



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Sebuah *website* yang baik adalah *website* yang memaksimalkan desain *user interface* dan *user experience* yang hadir di dalamnya. Melalui tahapan-tahapan perancangan yang telah penulis lalui dalam merancang *website* “Way of Batik”, ada beberapa hal yang dapat penulis simpulkan. Pertama, *website* harus dapat menjawab kebutuhan pengguna tentang informasi, dimulai dari menyediakan jenis konten yang sesuai, yakni makna dan filosofi batik tradisional Yogyakarta. Konten juga harus berada di dalam struktur informasi yang rapi yang berorientasi pada kenyamanan interaksi. Hal ini direalisasikan dengan merancang plot interaksi dan arsitektur informasi.

Kedua, bahasa/interaksi di dalam *website* harus jelas agar pengguna tidak merasa bingung/frustasi dalam berinteraksi dengan *website*. Perancangan *wireframe* memberi tampilan yang rapi dan tidak membingungkan, serta penggunaan *moodboard* memberikan informasi suasana yang mendukung konten. Untuk navigasi, penggunaan interaksi *click* dan *slide* yang sederhana, serta penggunaan tombol berupa teks, mudah dipahami pengguna. Terakhir, sebagai *website* yang menyediakan informasi edukatif, khususnya motif-motif batik tradisional Yogyakarta, aset-aset berbasis foto akan lebih informatif bagi pengguna karena rupa nyata konten tersebut dapat terlihat meski tidak secara langsung.

5.2. Saran

Saran dari penulis untuk pembaca adalah untuk terus mengasah kepekaan diri dan pemikiran kritis sebagai manusia. Perancangan UI/UX adalah perancangan yang didasari oleh *Human Centered Design*. Oleh karena itu, kenalilah apa yang manusia inginkan atau butuhkan sebagai pengguna dalam perancangan desain apapun. Perbanyak data melalui riset dan membaca buku-buku informatif dan edukatif, sehingga referensi yang muncul pada saat perancangan tidak terpaku pada sebuah sumber saja. Lakukan *testplay* dalam proses perancangan sebagai pintu akses terhadap data-data yang mungkin terlewatkan oleh tim perancang. Terakhir, janganlah cepat merasa puas akan hasil perancangan yang didapat, dan beradaptasilah dengan berbagai lingkungan pekerjaan.

Adapun beberapa hal yang penulis belum sempat eksplorasi dalam perancangan ini, dapat menjadi saran yang membangun bagi pembaca. Pertama yakni eksplorasi warna, baik pada judul ataupun tulisan. Kedua adalah penyusunan hierarki visual dalam tampilan *layout* untuk mengarahkan pengguna menuju elemen-elemen yang dapat diinteraksikan. Ketiga adalah eksplorasi simbol yang digunakan untuk tombol dan ikon.