

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Blok M merupakan kawasan di Jakarta Selatan yang dikenal dengan berbagai tempat kuliner *viral* di media sosial. Hal ini dikarenakan penawaran berbagai kuliner dunia yang dipadukan dengan budaya berbagai kalangan masyarakat, dan sejarahnya di kota Jakarta. Namun, berdasarkan hasil observasi dan FGD, ditemukan bahwa pengunjung Blok M kesulitan untuk menentukan tujuan kuliner. Informasi kuliner yang terlalu banyak dan tersebar di berbagai *platform* menghambat proses *decision making* pengunjung. Media eksisting berupa buku panduan kuliner belum cukup fungsional karena distribusi yang tidak merata dan pembaharuan informasi yang terbatas dalam format media fisik. Oleh karena itu, dirancang media informasi berupa aplikasi *mobile* Seated yang memberikan rekomendasi kuliner personal dengan integrasi informasi dalam media yang mudah diakses oleh target pengguna anak muda usia 18 – 25 tahun di Jabodetabek.

Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang dikembangkan oleh d.School Standord University dengan tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *emphatize* meliputi penelitian terhadap kawasan Blok M dan target perancangan lewat observasi lapangan, wawancara, dan *Focus Group Discussions* (FGD). Studi dokumentasi juga dilakukan terhadap perkembangan sejarah dan kuliner di Blok M lewat buku dan video dokumentasi terkait. Seluruh *insights* yang didapatkan dari tahap tersebut diolah menjadi *user persona* dan *user journey* sebagai dasar dalam pembuatan *information architecture* dan *flow chart* aplikasi *mobile*.

Tampilan aplikasi *mobile* ini didasari oleh *big idea* “*The dynamic sizzles heard across time*” yang diterapkan dalam seluruh halaman aplikasi. Sistem gamifikasi berupa *challenge* dan *rewards* juga dirancang untuk memotivasi eksplorasi kuliner di berbagai titik kawasan Blok M. Pengembangan *prototype*

Seated mempertimbangkan berbagai interaksi dan animasi yang dapat mempertahankan attensi target pengguna terhadap fitur dan konten informasi yang ditawarkan. Setelah itu, aplikasi diujicobakan kepada target pengguna lewat *alpha* dan *beta test* sebagai proses evaluasi dan optimalisasi perancangan.

Tampilan aplikasi Seated dinilai menarik dan sesuai dengan karakter pengguna maupun Blok M yang dinamis. Elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan tombol juga konsisten berdasarkan prinsip desain UI/UX. Perbaikan dilakukan pada pemberian *breathing space* di berbagai halaman dan penambahan CTA untuk berbagai interaksi aplikasi. Sebagai fitur tambahan dan media perluasan informasi aplikasi, dirancang media pendukung berupa *widget* aplikasi, *banner preview* di *marketplace*, video iklan *motion graphic*, dan *merchandise* untuk misi utama aplikasi. Dengan fitur utama *food mood quiz*, *saved lists*, dan *rewards*, pengguna menilai aplikasi ini mudah digunakan dan membantu penentuan tujuan kuliner. Secara keseluruhan, aplikasi ini dinilai informatif, fungsional, dan relevan dengan kebutuhan serta karakter pengguna dan kawasan Blok M. Aplikasi *mobile* Seated mampu menjadi media informasi yang membantu penentuan tujuan kuliner di kawasan Blok M dengan pendekatan yang lebih personal serta fitur yang lengkap untuk target perancangan anak muda usia 18 – 25 tahun di Jabodetabek.

5.2 Saran

Dalam periode pengerjaan tugas akhir perancangan aplikasi *mobile* Seated, penulis melewati berbagai proses yang memberikan pelajaran teoritis maupun praktis. Setiap tahapan memiliki tantangannya masing-masing yang diikuti oleh penambahan pengetahuan terkait proses penelitian, penulisan laporan, dan perancangan aplikasi *mobile*. Perancangan aplikasi Seated yang perlu dikaji ulang diantara-nya adalah penentuan *extreme* dan *mainstream* dari target yang seharusnya berdasarkan tipe pemakan dan eksplorasi pengunjung Blok M, sehingga *user experience* dapat didesain sesuai dengan dua *user persona* tersebut. Dalam mendalami kebutuhan fitur dan pengelompokan halaman dalam *information architecture*, perlu dilakukan *cardsorting* sebagai metode riset untuk menghasilkan navigasi yang lebih mudah dan struktur menu yang sesuai dengan cara berpikir

