

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Aplikasi Ngopi Heula dirancang karena Bandung merupakan wilayah yang berpotensi sebagai wisata kuliner. Selain itu, banyaknya bisnis kafe yang terlalu cepat tutup juga menjadi salah satu alasan perancangan aplikasi Ngopi Heula ini. Aplikasi Ngopi Heula memiliki target pengguna anak muda berusia 20-24 tahun sebagai target utamanya. Agar target pengguna merasa tertarik pada aplikasi Ngopi Heula, interface disesuaikan dengan experience target utama pengguna secara umum.

Aplikasi Ngopi Heula ingin memberikan pengalaman yang unik untuk penggunanya. Pengalaman yang ingin diberikan oleh Ngopi heula adalah kemudahan dalam mencari kafe yang sesuai berdasarkan kriteria yang dimasukkan. Selain itu aplikasi Ngopi Heula ingin membantu target pengguna khususnya turis untuk menikmati berbagai kafe kopi yang berada di Bandung tanpa tersesat. Berdasarkan pengalaman yang ingin diberikan tersebut, aplikasi Ngopi Heula berfokus pada fitur pencarian kafe berdasarkan berbagai filter dan fitur *Tour* di berbagai wilayah Bandung. Untuk memudahkan perjalanan pengguna, aplikasi Ngopi Heula juga memberikan fitur navigasi yang otomatis membuka Google Maps saat tombol get direction ditekan agar target pengguna tidak tersesat saat berwisata di Bandung.

Pembuatan *user interface* pada aplikasi Ngopi Heula disesuaikan dengan berbagai kata kunci yang sudah ditentukan. Kata kunci tersebut adalah *Reliable*, *Friendliness*, dan *Calming*. Berdasarkan kata kunci tersebut dipilih beberapa elemen visual yang memiliki kesan serupa seperti dari pemilihan warna, perancangan logo aplikasi, dan perancangan *icon* aplikasi. Dalam perancangan aplikasi, perlu diperhatikan terlebih dahulu sisi *user experience* aplikasi untuk digunakan sebagai saran desain visual. Pada perancangan aplikasi Ngopi Heula, *customer journey* berperan sebagai *user experience* yang dirasakan oleh pengguna.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman ini, penulis memiliki berbagai saran kepada penulis lain jika ingin mengerjakan karya yang kurang lebih serupa, yaitu:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memasukkan unsur gamifikasi atau award berdasarkan aktivitas pengguna.
2. Selain wisata kuliner kafe, aplikasi ini juga dapat dikembangkan dengan mengangkat wisata budaya pada fitur *Tour* sehingga turis dapat lebih menikmati Bandung.
3. Setelah menerima beberapa masukan dari user test, usia target pengguna dapat diperluas lagi.
4. Selain aplikasi wisata, aplikasi ini juga dapat dikembangkan lagi menjadi media promosi kuliner untuk berbagai kafe.