

RE-DESIGN BISNIS RUMAH MAKAN DENGAN MEMPERTIMBANGKAN ASPEK ADDED VALUE DI MASA PANDEMI

Dene Herwanto¹, Laila Zohrah², Ade Andhika Saputra³, Hamdani Hamdani⁴

^{1,2,3}Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Singaperbangsa Karawang
^{11,2,3}Jl. H.S. Ronggowaluyo, Telukjambe Timur, Karawang 41361, Indonesia
e-mail: ¹deneherwanto@yahoo.com, ²lailazohrah5@gmail.com,
³adeandika0405@gmail.com, ⁴hamdanixsitsmb@gmail.com

Abstrak

Rumah makan atau restoran merupakan salah satu bisnis yang memiliki prospek tinggi mengingat makanan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Bisnis rumah makan atau restoran di Kabupaten Karawang, Jawa Barat saat ini berkembang pesat serta menimbulkan persaingan ketat. Para pelaku bisnis rumah makan atau restoran dituntut untuk memberikan pelayanan yang terbaik untuk konsumen. Selain dari segi kualitas dan citarasa makanan, desain ruangan rumah makan atau restoran juga perlu diperhatikan. Namun, pada praktiknya, rumah makan atau restoran lebih sering terfokus pada nilai komersial yang dihasilkan, serta kurang memperhatikan aspek desain ruangnya. Penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan rancangan rumah makan dengan mengangkat konsep added value dalam desain ruangan interiornya sehingga rumah makan memiliki ciri khas atau karakter yang dapat memberikan pengalaman tersendiri pada pelanggan. Meskipun dari nilai ekonomisnya, dengan mempertimbangkan aspek added value ini akan terasa mahal pada awal pembangunan rumah makan karena adanya material-material khusus, tetapi akan berdampak pada bertambahnya konsumen yang datang setiap harinya. Hasil akhir dari penelitian ini berupa re-design rumah makan yang sudah mempertimbangkan konsep added value dalam desain interiornya.

Kata Kunci: *bisnis rumah makan, added value, re-design.*

Abstract

A restaurant is a high prospects business considering that food is one of the basic human needs. The restaurant business in Karawang Regency, West Java is currently growing rapidly and is creating intense competition. Restaurant business people are required to provide the best service for consumers. Apart from the quality and taste of food, the design of the restaurant also needs to be considered. However, in practice, restaurants are more often focused on the commercial value they produce, and they pay less attention to the design aspects of the room. This study aims to produce a restaurant design by raising the concept of added value in the interior design of the room so that the restaurant has a characteristic or character that can provide special experience to customers. Even though from the economic value, considering the added value aspect, it will feel expensive at the beginning of the restaurant construction because of the special materials, but it will have an impact on the increasing number of consumers who come every day. The final result of this research is a restaurant re-design that has considered the concept of added value in its interior design.

Keywords: *restaurant business, added value, re-design.*

1. PENDAHULUAN

Bisnis rumah makan atau restoran berkembang pesat di daerah Kabupaten Karawang. Rumah makan atau restoran termasuk salah satu bisnis yang dapat dikatakan memiliki prospek yang tinggi [1]. Mengingat makanan merupakan salah satu kebutuhan

pokok manusia. Di daerah Kabupaten Karawang saat ini, makanan dapat menjadi sebuah ikon pariwisata atau ciri khas masing-masing daerah. Hal ini dapat dilihat bahwa banyak tingkat konsumsi masyarakat, baik itu pada jam kerja sampai dengan tengah malam.

Sebagai sebuah ikon, maka rumah makan atau restoran ini dapat menjadi sebuah *trendsetter* bagi masyarakat atau dapat memengaruhi masyarakat terhadap pola hidup. Dengan mengangkat konsep *added value* pada rumah makan atau restoran. Namun, pada praktiknya, rumah makan atau restoran lebih sering terfokus pada nilai komersil yang dihasilkan [2]. Perkembangan bisnis saat ini menimbulkan persaingan ketat. Para pelaku bisnis rumah makan atau restoran dituntut untuk memberikan pelayanan yang terbaik untuk konsumen. Sebenarnya, selain dari segi kualitas dan citarasa makanan tersendiri, desain ruangan juga perlu untuk diperhatikan.

