

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijabarkan mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban dari tujuan penelitian. Saran merupakan hal-hal yang dapat membantu dalam penelitian selanjutnya dan juga saran bagi Cofbriq. Kesimpulan dan saran tersebut adalah sebagai berikut.

V.1 Kesimpulan

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian yang menjawab tujuan dari penelitian. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Dalam penelitian ini dilakukan evaluasi terhadap kemasan produk *benchmark*. Terdapat lima kemasan produk yang dievaluasi, yaitu Magic Coco Briquette, One's BBQ, Charco Thunder Magic, Arang Briket 999, dan Super Arang Briket. Magic Coco Briquette memiliki tampilan yang mencerminkan produk briket, mudah dibawa, namun tampilan kurang menarik. One's BBQ memiliki bahan yang premium, mudah disimpan, namun sulit untuk dibawa. Charco Thunder Magic mudah dibawa, namun tampilan kurang menarik dan informasi mengenai produk sangat sedikit. Arang Briket 999 memiliki *handle* untuk mempermudah dalam membawa namun *handle* tersebut tajam dan tidak nyaman. Super Arang Briket tampilannya mencerminkan produk namun memiliki informasi yang tidak jelas dan terlalu kecil.
2. Terdapat enam alternatif rancangan desain kemasan usulan. Enam alternatif tersebut memiliki jenis bahan, warna, visual desain yang berbeda-beda dengan memperhatikan aspek *functionality* dan *usability*. Aspek *functionality* terpenuhi karena ke enam alternatif tersebut dibuat berdasarkan kebutuhan teridentifikasi dan melalui matriks HOQ. Aspek *usability* yang dimaksud adalah memenuhi kriteria *efficiency*, *effectiveness*, *usefulness*, dan *satisfaction* yang diukur dengan melakukan *usability testing*.

3. Terpilihnya alternatif enam sebagai rancangan kemasan final yang diperbaiki dan dikembangkan berdasarkan hasil *usability testing* dan metode *think aloud*. Terpilihnya alternatif enam didasarkan kepada nilai kriteria tertinggi untuk setiap kriteria. Nilai untuk setiap kriteria tersebut: *efficiency* 100%, *effectiveness* 100%, *usefulness* 76,74, dan *satisfaction* 74,74. Perbaikan dan pengembangan alternatif enam adalah berdasarkan komentar responden dari hasil metode *think aloud*. Metode tersebut menghasilkan bahwa warna yang paling menarik adalah alternatif ketiga. Maka, rancangan kemasan akhir adalah alternatif enam dengan menggunakan warna dari alternatif tiga.

V.2 Saran

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai saran. Saran ini harapannya dapat membantu penelitian selanjutnya. Berikut merupakan saran-saran tersebut.

1. Melakukan penelitian lebih lanjut terhadap pemenuhan kebutuhan produk dari aspek *pleasure* berdasarkan hierarki Jordan.
2. Dapat dilakukan penelitian lain atau lanjutan dengan metode yang berbeda yang hasilnya dapat optimal dengan metode yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cohen, L. (1995). *Quality Function Deployment: How to make QFD Work for You 6th edition*. Michigan: Addison-Wesley.
- Dameraia, A. (2008). *Basic Printing*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Ericsson, K. A. & Simon, H. A. (1993). *Protocol Analysis: Verbal Reports as Data*. Massachusetts: Cambridg.
- Farah, A. (2012). *Coffee: Emerging Health Effects and Disease Prevention, First edition*. Jhon Willey and Sons, Inc Institute of Food Technologists (USA): Willey-Blackwell Publishing.
- Hendra, D. (1999). *Bahan Baku Pembuatan Arang dan Briket Arang*. Litbang Hasil Hutan. Gunung Batu. Bogor.
- ICO Market Report. Feb. (2020). <http://www.ico.org/documents/cy2020-21/cmr-0221-e.pdf>.
- Jordan, P. W. (2000). *Designing Pleasurable Products*. London: Taylor & Francis.
- Julianti, S. (2017). *Mastering Packaging For E-commerce Strategi dan Teknik Mengemas Produk Secara Aman dan Mengesankan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Katz, G. (2007). *The PDMA Toolbook 3 for New Product Development*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. KBBI. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> Diakses pada 27 Maret 2021.
- Kiran, D. R. (2017). *Total Quality Management: Key Concepts and Case Studies*. Amsterdam: Elsevier Inc.
- Kliever, J. (2021). *10 Peraturan yang Harus Dijunjung Ketika Mengkombinasikan Font (Tips dari Seorang Desainer)*. https://www.canva.com/id_id/belajar/10-peraturan-yang-harus-di-junjung-ketika-mengkombinasikan-font-kombinasi/ Diakses pada 14 Juli 2021.
- Klimchuk, M. R. & Krasovec, S. A. (2006). *Desain Kemasan Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*. Jakarta: Erlangga.

