

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan seluruh pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, kesimpulan yang bisa diambil adalah :

1. Terdapat beberapa masalah pada existing Kyou Hobby Shop seperti masalah sikulasi, alur belanja, dan beberapa masalah lainnya sehingga dibuatlah perancangan ulang.
2. Konsep dan tema dari Kyou Hobby Shop ini akan lebih disesuaikan dengan branding yang diciptakan oleh Kyou sendiri, yaitu Akihabara.
3. Setelah melakukan pendalaman pemahaman tentang Akihabara, konsep yang diusung adalah Akihabara+. Vibes Akihabara yang paling menarik adalah ketika di lihat pada waktu hari mulai gelap dan lampu neon mulai menyala, sehingga Akihabara terlihat bersinar dan colorful. Harapannya,pengunjung akan merasakan pengalaman seperti di Akihabara ketika mengunjungi Kyou Hobby Shop ini.
4. Area khusus yang didesain adalah area yang akan dikunjungi pengunjung yaitu store, perpustakaan manga, galeri digital, dan restoran.
5. Selain perpustakaan manga, semua area pegunjung memiliki atmosfir visual yang sama. Lantai dibuat menyerupai jalan raya dengan menggunakan HT motif concrete dengan cutting sticker. Furnitur baik loose maupun built-in menggunakan multipleks dengan finihing HPL.

Terdapat juga poster anime besar, dan lampu neon box untuk mendukung tema Akihabara.

6. Area perpustakaan digunakan untuk membaca, sehingga malam tidak akan cocok untuk area ini. Area perpustakaan menggunakan tema pagi hari demi kenyamanan pengunjung untuk membaca. Lantai tetap dibuat menyerupai jalan raya dengan menggunakan carpet tile. Furnitur juga menggunakan multiplex dengan finishing HPL. Selain finishing yang colorful, terdapat juga finishing HPL motif kayu karena orang jepang banyak menggunakan kayu.

## 5.2 Saran

Dari kesimpulan diatas selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa saran baik untuk Kyou maupun untuk mahasiswa DI yang akan mengambil topik yang mirip dengan topik ini. Beberapa saran yang bisa diberikan yaitu :

1. Hendaknya Kyou memperketat pengamanan pada store karena area checkout hanya tersedia di lantai dasar. Ini membuat keamanan di atas masih terasa kurang meskipun ada CCTV.
2. Untuk yang hendak membuka tempat dengan fungsi yang serupa dengan topik ini, hendaknya memperhatikan sistem dan alur pengunjung dari ruangan yang hendak didesain. Hal tersebut akan mempengaruhi layout ruangan.

3. Kepada mahasiswa yang hendak mengambil topik serupa, perbanyak pengetahuan tentang teknologi tentang topik yang ingin didesain. Tidak perlu terpaku dengan apa yang berada di lingkungan sekitar.