LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN SARANA PEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN UNTUK LAYANAN PENGANTARAN MAKANAN OLEH OJEK *ONLINE*

Disusun Oleh:

Antocio Silaban

62180076

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2022

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	: Antocio Silaban
NIM	: 62180076
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:

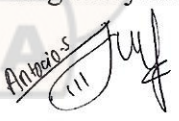
"PENGEMBANGAN SARANA PEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN UNTUK LAYANAN PENGANTARAN MAKANAN OLEH OJEK *ONLINE*"

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 : 27 Januari 2023

Yang menyatakan



(Antocio Silaban)
NIM.62180076

DUTA WACANA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PENGEMBANGAN SARANA PEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN UNTUK LAYANAN PENGANTARAN MAKANAN OLEH OJEK *ONLINE*

telah diajukan dan dipertahankan oleh

Nama : Antocio Silaban

NIM : 62180076

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 9 Januari 2023

Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. (Dosen Pembimbing I)	1.
2. Winta Tridhatu Satwikasanti, M.Sc., Ph.D. (Dosen Pembimbing II)	2.
3. R. Tosan Tri Putro, S. Sn., M.Sn. (Dosen Penguji I)	3.
4. Marcellino Aditya, S.Ds., M.Sc. (Dosen Penguji II)	4.

Yogyakarta, 27 Januari 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain,	Ketua Program Studi Desain Produk,
Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A.	Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul

PENGEMBANGAN SARANA PEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN UNTUK LAYANAN PENGANTARAN MAKANAN OLEH OJEK *ONLINE*

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 kemudian hari ditemukan bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi dan tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 27 Januari 2023

Antocio Silaban
62180076

DUTA WACANA

PRAKATA

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas penyertaan dan berkat-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "Pengembangan Sarana Pembawa Makanan dan Minuman untuk Untuk mengantar makanan/minuman Ojek *Online*" dengan maksimal. Selesainya laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang diperlukan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain Produk di Universitas Kristen Duta Wacana. Banyak pihak yang sudah mendukung penulis dan terlibat selama proses pembuatan tugas akhir ini dilakukan, maka dari itu penulis ingin menyampaikan syukur dan terima kasih secara khusus kepada:

1. Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds., selaku dosen pembimbing 1 yang sudah memberikan bimbingan kepada penulis selama proses pembuatan tugas akhir ini.
2. Winta Tridhatu Satwikasanti, M.Sc., Ph.D., selaku dosen pembimbing 2 yang sudah memberikan bimbingan kepada penulis selama proses pembuatan tugas akhir ini.
3. Keluarga tercinta, Bapak dan Mama yang selalu memberikan dukungan moral maupun material kepada penulis mulai dari awal kuliah hingga akhir perkuliahan.
4. Csejuta yang telah membantu penulis dalam proses produksi produk tugas akhir.
5. Pengemudi ojek *online* yang telah bersedia menjadi responden pada proses pembuatan tugas akhir.
6. Seluruh sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan, bantuan, semangat, dan doa kepada penulis selama pembuatan tugas akhir.

Terselesaikannya laporan tugas akhir ini tidak luput dari kekurangan yang dilakukan penulis. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kesalahan yang kurang berkenan pada laporan ini. Penulis berharap mendapatkan saran serta kritik yang membangun agar dapat lebih berguna pagi pembaca di kemudian hari. Sekian yang dapat penulis sampaikan, terima kasih.

Yogyakarta, 27 Januari 2023

Antocio Silaban

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SARANA PEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN UNTUK LAYANAN PENGANTARAN MAKANAN OLEH OJEK *ONLINE*

