

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan data dari tabloid, majalah handphone, jurnal ilmiah, serta pendapat konsumen yang kemudian direduksi dengan analisis *Cluster*, didapat 9 pasangan kata Kansei sebagai variabel parameter yang mewakili preferensi konsumen untuk display visual handphone. Pasangan kata Kansei tersebut meliputi terbatas_lengkap, tidak nyaman_nyaman, kasar_halus, suram_penuh warna, gelap_menyala, tidak kompak_kompak, umum_unik, biasa_bergaya, klasik_modern. Didapatkan 65 pola data kata Kansei untuk display visual handphone dari 65 sampel.
2. Dari hasil observasi didapatkan 7 elemen desain yang terdiri dari bentuk huruf, ukuran huruf, warna *chasing*, bentuk *chasing*, warna *keypad*, bentuk *keypad*, dan layar yang menjadi *external standard* dari display visual handphone. Data *external standard* yang mewakili preferensi konsumen untuk kriteria display visual handphone didapat 65 pola data dari 65 sampel.
3. Hasil pengolahan data *Fuzzy Quantification II* menghasilkan persamaan regresi antara variabel parameter 9 pasangan kata Kansei (parameter) dan bentuk *keypad* (*external standard*) dan menghasilkan persamaan regresi linier (bentuk *keypad* 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, dan 16) yang dapat dilihat pada tabel 4.21.

4. Hasil pengolahan data *Fuzzy Quantification II* menghasilkan persamaan regresi antara variabel parameter 9 pasangan kata Kansei (parameter) dan bentuk huruf (*external standard*) dan menghasilkan persamaan regresi linier (bentuk huruf 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10) yang dapat dilihat pada tabel 4.22.
5. Hasil pengolahan data *Fuzzy Quantification II* menghasilkan persamaan regresi antara variabel parameter 9 pasangan kata Kansei (parameter) dan warna *chasing* (*external standard*) dan menghasilkan persamaan regresi linier (warna *chasing* 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, dan 14) yang dapat dilihat pada tabel 4.23.
6. Hasil pengolahan data *Fuzzy Quantification II* menghasilkan persamaan regresi antara variabel parameter 9 pasangan kata Kansei (parameter) dan bentuk *chasing* (*external standard*) dan menghasilkan persamaan regresi linier (bentuk *chasing* 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, dan 14) yang dapat dilihat pada tabel 4.24.
7. Hasil pengolahan data *Fuzzy Quantification II* menghasilkan persamaan regresi antara variabel parameter 9 pasangan kata Kansei (parameter) dan ukuran huruf (*external standard*) dan menghasilkan persamaan regresi linear (ukuran huruf 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9) yang dapat dilihat pada tabel 4.25.
8. Hasil pengolahan data *Fuzzy Quantification II* menghasilkan persamaan regresi antara variabel parameter 9 pasangan kata Kansei (parameter) dan bentuk layar (*external standard*) dan menghasilkan persamaan regresi linear (bentuk layar 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9) yang dapat dilihat pada tabel 4.26.

9. Hasil pengolahan data *Fuzzy Quantification II* menghasilkan persamaan regresi antara variabel parameter 9 pasangan kata Kansei (parameter) dan warna keypad (*external standard*) dan menghasilkan persamaan regresi linear (warna keypad 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9) yang dapat dilihat pada tabel 4.27.

6.2 Saran

1. Penggunaan persamaan yang dihasilkan untuk menentukan model desain display visual handphone agar lebih efisien dan efektif.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan elemen desain yang lebih banyak.
3. Perlu penelitian lebih lanjut untuk menghasilkan persamaan yang lebih kompleks.
4. Perlu diadakan penyempurnaan software agar dapat menangkap preferensi pelanggan yang lebih kompleks.