

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya yaitu:

1. Perancangan UI/UX ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama. Metode Design Thinking memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan, preferensi, dan tantangan pengguna dalam pemesanan tiket wisata online.
2. Dengan menekankan aplikasi berbasis mobile, proyek ini mengakui tren penggunaan perangkat seluler yang terus meningkat. Desain UI/UX harus responsif, intuitif, dan memberikan pengalaman yang optimal pada perangkat seluler.
3. Desain UI/UX harus memastikan bahwa proses pemesanan tiket wisata menjadi lebih efisien dan mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini melibatkan antarmuka yang jelas, navigasi yang intuitif, dan formulir pengisian data yang minimalis.
4. Metode Design Thinking, yang melibatkan tahapan seperti empati, definisi, ideasi, prototyping, dan pengujian, diintegrasikan ke dalam proses perancangan. Hal ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis, tetapi juga memahami dan memecahkan masalah pengguna.

5. Keselarasan visual dan estetika desain menjadi penting untuk meningkatkan daya tarik pengguna. Warna, tipografi, dan elemen desain lainnya harus dipilih dengan cermat untuk menciptakan identitas visual yang konsisten dan menarik.
6. Keamanan transaksi dan data pengguna harus menjadi prioritas. Selain itu, desain UI/UX juga harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan, sehingga pengguna merasa nyaman dan percaya untuk menggunakan aplikasi ini.
7. Proses pengujian yang menyeluruh perlu dilakukan untuk memastikan kualitas dan kinerja aplikasi. Selain itu, siklus pembaruan berkelanjutan harus diimplementasikan untuk memperbaiki bug, menambah fitur baru, dan menyesuaikan desain dengan perubahan kebutuhan pengguna dan teknologi.

6.2 SARAN

Dari hasil perancangan *UI/UX* sistem pemesanan tiket wisata online, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Lakukan riset pengguna yang mendalam untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna dalam pemesanan tiket wisata. Gunakan metode seperti wawancara, survei, dan observasi untuk mendapatkan wawasan yang komprehensif.
2. Ikuti tahapan Design Thinking (empati, definisi, ideasi, prototyping, dan pengujian) dengan teliti. Libatkan tim desain, pengembang, dan pengguna

dalam setiap langkah untuk memastikan perspektif yang holistik dan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Karena aplikasi ini berbasis mobile, pastikan antarmuka responsif dan dioptimalkan untuk berbagai ukuran layar. Desainlah kontrol dan navigasi dengan bijak untuk memberikan pengalaman pengguna yang konsisten dan nyaman.
4. Desainlah proses pemesanan tiket dengan sederhana dan mudah dipahami. Minimalkan jumlah langkah dan formulir yang harus diisi oleh pengguna untuk meningkatkan efisiensi dan mengurangi hambatan dalam proses.
5. Gunakan pendekatan iteratif dengan menguji prototipe secara berulang. Dapatkan umpan balik dari pengguna pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan mereka.
6. Desainlah identitas visual yang menarik dan konsisten dengan merek. Pemilihan warna, tipografi, dan elemen desain lainnya harus memancarkan profesionalisme dan menarik perhatian pengguna.
7. Selain fitur dasar pemesanan tiket, pertimbangkan juga fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna, seperti notifikasi real-time, rekomendasi personalisasi, dan integrasi dengan layanan pembayaran yang populer.
8. Perhatikan keberlanjutan aplikasi dengan mempertimbangkan evolusi kebutuhan pengguna, teknologi terkini, dan tren desain. Sediakan infrastruktur untuk pembaruan berkelanjutan dan peningkatan fitur.