

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Simpulan

Pertumbuhan budaya kopi di Indonesia menjadikan *coffee shop* tidak hanya sebagai tempat menikmati minuman, tetapi juga sebagai ruang potensial untuk edukasi konsumen. Namun, penyampaian informasi mengenai karakteristik kopi, khususnya *specialty coffee*, masih terbatas dan bergantung pada komunikasi verbal antara barista dan pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media *display* interaktif di Arka Coffee and Space sebagai sarana edukasi kopi berbasis pengalaman multisensori. Proses perancangan menggunakan metode *Double Diamond* yang terdiri dari empat tahap: *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa aroma merupakan aspek penting dalam memahami karakter kopi, namun belum difasilitasi secara optimal. Sebagai solusi, dikembangkan prototipe *display* yang memungkinkan pengunjung mencium aroma kopi serta membaca informasi visual terkait asal-usul dan karakter rasa, dengan desain visual yang disesuaikan dengan identitas Arka Coffee and Space. Perancangan ini diharapkan mampu memperkaya pengalaman edukatif pengunjung, meningkatkan apresiasi terhadap kopi *specialty*, serta memperkuat strategi *visual merchandising coffee shop*.

#### B. Saran Perancangan

1. Pengembangan lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi bentuk interaksi non-digital yang lebih variatif, seperti penggunaan mekanisme buka-tutup, putar, atau geser, agar pengalaman pengguna menjadi lebih menarik dan taktil.
2. Kajian terhadap pemilihan material sangat penting, terutama untuk memastikan aroma kopi dapat terjaga dalam jangka waktu tertentu. Material *display* juga perlu mempertimbangkan daya tahan, estetika, dan kemudahan perawatan dalam konteks penggunaan sehari-hari di coffee shop.