

TUGAS AKHIR

**DESAIN TEMPAT PENGEMBALIAN PERALATAN MAKAN KOTOR
UNTUK MENJAGA KEBERSIHAN KAFETARIA
STUDI KASUS : KAFETARIA UKDW YOGYAKARTA**



Disusun oleh :

Jhonathanael Parningotan Pasaribu

62150011

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2020

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jhonathanael Parningotan Pasaribu
NIM : 62150011
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“DESAIN TEMPAT PENGEMBALIAN PERALATAN MAKAN KOTOR
UNTUK MENJAGA KEBERSIHAN KAFETARIA
STUDI KASUS : KAFETARIA UKDW YOGYAKARTA”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 5 Januari 2021

Yang menyatakan



(Jhonathanael Parningotan P)
NIM.62150011

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul :

DESAIN TEMPAT PENGEMBALIAN PERALATAN MAKAN KOTOR UNTUK MENJAGA KEBERSIHAN KAFETARIA STUDI KASUS : KAFETARIA UKDW YOGYAKARTA

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

Jhonathanael Parningotan Pasaribu
62.15.0011

Dalam Tugas Akhir Program Studi Desain Produk
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Kristen Duta Wacana
Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sajana Desain pada tanggal 5 Januari 2021

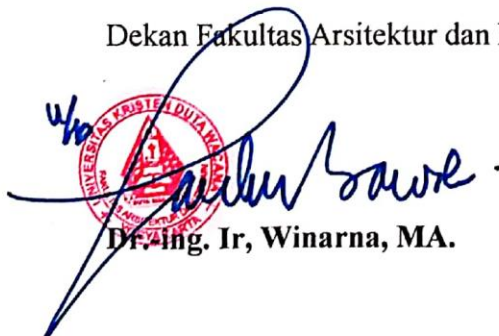
Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. (Dosen Pembimbing 1)	:1 
2. Winta Adithia Guspara, S.T., M.Sn. (Dosen Pembimbing 2)	:2 
3. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. (Dosen Penguji 1)	:3 
4. Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M.Sc. (Dosen Penguji 2)	:4 

Yogyakarta, 5 Januari 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain,

Ketua Program Studi Desain Produk,


Dr. Ing. Ir, Winarna, MA.


Kristian Oentoro, S.Ds., MDs.

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

DESAIN TEMPAT PENGEMBALIAN PERALATAN MAKAN KOTOR UNTUK MENJAGA KEBERSIHAN KAFETARIA STUDI KASUS : KAFETARIA UKDW YOGYAKARTA

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 atau instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

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



Yogyakarta, 5 Januari 2021



Jhonathanael Parningotan Pasaribu

62.15.0011

PRAKATA

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas rahmatNya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Tugas akhir dengan judul “Desain Tempat Pengembalian Peralatan Makan Kotor untuk Menjaga Kebersihan Kafetaria Studi Kasus : Kafetaria UKDW Yogyakarta” merupakan tugas akhir program studi S1 Desain Produk Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana.

Tugas akhir ini disusun berdasarkan studi kasus penelitian yang dilakukan di kafetaria Universitas Kristen Duta Wacana Januari. terselesainya pembuatan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua dan adik-adik penulis yang sudah mendukung penulis, mendoakan, serta memberi semangat agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
2. Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds dan Bapak Winta Adithia Guspara, S.T., M.Sn. selaku dosen pembimbing penulis yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan tugas akhir penulis hingga dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak – Ibu dosen prodi Desain produk yang sudah memberikan pengetahuan mengenai cara berpikir penulis dalam mendesain selama berkuliah di UKDW.
4. Penjual makanan yang ada di kafetaria UKDW Terkhusus yang buka pada saat pandemi covid-19 serta Mas *Cleaning service* yang telah memberikan waktunya selama penulis melakukan observasi dan pelaksanaan uji coba produk di Kafetaria UKDW.
5. Teman-teman desain produk angkatan 2015: Vio, Ronaldo, Aven, Frans, Anang, Mutia yang membantu memberikan saran, dan selalu menemani penulis dalam mengerjakan laporan tugas akhir.
6. Tabita dan Angelyka yang selalu memberikan penulis semangat dan dukungan agar segera menyelesaikan studi penulis.
7. Seluruh narasumber yang membantu penulis mengumpulkan informasi mengenai Tugas Akhir penulis pada saat penulis melakukan penelitian.

