

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan berisi mengenai kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan berkaitan dengan proses pengembangan produk yang telah dilakukan. Sedangkan saran berkaitan dengan saran untuk pengembangan produk selanjutnya.

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan produk yang telah dilakukan mengenai produk mainan Neo-Hexa, kesimpulan dari penelitian adalah :

1. Pengembangan produk menghasilkan mainan Neo-Hexa bertema pasar malam dengan bentuk dasar berbentuk hexagon dengan material utama adalah akrilik. Komponen yang dibuat menggunakan lampu LED, dinamo motor, *buzzer*, tombol *switch button*, tombol *push button* untuk melengkapi komponen listrik dari mainan. Produk ini menggunakan prinsip magnet untuk menyatukan antar komponen.
2. Evaluasi untuk produk mainan Neo-Hexa adalah berdasarkan perhitungan biaya modal yang dibutuhkan untuk 1 buah mainan Neo-Hexa adalah sebesar Rp 669,842.4. Berdasarkan uji coba kepada 20 orang responden didapatkan proporsi sebesar 65% anak berminat untuk membeli mainan Neo-Hexa. Biaya terendah yang bersedia dikeluarkan oleh responden untuk membeli mainan Neo-Hexa adalah Rp 800,000 dengan harga tertinggi adalah Rp 1,500,000.

#### **V.2 Saran**

Berdasarkan pengembangan produk yang telah dilakukan mengenai produk mainan Neo-Hexa, berikut ini merupakan saran untuk penelitian lebih lanjut :

1. Dapat ditambahkan komponen lain seperti contohnya arduino untuk membuat mainan memiliki variasi yang lebih banyak.

2. *Finishing* dari masing-masing komponen dilakukan untuk menambah daya tarik dari mainan Neo-Hexa.
3. Kecepatan dari dinamo motor untuk komponen lebih diperhatikan dan disesuaikan kecepatan motor dengan kegunaan komponen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standarisasi Nasional. (2010). SNI ISO 8124-1:2010. , Keamanan Mainan- Bagian I : Aspek keamanan yang berhubungan dengan sifat fisis dan mekanik.
- Eggert, R. J. (2005). *Engineering Design*. USA:Pearson Education.
- Goldsmith, H. R. (1999). *Developed a Conceptual Framework for the Process of Commercializing Advanced Technologies*. Diakses dari : [www.aeac.arcapital.com/technology\\_commercializationCatalogueno.88F0006XIE10StatisticsCanada](http://www.aeac.arcapital.com/technology_commercializationCatalogueno.88F0006XIE10StatisticsCanada).
- Hamid, F.D.A., Che Razak, R., & Othman, A. A. (2006) *Technology Commercialization Process : a review and some issues”, in the Proceedings of International Conference on Technology and Operations Management*. Bandung, Indonesia.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Jordan, J. F. (2015). *Innovation, Commercialization, and Start-Ups in Life Sciences*. US : CRC Press.
- KBBI. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kevin, L. K., & Kotler, P. (2007). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : Prenhallindo
- Mathias, L. J. *Poly (methyl methacrylate)*. Polymer Science Learning Center. Diakses dari <https://pslc.ws/macrog/pmma.htm>
- Muliawan, J.U. (2009). *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda*. Yogyakarta : DIVA Press
- Robin, L., & Marriot, S. (2006). *Enterprise : Entrepreneurship and Innovation Concept, Context, and Commercialization*. USA : Elsevier Ltd
- Rowan, C. (2017). *10 Reasons Why Handled Devices Should Be Banned for Children Under the Age of 12*. Diakses dari [https://www.huffpost.com/entry/10-reasons-why-handheld-devices-should-be-banned\\_b\\_4899218](https://www.huffpost.com/entry/10-reasons-why-handheld-devices-should-be-banned_b_4899218)

- Saputro, J. S., Sukmadi, T., & Karnoto. (2013). *Analisa Penggunaan Lampu LED pada Penerangan dalam Rumah*. Jurnal tranmisi In Vol 15 No.1 (2013) : TRANMISI.
- Tech Age Kids. (2017). *BRIXO-LEGO Compatible Electronics Bricks Review*. Diakses dari <https://www.techagekids.com/2017/07/brixo-lego-compatible-electronics.html?m=1>
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). *Product design and development (5<sup>th</sup> edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Jaya, T. S., Kusumawati, W.I., & Puspasari, I. (2017). *Analisis Perbandingan Magnet Neodymium dan Magnet Ferrite untuk Penerapan Generator*. *Journal of Control and Network Systems Vol.6, No.1* (2017) 109-117.
2019. *Arti Kata Mainan Makna Pengertian dan Definisi dari Kata Mainan*. Diakses dari <https://www.apaarti.com/mainan.html>