

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan *user interface* aplikasi Sports4u, banyak hal-hal yang perlu diperhatikan seperti desain yang harus jelas, ringkas, responsif, lalu membuat tampilan dengan informasi yang terstruktur serta menggunakan kombinasi warna yang sesuai, sehingga akan memberikan kemudahan kepada *user* selama menggunakan aplikasi. Merancang sebuah *user interface* harus dengan pertimbangan dan memperhatikan tahapan-tahapan seperti melakukan riset dan mencari informasi, dan melakukan perancangan *wireframe*. Lalu adapun tahap desain visual yang akan mempengaruhi hasil *user interface* seperti, warna, bentuk, tata letak, dan tipografi. Tahap akhir yaitu desainer dan *developer* yang akan bekerja sama untuk menjalankan fungsi dari *user interface* yang telah dirancang. Selain itu hal lain yang perlu diperhatikan adalah teknis perancangan *user interface*, misalnya seperti resolusi, jarak antar huruf, ikon, dan sistem *grid*.

Setelah merancang *user interface* dengan penuh pertimbangan dan memperhatikan tahap serta teknis pembuatan, maka aplikasi Sports4u akan dapat digunakan oleh pengguna. Aplikasi Sports4u akan memberikan kemudahan kepada pengguna dalam melakukan aktivitas olahraga. Pengguna dapat mencari lapangan olahraga serta memesan lapangan tersebut tanpa harus mendatangi tempat terlebih dahulu. Bagi pengguna yang kekurangan pemain dan ingin mencari tambahan teman untuk bermain atau pengguna yang ingin ikut bermain dengan tim lain, maka aplikasi Sports4u juga dapat menjadi perantara untuk hal tersebut. Penulis berharap aplikasi ini akan dapat bermanfaat bagi para teman-teman yang gemar melakukan aktivitas olahraga.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran setelah melakukan proses perancangan *user interface* aplikasi Sports4u yang diharapkan dapat berguna bagi pihak yang berkaitan dan penulis selanjutnya.

1. Perlunya memperhatikan tahapan dan teknis selama proses perancangan *user interface* dengan benar, sehingga dapat menghasilkan *user interface* yang baik dan dapat digunakan oleh masyarakat dengan mudah dan nyaman.
2. Melakukan tahap evaluasi untuk mengetahui kesalahan sehingga dapat memperbaiki *user interface* berdasarkan *feedback* dari pengguna, agar hasil *user interface* menjadi sesuai dengan kebutuhan.
3. Aplikasi dirancang berdasarkan kebutuhan para pengguna, maka dari itu tampilan visual aplikasi harus dibuat dengan menarik, informatif dan komunikatif.