

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

User interface merupakan desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi *mobile*, dan lain-lain yang fokus pada pengalaman serta interaksi penggunanya. Rancangan yang dilakukan oleh penulis adalah menggunakan jenis GUI yang mode *interface* nya berpusat pada pengguna. Selain itu jenis tampilan yang digunakan adalah *modular grid* karena efektif dalam berinteraksi dengan penggunanya.

Hasil *prototype* perancangan telah menampilkan konten informasi yang mampu mempermudah pengguna dalam melakukan proses pembelajaran. Hal ini meliputi tampilan menu, konten, serta desain yang lebih mudah dipahami oleh pengguna. *Prototype* yang dirancang merupakan hasil implementasi dari metode *design thinking* yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *understand*, *define*, *ideate*, *execution*, dan *validation*. Dari hasil *validation* ditemukan bahwa 73,3% responden menyatakan bahwa desain UI LMS memiliki tampilan warna dan desain yang menarik; 76,7% responden menyatakan bahwa desain UI LMS memiliki konten yang memudahkan; 76,7% responden menyatakan bahwa font dan ukuran font dari setiap konten dapat terbaca; 66,7% responden menyatakan bahwa desain UI telah sesuai dengan harapan; 76,7% responden menyatakan bahwa desain UI memiliki desain yang konsisten.

B. Saran

Perancangan yang dilakukan saat ini masih diluar dari kata sempurna. Sehingga kedepannya dapat dilakukan jenis perancangan serupa. Terutama pada bagian menu navigasi yang dapat disempurnakan secara lebih kompleks lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin & Paul Harris. 2011. *Basics Design: Layout (Second Edition)*. Singapore: AVA Publishing SA.
- Anggraini S, Lia & Kirana Nathalia. 2013. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Anindita, Marsha., & Riyanti, Menul Teguh. (2016). Tren *Flat Design* Dalam Desain Komunikasi Visual. *Dimensi DKV*, 1(1), 1-14.
- Catriana, E. (2020, Juni 18). *Dampak Pandemi Covid-19 ke Penggunaan Teknologi*. Retrieved 09 22, 2020, from Kompas.com: <https://money.kompas.com/read/2020/06/18/210000826/dampak-pandemi-covid-19-ke-penggunaan-teknologi>
- Efendi, Y. (2018, April). Internet Of Things (IOT) Sistem Pengendalian Lampu Menggunakan Raspberry PI Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Komputer*, 4(1), 19-26.
- IDEO. (2021). *DESIGN THINKING DEFINED*. Retrieved from IDEO Design Thinking: <https://designthinking.ideo.com/>
- Kranz, M. (2019). *Building The Internet Of Things*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.