

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Mize etalase *display vape* edukatif merupakan sebuah etalase *display* untuk memajang produk-produk *vape* yang memiliki panel khusus berisi pembedahan bagian-bagian *vape* sebagai media edukasi kepada para pelanggan toko *vape*. Etalase *display* ini memiliki fungsi untuk pengembangan toko terutama dibagian pelayanan. Perancangan produk etalase *display* ini didasarkan atas semakin banyaknya jumlah pengguna rokok elektrik di Indonesia. Dari point tersebut, maka masih banyak pengguna baru yang belum terlalu paham bagaimana cara kerja *device vape* itu sendiri. Dari ketidaktahuan ini, banyak penikmat *vape* juga yang belum paham tentang bagaimana cara penggunaan yang tepat serta cara-cara untuk melakukan perawatan yang benar terhadap *device vape* yang mereka miliki. Dari masalah awal yang terjadi inilah tugas toko ritel yang bersinggungan langsung dengan para penikmat *vape* menjadi begitu krusial.

Perancangan etalase *display vape* edukatif ini menggunakan metode *design thinking*, terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini dipilih karena metode *Design Thinking* ini berhubungan langsung dengan manusia sebagai pengguna atau konsumen. Dalam metode ini pemecahan masalah langsung dilakukan oleh pengguna untuk membantu dalam memecahkan masalah.

Dalam tahap *empathize* dilakukan riset melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di 3 toko, yaitu RC Vapestore UMY, BVapor UGM, dan Bless Vapor Yogyakarta, untuk mendapatkan data seputar keresahan yang dialami pengguna, pengguna yang dimaksud disini adalah para penikmat *vape* yang datang ke toko maupun para pelaku usaha *vapestore* itu sendiri.

Pada tahap *define*, perancang merumuskan data hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Hasil yang diperoleh adalah etalase *desk display* harus memiliki desain yang menarik, karena selain meja etalase, dan rak dinding, hal yang diperhatikan saat pelanggan masuk ke toko adalah barang atau etalase yang diletakkan diatas meja, karena pelanggan sering mempunyai pemikiran bahwa jika ada sesuatu dipajang diatas meja, pasti itu adalah produk khusus, dan dari pihak toko juga sering menampilkan produk-produk andalan mereka terpisah dari yang

ditampilkan pada meja etalase. Selain itu, *desk display* juga harus bisa dibongkar pasang dan *portable*.

Setelah merumuskan masalah, perancang dengan data-data yang sudah diperoleh dari tahap sebelumnya mulai untuk mencari solusi dan alternatif melalui *brainstorming*, untuk mendapatkan ide. Terdapat 3 alternatif desain dengan bentuk, fitur dan sistem konstruksi yang berbeda. Pemilihan desain terpilih dari 3 alternatif didasarkan oleh aspek sistem konstruksi yang kokoh dan dalam pemasangannya tidak rumit, estetika desain, keamanan konstruksi, kemudahan pada saat melakukan perakitan, dan estetika desain.

Proses berikutnya adalah *prototype*. Pada proses ini perancang melakukan pembuatan purwarupa produk jadi 1:1 untuk mengidentifikasi apakah ide yang sudah dikumpulkan berhasil atau masih ada yang perlu ditambahkan. Pencetakan sambungan dengan 3D print, perlu dilakukan agar mendapatkan ukuran yang sesuai, karena mengingat adanya ukuran-ukuran toleransi hasil dari pemotongan akrilik dan juga proses cetak 3D. Dari adanya toleransi-toleransi tersebut dari bagian sambungan, hingga konstruksi utama dari bahan akrilik semua dicetak agar dapat mengetahui seberapa presisi produk jadi nantinya. Pemasangan lampu *LED* juga perlu dilakukan, supaya mendapatkan data, apakah fitur ini berjalan dengan baik atau tidak. Tahap ini sekaligus menjadi tahap evaluasi, yang dimana jika ide masih dirasa kurang, akan masuk lagi ke tahap sebelumnya hingga mendapatkan hasil jadi yang maksimal.

Proses terakhir adalah *testing*, pengujian langsung di *vapestore*. Proses pengujian dilaksanakan di Bless Vapor Yogyakarta. Pengujian dilakukan kepada *vaporista* dan pelanggan. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan respon dari *vaporista* dan juga para pelanggan yang datang ke toko. Mize etalase *desk display* mendapat respon positif dari *vaporista* dan pelanggan. Media edukasi dari pembedahan bagian-bagian *vape* dapat dengan mudah diterima pelanggan, yang dimana ini memudahkan para *vaporista* dalam memberikan pelayanan mereka. Selain itu, dengan adanya media edukasi ini, interaksi yang terjadi di dalam toko menjadi semakin menarik.

## B. Saran Perancangan

1. Mize etalase *desk display* ini merupakan etalase meja dengan sistem konstruksi *knockdown* dengan sambungan menggunakan 3D print. Etalase edukatif ini memiliki panel khusus yang memuat info dari *device* atau produk *vape* yang di bedah, produk *vape* ini memiliki jenis yang bermacam dan bisa diubah atau ditambah sesuai permintaan.
2. Bentuk dan warna dalam produk ini disesuaikan dengan tema toko. Pemilihan warna dan motif potongan akrilik bisa disesuaikan karena mengingat setiap toko memiliki bentuk, kombinasi warna dan karakteristik masing-masing, maka perlu diperhatikan untuk memastikan kesesuaian tema produk dengan tema toko saat proses belum memasuki tahap perumusan masalah, agar kesan estetika yang dihasilkan bisa sesuai dengan karakteristik toko.
3. Bentuk dan fitur dari Mize etalase *desk display* ini dapat dikembangkan dan di eksplorasi kembali menyesuaikan dengan perkembangan yang terjadi di industri *vape*.
4. Hasil perancangan Mize etalase *desk display* ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan inovasi bagi pemilik *vapestore* untuk terus meningkatkan pelayanan mereka.
5. Hasil perancangan Mize etalase *desk display* ini dapat dimungkinkan dalam model kinetik rotari dan dapat berputar 360 derajat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A. (2020). Teknik Analisis Data Analisis Data. *Teknik Analisis Data Analisis Data*, 1–15.
- AGUSTINI, N. L. V. (2022). Pengaruh Store Atmosphere, Kualitas Produk Dan Persepsi Harga Terhadap Keputusan Pembelian Pada Corner House Vape Di Abiansemal Kabupaten Badung. *Doctoral Dissertation, Universitas Mahasaraswati Denpasar*. <http://eprints.unmas.ac.id/id/eprint/3694>
- Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapannya Bagi Perusahaan*. (n.d.). Retrieved April 17, 2024, from <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>
- ARVINDO: Perkembangan Vape Jangan Sampai Abaikan UMKM - Vape Magazine Indonesia*. (n.d.). Retrieved December 15, 2023, from <https://vapemagz.co.id/news/arvindo-perkembangan-vape-jangan-sampai-mengabaikan-umkm/>
- Atmaja santoso. (2019). *BAB II FENOMENA VAPE DI INDONESIA II.1 LANDASAN TEORI II.1.1 Sejarah rokok elektrik atau vape*. 4–28. <http://voltagevapin.com>
- Cardiah, T., Firmansyah, R., & Sudarisman, I. (2019). The Application of Standard Anthropometry and Furniture Ergonomics Through Sub-District Office Interiors Design in Dayeuhkolot - Bandung District [The Application of Standard Anthropometry and Furniture Ergonomics Through Sub-District Office Interiors Des. *Proceeding of Community Development*, 2, 467. <https://doi.org/10.30874/comdev.2018.475>
- Coil Itu Apa Sih? Ayo Bahas Peran Penting Dari Coil Pada Vape - Emkay.id*. (n.d.). Retrieved April 26, 2024, from <https://blog.emkay.id/coil-itu-apa-sih-ayo-bahas-peran-penting-dari-coil-pada-vape/>
- Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. – *School of Information Systems*. (n.d.-a). Retrieved April 17, 2024, from <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. – *School of Information Systems*. (n.d.-b). Retrieved March 14, 2023, from

<https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>

Elsa, M. S., & Nadjib, M. (2019). Determinan rokok elektrik di Indonesia: data SUSENAS (Survei Sosial Ekonomi Nasional) tahun 2017. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 35(2), 41. <https://doi.org/10.22146/bkm.42537>

Fadhilah, M. D. (2021). Analisis Pengaruh Product, Price, Place, dan Promotion Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Pada Konsumen Herba Penawar Alwahida Indonesia (Hpai)). *Jurnal Ilmiah*, 1–23.

Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>

Fernando, R., & Basuki, M. (2013). *Gaya Desain*.

FIRMANSYAH, G. C. (2020). Studi Literatur Penggunaan Kursi Ergonomi Untuk Menurunkan Keluhan Otot Rangka Dan Kelelahan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–24. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/3212/4/Chapter2.pdf>

*Gaya Dan Tema Desain Interior / PDF*. (n.d.). Retrieved June 4, 2024, from <https://id.scribd.com/document/529591678/Gaya-dan-Tema-Desain-Interior>

Gudonavičienė, R., & Alijošienė, S. (2015). Visual Merchandising Impact on Impulse Buying Behaviour. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 213, 635–640. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.464>

Hartanto, S., & Sugandha, A. C. (2018). Kajian Desain Dining Set Mid Century Dengan Sistem Knock-Down Studi Kasus New Elegant, Ltd. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.25124/idealog.v3i1.1779>

Husnunnisa, I. A. (2022). *Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan*. <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>

Indonesia, M. K. R. (2018). *Perdagangan Barang Kena Cukai Yang Pelunasan Cukainya Dengan Cara Pelekatan Pita Cukai Atau Pembubuhan Tanda Pelunasan Cukai Lainnya*.

*Ingin Belajar Jadi Brewer Vape Handal, Yuk Gunakan Aplikasi E-Liquid Calculator -*

- Vape Magazine Indonesia*. (n.d.). Retrieved April 26, 2024, from <https://vapemagz.co.id/news/ingin-belajar-jadi-brewer-vape-handal-yuk-gunakan-aplikasi-e-liquid-calculator/>
- Intansari, N. M. (2020). Pengaruh Visual Merchandising, Product Display, Dan Store Atmosphere Terhadap Impulse Buying Pada Ritel Miniso Di Kota Malang. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 1–183. <http://etheses.uin-malang.ac.id/22426/>
- Interaction design foundation. (2020). The Basics of User Experience Design BY INTERACTION DESIGN FOUNDATION. *The Basics of User Experience Design*, 21–27. [interaction-design.org](http://interaction-design.org)
- Krafft, M., & Mantrala, M. K. (2006). *Retailing in the 21st century : current and future trends*. 413.
- Liliana, Widagdo, S., & Abtokhi, A. (2007). Pertimbangan Antropometri pada Pendisainan. *Seminar Nasional Tii Sdm Teknologi Nuklir, November*, 183–190. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33598463/17-liliana-antropometri-hal-183-189-libre.pdf?1398889617=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSEMINAR\\_NASIONAL\\_III\\_SDM\\_TEKNOLOGI\\_NUKLI.pdf&Expires=1703078628&Signature=Jvn6B23skWBrYQ6SxYHICOmQ9j](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33598463/17-liliana-antropometri-hal-183-189-libre.pdf?1398889617=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSEMINAR_NASIONAL_III_SDM_TEKNOLOGI_NUKLI.pdf&Expires=1703078628&Signature=Jvn6B23skWBrYQ6SxYHICOmQ9j)
- Mengenal Kapas Vape - Vape Magazine Indonesia*. (n.d.). Retrieved April 26, 2024, from <https://vapemagz.co.id/news/mengenal-kapas-vape/>
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Yogyakarta Press*. [http://www.academia.edu/download/35360663/METODE\\_PENELITIAN\\_KUALITATIF.docx](http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF.docx)
- Official Website Direktorat Jenderal Bea dan Cukai*. (n.d.). Retrieved April 26, 2024, from <https://www.beacukai.go.id/berita/sosialisasi-pmk-146-pmk-010-2017.html>
- Park, H. H., Jeon, J. O., & Sullivan, P. (2015). How does visual merchandising in fashion retail stores affect consumers' brand attitude and purchase intention? *International Review of Retail, Distribution and Consumer Research*, 25(1), 87–104. <https://doi.org/10.1080/09593969.2014.918048>

