

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dari perancangan desain baru yang dilakukan penulis, seluruh koresponden menilai bahwa desain “*homepage*” yang dibuat penulis sudah cukup jelas dan mudah dipahami.

Perancangan ini mampu menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu bagaimana re-desain *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo dapat meningkatkan nilai usability tampilan *website*, dibuktikan melalui penilaian survei oleh koresponden yang menyatakan pada halaman “*homepage*” terdapat klasifikasi jenis wisata, penggunaan jenis *font* yang mudah dibaca, serta ilustrasi dan gambar pendukung yang dapat memunculkan karakteristik kota Ponorogo. Sehingga *website* lebih nyaman dan mudah dalam pengoperasiannya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan terdapat peningkatan usability setelah proses re-desain, terutama pada halaman “*homepage*” yang dinilai lebih meningkatkan pengguna pada saat mengunjungi *website* Dinas Pariwisata dan Kabupaten Ponorogo.

B. Saran

Guna meningkatkan usability *website*, harus memperhatikan elemen-elemen pada *website*, seperti desain yang seimbang, memiliki tekanan, berirama. Sebuah *website* juga harus memperhatikan UI. *User Interface* adalah cara komunikasi antara perangkat lunak dan pengguna menggunakan HCI

(*Human Computer Interaction*), dan *User Interface* tidak hanya tentang warna dan bentuk namun juga tombol, menu, tulisan/*font*, *form*. Syarat dari UI memiliki *clarity*, *concision*, *familiarity*, *responsiveness*, *consistency*, *aesthetic*, *efficiency*, dan *forgiveness*.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta .
- Beaird. (2010). *the Principles of beautiful Web Design*. Canada: SitePoint.
- Cahyono. (2015). *Analisis Pengaruh Design Aesthetic User Interface IOS Terhadap Behavior Pengguna di Surabaya Melalui Intention To Use*. Jurnal. Stikom Surabaya.
- Cao, B. &. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih diantara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dony, & Sudarman. (2007). *Interaksi Manusia & Komputer*. Andi Offset.
- Ekarini, F. (2017). *Analisis Desain Website BNI, Bukopin, J.Co Donuts, dan Mc.Donalds Menurut Buku "The Principles of Beautiful Web Design"*. Journal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), Vol. 2. No. 1.
- Flavian, & Carlos. (2012). *Web Design : a key factor for the website success*. Journal of System and Information Technology, Vol.11.
- Gunawan, T., & Setyawan, M. (2017). *Perancangan Redesign Website Pemerintah Kota Salatiga*. Satya Wacana Christian Universitu Institutional Respository.
- Hackos, & Redish. (1998). *User and Task Analysis for Interface Design* . Toronto: John Wiley & Sons.
- Handiwidjojo, W., & Lussy. (2016). *Pengukuran Tingkat Kegunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan : Studi Kasus Duta Wacana Internal Transaction*. Jurnal Juisi Vol. 2 Issue. 2, 49-55.
- Haya, M. (2019). *Bentuk Visual atau Tampilan pada Website atau Software yang Ditujukan Pada Penggunaanya Agar Ada Interaksi Didalamnya*. UIN.
- Helmi. (2008). *Mendesain Logo Milik Suriyanto Rustan*.
- Heryanto, A. (2017). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Menggunakan Kembali E-Commerce dengan Pendekatan Model Kesuksesan Sistem Informasi*. Skripsi. FE. Manajemen. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Hilman, Y. (2019). *Ponorogo is Wonderfull (Perkembangan Pariwisata di Kabupaten ponorogo dalam Perspektif Kewilayahan)*. Ponorogo: Calina Media.

- Juliansyah , I., & Papatungan, I. (2021). *Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan dengan Metodologi Design Thinking*. Jurnal. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- J.Moleong, L. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung: Rosda Karya.
- Kelley, & Brown. (2018). *An Introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford.
- Kusrianto. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi .
- Lewis, Y. R. (2014). *Usability: Lessons Learned..And yet to Be Learned*. Intl. Journal of Human-Computer Interaction, 30 : 663-684.
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Nielsen . (2003). 2003. *Usability 101: Introduction to Usability*.
- Octaviany, V., Wirawan, P., & Nuruddin. (2022). *Pengantar Pariwisata*. Bandung: Nilacakra.
- Priyanto, O. C., & Chengzhi peng. (2018). *Pengaruh Preferensi Visual yang Diekspresikan oleh Peserta pada Tahap Awal Desain Ruang Belajar Studi Pemodelan Perametrikan Interaktif*. Tinjauan Ilmu Arsitektur.
- Priyatama , N. (2021). *perancangan Desain Propotipe Website UMKM Tata Rupa di Surabaya*. Jurnal Barik Vol. 1. No. 3, 100-112.
- Rakhmat, S. (2010). *Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Rochmawati, I. (2019). *Analisis User Interface Situs Web Iwearup.com*. Jurnal Visualita Vol. 7. No. 2 , 31-44.
- Rosandiena , & Indrojarwo. (2018). *Perancangan Website Sebagai Media Penjualan Online IKM di Jawa Timur*.
- Rudianto , A. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Samsul, A., & Erlenda , A. (2021). *View of Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile dan Monitoring Calon Pelamar Pada perusahaan berbasis Web*. Ejournal Rosman.
- Sklar. (2015). *Principles of Web Design: The Web Technologies Series*. Boston: Cengage Learning.

Sridevi. (2014). *User Interface Design*. International Journal of Computer Science and Information Technology Reseach ISSN 2348-12X.

Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Troyer, D. (2016). *User Aspects of Software Systems*.
<http://docslide.us/documents>.

Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yohanes. (2017). *Redesain Sarana dan Fasilitas Pelabuhan Perikanan Samudera Bitung*.

Zahra , W. (2021). *Redesain Website Visit Jawa Tengah*. Jurnal Citrakara Vol. 2. No. 2 , 162-173.

