

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang terjadi di *Barbershop X-BOX* Yogyakarta adalah masih adanya potensi miskomunikasi antara pelanggan dan barber dalam proses konsultasi gaya rambut. Kondisi tersebut disebabkan oleh keterbatasan media referensi visual yang tersedia, sehingga komunikasi lebih banyak mengandalkan penjelasan verbal. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar pelanggan mencari referensi gaya rambut sebelum datang ke *barbershop*, namun masih mengalami kesulitan menemukan referensi yang sesuai dan pernah mengalami ketidaksesuaian hasil potong rambut dengan harapan yang diinginkan.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini berhasil merancang *website* katalog model gaya rambut pria sebagai media referensi visual bagi pelanggan *Barbershop X-BOX* Yogyakarta. Perancangan dilakukan dengan pendekatan Desain Komunikasi Visual (DKV), *User Experience* (UX), dan metode *User Centered Design* (UCD) sehingga menghasilkan media yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. *Website* dirancang dengan struktur informasi yang jelas, tampilan visual yang modern, serta navigasi yang mudah digunakan untuk membantu pengguna memperoleh referensi gaya rambut secara lebih efektif.

Website yang dirancang dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, seperti katalog tren gaya rambut, fitur analisis gaya rambut berbasis foto, rekomendasi produk styling, serta sistem pemesanan layanan secara online. Kehadiran fitur-fitur tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang membantu pelanggan memahami pilihan gaya rambut yang sesuai dengan karakteristik wajah dan preferensi mereka sebelum melakukan konsultasi dengan *barber*.

Hasil pengujian usability menunjukkan bahwa website yang dirancang memperoleh respons positif dari pengguna. Aspek ilustrasi dan foto, tipografi, warna, layout, serta keseluruhan tampilan website dinilai sesuai dan nyaman digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa website yang dirancang telah memenuhi tujuan perancangan sebagai media referensi visual yang informatif, komunikatif, menarik, dan mudah diakses.

Dengan demikian, perancangan website katalog model gaya rambut pria di Barbershop X-BOX Yogyakarta dapat menjadi solusi komunikasi visual yang membantu meminimalkan miskomunikasi antara pelanggan dan barber, meningkatkan kualitas proses konsultasi, serta mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik dalam memilih gaya rambut yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, hasil perancangan ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan media digital serupa dalam bidang layanan grooming dan industri kreatif berbasis Desain Komunikasi Visual.

B. Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, berikut merupakan beberapa saran yang dirumuskan sebagai masukan bagi berbagai pihak demi pengembangan dan keberlanjutan media ini ke depannya.

1. Saran bagi *Barbershop* X-BOX Yogyakarta

Pihak *Barbershop* X-BOX Yogyakarta disarankan untuk mengimplementasikan *website* ini secara aktif sebagai bagian dari alur layanan, misalnya dengan memasang QR code di area tunggu, meja konsultasi, atau media promosi *barbershop*. Konsistensi pengenalan media kepada pelanggan dapat membantu tumbuhnya kebiasaan penggunaan referensi visual sebelum dan selama proses konsultasi berlangsung. Selain itu, pihak *barbershop* juga disarankan untuk memperbarui konten katalog secara berkala yang sesuai dengan tren gaya rambut terkini agar *website* tetap relevan dan diminati oleh pelanggan.

2. Saran bagi Pengembang atau Peneliti Selanjutnya

Perancangan penelitian masih bersifat *prototipe* dan berfokus pada aspek visual. Oleh karena itu, peneliti atau pengembang selanjutnya disarankan untuk:

Mengembangkan *website* ke ranah implementasi penuh dengan sistem pemrograman yang lebih kompleks, termasuk juga integrasi database gaya rambut yang dinamis dan sistem manajemen konten yang dapat diperbarui oleh pengelola *barbershop* secara mandiri.

