

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan yang sudah dilakukan akhirnya dapat ditarik simpulan :

1. Berdasarkan riset offline dan online yang dilakukan penulis di lingkungan Prodi DKV FSR ISI Yogyakarta kurun waktu November - Desember 2012 dapat di simpulkan pengguna smartphone android adalah yang terbesar di Lingkungan DKV FSR ISI Yogyakarta. Dengan demikian penulis memilih teknologi mobile campus berbasis android pada smartphone sebagai media utama informasi akademik Prodi DKV FSR ISI Yogyakarta
2. Dari beberapa angket di temukan kesamaan alasan mengapa mahasiswa belum mempunyai smartphone beberapa menyatakan hal sama bahwa orangtua belum mengizinkan mahasiswa untuk memiliki gadget, tidak sedikit jawaban mahasiswa menyatakan belum tertarik dengan teknologi digital karena penggunaan teknologi seluler masih sebatas telepon dan berkirim pesan singkat.
3. Aplikasi Android Prodi DKV FSR ISI Yogyakarta bernama Aplikasi Kekampus
4. Fungsi utama aplikasi Kekampus adalah sebagai penyampai informasi akademik, merencanakan kesederhanaan antar muka aplikasi adalah upaya memudahkan dalam penggunaan. Kesederhaan antar muka aplikasi Kekampus merupakan wujud dari konsistensi visual terhadap konsep interaktif, komunikatif dan edukatif.
5. Konsep Interaktif, komunikatif dan edukatif penulis jadikan sebagai landasan perancangan. Interaktif adalah komunikasi dapat dilakukan dua arah, komunikatif adalah media mudah digunakan, edukatif adalah informasi yang disampaikan menambah pengetahuan pengguna.
6. Berdasarkan riset pengguna dan memadukan konsep aplikasi bersumber pengamatan penulis dapat disimpulkan kegiatan akademik mahasiswa dan

dosen dilingkungan akademik meliputi: mencari tahu informasi tugas akhir, membuka ruang diskusi, mencari tahu informasi beasiswa, melihat jadwal *event*, melihat kalender akademik, melihat dan berbagi informasi lowongan pekerjaan, melihat dan berbagi informasi magang, mencari tahu informasi jadwal kuliah, menampilkan portofolio, berbagi artikel dan melihat jadwal ujian. Kegiatan akademik yang disebutkan kemudian penulis jadikan halaman utama dalam perancangan aplikasi, setelah disederhanakan halaman utama aplikasi Android Prodi DKV FSR ISI Yogyakarta meliputi menu : Tugas Akhir (TA), Focus Group Discussion (FGD), Beasiswa, Event, Kalender Akademik, Loker, Magang, Jadwal Kuliah, Portofolio, Artikel dan menu Ujian.

7. Aplikasi Android Prodi DKV FSR ISI Yogyakarta dibagi menjadi beberapa halaman yaitu: Halaman *login*, Halaman *load*, Halaman *home*, Halaman utama, Halaman sosial, Halaman *people*, Halaman Notifikasi, Navigasi, *Logout*, Halaman *Search* dan Halaman Arsip.
8. Pihak lembaga perlu membangun database mahasiswa dan alumni untuk memudahkan otentifikasi data usser
9. Aplikasi akan berjalan baik jika ada kerja sama antar penggunanya dalam upaya berperan aktif berbagi informasi

B. Saran

Penulis sadari masih banyak kekurangan dari Aplikasi Kekampus versi 1.0, seperti belum adanya fitur Registrasi *online* dan Kartu Rencana Studi(KRS)*online*. Keterbatasan pengetahuan program dan jam terbang dalam perancangan desain aplikasi menjadi alasan penulis untuk tidak merancang fitur Registrasi dan KRS *online*.

