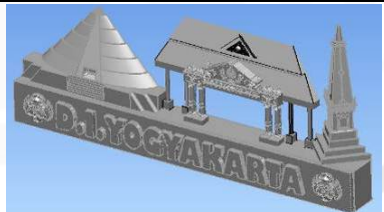
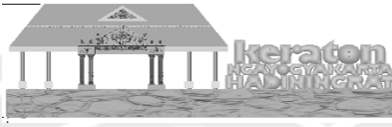
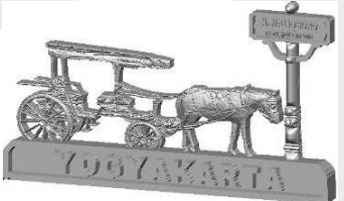


BAB 6 KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan hasil penelitian mengenai pengembangan produk suvenir tempat kartu nama berciri khas Yogyakarta:

1. Model 3D dan *prototype* alternatif desain tempat kartu nama yang didapatkan dapat dilihat pada Tabel 6.1.

Tabel 6.1. Model 3D dan *Prototype* Alternatif Desain Tempat Kartu Nama

Desain ke-	Model 3D	<i>Prototype</i>
1		
2		
3		
4		
5		

2. Produk tempat kartu nama berciri khas Yogyakarta yang didapatkan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 6.1.



Gambar 6.1. Produk Tempat Kartu Nama Berciri Khas Yogyakarta

3. Total biaya desain dan manufaktur pada penelitian pengembangan produk tempat kartu nama berciri khas Yogyakarta adalah Rp3.034.395,00.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, C. (2010). Prototipe souvenir desk clock UAJY dengan teknologi spin casting. (Skripsi). Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Anggoro, P. A., Hanandoko, T. B. (2011). Desain prototype produk souvenir berciri khas Kota Tegal. Prosiding Seminar Nasional Riset & Teknologi terapan (Ritektra) "Peran Riset & Teknologi Terapan dalam Pengembangan Industri", 71-86. Jakarta: Fakultas Teknik Unika Atma Jaya. ISBN:978-602-97094-3-8.
- Badan Pusat Statistik (2014). Jumlah Kedatangan Wisatawan Mancanegara ke Indonesia Menurut Pintu Masuk. Laporan Bulanan Data Sosial Ekonomi (Ed. 45). Jakarta: Badan Pusat Statistik. ISSN: 2087-930X.
- Badan Pusat Statistik Provinsi D.I. Yogyakarta (2014). Pertumbuhan Produksi Industri Manufaktur Besar dan Sedang (IBS) dan Industri Mikro Kecil (IMK) Triwulan IV Tahun 2013. Berita Resmi Statistik No. 10/02/34/Th.XVI.
- Balingit, W. H. & Maglaya, A. B. (2013). Numerical optimization of the spin casting process parameters. *World Applied Sciences Journal*, 21(8), 1106-1112. ISSN: 1818-4952.
- Baxter, M. (1995). Product Design: A Practical Guide to Systematic Methods of New Product Development. Chapman&Hall: Inggris. ISBN: 0-412-63230-6.
- Crawford, N. (2014). Pewter characteristics. Diakses tanggal 22 Agustus 2014 dari http://www.ehow.com/list_6067503_properties-pewter.html
- Cross, N. (1994). Engineering Design Methods: Strategies for Product Design. John Wiley & Sons: Inggris. ISBN: 0471942286.
- Departemen Teknologi dan Pelatihan. (2010). CAD for jewelers and silversmiths. The Goldsmiths Company (Buletin).
- Ghag, D. S. & Dange, J. J. (2013). Adoptability of CAD/CAM for jewellery making industry using method comparison technique. *International Journal of*

Latest Trends in Engineering and Technology, 3(1), 44-58. ISSN: 2278-621X.

Gordon, B. (1986). The souvenir: Messenger of the extraordinary. *Journal of Popular Culture*, 20(3), 135-146. DOI: 10.1111/j.0022-3840.1986.2003_135.x

Gordon, W.J.J. (1961). *Synectics: The Development of Creative Capacity*. 1st edition. Harper&Brothers: New York. ISBN: 978-0060324308

Groover, M. P. & Zimmers, E. W. (1984). *CAD/CAM: Computer-aided design and manufacturing*. Prentice-Hall: London. ISBN: 9780131101302.