8. Seluruh warga UKDW yang terlibat pada waktu penulis melakukan uji coba produk dan yang telah memberi masukan dan saran kepada penulis.
9. Untuk semua orang yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang membantu penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini

Akhir kata, sebagai penulis, penulis menyadari bahwa pembuatan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun tugas akhir ini. Penulis juga berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberikamn inspirasi kepada para pembaca khususnya mahasiswa Program Studi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Januari.

Januari, 5 Januari 2021



Jhonathanael Parningotan Pasaribu

62.15.0011

© UKDW

ABSTRAK

Desain Tempat Pengembalian Peralatan Makan Kotor untuk Menjaga Kebersihan Kafetaria Studi Kasus : Kafetaria UKDW Yogyakarta

Universitas Kristen Duta Wacana memiliki kafetaria yang menjadi salah satu area yang ramai diisi oleh mahasiswa. Terdapat beberapa warung makan yang menjual makanan dan minuman, koperasi, dan beberapa meja makan yang dapat digunakan oleh pengunjung. Selain makan, biasanya meja makan kafetaria dimanfaatkan pembelinya untuk bersosialisasi, mengerjakan tugas, menunggu kelas, dan bahkan bermain game. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan penulisan ini adalah rapid etnografi dimana penulis melakukan pengamatan dan menganalisis data agar mengetahui kebiasaan pembeli ketika makan di meja kafetaria. Alur aktivitas yang diamati oleh penulis dimulai dari memasuki kafetaria hingga pembeli meninggalkan area kafetaria. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa, masih banyak pembeli kafetaria yang masih belum memiliki kesadaran untuk membersihkan kembali meja makan yang telah digunakan. Hal tersebut menyebabkan pembeli yang ingin menggunakan meja yang sama terpaksa harus merapikan meja yang terdapat sampah dan peralatan makan kotor. Diperlukan perancangan produk yang dapat membantu pembeli meja kafetaria agar dapat memindahkan sementara barang yang ada diatas meja agar meja kembali bersih dan rapi.

Kata kunci: bersih, kafetaria, kebiasaan, meja makan, piring kotor

ABSTRACT

Dirty Dishes Station Design to Maintain Cafeteria Cleanliness Study Case: Cafeteria of DWCU Yogyakarta

Duta Wacana Christian University has a cafeteria that is one of the crowded areas with students. There are several food vendors selling food and drinks, minimarket, and several dining tables that can be used by visitors. Usually the cafeteria dining table is utilized by the buyers to socialize, do tasks, wait for classes, and playing some games. The research method used in this report is rapid ethnography where the author observes and analyzes data to find out the habits of buyers when eating at the cafeteria table. The flow of activity observed by the author starts from entering the cafeteria until the Buyer leaves the cafeteria area. Based on the observations and analysis, there are still many cafeteria buyers who still do not have the awareness to clean back the dining table that has been used. This causes buyers who want to use the same table had to tidy up the table containing garbage and dirty cutlery. Required a product design that can help the buyer of the cafeteria table in order to temporarily move the goods on the table so that the table is clean and tidy.

Keywords: behaviour, cafeteria, clean, dining table, cutlery

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5. Metode Desain.....	4
BAB II KAJIAN LITERATUR	7
2.1. Pengguna	7
2.1.1. Kebiasaan Makan Mahasiswa.....	7
2.1.2. Perilaku pembeli dalam memilih tempat makan.....	8
2.1.3. Etika Makan di Tempat Umum.....	8
2.2. Lingkungan Pengguna Produk	9
2.2.1. Kafetaria (Tempat Makan).....	9
2.2.2. Sistem Pelayanan Tempat Makan.....	10
2.3. Produk Terkait dengan Penelitian	13
2.3.1. Meja Makan.....	13
2.3.2. Pengelompokan Alat Makan.....	15
2.3.3. Tempat Piring kotor.....	16
2.4. Aspek Desain	18
2.4.1. Etnografi.....	18
2.4.2. Antropometri.....	18