Awal perancangan penulis mengalami kesulitan dalam mendapatkan bahan literasi mengenai Disain Aplikasi, pencarian penulis ke Perpustakaan ISI Yogyakarta tidak banyak membuahkan hasil, ujuk-ujuknya penulis banyak menyadur literasi melalui milis *online* dan *Ebook* sehingga kurang sekali referensi ilmiah didalamnya. Saran penulis kepada lembaga Perpustakaan ISI

Yogyakarta agar kiranya menambah koleksi literatur di bidang Disain Aplikasi. Penulis terbuka sekali jika ada pihak ataupun instansi yang ingin mengembangkan Perancangan Tugas Akhir Komunikasi Visual Aplikasi Android Prodi DKV FSR ISI Yogyakarta ini, jika diinginkan penulis bersedia menyumbangkan kemampuan dan pemikiran yang penulis punya. Harapan penulis aplikasi Kekampus Prodi DKV FSR ISI Yogyakarta bisa menjadi media alternatif yang memudahkan mahasiswa dan dosen untuk mendapatkan informasi akademik.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2006). *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyono, Teguh. (2004). *Sistem Informasi: Konsep Dasar, Analisis Desain dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shalahuddin, M., dan Rosa A.S. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Penerbit Modula.

Majalah

- "10 Logos They Love & Hate". *Majalah Desain Grafis, Concept*, Edisi 17, Vol 03, 2007, hlm. 15.
- Masdiono, Toni. "Manual versus digital sebuah ulasan pendek". *Versus*, Issue 4, Juni 2009, hlm. 32.
- Dwi. "Mengapa Brand Perlu Berkomunikasi Via Media Sosial?". *Majalah Mix*, 11/VIII, November 2011, hlm. 42.

Katalog

- Banindro, Baskoro Suryo. (24 Juli 2004). *Reuni (temu alumni) keluarga besar Diskomvis FSR ISI (Hlm. 1-10)*. Yogyakarta: Prodi DKV FSR ISI Yogyakarta.

Skripsi

- Aribowo. (2011). *Aplikasi Yogyakarta Dialler Berbasis Android. Skripsi tidak diterbitkan*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM.
- Gandhi, Muhammad. (2012). *Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android untuk Mengunduh File dari Elsa (Elektronik Learning System AKAKOM) Menggunakan PHP-POSTGRE SQL*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM.
- Wahyono, Isro Tri. (2012). *Aplikasi Penghitung Jenis Pajak Berbasis Sistem Operasi Android*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM.
- Kusumaningati, Imam FR. (2012). *Ngandroid, Hidup Menjadi Mudah dan Menyenangkan dengan Android*. Jakarta: Gramedia.

Internet

- Wikipedia bahasa Indonesia. Android (sistem operasi).
[http://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)) (diakses tanggal 17 Agustus 2013).

- Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Jurusan Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual. <http://fsr.isi.ac.id/jurusan/desain-komunikasi-visual/> (diakses tanggal 5 Juni 2013).
- Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Lambang. <http://isi.ac.id/profil/lambang/> (diakses tanggal 5 Juni 2013).
- Anwar, I. (2012), Menelusuri Perkembangan Ponsel di Indonesia. <http://tekno.kompas.com/read/2010/04/01/18352875/Menelusuri.Perkembangan.Ponsel.di.Indonesia>, (diakses tanggal 17 Januari 2013).
- Mckenzie, Dan. (2011). Designing For Android. <http://coding.smashingmagazine.com/2011/06/30/designing-for-android/> (diakses 18 Desember 2012).
- Husodo, (2012). Kuartal ke-2, Android Tumbuh Lebih Cepat dari iOS di AS. <http://www.teknoup.com/news/17666/kuartal-ke-2-android-tumbuh-lebih-cepat-dari-ios-di-as/> (diakses tanggal 19 Agustus 2013).
- 58% Pengguna Smartphone Dari Kalangan Remaja. <http://news.loveindonesia.com/en/news/detail/72007/58-pengguna-smartphone-dari-kalangan-remaja> (diakses 19 Agustus 2013)
- Munir, Syahrul. (19 Juli 2013). 9 Tips Membuat Website Dengan Gaya Flat Design. <http://mediabisnisonline.com/9-tips-membuat-website-dengan-gaya-flat-design/> (diakses 28 Juli 2013)
- <http://www.makassarportal.com/2011/09/istilah-istilah-dalam-dunia-marketing-communication-event-yang-penting-untuk-diketahui.html> (diakses 29 Juli 2013)