Hagstorm, L., Ritzen, S., & Johansson, J. (2006). The use and implementation of CAD in the Swedish furniture industry. *Forest Product Journal* 56(1), 73-81. ISSN: 0015-7473.

Hananti, F. C. (2009). *Produk souvenir coklat berbasis CAD/CAM*. (Skripsi). Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

He, Y. & Fiorito, S. S. (2002). CAD/CAM adoption in US textile and apparel industries. *International Journal of Clothing Science and Technology*, 14(2), 132. DOI: 10.1108/09556220210424233.

Kim, S. & Littrell, M. A. (2001). Souvenir buying intentions for self versus others. *Annals of Tourism Research* 28 (3), 638-657. DOI: 10.1016/S0160-7383(00)00064-5.

Lasusa, D.M. (2007). *Eiffel key chain and other pieces of reality: the philosophy of souvenirs*. The Philosophical Forum, Inc.

Li, Y., Wang, J., Xianglong, L. & Zhao, W. (2007). Design creativity in product innovation. *International Journal Advanced Manufacturing Technology* 33, 210-222. DOI: 10.1007/s00170-006-0457-y

Littrell, M. A., Anderson, L. F., & Brown, P. J. (1993). What makes a craft souvenir authentic? *Annals of Tourism Research*, 20, 197-215. DOI: 10.1016/0160-7383(93)90118-M.

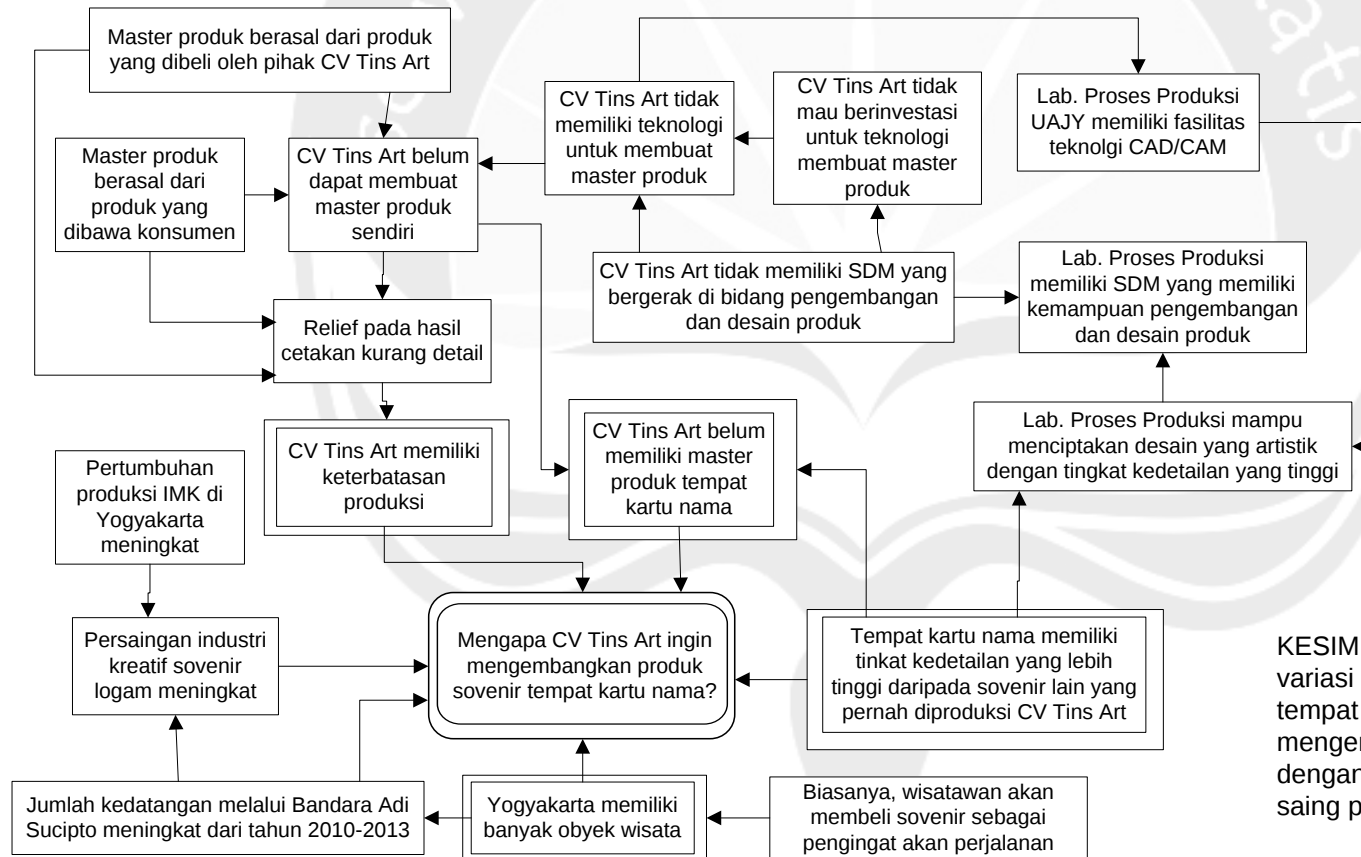
Lokesh, K & Jain, P.K., (2010). Advances in production engineering & management. *APEM Journal*. 75-84. ISSN 1854-6250.