- a. Menyempurnakan fitur *chatbot* berbasis kecerdasan buatan agar mampu memberikan rekomendasi yang lebih akurat dan personal berdasarkan analisis foto wajah pengguna *barbershop* secara real-time.
- b. Mengembangkan fitur *augmented reality* kamera menjadi lebih responsif dan realistis, sehingga pengguna *barbershop* dapat memperoleh simulasi tampilan gaya rambut yang lebih mendekati hasil nyata.
- c. Disarankan untuk penelitian selanjutnya agar menjangkau responden lebih variatif secara demografis dan geografis agar memperkuat keabsahan hasil serta memperluas keberlakuan temuan. Dengan demikian, *website* yang dirancang berpotensi berkembang menjadi platform referensi gaya rambut yang dapat diakses dan relevan bagi pengguna yang lebih luas.
- d. Pada pengembangan selanjutnya, perlu dipertimbangkan penambahan sejumlah fitur pendukung seperti sistem reservasi layanan, ruang penilaian dari pelanggan, maupun keterhubungan langsung dengan platform media sosial. Penambahan fitur-fitur tersebut diharapkan dapat menjadikan *website* tidak hanya sebagai media katalog, namun sebagai ekosistem digital yang menyeluruh bagi kebutuhan layanan *barbershop*.

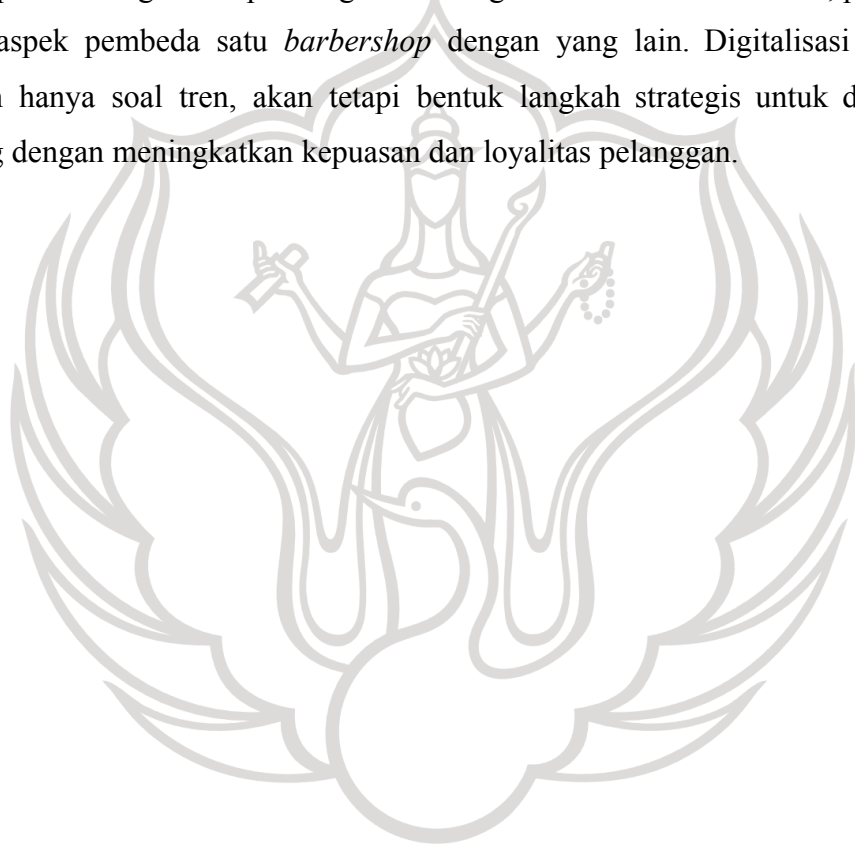
3. Saran bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang media digital yang tidak hanya mengutamakan estetika, tetapi juga berorientasi pada pemecahan masalah nyata di masyarakat. *User-centered design* atau pendekatan berbasis riset pengguna perlu lebih

banyak diintegrasikan dalam proses perancangan agar karya yang dihasilkan memiliki dampak yang signifikan, relevan, dan berkelanjutan.

