

TUGAS AKHIR

DESAIN *FOLDING BOOTH* UNTUK BERJUALAN

MINUMAN PADA *INDOOR FOOD BAZAAR*



Disusun oleh :

Kornelius Mangundarsono

62110011

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA 2016**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul :

Desain *Folding Booth* Untuk Berjualan Minuman pada *Indoor Food Bazaar*

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

Kornelius Mangundarsono

62110011

Dalam Ujian Skripsi Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

Dan dinyatakan dan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain pada tanggal

Nama Dosen :

Tanda Tangan

1. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn.

(Dosen Pembimbing 1)

2. Drs. Purwanto, S.T., M.T.

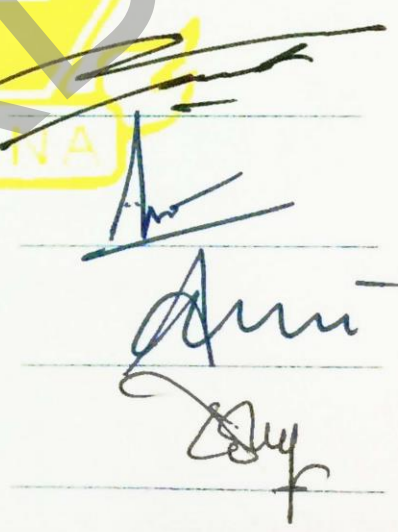
(Dosen Pembimbing 2)

3. Ir. Eddy Christianto, M.T

(Dosen Penguji 1)

4. Dra. Koniherawati, S.Sn, M.A

(Dosen Penguji 2)



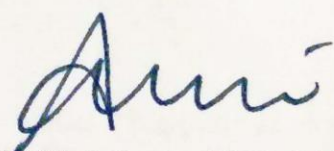
Yogyakarta, 14 Oktober 2016

Ketua Program Studi

Dekan,



Dr. Ing Wiyatiningsih, S.T., M.T.



Ir. Eddy Christianto, M.T., IAI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul:

DESAIN *FOLDING BOOTH* UNTUK BERJUALAN MINUMAN PADA *INDOOR FOOD BAZAAR*

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari pihak lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian didapati bahwa hasil skripsi adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya

Yogyakarta, 14 Oktober 2016



Kornelius Mangundarsono

62 11 0011

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada **Tuhan Yesus Kristus** atas pertolongan dan kuasa-Nya yang telah memampukan saya menyelesaikan proyek Tugas Akhir “Desain *Collapsible Booth* pada *Indoor Food Bazaar*”. Dalam proses-proses yang telah saya jalani, mulai dari konsultasi, pengamatan masalah di lapangan, sampai dengan proses perwujudan, saya belajar banyak hal positif yang semakin dapat membangun proses belajar dalam hidup saya. Tuhan memberi semangat dan motivasi melalui orang-orang sekitar saya sehingga saya mampu menjalani sampai titik ini. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

- 1 **Papi, Mami, Mbak Lia, Mbak Sisil, Mas Anjar, Mas Arsha, Arden** . Serta seluruh keluarga Mangundarsono yang selalu memberikan semangat, nasehat, kekuatan serta doa selama saya menjalani proses perkuliahan.
- 2 **Bapak R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn dan Bapak Drs. Purwanto, S.T., M.T.** sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, masukan, dan motivasi selama proses bimbingan. Juga seluruh dosen **Pak Edi, Pak Eko, Pak Tata, Pak Purwanto, Bu Pipit, Bu Winta, Bu Bertha, Bu Koni, Pak Tosan, Pak Khrisna, Pak**

Hendro, Bu Chrisma, yang telah membimbing selama kuliah. Terimakasih Bapak-Ibu untuk semua ilmu dan pembelajaran yang telah diberikan.

- 1 **Chockles dan Caribbean** yang telah bersedia saya observasi dan merelakan waktunya untuk menjadi obyek penelitian di sekolah maupun di jalan.
- 2 Terimakasih untuk pacar saya **Filia Rizky Saputra** yang selalu setia mendorong dan menemani saya selama penyelesaian tugas akhir ini.
- 3 Untuk teman-teman yang memberi semangat dan motivasi, terima kasih teman-teman **Despro** yang telah membantu selama proses perkuliahan.
- 4 Terimakasih untuk para sahabat saya yaitu teman-teman **BLP Family** yang selalu menghibur dan mendukung saya.
- 5 Juga untuk **Thirteenraft Team Nelson, Lucky, Hwenny, Ari, Fany Ceking, Eltha, Cristo, Jojo.**
- 6 Terimakasih juga untuk anak anak **Monday Roastery, Khaki Matta, D’Santos.**
- 7 **Pihak-pihak lain** yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah berjasa untuk saya dalam melaksanakan tugas akhir.

