

BAB 8 KESIMPULAN DAN SARAN

8.1. Kesimpulan

Hasil penelitian terhadap laptop lokal didapatkan beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengembangan desain laptop lokal untuk meningkatkan minat konsumen antara lain sebagai berikut:

- a. Hasil akhir yang didapatkan pada penelitian ini berupa *prototype* setelah tahapan ATM dan dalam bentuk desain 3D pada desain usulan. Desain laptop lokal dapat bersaing dengan laptop internasional apabila mempertimbangkan faktor yang mempengaruhi desain, spesifikasi, dan harga yang terjangkau di kalangan masyarakat Indonesia.
- b. Pengembangan laptop lokal memiliki potensi besar untuk memenuhi kebutuhan teknologi di kalangan siswa SMA dan kejuruan, dengan sekitar 77% calon konsumen berencana untuk membeli produk ini dan 93,6% dari mereka akan merekomendasikan laptop lokal ini kepada orang lain.
- c. Sebanyak 72% dari 47 responden menerima hasil rancangan desain laptop lokal yang telah dibuat. Mayoritas responden setuju dengan aspek ketebalan (89%), bobot (81%), ukuran (79%), desain (73%), dan warna (70%) yang diusulkan pada desain laptop. Sebanyak 87,2% responden menganggap desain laptop sesuai dengan kebutuhan siswa.

8.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah memfokuskan pada langkah-langkah untuk meningkatkan daya tarik produk dan kesuksesan pasar, khususnya pengambilan survei pada seluruh wilayah Indonesia, supaya dapat melihat preferensi yang berbeda dari setiap daerah. Hasil penelitian menegaskan pentingnya desain *casing* yang menarik, ergonomis, dan berkualitas tinggi untuk menarik minat calon konsumen. Diperlukan kerjasama dengan pakar dan lembaga riset, serta dukungan pemerintah dan kampanye edukasi untuk menjaga keberlanjutan program dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang produk lokal. Strategi pemasaran yang tepat dan penekanan pada keunggulan desain *casing* diharapkan dapat meningkatkan minat beli calon konsumen dan berkontribusi pada pertumbuhan industri laptop lokal secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agastya, A. (2013). Pengaruh desain produk terhadap keputusan Pembelian produk sepatu futsal SPECS di Kota Bandung
- Akademi Tataboga Bandung. (2021, September 10). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development). Diakses tanggal 15 Juni 2023 dari <https://atb-bandung.ac.id/berita/penelitian-dan-pengembangan-research-development>
- Andri, R.M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122-129
- Anggellina, C. (2020). Usulan Strategi Peningkatan Minat Beli Berdasarkan Persepsi Pelanggan Atas Atribut Pada Antarmuka Toko Online.[Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. UAJY Research Repository. <https://e-journal.uajy.ac.id/22591/>
- Cross, N. (2021). *Engineering Design Methods: Strategies for Product Design*. 5rd ed. Chicester: John Wiley & Sons
- Databoks. (2023, March 10). Hanya 18% Rumah Tangga yang Punya Komputer atau Laptop pada 2022. Diakses tanggal 26 Juni 2023 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/10/hanya-18-rumah-tangga-yang-punya-komputer-atau-laptop-pada-2022>
- Dama, D. (2016). Analysis Of Factors Affecting Interest Buy Consumers In Selecting Acer In Lestari Store Manado. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*. 16(1), pp. 505
- Eliza, F., Hastuti, H., Myori, D. E. & Yanto, D. T. P. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pelatihan *Software Engineering*. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(1), 37–45
- Fowler, F. J. (2013). *Survey research methods* (5th ed.). SAGE Publications.
- Heriasih, M. (2012). Pengaruh Kualitas, Harga dan Desain terhadap Kepuasan Konsumen dalam memilih Produk Keramik Star di CV Reno Pratama Sidoarjo
- Irawati, N. & Welsa, H. (2020) Pengaruh Desain Dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Melalui Kepuasan Pembelian Laptop Asus. *Jurnal Manajemen Dewantara*, 1(1), pp 9