- Netfabb. Netfabb basic. Diakses tanggal 15 Agustus 2014 dari <http://www.netfabb.com/basic.php>
- Ningsih, D. H. U. (2005). Computer aided design/computer aided manufactur [CAD/CAM]. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 5(3), 143-149. ISSN: 0854-9524.
- Nugroho, A. (2008). Pembuatan symbolic shorthand souvenir khas Daerah Istimewa Yogyakarta. (Skripsi). Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Oxford University Press. (2010). Oxford Dictionary of English (Ed. 3). Oxford University Press: USA. ISBN: 978-0199571123.
- Prakosa, S. & Cheon, H. (2013). Thai tourists' souvenir shopping experience in Korea. *Asia Marketing Journal* 15(3), 15-29. ISSN: 1598-7868.
- Pusat Bahasa. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ed. 4). PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta. ISBN: 9789792238419.
- Rosalina. F. (2010). Prototipe symbolic shorthand souvenir khas Kota Tegal. (Skripsi). Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sudewo, C. Y. (2009). Prototyping souvenir cokelat berciri khas Daerah Jawa Tengah (studi kasus CV Anugrah Mulia Yogyakarta). (Skripsi). Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Swanson, K. K. & Horridge, P. E. (2006). Travel motivations as souvenir purchase indicators. *Tourism Management*, 27, 671-683. DOI: 10.1016/j.tourman.2005.03.001.
- The Editors of Encyclopedia Britannica. (2014). Pewter. Diakses tanggal 22 Agustus 2014 dari <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/454706/pewter> 2013.
- Tisza, M. & Racz, P. (1991). A computer-aided design and manufacturing system for metal forming. *Computers in Industry*, 17, 301-308. DOI: 10.1016/0166-3615(91)90042-8.
- Wikipedia. (2012). Delcam. Diakses tanggal 19 Agustus 2014 dari <http://en.wikipedia.org/wiki/Delcam>

- Wikipedia. (2013). Museum monumen yogya kembali. Diakses tanggal 16 Agustus 2014 dari http://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Monumen_Yogya_Kembali
- Wikipedia. (2014). Candi prambanan. Diakses tanggal 16 Agustus 2014 dari http://id.wikipedia.org/wiki/Candi_Prambanan
- Wikipedia. (2014). Jalan malioboro. Diakses tanggal 16 Agustus 2014 dari http://id.wikipedia.org/wiki/Jalan_Malioboro
- Wikipedia. (2014). Keraton ngayogyakarta hadiningrat. Diakses tanggal 16 Agustus 2014 dari http://id.wikipedia.org/wiki/Keraton_Ngayogyakarta_Hadiningrat
- Wikipedia. (2014). Pewter. Diakses tanggal 22 Agustus 2014 dari <http://en.wikipedia.org/wiki/Pewter>.
- Wikipedia. (2014). Tugu Yogyakarta. Diakses tanggal 16 Agustus 2014 dari http://id.wikipedia.org/wiki/Tugu_Yogyakarta
- Wikipedia. (2014). Wayang. Diakses tanggal 16 Agustus 2014 dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Wayang>.
- Wismarini, T. D. (2005). Pemanfaatan software ArtCAM untuk peningkatan produk cetakan/matras dalam skala industri menengah ke bawah. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 5(2), 50-57. ISSN: 0854-9524.

