

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dengan merancang *website* Rinner menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang merupakan konsep perancangan berpusat pada pengguna. Menjadikan perancangan desain *user interface* tak hanya berfokus hal estetika desain, namun juga memperhatikan pengalaman pengguna. Dengan UCD kita dapat memecah proses perancangan *user interface website* menjadi elemen-elemen komponennya, dan melihatnya dari beberapa perspektif.

*User Centered Design* (UCD) membuat rencana, keputusan dalam perancangan *user interface website* yang kita buat menjadi lebih spesifik dan melibatkan tingkat detail yang lebih baik. Dari cara tersebut proses perancangan desain menjadi lebih tertata dan terarah sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan dari perancangan *user interface* desain, yang mana desain dapat bekerja dengan baik dan juga siap untuk digunakan.

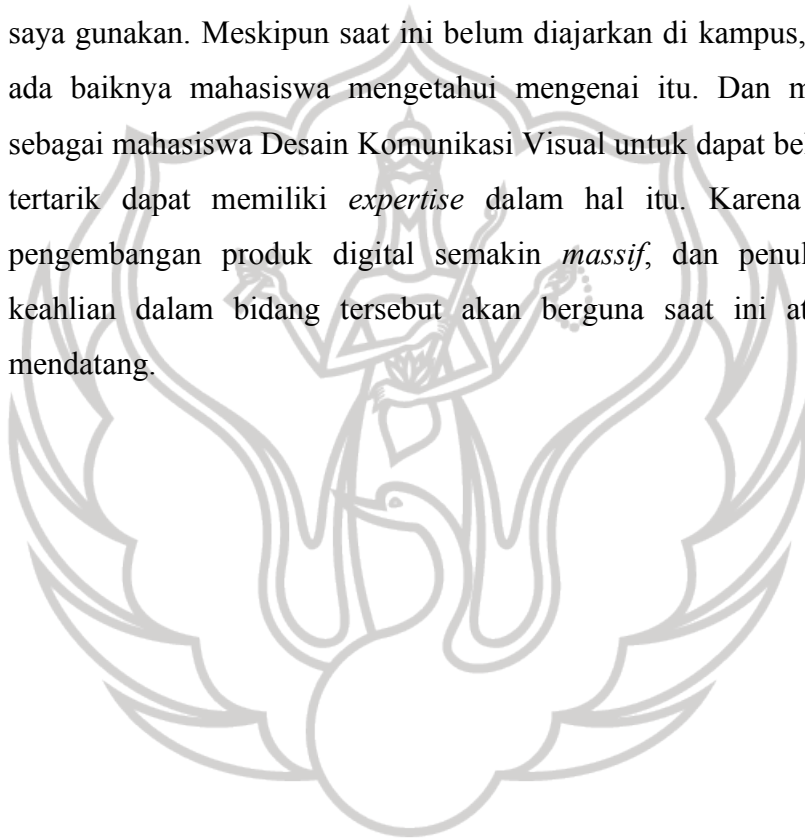
Capaian dari penerapan metode UCD dalam perancangan ini terlihat dalam hasil *usability* tes yang menunjukkan nilai skor yang memenuhi syarat desain *user interface* yang sudah baik untuk digunakan. Yang mana dalam hasil pengujian dari 10 *tester*, memperoleh hasil rata-rata dengan skor akhir 81. Hasil test tersebut menunjukkan bahwa desain telah bekerja dengan baik dalam menjalankan semua misi yang diujikan.

Dengan hasil tersebut dalam perancangan *user interface website* Rinner dengan metode UCD, menunjukkan gambaran awal bahwa nantinya *website* sudah siap untuk digunakan. Dalam hal ini *website* Rinner dapat bekerja dengan baik dalam menunjang penggunaannya sebagai media yang dapat diakses untuk memperoleh informasi mengenai produk- produk Rinner, mengakomodasi transaksi belanja secara daring melalui *website*. Website Rinner dapat leluasa menerapkan *branding*, dan tentunya tidak bergantung kepada pihak ketiga.

## B. Saran

*User interface desain* dan metode perancangannya menurut penulis pada praktiknya merupakan hal yang dinamis berdampingan dengan teknologi dan pola kehidupan manusia, Yang mana akan terus berkembang, mengikuti arus teknologi yang semakin *advance* dan kehidupan manusia yang mungkin berubah dimasa depan. Maka dari itu pada perancangan user interface website Rinner masih memiliki kekurangan, yang mana dimasa mendatang semestinya dapat dikembangkan mengikuti situasi yang terkini.

Terkait *user interface* desain dan juga metode perancangannya yang saya gunakan. Meskipun saat ini belum diajarkan di kampus, penulis rasa ada baiknya mahasiswa mengetahui mengenai itu. Dan mestinya kita sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk dapat belajar dan jika tertarik dapat memiliki *expertise* dalam hal itu. Karena dewasa ini pengembangan produk digital semakin *massif*, dan penulis meyakini keahlian dalam bidang tersebut akan berguna saat ini atau di masa mendatang.



## DAFTAR PUSTAKA

### Literatur Buku

- A.Norman, D. (1988). *The Design of Everyday Things*. New York: Currency Doubleday.
- Chandler, R. U. (2009). *A Project Guide to UX Design for User Experience Designer in The Field or in The Making*. California: Peachpit Press.
- Garrett, J. J. (2011). *The Element of User Experience - User Centered Design for The Web and Beyond*. California: New Riders.
- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. New York: Wiley Computer Publishing.
- Suyanto, A. H. (2007). *Step by Step Web Design Theory & Practices*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

### Karya Ilmiah

- Abudzar, Al Ghiffari. (2019). Perancangan Ulang User Interface Website Politeknik Kesehatan Makassar Menggunakan Metode User-Centered Design. Tugas Akhir S-1 Program Studi Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung.
- Ahmad, Iqbal Yunus. (2018). Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi SIAKAD Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Dany, Rizky Widodo. (2018). Perancangan Redesain *User Interface* Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. . Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yogyakarta. Tugas Akhir S-1 Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM, Surabaya.

## Website

Trisnio, Kevin. (2016, 26 July). *User Experience Design Process*. Diakses pada 11 April 2021 20.21 WIB: <https://sis.binus.ac.id/2016/07/29/user-experience-design-process/>

Tubik. (2016, 23 Maret). *The Role of Branding in UI Design*. Diakses pada 9 April 2021 01.41 WIB: <https://tubikstudio.medium.com/the-role-of-branding-in-ui-design>

Tubik. (2017, 5 May). *UI/UX Design Glossary, Navigation Elements*. Diakses pada 11 April 2021 09.33 WIB: <https://sis.binus.ac.id/2016/07/29/user-experience-design-process/>

Yalanska, Marina. (2019, Agustus). *Illustration in UI. Art in Action*. Diakses pada 9 April 2021 01.40 WIB: <https://blog.tubikstudio.com/illustration-in-ui-art-in-action/>

