

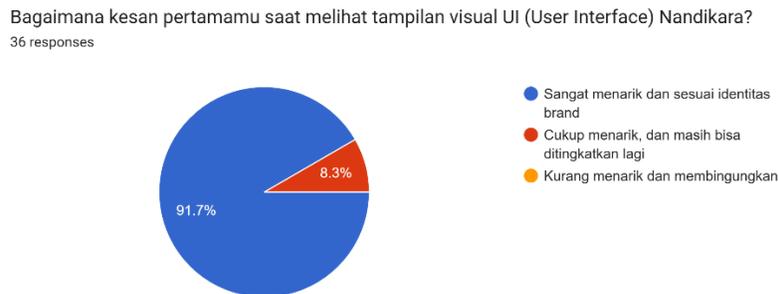
## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Pada kesimpulan ini penulis mendapatkan beberapa *feedback* dari perancangan desain UI/UX interaktif Nandikara yang diperoleh dari kuisiner saat Pameran Tugas Akhir DKV Poltek Harber Semester Genap 2024/2025 dan langsung mendapatkan komentar dari pengunjung. Adapun *feedback* nya sebagai berikut.

##### 5.1.1 Kuisiner *Feedback* Nandikara



Gambar 5. 1 Kesan Pertama terhadap *user interface* Nandikara (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Sebanyak 91,2% responden menyatakan bahwa tampilan desain UI Nandikara terasa menarik dan sesuai dengan identitas *brand*. Hal ini menunjukkan penulis berhasil mencapai tujuan penelitian ini, yaitu menciptakan kesan visual yang positif pada pandangan pertama.

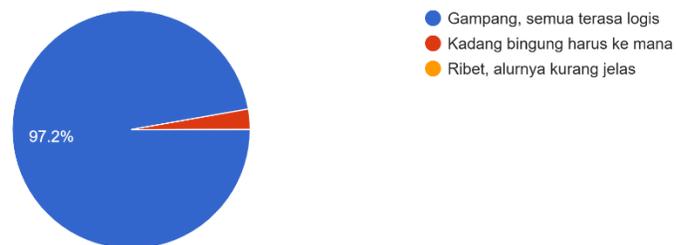
Apakah warna, ikon, dan huruf terasa konsisten di seluruh halaman desain UI/UX Nandikara?  
36 responses



Gambar 5. 2 Konsistensi Elemen Visual (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Seluruh responden (100%) menjawab “Ya, terasa konsisten”, tanpa ada yang memilih “Tidak konsisten”. Hal ini menunjukkan penulis berhasil mencapai tujuan penelitian ini, yaitu desain visual Nandikara dinilai konsisten dan menunjukkan kontrol desain yang baik terhadap elemen branding dan UI.

Bagaimana pengalamannya saat menjelajahi halaman prototype UI/UX Nandikara?  
36 responses



Gambar 5. 3 Pengalaman Navigasi Prototipe (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Sebanyak 97,2% merasa mudah, nyaman, dan alurnya terasa logis. Hal ini menunjukkan penulis berhasil mencapai tujuan penelitian ini, yaitu Struktur

navigasi dan *user flow* Nandikara mampu memberikan pengalaman menjelajah yang efisien dan *user-friendly*.



Gambar 5. 4 Pendapat tentang Animasi/Interaktivitas (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Seluruh responden (100%) menjawab bahwa animasi dan interaksi dalam Nandikara menarik dan meningkatkan pengalaman pengguna. Hal ini menunjukkan penulis berhasil mencapai tujuan penelitian ini, yaitu Elemen interaktif seperti *micro interaction*, *hover*, *scroll effect*, dan *parallax effect* pada UI/UX Nandikara dinilai tepat guna dan mendukung kenyamanan menjelajah *platform*.

Berdasarkan hasil kuisisioner, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain UI/UX interaktif *website Nandikara* sebagai media *partner* Prodi DKV telah berhasil mencapai tujuannya. Mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap tampilan visual, konsistensi elemen, kemudahan navigasi, serta elemen interaktif seperti *micro interaction*, *hover*, *scroll*, dan *parallax effect*.

Hal ini membuktikan bahwa *Nandikara* mampu menjadi *platform* digital yang efektif dan layak untuk mendukung publikasi karya serta prestasi mahasiswa DKV Politeknik Harapan Bersama.

### 5.1.2 Komentar dari pengunjung

Selain mendapatkan *feedback* dari kuisisioner yang penulis lakukan, perancangan UI/UX interaktif *Nandikara* ini juga mendapatkan *feedback* atau komentar langsung dari pengunjung diantaranya :

1. Bapak Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, S.Kom., M.Kom. Dosen Prodi Teknik Informatika sekaligus Lektor Kepala di Poltek Harber. Beliau berkomentar bahwa konsep *platform* portofolio mahasiswa sangat menarik dan layak untuk diimplementasikan apalagi jika dikolaborasikan dengan program studi lain seperti Teknik Komputer dan Teknik Informatika sehingga *platform* yang dihasilkan nantinya akan lebih *powerfull*.
2. Nanda Syah, *Senior Game Graphic & Game UI Designer* Argus Labs sekaligus alumni DKV Poltek Harber. Beliau berkomentar bahwa konsep *platform* portofolio sangatlah bagus bahkan di dunia pekerjaan bisa terpakai sekali, dari segi *user interface* (UI) dan *prototype* sudah sangat oke namun masih bisa dikembangkan lagi, dan sejauh ini perancangan UI/UX sudah memenuhi aspek fundamental yang bagus untuk sebuah *platform*, selain itu cerita dibalik pembuatan *Nandikara* juga sangat menginspirasi dan patut diacungi jempol.