Lampiran 1

INTERRELATIONSHIP DIAGRAM (DIAGRAM KETERKAITAN)



KESIMPULAN: Bagaimana mengembangkan variasi desain dan *master prototype* souvenir tempat kartu nama untuk membantu mengembangkan dan memajukan CV Tins Art dengan dalam rangka meningkatkan daya saing produk souvenir logam.

Lampiran 2

RINGKASAN WAWANCARA

Tanggal : 5 Maret 2014
Lokasi : CV Tins Art
Responden : Bp. Sugeng
Jabatan : Pemilik CV Tins Art
Pewawancara : Yohana Stephanie
Alat yang digunakan : lembar pertanyaan wawancara, bolpen, *handphone*
Tujuan : mendapatkan informasi mengenai profil perusahaan dan kondisi perusahaan sekarang yaitu mengenai keterbatasan perusahaan dan kebutuhan produksi.

Berikut adalah pertanyaan dan jawaban pada saat wawancara :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kapan perusahaan ini berdiri?	Tahun 2007
2	Siapa yang mendirikan perusahaan?	Bp. Sugeng Prawoto
3	Di mana alamat perusahaan ini?	Noyokerten RT 04/38, Petungrejo, Sendangtirto, Brabah, Sleman, Yogyakarta
4	Apa yang menjadi latar belakang berdirinya perusahaan?	Pemilik melakukan alih teknologi untuk membantu Negara dalam hal ketenagakerjaan karena dengan pendirian perusahaan ini, pemilik dapat menciptakan lapangan pekerjaan yang membantu bidang perekonomian.
5	Perusahaan ini bergerak di bidang apa?	Di bidang cor logam dengan <i>spin casting</i> untuk segala produk logam
6	Bagaimana struktur organisasi perusahaan?	Pemilik yaitu Bapak Sugeng dan bagian <i>marketing</i> yaitu Nurma Sari (anak dari Bapak Sugeng).
7	Apa saja teknologi produksi yang digunakan perusahaan?	Proses produksi menggunakan teknologi <i>spin casting</i> di mana sebelum melakukan proses manufaktur, saya harus memiliki master produk

		terlebih dahulu. Master produk digunakan untuk membuat cetakan produk pada <i>silicon rubber</i>. Setelah itu, cetakan dimasukkan ke mesin pemutar sentrifugal dan dituangkan lelehan logam pewter. Lelehan ini akan memenuhi lubang atau celah pada cetakan yang telah dirancang. Setelah logam mengeras, produk diambil dari cetakan. Apabila permukaan produk kurang halus, kami melakukan proses penghalusan menggunakan gerinda duduk. Setelah itu, kami melakukan <i>finishing</i> produk dengan pencelupan produk ke larutan kimia atau biasa disebut dengan <i>electroplating</i>. Biasanya, produk <i>difinishing</i> menggunakan emas, perak, atau tembaga. Jika produk merupakan rakitan, kami juga merakit produk menjadi satu kesatuan.
8	Dari mana Bapak mendapatkan master produk?	Biasanya master produk dibawa oleh pelanggan ketika mereka akan memperbanyak produk. Kalau tidak, biasanya pihak perusahaan membeli produk jadi kemudian memproduksi. Kami belum dapat membuat master produk sendiri karena memang belum ada teknologi untuk membuat master produk dan belum ada Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan dalam hal pengembangan produk. Saya juga belum ada rencana untuk investasi di teknologi seperti itu.
9	Siapa saja yang menjadi pasar perusahaan selama ini?	Pangsa pasar luas sekali dapat di Indonesia maupun internasional. Sampai sekarang, pasar dari perusahaan ini adalah bisnis di bidang <i>fashion</i> atau aksesoris, perguruan tinggi, instansi, dan toko-toko souvenir (di Prambanan, Malioboro, dan Borobudur)
10	Apakah produksi dilakukan dengan <i>make to order</i> atau <i>make to stock</i> ?	Keduanya. Perusahaan dapat menerima <i>order</i> dari pelanggan dan membuat produk <i>make to stock</i> untuk dipasok ke toko atau untuk pameran.