Ojek *online* merupakan salah satu jasa yang saat ini sedang marak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Salah satu fitur dari aplikasi ojek *online* yang ada saat ini adalah jasa pesan antar makan secara *online*. Dalam menjalankan aktivitasnya pengemudi ojek *online* perlu menjaga kondisi makanan agar tetap baik ketika sampai ke konsumen. Upaya yang diberikan perusahaan untuk membantu hal ini adalah dengan menyediakan tas untuk mengantar makanan/minuman. Namun berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 71,9% saat ini tidak menggunakan tas yang sudah disediakan tersebut. Mayoritas responden kuesioner menyatakan bahwa ukuran tas yang ada saat ini terlalu besar sehingga menghabiskan tempat dan tidak sesuai dengan ukuran makanan yang dibawa. Berdasarkan permasalahan yang ada, perancangan ini akan mendesain tas untuk mengantar makanan/minuman yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengemudi agar suhu makanan dan minuman yang dibawa tetap hangat atau dingin ketika sampai kepada konsumen. Metodologi yang digunakan dalam penelitian adalah observasi kemudian pada tahap pengembangan metodologi yang digunakan adalah kuantitatif . Langkah pertama dari metode ini adalah dengan melakukan observasi lapangan untuk mengetahui desain dan fitur tas yang ada saat ini. Selanjutnya dilakukan pengambilan data dari sampel yang didapatkan dari penyeberan kuesioner ke 32 pengemudi ojek *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 84,4% pengemudi membutuhkan sarana untuk membawa makanan dan minuman. Arah rekomendasi desain yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan adalah mengenai ukuran, material, fitur, dan kenyamanan tas untuk mengantar makanan/minuman yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan pengemudi ojek *online*.

Kata kunci : pengemudi ojek *online*, layanan pengantaran makanan, tas untuk mengantar makanan/minuman

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF FOOD AND BEVERAGE CARRYING FACILITIES FOR FOOD DELIVERY SERVICES BY ONLINE MOTORCYCLE DRIVERS

Online motorcycle drivers are a service that is currently being used by the citizen of Indonesia. One of the features of the online motorcycle drivers application that exists today is online food delivery services. In carrying out their activities online motorcycle drivers drivers need to maintain food conditions so that they remain good when they reach consumers. The company's effort to help with this activity is by providing bags to deliver food/drinks. However, based on the results of the questionnaire, as much as 71.9% currently do not use the provided bags. The majority of the questionnaire respondents stated that the size of the bag currently available is too large to take up space and does not match the size of the food being carried. Based on the existing problems, this design will design a bag to deliver food/drinks according to the driver's needs and comfort so that the temperature of food and drinks brought are still hot or cold when they reach the consumer. The methodology used in this research is observation then in the development stage the methodology used is quantitative. The first step of this method is to conduct field observations to find out the design and features of the bags that exist today. Furthermore, data collection was carried out from samples obtained from distributing questionnaires to 18 online motorcycle drivers drivers. The results showed that 84.4% of drivers needed a means to carry food and drinks. The direction of design recommendations obtained from the results of research conducted is regarding the size, material, features, and convenience of bags for delivering food/drinks that are comfortable and according to the needs of online motorcycle drivers drivers.

Keywords: online motorcycle drivers, food delivery services, bags for delivering food/drinks

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN iii
PRAKATA iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR ISTILAH xiii
BAB I 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan dan Manfaat 3
1.4 Ruang Lingkup Penelitian 3
1.5 Metode Desain 4
BAB II 6
2.1. Ojek *Online* 6
2.2. Layanan Pesan Antar Makanan 6
2.3. Standar Ergonomi Penggunaan Tas Saat Berkendara dengan Motor 7
2.4. *Food Delivery Bag* 8
2.5. Metode Penelitian 9
2.6. Aspek-Aspek yang Berperan Dalam Perancangan Produk 10
BAB III 15
3.1 Data Lapangan 15

3.2 Hasil Wawancara Dengan Driver.....26
3.3 Produk Eksisting 28
3.4. Pembahasan Hasil Penelitian 29
3.5. Arah Rekomendasi Desain.....30
BAB IV 31
4.1 *Problem Statement* 31
4.2 *Design Brief* 31
4.3 Atribut Produk.....31
4.4 *Image Board*.....32
4.5. Sketsa Ide (*Ideation*) 33
4.6. Iterasi.....36
4.7. Purwarupa (*Prototype)* 37
4.8. Evaluasi Produk (*test*) 40
4.9. Spesifikasi Produk.....45
BAB V.....47
5.1. Kesimpulan 47
5.2. Saran.....48
DAFTAR PUSTAKA xiv
LAMPIRAN..... xvi

