

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bagian akhir perancangan yang telah dilakukan, serta berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dijabarkan, bahwa perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan metode UI/UX ini berhasil dirancang dengan ukuran 1440 x 3200 piksel (android large) dengan asumsi pengguna aktif *mobilephone* satu tangan (*one handed*), diperoleh kesimpulan bahwa perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Gajuran dengan metode UI/UX, dapat melengkapi sosial media yang sudah ada yaitu website serta instagram, dan juga memuat berbagai informasi yang lebih lengkap di dalam satu aplikasi saja, dengan begitu pengguna dapat lebih mudah mengakses berbagai fitur informasi yang ada pada satu aplikasi saja dan juga tampilan antarmuka aplikasi dirancang dengan prinsip UI/UX yang membuat pengguna bisa merasakan pengalaman penggunaan yang menarik serta mudah. Prinsip UI/UX yang digunakan oleh penulis diterapkan pada perancangan ini dengan memperhatikan asumsi penggunaan satu tangan (*one handed*) maka penulis memperhatikan tentang peletakan *icon*, *font*, maupun peletakan gambar yang bisa mudah dijangkau pengguna *one handed user*.

B. Saran

Perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan metode UI/UX yang dilakukan oleh penulis tentunya masih banyak kekurangan, maka dari itu perlu dilakukan pengembangan agar perancangan ini menjadi lebih baik lagi. Banyak hal yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah antarmuka aplikasi terkhusus harus diperhatikan prinsip UI/UX, serta harus dilakukan lagi riset yang mendalam terhadap objek yang akan menjadi data dalam perancangan antarmuka aplikasi agar hasil lebih sempurna lagi. Saran yang diperhatikan dalam perancangan ini agar antarmuka aplikasi Candi dan Gereja Ganjuran ini dapat dikembangkan lebih lanjut lagi dan tidak hanya sampai pada tahap prototype, tetapi bisa di unduh pada *playstore* dan digunakan oleh *user* pada perangkat *mobile* masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, T., Nugroho, J. A., & Hapsari, R. W. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Website Sebuah Perusahaan Farmasi. *Rupaka*, 4(1).
- Chumairoh, M. S. (2014). Perancang Bangun Aplikasi Mobile Pada Platform Android Berbasis Html5 Studi Kasus Layanan Informasi Website UNIPDU Jombang. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 1(1).
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43-47.
- <https://accurate.id/teknologi/wireframe/>
- <https://Ardisaz.Com/2014/07/22/Ux-Thumb-Zone-Panduan-Untuk-Membuat-Ui-Mobile- Apps/#Prettyphoto>
- <https://Dailysocial.Id/Post/User-Persona>
- <https://id.linkedin.com/in/ellavie-ichlasa-amalia-52434289>
- <https://inibaru.id/adventurial/di-gereja-ganjuran-yogyakarta-yesus-terwujud-dalam-wajah-Jawa>
- https://play.google.com/store/apps/details?id=desa_wisata_nusantara.go.desa_wisata_nusantara
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.agoda.mobile.consumer>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojosongo.gumar>
- <https://www.instagram.com/gerejaganjuran//>
- <https://www.gerejaganjuran.org/>
- <https://www.Gerejaganjuran.Org/Tentang/Candi-Ganjuran>
- <https://www.starjogja.com/2017/12/23/ganjuran-gereja-katolik-pertama-di-bantul/>
- <https://wisato.id/wisata-budaya/melihat-gereja-ganjuran-gereja-katolik-pertama-di-bantul/>
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted–Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)*, 1(1), 1-8.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jsim: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1-7.
- Nugroho, B. A. C. (2016). Karakteristik Kejawaan Arsitektur Gereja Katolik Ganjuran Tahun 1924-2013.
- Ramadano, M. A. M., Huda, N., & Megawaty, M. (2022). Rancang Bangun Ui/Ux Pre-Order Dekorasi Pernikahan Pada Wedding Organizer Dsn. *Jurnal Bina Komputer*, 4(1), 9-16.

- Ramaita, R., Armaita, A., & Vandelis, P. (2019). Hubungan Ketergantungan Smartphone Dengan Kecemasan (Nomophobia). *Jurnal Kesehatan, 10*(2), 289846.
- Rheny, S. (2022). Layout adalah: Pengertian, 5 elemen desain layout, manfaat, dan prinsip pembuatannya. Diakses dari: [https://www.ekrut.com/media/layout-adalah-pada tanggal, 6](https://www.ekrut.com/media/layout-adalah-pada-tanggal-6).
- Simamora, B. Y. (2021). Pemanfaatan USULib Mobile. Medan.
- Wardana, L. A. (2016). *Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile Konseling Pada Gereja Katolik Dengan Metode User Centered Design Dan Wireframe* (Doctoral Dissertation UAJY).

