

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Produk cat semprot Zebra Pro telah banyak melakukan perombakan dari awal kemunculannya dari segi kualitas warna, variasi warna dan ketahanan dari berbagai cuaca, sekarang ini produk cat semprot Zebra Pro telah banyak memberi sumbangsih yang intens pada pergerakan seni *graffiti* ataupun *street art* baik memberi dukungan dari segi finansial maupun produk cat semprot. Produk cat semprot Zebra Pro merupakan salah satu produk lokal yang saat ini banyak digunakan oleh para pelaku seni *graffiti/streetart* dan bahkan mulai menjadi media untuk berkesenian di cabang seni kontemporer.

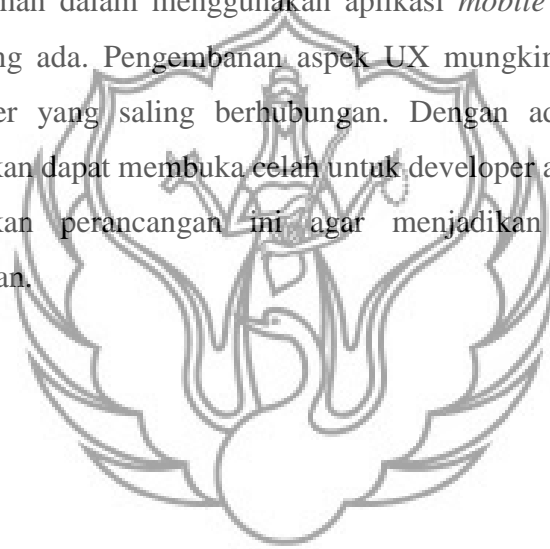
Namun karena kurangnya informasi dan promosi dari produk Zebra Pro yang belum tersampaikan secara luas, banyak konsumen yang kesulitan mencari tempat penjualan yang resmi serta info ketersediaan warna yang berbeda-beda menjadi hambatan bagi konsumen. Oleh karena itu perancangan desain *Mobile-app Interface Zebra Pro App* ini dapat menjadikan solusi dan media yang membantu konsumen untuk mengakses informasi dan dapat juga sebagai media yang memudahkan konsumen dalam mencari warna yang diinginkan dan mengetahui katalog warna produk Zebra Pro, selain itu konsumen juga dapat mengakses berita, video, dan lokasi toko yang menjual produk Zebra Pro. Dengan adanya perancangan ini juga produk Zebra Pro dapat memaksimalkan konten promosi mereka dan membuat berbagai *event* yang lebih banyak lagi.

Tampilan interface aplikasi Zebra Pro App dibuat dengan mengeksplorasi dari karakter cat semprot dan menggunakan *corporate* warna produk Zebra Pro. Asset dan fitur pada perancangan menu dibuat dengan memperhatikan *usability* yang memudahkan pengguna memahami setiap menu yang ditampilkan. Selain media utama berupa perancangan *interface* aplikasi tersebut, peran media pendukung juga dapat menjadikan promosi perancangan tersebut dengan *sketchbook*, *duffle bag*, kaos, stiker *slap*,

akrilik pin enamel, dan totebag yang dapat menarik target audiens dan dapat menjadikan pendukung perancangan tersebut.

## **B. Saran**

Perancangan ini dibuat agar dapat memudahkan konsumen/pelaku graffiti street art dalam berkegiatan seni. Dalam prosesnya perancangan ini masih sebatas prototype, keterbatasan penyajian tampilan visual dan pengumpulan data yang masih terbatas, diharapkan adanya perancang selanjutnya agar lebih mengembangkan aspek fitur dan tampilan UI yang lebih efisien. Untuk perancangan kedepannya perlu dipelajari aspek UX (*User Experience*) karena dalam penerapannya UX dapat mempengaruhi pengalaman dalam menggunakan aplikasi *mobile* dengan mengeksplorasi fitur yang ada. Pengembangan aspek UX mungkin dapat melibatkan tim developer yang saling berhubungan. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membuka celah untuk developer atau desainer yang ingin melanjutkan perancangan ini agar menjadikan aplikasi yang dapat digunakan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. Rudiyanto. (2011), *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*, Yogyakarta : Penerbit CV ANDI OFFSET (Penerbit Andi)
- Arifin, Indra, (2017), *Perancangan Konsep Visual Aplikasi Mobile “INGANI” Untuk Galeri Seni Di Yogyakarta. Skripsi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Bambata, Afrika dkk, (2005), *Hip-Hop: Perlawanan Dari Ghetto*, terj. Adhe, Yogyakarta: Alinea.
- Carollina, Donna. (2017), *Katalog Pameran :After All These Years*. Yogyakarta : *Ace House Collective*
- Hidayatulla, Priyanto. Kawistara, Jauhari Khairul. (2017), *Pemrograman Web Edisi Revisi*, Bandung : Informatika Bandung
- Ibrahim, Idi Subandy. (2004), “Kamu Bergaya Maka Kamu Ada”, Pengantar dalam *Lifestyles; Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra
- Knapp, Jack. (2016), “*SPRINT*” (5 Hari Sukses Pecahkan Masalah dan Uji Ide Baru)”, Yogyakarta : Penerbit Bentang (PT Bentang Pustaka)
- Maharsi, Indira, M.Sn. (2013), “*TIPOGRAFI* (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)”, Jakarta : CAPS (Center for Academic Publishing Service)
- Putra, Ryan Ady, (2015), *Perancangan Visualisasi Aplikasi Smartphone Holiday Route Video Magazine. Perancangan*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Rustan, Suriyanto. (2010), *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Wicandra, Obed Bima. Angkadjaja, Sophia Novita, (2005), *Efek Ekologi Visual dan Sosio Kultural Melalui Graffiti Artistik di Surabaya. Nirmana*. Surabaya

## Webtografi

<https://www.herosoftmedia.co.id/perbedaan-mobile-web-dan-mobile-apps-keunggulan-dan-kekurangan/>

<https://blogs.opera.com/indonesia/2015/07/kamu-pengguna-mobile-app-atau-mobile-web/>

<https://www.propanraya.com/id>

<https://www.wadezig.com/sejarah-aerosol-spray-paint/>

<https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia>

<http://idseducation.com/articles/apa-itu-user-interface/>

<http://techcommunity.softwareag.com/web/guest/techniques-blog/-/blogs/designing-mobile-apps-best-practices-for-planning-development-with-webmethods-mobile-designer>

<https://uxdesign.cc/ui-ux-case-study-a-step-by-step-guide-to-the-process-of-designing-a-pet-diet-app-d635b911b648>

<https://designmodo.com/wireframing-prototyping-mockuping/>

