

## BAB III PENUTUP

### 3.1 Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan diatas, Perancangan UI/UX *Landing page* Yayasan Bakti Achmad Zaky. Dengan project akhir yang diberikan di harapkan membantu seluruh anggota tim meningkatkan keterampilan desain, pemahaman tentang pengguna peran strategis dalam pengembangan produk, kolaborasi tim yang lebih efektif.

Dalam menjalankan riset pengguna yang komprehensif, tim desain menghadapi tantangan terkait keterbatasan waktu dan sumber daya. Untuk mengatasinya, tim melakukan perencanaan yang baik dengan mengatur jadwal dan memprioritaskan tugas-tugas yang paling penting. Selain itu, penggunaan alat dan teknik yang tepat, seperti brainstorming yang terstruktur dan prototyping yang cepat, menjadi kunci dalam mempercepat proses pengembangan solusi. Dalam konteks ini, observasi dan pengujian produk prototipe terbukti menjadi metode yang efektif untuk memperoleh wawasan yang mendalam tentang pengguna. Meskipun terdapat keterbatasan waktu, menggabungkan metode riset ini memberikan pemahaman yang kuat tentang kebutuhan, tantangan, dan konteks pengguna.

Selain itu, pemilihan alat dan teknik yang sesuai membantu tim desain dalam mengoptimalkan sumber daya dan memastikan solusi yang dikembangkan dapat beradaptasi dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa melalui perencanaan yang baik dan penggunaan metode riset yang efisien, tim desain dapat mengatasi keterbatasan sumber daya dan waktu, serta menghasilkan solusi yang relevan dan berorientasi pada pengguna.

### 3.2 Saran

Penulis menyadari bahwa pada pengembangan Perancangan UI/UX *Landing page* E-Commerce Pada Yayasan Bakti Achmad Zaky ini masih banyak kekurangan, untuk itu apabila kedepannya penelitian ini akan dilanjutkan, penulis akan memberikan beberapa saran mengenai bagianbagian yang sebaiknya ditingkatkan lagi, yaitu :

1. Gunakan Kontras Warna yang Baik: Pastikan teks dan elemen desain mudah terbaca dengan menggunakan kontras warna yang baik. Jika teks berwarna gelap, gunakan latar belakang yang terang dan sebaliknya.
2. Pembuatan Perancangan UI/UX *Landing page* atau proses developing harus dilakukan oleh developer yang ahli dalam bidangnya.
3. Menggunakan 2 atau 3 method untuk melakukan pengujian UT.
5. Navigasi yang mudah dipahami. Gunakan menu drop-down atau bilah navigasi untuk memandu pengguna ke berbagai bagian aplikasi.
6. Pilih jenis huruf yang mudah dibaca dan pastikan ukurannya sesuai. Pertimbangkan juga hierarki teks untuk memandu pengguna dalam memahami konten.