

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

1. Perancangan UI/UX aplikasi pembelian tiket pendakian Gunung Kerinci berbasis mobile menggunakan metode Design Thinking telah dilakukan melalui lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Setiap tahapan saling terhubung dan berperan penting dalam memahami kebutuhan pengguna, merumuskan masalah, mengembangkan solusi, hingga menghasilkan rancangan yang sesuai. Pendekatan ini terbukti membantu menghasilkan desain aplikasi yang berorientasi pada pengguna, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan pendaki.
2. Hasil pengujian terhadap rancangan aplikasi menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat usability yang sangat baik. Dari aspek efektivitas, aplikasi memperoleh skor 99,6% yang menunjukkan tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan sangat baik. Uji efisiensi menunjukkan rata-rata waktu penyelesaian 19 task adalah 4 menit 59 detik, dengan nilai *Overall Relative Efficiency* sebesar 99,6%. Dari sisi kepuasan, hasil RTA menunjukkan bahwa pengguna merasa puas, mudah memahami, dan nyaman menggunakan aplikasi. Selain itu, skor SUS sebesar 89 yang termasuk dalam grade A+ semakin menguatkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut.

4.2 Saran

Meskipun aplikasi yang dirancang telah menunjukkan hasil pengujian yang baik, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembangan ke depan. Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini adalah bahwa responden pengujian hanya terdiri dari pendaki lokal, tanpa melibatkan pendaki asing (WNA), sehingga disarankan untuk melakukan pengujian lebih lanjut dengan kelompok pengguna yang lebih beragam agar hasil evaluasi lebih representatif. Selain itu, penelitian ini masih berfokus pada tahap perancangan dan evaluasi usability, sehingga perlu dilanjutkan ke tahap implementasi nyata. Proses bisnis yang berlaku di Balai Besar Taman Nasional Kerinci Seblat (BBTNKS), dalam hal metode pembayaran yang saat ini hanya mendukung QRIS. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar proses bisnis mendukung berbagai metode pembayaran lainnya serta dilakukan penyesuaian aplikasi agar lebih fleksibel dan mampu menjangkau lebih banyak pengguna.