LAMPIRAN








KUISIONER

11.53 docs.google.com/form



PERANCANGAN APLIKASI MOBILE CANDI DAN GEREJA GANJURAN

KUISIONER PERANCANGAN APLIKASI MOBILE CANDI DAN GEREJA GANJURAN

yohanesdiandro@gmail.com Switch account
Not shared

* Indicates required question

NAMA *
Your answer

UMUR *
Your answer

11.53

ASAL KOTA
Your answer

PEKERJAAN *
Your answer

Seberapa sering berkunjung ke Candi Ganjuran atau tempat wisata Rohani lainnya? *

JARANG
 LUMAYAN SERING
 SERING
 Other: _____

Apa yang biasanya anda cari ketika berkunjung ke candi dan gereja ganjuran? *

informasi mengenai candi dan gereja
 denah candi dan gereja
 pengumuman kegiatan candi dan gereja
 Other: _____

11.53

Aplikasi wisata atau pemesanan tiket/hotel yang dikenal atau pernah digunakan? *

AGODA
 TRAVELOKA
 [TIKET.COM](https://www.tiket.com)
 PEGIPEGI
 Other: _____

Seberapa sering frekuensi anda dalam menggunakan aplikasi untuk mencari berbagai informasi? *

SERING
 KADANG-KADANG
 TIDAK PERNAH
 Other: _____

Yang dibutuhkan dalam sebuah aplikasi? *

tampilan yang simpel
 tampilan yang menarik
 informasi yang lengkap
 mudah dibaca

11.53

Yang dihindari dalam sebuah aplikasi? *

font susah dibaca
 animasi terlalu banyak
 tampilan yang susah dipahami
 gambar yang terlalu banyak
 terlalu banyak informasi/fitur kurang penting
 Other: _____

Apakah media sosial Instagram atau Website Candi dan Gereja ganjuran sudah memuat berbagai informasi yang lengkap? *

SUDAH LENGKAP
 KURANG LENGKAP

Apakah perlu dibuat aplikasi mobile Candi dan Gereja Ganjuran untuk memuat segala informasi yang lebih lengkap lagi? *

Ya
 Mungkin
 Tidak
 Other: _____

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Yohanes Diandro Anelio NIM 11181072
SEMESTER : 10 TAHUN AKADEMIK : 2022-2023
JUDUL SKRIPSI : Perancangan UI/UX Aplikasi Cerdikan Gerjawan
Gedungan Sibawa Medis Promosi dan Informatika
PEMBIMBING : Dian Prajarini, S.T., M.Eng.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
10-3-2023	Pengarahon awal	-	<i>[Signature]</i>
14-3-2023	Koreksi: latar belakang		<i>[Signature]</i>
21-03-2023	Revisi latar belakang dan Bab II	baca Jurnal Pem- buatan aplikasi lengkapi data objek	<i>[Signature]</i>
31-03-2023	Tata tulis latar belakang, rumus tujuan Bab II. Data objek, SWOT, Target audience	perbaiki tata tulis tambah sitasi kesimpulan SWOT	<i>[Signature]</i>
14-04-2023	Penambahan data analisis data objek	tambah sitasi dan SWOT	<i>[Signature]</i>
28-04-2023	Target audience USIA koreksi landasan teori	dibuat lebih spesifik Mengembangkan dan desain di setiap bagian	<i>[Signature]</i>
19-05-2023	BAB III		<i>[Signature]</i>
9-06-2023	tata letak icon di hal. home	Tata ulang icon di Home sesuai atur thumbzone	<i>[Signature]</i>
13-06-2023	Icon informasi & home	→ sesuaikan yg konversi icon info. → home yg aransemen	<i>[Signature]</i>
16-06-2023	Layout App	Perbanyak referensi. white space	<i>[Signature]</i>
23-06-2023	Layout App & icon	ubah hal home & icon	<i>[Signature]</i>
4/7/2023	Bab 4		<i>[Signature]</i>
6/7/2023	Bab II & v		<i>[Signature]</i>

Ketua Jurusan : 7/7/2023 Ace 81PAW5 # Pembimbing,

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

[Signature]
(..... DIAN PRAJARINI)