- Kotler, P. & Keller, K. L. (2007). *Manajemen Pemasaran Edisi Kedua Belas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Kotler, P. & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Edisi Ketiga Belas. Jakarta: Erlangga.
- Louw, A. & Kimber, M. (2007). *The Power of Packaging*. The Customer Equity Company.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. San Fransisco: Morgan Kaufmann.
- Nordqvist, J. (2019). *Health Benefits And Risks of Drinking Coffee*. <https://www.medicalnewstoday.com/articles/270202#benefits> Diakses: 23 Maret 2021.
- Pleten, Oksana. (2019). *What Is a Mockup and Why Do We Need It*. <https://keenethics.com/blog/1521631041972-the-importance-of-mockups> Diakses 14 Mei 2021.
- Olavia, L. (2019). 2020. *Konsumsi Kopi Diproyeksikan Naik 13,9%*. <https://www.beritasatu.com/ekonomi/591071/2020-konsumsi-kopi-diproyeksikan-naik-139> Diakses 23 Maret 2021.
- Rochim, A. (2019). *Kementrian Perindustrian Republik Indonesia. Industri Pengolahan Kopi Semakin Prospektif*. <https://kemenperin.go.id/artikel/21117/Industri-Pengolahan-Kopi-Semakin-Prospektif> Diakses 23 Maret 2021.
- Rubin, J. & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, 2nd Edition*. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.
- Saputra, E., (2008). *Kopi*. Harmoni, Yogyakarta.
- Sekaran, U. (2000). *Research Methods for business: A Skill Building Approach*. Singapore: John Wiley & Sons, Inc.
- Shumard, F., W. (1940). *A Primer of Time Study, First Edition*. New York and London, McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Simamora, B. (2007). *Panduan Riset dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia.
- Stewart, C. J. & Cash, W. B. (2012). *Interviu: Prinsip dan Paktik Edisi 13*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Sudrajat, R. & Soleh, S. (1994). *Petunjuk Teknis Pembuatan Arang Aktif*. Badan Peneliti dan Pengembangan Kehutanan. Bogor.
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., & Tjakraatmadja, J. H. (2006). *Teknik Perancangan Sistem Kerja*. Bandung. ITB

- Triono, A. (2006). *Karakteristik Briket Arang dari Campuran Serbuk Gergajian Kayu Afrika (Maesopsis Eminii Engl) dan Sengon (Paraserianthes falcataria L. Nielsen) dengan Penambahan Tempurung Kelapa (Cocos nucifera L)*. Departemen Hasil Hutan. Fakultas Pertanian. IPB, Bogor.
- Wirya, I. (1999). *Kemasan yang Menjual*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wildman, D. (1995). *Getting the Most from Paired-User Testing; Interaction*.
- World Wide Web Consortium. (2018). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/TR/2018/REC-WCAG21-20180605/>
Diakses pada: 14 Juli 2021.