

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan riset yang telah dilakukan, penulis mendapatkan data bahwa wisatawan nusantara yang berkunjung ke Batam kebanyakan memiliki tujuan utama untuk menghadiri rapat atau pertemuan, mengingat Batam merupakan kota industri sehingga banyak perusahaan yang mendirikan usahanya di Batam. Hal tersebut tentu merupakan hal yang baik untuk Batam karena menjadi ramai dikunjungi, sehingga dapat membantu pemasukan Batam. Tetapi, hal yang disayangkan adalah karena Batam masih belum menjadi tujuan utama bagi wisatawan nusantara untuk berlibur karena kurang dikenalnya destinasi wisata yang ada di Batam. Maka dari itu, penulis tertarik untuk memperkenalkan destinasi wisata yang ada di Batam, yaitu melalui perancangan aplikasi informasi wisata Batam bagi wisatawan MICE ini.

Alasan penulis memilih aplikasi sebagai media dari perancangan ini adalah karena di era yang modern ini, wisatawan MICE yang berusia 36-45 tahun pun sudah menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi, maupun mengunduh aplikasi tertentu, sehingga media informasi dalam bentuk aplikasi pun sudah tidak asing lagi. Sedangkan, alasan penulis memfokuskan wisatawan MICE sebagai target dalam perancangan ini adalah karena lebih banyak wisatawan dengan keperluan MICE yang berkunjung ke Batam dibandingkan wisatawan biasa. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan juga didapatkan data bahwa

setelah melakukan kegiatan MICE, umumnya wisatawan memiliki waktu luang yang dapat digunakan untuk mengunjungi destinasi wisata di kota yang menjadi penyelenggara MICE tersebut. Maka dari itu, dibuat aplikasi Batamice ini dengan harapan dapat membantu wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai destinasi wisata yang ada di Batam.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan pengalaman penulis dalam merancang aplikasi informasi wisata Batam bagi wisatawan MICE, terdapat beberapa hal yang sekiranya dapat menjadi pembelajaran bagi penulis ketika ingin merancang aplikasi yang serupa, yaitu:

1. Dalam merancang sebuah aplikasi, sangat penting untuk selalu melibatkan pengguna.
2. Melakukan riset yang dalam agar mendapatkan data yang valid.
3. Jangan menunda-nunda pekerjaan jika ingin mendapatkan hasil yang maksimal.
4. Banyak-banyak mencari referensi mengenai UI dan UX karena akan sangat membantu dalam perancangan aplikasi.