BAB VI

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

Dari perancangan alat bantu pemanas makanan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pemanasan rendang awalya hanya bisa menggunakan api, kompor dan listrik sehingga hal ini membuat makanan rendang dan nasi hanya bisa dinikmati dalam keadaan panas pada saat dirumah sehingga saat seseorang akan menikmati makanan panas pada saat perjalanan akan kesulitan.
- b. Dari kondisi awal dalam memanaskan rendang lokan maka dilakukan perancangan pengembangan alat pemanas makanan, perancangan pengembangan alat pemanas makanan menggunakan metode rasional untuk mendapatkan hasil rancangan yang dapat memanaskan rendang tanpa menggunakan api, kompor dan listrik yang sehingga dapat mempermudah kita dalam mengkonsumsi rendang dan nasi dalam keadaan panas. Dalam memanaskan rendang lokan dan nasi hanya dibutuhkan waktu 15 menit.
- c. Pengembangan produk dirancang dalam memudahkan konsumen saat menikmati rendang lokan dan nasi dengan pengembangan produk tahan panas, rendang tahan selama 2 minggu dengan proses vakum dan terdapat keterangan usaha seperti logo, label halal dan komposisi produk.

6.2. Saran

Ada beberapa hal yang dijadikan saran dalam perancangan pengembangan alat pemanas rendang yaitu:

- a. Alat pemanas makanan hanya bisa digunakan untuk 1 kali pemakaian dan Saat proses pemanasan lobang udara jangan ditutup.

- b. Dalam perancangan pengembangan alat pemanas makanan ini tidak lepas dari kekurangan oleh karena itu diperlukan kritik dan saran untuk lebih sempurnanya perancangan alat ini.
- c. Penelitian ini bisa dilanjutkan dengan membuat pengembangan alat pemanas makanan yang lebih berinovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cross, N. (2005). *Engineering Design Method 2nd Edition*. Chicester: John Wiley & Sons Ltd.
- Cenadi, Suharto Christine. 2000. Peranan Desain Kemasan dalam Dunia Pemasaran. *Jurnal Nirmala (Online)* Vol. 2 No. 1 Januari 2000, 92-103, (<http://www.petra.ac.id> diakses 04 Januari 2014).
- Eko, Putro. (2009) *Alat pemotong singkong dengan mekanisme pedal kaki dengan pendekatan Antopometry*: Surabaya.
- Hariadi. Ernatip. Silvia Devi. dkk. (2012). *Inventarisasi Perlindungan Karya Budaya Kuliner Randang Minangkabau*. Padang: BPSNT Padang Press.
- Harsiyanto Sri. Ashari. (2011.) *Desain Mesin Pemotong kue Bolu dengan Teknologi VHDL berbasis CPLDM XS 95-108 Board*.
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Julianti, S. (2014). *The art of packaging: Mengenal metode, teknik, & strategi*. Gramedia Pustaka Utama
- Kineta, K. J., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2017). *Perancangan PRODUK Roti Varian Merek Roti Borobudur di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jurnal DKV Adiwarna, 1(10), 7*.
- Klimchuk, Marianne Rosner dan Krasovec, Sandra A. 2007. *PRODUK: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. 2006. *Prinsip-prinsip Pemasaran*, Erlangga, Jakarta.
- Lokman Moh, Anitawati., (2010). *Design & Emosi: The Kansei Engineering Methodology*, Universiti Teknologi Mara. Malaysia.
- Kimber, Louw, 2007. *Pengaruh pengemasan dan pelabelan pada produk makanan khas daerah pekalongan*. *Jurnal bisnis dan manajemen*.
- Mustikiwa, M., & Marumbwa, J. (2013). *The impact of Aesthetic Package Design Element on Consumer Purchase Intention: A Case Of Locally Produced Dairy Products in Southern*.

- Nilsson, Johan & Ostrom, Tobias. (2005). *Packaging as a Brand Communication Vehicle*. Thesis of Lulea University of Technology.
- Soekarno & Basuki, L. (2004). *Panduan membuat desain ilustrasi busana*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Saladin, D. (2006). *Manajemen pemasaran*. Edisi Keempat, Bandung: Linda Karya.
- Tjiptono, Fandy, 2008. *Strategi Pemasaran*. Edisi Ketiga. Penerbit ANDI. Yogyakarta
- Schutte, S., (2002). *Designing Feelings Into Product*. Linkopings University. Linkoping.