2.5. Material yang Akan digunakan	20
2.5.1. Besi Beton	20
2.5.2. Triplek	21
2.5.3. PVC Lembaran Nafa	21
2.5.4. Plat Galvanis.....	22
BAB III STUDI LAPANGAN	23
3.1. Kafetaria UKDW.....	23
3.1.1. Lokasi Kafetaria UKDW	23
3.1.2. Sarana yang ada di Kafetaria UKDW	24
3.2. Pelaku Aktivitas.....	27
3.3. Alur Aktivitas Pembeli di Kafetaria.....	29
3.3.1. Alur Aktivitas Pembeli yang Makan di Kafetaria	29
3.3.2. Analisa Alur Aktivitas Pembeli.....	30
3.4. Wawancara Terhadap Penjual Kafetaria dan Pembeli.....	33
3.5. Peralatan Makan Gerai penjual yang biasa digunakan.....	36
3.6. Rekomendasi Desain	37
BAB IV PERANCANGAN PRODUK	39
4.1. Problem Statement.....	39
4.2. Design Brief.....	39
4.3. Atribut Produk	39
4.3.1. Atribut Produk.....	39
4.3.2. Atribut performa Produk	40
4.3.3. Atribut Kebutuhan	41
4.4. Image Board	42
4.4.1. Mood Board.....	42
4.4.2. Styling Board.....	43
4.4.3. Lifestyle board.....	43
4.5. Iterasi.....	44
4.5.1. Ide Gagasan	44
4.5.2. Perwujudan Gagasan awal dan Uji coba model 1	46
4.5.3. Pengembangan Gagasan Desain.....	48
4.5.4. Perwujudan Model Berdasarkan pengembangan	49

4.5.5. Uji Coba Model yang telah Diperbaharui	50
4.5.6. Freeze Design	51
4.6. Spesifikasi produk	57
4.7. Proses Perwujudan Produk.....	57
4.7.1. Gambar Kerja	57
4.7.2. Alur Produksi	58
4.7.3. <i>Gozinto Chart</i>	63
4.7.4. Bill of Material	64
4.7.5. Harga Pokok Produksi.....	64
4.8. Hasil Evaluasi Produk Akhir.....	65
BAB V PENUTUP.....	69
5.1. Kesimpulan.....	69
5.2. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73
Lampiran A Verbatim Wawancara	74
Lampiran B Foto Produk.....	78
Lampiran C Buku Asistensi	80
Lampiran D Gambar Teknik.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Suasana Kafetaria UKDW	1
Gambar 1.2. Metode Desain.....	4
Gambar 1.3. Metode <i>Design Thinking</i>	5
Gambar 2.1. <i>Table Service</i>	11
Gambar 2.2. <i>Counter Service</i>	11
Gambar 2.3. <i>Self Service</i>	12
Gambar 2.4. <i>Buffet Service</i>	12
Gambar 2.5. <i>Carry out Service</i>	13
Gambar 2.6. Meja Makan dengan Kursi	14
Gambar 2.7. Meja dengan Kursi Menyatu	14
Gambar 2.8. Antropometri Tubuh.....	19
Gambar 2.9. Besi Beton	20
Gambar 2.10. Material Triplek.....	21
Gambar 2.11. Nafa PVC Lembaran	21
Gambar 2.12. Plat Galvanis	22
Gambar 3.1. Kafetaria UKDW.....	23
Gambar 3.2. Denah Kafetaria UKDW	24
Gambar 3.3. <i>Backdrop</i> Himbauan pada Dinding Kafetaria	26
Gambar 3.4. <i>Sticker</i> Himbauan pada Meja	26
Gambar 3.5. Penjual Kafetaria saat Mengambil Alat Makan yang Tertinggal.....	27
Gambar 3.6. <i>Cleaning Service</i> saat Membersihkan Meja	28
Gambar 3.7. Pembeli saat Sedang Makan.....	28
Gambar 3.8. Alur Aktivitas Pembeli.....	29
Gambar 3.9. Mengambil Makan di Gerai makanan.....	30
Gambar 3.10. Keadaan Makan Siang di Kafetaria.....	31
Gambar 3.11. Peralatan makan dan sampah yang tertinggal di Meja.....	32
Gambar 4.1. <i>Mood Board</i>	42
Gambar 4.2. <i>Styling Board</i>	43
Gambar 4.3. <i>Lifestyle Board</i>	43

Gambar 4.4. Ide gagasan.....	45
Gambar 4.5. Sketsa gagasan awal.....	45
Gambar 4.6. Uji coba model.....	47
Gambar 4.7. Sketsa Pengembangan Desain.....	48
Gambar 4.8. Perwujudan Model Pengembangan Tampak Depan.....	49
Gambar 4.9. Perwujudan Model Pengembangan Tampak Atas.....	49
Gambar 4.10. Uji Coba Model yang Telah Diperbaharui.....	50
Gambar 4.11. Sketsa Akhir.....	51
Gambar 4.12. Penanda Sendok Makan Tiap Gerai.....	52
Gambar 4.13. Pemodelan Digital.....	53
Gambar 4.14. Ungkahan.....	54
Gambar 4.15. <i>Blocking</i>	55
Gambar 4.16. <i>Zoning</i>	56
Gambar 4.17. <i>Branding</i>	57
Gambar 4.18. <i>Gozinto Chart</i>	63
Gambar 4.19. <i>Bill of Material</i>	64
Gambar 4.20. Letak Produk saat di Uji Coba.....	65
Gambar 4.21. Masukan dari Penjual.....	66
Gambar 4.22. Pengembalian alat makan.....	67
Gambar 4.23. Pembeli saat membuang sampah.....	67
Gambar 4.24. Pemasangan <i>Trashbag</i> pada Bagian Tempat Sampah.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Pengelompokan Alat Makan	15
Tabel 2.2. Jenis Tempat Piring Kotor	17
Tabel 2.3. Tabel Data Antropometri	19
Tabel 3.1. Sarana yang ada di Kafetaria	25
Tabel 3.2. Sarana yang ada di Kafetaria	36
Tabel 4.1. Atribut Performa Produk.....	40
Tabel 4.2. Target Pasar.....	44
Tabel 4.3. Penanda Tulisan dan Warna pada Tempat Sendok.....	52
Tabel 4.4. Komponen Perwujudan Produk	58
Tabel 4.5. Peta aliran produksi pembuatan Kerangka.....	59
Tabel 4.6. Peta Aliran Produksi Pembuatan Tempat Piring Kotor	60
Tabel 4.7. Peta Aliran Produksi Pembuatan Tempat Sendok	61
Tabel 4.8. Peta Aliran Produksi Pembuatan Tempat Sampah	62
Tabel 4.9. Harga Pokok Produksi Dan Harga Jual	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu tempat yang paling dicari setelah menyelesaikan aktivitas di pagi hari ialah tempat makan. Tempat makan memiliki bentuk yang beragam seperti restoran, warung makan, lesehan, kantin, dan lainnya. Sistem pelayanan yang ditawarkan juga berbeda-beda. Universitas Kristen Duta Wacana memiliki suatu area untuk makan yang disebut dengan kafetaria (biasa disingkat menjadi kafet). Kafetaria umumnya memiliki sistem pembeli memesan makanan di gerai makanan terlebih dahulu, kemudian membayar makanan ke kasir setelah itu mendapatkan makanan yang telah dipesan. Di tempat lain, ada juga yang tidak memiliki kasir sehingga pembeli dapat membayar makanan sebelum mendapatkan makanan ataupun membayar setelah selesai makan. Pembeli dapat meninggalkan peralatan makan yang selesai digunakan, akan tetapi ada juga pembeli yang mengantarkan kembali peralatan makan yang telah digunakan.