DUTA WACANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Antropometri Penggunaan Tas Saat Berkendara Tampak Samping 7

Gambar 2.2. Antropometri Penggunaan Tas Saat Berkendara Tampak Samping 8

Gambar 2.3. Trunab *Food Delivery* 9

Gambar 2.4. Musbus 9

Gambar 2.5. Freshie 9

Gambar 2.6. Kain Parasut 12

Gambar 2.7. *Aluminium Foil* 12

Gambar 2.8. Resleting 12

Gambar 2.9. Webbing 13

Gambar 2.10. Ring Segitiga 13

Gambar 2.11 Kepala Sodok 13

Gambar 2.12. Pengait 13

Gambar 2.13. Bantalan Pundak 14

Gambar 2.14. *Skotchlite* 14

Gambar 2.15. *Ring* D 14

Gambar 3.1. Diagram Jenis Kelamin Responden 15

Gambar 3.2. Diagram Umur Responden 15

Gambar 3.3. Diagram Aplikasi Ojek *Online* Tempat Responden Bekerja 16

Gambar 3.4. Diagram Waktu Kerja Responden Per Hari 17

Gambar 3.5. Diagram Rata-Rata Pesanan Responden Setiap Hari 17

Gambar 3.6. Jenis Pesanan yang Sering Dibawa Responden 18

Gambar 3.7. Jenis Makanan yang Sering Dipesan Konsumen Menurut Responden 18

Gambar 3.8. Persentase Responden Mendapat *Rating* Buruk Akibat Kondisi Makanan Tidak Panas/Dingin Lagi 19

Gambar 3.9. Diagram *Rating* Buruk Mempengaruhi Akun Responden 19

Gambar 3.10. Diagram Kendala yang Sering Dihadapi Responden 20

Gambar 3.11. Diagram Responden Menggunakan Sarana untuk Mengantar Makanan/Minuman 21
Gambar 3.12. Diagram Alasan Responden Tidak Menggunakan Sarana 21
Gambar 3.13. Diagram Persentase Responden Membutuhkan Sarana Membawa Makanan dan Minuman 22
Gambar 3.14. Diagram Pentingnya Penggunaan Material Anti Air 22
Gambar 3.15. Pengembangan Fitur Tas Untuk mengantar makanan/minuman (1) 23
Gambar 3.16. Pengembangan Fitur Tas Untuk mengantar makanan/minuman (2) 23
Gambar 3.17. Diagram Daya Beli Responden 24
Gambar 3.18. Etnografi Responden (1) 25
Gambar 3.19. Etnografi Responden (2) 25
Gambar 3.20. Etnografi Responden (3) 26
Gambar 3.21. Observasi Evaluasi Produk Eksisting 1 26
Gambar 3.22. Observasi Evaluasi Produk Eksisting 2 27
Gambar 3.23. Observasi Evaluasi Produk Eksisting 3 27
Gambar 3.24. Observasi Evaluasi Produk Eksisting 4 27
Gambar 3.25. Tas *Food Delivery* Shopee Food 28
Gambar 3.26. Tas *Food Delivery* Gofood 28
Gambar 3.27. Tas *Food Delivery* Maxim 28
Gambar 3.28. Tas *Food Delivery* GrabFood 29
Gambar 4.1. *Image Board* 32
Gambar 4.2. Sketsa Ide 1 33
Gambar 4.3. Studi Model 1 34
Gambar 4.4. Sketsa Ide 2 34
Gambar 4.5. Sketsa Ide 3 34
Gambar 4.6. Sketsa Ide 4 34
Gambar 4.7. Studi Model 2 35
Gambar 4.8 Sketsa Ide 5 35
Gambar 4.9. Iterasi 1 36
Gambar 4.10. Iterasi 2 36

