

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kebutuhan desain aplikasi yang mendukung esport sangat dibutuhkan pada saat ini dikarenakan tingginya pertumbuhan pemain game di Indonesia maka dari itu. Desain UI / UX aplikasi GUPISTAR diharapkan menjawab salah satu kebutuhan para pemain games di Indonesia. Terutama pada industri esport. Dalam data yang sudah di kumpulkan oleh peneliti di dapat bahwa pengguna itu membutuhkan nilai lebih dalam sebuah aplikasi dari segi warna, waktu bermain, waktu menggunakan sebuah aplikasi social media dan sebagainya dan kita dapat mengetahui bahwa responden pada quisioner yang telah di buat oleh peneliti dapat memberitahu kan beberapa informasi soal kebutuhan para pengguna dimana pengembang aplikasi membutuhkan kenyamanan saat menggunakan dan kebutuhan yang akan mereka dapatkan ketika menggunakan aplikasi di lain sisi juga pengguna akan mendapat kan kesan lebih mendalam terhadap aplikasi yang di ciptakan oleh peneliti maka dari itu dibutuhkan desain yang dapat membuat user tidak hanya mudah menggunakan nya dan juga nyaman ketika menggunakan aplikasi dilanjutkan dengan beberapa kesan dan pesan oleh para responden pada penilaian user experience gupistar.

Beberapa tanggapan para responden terkait desain UI /UX GUPISTAR

" Desain UI / UX gupistar itu nyaman digunakan karna mereka menggunakan basic warna gelap yang dimana itu dapat memanjakan mata pengguna "

- Farah Riski Deskia 23 Banten

" Penggunaan warna yang berani dari pencipta desain UI / UX memberi kesan menarik pada desain yang diciptakan "

- Refly Dwyanto 21 Jakarta

"Semoga aplikasi gupistar cepat launching karna sudah tidak sabar ada ide baru tentang pengembangan bisnis di E-Sport indonesia"

-Misbahul Munir.22, Semarang.

"Desain yang menarik serta fitur yang up to date ngebuat kami para pemain game ketika aplikasinya launching gk sabar ingin menggunakan "

- Khalid Wicaksono .22, Jogja

Apakah desain aplikasi UI / UX GUPISTAR dapat membantu masalah diatas?

Ya karna kebutuhan dan pertumbuhan populasi komunitas E - Sport di indonesia yang terus bertumbuh membutuhkan wadah yang dapat menyalurkan beberapa keinginan para pemain game di indonesia .

Apakah desain aplikasi UI / UX "GUPISTAR" nyaman digunakan?

Ya karna dapat dilihat dari responden peneliti dapat mengetahui kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi social media.

Apakah desain aplikasi UI / UX dapat membuat pemain game di indonesia betah menggunakan aplikasi "GUPISTAR"?

Jawaban nya adalah iya karna peneliti telah memperhitungkan apa saja yang menjadi kebutuhan pengguna aplikasi nantinya.

5.2. Saran

Bagian ini menguraikan saran-saran yang perlu di perhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi yang telah dibuat, termasuk saran untuk pengembangan lebih lanjut. Saran juga dapat berupa manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan lebih lanjut (sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilanjutkan). Saran dapat dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah (kelemahan yang ada) saran yang telah diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.