

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Jadi dapat disimpulkan, *one stop service* adalah penyediaan jasa atau barang secara lengkap dan dilakukan dalam satu lokasi. Konsep *one stop service* telah banyak diterapkan di berbagai macam jenis usaha dan memberikan banyak keuntungan bagi perusahaan serta memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi konsumen.

Bangunan ini merupakan salah satu bangunan yang menggunakan konsep *One Stop Service*, dalam denah ini berfungsi untuk seluruh kegiatan konsumen pengguna motor besar Yamaha baik dari segi penjualan hingga tempat hiburan bagi para anggota perkumpulan motor besar Yamaha. Fasilitas-fasilitas yang disediakan adalah :

- Basement : Berfungsi untuk menyimpan stok motor
- Lantai 1 : Berfungsi untuk lokasi penjualan serta area *display* untuk motor
- Lantai 2 : Berfungsi untuk *mini cafeteria* motor yang mencakup tempat cuci motor
- Lantai 3 : Berfungsi untuk kegiatan operasional perusahaan berupa area pengelola disertai gudang untuk penyimpanan *sparepart*, area *service*
- Lantai 4 : Berfungsi bagi anggota perkumpulan motor besar Yamaha dimana terdapat ruang sekretariat selain itu terdapat tempat hiburan berupa *lounge* serta tempat karaoke
- Lantai 5 : Berfungsi bagi karyawan berupa mess karyawan serta lapangan futsal, dan terdapat beberapa ruangan untuk beristirahat bagi anggota perkumpulan motor besar Yamaha
- Lantai 6 : Berfungsi untuk tempat parkir karyawan

Kecepatan merupakan salah satu faktor yang menarik dalam bidang otomotif terutama menjadi pusat perhatian para konsumen, hal ini dikarenakan motor besar disimbolkan sebagai alat transportasi yang memiliki kecepatan yang lebih

dibandingkan motor kecil atau motor bebek. Efek yang timbul dari kecepatan jika dilihat menimbulkan efek berupa garis.

Kecepatan identik dengan pergerakan yang dinamis, maka konsep kecepatan akan diterapkan pada :

- a. *Furniture* menggunakan bentuk – bentuk dinamis, contohnya : seperti pada kursi yang kaki kursinya berbentuk miring
- b. Dinding, melakukan gradasi warna pada dinding sehingga akan menimbulkan efek garis – garis dan bergerak
- c. Pencahayaan, menimbulkan efek bergerak dan garis – garis
- d. *Ceiling*, membuat *ceiling* yang berbentuk dinamis
- e. Ruangan, melakukan pembagian antara ruang satu dengan ruang lainnya saling berdekatan.
- f. Pola lantai, membuat alur berbentuk garis untuk mengarahkan ke ruangan yang ada.
- g. Jendela, membuat jendela yang bentuknya memanjang dan miring-miring