DUTA WACANA

Gambar 4.11. Iterasi 3 37
Gambar 4.12. *Prototype* 1.1. 37
Gambar 4.13. *Prototype* 1.2. 38
Gambar 4.14. *Prototype* 1.3. 38
Gambar 4.15. *Prototype* 2.1. 38
Gambar 4.16. *Prototype* 2.2. 39
Gambar 4.17. *Prototype* 2.3. 39
Gambar 4.18. *Prototype* 3.1. 39
Gambar 4.19. *Prototype* 3.2. 40
Gambar 4.20. Evaluasi Produk Pengemudi 1 41
Gambar 4.21. Evaluasi Produk Pengemudi 2 41
Gambar 4.22. Evaluasi Produk Pengemudi 3 41
Gambar 4.23. Evaluasi Produk Pengemudi 4 42
Gambar 4.24. Evaluasi Produk untuk Mengantarkan Pesanan ke Konsumen 45

DUTA WACANA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pengalaman yang Dialami Pengemudi Ojek Online 24

Tabel 3.2. Hasil Wawancara dengan Pengemudi 26

Tabel 3.3. Produk Eksisting 28

Tabel 4.1. Atribut Produk 31

Tabel 4.2. Sketsa Ide 33

Tabel 4.3. Iterasi 36

Tabel 4.4. Purwarupa 37

Tabel 4.5. Evaluasi Produk 41

Tabel 4.6. Uji Coba Ketahanan Suhu Makanan Dengan Menggunakan Sarana 42

Tabel 4.7. Uji Coba Ketahanan Suhu Makanan Tanpa Menggunakan Sarana 43

Tabel 4.8. Uji Coba Ketahanan Suhu Minuman Dengan Menggunakan Sarana 43

Tabel 4.9. Uji Coba Ketahanan Suhu Minuman Dengan Menggunakan Sarana 44

Tabel 4.10. Spesifikasi Produk 46

DUTA WACANA

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Arti
Adjustable	Sesuatu yang dapat diatur atau disesuaikan sesuai kebutuhan
Back pack	Tas punggung
Cup Holder	Wadah untuk meletakkan tempat minuman
Ojek *Online*	Layanan kendaraan roda dua seperti motor dan sepeda yang digunakan untuk membawa penumpang melalui jaringan internet
Powerbank	Alat elektronik yang digunakan untuk mengisi daya atau baterai pada alat elektronik lain misalnya *handphone*
Rating	Penilaian
Sling Bag	Salah satu jenis tas yang umumnya digunakan dengan cara menyelempangkan tas ke bahu atau pundak
Tote Bag	Salah satu jenis tas yang umumnya digunakan dengan cara dijinjing

DUTA WACANA

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi transportasi *online* dan antar pesan makanan *online* sangat berkembang di Indonesia. Menurut Astutik (2020), pada bulan Maret 2020 pengguna aplikasi transportasi *online* di Indonesia mencapat 21,7 juta pengguna. Pada survei yang dilakukan oleh We Are Social menunjukan bahwa 74,4% pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi antar pesan makanan. Data ini diambil pada bulan Februari 2021 dan merupakan persentase yang paling tinggi di dunia. Tingginya persentase penggunaan aplikasi transportasi *online* dan pesan antar makanan *online* berpengaruh dengan jumlah pengemudi aplikasi ini.

Perusahaan ojek *online* menyediakan beberapa atribut yang dibutuhkan pengemudi saat bekerja. Berdasarkan artikel pada situs resmi Gojek, perusahaan menyediakan helm, jaket, dan tas makanan bagi pengemudi Gofood. Hasil kuesioner yang sudah disebarkan melalui *google form* kepada 32 pengemudi pesan antar makanan *online* menunjukkan bahwa 84,4% pengemudi membutuhkan tas atau *box* sebagai sarana membawa makanan dan minuman. Akan tetapi di lain sisi 71,9% pengemudi tidak menggunakan tas atau *box* sebagai sarana membawa makanan dan minuman. Alasan yang melatarbelakangi adalah tas atau *box* makanan yang disediakan oleh perusahaan memiliki ukuran yang terlalu besar sehingga menghabiskan banyak tempat. Hal tersebut dikarenakan kendaraan yang digunakan pengemudi ketika mengantarkan makanan adalah motor. Menurut Peranginangin dan Vincent (2021), ukuran tas yang terlalu besar membuat pengemudi ojek *online* kurang nyaman ketika menggunakan tas tersebut ketika berkendara menggunakan motor. Selain itu, tas yang disediakan perusahaan cukup menyulitkan untuk disimpan ketika tidak digunakan karena ukutan tas yang terlalu besar dan ruang penyimpanan di motor kecil.

