

## Bab 7

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui analisis dan pembahasan yang dilakukan, perancangan desain kemasan dibuat dengan mempertimbangkan keinginan dari responden sebagai konsumen yang potensial membeli produk melalui metode *kansei engineering* dan QFD, di dapatkan 10 atribut kebutuhan dari responden dan 10 atribut respon teknis. Pada penentuan prioritas kebutuhan responden terbesar terdapat pada atribut keamanan desain kemasan memiliki bobot dengan nilai 6,0197 atribut ini memiliki hubungan yang kuat dengan respon teknis memberikan sela/rongga pada dinding kemasan. Sedangkan atribut yang memiliki bobot terendah terdapat pada kebutuhan responden pada atribut penggunaan kemasan dengan nilai sebesar 4,79 memiliki hubungan yang kuat terhadap respon teknis menggunakan material kertas yang kaku dan hubungan yang sedang terdapat pada respon teknis memberikan sela/rongga pada dinding kemasan dan prioritas respon teknis yang memiliki nilai keterkaitan tertinggi atau prioritas utama adalah atribut respon teknis memberikan sela/rongga pada dinding kemasan dengan nilai keterkaitan 45,84. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemasan yang dapat melindungi produk mug merupakan hal utama yang diinginkan konsumen dalam kemasan, dengan kemasan yang dapat melindungi produk maka produk dapat terjaga kualitasnya. Selain mendapatkan atribut yang digunakan dalam pertimbangan dalam perancangan desain kemasan melalui metode *kansei engineering* dan *quality function deployment*, desain kemasan dapat dibuat 3D model dan prototipe menggunakan perangkat lunak *rhinoceros* dan *adobe illustrator*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Xiong Limei. (2021). *Aplication of Computer Virtual Technology in Ceramic Packaging Design. (Journal)*. Jingchu University Tecnology, Jingmen, Hubei. China.
- Ding Zinchen., Cheng Xufeng. (2019). *The Methods of Placing Background Image in Rhino. (Journal)*. Department of Arts and Design, Beijing Forestry University, Beijing. China.
- Apriyani M. E., Setyoko Irwan. (2016). Analisis Perbandingan Teknik *Rendering* V-Ray dan Mental Ray pada Film Animasi 3D Robocube. *(Journal)*. Teknik Multimedia dan Jaringan, Jurusan Informatika Politeknik Negeri Bata. Indonesia.
- Popovsky Filip., dkk. (2020). *Comparison of Rendering Processes on 3D Model. (Journal)*. International Slavic University Gavriilo Romanovic Derzavin, 7000 Bitola. R. Macedonia.
- Cortina Melissa., Mercado. (2017). Effect of Packaging Design in The Purchase Decision Process: A Comparison of Generation. *(Journal)*. Univertas del Este, Puerto Rico. United State.
- Suzianti Amalia., Aldianto A. (2020). *Redesign of Product Packaging with Kansei engineering: Empirical Study on Small-Medium Enterprises in Indonesia. (Journal)*. Department of Industrial Engineering, Faculty of Engineering, Universitas Indonesia. Indonesia.
- Sari Novi P., Immanuel Joshua., Cahyani Annisa. (2020). Aplikasi *Kansei engineering dan Fuzzy Anaytical Hierakchical Process* dalam Pengembangan Desain Kemasan. *(Journal)*. Program Studi Cetak Kemasan, Jurusan Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakaratam, Universitas Indonesia. Indonesia.
- Saputro D. C. P. (2017). Perancangan Desain Kemasan *Premium Village Leather* Berbasis Kayu dan Resin Sebagai Upaya Meningkatkan *Brand Awareness*. *(Journal)*. Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas

Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Indonesia.

Zhu Zhijuan., Cao Huai., Binli. (2017). Research on Logo Design and Evaluation of Youth Education Brand Based on Representation. (*Journal*). International Journal of Clothing Science and Technology. Indonesia.

Fang Shuo., hsu Yuan Chin. (2019). Development of New Cultural Design Process Using Kansei engineering and Fuzzy Techniquwa a Case Study in Mazu Crown Design. (*Journal*). Department of Innovation Design Engineering, National Kaohsiung University of Science and Technology, Kaohsiung. Taiwan.

