

TUGAS AKHIR

PRODUK CORONG KUAH BAGI PEDAGANG KAKI LIMA



Disusun oleh:

Jovita Evanti Prasodjo

62110018

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

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul :

ALAT BANTU CORONG BAGI PEDAGANG KAKI LIMA

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

Jovita Evanti Prasodjo

62.11.0018

Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal 24 Januari 2020

Nama Dosen

Tanda Tangan

1. Drs. Purwanto, ST, MT.
(Dosen Pembimbing I)

1

2. Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds
(Dosen Pembimbing II)

2

3. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn
(Dosen Penguji I)

3

4. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds
(Dosen Penguji II)

4

Yogyakarta 24 Januari 2020

Disahkan oleh:

Dekan



Dr. Ing. Ir. Winarna, M.A.

Ketua Program Studi

Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul:

ALAT BANTU CORONG BAGI PEDAGANG KAKI LIMA

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

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 24 Januari 2020



Jovita Evanti Prasodjo

62.11.0018

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Penulis menyadari tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik tanpa bimbingan, saran, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Teristimewa kepada orangtua yang saya cintai yaitu Bapak Kriswanto Prasodjo dan ibu Dian Indrawati yang telah memberikan motivasi, doa, serta dukungan dana sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik dan lancar.
2. Bapak Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Kristen Duta Wacana.
3. Bapak Ir. Winarna, M. A, selaku Dekan Fakultas Arsitek dan Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana.
4. Bapak Ir. Paulus Bawole, MIP, selaku Wakil Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana.
5. Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana.
6. Bapak Drs. Purwanto, S.T, M.T, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu sabar serta telah banyak meluangkan waktunya dan pemikirannya untuk membimbing peneliti sampai akhir penulisan ini.
7. Ibu Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds, selaku Dosen pembimbing II, yang selalu sabar serta telah banyak meluangkan waktunya dan pemikirannya untuk membimbing peneliti dari awal hingga akhir penulisan ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR TABEL	10
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	11
2. Rumusan Masalah.....	12
3. Tujuan dan Manfaat.....	12
4. Metode Penelitian Desain	
a. Metode Penelitian.....	12
b. Metode Kreatif.....	13
5. Kerangka Pemikiran.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
- Pengguna Produk.....	16
- Standar-Standar yang Berkaitan Dengan Pengembangan Produk.....	17
- Kajian-Kajian Produk yang Sudah Ada.....	20
- Lingkungan Penggunaan Produk.....	22
- Aspek Desain.....	24
BAB III STUDI LAPANGAN	
- Data Lapangan.....	27
- Pembahasan Hasil Penelitian.....	29
- Rekomendasi Desain.....	30

BAB IV KONSEP DESAIN BARU DAN PENGEMBANGAN PRODUK

1. Alternatif Pemecahan masalah.....	32
2. Desain Brief.....	32
3. Image Board.....	33
4. Sketsa Gagasan Desain.....	33
5. Studi Model.....	35
6. Frezze Desain.....	41
7. Proses Perwujudan Desain.....	42
8. Evaluasi Produk Akhir.....	46

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	48
2. Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA.....	49
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

1. Gambar Teknik.....	51
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Alur teori <i>The Front-End Process</i>	13
Gambar 2.2 : Jarak Pandang Pengguna dengan Produk.....	17
Gambar 2.3 : Posisi Pergelangan Tangan Manusia Ketika Dilenturkan.....	17
Gambar 2.4 : <i>Significant Loss of Grip Force</i>	19
Gambar 2.5 : Standar Plastik yang Umumnya digunakan.....	19
Gambar 3.1 : Bazaar Kuliner di Bulan Ramadhan 2019.....	27
Gambar 3.2 : Pedagang Kaki Lima.....	27
Gambar 3.3 : Lingkungan Pengguna.....	28
Gambar 3.4 : Pengguna Menuang Kuah Panas.....	29
Gambar 3.5 : <i>Timelapse</i> Penuangan Kuah Panas.....	30
Gambar 3.6 : Sketsa Pegangan.....	31
Gambar 3.7 : Sketsa Corong, Pegangan, dan Pengait.....	32
Gambar 4.1 : <i>Image Board</i>	33
Gambar 4.2 : <i>Mood Board</i>	34
Gambar 4.3 : Sketsa Model.....	35
Gambar 4.4 : Model 1.....	36
Gambar 4.5 : Model 2.....	37
Gambar 4.6 : Model 3.....	37
Gambar 4.7 : Uji Coba Model 1.....	39
Gambar 4.8 : Uji coba model 2.....	40
Gambar 4.9 : Freeze Design.....	41
Gambar 4.10 : Rendering Design.....	41
Gambar 4.11 : Tempat Produksi.....	42
Gambar 4.12 : Material Pembuatan Corong.....	44
Gambar 4.13 : Alat Pemotong dan Mesin Las.....	43
Gambar 4.14 : Teknik Las.....	43
Gambar 4.15 : Produk Akhir Corong.....	44
Gambar 4.16 : Kawat 3 mm.....	45

