BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Banyak sekali manfaat yang bisa didapat dari pertanian urban, dari segi ekonomis, ekologis, sosial dan bahkan psikologis. Tetapi dari banyaknya manfaat ini khalayak masihlah tidak mengetahui dampak dan manfaatnya pada kehidupan sehari-hari. Meskipun masyarakat mengetahui akan pertanian urban tetapi penyebab mereka tidak memulai itu karena tidak ada arahan yang komprehensif dan tidak sulit. Maka dari itulah dirancang sebuah aplikasi digital berbasis *smartphone*, karena kini masyarakat menggunakan gawai sehari-harinya. Media ini dipilih agar informasi yang akan disampaikan menjadi efisien dan tersampaikan dengan cepat. Juga, mudah diakses oleh khalayak kota.

Sebuah aplikasi panduan pertanian urban adalah sebuah alternatif dari panduan berbentuk buku fisik. Selain mudah diakses, informasi yang dimuat pada aplikasi bisa bermacam-macam, pada aplikasi ini terdapat panduan untuk memulai pertanian urban, tips dan trik, mengenal dekat dengan tanaman yang biasa ditanam di pekarangan dan berita atau cerita dari petani urban di Indonesia. Ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan ilustrasi yang biasa digunakan pada aplikasi *smartphone* pada umumnya dan menggunakan teknik *digital painting* dan beberapa aset seperti ikon menggunakan teknik *vector*. Kemudian untuk panduan perancang menggunakan fotografi agar pesan yang diterima oleh pengguna jelas.

V.2 Saran

Pada perancangan ini setengah dari data yang didapat adalah masyarakat Bandung Raya, sehingga masih ada ruang untuk mencakup khalayak yang lebih luas lagi dan tidak hanya masyarakat Bandung Raya saja. Saran dari perancang untuk perancang berikutnya, khususnya dalam perancangan media informasi interaktif ini untuk melakukan studi *gamification* agar pengguna betah menggunakan aplikasinya dengan menggunakan *gamification* pembelajaran menjadi lebih menarik dan *rewarding*. Hal ini bisa meleburkan aspek digital dan praktik di dunia nyata yang membuat pengguna tidak merasa bosan.