

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan judul “Perancangan *User Interface Website* Pariwisata dengan Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut)”, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk merancang antarmuka website pariwisata yang mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi wisata di Kabupaten Garut secara lengkap, menarik, dan terstruktur. Melalui penerapan metode *Design Thinking*, peneliti dapat memahami kebutuhan pengguna serta menggali permasalahan yang dihadapi masyarakat dalam mencari informasi seputar destinasi wisata daerah.

Tahapan *Design Thinking* yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* membantu peneliti dalam menyusun solusi yang berpusat pada pengguna. Pada tahap *empathize* dan *define*, ditemukan bahwa pengguna masih kesulitan menemukan informasi wisata yang akurat dan tersusun dengan baik. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang sebuah *prototype website* menggunakan Figma, dengan fokus pada tampilan antarmuka yang mudah digunakan, visual yang konsisten, serta struktur informasi yang jelas dan efisien.

Prototype yang dihasilkan kemudian diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan rancangan antarmuka yang telah dibuat. Hasil pengujian dari 15 responden menunjukkan skor rata-rata sebesar 82, yang termasuk dalam kategori baik/*acceptable*. Nilai tersebut menggambarkan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan sudah memenuhi aspek *usability*, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi pariwisata daerah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya maupun bagi pihak terkait. Pertama, bagi pengembang sistem atau instansi terkait, disarankan agar hasil perancangan ini tidak hanya berhenti pada tahap *prototype* tetapi dapat dikembangkan menjadi *website* yang berfungsi secara penuh dan terintegrasi dengan database pariwisata Kabupaten Garut. Dengan demikian, informasi yang ditampilkan dapat selalu diperbarui dan relevan dengan kondisi terkini di lapangan.

Kedua, bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut, hasil rancangan ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau referensi dalam pengembangan media promosi berbasis digital yang lebih *modern*, menarik, dan informatif. Pemanfaatan *website* pariwisata secara profesional dapat membantu memperluas jangkauan promosi destinasi wisata lokal serta meningkatkan daya tarik wisatawan, baik dari dalam maupun luar daerah.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan menambahkan fitur interaktif, seperti sistem pemesanan tiket wisata, ulasan pengguna, peta lokasi, serta integrasi dengan media sosial agar pengalaman pengguna menjadi lebih menyeluruh. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan metode evaluasi tambahan seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)* atau *Heuristic Evaluation* untuk memperkuat hasil pengujian usability. Selain itu, optimalisasi desain untuk tampilan mobile juga penting agar *website* dapat diakses dengan nyaman melalui berbagai perangkat.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media digital pariwisata di Kabupaten Garut serta menjadi referensi bagi pengembangan desain antarmuka yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dengan pendekatan *Design Thinking*. Mengembangkan media promosi wisata berbasis digital. Ketiga, untuk penelitian berikutnya disarankan agar menambahkan fitur interaktif seperti pemesanan tiket wisata, kolom ulasan pengguna, serta pengoptimalan tampilan untuk perangkat mobile agar pengalaman pengguna menjadi lebih baik dan menyeluruh.