

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Jatim Park Group memiliki situs yang bertujuan untuk menginformasikan tempat rekreasi dan tempat penginapan yang dimiliki serta sarana untuk pembelian tiket. Dengan menentukan target perancangan dengan rentang usia 17-25 tahun, telah dilakukan *user test* situs. Dapat disimpulkan bahwa banyak aspek yang dapat diperbaharui dalam meningkatkan pengalaman *user* agar alur pemakaian semakin mudah dan nyaman digunakan. Bukan hanya itu, situs ini juga memerlukan adanya perbaikan agar dalam segi penyampaian informasi langsung pada intinya sehingga pengunjung situs JTP menjadi tertarik dan leluasa dalam menjelajahi situs tersebut.

Penulis menggunakan metode perancangan lima fase *Design Thinking*, dimana perancangan dimulai dengan berempati dengan *user* dan memahami permasalahan yang dialami selama menggunakan situs. Setelah mendapatkan ide, penulis mengembangkan dan merealisasikannya menjadi sebuah perancangan yang kemudian dilakukan beberapa kali tes uji coba kepada *user* sesuai target perancangan secara langsung.

Terdapat tiga poin yang menjadi acuan dalam memperlancar alur penggunaan situs, yakni *Parks* dan *Hotel, News*, dan *Buy Now*. Dengan mengimplementasikan elemen visual yang telah dikurasi, para peserta *beta test* merasa sangat puas dengan hasil perancangan yang dibuat. Hal ini dikarenakan tampilan secara keseluruhan dapat merepresentasikan identitas JTP dan situs sebagai tempat wisata. Para peserta tidak lagi enggan atau merasa kebingungan dengan alur pemakaian. Sehingga pemakaian secara keseluruhan menjadi nyaman dan setiap halaman yang tersedia menjadi mudah untuk diakses.

## 5.2 Saran

Pada bagian ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran bagi para pembaca yang hendak akan melakukan penelitian selanjutnya:

1. Menggunakan referensi dan sumber bacaan terutama dari buku karena teori yang dilampirkan sudah melalui proses penelitian sehingga saat diimplementasikan ke dalam rancangan bisa divalidasi kembali.
2. Membuat alur perancangan dan mengatur waktu agar tidak kewalahan dan dalam pembuatan perancangan tidak boleh balik dan melupakan mana yang menjadi prioritas.
3. Saat mencari ide untuk referensi dan pembuatan desain, jangan takut untuk mengambil resiko membuat sesuatu yang berada di luar zona nyaman, coba bereksperimen terhadap hal-hal baru
4. Sebaiknya melakukan proses perancangan sedetail mungkin dengan alasan yang logis karena dapat menjadi data pendukung dan akan memudahkan proses berjalannya perancangan.
5. Lakukan iterasi sebanyak mungkin agar mendapatkan hasil perancangan yang terbaik.
6. Dalam *user test*, selalu menanyakan opini dari masing-masing peserta dan jangan berkecil hati terhadap kritik dan saran yang diberikan.
7. Dalam melakukan proses secara keseluruhan, selalu bertanya kepada teman dan dosen pembimbing untuk meminta tanggapan ataupun bantuan karena akan lebih baik bertanya dibandingkan kesusahan saat menjalaninya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A