

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diolah menggunakan *tools* HOQ, didapatkan delapan atribut *voice of customer* yang menggambarkan kebutuhan wisatawan terhadap aplikasi yang akan dirancang. Pada kolom customer importance, didapatkan bahwa tingkat kepentingan dari masing – masing VOC diurutkan dari yang terbesar yaitu, ‘Adanya informasi mengenai petunjuk arah menuju objek wisata’, ‘Aplikasi mudah digunakan dan memiliki tampilan menarik’, ‘Adanya informasi mengenai tempat perbelanjaan oleh – oleh khas desa’, ‘Adanya informasi mengenai objek wisata yang masih belum terpublis media / belum terkenal’, ‘Adanya informasi mengenai kegiatan – kegiatan kedaerahan/ budaya daerah serta sejarah desa sebagai media edukasi’, ‘Adanya informasi umum mengenai profil desa tempat wisata tersebut (alamat kantor desa, nomer telpon kantor desa, kode pos desa’, ‘alamat email desa, potensi sumber daya alam desa’, ‘Adanya informasi mengenai pertanian dan peternakan yang ada di desa sebagai media edukasi’ serta ‘Iklan di dalam aplikasi tidak mengganggu jalannya aplikasi’. Sedangkan, untuk menjawab masing – masing VOC, aplikasi memerlukan beberapa spesifikasi yang digambarkan pada technical responses dalam HOQ. Setiap respon teknis akan diberi bobot sesuai dengan pengaruhnya terhadap VOC yang diukur menggunakan parameter AI dan RI yang mana apabila diurutkan dari bobot yang terbesar yaitu, fitur Peta Desa, Desain UI Sempel, Fitur Profil Desa, Fitur Keliling Desa, Fitur Desa Berbudaya, Fitur Belanja Kuy, Fitur Tani - Ternak Desa, dan Iklan Pop-Up di tengah layar namun jarang muncul.

2. Berdasarkan tabel AHP dapat disimpulkan bahwa, bobot prioritas fitur aplikasi yang terbesar ada pada baris fitur A3 yaitu pada fitur Keliling Desa dengan bobot 0,23 atau sebesar 23%, dilanjutkan dengan fitur Belanja Kuy, fitur Desa Berbudaya, fitur Peta Desa, fitur Tani Ternak Desa, fitur Profil Desa, Desain UI, dan iklan Pop-Up.
3. Aplikasi ini menggunakan satu entitas luar yang terlibat yaitu User User memiliki tiga jenis input yang mana masing – masing input memiliki output yang berbeda. Aliran informasi dalam sistem aplikasi ini terdiri atas tiga sub proses berdasarkan tiga menu utama aplikasi yaitu sub proses Home, Maps, dan Discover yang mana terhubung dengan enam database bisa juga disebut entitas dalam sistem aplikasi diantaranya, database Keliling Desa, Belanja Kuy, Peta Desa, Profil Desa, Tani Ternak Desa, dan Desa Berbudaya. Setiap sub proses memiliki input dan output proses yang berbeda sebagaimana yang dijelaskan pada Data Flow Diagram. Sistem aplikasi Desa Digital ini diharapkan dapat mengoptimalkan industri pariwisata Desa Ponggok baik dari aspek ekonomis maupun aspek kepuasan pelanggan dengan memberikan pelayanan berupa informasi objek wisata desa serta sumberdaya potensial lainnya yang lebih akurat, aktual, aman, cepat, mudah, atraktif, efektif, dan efisien kepada pengelola objek wisata desa serta wisatawan yang datang dan menggunakan aplikasi Desa Digital di Desa Ponggok.

5. 2. **Saran**

1. Perlu dikembangkan lebih lanjut pada tahap implementasi model desain aplikasi ke dalam bahasa pemrograman agar prototipe aplikasi yang dihasilkan dapat lebih optimal.
2. Pada bagian QFD masih bisa dikembangkan lebih lanjut.