11	Produk apa yang menjadi kebutuhan produk pelanggan/pasar sekarang?	Pelanggan dari perusahaan ini membutuhkan produk yang terbuat dari logam, biasanya berupa sovenir.
12	Produk apa yang rencananya akan dikembangkan untuk jangka panjang dan untuk penelitian saya di perusahaan Bapak?	Dalam jangka panjang saya berencana mengembangkan sovenir yang berupa aksesoris, gunting kuku, gantungan kunci, tempat kartu nama, dan miniatur. Namun, untuk penelitian Anda, saya menginginkan produk tempat kartu nama karena produk ini memiliki tingkat detail yang lebih tinggi dari produk yang lainnya dan saya masih belum memiliki master produk tempat kartu nama. Sehingga, saya belum bisa memproduksi tempat kartu nama.
13	Menurut Bapak, bagaimana kriteria sovenir produk kartu nama yang baik?	Sovenir tempat kartu nama yang baik dapat mencerminkan kekhasan suatu tempat atau kebudayaan. Selain itu, sovenir sebaiknya mudah dibawa hal ini berkaitan dengan dimensi produk dan berat produk. Bahan pembuat produk sebaiknya yang tidak mudah rusak dan awet, serta warna produk menarik. Di samping itu, harga jual dari sovenir juga harus terjangkau oleh konsumen.
14	Menurut Bapak, hal apa yang perlu diperhatikan dalam membuat desain produk?	Dimensi produk, detail relief, kesesuaian tema produk dengan desain relief yang dirancang.
15	Bagaimana strategi perusahaan dalam menghadapi persaingan di pasar?	Strategi yang dilakukan adalah dengan meningkatkan variasi desain produk dan variasi jenis produk. Selain itu, perusahaan juga menjaga kualitas produk yang dihasilkan agar sesuai dengan keinginan konsumennya.
16	Hal apa yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki dalam rangka memenuhi kebutuhan pasar?	Hal yang perlu ditingkatkan adalah variasi desain dan detail desain dari produk yang dirancang.

Break 10 menit, kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan seputar tempat kartu nama yang akan menjadi obyek penelitian.

No	Pertanyaan	Respon
17	Apa bahan dasar tempat kartu nama yang akan dirancang?	Tempat kartu nama akan dirancang menggunakan bahan logam <i>pewter</i> dengan dilapisi dengan perak. Komposisi <i>pewter</i> yang digunakan adalah 20% <i>pewter</i> untuk mengurangi biaya produksi.
18	Mengapa memilih material tersebut?	Indonesia memiliki tambang <i>pewter</i> di Pulau Bangka. Produksi dari tambang ini biasanya diekspor dalam bentuk bahan mentah. Di Indonesia, jarang sekali atau dapat dikatakan belum ada perusahaan yang memproduksi menggunakan logam <i>pewter</i> . karakteristik logam <i>pewter</i> cocok untuk membuat cetakan menggunakan <i>silicon</i> karena titik lebur yang tinggi dan logam ini tidak berkarat. Selain itu, pelapisan dengan perak membuat produk lebih kelihatan eksklusif, bersih, dan dapat meningkatkan estetika.
19	Berapa dimensi tempat kartu nama yang sebaiknya dirancang?	Dimensi maksimal dari produk ini adalah 10cmx7cmx3cm.
20	Mengapa memilih dimensi tersebut?	Dimensi ukuran berpengaruh pada berat produk. Berat produk yang maksimal untuk produk ini adalah 300 gr. Tempat kartu nama sebaiknya tidak terlalu berat agar mudah untuk dibawa.
21	Berapa kapasitas kartu nama yang akan ditaruh di tempat kartu nama ini?	Kapasitas dari produk ini adalah kurang lebih 25 kartu nama.
22	Berapa harga jual produk yang diinginkan?	Harga jual produk menyesuaikan pasar. Untuk pasar wisatawan, harga jual yang dipatok adalah sekitar Rp 100.000,00 karena material yang terbuat dari <i>pewter</i> dan desain produk yang ditampilkan.