4. Saran bagi Industri *Barbershop* Secara Umum

Media komunikasi visual digital seharusnya mulai diinvestasikan oleh industri *barbershop* di Indonesia, khususnya di Yogyakarta. Hal ini dilakukan sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas layanan. media referensi yang jelas dan interaktif merupakan salah satu aspek yang bisa menjadi keunggulan yang bersifat kompetitif di era gempuran perkembangan dan persaingan teknologi saat ini. Oleh karena itu, poin ini bisa menjadi aspek pembeda satu *barbershop* dengan yang lain. Digitalisasi media layanan bukan hanya soal tren, akan tetapi bentuk langkah strategis untuk dampak jangka panjang dengan meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Ghani, M. S. A., & Wan Shamsuddin, S. N. (2020). DEFINITIONS AND CONCEPTS OF USER EXPERIENCE (UX): A LITERATURE REVIEW. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 8(1), 130–143. <https://doi.org/10.47252/teniat.v8i1.292>
- Adawiyah, R., Supriatna, A. D., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Aplikasi Katalog Elektronik *Barbershop* Berbasis Web. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 52–59. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-1.52>
- Agustian, M. R. & Cuhenda. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Pangkas Rambut Online Dengan Pendekatan Design Thinking. *Informatech: Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.69533/tnq49w07>
- Akbariko, S. (2025). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Harga Terhadap Loyalitas Konsumen Pada Barbershop Kang Cukur Di Pagedangan Kabupaten Tangerang*. 2(1), 1–23.
- Akbariko, S., & Dewi, W. C. (2025). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN DAN HARGA TERHADAP LOYALITAS KONSUMEN PADA *BARBERSHOP* KANG CUKUR DI PAGEDANGAN KABUPATEN TANGERANG. *Jurnal Nusa Manajemen*, 2(1), 62–83. <https://doi.org/10.62237/jnm.v2i1.227>
- Aziz, M. H. (2017). *PERANCANGAN DESAIN WEBSITE SEBAGAI SALAH SATU MEDIA PROMOSI THE COBBLER YOGYAKARTA* [Skripsi, INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA]. <https://digilib.isi.ac.id/2915/7/JURNAL.pdf>
- Bone, K., Menentukan, U., & Usaha, K. (2025). *Hal. 248*. 2(3), 248–260.
- Haidar, A., Mukaromah, M., Bukhari, I. A., & Susena, E. (2025). *Rancangan Sistem Informasi Reservasi Dan Pemasaran Barbershop Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional*. 62–71.
- Hair, P. R. B. P. C. C. (2025). *SALAH CUKUR.! KASIAN RAMBUTNYA ANCUR GA ADA SISA.!* <https://www.youtube.com/watch?v=rpZhEHIRHi4>
- hajjoel (Director). (2022). *SALAH CUKUR.! KASIAN RAMBUTNYA ANCUR GA ADA SISA.!* [Video]. youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=rpZhEHIRHi4>
- hairnerdsstudio (Director). (2025). *ABIZAR GANTI GAYA RAMBUT!! GOODBYE GONDRONG* [Short video]. tiktok. <https://www.tiktok.com/@hairnerdsstudio/video/7528020691728305413>