- Kotler, P., Armstrong, G., & Opresnik, M. O. (2018). Principles of marketing (17th ed.). Inggris: Pearson.
- KPM UNJ. (2020). Penelitian Dan Pengembangan (*Research and Development*). <https://www.kpmunj.org/penelitian-dan-pengembangan-research-and-development/>
- Mulyani, F. & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 3(1). 101-109
- Pramana, I.R.T.D. (2021). Pengaruh Desain Kemasan *E-liquid* Merk Oat Drops Terhadap Niat Beli Konsumen. [Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. UAJY Research Repository. <https://e-journal.uajy.ac.id/26240/>
- Sanusi, C.E.P. (2022). Pengembangan Desain *Jewelry* Bermotif Batik Indonesia Di Naruna Ceramic Studio. [Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. UAJY Research Repository. <https://e-journal.uajy.ac.id/26423/>
- Setyawan, L.W. (2018). Riset Pasar Produk Kantong Plastik *Oxo-Biodegradable*. [Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. UAJY Research Repository. <https://E-Journal.Uajy.Ac.Id/16428/>
- Shema, K.A. (2021). Pembuatan Desain *Packaging* Mudguard di UKM Custom Mudguard. [Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. UAJY Research Repository. <https://e-journal.uajy.ac.id/26596/>
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Susanto, H.(2019).Usulan Desain Kemasan Sepatu Menggunakan Metode Rasional pada PT XYZ. [Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. UAJY Research Repository. <https://e-journal.uajy.ac.id/25518/>
- Smith, J. D. & Johnson, A. B. (2020). The impact of questionnaire design on data accuracy. *Journal of Social Research*, 15(3), 45-67.
- Solomon, M. R. (2019). Consumer behavior: Buying, having, and being (13th ed.). Pearson.
- Wahyunur. (2020). Perbedaan antara Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan (R&D). <https://wahyunur.blog.um.ac.id/perbedaan-antara-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-pengembangan-rd/>
- Williams, B. K. & Sawyer, S. C. (2011). Using information technology: A practical introduction to computers & communications. McGraw-Hill Education.

- Wirawan, A.K. (2018). Metode Atm (Amati, Tulis, Modifikasi) Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Berwawasan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 01(04), 1-10.
- Yasa, M.C., dkk. (2022). Pelatihan Desain Solidworks 2d & 3d Kepada Siswa Menengah Kejuruan Di Desa Segaran. *Jurnal Bakti Bagi Bangsa*. 01(03), 93-99.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Objek



Lampiran 2. Bukti Wawancara *Stakeholder*

Peneliti	Stakeholder (Bp Albert-Koordinator Program MSIB PT LAPI ITB)
Apa yang menjadi dasar atau masalah yang ingin diatasi melalui program Laptop Merah Putih yang diadakan oleh Kemendikbud?	Program Laptop Merah Putih didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan akses pendidikan di Indonesia, terutama di kalangan siswa SMA. Masalah utama yang ingin diatasi melalui program Laptop Merah Putih adalah rendahnya akses teknologi di kalangan siswa SMA di Indonesia. Banyak siswa yang tidak memiliki akses ke teknologi yang memadai, sehingga sulit untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas. Program ini bertujuan untuk memberikan akses teknologi yang lebih baik bagi siswa, sehingga mereka dapat memperoleh pendidikan yang lebih baik pula.
Apa masalah yang menjadi tantangan dalam perkembangan laptop lokal dalam	salah satu akar masalah yang perlu kita hadapi adalah keterbatasan dalam sumber daya dan infrastruktur. Bagaimana kita bisa menghasilkan laptop lokal yang kompetitif jika kita tidak memiliki akses yang memadai terhadap teknologi dan bahan baku yang diperlukan?

program Laptop Merah Putih?	
Keterbatasan sumber daya dan infrastruktur, kurangnya pengetahuan dan keterampilan, serta masalah pendanaan adalah akar masalah yang perlu kita hadapi. Apakah ada saran atau ide dari kalian untuk mengatasi masalah-masalah tersebut?	penting bagi kita untuk menjalin kemitraan dengan perusahaan teknologi yang sudah mapan. Dengan adanya kemitraan, kita bisa mendapatkan akses terhadap teknologi terbaru dan sumber daya yang lebih baik. Selain itu, kolaborasi dengan perguruan tinggi dan institusi pendidikan juga bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kita
Menurut bapak apakah riset pasar dapat kita lakukan untuk menyelesaikan masalah ini?	penting juga bagi kita untuk melakukan riset pasar dan studi tentang preferensi pengguna terkait dengan laptop lokal. Dengan memahami kebutuhan dan harapan pengguna, kita dapat mengembangkan laptop yang sesuai dengan ekspektasi mereka.
Bagaimana program ini diimplementasikan?	Program ini diimplementasikan dengan memberikan laptop kepada siswa SMA secara gratis. Laptop ini dibuat menggunakan sumber daya manusia dalam negeri melalui kerja sama antar beberapa perguruan tinggi dan produksi Laptop Merah Putih dapat dilakukan sebagai upaya mengurangi ketergantungan pada impor di bidang TIK. Dalam pembuatan laptop ini juga turut serta sepuluh peserta Magang dan Student Independent Bersertifikat (MSIB) dari empat kampus, yaitu ITS, ITB, UI, dan Telkom University.
Bagaimana respons siswa terhadap program ini?	Respons siswa terhadap program ini cukup positif. Mereka merasa senang dan terbantu dengan adanya laptop ini. Tentu saja masih ada beberapa kendala yang