Yogyakarta, 5 Maret 2014

Responden,



Sugeng Prawoto

Pemilik CV Tins Art

Lampiran 3

RINGKASAN BRAINSTORMING PERTAMA

Tanggal/waktu : 7 Maret 2014
 Lokasi : CV Tins Art
 Peserta : Yohana Stephanie, Bp. Sugeng. Bp. Paulus Wisnu A.,
 Bp. Baju Bawono
 Alat yang digunakan : kertas, bolpen, internet, *handphone*
 Tujuan : mendapatkan ide produk yang dikembangkan.

Berikut adalah ringkasan dari pertanyaan dan respon pada saat *brainstorming*:

No	Pertanyaan	Respon
1	Tema apa yang diangkat pada produk tempat kartu nama yang akan dirancang?	- Ciri khas Yogyakarta - Obyek wisata di Yogyakarta - Kebudayaan Yogyakarta - Gedung/ monumen di Yogyakarta
2	Bagaimana bentuk dari tempat kartu nama yang sebaiknya dirancang?	- Bentuk tempat kartu nama duduk - Merupakan rakitan antara bagian depan dan bagian belakang. - Bagian depan menampilkan relief khas Yogyakarta - Bagian depan memiliki bagian untuk memasang baut - Bagian belakang produk berfungsi sebagai sandaran kartu nama - Bentuk dari bagian belakang dapat berupa setengah lingkaran atau persegi panjang
4	Relief khas Yogyakarta apa saja yang sebaiknya muncul di produk?	Tugu Yogyakarta, Monjali, Candi Prambanan, Keraton Yogyakarta, Tamansari, Malioboro, Wayang

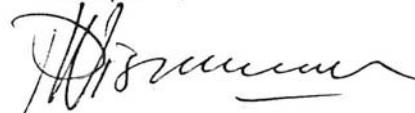
Mengetahui,

Partisipan I,



Yohana Stephanie

Partisipan II,



Paulus Wisnu A. S.T., M.T.

Partisipan III,



Baju Bawono, S.T., M.T.

Partisipan IV,



Bp. Sugeng



Lampiran 4

RINGKASAN BRAINSTORMING KEDUA

Tanggal/waktu : 16 April 2014

Lokasi : Laboratorium Proses Produksi UAJY

Peserta : Yohana Stephanie, Bp. Sugeng. Bp. Paulus Wisnu A.,
Bp. Baju Bawono

Alat yang digunakan : kertas, bolpen, komputer

Tujuan : mendapatkan ide alternatif desain tempat kartu nama

Berikut adalah ringkasan dari pertanyaan dan respon pada saat *brainstorming*:

No	Pertanyaan	Respon
1	Desain seperti apa yang cocok untuk produk tempat kartu nama yang akan dirancang?	a. Kombinasi antara relief Candi Prambanan, Tamansari, dan Tugu Jogja karena bentuk kombinasi dari ketiga relief proporsional dan sudah dapat mewakili Yogyakarta. Desain 1 menggunakan Papan 3 yaitu papan yang bertuliskan DI Yogyakarta dengan lambang Keraton Yogyakarta. Pemunculan papan 3 ini memperkuat identitas bahwa tempat kartu nama ini merupakan sovenir dari Yogyakarta. b. Kombinasi antara relief Tugu Jogja, Monjali, dan Keraton Yogyakarta karena ketiga relief tersebut merupakan objek wisata di Yogyakarta yang terkenal dan kombinasi dari ketiga relief tersebut berbentuk proporsional. Desain 2 ini menggunakan Papan 3 untuk memperkuat identitas Yogyakarta. c. Menampilkan relief Keraton Yogyakarta yang dipadukan dengan tulisan beridentitaskan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat untuk memperkuat desain. Pemilihan relief berupa Keraton Yogyakarta ini karena Keraton merupakan salah satu

