

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Area Bandung Raya adalah suatu kesatuan dari beberapa kota atau wilayah yang ada di Jawa Barat yang disatukan karena adanya aglomerasi beberapa hal seperti kegiatan ekonomi, aktivitas sosial masyarakat, lahan terbangun, dan kependudukan. Area ini terdiri dari Kota Bandung, Kabupaten Bandung, Kabupaten Bandung Barat, Kota Cimahi, dan beberapa Kecamatan di Kabupaten Sumedang. Dari adanya area ini, provinsi Jawa Barat menjadi provinsi kedua tujuan wisatawan Nusantara terbanyak pada tahun 2023. Dengan adanya berbagai macam jenis wisata dan daya tarik di Bandung Raya, semakin banyak masyarakat yang tertarik untuk melakukan perjalanan wisata ke Bandung.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada masyarakat berusia 19-25 tahun di Jabodetabek, 85% merasa tertarik untuk berkunjung ke Bandung. Namun dalam melakukan perjalanan wisata ini, mereka merasa terdapat beberapa kendala atau hambatan yang dirasakan seperti banyaknya daya tarik atau destinasi di Bandung, perkembangan daya tarik atau destinasi di Bandung yang cepat, keterbatasan pada waktu perencanaan dan perjalanan serta *budget* yang dimiliki oleh wisatawan, dan informasi yang masih kurang *update*, kurang lengkap, dan masih berasal dari berbagai macam sumber.

Dari masalah yang ada penulis pun membuat solusi yang dapat membantu masyarakat khususnya masyarakat berusia 19-25 tahun di Jabodetabek yang ingin melakukan perjalanan wisata ke Bandung. Penulis membuat sebuah media informasi interaktif berupa *mobile website* yang dapat membantu dalam memberikan rekomendasi destinasi dan perjalanan wisata di Bandung. Maka dari itu, penulis membuat perancangan *mobile website* yang informatif dan mudah untuk digunakan.

Dalam proses perancangannya, penulis melakukan beberapa metode penelitian mulai dari melakukan wawancara dengan pihak dari Disbudpar Kota Bandung dan seorang ahli UI/UX *Design*. Selain itu, penulis juga menyebarkan kuesioner pada masyarakat berusia 19-25 tahun di Jabodetabek mengenai daya tarik Kota Bandung, melakukan studi referensi, dan studi eksisting. Dalam perancangannya, penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking Methods* yang terdiri dari Tahap *Emphatize, Define, Ideate, Prototyping, dan User Test*.

Pada perancangan *mobile website* ini, penulis memilih *big idea* “*Exploring The City of Million Memories with The Best Travel Companion*”. Dari *big idea* yang sudah dipilih kemudian penulis mulai melakukan perancangan mulai dari memilih warna yang digunakan, memilih tipografi yang digunakan, pembuatan asset seperti logo, *button*, ilustrasi, dan *icon*, mengumpulkan *asset* fotografi, membuat *low fidelity, wireframing*, dan hingga akhirnya membuat *high fidelity*. Penulis memilih untuk menggunakan warna biru dan kuning yang dapat memberikan suasana yang lebih bersemangat, berjiwa muda, dan termasuk pada warna identitas dari Kota Bandung.

Penulis membuat *mobile website* ini dengan fitur utama berupa *Plan Your Trip* dan *Plan Trip Itinerary* dimana *user* dapat merencanakan perjalanan wisata ke Bandung berdasarkan waktu dan *budget* yang dimiliki dan nantinya *user* mendapatkan rekomendasi wisata di Bandung dalam bentuk *Itinerary*. Dalam perancangan *mobile website* ini, penulis menggunakan teori-teori desain yang sudah dipilih dan dimasukkan ke dalam landasan teori. Setelah membuat desain berupa *high fidelity*, penulis melanjutkan dengan melakukan 2x *user test* yaitu *alpha test* dan *beta test*.