- Hamshaw, R. J. T., & Gavin, J. (2022). Men's Perspectives on Their Grooming Practices and Appearance Concerns: A Mixed Methods Study. *The Journal of Men's Studies*, 30(2), 251–270. <https://doi.org/10.1177/10608265211052068>
- Julianto, I. N. L., Sumadewa, I. N. Y., Kasmana, K., Surahman, A., Yasa, G. P. P. A., Isnaini, W., Septarina, S. W., Ridlo, M. H. R., Hidayatullah, T., Darmawan, A. J., Karnita, R., Ernawati, E., Sofiyawati, N., Hidayat, S., Sutrisna, M., Pradanyamuthi, N. K., Setiawan, I. N. A. F., Santyaputri, L. P., Noviana, E., ... Sutarini, I. A. (2024). *Desain Komunikasi Visual Era Society 5.0*. Penerbit Sidyanusa. <https://sidyanusa.org>
- Ltd., R. T. P. (2025). *Gaya \& Potongan Rambut Pria*. <https://apps.apple.com/id/app/gaya-potongan-rambut-pria/id1608292806?l=id>
- M. Sahib, S. & Usman. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA *BARBERSHOP* JUNIAL KABUPATEN INDRAGIRI HILIR. *JURNAL PERANGKAT LUNAK*, 2(2), 77–84. <https://doi.org/10.32520/jupel.v2i2.1102>
- Maghfiroh, A., Semarang, U. N., & Firdaus, Z. (2025). Analisis Studi Literatur Pengaruh Gaya Pangkasan Rambut Terhadap Persepsi dan Kepercayaan Diri Individu. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 420–426. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.4850>
- Maghfiroh, A. (n.d.). *Analisis Studi Literatur Pengaruh Gaya Pangkasan Rambut Terhadap Persepsi dan Kepercayaan Diri Individu*.
- Mgs M Nur Arromadhani, Tamsir Ariyadi, A fahlevi Hadist, & M Dimas Putra. (2025). Analisis *Website E-learning* Bina Darma Menggunakan Metode Web Application Security Project Zap (Owasp Zap). *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.55123/storage.v4i1.4740>
- Mishra, S., Guleria, A., & Parikh, Mrs. V. (2025). Reducing Cognitive Load in UI Design. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 13(3), 2744–2446. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2025.67917>
- Mukhlisin, A., Mida Hayati, R., & Kharisma, R. (2025). Optimalisasi Media Sosial sebagai Alat Promosi Pesantren oleh Santri di Lampung Tengah. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 4, 187–202. <https://doi.org/10.58561/jkpi.v4i2.217>

- Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things. *Library of Congress Cataloging*, 26.
- Nurul Azizah, E., Gito Resmi, M., & Alam, S. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE PENGENALAN BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO). *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5711>
- Prasetyo, M. D., Susanto, S., & Maharani, B. D. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Fasilitas dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Konsumen: Studi Kasus Pada Pelanggan *Barbershop* Pojur Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 9(1), 23–32. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v9i1.427>
- PUTRI, D. (2025). *FASHION SEBAGAI ALAT KOMUNIKASI NON VERBAL DALAM MENUNJUKAN IDENTITAS DIRI* [Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon.]. <https://eprints.ugj.ac.id/id/eprint/2263/>
- Rahayu, S. (2018). Perancangan Aplikasi *Barbershop* Online. *Jurnal Algoritma*, 15(1), 29–36. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.15-1.29>
- Saifur Rohman Cholil & Susanto. (2024). *Berkembang dengan Desain Digital: Memahami UI, UX, Dan Figma Secara Komprehensif*. CV BUDI UTAMA.
- Situmorang, D. A., & Asriwandar, H. (2025). Perilaku Konsumtif Pengguna Klinik Kecantikan Dan Perawatan Tubuh Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(4C), 22–35.
- Siyahailatua, S. E. D. (2019, March 2). Agar Tak Salah Gaya Rambut, Simak Tip Saat ke *Barbershop*. *Tempo*. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/agar-tak-salah-gaya-rambut-simak-tip-saat-ke-barbershop-765986>
- Studio, H. (2025). *Barber memberikan ruang pelanggan untuk bercerita dan konsultasi*. <https://www.tiktok.com/@hairnerdsstudio/video/7528020691728305413>
- Technologies, R. (n.d.). *Gaya & Potongan Rambut Pria* [Computer software]. Retrieved <https://apps.apple.com/id/app/gaya-potongan-rambut-pria/id1608292806?l=id>
- Tempo. (2025). Agar Tak Salah Gaya Rambut, Simak Tip Saat ke *Barbershop*. In *Tempo.co*.

<https://www.tempo.co/gaya-hidup/agar-tak-salah-gaya-rambut-simak-tip-saat-ke-barbershop-765986>

Valentino, A. (2023). *PERANCANGAN DESAIN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI WISATA & BUDAYA*. 5(1), 15–19.

Yablonski, J. (2024). *Laws of UX* (2nd ed.). O'Reilly Media.

Zulkarnaen, G. J. K. (2025). *Rancang Bangun Sistem Reservasi Salon Nila Nilut Berbasis Web*. <http://repository.amikomsolo.ac.id/id/eprint/283>