Sarana untuk membawa makanan dan minuman penting dimiliki oleh pengemudi pesan antar makanan *online*. Menurut Peranginangin dan Vincent (2021), penggunaan sarana untuk membawa makanan dan minuman sangat penting bagi pengemudi antar pesan makanan *online* terutama ketika cuaca hujan. Kondisi

cuaca hujan ini berpengaruh kepada kondisi makanan saat sampai ke konsumen. Penggunaan tas atau *box* makanan dan minuman dapat membantu menjaga agar makanan tetap dalam kondisi yang baik di tangan konsumen walaupun dibawa dalam keadaan hujan. Kondisi makanan yang sampai ke tangan konsumen merupakan salah satu hal yang penting untuk menjaga *rating* pengemudi. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, hasil kuesioner menunjukkan 56,3% pengemudi menyatakan bahwa mereka pernah mendapat *rating* yang buruk akibat kondisi makanan yang diterima konsumen tidak baik. *Rating* merupakan hal yang perlu dijaga oleh setiap pengemudi untuk menunjukkan performa baik kepada konsumen dan perusahaan. *Rating* yang buruk juga dapat mempengaruhi jumlah pesanan pengemudi yang didapatkan dari aplikasi. Semakin buruk *rating* maka pengemudi akan mendapatkan jumlah pesanan yang lebih sedikit dan hal ini tentunya dapat membuat penurunan pendapatan pengemudi itu sendiri. Maka dari itu, pengemudi ojek *online* perlu menggunakan sarana yang dapat mendukung pengemudi untuk menjaga kondisi makanan agar tetap baik ketika sampai ke konsumen. Jika pengemudi ojek *online* menggunakan sarana yang dapat menjaga kondisi makanan, maka pengemudi dapat mengurangi risiko mendapatkan *rating* buruk dari konsumen.

Permasalahan yang dipaparkan sebelumnya menjadi dasar untuk melakukan pengembangan sarana untuk mengantar makanan/minuman yang mendukung aktivitas pengemudi ojek *online.* Sarana untuk mengantar makanan/minuman ini akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan para pengemudi antar pesan makanan *online*. Solusi dari tugas akhir ini akan mendukung aktivitas pengemudi ojek *online* pada layanan pengantaran makanan *online* agar kondisi makanan/minuman yang dibawa tetap dalam kondisi baik ketika sampai ke konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain sarana untuk mengantar makanan/minuman yang dapat digunakan pengemudi, agar suhu makanan dan minuman tetap terjaga ketika sampai ke konsumen?

2. Bagaimana desain sarana untuk mengantar makanan/minuman yang nyaman ketika digunakan dan saat tidak ada pesanan dari konsumen?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Tujuan

- Mengembangkan desain sarana untuk mengantar makanan/minuman agar suhu makanan dan minuman tetap hangat atau dingin ketika sampai ke konsumen.
- Mengembangkan desain sarana untuk mengantar makanan/minuman yang nyaman saat mengantarkan pesanan dan saat tidak ada pesanan dari konsumen.

2. Manfaat

- Konsumen akan merasa senang jika suhu makanan yang diterima masih dalam kondisi yang hangat atau dingin.
- Mengurangi resiko pengemudi ojek *online* mendapatkan *rating* yang buruk akibat kondisi makanan yang diterima konsumen tidak baik lagi.
- Pengembangan sarana untuk mengantar makanan/minuman diharapkan dapat memberikan kenyamanan bagi pengemudi ketika digunakan saat berkendara dan dapat menjaga kondisi suhu makanan yang dibawa pengemudi.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian pada tugas akhir ini adalah:

1. Nasarasumber yang diteliti akan berfokus pada pengemudi ojek *online* yang melakukan aktivitas antar makanan dan minuman.
2. Sarana untuk mengantar makanan/minuman dapat digunakan oleh seluruh pengemudi ojek *online* saat melakukan aktivitas layanan antar makanan dan minuman.
3. Desain sarana untuk mengantar makanan/minuman dapat menjaga kondisi makanan dan minuman agar tetap baik ketika sampai ke konsumen.

