

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Kebutuhan sehari-hari memiliki aspek yang berbeda-beda dari setiap individunya, terutama untuk beberapa orang yang memiliki keterkaitan dengan kebutuhan aktivitas seperti melakukan sosialisasi ke individu lainnya, mengerjakan aktivitas karir atau pendidikan seperti berkerja dan mengerjakan tugas, aktivitas hiburan seperti bermain bersama dengan teman sebaya atau bermain secara daring. Semua aspek kehidupan tersebut merupakan suatu kebutuhan bagi setiap individunya. Ada beberapa situasi yang dimana pada setiap individunya memiliki kesempatan yang sempit dalam mencapai sebuah tujuan sesuai ekspektasi individu masing-masing. Tidak semua hal membutuhkan layanan namun hal tersebut membutuhkan sebuah solusi, menciptakan sebuah solusi yang dimana dapat mendekatkan individu yang saling membutuhkan.

Aplikasi NgopSkuy ini dirancang sesuai dengan masalah yang terjadi pada lapangan yaitu untuk mengatasi kebingungan terhadap pengguna . Dengan menggunakan teori *Design Thinking*, pada tahap *emphatize* untuk mengidentifikasi setiap masalah di lapangan yang terjadi pada individu dengan mendekati dan melakukan komunikasi terhadap pengguna, pada tahap *define* yang bertujuan untuk memahami tujuan dari desain agar dapat menciptakan sebuah solusi yang sesuai dengan cara yang terarah dan terstruktur dengan baik. Dengan adanya *ideate* kita dapat merangkai sebuah ide yang akan sangat bermanfaat untuk mengatasi masalah yang terjadi sesuai dengan *define*. Dengan melakukan *brainstorming*, merangkai sketsa, hingga ke tahap *high fidelity* dan dapat memasuki fase *prototyping* yang dimana hal tersebut akan sangat berguna sebagai tahap awal dari penyelesaian masalah. Dengan merancang sebuah purwarupa yang sifatnya responsif dan dapat dilakukan interaksi, akan merubah yang bersifat statis menjadi layaknya aplikasi pada umumnya. Tahap pengujian sangat penting sebelum purwarupa tersebut diluncurkan. Manusia tidak dapat hidup dengan sendirinya, perancang tidak dapat

melakukan uji coba dengan sendiri, tapi purwarupa yang di uji coba memerlukan orang sebagai orang-orang yang akan memberikan saran dan kritik. Saran dan kritik akan membangun serta dapat mengembangkan apa yang sedang dirancang dengan menggunakan sudut pandang individu yang berbeda-beda. Melalui *alpha test*, telah berhasil mendapatkan responden sebanyak 53 responden yang telah menanggapi hasil perancangan *prototype* yang dirangkai. Tanggapan tersebut akan dilakukan evaluasi untuk membangun dan mengembangkan serta belajar dari kesalahan sebelumnya agar dapat menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Setelah melakukan *alpha test*, akan dilakukan *beta test* yang akan berperan sebagai uji coba kedua yang akan menjadikan aplikasi ini dapat berkembang lebih jauh. Pada *beta test*, telah berhasil mendapatkan 33 responden sebagai pemberi tanggapan. Menurut hasil akhir dari *beta test*, aplikasi ini masih memiliki kekurangan, namun dengan melakukan identifikasi pada kekurangan tersebut akan membuka jalan menuju perbaikan dan perkembangan yang jauh lebih baik dari fase sebelumnya. Dengan adanya aplikasi NgopSkuy, dapat menyelesaikan masalah kebingungan dan kerancuan informasi yang terjadi di sekitarnya, dengan adanya aplikasi NgopSkuy masalah yang terjadi dapat menyelesaikan kendala-kendala yang terjadi kepada pengguna dan dapat menuntun pengguna sesuai dengan ekspektasi kebutuhan pengguna tersebut. Aplikasi ini juga dapat memberikan keamanan secara personal dan menyimpan data pengguna yang bersifat privasi.

## 5.2 Saran

Dengan demikian manfaat yang telah didapatkan setelah melalui proses perancangan media interaktif aplikasi *coffee finder* sebagai media pencari kedai kopi untuk target usia dewasa awal, dan sangat disarankan untuk:

- 1.) Mencari jurnal dan data dengan akurat, hal tersebut akan mengacu kepada validitas dari tugas yang dihasilkan.
- 2.) Mampu mengatur waktu berdasarkan pola yang sehat, prioritaskan kesehatan menjadi salah satu bagian terpenting.
- 3.) Melakukan proses perancangan dengan sangat teliti dan jelas, dibutuhkan alasan yang jelas dan logis, karena hal ini dapat mengacu

kepada data pendukung serta akan memudahkan proses perancangan yang sedang berlangsung.

- 4.) Dalam melakukan proses perancangan, selalu komunikasikan kepada seseorang yang dibutuhkan seperti teman dan dosen pembimbing untuk meminta adanya tanggapan agar dapat melakukan evaluasi terhadap tugas yang sedang dikerjakan.
- 5.) Fitur pada sebuah reservasi perlu dipertimbangkan sesuai dengan klasifikasi yang dibutuhkan dari usaha bisnis agar dapat sesuai dengan kinerja dari sebuah usaha bisnis yang dibangun.
- 6.) Tidak hanya melihat dari sisi sudut pandang seorang yang mencari kedai kopi, namun perlu dilihat juga dari sudut pandang pemilik dari bisnis kedai kopi, karena hal tersebut harus saling menguntungkan satu sama lain dan tidak bisa berpihak ke satu pihak saja.
- 7.) Merancang sebuah purwarupa sesuai dengan struktur teori yang sudah ada akan membantu memberikan kinerja yang terstruktur.
- 8.) Perancangan aset-aset yang akan digunakan pada purwarupa perlu dipertimbangkan dari segi pengambilan filosofis pada suatu ide, karakteristik dari suatu aplikasi, identitas aplikasi, dan bagaimana cara melakukan promosi pada suatu aplikasi agar dapat di eksplorasi oleh pengguna dengan mudah dan singkat.
- 9.) Berlatih dan mempelajari apa yang telah dirancang serta membaca kembali riwayat apa yang telah dikerjakan sesuai dengan alur pembuatan, mempelajari apa yang telah dikerjakan sangatlah penting ketika saat akan melakukan sidang agar dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang telah dikerjakan.
- 10.) Mengolah persentasi sesuai dengan isi konten yang telah dirancang, sehingga dapat menjelaskan apa yang telah dirancang dengan baik dan jelas, penjelasan yang dijelaskan perlu bersifat singkat, jelas, dan padat sehingga tidak memakan waktu yang banyak.

- 11.) Selalu mempertimbangkan beberapa tanggapan yang ditanggapi oleh responden ketika sedang melakukan uji tes pada purwarupa yang dirancang, hal tersebut diperlukan untuk menimbang kebutuhan dari fitur yang akan diperbaiki, ditambah, atau dikurangi. Dari pertimbangan tersebut akan memberikan dampak yang cukup signifikan sesuai dengan kebutuhan pengguna terkait fungsi utama dari sebuah aplikasi.
- 12.) Sebagai Mahasiswa desain komunikasi visual, diwajibkan menggunakan prinsip dari desain komunikasi visual agar dapat sesuai dengan Perancangan dan sesuai dengan komunikasi yang disampaikan.
- 13.) Melakukan proses perancangan dengan sangat teliti dan jelas, dibutuhkan alasan yang jelas dan logis, karena hal ini dapat mengacu kepada data pendukung serta akan memudahkan proses perancangan yang sedang berlangsung.

