

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Teluk Kiluan merupakan tempat wisata di daerah Tanggamus Provinsi Lampung, yang memiliki potensi pariwisata yang besar. Provinsi Lampung sendiri memiliki lokasi yang strategis di ujung pulau Sumatera, yang memiliki banyak objek ekowisata bahari. Ekowisata bahari adalah bentuk pariwisata yang berfokus pada keindahan dan keberagaman ekosistem laut dan pesisir. Ini melibatkan kunjungan ke daerah-daerah pantai, pulau, terumbu karang, dan lingkungan laut lainnya dengan tujuan untuk menikmati dan menghargai alam serta mempromosikan konservasi lingkungan. Pantai Teluk Kiluan terkenal karena menjadi salah satu tempat wisata dimana pengunjung dapat mengobservasi secara langsung kawanan lumba-lumba di habitat asli mereka. Tidak hanya lumba-lumba tapi Kiluan juga menawarkan pasir putih yang dan air laut yang sangat jernih, daerah pantai juga menawarkan berbagai aktifitas seperti kano, snorkeling dan dapat juga menyewa perahu untuk mengelilingi kawasan pantai, pengunjung juga dapat menyewa rumah inap berbentuk rumah warga sekitar, *cottage*, dan *villa*.

Namun sayangnya setelah melakukan pencarian data, Teluk Kiluan dengan potensi pariwisata yang besar, promosi pantai Kiluan masih belum efektif dan keberlanjutan, dibandingkan pantai yang media promosinya sudah efektif mereka bisa mengundang sekitar 3 kali lipat pengunjung. Untuk sekarang pantai Kiluan masih mengandalkan akun *promoter* wisata di media sosial seperti *instagram*, dan tidak memiliki *website* sendiri. Hal ini dapat mengakibatkan sedikitnya minat dari pengunjung untuk datang ke pantai dan secara langsung dapat memperlambat pendapatan ekonomi masyarakat sekitar yang pengasialan utamanya mengambil dari pantai.

Untuk perancangan solusi dari masalah, Penulis menemukan data bahwa media *website* menduduki peringkat 4 sebagai media informasi yang paling banyak diakses masyarakat Indonesia, kemudian banyak dari pantai yang terkenal sudah memiliki

website yang resmi dari pemerintah daerahnya. Perancangan ini dikerjakan mengikuti metode teori *Design Thinking* yang terdapat di buku *Interaction Design Foundation*. Perancangan *website* di mulai dari tahap *emphatize* dimana Penulis melakukan riset target audiens serta masalah yang dialami target, kemudian pada tahap *define*, Penulis memfokuskan ke masalah yang dialami oleh pengunjung Pantai Teluk Kiluan dalam bentuk *user persona*, setelah itu masuk ke tahap *Ideate* yang dimana Penulis merancang solusi dengan melakukan *brainstorming*, membuat *moodboard*, *mindmap* dan sketsa. Berdasarkan hasil *mindmap* Penulis menemukan *big idea* yaitu “*Start your Never-Ending Summer*” atau mulailah musim panas yang tidak berakhir. Dari hasil tahap sebelumnya Penulis melakukan perancangan *prototype website* yang terdiri dari *low fidelity* dan dilanjutkan ke *high fidelity*.

Kemudian pada tahap *testing* dijalankan dengan *alpha test* yang dilakukan pada *prototype day*. Penulis mendapatkan 30 responden yang menemukan beberapa kekurangan pada ukuran *font* dan navigasi pada *header* yang telah di revisi. Setelah itu Penulis mengadakan *beta test* dalam bentuk FGD dengan 5 peserta melalui aplikasi *discord*. Berdasarkan saran dan kritik yang didapat, kebanyakan dari mereka sudah menyukai *website* yang telah dirancang, namun banyak yang menemukan masalah pada komponen.

5.2 Saran

Kemudian berikut merupakan beberapa saran dari pengalaman yang didapat Penulis setelah melakukan perancangan promosi interaktif dalam peningkatan daya tarik ekowisata bahari Pantai Teluk Kiluan.

- 1) Sebelum melakukan pemilihan media, pahami terlebih dahulu aplikasi-aplikasi yang akan digunakan saat perancangan, untuk memaksimalkan waktu dan juga hasil karya.
- 2) Supaya hasil perancangan terlihat konsisten dan rapih maka gunakanlah *grid* dan palet warna yang selaras, karena akan berdampak untuk pengalaman pengguna saat menelusuri *website*.

- 3) Pengambilan asset fotografi juga harus konsisten dengan tujuan *big idea* yang di tentukan, supaya keseluruhan perancangan terlihat konsisten.
- 4) Penyusunan pertanyaan kuesioner disusun secara lebih sistematis supaya data lebih mudah dan efektif untuk di kelolah.

Kemudian berikut merupakan beberapa saran dari pengalaman yang bisa Penulis berikan untuk membantu, pembaca yang ingin mengembangkan topik yang sama.

- 1) Sebisa mungkin, selalu lakukan progres pada laporan maupun karya setiap harinya dengan memprioritaskan tugas-tugas utama. Hal ini akan membantu meminimalisir penumpukan pekerjaan dan meningkatkan produktivitas.
- 2) Selalu berkomunikasi dengan pembimbing. Tunjukan progres, ide, dan kendala yang mungkin sedang dihadapi. *Feedback* dari pembimbing dapat membantu meningkatkan efektifitas perancangan.
- 3) Jangan menunda revisi. Lakukan revisi secara aktif berdasarkan umpan balik dari pembimbing. Revisi rutin akan membantu meningkatkan kualitas perancangan.
- 4) Simpan backup laporan maupun semua jenis karya, baik di *cloud* atau media lainnya. Ini akan melindungi dari kehilangan data yang mungkin terjadi.