		simbol warisan kebudayaan di Yogyakarta. Papan yang dipilih untuk desain ini adalah Papan 4 yaitu papan yang bermotif bebatuan. Papan 4 dipilih karena sudah ada identitas jelas mengenai Yogyakarta yaitu Tulisan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Jadi, tidak perlu lagi ada tulisan identitas Yogyakarta. d. Menampilkan ciri khas dari Yogyakarta berupa Malioboro. Sepanjang Jalan Malioboro, pengunjung dapat melihat dan naik kendaraan tradisional bernama Andong. Oleh karena itu, desain 4 ini menampilkan relief andong dan tiang nama Jalan Malioboro. Penulis memilih alternatif Papan 1 untuk desain ini karena desain Papan 1 minimalis dan tidak kaku. Sehingga Papan 1 ini dapat menunjang nilai estetika dari Desain 4. e. Bernuansa warisan kebudayaan yaitu Candi Prambanan dan Wayang karena keduanya berhubungan dengan warisan kebudayaan dari nenek moyang yang bernuansa keagamaan. Oleh karena itu, kedua relief cocok untuk dipadukan. Penulis memilih Papan 2 untuk desain ini karena corak ulir pada papan memperkuat tema desain yaitu kebudayaan.
--	--	---

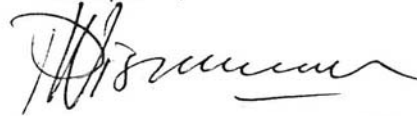
Mengetahui,

Partisipan I,



Yohana Stephanie

Partisipan II,



Paulus Wisnu A. S.T., M.T.

Partisipan III,



Baju Bawono, S.T., M.T.

Partisipan IV,



Bp. Sugeng



Lampiran 5

RINGKASAN BRAINSTORMING KETIGA

Tanggal/waktu : 30 April 2014
Lokasi : Laboratorium Proses Produksi UAJY
Peserta : Yohana Stephanie, Bp. Paulus Wisnu A.
Alat yang digunakan : kertas, bolpen, komputer
Tujuan : mendapatkan fungsi-fungsi desain sebagai bahan penilaian/evaluasi alternatif desain

Berikut adalah ringkasan dari pertanyaan dan respon pada saat *brainstorming*:

No	Pertanyaan	Respon
1	Apa saja fungsi-fungsi desain yang akan digunakan untuk menilai desain?	- Estetika - Keunikan desain - Detail produk - Pencerminan khas Yogyakarta - Masa <i>prototype</i> - Kemudahan dalam Manufaktur

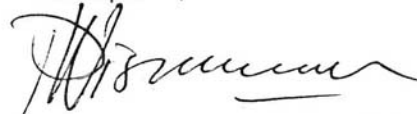
Mengetahui,

Partisipan I,



Yohana Stephanie

Partisipan II,



Paulus Wisnu A. S.T., M.T.

Partisipan III,



Baju Bawono, S.T., M.T.

Partisipan IV,



Bp. Sugeng

**Rekapitulasi Penggunaan Komputer untuk
Proses Desain 3D Model dan Pembuatan *Prototype***

No	Tanggal	Keperluan	Durasi (jam)
1	11 Maret 2014	Membuat model 3D Tugu Yogyakarta	2
2	14 Maret 2014	Membuat model 3D wayang	1:30
3	18 Maret 2014	Membuat model 3D Tugu Yogyakarta	5
4	21 Maret 2014	Membuat model 3D Monjali	2
5	25 Maret 2014	Membuat model 3D Candi Prambanan, Andong	1:30
6	28 Maret 2014	Membuat model 3D Keraton Yogyakarta	4:15
7	29 Maret 2014	Membuat model 3D Tamansari, tulisan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat	2
8	2 April 2014	Membuat papan 1,2,3,4	2
9	2 Mei 2014	Membuat + validasi desain 1	1
10	6 Mei 2014	Membuat +validasi desain 2	0:45
11	9 Mei 2014	Membuat +validasi desain 3	0:30
12	13 Mei 2014	Membuat + validasi desain 4	1
13	14 Mei 2014	Membuat +validasi desain 5	1
14	23 Mei 2014	Mencetak prototype +setting	4
TOTAL			28:30