	perlu diatasi, seperti masalah teknis dan penggunaan yang kurang optimal.
Bagaimana program ini dievaluasi?	Program ini dievaluasi dengan melakukan survei terhadap siswa dan guru. Survei ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana program ini berhasil mencapai tujuannya dan apa saja kendala yang dihadapi. Selain itu, kami juga melakukan evaluasi terhadap kualitas laptop yang diberikan kepada siswa.
Peneliti	Stakeholder (Bp Aji - Mentor Divisi Desain Program MSIB PT LAPI ITB)
Apa yang menjadi masalah utama terkait desain <i>casing</i> laptop?	Masalah utama terkait desain <i>casing</i> laptop adalah kurangnya daya tarik dan keunikan pada desain <i>casing</i> laptop. Desain <i>casing</i> laptop yang kurang menarik dapat mempengaruhi minat siswa untuk menggunakan laptop ini dalam proses belajar mengajar.
Apa masalah yang menjadi tantangan dalam perkembangan laptop lokal dalam program Laptop Merah Putih?	kita juga perlu mengatasi kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan teknologi di bidang laptop. Kita perlu melibatkan para ahli dan pakar dalam proses pengembangan agar bisa memenuhi standar dan kualitas yang diharapkan.
Keterbatasan sumber daya dan infrastruktur, kurangnya pengetahuan dan keterampilan, serta masalah pendanaan adalah akar masalah yang perlu kita hadapi. Apakah ada saran atau ide dari kalian untuk	Kita bisa mencari peluang pendanaan dari lembaga keuangan, investor swasta, atau pemerintah melalui proposal yang komprehensif dan meyakinkan. Selain itu, menjalin kemitraan dengan lembaga riset dan pengembangan juga bisa membantu kita mengatasi masalah pengetahuan dan keterampilan.

mengatasi masalah-masalah tersebut?	
Menurut bapak apakah riset pasar dapat kita lakukan untuk menyelesaikan masalah ini?	Riset pasar akan memberikan wawasan berharga tentang preferensi konsumen, fitur yang diinginkan, dan harga yang dapat diterima. Dengan memahami pasar dengan baik, kita dapat menghasilkan laptop lokal yang kompetitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
Bagaimana program ini menyelesaikan masalah tersebut?	Program ini menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan perancangan ulang pada desain <i>casing</i> laptop. Desain <i>casing</i> laptop yang baru dibuat lebih menarik dan memiliki keunikan tersendiri, sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk menggunakan laptop ini dalam proses belajar mengajar.
Mengapa desain <i>casing</i> laptop perlu dilakukan perkembangan dibanding bagian lainnya?	Desain <i>casing</i> laptop perlu dilakukan perkembangan dibanding bagian lainnya karena <i>casing</i> laptop merupakan bagian yang paling terlihat dan dapat mempengaruhi minat siswa untuk menggunakan laptop ini dalam proses belajar mengajar. Selain itu, desain <i>casing</i> laptop juga dapat menjadi ciri khas dari produk Laptop Merah Putih, sehingga dapat membedakan produk ini dengan produk sejenis lainnya
Peneliti	Stakeholder (Bp Handoyo - Mentor Divisi Desain Program MSIB PT LAPI ITB-konsultan teknologi)
Apa yang menjadi fokus utama dalam perancangan desain <i>casing</i> laptop?	Fokus utama dalam perancangan desain <i>casing</i> laptop adalah untuk membuat desain yang menarik dan memiliki keunikan tersendiri. Desain <i>casing</i> laptop yang menarik dapat meningkatkan minat siswa untuk menggunakan laptop ini dalam proses belajar mengajar. Selain itu, desain <i>casing</i> laptop juga dapat menjadi ciri khas dari produk Laptop
Apa masalah yang menjadi tantangan dalam	masalah pendanaan juga menjadi faktor penting. Pengembangan laptop lokal membutuhkan investasi yang besar. Bagaimana kita bisa menarik minat investor