Gambar 4.17 : Kawat yang Sudah Dibentuk.....	45
Gambar 4.18 : Kawat yang di Finishing.....	46
Gambar 4.19 : Produk Akhir Penyangga.....	46
Gambar 4.20 : Ruang pada Penyangga.....	46
Gambar 4.21 : Lebar Corong.....	47
Gambar 4.22 : Ruang untuk Keluarnya Plastik.....	47

©UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Metode Kualitatif.....	12
Tabel 2.1 : Product Existing.....	21
Tabel 4.1 : Tabel Evaluasi Studi Model.....	37

©UKDW

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Meningkatnya bisnis kuliner dipicu karena kebutuhan masyarakat di kota-kota besar. Selain itu pola hidup masyarakat yang bekerja lebih sering memesan makanan untuk dibawa pulang, ketimbang makan di tempat terlebih di jam sibuk. Pola perilaku tersebut didukung oleh perkembangan teknologi dan internet. Berdasarkan data yang dimiliki oleh Badan Ekonomi Kreatif Indonesia menyebutkan bahwa bisnis kuliner memberikan kontribusi terbesar untuk sektor ekonomi kreatif. Di era milenial, orang dituntut untuk cerdas dalam melihat peluang bisnis, jika bekerja tidak lagi menjadi tujuan utama, maka bisnis kuliner seperti kaki lima menjadi pilihan yang menjanjikan. Selain itu, membeli makanan di kaki lima lebih menggiurkan daripada restoran mewah karena pembeli tidak perlu takut dengan porsi makan yang dijual, para penjual kaki lima memiliki harga makanan yang terjangkau dengan porsi yang terhitung normal maupun besar, jadi, pembeli tidak perlu takut untuk membeli makanan sesuai dengan selera masing-masing. Selain itu, cita rasa yang ditawarkan makanan di kaki lima lebih mengena di lidah, jumlah pedagang kaki lima yang tersebar di pinggir jalan membuat pembeli dapat memilih menu yang berbeda setiap hari. Dari berbagai pilihan, terkadang orang menyukai makanan panas atau berkuah. Menyantap makanan panas mempunyai manfaat bagi tubuh, diantaranya adalah peluang terkontaminasi bakteri lebih rendah, lebih mudah dicerna bagi tubuh, membantu menjaga suhu badan, tubuh bakal menyimpan lebih banyak energi, membuat tubuh menjadi rileks.

Kekurangan dalam membeli makanan panas dan berkuah di pinggir jalan (umumnya kaki lima) terjadi ketika banyak pembeli yang memesan, pedagang dituntut untuk sigap melayani jumlah makanan yang banyak, tetapi karena sifat pembungkus yang licin dan tipis membuat efisiensi/produktivitas terganggu sehingga penjual tidak maksimal dalam melayani pembeli. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pengembangan desain sarana untuk membantu pedagang mengemas makanan dengan cepat. Hal tersebut diharapkan dapat mendukung pengoptimalan dalam melayani pembeli agar pembeli puas dan penjual mendapatkan keuntungan yang lebih besar.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di lapangan, penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- Pedagang soto tidak menggunakan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan sehingga menyebabkan pedagang harus lebih berhati-hati dalam melakukan aktivitasnya. .
- Tidak sempurnanya penggunaan produk juga memiliki pengaruh dalam hal efisiensi pedagang ketika melayani konsumen dalam jumlah yang banyak (kecepatan pedagang soto dalam menyajikan makanan dalam waktu yang singkat).