Dalam penulisan laporan tentu tidak lepas dari kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar dapat menjadi masukan. Demikian laporan ini dibuat, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 14 Oktober 2016

Hormat Saya,



Kornelius Mangundarsono

©UKDIN

ABSTRAK

Maraknya minat masyarakat Yogyakarta terhadap event *food bazaar* di Yogyakarta membuat banyak pebisnis baru yang merintis usaha makanan atau minuman. Untuk itu *booth* berjualan dibutuhkan sebagai sarana berjualan dari *event* ke *event*.

Pada pasarannya *booth* yang diperjualbelikan serupa dan belum tentu sesuai dengan makanan atau minuman yang dijual. *Booth* makanan dan *Booth* minuman memiliki perbedaan kebutuhan, namun pada praktiknya para penjual menggunakan *booth* yang sama, *booth* yang dijual di pasaran juga membutuhkan mobil angkutan untuk membawanya sehingga harus mengeluarkan biaya untuk sewa transportasi.

Dari situlah timbul kebutuhan akan *booth* yang sesuai dengan kebutuhan berjualan di *food bazaar* yang harus efisien, dapat menampung kebutuhan bahan berjualan dan dapat diangkut ke dalam mobil pribadi (bukan mobil angkutan seperti *pick up*).

Konsep dari *booth* ini memfasilitasi penjual minuman untuk berjualan pada *event food bazaar*. Mekanisme yang dipakai akan menerapkan desain dari biomimikri. *Booth* juga dirancang agar dapat mengorganisir barang dan bahan berjualan dengan efisien juga memudahkan proses pemindahan atau pengangkutan dari dan ke mobil.

Kata Kunci : *collapsible, booth, food bazaar*.

DAFTAR ISI

Cover.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Pernyataan Desain.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Metode Desain	3
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Pasar.....	4
2.1.1 Jenis-jenis pasar	4
2.1.2 Pasar Temporer.....	5
2.1.3 Perkembangan (Tren) Pasar Temporer.....	5
2.2 Perkembangan Bisnis kuliner di Yogyakarta.....	6
2.3 POP (<i>Point of Purchase</i>).....	6
2.4 Jenis-jenis Display	8
2.4.1 Windows Display.....	8
2.4.2 Interior Display.....	8
2.4.3 Exterior Display.....	11
2.5 Syarat Display yang Baik	11
2.5.1 Display dan Ruang.....	11
2.6 Batas Beban Pada Kendaraan Roda Empat	12

2.7 Angka penjualan berdasarkan Provinsi.....	13
2.8 Jenis-jenis Mobil.....	15
2.9 <i>Hierarchical Task Analysis</i> (HTA).....	17
2.10 Collapsible	18
2.10.1 Jenis – jenis collapsible.....	18
2.11 SCAMPER.....	24
2.12 Ergonomi tempat kerja.....	25
2.12.1 Jangkauan Barang Pada Tempat Kerja	26
2.12.2 Antropometri Tubuh Orang Asia.....	27
2.13 Kayu <i>White oak</i> dan Akasia.....	28
2.14 Memaksimalkan tempat penyimpanan	28
BAB 3 KAJIAN PENGGUNA, PRODUK DAN LINGKUNGAN	
3.1 Keadaan di Lapangan.....	29
3.1.1 Studi kasus Chockles	31
3.1.2 Studi kasus Sweetylicious.....	32
3.1.3 Kategori Barang yang digunakan	33
3.2 Penerapan Metode Desain.....	34
3.2.1 HTA food bazaar yang diikuti Chockles	34
3.2.2 HTA membuat pesanan	36
3.2.3 HTA food bazaar yang diikuti Sweetylicious	38
3.2.3.1 Proses Pembuatan Pesanan	39
3.2.3.2 Proses penutupan.....	40
3.3 Analisis Hasil Penelitian.....	42
3.3.1 Analisis dari HTA pada saat persiapan dan pengangkutan.....	42
3.3.2 Analisis dari HTA pembuatan minuman	43
3.4 Analisis Produk Sejenis	43
3.5 Kesimpulan	47
BAB 4 KONSEP PRODUK BARU DAN PENGEMBANGAN GAGASAN	
4.1 Konsep Produk Baru.....	48
4.1.1 Desain Problem	48
4.1.2 Desain Brief	48
4.1.3 Tujuan Produk.....	48

