

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada usaha Rumah makan Mutiara sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan *design thinking* kebutuhan rancangan dapat diketahui secara akurat terhadap kesulitan operator pada saat melakukan proses produksi dimana pada saat proses produksi yang terdapat dilapangan memiliki waktu 4 jam 35 menit, sedangkan alat yang dirancang memiliki waktu produksi 3 jam 47 menit.
2. *Design thinking* sangat bermanfaat dalam memecahkan sebuah masalah yang sangat rumit atau tidak diketahui yaitu dengan cara menata kembali masalahnya dalam sudut pandang manusia dengan menggunakan beberapa tahap-tahap pekerjaan seperti tahapan empati dimana tahapan ini ditujukan untuk mengetahui permasalahan/kendala apa yang dibutuhkan dan seperti apa yang di inginkan pada saat proses produksi, untuk mendapatkan/menciptakan ide-ide tersebut dilakukan dengan mencari referensi atau dengan sesi *brainstorming*.
3. Beban kerja yang besar dimana pada awalnya dilakukan dengan cara sistem kerja manual bisa dirubah menjadi tenaga mekanis.

6.2. Saran

Ada beberapa hal yang dapat dijadikan saran dalam perancangan pemasak rendang dapat dilihat dibawah ini sebagai berikut:

1. Dalam perancangan alat pemasak rendang ini terdapat analisa *Break Even Poin* (BEP) yang mana untuk mendapatkan balik modal pada alat bantu pemasak rendang ini membutuhkan 12 hari.
2. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan membuat alat bantu pemasak rendang yang lebih berinovasi mulai dari bentuk pengadukan, kerangka yang baru dan lebih sederhana.
3. Pada penelitian ini kecepatan pengadukan tetap sama dengan alat yang dibuat sehingga penelitian difokuskan terhadap kecepatan variabelnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Frans Jr. 2019. Analisis Perancangan Produk Alat Pencetak Spasi Semen Batu Bata Untuk Meningkatkan Produktifitas. *Journal Tekno*. Vol. 16, No. : 1, April 2019.
- Setiyo Adi Nugroho. Daniel Rudjiono. Febrian Rahmadhika. 2021. Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di rumah Kreasi Grafika. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, Vol. 14, No. 1, Juli 2021.
- Wirawan Surya Wijaya dan Ronny H Mustamu. 2013. Analisis Pengembangan Pada Perusahaan Tepung Terigu Di Surabaya. *Jurnal Aroga*. Vol. 1, No. 1, (2013).
- Agung Nugroho. 2008. Perancangan Alat Bantu Untuk Proses Pemesinan Pada Mesin ChamFering DR 99 Di Industri Sepeda Motor Dengan Metode DFMA (*Design For Manufacturing And Assembly*)
- Fausi Ahmad Hadi dan Iwan Sukoco. 2019. Konsep *Design Thinking* Pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Eduka. *Journal Sainifik Manajemen dan Akuntansi*. Vol. 02 No. 01,2019.
- Razi Aria Ar dkk. 2018. Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*. Vol. 03 No. 02 (September 2018).
- Chandra Dwi Kurnianigtyas dan Tommy Heryawan. 2018. Rancangan Alat Potong Kulit Bahan Baku Tas Dengan Metode Rasional. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*. Vol. 17 (2), Des 2018.
- Popy Yuluary, Teguh Permana dan Ade Pratama. 2016. Pengembangan Desain Produk Papan Tulis Dengan Metode *Quality Function Deployment*. (QFD). *Jurnal Ilmiah*. Volume VI Edisi 1.