

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan media promosi “Racelab”, membahas mengenai produk dari *brand* “Racelab dengan menyampaikan informasi kepada pengguna, Perkembangan dunia *motorsport* dan *simulator* balap di Indonesia yang menjadi dasar peluang bagi solusi perancangan ini. Metodologi desain *website* media promosi “Racelab” yang diterapkan termasuk pengumpulan data melalui wawancara dan analisis kebutuhan pengguna. Pendekatan metode *design thinking* sebagai jembatan untuk memahami visi, misi dan keperluan dari “Racelab” dengan tujuann agar dapat merancang antarmuka yang interaktif dan relevan.

#### **5.2 Saran**

Selama melakukan proses pengumpulan data peneliti mengetahui bahwa masih banyak kekurangan dalam penyaluran informasi seputar *simulator* balap dan *motorsport*, maka peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar dapat menggunakan desain antarmuka yang responsif, dan memperluas bidang kegiatan yang akan dijadikan penelitian.