



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Tugas akhir ini penulis merancang sebuah media interaktif berupa aplikasi berbasis android untuk tempat wisata Taman Mini Indonesia Indah. Perancangan ini merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan pihak Taman Mini untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung. Dimana dengan tersedianya peta digital disertai GPS dan paket wisata dapat memudahkan pengunjung untuk berwisata. Selain itu dengan perancangan aplikasi ini, dapat secara langsung mempromosikan wisata Taman Mini Indonesia Indah kepada masyarakat luar kota, dikarenakan dengan kemudahan dalam mengaksesnya semua orang sudah dapat melihat dan memilikinya. Selain itu penulis juga melakukan media promosi dengan menggunakan media pendukung lainnya berupa website, facebook, dan instagram yang dimiliki oleh pihak Taman Mini Indonesia Indah. Dikarenakan Taman Mini merupakan tempat wisata, maka penulis merancang beberapa merchandise yang cocok digunakan saat berwisata di Taman Mini. Selain itu dapat menjadi buah tangan bagi kerabatnya. Dengan begitu hal tersebut sudah menjadi salah satu media promosi yang efektif.

Dalam merancang aplikasi android Taman Mini, penulis melakukan beberapa tahapan sebelum memasuki proses perancangan. Dimana penulis mengumpulkan data dengan melakukan observasi serta membagikan kuisioner kepada pengunjung di Taman Mini. Setelah itu dilakukan *mindmapping* untuk

menemukan *keyword* dan *big idea* yang akan diterukan pada tahap *brainstorming*. Selanjutnya akan masuk ketahap perancangan visual dimana harus diperhatikan dari segi *User Interface* dan *User Experience*. Pertama dilakukan sketsa terlebih, setelah itu menentukan warna dan jenis tulisan. Dilanjutkan kepada tahap digitalisasi dan terakhir dilakukan uji coba *User Experience*. Hal tersebut berfungsi untuk melihat apakah aplikasi sudah mudah digunakan oleh pengguna, dari segi peletakan pilihan-pilihannya. Melalui beberapa proses tersebut, akhirnya penulis dapat menyelesaikan perancangan aplikasi android paket wisata di Taman Mini Indonesia Indah. Penulis berharap aplikasi ini dapat berguna bagi wisatawan di Taman Mini Indonesia Indah, dimana aplikasi ini dapat membantu memandu mereka untuk mengunjungi objek wisata yang sesuai.

## **5.2. Saran**

### **1. Saran untuk Taman Mini Indonesia Indah**

Informasi sangat dibutuhkan bagi para wisatawan. Harus diperhatikan dari segi penyampaian informasi yang mudah terjangkau. Dilihat dari perkembangan jaman yang sudah dengan mudah mencari sebuah informasi dalam media internet termasuk dalam mencari informasi wisata, maka perlunya ditingkatkan kualitas dalam sarana penyampaian informasi berupa dengan media aplikasi. Dengan begitu maksud dan tujuan dari berdirinya wisata Taman Mini Indonesia indah dapat mudah tersampaikan bagi para wisatawan.

## 2. Saran untuk peserta tugas akhir

Penulis menyarankan agar peserta tugas akhir dapat mengoptimalkan dalam hal mengumpulkan data, seperti mencari narasumber, wawancara, observasi, serta menyebar kuisioner. Dengan data yang kongkrit, dapat memaksimalkan perancangan tugas akhir. Selain itu peserta tugas akhir harus dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dalam pembuatan laporan dan perancangannya, agar dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal.

The image shows a large, light blue watermark of the UMMN logo. It consists of a circular emblem with a stylized face and the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.