Mengetahui,
Kepala Laboratorium Proses Produksi


A. Tony Yuniarto, S.T., M.T.

Lampiran 7

Pemilihan Kepentingan Fungsi Desain

Fungsi Desain yang Dibandingkan	Fungsi Desain yang Lebih Penting
Estetika dan keunikan desain	keunikan desain
Estetika dan detail produk	detail produk
Estetika dan pencerminan khas Yogyakarta	estetika
Estetika dan kemudahan dalam manufaktur	kemudahan dalam manufaktur
Estetika dan masa <i>prototype</i>	masa <i>prototype</i>
Keunikan dan detail produk	detail produk
Keunikan desain dan pencerminan khas Yogyakarta	pencerminan khas Yogyakarta
Keunikan desain dan masa <i>prototype</i>	keunikan desain
Keunikan desain dan kemudahan dalam manufaktur	keunikan desain
Detail produk dan pencerminan khas Yogyakarta	detail produk
Detail produk dan masa <i>prototype</i>	masa <i>prototype</i>
Detail produk dan kemudahan dalam manufaktur	detail produk
Pencerminan khas Yogyakarta dan masa <i>prototype</i>	masa <i>prototype</i>
Pencerminan khas Yogyakarta dan kemudahan dalam manufaktur	pencerminan khas Yogyakarta
Masa <i>prototype</i> dan kemudahan dalam manufaktur	masa <i>prototype</i>



Sugeng Prawoto

Pemilik CV Tins Art

Lampiran 8

Pemberian Skor Untuk Setiap Desain Tempat Kartu Nama

Fungsi Desain	Skor Desain 1	Skor Desain 2	Skor Desain 3	Skor Desain 4	Skor Desain 5
Estetika produk	9	7.5	7	8.5	8
Keunikan produk	8.5	8	7.5	8	8
Detail gambar desain 3D	9	7.5	8	8	8.5
Pencerminan khas Yogyakarta	9	9	9	9	9
Masa <i>prototype</i>	8	8.25	9	8.5	8.75
Kemudahan dalam manufaktur	9	9	8	9	9

Keterangan:

Skor merupakan nilai dari rentang 0-10. Skor 0 merupakan skor terendah dan 10 merupakan skor paling tinggi.

Penilai,

CV TIN'S ART
SOUVENIR & ACCESSORIES
HP: 081325054115

(Sugeng Prawoto)
Pemilik CV Tins Art

Lampiran 9

Pembobotan Kebutuhan Konsumen

No.	Kebutuhan konsumen	Bobot Kepentingan*
1	Desain dapat menunjukkan ciri khas Yogyakarta	20
2	Dimensi produk yang proporsional sehingga mudah dibawa	15
3	Harga jual yang terjangkau	20
4	Bahan produk yang tidak mudah rusak dan awet	20
5	Warna produk yang menarik	10
6	Kapasitas untuk menyimpan 25 kartu nama	15

**Bobot diisi dari skala 1-10 dan total bobot adalah 100*

Penilai,



(Sugeng Prawoto)
Pemilik CV/Tins Art

Lampiran 10

Biaya Manufaktur

Keterangan	QTY	Harga	Total
logam pewter 50%	90 gr	Rp 170 / gr	Rp 15.300,00
plat kuningan	1 buah	Rp 10.000,00 / buah	Rp 10.000,00
pelapisan (plating) perak	1 produk	Rp 8000 / produk	Rp 8.000,00
tenaga kerja (15% dari pewter + plat kuningan + pelapisan)			Rp 4.995,00
lost / kerugian	1% dari pewter + plat + pelapisan + tenaga kerja		Rp 382,95
pembuatan cetakan (1 cetakan / 2 produk)	1	Rp 600.000,00	Rp 600.000,00

Pemilik CV Tins Art,



Sugeng Prawoto

Lampiran CD

Berikut adalah isi dari lampiran Tugas Akhir yang berada di CD:

1. Referensi yang digunakan (*Folder: Referensi*)
2. Gambar 3D dalam format STL (*Folder: gambar 3D/stl*)
3. Gambar 3D dalam format *PowerSHAPE* (*Folder: gambar 3D/ps*)
4. Video proses pencetakan *master prototype* (*Folder: video dan foto/video pembuatan prototype*)
5. Foto *prototype* dan pengukuran masa *prototype* (*Folder: video dan foto/foto prototype+pengukuran masa*)
6. Foto produk jadi (*Folder: video dan foto/foto produk jadi*)
7. *Softcopy* laporan Tugas Akhir (*Folder: laporan*)