Ruangan interior sebuah rumah makan atau restoran memerlukan sebuah ciri khas atau karakter desain tersendiri. Karakter inilah yang nantinya akan memberikan nuansa pada ruangan yang memberikan pengalaman tersendiri pada konsumen [3]. Dalam hal ini masih jarang rumah makan atau restoran yang mempertimbangkan aspek *added value* pada desainnya. Disamping meningkatkan nilai komersil yang dihasilkan selain rumah makan atau restoran *vegetarian* yang memang tujuannya adalah menyelamatkan bumi atau lingkungan [4]. Oleh karena ini perlunya mengangkat aspek *added value* yang sadar akan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, selain hanya menghasilkan *profit*.

Di daerah Kabupaten Karawang, masih banyak rumah makan atau restoran yang masih bergantung pada konsep yang dirasa tidak mempertimbangkan aspek *added value*. Dalam pengaplikasiannya sendiri banyak yang menganggap *added value* adalah sesuatu yang mahal [5]. Mahal disini karena dalam perancangan rumah makan atau restoran tersebut banyak menggunakan *material-material* khusus yang memang membutuhkan biaya produksi yang tinggi. Hal seperti demikian sebenarnya dapat di upayakan untuk mengaplikasikan teknis-teknis tertentu dalam konstruksinya [2]. Dengan upaya ini diharapkan banyak rumah makan atau restoran yang dapat mempertimbangkan aspek *added value* pada perancangannya.

Dari nilai ekonomisnya memang dengan mempertimbangkan aspek *added value* ini mungkin akan terasa mahal hanya diawalnya dengan *material-material* khusus. Akan tetapi akan berdampak pada peminat datangnya konsumen yang selalu bertambah setiap harinya. Dalam penggunaan bahan kembali untuk di renovasi "*recycling*" akan terasa sangat membantu dalam pengeluaran biaya [3]. Selain itu, dengan mempertimbangkan aspek *added value* ini juga akan menciptakan citra positif pada pelanggan dan memberikan kontribusi untuk menarik pelanggan [6]. Khususnya para pecinta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, akademisi dan lain-lainnya yang membantu menambah *added value* rumah makan atau restoran sehingga lebih bergengsi.

Dalam upaya untuk menciptakan *re-design* yang berkelanjutan, perlu untuk memahami hubungan timbal balik antara 3 elemen dasar, yaitu manusia sebagai subyek pengisi ruang dan sebagai subyek yang melakukan aktifitas, ruang sebagai wadah untuk mengakomodasi manusia beraktifitas dan *added value* yaitu segala sesuatu yang berada disekitar manusia. Untuk itu diperlukan hubungan timbal balik antara ketiga elemen ini untuk membangun sebuah *re-design* yang berkelanjutan yang saling bersinergi antara satu sama lain.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini ditujukan untuk mendapatkan rancangan rumah makan di daerah Kabupaten Karawang, Jawa Barat dengan mempertimbangkan aspek *added value* yang akan menimbulkan citra positif pada pelanggan dan meningkatkan gengsi rumah makan sehingga diharapkan dapat menarik pelanggan lebih banyak dan pada akhirnya memberikan keuntungan yang lebih baik bagi rumah makan.

Penelitian oleh Nur Fahdilah dan M. Rusdi Tanjung: *Cafe coffee* adalah salah satu perusahaan yang baru bergerak di bidang *coffee shop* atau *cafe* yang menyediakan tempat tongkrongan bersantai sambil menikmati aneka kuliner terletak di kawasan Medan. Dengan konsep *rustic modren* dan dipadukan dengan *street art*. Unsur yang akan diterapkan pada *cafe coffee* ini adalah unsur *rastic modern* dan dipadukan dengan *street art* di dalamnya, bertujuan menampilkan dan mengabungkan 2 unsur yang berbeda antara *rustic* dan *street art* yang menjadi satu kesatuan yang seimbang dengan bentuk *interior* bangunan serta dapat memberikan nilai komersial dimana *interior cafe coffee* dikategorikan sebagai barang modal yang memiliki nilai ekonomi dan produksi, yang pada suatu saat bisa memberikan keuntungan pada pemilik perusahaan [7].

Penelitian oleh Alifia Wida Izzati, Yuni Maharani dan Dudy Wiyancoko: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kenyamanan duduk pengunjung di kafe. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan melakukan observasi dan pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap kafe yang dijadikan studi kasus pada penelitian ini. Data yang didapatkan kemudian di olah dan dianalisis. Hasil analisis kemudian dilakukan uji validasi akhir pada penelitian untuk memastikan kecocokan hasil observasi dan pengamatan dengan uji validasi yang telah dilakukan. Hasil temuan penelitian berupa rekomendasi desain dan tata letak sarana duduk yang baik bagi pengunjung kafe [8].

