

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Tujuan *travelling* dilakukan adalah bermacam-macam, dari untuk *refreshing*, hingga hanya ingin jalan-jalan untuk mengisi waktu luang. Saat *travelling*, banyak kejadian yang tidak terduga dapat terjadi, seperti ketinggalan barang, bahkan sampai ketinggalan pesawat. Oleh karena itu, persiapan *travelling* perlu diperhatikan karena persiapan tersebut sangat penting dan berhubungan dengan lancar atau tidaknya suatu perjalanan. Jika tidak diperhatikan, *travelling* tersebut bisa menjadi berantakan dan tidak dapat dinikmati.

Fakta yang dapat ditemukan di masyarakat ini adalah mereka menganggap bahwa persiapan kebutuhan-kebutuhan sebelum *travelling* itu sangat penting dan dapat memengaruhi perasaan mereka saat *travelling*. Jika tidak siap saat *travelling*, maka *travelling* tersebut tidak dapat dinikmati karena merasa banyak waktu yang akan terbuang saat *travellingnya*, maupun merasa terbebani karena harus menanggung masalah yang harusnya sepele namun berdampak cukup besar saat *travelling*. Kendala yang sering dialami oleh orang saat bepergian adalah adanya barang yang ketinggalan, maupun *overweight*, serta pengeluaran yang berlebihan tidak sesuai dengan *budget* yang ditetapkan.

Melalui perancangan aplikasi mengenai kebutuhan sebelum *travelling* ini, penulis ingin memudahkan orang dalam bepergian ke lokasi tertentu dengan mudah dan lancar, serta memberi alternatif kepada masyarakat umum yang sering

khawatir saat ingin bepergian atau melakukan suatu perjalanan agar dapat mendukung dan memudahkan mereka dalam menyiapkan perjalanannya dengan lebih praktis, khususnya untuk target utama penulis. Melalui perancangan aplikasi ini, diketahui bahwa orang yang berusia 15 sampai 34 tahun lebih suka merencanakan liburannya sendiri dari pada menggunakan tur. Hal ini dikarenakan jika merencanakan liburan sendiri mereka dapat lebih mengeksplor ke tempat-tempat yang ingin dituju.

Dari hasil perancangan ini, penulis berharap aplikasi ini mudah untuk digunakan oleh target utama dalam merencanakan perjalanannya dan lebih siap untuk melakukan *travelling*. Melalui media yang penulis rancang, diharapkan bahwa masyarakat dapat lebih memerhatikan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sebelum melakukan sebuah perjalanan dan tidak menganggap sepele persiapan tersebut, sehingga masyarakat bisa menjalankan *travellingnya* tanpa mengkhawatirkan sesuatu.

Dalam pengerjaan perancangan aplikasi ini, penulis menemukan beberapa pengalaman dan hal yang baru. Dengan proses perancangan ini, penulis dapat belajar mengenai cara merancang yang baik. Mulai dari mencari fenomena dan masalah yang sedang terjadi, serta menyediakan solusi yang tepat untuk masalah tersebut. Lalu, mengumpulkan data-data yang mendukung serta memvalidasi informasi tersebut. Kemudian melakukan wawancara kepada target sasaran dan pihak yang berkaitan dengan topik ini, serta melakukan studi eksisting dan studi referensi. Penulis juga mendapat banyak pembelajaran dari proses desain dan perancangan solusi yang ditawarkan. Penulis melakukan tahapan-tahapan

berdasarkan teori *Human Centered Design* dan mendapat banyak informasi yang mendukung mengenai proses perancangan ini. Lalu, penulis juga mendapat pembelajaran dari *user experience* dan *user interface* yang saling berhubungan, yaitu dalam proses perancangan, visual serta interaksinya harus cocok dan sesuai. Kemudian, penulis juga belajar menggunakan Figma untuk proses *prototyping* agar dapat dicoba dan diuji oleh target.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam proses perancangan aplikasi tentang kebutuhan sebelum *travelling* ini, ada hal yang perlu diperhatikan ketika merancang karya yang serupa, yaitu:

1. Memerhatikan dan memvalidasi terhadap data-data yang diambil saat merancang karya.
2. Memberi batasan terhadap solusi karya dengan memerhatikan keadaan dan situasi yang memungkinkan.
3. Lebih mendalami pemahaman dalam merancang sebuah aplikasi, terutama di bagian UI dan UX.
4. Memperhatikan kebutuhan yang diperlukan oleh target primer agar memberi solusi yang cocok dan diperlukan oleh masyarakat.
5. Memperhatikan pemilihan warna yang cocok dan mengerti alasan pemilihan warna tersebut.
6. Pemakaian ilustrasi yang tidak hanya mengarah ke satu jenis kelamin saja.

7. Memerhatikan pemasaran aplikasi yang serupa serta mempertimbangkan aplikasi-aplikasi tersebut untuk menawarkan fitur yang lain dan menjadi ciri khas dari karya.
8. Menggunakan teori *Human Centered Design* untuk lebih dapat memetakan rencana perancangan yang akan dilakukan dalam membuat karya tersebut.
9. Mempelajari beberapa *software* atau *platform* yang mendukung dalam membuat karya ini, seperti memakai Figma atau Adobe XD, dan menentukan *software* atau *platform* yang mana yang cocok.
10. Memperhatikan *sustainability* pada karya agar masih bisa dipakai sebelum ataupun saat *travelling*.