Pasca Pratama Yogi, dkk. (2018). Analisis Proses *Packaging* dan *Stuffing* Perusahaan Furnitur Lokal Dalam Menjaga Eksistensi Persaingan Global. (*Journal*). Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sebelas Maret, Solo.

Taufiq Sanjaya., Adi Djoko W. (2013). Penerapan Metode Material Requirement Planning (MRP) dalam Perencanaan Kebutuhan Bahan Baku Kemasan Plastik. (*Journal*). Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya.

Ahmad Fandi. (2020). Penentuan Metode Peramalan pada Produksi Part New Granada Bowl ST di PT.X. (*Journal*). Teknik Industri, Universitas Islam Jakarta.

Catur Puji S., Rahayu Sri. (2015). Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Menggunakan Metode Trend Linner pada CV. Bina Multi Barokah. (*Journal*). Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Teknik PLN Jl. Lingkar Duri Konsambi Jakarta Barat.

Giantoro Adi. (2013). Analisa Keputusan Pemilihan Vendor dalam Proyek Konstruksi. (*Journal*). Program Studi Magister Teknik Sipil, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari No. 43 Yogyakarta.

Nurjanah Noneng., Fatmawati Indah. (2020). Analisis Pemilihan Vendor Menggunakan metode Analytical Hierarchy. (*Journal*). Program Studi D3 Administrasi logistic, Politeknik Pos, Indonesia.

- Muharo., Siswandi. (2020). Penerapan Metode QFD dan AHP dalam perancangan Desain Mesin Teknologi Tepat Guna Produksi Kue Puduk. (*Journal*). Program Studi Teknik Mesin. Universitas Wijaya Putra, Surabaya.
- Pandu Gilar A., Syafa'at Imam., & Dwi Prasetyo. (2021). Pengaruh Pola Isian Terhadap Kekuatan Produk Hasil Cetak 3D Printing Berbasis Fuse Deposition Modeling dengan Menggunakan Material Polyethylene Terphthalate Glycol. *Jurnal. Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim, Semarang.*
- Romario A. W., dkk. (2020). Rancang Bangun dan Simulasi 3D Printer Model Cartesian berbasis Fused Deposition Modelling. Program Studi Teknik Mesin, Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Andra Andreas P. (2020). Perbaikan Kemasan Geplak dengan Metode Kansei Engineering pada Umkm Geplak Bantul Bu Warti. Program Studi Teknik Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Parmono Kartini. (2013). Nilai Kearifan Lokal Dalam Batik Tradisional Kawung. Staff Pengajar, Fakultas Filsafat, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Santoso budi. (2015). Integrasi Teknologi CAD/CAM Dalam Industri Manufaktur. Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Islam, Bekasi.
- Raziq Gachri E. A., Martini Sri., & Kusnayat Agus. (2020). Penerapan Metode Ergonomic Function Deployment Dalam Perancangan Alat Bantu Untuk Menurunkan Balok Kayu. Program Studi Teknik Industri, Fakultas Rekayasa Industri Universitas Telkom, Bandung.
- Felix John. (2010). Penggunaan Kontras Warna Dalam Fotografi. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Media, Bina Nusantara University, Jakarta.
- Negah I S. N. (2019). Prinsip Ergonomi Pada Papan Nama Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar. Program Studi Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia, Denpasar.
- Simun Schutte, & Su Mi Dahlgaard P. (2008). *Kansei/Affective Engineering Design. Department of Management and Engineering, Linkoping University and Institute of Service Management, lund University, Sweden.*