Dari hasil kuesioner yang didapatkan pada tahap *User Test*, penulis mendapatkan beberapa masukan mengenai desain akhir *Beta Test*. Berdasarkan hasil kuesioner, pengguna sudah merasa terbantu dengan *mobile website* dan

informasi yang diberikan. Fitur terbaik yang dipilih oleh responden yaitu *Plan Your Trip* dan *Trip Plan Itinerary*. Secara keseluruhan, UI yang dibuat sudah nyaman untuk dilihat mulai dari warna yang dipilih, *font* yang dipilih, *icon* yang digunakan, serta *layout* dan komposisi yang digunakan. Selain itu, foto yang digunakan sudah merepresentasikan topik.

Secara UX, responden merasa setuju bahwa navigasi dari *website* lancar dan minim hambatan, alur penggunaan *website* dan fitur perencanaan dapat dipahami dan digunakan, fitur interaktif dapat digunakan dengan baik, dan *button* mudah ditemukan. Sedangkan secara konten, informasi yang diberikan sudah disampaikan dengan jelas, mudah dipahami dan dimengerti, dapat membantu, bersifat lengkap, dan bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami. Selain itu, responden merasa mudah untuk mengetahui tujuan dan fungsi *mobile website*.

Beberapa masukan yang disampaikan di dalam kuesioner yaitu dari sisi tampilan, mengembangkan *layout* dari *homepage*, menambahkan elemen yang memiliki kesan “Bandung Banget”, menyesuaikan *font* yang digunakan, dan memperbesar tombol x untuk menghapus destinasi. Secara UX, masukan yang diberikan yaitu meringkaskan fitur dan informasi, terdapat alur yang masih kurang jelas pada satu halaman, menambahkan *pop up* informasi untuk tampilan *itinerary*, menambahkan fitur untuk menambahkan tempat dengan jam yang akan dikunjungi, dan menambahkan fitur *User Preference*.

Dari perancangan ini, penulis berharap *mobile website* yang dibuat dapat menjadi solusi dan membantu para wisatawan yang ingin melakukan perjalanan wisata ke Bandung mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan. Selain itu, *mobile website* ini dapat menjadi sumber informasi mengenai daya tarik di Bandung bagi seluruh masyarakat.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan ini, penulis memiliki beberapa saran yang dapat diberikan kepada pembaca ataupun mahasiswa yang membaca yang akan membuat suatu perancangan yang serupa atau memiliki bentuk media yang serupa. Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis:

1. Cari dan gunakan banyak referensi untuk proses perancangan agar memiliki banyak bahan referensi dan ide pengembangan desain.
2. Dalam proses membuat *User Persona*, cari juga informasi mengenai bagaimana cara *user* untuk mencari dan mengumpulkan informasi. Cari informasi mengenai bagaimana mereka mengelompokkan informasi.
3. Buatlah *design system* yang jelas ketika awal melakukan proses desain sehingga memudahkan proses perancangan dan desain menjadi lebih konsisten dan rapi.
4. Berdasarkan hasil dari *Beta Test*, Desain dapat lebih dikembangkan, dan terdapat beberapa ide atau masukan untuk melakukan perbaikan dari masukan yang ada seperti pengembangan fitur misalnya dapat menambahkan tempat beserta dengan jam yang akan dikunjungi dan menambahkan fitur *User Preference*, dan merekomendasikan untuk menggunakan *onboarding* dari Gojek untuk proses *Make an Account*.
5. Dari desain yang sudah dibuat, tampilan bisa lebih dikembangkan sehingga dapat lebih terlihat *tone of voice* yang ditentukan khususnya *friendly* dan *enthusiastic*.
6. Dari desain menu *itinerary expand mode* yang telah dibuat dengan referensi konsep desain Google Calendar, diharapkan bisa lebih dikembangkan atau dimodifikasi untuk memperjelas fungsi dari fitur *Trip Plan Itinerary*.