perkembangan laptop lokal dalam program Laptop Merah Putih?	dan pemerintah untuk mendukung program ini secara finansial?
Keterbatasan sumber daya dan infrastruktur, kurangnya pengetahuan dan keterampilan, serta masalah pendanaan adalah akar masalah yang perlu kita hadapi. Apakah ada saran atau ide dari kalian untuk mengatasi masalah-masalah tersebut?	Saya berpikir bahwa komunikasi yang efektif dengan pemangku kepentingan, seperti pemerintah, masyarakat, dan investor, sangat penting. Kita perlu mengedukasi mereka tentang manfaat dan potensi pengembangan laptop lokal, sehingga mereka dapat melihat nilai jangka panjang dari investasi tersebut.
Menurut bapak apakah riset pasar dapat kita lakukan untuk menyelesaikan masalah ini?	penting juga bagi kita untuk memperhatikan aspek keberlanjutan dan dampak lingkungan dari pengembangan laptop lokal. Kita dapat mengintegrasikan prinsip-prinsip desain yang ramah lingkungan, seperti penggunaan bahan daur ulang dan efisiensi energi, dalam proses pengembangan laptop lokal.
Bagaimana program ini melakukan perancangan desain <i>casing</i> laptop?	Perancangan desain <i>casing</i> laptop dilakukan melalui kerja sama antara beberapa perguruan tinggi, seperti ITS, ITB, UI, dan Telkom University. Mahasiswa yang tergabung dalam program Magang dan Student Independent Bersertifikat (MSIB) juga turut serta dalam perancangan desain <i>casing</i> laptop. Desain <i>casing</i> laptop yang baru dibuat lebih menarik dan memiliki keunikan tersendiri, sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk menggunakan laptop ini dalam proses belajar mengajar. Perancangan desain <i>casing</i> laptop dilakukan


	dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti ergonomi, estetika, dan keunikan.
Bagaimana program ini mengevaluasi keberhasilan dari perancangan desain <i>casing</i> laptop?	Program ini mengevaluasi keberhasilan dari perancangan desain <i>casing</i> laptop dengan melakukan survei terhadap siswa dan guru. Survei ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perancangan desain <i>casing</i> laptop berhasil meningkatkan minat siswa untuk menggunakan laptop ini dalam proses belajar mengajar. Selain itu, program ini juga mengevaluasi kualitas dan keamanan desain <i>casing</i> laptop.
Apakah ada kendala dalam perancangan desain <i>casing</i> laptop?	Kendala yang dihadapi dalam perancangan desain <i>casing</i> laptop adalah terkait dengan keterbatasan sumber daya manusia dan waktu yang tersedia. Kerja sama antara beberapa perguruan tinggi dan mahasiswa MSIB, program ini berhasil mengatasi kendala tersebut.

Lampiran 3. Tautan Data

[Tautan Kuesioner awal](#)

[Tautan Kuesioner akhir](#)

Lampiran 4. Surat Penelitian

	Gedung B - ITB Jln. Ganesha No. 15 B Bandung 40132, Indonesia Phone: +62-22-2534178 Facsimile: +62-22-2534199 E-mail: office@lapi-itb.com
---	--

SURAT KETERANGAN
No. 2327/PT LAPI ITB/S.KET/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : **Yusmar Anggadinata**
Jabatan : Direktur Utama PT LAPI ITB
Alamat : Jl. Ganesha No. 15B, Gedung B-ITB, Bandung 40132


menerangkan bahwa:


Nama : **Nuraini Putri Aurelia**
NPM : 190610278
ID Kegiatan : 3710760
Program Studi : Teknik Industri
Universitas : Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Judul Skripsi : Pengembangan Desain Casing Laptop Merah Putih Untuk Meningkatkan Minat Beli Konsumen Laptop Lokal


Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa yang tersebut di atas BENAR melakukan penelitian di PT LAPI ITB mengenai Program Laptop Merah Putih - Industrial Designer dari tanggal 22 Agustus - 23 Desember 2023

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 20 Juni 2023
PT LAPI ITB

Yusmar Anggadinata
Direktur Utama







Lampiran 5. Hasil Turnitin

Revisi Laporan TA

ORIGINALITY REPORT

6%	6%	1%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	1%
2	docplayer.info Internet Source	<1%
3	dikti.go.id Internet Source	<1%
4	databoks.katadata.co.id Internet Source	<1%
5	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1%
6	aarizky.com Internet Source	<1%
7	carisinyal.com Internet Source	<1%
8	ternate.tribunnews.com Internet Source	<1%
9	id.scribd.com Internet Source	<1%

10	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
11	es.scribd.com Internet Source	<1 %
12	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
13	jurnal.unismabekasi.ac.id Internet Source	<1 %
14	www.scribd.com Internet Source	<1 %
15	afidburhanuddin.wordpress.com Internet Source	<1 %
16	repository.usu.ac.id Internet Source	<1 %
17	bisnisindonesia.id Internet Source	<1 %
18	doku.pub Internet Source	<1 %
19	library.binus.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
21	idoc.pub Internet Source	<1 %

22	johannessimatupang.wordpress.com Internet Source	<1 %
23	pdfcookie.com Internet Source	<1 %
24	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
25	docobook.com Internet Source	<1 %
26	journal.isi.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off Exclude matches < 25 words
Exclude bibliography On