- Azis Said A. (2016). Desain Kemasan. Lembaga Penerbit UNM, Makasar.
- Cahyo Dwi P. S. (2017). Perancangan Desain Kemasan Premium Village Leather Berbasis Kayu dan Resin Sebagai Upaya Meningkatkan brand Awareness. Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis Informatik STIKOM, Surabaya.
- Verdian Edo. (2019). Analisis Faktor yang Merupakan Intensi Perpindahan Merek Transportasi Online di Surabaya. Program Manajemen Bisnis, Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Yusi Desrina I., Laksono Moses S., & Syarudin Bambang. (2014). Integrasi Quality Function Deployment dan Conjoint Analysis untuk Mengetahui Preferensi Konsumen. Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Institut Sepuluh Nopember, Solo.
- Moharom, & Siswandi. (2020). Penerapan Metode QFD dan AHP dalam Perancangan Desain Mesin Teknologi Tepat Guna Produksi Kue Pudak. Program Studi Teknik Mesin, Universitas Wijaya Putra, Surabaya.
- Munadi Muhammad, & Abdilah Hamid. (2020). Pengaruh Resolusi 3D CAD STL pada Kualitas geometri dan Dimensi – Produk Pola Cor 3D Printer. Program Studi Teknologi Pengecoran Logam, Politeknik Manufaktur Ceper, Klaten.
- Monica, Christina Laura L. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain dan Periklanan. Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, Binus University, Jakarta.
- Rama Ika S. ( 2019). Studi Komparatif Makna Konotasi Warna dalam Budaya Masyarakat Barat dan Masyarakat Suku Sasak Lombok Indonesia. UIN Mataram, Indonesia.
- Purnama Novi S., Immanuel Joshua., Cahyani Annisa. (2020). Penerapan *Kansei Engineering* dan *Fuzzy Analytical Hierarchical Process* dalam Pengembangan Desain Kemasan. Program Studi Teknologi Industri Cetak Kemasan, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri, Jakarta.

- Settiaries Vonny J., dkk. (2011). Identifikasi Kansei untuk Evaluasi Desain Produk Kursi Makan Rotan *Kansei Identification for Rattan Dining Chair Design Evaluation*. Program Studi Teknologi Hasil Pertanian Fakultas Pertanian Universitas Riau Kampus Bina Widya, Pekanbaru.
- Rahadyan Dewan., Hadiana Ana. (2018). Pengembangan Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan *Kansei Engineering* dan *Analytical Hierarchy Process*. Magister Sistem Informasi, Fakultas Pasca Sarjana Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Atsari Ika D., Wibowo Cahyo., Sucipto. (2019). Penilaian Rancangan Kemasan Bakpia Berbentuk Rantang Menggunakan Metode *Quality Function Deployment*. Jurusan Teknologi Industri Pertanian Universitas Brawijaya, Malang.
- Trinanda Rizky., Eka Marheni S. (2021). Pengaruh *Green Marketing* dan Packaging terhadap Brand Image dan Loyalitas Pelanggan pada Konsumen *Starbucks* di Kota Bandung. Universitas Telkom, Bandung.
- Santoso Imam., Fitriyani Rengganis. (2016). *Green Packaging, Green Product, Green Advertising*, Presepsi, dan Minat Beli Konsumen. Jurusan Teknologi Industri Pertanian Malang, Universitas Brawijaya, Malang.

## LAMPIRAN

Bagian 1 dari 4

### Kuesiner

Perkenalkan saya Eka Datu Febrianto mahasiswa Teknik Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang saat ini sedang dalam proses penyusunan Tugas Akhir. Dengan ini saya mengharapkan partisipasi dari saudara atau saudara untuk mengisi kuesioner secara jujur. Atas bentuk partisipasi saudara saya mengucapkan terimakasih.

Apakah anda sudah pernah membeli produk mug artisan

Ya


Tidak

Seberapa sering anda mengkonsumsi kopi atau teh dalam sehari

Sekali

Lebih dari 2

Tidak Mengonsumsi



Gambar 1.1. Kuesioner Bagian 1

Bagian 2 dari 4

## Kansei Word

Deskripsi (opsional)

1. Apakah kemasan berpengaruh terhadap minat beli anda pada produk mug? Mengapa


Teks jawaban singkat

2. Menurut anda seperti apakah kemasan yang baik untuk produk MUG? (contoh: Informatif, Tahan Lama, Sedehana, Kompleks dll)

Teks jawaban singkat

3. Apa bentuk kemasan yang anda sukai?

- Kubus
- Balok
- Hexagonal
- Cylender



**Gambar 1.2. Kuesioner Bagian 2 *Kansei Word***



Bagian 3 dari 4

## Skala Semantic Differential untuk Fisik Kemasan Produk Mug

Beri penilaian yang sesuai dengan saudara atau saudara mengenai kemasan dalam produk Mug

Bentuk Fisik Kemasan

Deskripsi (opsional)