Gambar 1.1. Suasana Kafetaria UKDW
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020)

Kafetaria UKDW terletak di gedung Agape lantai satu. Kafetaria dikunjungi warga kampus setiap hari selama masa perkuliahan berlangsung. Setidaknya ada tujuh gerai makanan yang menyediakan makanan berat dan minuman. Jenis makanan dan minuman yang disediakan tiap gerai juga cukup beragam seperti nasi, daging, telur, mie, jus buah, teh serta makanan vegan. Selain untuk makan siang, kafetaria juga digunakan untuk

mengerjakan tugas, bermain game, atau hanya sekedar mengobrol. Hampir setiap hari selama masa perkuliahan, kafetaria padat diisi mahasiswa dan civitas akademika lainnya. Waktu yang paling padat terisi oleh pengunjung adalah pukul 11.30 WIB sampai pukul 14.00 WIB. Banyaknya jumlah mahasiswa dan civitas akademika lain yang ada di UKDW tidak dapat menampung seluruhnya sehingga kafetaria harus digunakan secara bergantian sesuai keperluan masing-masing pengunjung.

Aktivitas yang dilakukan di kafetaria merupakan interaksi antara penjual dan pembeli makanan. Seperti hal yang sudah disebutkan di atas, kondisi kafetaria UKDW yang memiliki aktivitas yang sangat ramai terjadi pada saat jam makan siang. Penjual makanan yang berada di gerai makanan kafetaria di UKDW biasanya menunggu pembeli untuk datang ke tempat gerai masing-masing. Pembeli makanan mengantri di depan gerai makanan yang akan dibeli setelah itu mencari tempat duduk. Tempat duduk yang akan digunakan oleh pembeli biasanya mencari tempat yang bersih dan tidak terdapat piring kotor. Apabila tidak ada, pengunjung akan terpaksa duduk di tempat yang tidak rapi.

Pada saat dilakukan observasi, masih ada pembeli yang tidak memiliki inisiatif untuk mengembalikan alat makan yang digunakan. Hal tersebut menyebabkan pembeli selanjutnya yang akan menyisihkan piring yang digunakan oleh pembeli sebelumnya. Oleh karena itu, masih banyak pembeli yang masih belum memiliki kesadaran untuk meninggalkan meja makan Kafetaria dalam kondisi yang bersih. Diharapkan peran desainer dapat membantu hal tersebut dengan cara bagaimana agar pengunjung dapat meninggalkan meja kafetaria dalam kondisi rapi dan bersih.

1.2. Rumusan Masalah

Setelah dijabarkan latar belakang diatas tentang aktifitas pembeli pada saat makan di kafetaria UKDW, diketahui bahwa sebagian besar pembeli yang makan masih belum merapikan meja seperti semula. Dengan demikian, dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana pengembangan desain produk yang dapat membantu pembeli di kafetaria untuk meletakkan piring kotor dan sampah agar meja kafetaria tetap rapi dan bersih?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan perancangan produk ini adalah:

Merancang suatu Produk yang dapat Membantu pembeli di kafetaria untuk meletakkan piring kotor dan membuang sampah yang ada di meja makan setelah selesai digunakan.

Manfaat pembuatan produk ini adalah :

- a. Pembeli yang selesai makan di kafetaria dapat menjaga meja makan dengan bersih
- b. Pembeli yang akan menggunakan meja kafetaria dengan kondisi yang tidak rapi, dapat merapikan sendiri tanpa harus mencari tempat lain
- c. Pemilik warung makan di kafetaria menjadi lebih mudah untuk mengambil peralatan makan masing-masing yang selesai digunakan oleh Pembeli
- d. Memberikan peluang dan gagasan untuk mengembangkan sarana kebersihan meja makan publik khususnya di UKDW Yogyakarta.