4.1.4 Manfaat Produk.....	48
4.2 Positioning Product.....	49
4.3 Pohon tujuan	49
4.4 Atribut Performa Produk.....	50
4.5 Atribut Kebutuhan	50
4.5.1 Kebutuhan Waktu.....	50
4.5.2 Kebutuhan Fisik	50
4.5.3 Kebutuhan Psikologis.....	51
4.5.4 Kebutuhan Lingkungan.....	51
4.6 <i>Image Board</i> dan <i>Mood Board</i>	51
4.6.1 <i>Image Board</i>	51
4.6.2 <i>Mood Board</i>	52
4.7 Sketsa	53
4.8 Blocking dan Zoning.....	55
4.8.1 Blocking.....	55
4.8.2 Zoning.....	57
4.9 Mekanisme Kerja Produk	58
4.10 Penerapan Metode Desain.....	59
4.10.1 SCAMPER	59
4.11 Freeze Design Concept	60
4.11.1 Modeling	61
4.12 Proses Produksi.....	62
4.12.1 Pembuatan <i>booth</i>	63
4.11.1 Pembuatan tiang.....	64
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Evaluasi Uji Coba Produk.....	65
5.2 Kesimpulan dan Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Window display</i> rumah makan Jepang	8
Gambar 2.2 Dekorasi sebuah booth makanan.....	9
Gambar 2.3 Poster iklan restoran cepat saji.....	10
Gambar 2.4 <i>Exterior Display</i> pada suatu tempat makan.....	10
Gambar 2.5 Grafik angka penjualan	
13 Gambar 2.6 Angka Penjualan Mobil.....	
14 Gambar 2.7 Dimensi Mobil Avanza	
..... 16 Gambar 2.8 Ketinggian meja kerja	
..... 25 Gambar 2.9 Batasan-batasan kerja.....	
26 Gambar 2.10 Luasan jangkauan saat berdiri.....	
26 Gambar 2.11 Kayu white oak dan akasia.....	
28 Gambar 3.1 Poster Acara Food Bazaar.....	
29 Gambar 3.2 Meja <i>food bazaar</i>	
30 Gambar 3.3 Proses pengangkutan <i>stand</i> dengan mobil <i>box</i>	
30 Gambar 3.4 Salah satu <i>booth</i> Chockles di <i>food bazaar</i>	
31 Gambar 3.5 <i>Sweetlylicious</i>	
32 Gambar 3.6 Pengangkutan barang dari mobil ke stand.....	
42 Gambar 3.7 Keadaan mobil saat pengangkutan.....	
42 Gambar 3.8 Analisis posisi kerja	
43 Gambar 4.1 Sketsa konsep.....	
53 Gambar 4.2 Sketsa alternatif 1.....	
53 Gambar 4.3 Sketsa konsep <i>double workspace</i>	
54 Gambar 4.4 <i>Blocking loading</i> barang ke mobil	
55 Gambar 4.5 <i>Blocking loading</i> barang dari mobil ke <i>stand</i>	
56 Gambar 4.6 <i>Zoning</i> tampak depan dan tampak atas	
57 Gambar 4.7 Mekanisme kerja produk.....	
58 Gambar 4.8 Sketsa mekanisme produk.....	
60 Gambar 4.9 Sketsa tiang dan lampu.....	
60	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel angka penjualan mobil	14
Tabel 2.2 Jenis Collapsible	18
Tabel 2.2 Antropometri Tubuh Orang Asia	27
Tabel 3.1 HTA pengangkutan barang.....	34
Tabel 3.2 HTA membuat pesanan.....	36
Tabel 3.3 HTA proses pembuatan pesanan.....	38
Tabel 3.4 HTA proses pegangkutan barang.....	40
Tabel 3.3 Tabel Analisa Produk sejenis.....	43
Tabel 4.1 Atribut Performa Produk.....	50
Tabel 4.2 SCAMPER.....	59
Tabel 4.3 Analisis <i>Modeling</i>	61
Tabel 4.4 Proses Produksi <i>Booth</i>	62
Tabel 4.5 Proses Produksi Tiang.....	64
DAFTAR LAMPIRAN	
Lampiran 1 Gambar Teknik <i>Booth</i>	69
Lampiran 2 Gambar Teknik Tiang	70
Lampiran 3 Foto Produk	71

