

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan ini menjabarkan sumber rumusan masalah yang telah di jawab. Pada perancangan desain *user interface* sebagai media promosi Kawasan Saribu Rumah Gadang di Solok Selatan, tahapan *design thinking* pada penelitian ini adalah berempati kepada pengguna dengan mencari tahu kebutuhan pengguna, kemudian menjabarkan solusi dari permasalahan pengguna, sehingga dapat mengumpulkan ide berupa konsep, yang kemudian dikembangkan sebagai gambaran *website* melalui *prototype* Figma, hingga pada tahap akhir yaitu melakukan testing. Tahapan ini dilakukan secara berulang, jika pengguna menganggap *website* tidak sesuai dengan harapan, maka peneliti akan melakukan proses empati ulang guna mengetahui kebutuhan dari pengguna dan mendapatkan *customer insight* yang benar. Sebaliknya jika pengguna merespon positif dan menganggap bahwa *website* sesuai dengan kebutuhannya, maka ide *website* dan *prototype* tersebut akan dijadikan masukan dalam membangun *website* Kawasan Saribu Rumah Gadang.

Hasil rancangan ini dapat digunakan sebagai upaya memperkenalkan potensi lokal dan budaya Solok Selatan yang ada pada Kawasan Saribu Rumah Gadang, wisatawan lokal maupun luar daerah mampu mendapatkan informasi yang memadai terkait Kawasan Wisata Saribu Rumah Gadang. Media pendukung penyebaran informasi keberadaan *website* Kawasan Saribu Rumah Gadang berupa Billboard, X-Banner, poster, *Leaflet*, Media Sosial, dan *Merchandise* (T-Shirt, Mousepad, Mug, Jam Weker, dan Stiker).

B. Saran

Penulis menyadari bahwa informasi yang ada pada perancangan *User Interface (UI) Website* Sebagai Media Promosi Kawasan Saribu Rumah Gadang di Solok Selatan ini cukup terbatas dan masih dapat dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya. Hal ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dari penulis. Namun dengan keterbatasan tersebut, penulis berusaha untuk menyajikan informasi semaksimal mungkin. Berikut saran yang dapat penulis berikan:

1. Mengembangkan fitur dan informasi serta membuat tampilan *mobile, tablet*, dan media lainnya.
2. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya untuk dapat menggunakan data pada perancangan ini dalam upaya mengembangkan atau mempromosikan Kawasan Saribu Rumah Gadang.

Perlu meningkatkan dalam hal promosi dan pemasaran objek wisata Kawasan Saribu Rumah Gadang, agar lebih dikenal oleh masyarakat taraf nasional maupun internasional dengan cara membuat Ads.