

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Curug Curug Nangka adalah salah satu wisata alam di kawasan Halimun Salak yang menawarkan pengalaman rekreasi di alam terbuka. Meski memiliki potensi besar, hasil observasi menunjukkan bahwa Curug Nangka belum memiliki media informasi digital yang terpusat dan mudah diakses. Informasi mengenai tiket, fasilitas, area wisata, serta aktivitas sehingga terkadang menimbulkan kebingungan bagi calon pengunjung. Kondisi ini menjadi dasar pentingnya merancang *website* resmi sebagai media informasi utama.

Penelitian dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara, studi eksisting, serta kuesioner terhadap 101 responden untuk memahami kebutuhan pengguna. Hasilnya, pengunjung membutuhkan media yang informatif, interaktif, dan mudah dipahami. Mereka menginginkan informasi tiket, peta wilayah, area menginap, aktivitas, serta ulasan dalam satu platform yang ringkas dan terpercaya. Berdasarkan temuan tersebut, perancangan *website* Curug Nangka dibuat menggunakan metode double diamond dari design council, yang memiliki empat tahapan yaitu *Discover, Define, Develop, and Deliver*.

Selain *website*, perancangan ini juga mencakup media pendukung seperti Instagram, dan stiker untuk menarik perhatian publik serta mengarahkan audiens menuju *website* sebagai pusat informasi. Elemen visual dirancang konsisten dengan identitas Curug Nangka, termasuk penggunaan maskot “Cacang” sebagai pemandu visual agar pengalaman pengguna terasa lebih ramah dan menarik.

Berdasarkan hasil kuesioner, pengguna menilai bahwa *website* ini membantu mereka memahami wilayah Curug Nangka dengan lebih mudah dan terstruktur. *website* juga dianggap mampu menjawab kebutuhan informasi secara jelas. Dengan demikian, perancangan ini menghasilkan media digital yang tidak

hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memperkuat citra Curug Nangka sebagai destinasi wisata alam yang layak dikunjungi.

5.2 Saran

Penulis memberikan beberapa saran bagi peneliti selanjutnya berdasarkan pengalaman selama proses perancangan *website* ini. Dalam memilih topik, peneliti disarankan melakukan riset lapangan terlebih dahulu agar memahami kebutuhan pengguna secara jelas. Pengumpulan data melalui observasi lokasi, dokumentasi, wawancara, kuesioner, dan studi eksisting sangat membantu dalam memastikan bahwa perancangan benar-benar sesuai dengan kondisi di lapangan. Selain itu, penggunaan metode observasi dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai apa yang dibutuhkan dan diharapkan pengguna dari media digital.

Selama proses perancangan, penting untuk mengacu pada teori desain UX/UI agar alur informasi, struktur navigasi, dan tampilan visual dapat dirancang dengan lebih terarah. Peneliti juga disarankan untuk menyesuaikan fitur dan penyajian konten dengan karakteristik target pengguna, misalnya kebutuhan informasi yang paling penting dan bagaimana mereka biasanya mengakses media digital. Pengembangan fitur interaktif, elemen storytelling, serta penambahan media pendukung seperti ilustrasi dan foto dapat membantu membuat *website* lebih menarik dan mudah dipahami.

Penulis berharap saran ini dapat membantu peneliti lain yang ingin mengerjakan proyek serupa, agar proses perancangan dapat berjalan lebih efisien dan menghasilkan *website* yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, informatif, dan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna.