

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Showroom adalah tempat untuk memamerkan dan menjual produk dengan menggunakan penataan furniture, maupun penempatan produk sehingga dapat membuat calon pembeli tertarik akan produk tersebut. Showroom harus dapat meng-*highlight* produk yang akan dijual, dengan cara menunjukkan fitur dan kelebihan dari produk yang dijual.

Showroom harus menyediakan fasilitas yang dapat memudahkan kegiatan yang akan dijalani oleh pengguna showroom itu, baik dari pengunjung maupun *staff* yang bekerja di showroom tersebut. Selain itu showroom juga harus dapat menimbulkan kesan yang dapat mendukung produk yang ditampilkan, sehingga *image* dari produk tersebut dapat terlihat lebih jelas.

Dalam perancangan sebuah showroom, perlu diketahui secara dalam profil dan latar belakang dari perusahaan yang produknya ditampilkan dalam showroom tersebut, perlu diketahui juga spesifikasi dari produk-produk yang akan ditampilkan. Pengetahuan lebih dalam terhadap perusahaan yang akan dirancang juga dapat digunakan sebagai konsep dalam sebuah perancangan.

Penggunaan konsep gallery dengan nama “*Progressive adventure*” terinspirasi dari slogan Mitsubishi yang berbunyi “*Drive your ambition*”. Penerjemahan slogan tersebut di kembangkan menjadi 2 kata, yaitu

Progressive yang dapat menggambarkan perkembangan Mitsubishi seiring berjalannya waktu, dan *Adventure* yang menggambarkan perjalanan kedepan yang belum diketahui hasilnya dan akan menjadi bagian dari *Progressive*.

Penerapan konsep *Past, Present and Future* yang diturunkan menjadi gaya Industrial dan modern juga mendukung konsep besar dari “*Progressive Adventure*”, dimana penggunaan 3 konsep tersebut dapat menerjemahkan sejarah Mitsubishi yang panjang di dunia otomotif, produk yang sekarang dipasarkan, dan teknologi serta produk yang akan dipasarkan di masa depan.

5.2 Saran

Sebagai mahasiswa yang menjalani tugas akhir, penulis mempunyai beberapa saran terhadap mahasiswa yang kedepannya juga akan menjalankan tugas akhir, dan kepada Pradita University sehingga penggerjaan tugas akhir dapat berjalan lebih baik lagi kedepannya.

5.2.1 Saran Bagi Mahasiswa Akhir

Sebagai mahasiswa yang menjalani tugas akhir, penulis mempunyai beberapa saran :

1. Mahasiswa dianjurkan tidak malu maupun takut untuk melakukan asistensi/bimbingan terhadap dosen, baik dosen pembimbing maupun dosen ahli.
2. Ketika melakukan asistensi/bimbingan, mahasiswa sebaiknya menyiapkan catatan, baik secara manual maupun digital.

3. Mahasiswa dianjurkan melakukan riset terhadap badan lembaga, kelompok maupun perusahaan yang akan dijadikan basis proyek tugas akhir.
4. Mahasiswa dianjurkan melakukan riset terhadap produk yang akan ditampilkan pada perancangan interior.

5.2.2 Saran Bagi Pradita University

Sebagai mahasiswa Desain Interior Pradita University, penulis merasa keberatan kepada peraturan diwajibkannya asistensi mingguan, karena dapat menimbulkan tekanan terhadap penulis, adapun penggunaan sistem absen pada google *classroom* perlu dikembangkan lagi karena penulis mengalami kesulitan ketika asistensi/bimbingan yang sudah dilakukan ternyata tidak tercatat.