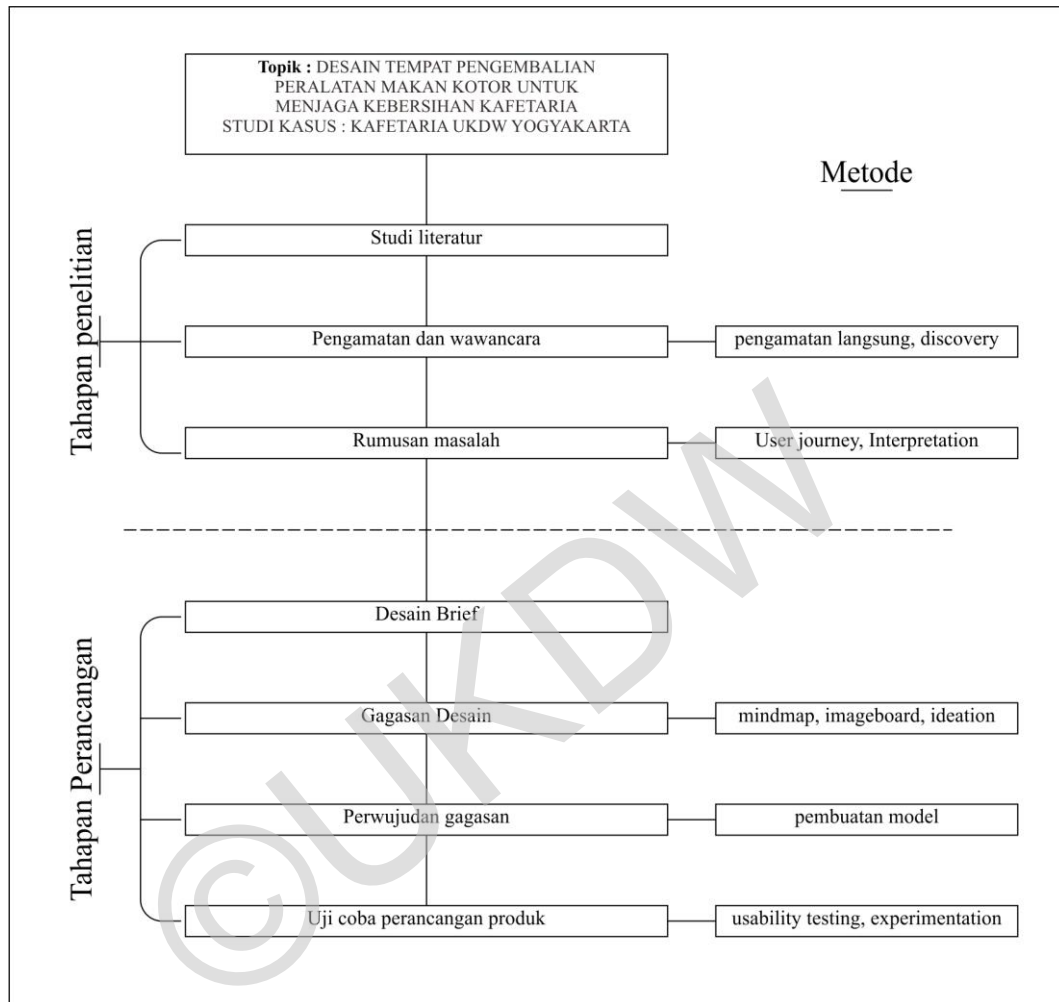
1.4. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah pada perancangan produk yang akan dilakukan, maka dibuat pembatasan ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Tempat penelitian merupakan Kafetaria UKDW Yogyakarta
- b. Penelitian lebih berfokus kepada Pembeli yang menggunakan meja makan kafetaria.
- c. Objek yang di teliti adalah meja kafetaria yang terdapat peralatan kotor dan sampah.

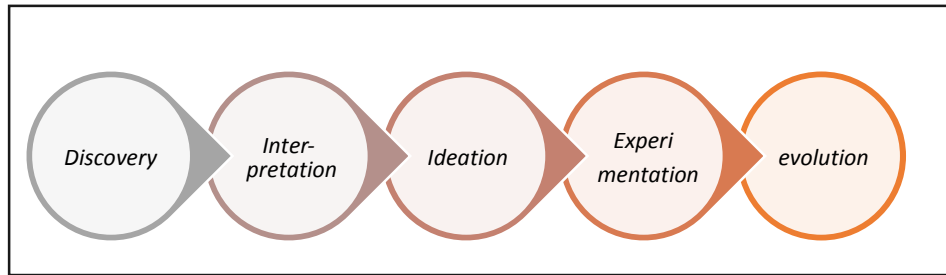
1.5. Metode Desain

Metode desain yang digunakan pada perancangan produk ini akan dijelaskan pada diagram alir yang dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 1.2. Metode Desain
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020)