ABSTRAK

Maraknya minat masyarakat Yogyakarta terhadap event *food bazaar* di Yogyakarta membuat banyak pebisnis baru yang merintis usaha makanan atau minuman. Untuk itu *booth* berjualan dibutuhkan sebagai sarana berjualan dari *event* ke *event*.

Pada pasarannya *booth* yang diperjualbelikan serupa dan belum tentu sesuai dengan makanan atau minuman yang dijual. *Booth* makanan dan *Booth* minuman memiliki perbedaan kebutuhan, namun pada praktiknya para penjual menggunakan *booth* yang sama, *booth* yang dijual di pasaran juga membutuhkan mobil angkutan untuk membawanya sehingga harus mengeluarkan biaya untuk sewa transportasi.

Dari situlah timbul kebutuhan akan *booth* yang sesuai dengan kebutuhan berjualan di *food bazaar* yang harus efisien, dapat menampung kebutuhan bahan berjualan dan dapat diangkut ke dalam mobil pribadi (bukan mobil angkutan seperti *pick up*).

Konsep dari *booth* ini memfasilitasi penjual minuman untuk berjualan pada *event food bazaar*. Mekanisme yang dipakai akan menerapkan desain dari biomimikri. *Booth* juga dirancang agar dapat mengorganisir barang dan bahan berjualan dengan efisien juga memudahkan proses pemindahan atau pengangkutan dari dan ke mobil.

Kata Kunci : *collapsible, booth, food bazaar*.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Maraknya event *food bazaar* atau pameran makanan dan minuman semakin diminati masyarakat Yogyakarta, hal ini membuat sebuah peluang bisnis baru yaitu berjualan di acara bazaar atau pameran. Sejak tahun 2012 acara pameran dan bazaar mulai diminati, ini dapat dilihat dari pertumbuhannya yang cepat hingga sekarang. Sebagai contoh Festival Jajanan Kekinian 2015 di Jogja Expo Center (JEC) dan Festival Jajanan Kekunoan mendatangkan lebih dari 45.000 pengunjung. Sedangkan Kustomfest 2015, pameran modifikasi motor yang melibatkan 650 motor kustom, 300 mobil hotrod, dan 50 pintriper. Sekitar 300 booth yang ada dalam Kustomfest 2015 hanya menarik perhatian 20.000 pengunjung.

Salah satu hal yang membuat pedagang berjualan dalam acara ini adalah dengan resiko dan modal yang minim. Biasanya acara *bazaar* telah terorganisir oleh sebuah *Event Organizer* (E.O) yang menjadi panitia sehingga pedagang tidak perlu memikirkan resiko yang ada karena sudah ditangani oleh panitia. Dari sisi keramaian juga sudah terjamin karena bazaar ini diikuti oleh banyak pedagang yang bertempat di suatu tempat misalnya JEC, Gedung Wanitatama, Balai Pamungkas, atau XT square sehingga mudah menarik pengunjung. Dengan adanya peluang usaha yang mudah ini makin menarik para pengusaha muda yang biasanya kaum mahasiswa yang mencari penghasilan tambahan memanfaatkan event ini. Cukup membayar sewa stand para mahasiswa sudah langsung dapat berjualan di bazaar ini.

