagian dari Jalirupa secara keseluruhan, sangat penting untuk dapat diintegrasikan dari setiap sub-sub sistem yang ada.