3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

- a. Merancang sarana yang dapat membantu kinerja pedagang makanan berkuah dalam melayani pembeli.
- b. Memahami dan memaksimalkan waktu dan tenaga dalam melayani pembeli.
- c. Menghasilkan produk berkualitas yang mempunyai nilai jual yang tinggi (apabila dijual didalam negeri sekitar dua ratus ribu).

Manfaat:

- a. Produk yang telah dibuat, memiliki proses diferensiasi dan dapat mengkomunikasikan fungsi produk secara jelas kepada konsumen.
- b. Fungsionalitas yang lebih baik dan dapat berkelanjutan ketika digunakan.

4. Metode Penelitian Desain

a. Metode Penelitian kualitatif

Metode kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk memahami obyek yang diteliti secara mendalam.

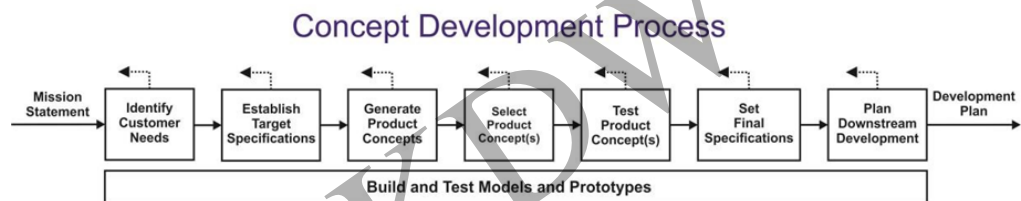
Paradigma	Kualitatif
Jenis-jenis metode	<ul style="list-style-type: none">• Studi kasus• Etnografi• <i>Grounded Theory</i>• Sejarah
Teknik Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none">• Pengamatan terlibat

	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara
Instrumen	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman wawancara • Pedoman pengamatan
Analisis	Interpretasi
Produk	Teori/Hipotesis Substantif

Tabel 1.1 : Metode Kualitatif

b. Metode Kreatif

Tahap-tahapan dalam mewujudkan konsep produk menggunakan dasar teori The Front-End Process. Karl dan Steven (2008) menjelaskan bahwa The Front-End Process merupakan serangkaian kegiatan pengembangan produk yang pada setiap tahapannya saling berhubungan satu sama lain.



Gambar 1.1: Alur teori The Front-End Process

Sumber: Ulrich, Karl T. & Steven D. Eppinger. 2008. *Product Design and Development*. New York: McGraw-Hill

Dalam teori tersebut dijelaskan bahwa kegiatan dilakukan secara berurutan yaitu menyelesaikan suatu tahap sebelum memulai tahap berikutnya. Akan tetapi dalam prakteknya, The Front-End Process dapat mengulang atau kembali ke dalam tahap berikutnya. Karena dalam setiap tahap, tidak menutup kemungkinan untuk menemukan informasi baru setelah kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya.

1. Identifying Customer Needs

Tujuan dalam tahap ini adalah untuk mengetahui kebutuhan user serta menjadikan mereka sebagai bagian dalam proses pengembangan desain. Akhir dalam tahap ini yaitu menyusun pernyataan terhadap kebutuhan user.

2. Establishing Target Specifications

Tahap ini merupakan tahap untuk menentukan spesifikasi produk yang ingin dibuat. Hasil akhir tahapan akan berupa daftar spesifikasi yang juga sebagai batasan produk.

3. Concept Generation

Merupakan tahap eksplorasi konsep produk sesuai dengan kebutuhan user. Hasil dalam tahap ini adalah menghasilkan 10-20 konsep yang pada setiap konsepnya dituangkan dalam bentuk sketsa maupun kalimat deskripsi.

4. Concept Selection

Meliputi pencarian serta pemilihan produk yang sesuai dengan kebutuhan user. Proses ini memerlukan beberapa pengulangan, tambahan serta perbaikan agar produk dapat sesuai jika digunakan oleh user.

5. Concept Testing

Merupakan tahapan yang memeriksa apakah konsep produk sudah memenuhi kebutuhan user, melihat kembali potensi pasar dalam produk serta kelemahan atau kekurangan produk yang harus segera diperbaiki selama proses pengembangan.

6. Setting Final Specification

Spesifikasi target yang telah ditentukan diawal direvisi setelah konsep dipilih serta diuji. Dalam tahap ini konsep produk dimatangkan, kemudian mengidentifikasi keterbatasan dalam pembuatan prototype pertimbangan antara biaya serta performa produk.

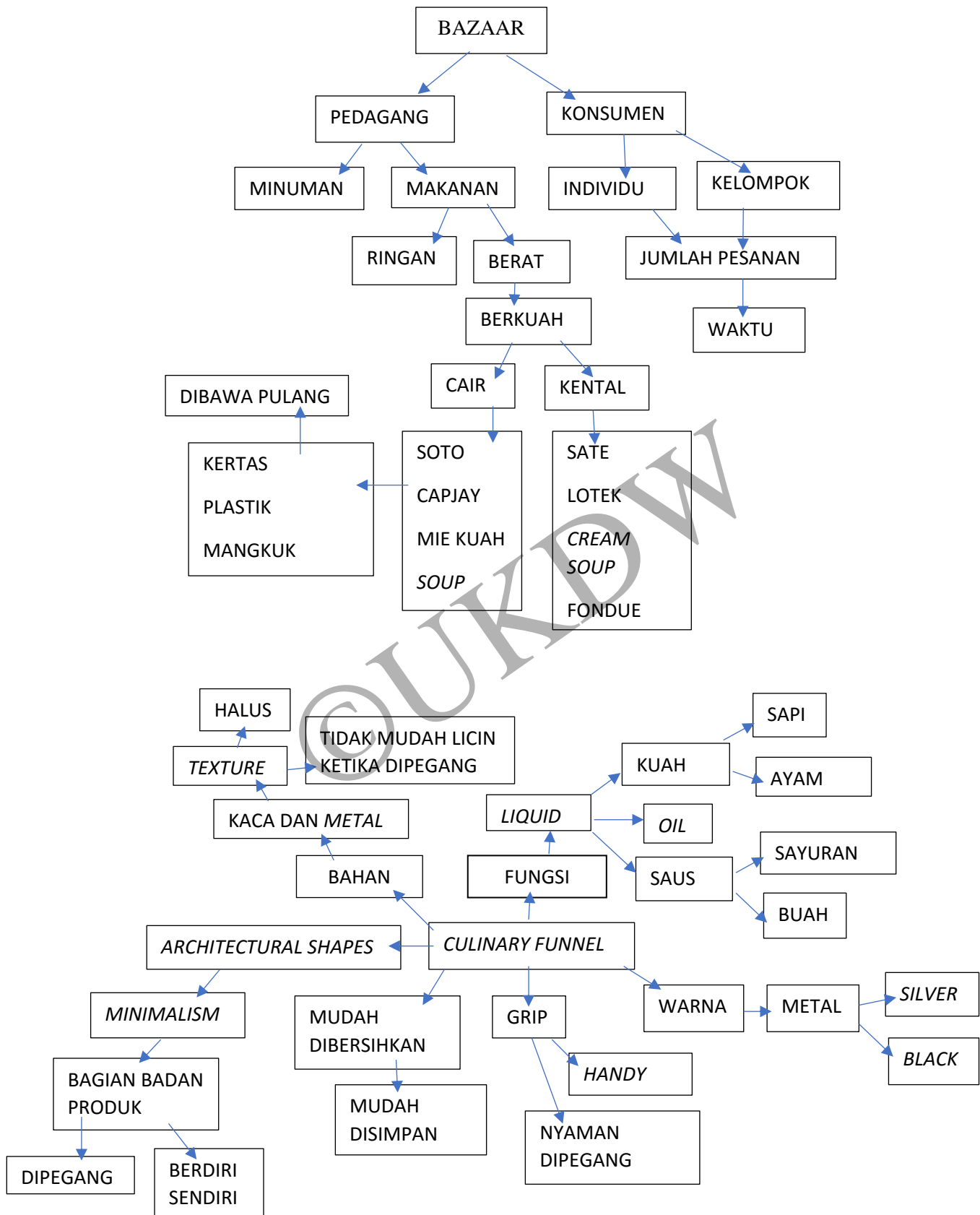
7. Project Planning

Merupakan tahap akhir dari Front-End Process. Tahap ini meliputi pembuatan jadwal pengembangan, membagi strategi pengembangan untuk meminimalkan waktu serta mengidentifikasi sumber daya yang tersedia untuk menyelesaikan proyek.

8. Modeling and Prototyping

Setiap tahapan dalam pengembangan desain melibatkan proses pembuatan model atau prototype. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses pengembangan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi selama pembuatan produk.

5. Kerangka Pemikiran



BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Pedagang membutuhkan alat yang dapat membantu proses berdagang yang sederhana/ minimalis.
- b. Alat bantu yang dibuat untuk membantu pedagang makanan berkuah berbahan Stainless sehingga mudah dibersihkan dan disimpan.

2. Saran

- a. Pemerintah disarankan untuk lebih memperhatikan kemasan yang dijual oleh pedagang.
- b. Pengembangan alat bantu bagi pedagang diharapkan dapat menambah inovasi bagi industri kuliner, yang setidaknya dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang lama. Adapun pengembangan inovasi tersebut berupa alat bantu yang mudah disimpan, multifungsi, mudah dibersihkan/dicuci, dan berbahan *Stainless*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagong, Suyanto, 2005. *Pedagang Kaki Lima: Karakteristik Pedagang Kaki Lima*. Prenada Medin, Jakarta.
- Design Manual for Structural Stainless Steel 4th Edition Part 1* (PDF). SCI, Silwood Park, Ascot, Berkshire, SL5 7QN, UK.
- D. Peckner and I.M Bernstein (1977). *Handbook of Stainless Steels*. McGraw Hill. ISBN 0-07-0491 47-X.
- Djola. *Pengertian Pedagang Kaki Lima*.
www.belajarpendidikanpkn.blogspot.com.
- Effect of Interface Factors on The Handgrip and Pinchgrip Force Exertion Capabilities Muscular Contraction Speed and Endurance*. Winson W.S. LQ, Alan H.S. Chan, Michael K.H. Leung.
- Finex, Russel. *Replacing Bag Filters with Self Cleaning Filters – Russel Fines*.
www.russellfinex.com.
- Heinz Von Holzen (2014). *A New Approach to Indonesian Cooking*. Marshall Cavendish International Asia Pte Ltd. P.15.
- Indonesian Street Food*. Food & Travel.com.au
- Kartono Kartini dkk, 2003. *Pedagang Kaki Lima*, Universitas Pharayangan Bandung.
- Leyk, D; Gorges, W; Ridder, D; Wunderlich, M; Ruther, T; Sievert, A; Essfeld, D (2007). *Handgrip Strength of Young Men, Women, and Highly Trained Female Athletes*. European Journal of Applied Physiology. 99(4):415-21. PMID 17186303.
- Miles, Matthew B, dan A. Michael, Huberman 2007. *Analisis Data Kualitatif*. Penerbit Ui-Press. Jakarta.
- Most Popular kaki lima in Jakarta*. The Jakarta Post. Jakarta. 18 Juni 2016.
- Nickel Institute. *Stainless Steel in The Water Industry*. Nickel Magazine vol. 31, p.9.
- Pipal, Bhanu Priya. *Correlation Between Hand Grip Strength and Hand*. March 2017.
- Ruhlman, Michael; Bourdain, Anthony (2007). *The Element Of Cooking: Translating The Chef's Craft for Every Kitchen*. Simon and Schuster. P. 216.
- Selke, S, *Packaging and The Environment*, 1994. ISBN 1-56676-104-2.

Soroka, W, *Fundamentals of Packaging Technology*, IoPP, 2002, ISBN 1-930268-25-4.

Valentina, Jessicha. *Eat at Your Own Risk: Hygiene, Poor Quality Remain Issues in Indonesian Street Food*. The Jakarta Post. Jakarta.

©UKDW