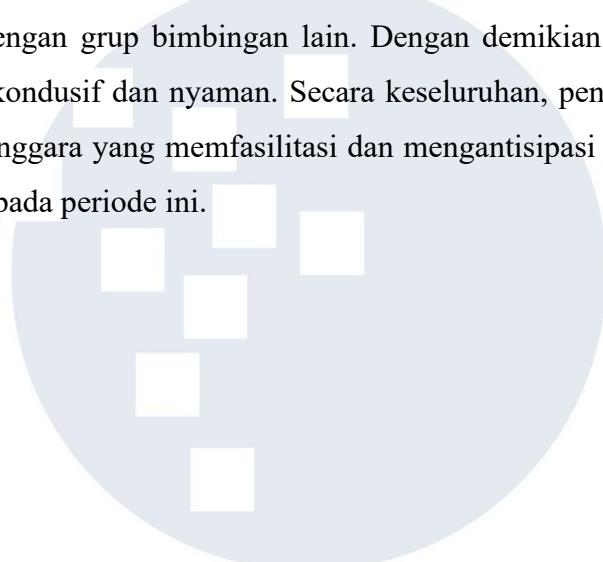
pengguna. Demografis target pengguna juga disarankan diperluas ke orang tua dan keluarga yang kerap berkunjung ke Blok M. Dari segi perancangan, dewan sidang memberikan berbagai masukan terkait fitur *interactive map* yang terselubung dan akan lebih membantu eksplorasi pengguna apabila diletakkan di bagian depan. *Navigation bar* sebagai *shortcut* fitur pada halaman *homepage* juga perlu dibuat lebih menonjol dari konten lainnya agar mudah ditemukan oleh pengguna. Promosi aplikasi dalam bentuk media sekunder juga disarankan diperluas ke media sosial serta website dari *brand mandatory*. Secara keseluruhan, saran yang diberikan berkaitan dengan alur penggunaan aplikasi yang perlu disesuaikan dengan *user persona*, serta *navigation bar* beserta ikonnya yang penekanannya perlu diperhatikan kembali.

1. Dosen/ Peneliti

“*Learning by doing*” perlu diingat sebagai *mindset* dalam perancangan media yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Walaupun pemahaman akan teori penting, praktik dan proses yang dilalui akan memberikan lebih banyak pelajaran dan ruang untuk berkembang. Penting juga untuk memahami kapasitas dan fitur dari *software* agar lebih efisiensi dari segi waktu dan tenaga. Di sisi lain, penulis menekankan perlunya mencari referensi di luar media UI/UX dan untuk tidak menutup kemungkinan pembuatan desain yang lebih eksperimental walaupun dibatasi *grid* dan kolom, tentunya dengan batasan yang wajar sesuai dengan preferensi target pengguna dan prinsip *usability*. Terkait topik Blok M dengan seribu wajah dan sejarahnya, diperlukan tampilan yang dinamis dan *versatile* untuk menangkap esensi budaya dan kulinernya. Saat berhadapan dengan kawasan *melting pot* yang sempurna ini, diperlukan pemahaman yang lebih dari sekedar riset untuk bisa merepresentasikannya. Untuk mempelajari manusia, peneliti harus turun ke lapangan dan menjadi bagian dari pergerakan di dalamnya. Dengan demikian, desain yang dihasilkan tidak hanya bagus secara tampilan atau berguna dari fiturnya, namun memberikan nilai lebih lewat pendekatan personal dengan mengenal target perancangan dan topik yang diangkat.

2. Universitas

Saran untuk universitas, terutama penyelenggara tugas akhir adalah penambahan *timeline* perancangan yang lebih lama daripada periode penelitian sebelum pra-sidang, mengingat proses pengembangan ide dan iterasi perancangan yang lebih banyak tahapannya daripada penelitian. Kemudian, diperlukan penyediaan ruang bimbingan yang lebih banyak agar tidak perlu digabung dengan grup bimbingan lain. Dengan demikian proses bimbingan akan lebih kondusif dan nyaman. Secara keseluruhan, penulis mengapresiasi tim penyelenggara yang memfasilitasi dan mengantisipasi jumlah mahasiswa tugas akhir pada periode ini.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA