

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi Healing menggunakan metode *Goal-Directed Design* maka kesimpulan yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan evaluasi pertama dari MVP aplikasi Healing, pengguna membutuhkan aplikasi dengan *User Interface* yang menarik dan interaktif, selain itu *copywriting* yang digunakan juga disesuaikan dengan PUEBI, dan prioritas kebutuhan yang paling penting adalah mendapatkan informasi destinasi yang akan dikunjungi secara aktual dan relevan.
2. Perancangan platform *mobile* aplikasi Healing menghasilkan *low-fidelity wireframe*, *high-fidelity wireframe*, dan *prototype* aplikasi. Fitur yang tersedia pada usulan rancangan sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu membuat desain antarmuka yang interaktif, konsisten, dan serasi, *copywriting* yang digunakan sesuai dengan target pengguna dengan memperhatikan PUEBI, serta menambahkan informasi yang relevan dengan aspek pertimbangan dan kebutuhan pengguna dalam memilih destinasi wisata
3. Berdasarkan hasil perancangan dan analisis hasil pengujian didapatkan bahwa aspek-aspek yang terdapat pada *UX Honeycomb* belum secara sempurna diterapkan dalam hasil usulan rancangan UI/UX aplikasi Healing karena masih terdapat aspek *credible* yang membuat pengguna masih ragu dengan keamanan data aplikasi. Walaupun demikian, umpan balik yang didapatkan menunjukkan bahwa aplikasi Healing sudah cukup baik memenuhi kebutuhan pengguna.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil perancangan User Interface dan User Experience aplikasi Healing menggunakan metode Goal-Directed Design adalah melakukan perbaikan terhadap rancangan aplikasi dengan melakukan perancangan ulang atau *redesign* agar aspek UI dan UX dapat terpenuhi dengan baik. Selain itu perlu dilakukan evaluasi kembali yang secara khusus dilakukan untuk mengetahui kegunaan dari aplikasi Healing untuk pengguna, bisnis, dan perusahaan.