Pertanyaan

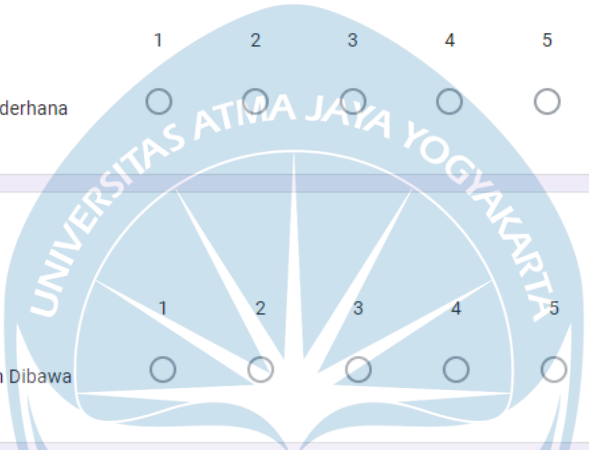
1 2 3 4 5

Berwujud Sederhana      Berwujud Rumit

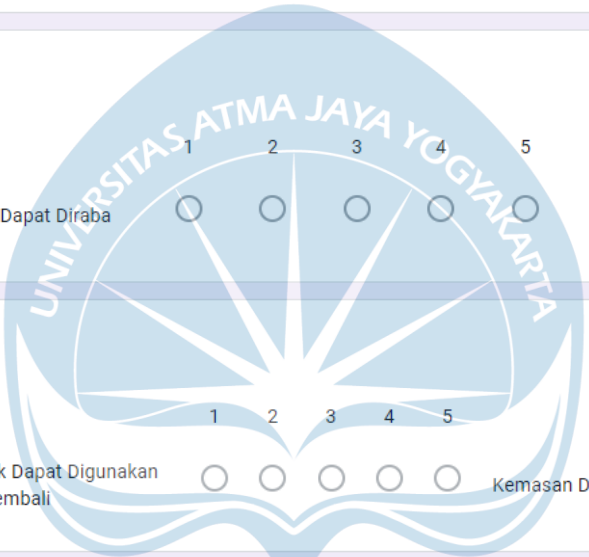
Pertanyaan

1 2 3 4 5

Tidak Mudah Dibawa      Mudah Dibawa



**Gambar 1.3. Kuesioner Bagian 3 Skala *Semantic Differential* Bentuk Dasar Kemasan**



Pertanyaan

1 2 3 4 5

Tidak Mampu Menjaga Kualitas Produk      Menjaga Kualitas Produk

---

Pertanyaan

1 2 3 4 5

Produk Tidak Terlihat      Produk Terlihat

---

Pertanyaan

1 2 3 4 5

Produk Tidak Dapat Diraba      Produk Dapat Diraba

---

Pertanyaan

1 2 3 4 5

Kemasan Tidak Dapat Digunakan Kembali      Kemasan Dapat Digunakan Kembali

**Gambar 1.4. Kuesioner 3 Skala Semantic Differential Fisik Kemasan**

Pertanyaan						
	1	2	3	4	5	
Tidak Mudah Dibuka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mudah Dibuka

Pertanyaan						
	1	2	3	4	5	
Tidak Mudah Disimpan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mudah Disimpan

**Gambar 1.5 Kuesioner Lanjutan 2 Bagian 3 Skala Semantic Differential Fisik Kemasan**



Bagian 4 dari 4

## Skala Semantic Differential untuk Desain Grafis pada Kemasan Produk Mug

Beri penilaian yang sesuai dengan Harapan saudara atau saudari mengenai desain grafis pada kemasan produk Mug

