

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Thousand Escape adalah situs yang memiliki tujuan memberikan informasi tempat berlibur serta menjadi sarana untuk membeli tiket transportasi dan penginapan. Dengan penentuan target perancangan usia 26-45 tahun, telah dilakukan *user test*. Penulis menyimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek yang dapat diperbaiki dalam meningkatkan promosi Kepulauan Seribu. Tidak hanya untuk promosi Kepulauan Seribu, *website* yang penulis rancang juga dapat membuat pengguna lebih nyaman, mudah untuk mencari informasi seputar Kepulauan Seribu, dan tertarik untuk melakukan kunjungan.

Metode yang penulis gunakan adalah *Design Thinking*. Dimana metode ini dapat mendapatkan empati dengan pengguna dan mengerti masalah yang dihadapi selama pengguna menggunakan *website*. Setelah ide didapatkan dari beberapa tahap, penulis memperbaharui dan mewujudkan menjadi sebuah rancangan yang beberapa kali melewati *user test*. Dengan implementasi dari desain yang penulis pilih, para tester dari *beta test* cukup puas dengan hasil yang telah dibuat. Hal tersebut disebabkan oleh tampilan menjadi lebih nyaman dan konten yang dimuat sangat informatif dan persuasif

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang penulis lakukan pada perancangan serta penulisan tugas akhir “Perancangan *Website* Promosi Kepulauan Seribu” terdapat saran yang ingin penulis sampaikan terhadap pembaca laporan.

- 1) Pada proses pengumpulan data, merancang ide, selain mendapatkannya dari sumber terpercaya, penulis menyarankan untuk mencari informasi dari ahli di bidang promosi.
- 2) Pada proses pencarian ide untuk *referens* atau *design*, beranikan diri untuk mengambil resiko dan keluar dari zona nyaman, lebih baik mencoba hal-hal yang baru.

- 3) Lebih baik merancang dengan sedetail-detailnya dan dengan alasan yang logis karena dengan demikian dapat menjadi data pendukung pada proses perancangan.
- 4) Melakukan iterasi sebanyak-banyaknya agar hasil dari perancangan juga maksimal.
- 5) Jangan mudah tersinggung atau kecil hati dengan kritik dan masukan dari proses *user test*.
- 6) Jangan takut untuk bertanya kepada dosen pembimbing dan teman untuk mendapatkan tanggapan atau bantuan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA