

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Di era informasi digital saat ini, kebutuhan akan akses informasi yang cepat, akurat dan menarik menjadi hal yang sangat penting, khususnya di bidang pariwisata. Sejumlah besar wisatawan, baik lokal maupun asing, senang mengunjungi situs bersejarah untuk mengetahui lebih banyak tentang lingkungan sekitar. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan media informasi wisata sejarah di sepanjang Sungai Batang Arau di Padang. Selain itu, dengan adanya media informasi tersebut, diharapkan dapat meningkatkan kunjungan wisata ke Sungai Batang Arau, yang pada gilirannya akan memberikan dampak positif bagi ekonomi lokal, pelestarian budaya, serta pengembangan pariwisata secara keseluruhan di kota Padang.

Sungai Batang Arau mempunyai potensi besar sebagai destinasi wisata sejarah yang dapat meningkatkan kunjungan wisatawan, menghasilkan pendapatan tambahan bagi masyarakat lokal, dan memperkaya pengalaman wisata budaya. Media informasi yang terintegrasi dan mudah diakses akan meningkatkan kesadaran masyarakat lokal dan wisatawan akan pentingnya melestarikan warisan budaya dan sejarah. Pemberian informasi yang memadai mengenai tempat wisata sejarah juga memberikan peluang bagi pelaku ekonomi lokal untuk mengembangkan jasa pariwisata berbasis kearifan lokal.

Proses perancangan *website* menggunakan metode dari Ideo (2015), yaitu: Human Centered Design. Metode tersebut dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Dengan tahapan tersebut penulis membuat *website* yang berfokus dalam menyebarkan informasi sejarah, dan wisata sejarah yang ada di sekitar Sungai Batang Arau tersebut.

Penulis juga melakukan *alpha test* pada saat adanya acara prototype day

yang dibuat oleh Universitas Multimedia Nusantara di *lobby* gedung b. *Alpha test* dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung dari user, dan melihat *website* apakah sudah berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Berikut saran yang dapat diberikan penulis kepada pembaca selama mengerjakan Tugas Akhir:

1. Pada saat mengalami kesulitan jangan panik, tenangkan diri untuk mencari solusi yang ada.
2. Selalu mengikuti bimbingan dengan dosen agar mendapatkan *feedback* progres baik dari laporan TA maupun karya desain.
3. Cari topik TA yang benar-benar anda sukai dan kuasai.
4. Pada saat calon peneliti sudah menentukan media interaktif yang akan dibuat jangan malas dalam mencari tutorial yang dapat membantu calon penelitian.