- Perusahaan Besar Serius Garap Rokok Elektrik, Jumlah Vapers Diprediksi Alami Peningkatan - Vape Magazine Indonesia.* (n.d.). Retrieved October 23, 2023, from <https://vapemagz.co.id/news/perusahaan-besar-mulai-serius-garap-rokok-elektrik-jumlah-vapers-diprediksi-alami-peningkatan/>
- PG & VG: Bahas Tuntas Kandungan Paling Penting di Liquid Vape.* (n.d.). Retrieved April 26, 2024, from <https://indonesiadreamjuice.com/pg-vg-bahas-tuntas-kandungan-paling-penting-di-liquid-vape/>
- Polosa, R., Morjaria, J., Caponnetto, P., Caruso, M., Strano, S., Battaglia, E., & Russo, C. (2014). Effect of smoking abstinence and reduction in asthmatic smokers switching to electronic cigarettes: Evidence for harm reversal. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *11*(5), 4965–4977. <https://doi.org/10.3390/ijerph110504965>
- Primary & Secondary Data Definitions - Public Health Research Guide - Research Guides at Benedictine University Library.* (n.d.). Retrieved May 29, 2024, from <https://researchguides.ben.edu/c.php?g=282050&p=4036581>
- Propylene Glycol vs Vegetable Glycerine / What is VG and PG? – Sydney Vape Co.* (n.d.). Retrieved April 26, 2024, from <https://sydneyvapeco.com.au/blogs/news/pg-vs-vg>
- Rahmadana, N. M. S. (2016). Pengaruh Display Produk Dan Suasana Toko Terhadap Pembelian Impulsif Di Minimarket Eramart Cabang Lembuswana Samarinda. *EJournal Ilmu Administrasi Bisnis*, *4*(3), 683–697. [ejournal.adbisnis.fisip-unmul.ac.id](http://ejournal.adbisnis.fisip-unmul.ac.id)
- Ramdani, S., & Putri, B. P. S. (2021). Implementasi Marketing Communication Mix Pada Alexa Vape Store Dalam Meningkatkan Penjualan Di Masa Pandemi Covid-19. *E-Proceeding of Management*, *8*(5), 6805–6816.
- Rpp, P., Pendekatan, D., & Realistik, M. (2019). *Pegguruang: Conference Series*. *1*(September).
- Sari, M. M., Artayasa, I. N., & Mulyati, M. I. (2023). Perancangan Gaya Modern Kontemporer Pada Villa Belakang, Grand Villa Pererenan. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, Dan Lingkungan Terbangun*, *3*(1), 102–110. <https://doi.org/10.59997/vastukara.v3i1.2310>
- Shodikin, R., & Rahmawan, G. (2021). Analisis Pengaruh Gaya Hidup, Brand Dan

Persepsi Harga Terhadap Keputusan Pembelian Di Toko Boze Vape Store Kartasura. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 8(2), 46–54.

<https://doi.org/10.36987/ecobi.v8i2.2079>

Supomo, J. C. (2013). Perbedaan Persepsi Konsumen Atas Faktor Penentu Tempat Belanja Terhadap Indomaret Dan Alfamart. *Skripsi*, 3(April), 49–58.

Tenaga, M., Dan, K., Republik, T., Tenaga, K., Dan, K., & Fungsi, D. A. N. (2010). *Republik Indonesia Republik Indonesia*. 2013(021), 1–266.

*The 5 Stages in the Design Thinking Process / IxDF.* (n.d.). Retrieved March 14, 2023, from <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Vapemagz. (2021). *Pengguna Rokok Elektrik Indonesia Naik 2,2 juta Orang Di Tahun 2020 - Vape Magazine Indonesia*. <https://vapemagz.co.id/news/pengguna-rokok-elektrik-indonesia-naik-22-juta-orang-di-tahun-2020/>

Zhou, Yang, Wang, Endang, R., Hutabarat, M., Damayanti, L., Ginting, W. B., Iswandi, Astuti, E. D., Budiarto, I., Dewi, R. R., Rafiqua, N., Lukito, P. K., Hidayati, N., Akbar, P., Hadirama, S., Etrawati, F., Wahidin, M., Handayani, R., ... J.G.S.Souza. (2021). kajian Rokok Elektronik di Indonesia. In *Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan* (Vol. 31, Issue 1).

<https://repository.unsri.ac.id/53681/%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/id/eprint/88994%0Aape5%0Ahttp://www.fda.gov/downloads/drugs/scienceresarch/ucm173250.pdf>