Penelitian oleh Evelyn Lim dan Luciana Kristanto: Metode yang digunakan adalah kuantitatif berupa data pengukuran dari perhitungan dan kualitatif berupa data fisik/dokumentasi dari restoran *domicile kitchen and lounge* yang akan dikaitkan pada teori/konsep dari restoran, pencahayaan dan kualitas visual yang dipilih dan dijabarkan secara deksriptif. Analisis menghasilkan mengenai pencapaian konsep perancangan dari restoran mengenai pengaturan tata cahaya, pengaturan tata letak meja serta kaitannya dengan kualitas visual yang dirasakan oleh pengunjung dari konsep setiap zona yang ditetapkan pada restoran ini. Dapat disimpulkan bahwa kebutuhan mengenai tata ruang dan konsep pada setiap zona di restoran ini oleh pemilik sudah terpenuhi. Pencahayaan di siang hari telah terpenuhi, sedangkan pada malam hari sebagian besar dari zona kurang dari standar. Pencahayaan di setiap zona tidak dibuat sama, melainkan berbeda-beda dengan menggunakan elemen dekoratif, kekuatan lampu, peletakannya agar tidak terjadi kebosanan pengunjung [9].

Penelitian oleh Albertus Adi Putra, Adi Santosa dan Poppy Firtatwentyana Nilasari: Penelitian ini untuk mengetahui tingkat kenyamanan ruang kafe dengan desain *interior* yang *instagramable* dengan menggunakan *Carpentier Kitchen* dengan *Threelogy Coffee* sebagai studi kasus. Bermunculannya kafe-kafe dengan desain *interior* yang *instagramable* membuat peneliti tertarik mengadakan penelitian untuk mengetahui tingkat kenyamanan ruang kafe-kafe tersebut. Teknik analisa ini adalah triangulasi sumber data dengan menggunakan orang sebagai data untuk membantu mengetahui tingkat kenyamanan ruang dari studi kasus kafe yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Threelogy Coffee* mempunyai tingkat kenyamanan ruang sedikit lebih baik daripada *Carpentier Kitchen* [10].

Penelitian oleh Ria Arifianti: Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif, Sedangkan Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ritel Modern menggunakan jenis tata letak ritel. Penataan tata letak didasarkan untuk memberikan kenyamanan bagi konsumen ketika berbelanja. Selain itu penempatan layout yang baik akan memberikan dampak dan meningkatkan daya saing. Adapun saran yang diberikan adalah Adanya petunjuk yang jelas tentang penempatan barang, sehingga tidak memusingkan konsumen ketika berbelanja [11].

2. METODE PENELITIAN

2.1. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Data yang digunakan adalah data dari Objek Perancangan: Koperasi Pengurus Cabang Nahdlatul Ulama (PCNU) Karawang. Data lapangan yang diperlukan adalah data yang berhubungan dengan perancangan sebuah rumah makan restoran yang meliputi denah, tampak, potongan bangunan yang akan dirancang. Pengolahan data dilakukan dengan menyaring data-data sesuai dengan data yang diperlukan dan kemudian dibandingkan atau menggunakan metode komparatif. Agar dapat di analisis lebih lanjut kemudian disusun berdasarkan permasalahan yang ada. Pengolahan data yang telah melalui proses komparatif tersebut disaring. Sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan untuk data *non-fisik* maupun data fisik menggunakan data pembanding sejenis untuk perancangan rumah makan atau restoran yaitu Koperasi Pengurus Cabang Nahdlatul Ulama (PCNU) Karawang yang juga berada di daerah Kabupaten Karawang. Sebagai bahan literatur menggunakan beberapa sumber seperti buku dan jaringan *internet* untuk bahan referensi. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian akan diambil kesimpulan dari hasil tipologi data untuk dikaji ulang berdasarkan literatur yang ada sebagai *material* untuk perumusan masalah.

2.2 Analisis Permasalahan

Kembali pada tujuan perancangan dan latar belakang masalah yang ada. Perumusan masalah merupakan analisis data yang ada untuk menjawab permasalahan yang timbul pada perancangan dan dapat memecahkan permasalahan yang ada dan memenuhi tujuan perancangan tersebut.