Pemain bisnis kuliner di Indonesia didominasi oleh usaha kecil dan menengah (UKM). Berdasarkan data Gabungan Pengusaha Makanan dan Minuman Indonesia (GAPMMI), 70 persen pemain dalam bisnis kuliner adalah pengusaha skala kecil dan menengah. (Jawa Pos, 2014). Untuk di propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri, sebanyak 83 ribu unit UKM, 50 persen di antaranya didominasi industri di bidang pangan (Skalanews, 2014). Persaingan bisnis di lingkup usaha kecil dan menengah untuk industri ini pada umumnya lebih ketat daripada usaha kuliner skala besar. Banyaknya pemain baru, tidak adanya *entry* dan *exit barriers*, dan kemudahan dalam mencari bahan baku, menjadikan bisnis ini sangat kompetitif. bisnis kuliner termasuk yang menjadi pilihan banyak orang, karena dianggap jenis bisnis yang lebih mudah dilakukan daripada bisnis lainnya (Setyanti, 2012). Namun, bisnis kuliner termasuk bisnis yang tergolong rumit karena membutuhkan banyak inovasi dan kreativitas yang berkelanjutan.

Oleh karena itu, strategi berperan penting untuk dapat terus bersaing dalam industri ini, meski dalam lingkup usaha kecil.

Karena sebagian besar pelaku dagang di sebuah *bazaar* adalah mahasiswa maka mereka harus berfikir bagaimana mendisplay barang dagangan mereka dengan menarik dengan modal yang seminim mungkin. Tidak heran mereka memanfaatkan barang-barang pribadi mereka sebagai sarana jualan seperti meja, kursi, dan rak. Sulitnya pengangkutan sarana display ini juga menjadi kendala bagi para mahasiswa karena biasanya hanya dibawa menggunakan sepeda motor atau jika mempunyai mobil dapat diangkut dengan *family car* bukan dengan mobil box atau pickup. Persewaan mobil angkut dirasa kurang efisien karena harus menyewa dua kali yaitu sebelum acara dan sesudah acara selesai sehingga memperbesar biaya pengeluaran. Maka dari itu meski harus lebih dari sekali angkut para pelaku bisnis ini lebih memilih untuk mengangkutnya sendiri. Berdasarkan hal tersebut maka penulis melihat peluang desain pada sarana display berjualan kuliner bagi mahasiswa agar dapat efisien ketika berjualan di acara *food bazaar*.

1.2 Rumusan Masalah

- Kebutuhan sarana display yang bisa dibawa dengan *family car*.
- Kebutuhan sarana display yang dapat menarik perhatian pengunjung .
- Kebutuhan bongkar pasang sarana display yang mudah dan praktis.

1.3 Pernyataan Desain

Sarana berjualan minuman di *food bazaar* yang dapat dibawa dengan *family car* serta dapat digunakan sebagai sarana pengangkutan barang.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

- Mempermudah pembongkaran serta pemasangan sarana berjualan.
- Mempermudah pengangkutan bahan – bahan dan peralatan untuk berjualan pada *food bazaar*.

Manfaat:

- Memberikan kepraktisan pembawaan sarana berjualan.

-Memberikan efisiensi dalam proses *loading* barang.

1.5 Batasan Masalah

-Sarana berjualan disesuaikan standart ukuran stand pada umumnya yaitu 2m x 2m.

-Sarana berjualan untuk *food bazaar* di dalam ruangan (*indoor*).

-Sarana berjualan dapat dibawa menggunakan *family car*.

1.6 Metode Desain

a. Penelitian Kuantitatif

Observasi Pengamatan dilakukan pameran Yogyakarta sebagai dasar perilaku berjualan pedagang yang selalu berpindah tempat.

Studi pustaka Mencari informasi dan pengetahuan dari literatur yang dibutuhkan untuk mengetahui dan memahami sumber permasalahan dan cara penyelesaiannya.

Wawancara dengan subyek penelitian Mencari informasi mengenai pendapat atau alasan subyek penelitian terhadap suatu kejadian yang dialaminya.

HTA Metode dengan mengurutkan kegiatan pedagang dari persiapan pameran hingga pelaksanaan dan penutupan sehingga dapat mengetahui kebutuhan di lapangan yang sebenarnya.

Metode SCAMPER Metode dengan melakukan pengamatan pada produk sejenis dengan menggantikan bahan, merubah bentuk dll guna mencapai performa produk yang diharapkan.

BAB 5

PENUTUP

Evaluasi Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan bersama owner dari penjual es coklat Caribia bernama Heska Handrea. (objek pada saat penelitian awal) Pada event ini Caribia sengaja tidak menyewa pickup untuk mencoba apakah *booth* dan bahan serta barang berjualan dapat diangkut menggunakan mobil probadinya yaitu Xenia.

