

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju menghasilkan sebuah produk bernama *smartphone*. *Smartphone* merupakan alat komunikasi dimana di dalam komponen dalam terdapat otak virtual yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi modern. Dewasa ini *smartphone* tidak bisa lepas dari segala aktivitas manusia, *smartphone* mempermudah akses komunikasi dan informasi masyarakat modern. Salah satu keunggulan *smartphone* adalah aplikasi yang dapat di unduh dan di-*install* kedalamnya. *Holiday Route* adalah media pemberitaan *online* yang mengangkat tentang gaya hidup anak muda urban. Media yang berdiri tahun 2011 ini konsisten mempublikasikan hal-hal yang populer dikalangan remaja, seperti *skateboard*.

Dalam bentuk aplikasi yang dapat di unduh oleh setiap *smartphone* *Holiday Route* dalam memperkenalkan dunia *skateboarding* yang ada di Asia Tenggara khususnya Indonesia kemata internasional serta membantu meningkatkan perkembangan dalam industri wirausaha *skateboarding* dalam negeri serta luar negeri. *Holiday Route* memilih bentuk *video magazine* dalam mengemas berita yang akan disampaikan karena bentuk tersebut dirasa lebih menarik dibanding format lainnya. Aplikasi ini dapat berkembang dengan seiring berjalannya waktu dan diharapkan dapat menjadi salah satu media promosi *lifestyle* didaerah Yogyakarta.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam peran cangan ini mencakup pencarian data dari *survey* langsung ke tempat-tempat yang akan disorot sesuai dengan kegiatannya, membagikan kuisisioner kepada penggemar *skateboard* yang pernah berkunjung secara *online*, juga dari berbagai sumber

pustaka dan studi literatur dari berbagai media baik media konvensional cetak maupun media internet yang mendukung perancangan ini.

Dari berbagai data yang telah dikumpulkan dapat diambil kesimpulan bahwa diperlukannya sebuah aplikasi *smartphone Video Magazine Holiday Route*. Hal ini mempermudah akses *skater* dalam melihat *video Holiday Route* menjadi mudah dan nyaman digunakan dengan merancang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dengan baik. Perancangan UI dan UX tidak lepas dari peran *layout* dan ikon, karena *layout* dan ikon yang baik akan membuat pengguna aplikasi tersebut nyaman menggunakannya.

B. SARAN

Seiring dengan berjalannya waktu, semakin banyak orang yang mengunjungi *web* tersebut bahkan dari seluruh dunia, *web Holiday Route* mendapatkan respon yang baik dari banyak komunitas kreatif lainnya di Indonesia. Untuk itu dengan bertambahnya teknologi kini tidak perlu bersusah payah untuk mencari alamat dengan bertanya kesana kemari, dengan kecanggihan teknologi kita bisa mengaplikasikan multimedia interaktif yang berisi peta dan keterangan gambar kedalam *gadget* yang sehari-hari kita gunakan.

1. Saran Bagi Perancang Lain:

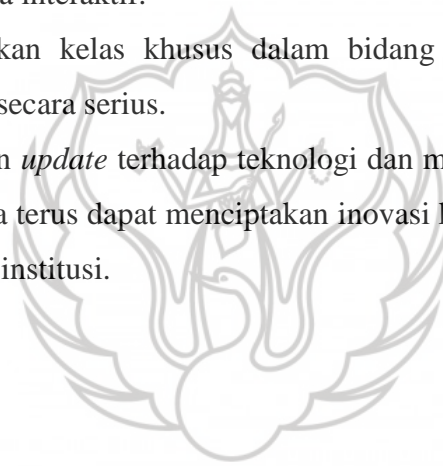
- a. Melakukan dan memperluas wilayah riset data lokasi, dan mengumpulkan *survey* dengan seksama supaya semakin banyak informasi yang bisa ditampilkan.
- b. Melakukan studi tombol atau logo yang lebih efisien dan tidak merepotkan untuk dipahami pengguna.

2. Saran Bagi Pembaca:

- a. Menggunakan waktu sebaik-baiknya untuk mencari tahu apa hal atau bidang yang digemari dan mulai membuat karya dari situ.
- b. Mengekspresikan karya dengan kreatif dan inovatif seefisien mungkin, sehingga terciptalah inovasi baru yang belum pernah ada sebelumnya

3. Saran Bagi Institusi:

- a. Menyediakan sarana dan prasarana agar para mahasiswa dapat lebih mengeksplorasi diri dan kemampuannya kedalam sebuah karya multimedia interaktif.
- b. Menyediakan kelas khusus dalam bidang multimedia sehingga dapat dipelajari secara serius.
- c. Melakukan *update* terhadap teknologi dan memadai fasilitas sehingga mahasiswa terus dapat menciptakan inovasi karya yang lebih baik dengan dukungan institusi.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Morissan. (2010), *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Kharisma Putra Kencana, Jakarta.

Sanyoto, E, Sajiman. (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa Dan Desain (Nirmana)*, Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.

Syafaat, Nazruddin(2010), *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, PenerbitInformatika, Bandung.

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia ED III.(2003), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.

E-Book

Banga Cameron. (2014), *Essential Mobile Interaction Design*, Pearson Education Inc, America.

<http://www.uky.edu>

Tautan

<http://developer.android.com>

<http://www.creativebloq.com/mobile/10-principles-mobile-interface-design-4122910>

<http://designyoutrust.com/2013/09/top-10-principles-of-mobile-interface-layout/>

<http://classroom.synonym.com>

<http://www.intraktive.com>

<http://alkamiry.blogspot.com/>

Narasumber

Wawancara dengan Hasbi Sipahutar selaku *founder Holiday Route*, pada tanggal 20/11/2014