DUTA WACANA

1.5 Metode Desain

Metode desain yang digunakan pada tugas akhir ini adalah metode *design thinking* dan metode SCAMPER. Menurut Swarnadwitya (2020), *design thinking* merupakan metode proses berpikir yang digunakan untuk memahami pengguna dan menggali masalah untuk menghasilkan solusi yang belum terlihat sebelumnya. Pada tugas akhir ini metode *design thinking* digunakan untuk permasalahan yang ada dan untuk menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Yunizha (2021), terdapat 5 tahapan pada metode *design thinking* yaitu *emphatize, define, ideate, Prototype,* dan *test.*

Metode lain yang digunakan pada tugas akhir ini adalah metode SCAMPER. Menurut Eberle (1996), metode SCAMPER digunakan untuk menghasilkan produk berdasarkan hasil *brainstorming* kreatif baik secara kelompok maupun individu. Pada tugas akhir ini metode SCAMPER digunakan pada tahap *ideate* pada proses *design thinking*. SCAMPER merupakan singkatan dari tujuh elemen, yaitu *substitute, combine, adapt, modify, put to another, eliminate,* dan *rearrange.* Berikut merupakan pemaparan dari tujuh elemen pada metode SCAMPER yang digunakan pada penelitian untuk menghasilkan produk yang kreatif:

1. *Substitute* : Mengganti bentuk tas untuk mengantar makanan/minuman sehingga dapat menghemat tempat ketika digunakan saat berkendara dengan motor.
2. *Combine* : Menggabungkan material bahan tas yang kuat namun tetap ringan dan tahan air.
3. *Adapt* : Mengembangkan desain sarana untuk mengantar makanan/minuman agar dapat meminimalkan pengunaan ruang saat tidak digunakan.
4. *Modify* : Memodifikasi bentuk dan fitur sarana untuk mengantar makanan/minuman agar dapat membesar dan memperkecil sesuai kebutuhan pengemudi.
5. *Put to another* : Dapat digunakan oleh pengemudi ojek *online* dan seluruh masyarakat yang membutuhkan sarana untuk membawa makanan dan minuman ketika berkendara menggunakan motor.

DUTA WACANA

6. *Eliminate* : Menyederhanakan bentuk tas untuk mengantar makanan/minuman yang kurang nyaman dan menghabiskan banyak tempat.
7. *Rearrange* : Menyusun kembali ide-ide yang sudah dikembangkan dan menemukan kekurangan dari ide-ide tersebut.

DUTA WACANA

BAB V
PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan tugas akhir berdasarkan pengembangan produk tas sarana untuk membawa makanan dan minuman adalah sebagai berikut :

- Desain sarana untuk membawa makanan dan minuman ini sudah dapat berfungsi untuk menjaga suhu makanan dan minuman agar tetap stabil dengan menggunakan bahan *Aluminium Foil* sebagai lapisan pada bagian dalam tas.
- Suhu makanan jauh lebih stabil dengan menggunakan sarana pembawa makanan/minuman dibandingkan dengan tidak menggunakan sarana pembawa makanan/minuman.
- Persentase perubahan suhu makanan lebih besar jika tidak menggunakan sarana pembawa makanan dan minuman, yaitu sebesar -45.19%. Sedangkan persentase perubahan suhu makanan menggunakan sarana adalah sebesar -21.18%.
- Konsumen merasa puas dengan makanan yang dibawa menggunakan sarana pembawa makanan/minuman karena makanan yang diterima masih hangat dan minuman yang diterima masih dingin dengan ukuran es batu yang masih besar.
- Menurut calon pengguna, desain sarana sudah nyaman digunakan untuk mengantar makanan karena ukuran dapat diatur sendiri oleh pengguna. Terutama pada bagian tali yang lebar dan bisa diatur ukuran panjang atau pendeknya sesuai kebutuhan pengguna.
- Penggunaan bahan parasut pada bagian lapisan luar sangat cocok karena karakteristik kain ringan namun bersifat tahan air yang menguntungkan jika digunakan berkendara saat keadaan hujan. Selain itu, dapat melindungi makanan dan minuman yang berada didalam tas.
- Desain sistem tas yang dapat ditutup dan dibuka sesuai keperluan membuat pengguna tidak kesulitan saat tas sedang tidak digunakan/sedang menunggu orderan karena ukuran tas kecil saat sedang ditutup.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan proses pengembangan produk tas sarana untuk membawa makanan dan minuman adalah sebagai berikut:

- Pengembangan tas selanjutnya dapat lebih spesifik untuk tas membawa minuman atau makanan dengan perubahan kondisi bentuk yang ekstrim.
- Pengembangan desain tas dengan mekanisme melipat, dapat dilakukan pada jenis tas lain.
- Penggunaan tas dapat digunakan pada aktivitas selain mengantar makanan, yang membutuhkan konsistensi suhu pada makanan atau minuman.

DUTA WACANA

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (1998). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek.* Jakarta: PT. Rineka Cipta

Astawan, M. (2008). Keunggulan *Aluminium Foil* & Logam. Jakarta: Departemen Perindustrian (Direktorat Jenderal Industri Kecil Menengah)

Astutik, Y. (2020). *21,7 juta masyarakat Indonesia pakai transportasi online*. Diambil dari https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200317150135-37-145529/217-juta-masyarakat-indonesia-pakai-transportasi-online

Brown, Patty dan Rice, Jannett. (2001). Ready-to-Wear Apparel Analysis, 4th Ed. New Jersey: Prentice Hall

Cerier, Alison B. (2005). Singer: The Complete Photo Guide to Sewing. Chanhassen: Creative Publishing International.

Cindy, Gabriella. (2019). Perancangan Jaket Runningwater Repellent Berdesain Trendy Untuk Iklim Tropis Pada Brand Gale. *The Fashion Journal. 1*(1), 65-95

Eberle, Bob. (1996). *Games for imagination development*. Diambil dari https://books.google.co.id/books?id=0Gmx_jr64RMC&redir_esc=y

Gojek. (2023). *Cara daftar jadi mitra goride.* Diambil dari https://www.gojek.com/id-id/driver/cara-daftar-goride/

KBBI. (2022). *Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI)*. Diambil dari https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ojek

Lexy, J. (2000). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Nasution. (1992). *Metode penelitian naturalistic kualitatif,* Bandung: Penerbit Tarsito

Nugraha, A. R. (2020). *Organisasi ojol: ada 4 juta driver ojol di Indonesia.* Diambil dari https://kumparan.com/kumparantech/organisasi-ojol-ada-4-juta-driver-ojol-di-indonesia-1tBrZLEXOEI/full

DUTA WACANA

Peranginangin, E. dan Vincent. (2021). Implementasi Design Thinking Pada Proses Desain Tas Transportasi Barang untuk Pengendara Roda Dua. *Jurnal Syntax Admiration. 3*(2), 487-499

Satriardi, Meirizha, N., & Darmawan, F. (2016). Perancangan tas ransel yang ergonomis untuk pencegahan rasa nyeri pada punggung. *PROSIDING 1th Celscitech-UMRI 206,* 1(1), 102-111

Setiawan, T., Suharjo, B., & Syamsun, M. (2018). Strategi pemasaran *online* umkm makanan (studi kasus di Kecamatan Cibinong). *Manajemen IKM,* 13(2), 116-126

Sitompul, Rycha. (2017). *Perancangan Produk Delivery Box Usaha Kuliner Menggunakan Metode Quality Function Deployment,* [Skripsi S1, Universitas Brawijaya] Brawijaya Knowledge Garden http://repository.ub.ac.id/2285/

Swarnadwitya, A. (2020). Design Thinking : Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapanya. Binus University. https://sis.binus.ac.id

Syamsuddin, L. (2001). *Manajemen keuangan perusahaan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Taufik, Masjono, A., Kurniawan, I., & Karno. (2020). Peranan platform *Food Delivery service* dalam mendukung *marketing mix* ukm di masa *new normal*. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta,* 22(2), 121-129

Yunizha, V. (2021). Apa itu Design Thinking ? Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan. Diakses dari https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking

DUTA WACANA