

## **BAB V KESIMPULAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Pada perancangan antarmuka (UI) aplikasi seluler ini diawali dengan melakukan pengumpulan data terhadap masalah yang diangkat pada Tugas Akhir. Pengumpulan data pada perancangan ini terdiri dari 4 metode, yaitu observasi, wawancara, literatur, dan kuesioner. Setelah melakukan pengumpulan data, penulis menemukan solusi dari permasalahan yang ada, yaitu membuat perancangan aplikasi pemesanan bajaj secara *online* yang bernama "Ngebajay". Aplikasi "Ngebajay" bertujuan untuk mempermudah pemesanan bajaj untuk transportasi berkeliling Jakarta ataupun mobilisasi masyarakat. Tujuan tersebut diimplementasikan pada tampilan antarmuka (UI) aplikasi pemesanan bajaj secara online. Dalam melakukan perancangan aplikasi "Ngebajay", penulis menggunakan "Apple Material" sebagai acuan dalam menentukan ukuran huruf hingga *margin*.

Setelah melakukan perancangan aplikasi ini, penulis mendapatkan banyak pemahaman lebih dalam membuat antarmuka aplikasi. Penulis memahami pentingnya konsistensi warna dan bentuk pada navigasi untuk mempermudah ingatan pengguna.

### **5.2 Saran**

Pembuatan antarmuka aplikasi membutuhkan proses yang panjang, mulai dari identifikasi permasalahan, menemukan solusi, hingga uji coba terhadap pengguna agar tepat sasaran. Sebagai mahasiswa, penulis ingin memberikan kontribusi terhadap masyarakat melalui perancangan antarmuka aplikasi ini. Setelah melakukan perancangan antarmuka aplikasi "Ngebajay", terdapat beberapa saran dari penulis yang dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Peneliti melakukan riset terhadap permasalahan dan tetap sesuai dengan batasan masalah yang telah dibuat.
2. Peneliti perlu melakukan komparasi aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat serta membuat tabel perbandingan untuk dilakukan penyempurnaan pada perancangan antarmuka yang akan dibuat.

3. Sebelum mulai pembuatan antarmuka aplikasi, peneliti membuat *user persona* dan *sitemap* untuk mempermudah dalam merancang antarmuka dan sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna.
4. Setelah melakukan perancangan, penting untuk melakukan uji coba aplikasi kepada target pengguna untuk mengetahui *feedback* pengguna terhadap aplikasi "Ngebajay".