Proses memasukkan *booth* pada mobil dilakukan dengan cara memasukkan ketiga papan kayu dan disandarkan ke jok tengah mobil lalu mengangkat *handle* besi pada samping kanan kiri *booth* yang dalam keadaan terlipat lalu diletakkan ke dalam mobil dalam keadaan miring.

Sesampainya di lokasi *booth* diturunkan lalu dibuka. Terdapat kendala dalam pemasangan karena permukaan jalan tidak rata sehingga rodanya terus bergerak walau sudah di kunci. Masalah ini disebabkan karena ketidaksesuaian tempat pelaksanaan dan tempat dimana produk ini akan digunakan yaitu di dalam ruangan.

Terdapat sebuah kendala pada fungsi *booth* sebagai *trolley* yaitu dimensi tinggi rak yang terlalu kecil sehingga kontainer tidak dapat dimasukkan ke dalam *booth*. Namun hal ini dapat diatasi dengan cara melepas papan bagian tengah rak terlebih dahulu

Proses pengangkutan dari tempat penyimpanan.



Gambar 5.1 Memasukkan booth ke dalam mobil

Proses pengangkutan dari mobil ke *stand*.



5.2 Kesimpulan dan Saran

Dari produk yang dibuat dan uji coba yang telah penulis lakukan didapatkan beberapa kesimpulan, yaitu :

	Bagian atas booth yang digunakan sebagai tempat brand dilepas. Papan paling atas dan papan yang berada di tengah pada booth dilepas.
6	Bagian-bagian pada booth yang telah dilepas dimasukkan ke dalam satu tas besar dan kemudian ditutup dan diresleting.
7	<ul style="list-style-type: none"> -Penguncian ban lebih baik dari kedua sisi. -Diameter ban kurang besar. -Memberi <i>handle</i> atau pegangan pada papan yang digunakan sebagai rak pada bagian bawah dan tengah <i>booth</i>, agar meminimalisir resiko terjepit saat pemasangan. -Tim pengangkut membawa tas berisi booth tadi menuju mobil box yang telah diparkir di suatu tempat.
8	<ul style="list-style-type: none"> -Material <i>dowel</i> pada daun meja dapat diganti dengan logam agar tidak mudah rusak ketika proses lepas pasang. -Tinggi dimensi antar rak dapat ditambah agar memaksimalkan penyimpanan bahan dan barang yang lebih besar. -Tim pengangkut membawa bubuk coklat dengan keranjang dan membawa kotak besar berisi toples menuju mobil box.
9	Penjaga stad membawa kotak kardus dan kursi menuju mobil box.
10	Setelah semua barang dimasukkan
Tab	Produk
	Keterangan

DAFTAR PUSTAKA

Nurmianto, Eko. 1996 / 2003. *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya

M. Tohar. 2000. *Membuka Usaha Kecil*. Yogyakarta: Kanisius

J. William. 2009. *Consumption Experience of Impulse Buying in Indonesia*. Asian Journal of Social Psychology. Hal :189

National Library of Canada. 2003. *An Ergonomics guide for kitchens in healthcare*. Occupational Health and Safety Agency for Healthcare (OHSAH) : British Columbia

Mc. Gee, TG and YM Yeung, 1977, *Hawkers In Southeast Asian Cities Planning For The Bazaar Economy*, Ottawa : International Development Research Center.

Ergonomi risk identification and assessment tool. 2000. Canadian Association Petroleum Producers. Version 1.0

Bisnis kuliner merupakan bisnis yang menguntungkan. www.etd.repository.ugm.ac.id

Ergonomis and driving. 22 Maret 2012. *Occupational health clinics for Ontario workers Inc*. http://www.ohcow.on.ca/resources/handbooks/ergonomis_driving/Ergonomis_And_Dri_ving.htm

<http://www.venuemagz.com/artikel/feature/2016/2/mengejar-pertumbuhan-mice-yogyakarta/>
Diakses 20 September 2016

Brunner. Vanessa. How to plan Your Kitchen Storage for Maximum Efficiency. 5 Desember 2012. <http://www.houzz.com/ideabooks/5742976/list/how-to-plan-your-kitchen-storage-for-maximum-efficiency> Diakses 18 Oktober 2016

www.skalanews.com Diakses 1 Febuari 2016

www.jawapos.com Diakses 22 Maret 2016