# BAB V
# KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang menggunakan metode *prototype* untuk mengembangkan *website* promosi Kabupaten Purworejo, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan *website tourism* Kabupaten Purworejo berbasis *User-Generated Content* menggunakan metode *prototype* dan metode pemodelan *fogg-behaviour model* terbagi menjadi 5 tahapan:
   a. *Communication*

      Pada tahap ini merupakan tahap observasi dan pengumpulan data kebutuhan pembuatan *website*, peneliti melakukan studi pustaka, wawancara ke beberapa pihak untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan, analisis *website* sebelumnya menggunakan *User Experience Questionaire* (UEQ) yang mendapatkan hasil dibawah rata-rata.
   b. *Quick Plan*

      Pada tahapan ini menjelaskan kebutuhan pengguna dan melakukan analisis kebutuhan berdasarkan masalah yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya yang dipaparkan pada *user persona* dan *user journey map.*
   c. *Modelling Quick Design*

      Tahap ini merupakan tahap pemodelan awal solusi atas masalah yang telah ditemukan dengan menggunakan model *Fogg-Behaviour Model* yang terdiri dari 3 aspek yaitu *motivation*, *ability*, *triggers*.
   d. *Construction*

      Pada tahapan ini merupakan pengimplementasian ide/solusi menjadi sebuah bentuk *prototype* yang nantinya akan terus dievaluasi berdasarkan kebutuhan *user* dan *stakeholder*.

e. *Deployment Deliver & Feedback*

*Prototype* dari *website* yang telah dibuat dan dikembangkan kemudian dilakukan pengujian baik pengujian oleh ahli UX dan Marketing, dan juga pengujian langsung oleh *end-user*. Pengujian terhadap *end-user* menggunakan kuesioner User Experience Questionaire (UEQ) yang dilakukan dalam 2 tahapan yang dapat ditarik ke dalam berbagai detail pembahasan dan juga mendapatkan berbagai kendala yang terjadi saat proses pengujian.

2. Untuk mengisi kebutuhan informasi yang pada ada *website tourism* Kabupaten Purworejo ini menggunakan konsep *User-Generated Content* (UGC) pada beberapa fitur, seperti pada fitur wisata populer, testimoni pengguna, ulasan/komentar, dan juga artikel yang dibuat oleh pengguna. Dengan membuat berbagai fitur yang menerapkan konsep UGC informasi pada *website* dapat menjadi lebih dinamis dan juga kaya akan perspektif.
3. Untuk tetap menjadi informasi pada *website tourism* Kabupaten Purworejo ini tetap kredibel dan valid, dibuatlah fitur pelaporan ulasan dan juga validasi artikel yang nantinya akan dilakukan oleh admin *website* untuk tetap menjaga konten yang sesuai. Fitur ini juga telah divalidasi oleh ahli *marketing* dapat meningkatkan kredibilitas dan validitas dari informasi yang ada pada *website tourism* Kabupaten Purworejo.

## 5.2. Saran

Pada penelitian ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Maka dari itu peneliti membuat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menambahkan fitur seperti kategori berdasarkan analisis sentimen pada ulasan wisata untuk mengetahui detail ulasan yang lebih detil dan relevan
2. Mengintegrasikan fitur fitur layanan akomodasi seperti tiket pesawat ataupun layanan perhotelan yang lebih memudahkan wisatawan.
3. Pada penelitian ini peneliti tidak melakukan penelitian mengenai pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan *website* terhadap pariwisata Kabupaten Purworejo. Sehingga penelitian selanjutnya dapat meneliti

pengaruh *website tourism* terhadap pariwisata di Kabupaten Purworejo dengan lebih kompleks dan mendetail lagi.

4. Mencari lebih banyak lagi karakteristik calon pengguna sehingga fitur pada *website* lebih bervariasi dan lebih banyak menjangkau golongan pengguna
5. Penelitian selanjutnya dapat mencoba menggunakan metode pengembangan *UX* lainnya sebagai perbandingan dengan metode pengembangan UX *fogg behaviour model* dalam hal pengembangan *website* pariwisata
6. Menambah jumlah responden untuk pengujian UEQ agar data dan hasil yang didapatkan dari pengujian bisa lebih konsisten.