3. Malik Abimanyu, *Founder UI/UX Agency Keitoto Studio Semarang*. Beliau berkomentar bahwa desain UI/UX yang dibuat sangat keren dan menarik, dari segi tampilan khususnya seperti *hero section* dan pemilihan untuk mengaplikasikan *live prototype* menggunakan *software framer* juga sangat efektif dan efisien karena membuat tampilan terlihat dinamis sehingga *user* bisa merasakan seperti sudah di *develop* secara langsung, selain itu konsep *media partner platform* portofolio mahasiswa juga sangat menarik dan dinilai “kok bisa terpikirkan”.
4. Akhmad Veri Al Fauzi, Mahasiswa Teknik Informatika Poltek Harber. Akhmad berkomentar bahwa desain *platform* Nandikara yang dibuat sangat bagus dari sisi *user interface* (UI) sangat *modern* dan *eyecatching* selain itu dari sisi *user experience* (UX) yang diberikan sangat unik, menarik, dan tidak membosankan, untuk dokumentasi UI/UX pada *Product Requirement Documents* (PRD) juga sangat jelas dan dari pandangan Akhmad sebagai *web developer* sangat mungkin sekali untuk di *develop* dengan *coding*.
5. Anisa Ameliya Yahya, Mahasiswa DKV Poltek Harber Angkatan 2022. Amel berkomentar bahwa konsep Nandikara sangat menginspirasi mahasiswa khususnya yang memiliki banyak karya tapi bingung untuk mengabadikan karyanya, selain itu konsep karya yang dikurasi juga menarik dan sangat bagus karena dengan itu karya yang dihasilkan bisa tervalidasi dengan baik.

## 5.2 Saran

Perancangan desain UI/UX interaktif Nandikara ini juga tak luput dari kekurangan-kekurangan yang bisa dijadikan penulis untuk memperbaiki Nandikara kedepannya, adapun kekurangan tersebut diperoleh dari saran dari pengunjung pameran Dekaverse 4.0 yang berkunjung ke *stand* Nandikara. Tak juga lupa penulis memberikan saran pribadi mengenai Nandikara untuk kelanjutan dari perancangan *Platform Media Partner* Kreatif Portofolio Nandikara. Adapun bentuk saran-nya sebagai berikut :

### 5.2.1 Saran dari Pengunjung

Bapak Adi Wiratmoko salah satu dosen dari Politeknik Stibisnis Tegal mengatakan “*Platform* Kreatif Portofolio Nandikara ini adalah ide yang bagus sekali, walaupun masih sekedar perancangan namun potensi dari Nandikara ini sangat besar apabila bisa dikembangkan lebih lanjut” Beliau juga berkomentar mengenai nama Nandikara yang masih terlalu sulit untuk diucapkan. Hal ini bisa menjadi evaluasi untuk Nandikara kedepannya.

### 5.2.2 Saran dari Penulis

Sebagai penulis dan perancang UI/UX Nandikara, besar harapan saya agar *platform* ini tidak berhenti pada tahap perancangan saja, tetapi dapat dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan secara nyata, baik oleh

institusi maupun pihak ketiga yang relevan. Nandikara dirancang dengan tujuan menjadi media *partner* kreatif digital yang mampu mewadahi karya dan prestasi mahasiswa, sekaligus menjadi ruang kolaborasi yang lebih luas bagi civitas akademik.

Pengalaman selama merancang proyek ini memberikan banyak pembelajaran, termasuk pentingnya dokumentasi, sistem kurasi, serta bagaimana sebuah *platform* digital dapat membangun identitas program studi. Oleh karena itu, saran pengembangan lanjutan dari penulis antara lain:

1. Implementasi pengembangan teknis agar Nandikara dapat diakses publik dan digunakan oleh mahasiswa secara aktual.
2. Peningkatan fitur unggah dan kurasi karya, supaya proses publikasi menjadi lebih terstruktur dan terverifikasi.
3. Pemanfaatan Nandikara sebagai alat strategis untuk akreditasi dan dokumentasi prodi, yang bisa diakses kapan saja oleh tim akademik.
4. Pengembangan integrasi promosi eksternal, seperti SEO, serta media sosial aktif, agar *platform* ini lebih dikenal oleh industri dan calon mahasiswa.
5. Pengembangan lebih lanjut oleh generasi berikutnya, karena saya percaya Nandikara masih menyimpan banyak potensi, baik dari sisi fitur, visual UI/UX, maupun pendekatan pengalaman pengguna.

Terakhir, penulis berharap Nandikara bisa menjadi ekosistem digital yang tidak hanya memajang karya, tetapi juga mendorong kolaborasi, apresiasi, dan pertumbuhan kreatif dalam dunia pendidikan tinggi khususnya bidang desain dan seni.