

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang perancangan UI/UX E-Tiket Pendakian Gunung Kerinci Berbasis Website Menggunakan Metode *User Centered Design* yang telah dilakukan, maka di peroleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode User Centered Design menjadi langkah yang tepat dalam memberikan solusi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses perancangan yang berpusat pada pengguna yang di mulai dari pemahaman konteks pengguna, spesifikasi kebutuhan, perancangan solusi, hingga evaluasi membuktikan bahwa desain antarmuka yang dirancang mempunyai pengalaman pengguna yang baik, sehingga dapat mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh pengguna.
2. Rancangan desain antarmuka aplikasi E-Tiket Pendakian Gunung Kerinci telah melalui testing dengan metode *User Experience Quesionnere* menggunakan tools Maze menunjukkan bahwa produk ini memberikan pengalaman pengguna yang sangat positif, dengan semua dimensi utama berada dalam kategori excellent. Attractiveness yang tinggi menciptakan kesan positif, sementara Stimulation mendorong pengguna untuk terus berinteraksi dengan produk. Efficiency dan Dependability menunjukkan bahwa produk ini efisien dan dapat diandalkan, mempermudah pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan hasil yang konsisten. Perspicuity memastikan kemudahan pemahaman dan penggunaan produk. Meskipun Novelty masih menunjukkan ruang untuk perbaikan dalam hal inovasi, elemen kebaruan yang lebih ditingkatkan dapat meningkatkan daya tarik dan kegembiraan pengguna. Secara keseluruhan, produk ini menunjukkan kinerja yang sangat baik dalam hampir semua dimensi, dengan Novelty sebagai area yang bisa lebih dikembangkan untuk memperkaya pengalaman pengguna.

5.2 Saran

Pada penelitian Perancangan UI/UX Aplikasi E-Tiket Pendakian Gunung Kerinci Berbasis Website Menggunakan Metode *User Centered Design*, terdapat beberapa saran yang dapat membantu menyempurnakan aplikasi yang telah dikembangkan. Mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya yang ada, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna aplikasi ini, serta mempermudah proses

pemesanan tiket pendakian. Maka peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya

1. Pengembangan fitur yang dapat mengingatkan pendaki kapan tenggat waktu pendakian mereka di lakukan.
2. Penyempurnaan UI dengan membuat antarmuka lebih menarik dan responsif agar lebih user-friendly untuk pengguna Mobile.
3. Melakukan evaluasi kepuasan pengguna lebih lanjut jika website digunakan dalam jangka waktu tertentu
4. Peneliti berharap website ini tidak hanya dimanfaatkan untuk pembelian tiket gunung kerinci saja, tetapi dapat di manfaatkan untuk pembelian tiket wisata lainnya yang berada di kawasan taman nasional Kerinci Seblat.
5. Berdasarkan hasil diskusi dengan para pendaki saat melakukan testing, terdapat masukan terhadap aplikasi untuk menyediakan pembayaran yang lebih lengkap. Hal ini tidak dapat di aplikasikan karena sesuai dengan kebutuhan dari organisasi. Semoga di pengembangan berikutnya dapat di terapkan untuk mempermudah pengguna dalam memilih metode pembayaran yang sesuai.

Saran-saran tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam pengembangan selanjutnya untuk mencapai hasil yang lebih optimal dan lebih memenuhi kebutuhan pengguna.