Pertanyaan

1 2 3 4 5

Logo Brand Tidak Terlihat Jelas      Logo Brand Terlihat Jelas

Pertanyaan

1 2 3 4 5

Tidak Informatif      Informatif

Pertanyaan

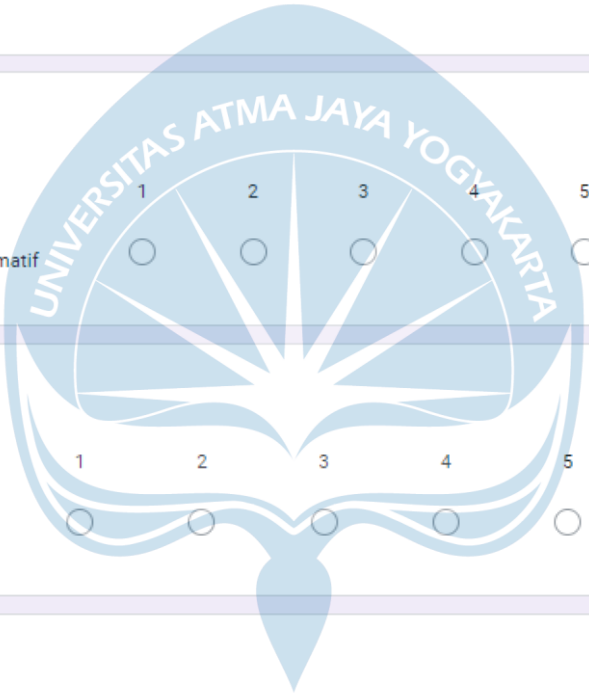
1 2 3 4 5

Simple      Kompleks

Pertanyaan

1 2 3 4 5

Tradisional      Modern



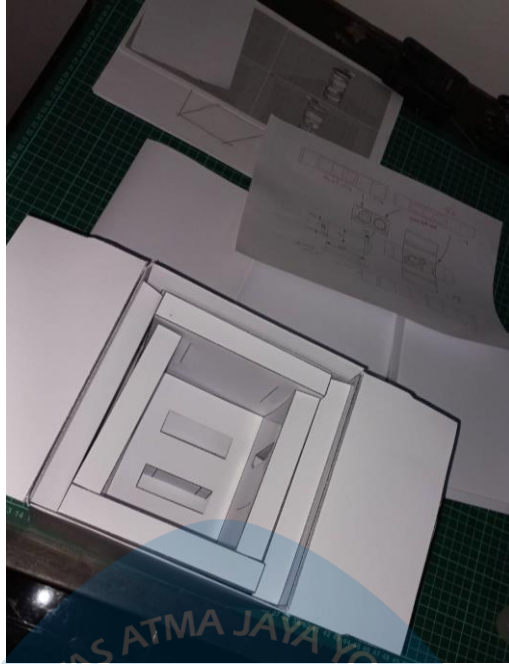
**Gambar 1.5.** Kuesioner Bagian 4 Skala *Semantic Differential* Desain Grafis



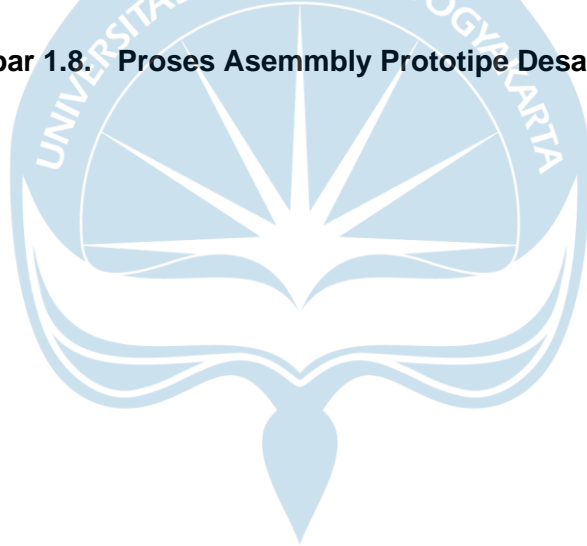
**Gambar 1.6. Proses Pencetakan Pola di GKM Print**



**Gambar 1.7. Proses Pemotongan Pola Dasar Desain Kemasan**



**Gambar 1.8. Proses Asembly Prototipe Desain Kemasan**





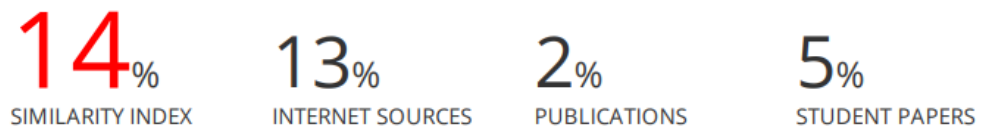
**Gambar 1.9. Prototipe Desain Kemasan**



**Gambar 1.10. Prototipe Desain Produk**

ORIGINALITY REPORT

---



**Gambar 1.11. Hasil Pemeriksaan Turnitin**

