

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Travelling merupakan sarana yang dapat membantu seseorang atau sekelompok orang untuk bereksplorasi dan merilekskan diri dari pekerjaan sehari-hari. Fenomena ini dikatakan sebagai “*Healing*” oleh generasi Z. Generasi Z merupakan salah satu generasi yang meminiliki minat tinggi terhadap *travelling* dikarenakan fenomena *healing*. Hal ini dibuktikan dari Indonesia Generasi Z Report 2024 yang mengatakan bahwa 90% generasi Z tertarik untuk melakukan *travelling* dikarenakan *healing*.

Tingginya minat generasi Z terhadap *travelling* juga dikarenakan faktor eksternal seperti sosial media yang memberikan konten-konten *travelling*. Dengan sosial media, generasi Z dapat membagikan konten tersebut bersama temannya. Tahap berikutnya adalah penentuan jadwal untuk melaksanakan *travelling*. Hal ini menjadi masalah terbesar yang di alami oleh generasi Z ketika ingin melakukan perjalanan *travel*.

Penulis kemudian melakukan wawancara, kuisisioner, FGD, studi pustaka, studi referensi dan studi eksisting untuk mengetahui lebih lanjut mengenai masalah dan media yang berkemungkinan untuk dikembangkan. Dalam wawancara, penulis menemukan bahwa membuat planning terlebih dahulu dapat membuat perjalanan menjadi lebih efektif. Kemudian dari 103 responden, 68,9% sudah pernah melakukan *travelling*, 63,1% diantaranya sudah melakukan planning ketika *travelling*. Terdapat beberapa masalah yang dialami oleh responden ketika melakukan planning seperti : aplikasi yang digunakan tidak bisa melakukan planning secara kompleks, kurang menarik secara visual, chat yang sering tenggelam, dan susah mencari data yang telah disimpan. Berdasarkan masalah tersebut, penulis mengembangkan sebuah solusi yaitu membuat perancangan

aplikasi *travel planning* yang dapat dilakukan secara kolaborative untuk meningkatkan experince dalam pembuatan perencanaan perjalanan.

Penulis mengembangkan brainstorm terhadap ide dan konsep. Beberapa keyword yang di dapat adalah *fun*, sistem, dan sederhana. Big idea yang di dapat adalah “ *Personalize your own ways of having an enjoyable travel with friends*”. Penulis memilih warna kuning, oren, dan biru menyesuaikan dengan big idea, keyword dan konsep yang telah dikembangkan. Kemudian penulis melakukan *testing* kepada *user* untuk mengetahui lebih lanjut mengenai seberapa efektif aplikasi yang telah dibuat.

Aplikasi *triptastic* menawarkan berbagai fitur yang dapat mendukung kelancaran pembuatan perencanaan perjalanan. Aplikasi ini menawarkan fitur penjadwalan yang memudahkan *user* dengan temannya untuk berkolaborasi membuat sebuah jadwal perjalanan. Aplikasi ini juga menawarkan fitur *wishlist* yang dimana *user* dapat melakukan *voting* dengan cara memberikan *like* pada tempat yang disukai. Aplikasi ini juga menawarkan fitur *explore*. Pada fitur *explore* tersebut terdapat *post* yang dapat langsung dimasukkan kedalam *wishlist* perjalanan sehingga memudahkan *user* dan tidak perlu keluar dari aplikasi.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan, penulis memiliki beberapa saran kepada calon peneliti lain yang akan mengembangkan atau mengambil tema sejenis, yaitu:

- 1) Kumpulkan semua data yang berhubungan dengan topik secara lengkap, akurat dan tertata sehingga memudahkan dalam pembuatan daftar pustaka.
- 2) Mencatat dan mendokumentasikan progress pembuatan produk dapat melancarkan ke tahapan berikutnya.
- 3) Menanyakan pertanyaan yang tepat dan sesuai kepada narasumber dapat membantu mendukung data.
- 4) Menata jadwal dengan baik sehingga melancarkan keberlangsungan pembuatan laporan dan produk sampai akhir tugas akhir.