Metode desain yang digunakan dalam mengembangkan produk pada penelitian ini adalah metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan metode yang membantu cara pikir manusia yang bertujuan untuk menciptakan sebuah inovasi yang terintegrasi dengan masyarakat, teknologi, dan persyaratan untuk keberhasilan bisnis. (Pertiwi, 2016). Metode *design thinking* memiliki lima tahapan yang diperlukan untuk melakukan preancangan produk, antara lain:



Gambar 1.3. Metode *Design Thinking*
(Sumber : Pertiwi, 2016)

a. *Discovery*,

Discovery merupakan fase untuk membuka diri untuk mendapatkan inspirasi dari pihak lain dalam membuat ide baru. Setelah fase ini dilakukan, akan dilakukan penyusunan informasi tentang pengguna, alur aktifitas pengguna, kebiasaan yang akan dimuat pada bab III.

b. *Interpretation*,

Interpretation merupakan fase untuk membuat cerita menjadi pembelajaran bermakna. Dibutuhkan pemilihan inspirasi dan informasi dan penyingkatan pemikiran dari fase sebelumnya. Hasil dari akhiran tahap ini, akan memuat daftar yang lebih spesifik tentang kebutuhan pembeli, spesifikasi produk, dan batasan produk yang akan di muat pada bab IV.

c. *Ideation*

Fase ini dapat menciptakan banyak ide menggunakan *brainstorming*. Pemikiran harus lebih luas dan tanpa batas dalam menciptakan ide yang brilian. Hasil akhir pada fase ini akan menghasilkan ide yang berupa sketsa yang kemudian yang nantinya akan diwujudkan dalam sebuah produk. Pada bagian struktur laporan, akan dimuat pada bab IV.

d. *Experimentation*

Fase ini merupakan fase yang merealisasikan ide menjadi nyata. Pada fase ini akan melakukan perwujudan model berdasarkan sketsa dan kebutuhan pembeli, yang nantinya akan diuji cobakan langsung kepada pengguna. Di fase ini juga akan diperoleh apakah perwujudan ide

tersebut sudah dapat menyelesaikan permasalahan. Hasil akhirnya akan dimuat pada bab IV.

e. *Evolution*,

fase *evolution* dapat mengembangkan ide dan solusi melewati proses iterasi dengan melibatkan pihak lain. Pada tahap ini akan melanjutkan fase *ideation* dan *experimentation*. Di fase ini akan melakukan perbaikan yang didapat dari hasil analisa dan uji coba dari saran-saran pihak lain (pembeli dan penjual). Pada bagian laporan, fase ini akan dimuat pada bab IV.

©UKDWN

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian dan Pengembangan Produk yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pengembangan desain tempat peralatan makan kotor sudah membantu pembeli. Desain Produk yang diterapkan dalam perancangan produk dapat membantu pengguna dalam menjaga meja tetap bersih karena produk dapat memuat tempat piring kotor dan tempat sampah.

Meja makan yang digunakan oleh pembeli setelah selesai makan sudah dapat meninggalkan meja makan dalam keadaan yang bersih dan rapi. Bagian Tempat Piring dapat memuat piring kotor yang ada di bagian atas produk dapat menampung peralatan piring kotor sebanyak 20-30 tumpukan piring.

Produk yang di desain, sudah langsung terlihat ketika pembeli ingin membeli makanan di kafateria. Tempat piring kotor dan tempat sampah yang digabungkan dalam satu area produk dapat memperpendek jarak pembeli agar tidak perlu pergi mengembalikan dan membuang sampah yang ada di 2 area berbeda.

Selain itu, penjual merasa terbantu dengan adanya produk ini karena tidak perlu lagi mengambil dan mencari alat makan kotor seperti sendok makan, piring, dan mangkok.

5.2. Saran

Hasil penelitian dan pengembangan produk yang dilakukan mendapatkan beberapa masukan dan saran untuk pengembangan produk selanjutnya, antara lain sebagai berikut :

- Pada proses selanjutnya, desain dan material yang digunakan seperti pada bagian samping yang digunakan pada Produk yang dibuat, masih dapat dioptimalkan agar dapat menghemat biaya produksi.

