

## BAB 4

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan *user interface* aplikasi *marketplace* karya seni ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Hasil dari perancangan ini adalah desain UI aplikasi *marketplace* karya seni, dalam bentuk prototipe yang dapat memudahkan para pegiat seni atau seniman dalam memasarkan karya seni mereka dengan fitur fitur yang tersedia, sehingga siap diterapkan kedalam bentuk aplikasi yang sebenarnya. Prototipe aplikasi *marketplace* karya seni yang dihasilkan berukuran 375x274 px untuk smartphone android maupun iphone, dan prototipe landing page website yang berukuran 1920x1080 px untuk platform PC. Dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki sebagai berikut :

1. Cara daftar akun yang mudah karena memiliki banyak alternatif untuk mendaftarkan akun
2. Fitur fitur seperti kategori yang sangat rinci hingga filter yang akan memudahkan untuk memfilter karya seni yang pengguna inginkan menjadi se spesifik mungkin.
3. Adanya *terms & conditions* (Syarat dan ketentuan) yang harus disetujui ketika awal membuat akun yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan antara pengguna dan penjual karya seni
4. Tampilan yang menarik serta layout dan desain *user interface* yang *clean* dan modern yang mudah dipahami
5. Fitur komisi sehingga pengguna bisa memesan apa yang mereka pikirkan dan mereka inginkan kepada penjual karya seni, dengan budget yang di inginkan yang bisa di pertimbangkan oleh kedua pihak
6. Mendukung beberapa metode pembayaran yang akan memudahkan pengguna ketika mereka tidak bisa menggunakan salah satu metode pembayaran yang ada

## 4.2 Saran

Perancangan *user interface* aplikasi marketplace karya seni yang dilakukan oleh penulis masih jauh dari kata sempurna. Dan tentunya banyak kekurangan baik yang tidak disengaja ataupun karena keterbatasan yang dimiliki

Oleh karena itu perancangan ini perlu dikembangkan lebih lanjut, agar desain *user interface* yang dibuat dapat diimplementasikan dengan baik, ke dalam bentuk aplikasi marketplace karya seni yang sesungguhnya. Maka Adapun beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Dalam merancang desain *user interface* perancang harus selalu mempertimbangkan, memikirkan *user experience* dari rancangan yang dihasilkan, agar system yang dibuat dapat berjalan sesuai dengan tujuan perancangan.
2. Perancangan yang dilakukan sebaiknya harus selalu berdasarkan kepada prinsip prinsip perancangan *user interface*, prinsip kerja desain, prinsip layout dan prinsip desain aplikasi.
3. Usahakan selalu berpikir *visioner* atau berpikir lebih maju mengenai masa depan yang akan datang dan selalu mempertimbangkan segala kemungkinan yang dapat terjadi dimasa yang akan datang, sehingga perancangan yang dihasilkan bisa bertahan lama dan tidak ketinggalan jaman .