- Pada pengembangan produk berikutnya, perlu mempertimbangkan alat makan piring kotor besar (piring dan mangkok) yang dimiliki masing-masing gerai agar dapat dipisah walaupun bukan masalah utama sehingga lebih mempercepat penjual untuk mengambil peralatan makan masing-masing penjual.
- Aksesibilitas yang ada pada tempat sampah di bagian bawah produk perlu dioptimalkan kembali agar dapat mengurangi ruang kosong yang ada.
- Warna yang ada pada produk sudah terlihat mencolok pada saat Pembeli yang makan di Kafetaria UKDW pada saat makan sudah melihat bentuk produk. Pembeli yang masih ragu menggunakan produk dan harus dipandu terlebih dahulu oleh orang yang sudah mengetahui Penggunaan produk. Beberapa saran yang didapat, perlu dipertimbangkan tulisan seperti misalnya tulisan tempat menaruh alat kotor agar Pembeli yang baru melihat atau baru datang ke kafetaria

DAFTAR PUSTAKA

- Ariestya, E., Perlisa, I., & Emmiati, A. (2015). Studi Deskriptif Perilaku Makan Mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya. *Jurnal mahasiswa*, hal. 243-244.
- Direktorat Penilaian. (2013). Panduan Survei Daftar Komponen Penilaian. Jakarta: Kemenkeu RI Direktorat Jenderal Kekayaan Negara.
- Dzulfikar. (2018). 5 Etika Makan di Food Court yang Perlu Kamu Ketahui. Retrieved from reservasi: <https://blog.reservasi.com/etika-makan-di-food-court/>
- Falcon. (2012). *Campus café or Multipurpose Space? White paper*. Retrieved from https://www.eandi.org/pdf/falcon_cpu_11.12.pdf
- Januarti, S. I., Ernawaty, J., & Handajani, R. P. (2017). Preferensi Mahasiswa Terhadap Faktor Kenyamanan dalam Beraktivitas Ruang Makan Kafetaria di Universitas Brawijaya. *Jurnal mahasiswa*, hal. 3-4.
- Kotler, P. (2005). *Principles of Marketing*. Usa: Prentice-Hall.
- Kotler, P., & Kevin, I. K. (2009). Manajemen Pemasaran, Edisi Ketiga Belas. Jilid 1. Terjemahan oleh Bob Sabran. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Laksmiwati, t. 2. (2012). Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Dasar Desain Interior. Jakarta: Bargie Media.
- Muschlisin, M. (2017). Pengertian, Jenis dan Sistem Pelayanan Restoran. Retrieved from kajian pustaka: <https://www.kajianpustaka.com/2017/11/pengertian-jenis-dan-sistem-pelayanan-restoran.html>
- Nurrachman, D. (2017). Teks Sastra dalam Perspektif Semiotika Pragmatis Charles. *Jurnal Mahasiswa*.
- Pecotic, M. B. (2014). Pecotic, Marija, Bazdan, Vanda, & Samardzija, Jasminka. *Interior Design In Restaurants as A Factor Influencing Customer Satisfaction.*, hal. 10-14.
- Pertiwi, M. P. (2016). Membangun Ide dengan *Design Thinking*. Jakarta selatan: Plus Team.

- Pinilih, M., & Shaferi, I. (2015). Perilaku Mahasiswa dalam Memilih Tempat Makan. *Jurnal Probisnis* vol. 8 no. 1, 59.
- Ramadhan, Ali. (2016). *Eksplorasi Fisik Material Triplek*. Jakarta: universitas Mercu Buana.
- Sugiharto. (2019). Perancangan Mebel Multifungsi untuk Kantin Gedung W Universitas Kristen Petra Surabaya. *Jurnal Intra* Vol.7, Hal. 28-29.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: remaja roda karya.
- Trisnawati .S.Pd, R. (2013). *Tata hidang 1*. Depok: Direktorat Pembinaan SMK. Depok: Direktorat Pembinaan SMK.
- Warisan, J., & Harianto, A. (2018). Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen dalam Memilih. *Jurnal mahasiswa*, 43-44.

©UKDWN