2.3 Re-Design

Dalam *re-design*, data-data baik fisik dan *non-fisik* akan disesuaikan dengan kondisi perancangan. Selain itu akan di artikulasikan sesuai kebutuhan akan perancangan dan optimalisasi fungsi ruang sesuai dengan data yang telah dikumpulkan. Kemudian disusun dan dianalisis, disesuaikan dengan data lapangan yang ada dalam objek perancangan dengan standarisasi yang baik.

2.4 Konsep atau *Layout Re-Design*

Konsep desain merupakan bentuk dari jawaban permasalahan dari onjek perancangan berupa langkah-langkah desain yang akan ditempuh. Sebagai langkah awal dalam pencapaian desain yang terbaik untuk menjawab permasalahan yang ada dalam objek perancangan setelah itu. Maka akan masuk dalam tahap proses *brain storming* proses *re-design*. Mengembangkan beberapa alternatif desain untuk dapat membentuk sebuah konsep yang lebih baik dalam proses mendesain.

2.5 Analisis Pengembangan *Re-Design*

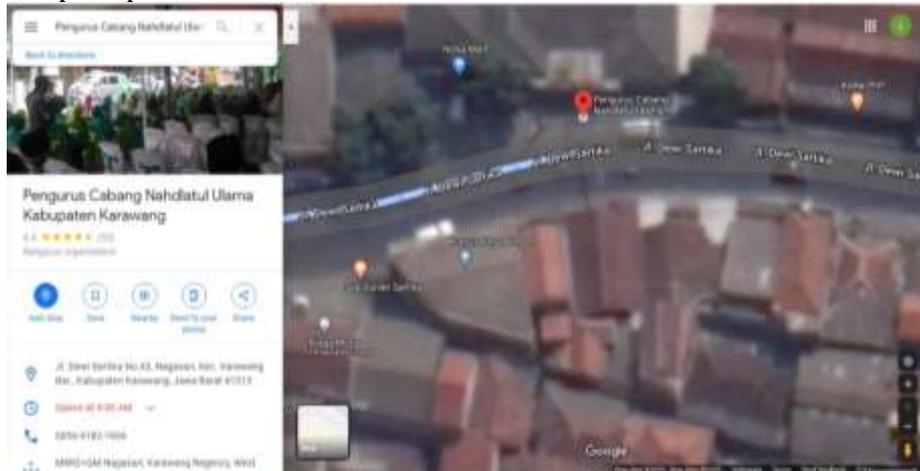
Proses menyempurnakan *re-design* dari skematik desain dan dikaji ulang berdasarkan permasalahan objek perancangan. Sehingga dapat menjadi desain yang dapat memenuhi fungsi, memecahkan masalah pada ruang baik dalam segi teknis maupun estetika di dalamnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data *Eksisting*

Pada penelitian ini maka pengambilan data *eksisting* serta menganalisis kondisi *eksisting* dari tempat yang akan menjadi tempat berdirinya *business plan* ini. Yaitu di sebuah ruko di Jl. Dewi Sartika No. 43, Nagasari, Kecamatan Karawang Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41313. Jadi dapat dikatakan bahwa tujuan dari analisis kondisi *eksisting* adalah sebagai bahan evaluasi atau dasar untuk analisis resiko serta pengembangan dari bisnis yang hendak dibangun. Bisnis rumah makan atau restoran ini akan dibangun di Jl. Dewi Sartika, No. 43. Nagasari, Kecamatan Karawang Barat,

Kabupaten Karawang, Jawa Barat, 41313. Terlihat peta lokasi dari bisnis yang akan dibangun, seperti pada Gambar 1. di bawah ini:



Gambar 1. Lokasi Bisnis Rumah Makan atau Restoran

Terlihat dari Gambar 1. di atas bahwa lokasi bisnis rumah makan atau restoran berada di depan jalan besar, tepatnya jalan Dewi Sartika, No. 43. Tentunya hal tersebut dapat menjadi nilai positif bagi keberlangsungan bisnis. Lalu untuk lebih jelas mengenai tempat atau skema bangunan yang akan dijadikan tempat bisnis ada pada Gambar 2. di bawah ini:



Gambar 2. Bangunan Lokasi Bisnis Rumah Makan atau Restoran

Terlihat pada gambar 2. di atas, bangunan yang akan menjadi tempat bisnis rumah makan atau restoran ini terdiri dari 2 lantai. Bangunan tersebut bekas sebuah toko bernama *Nusa Mart* yang nantinya akan di rombak untuk bisnis rumah makan atau restoran ini.

3.2 Penilaian Kondisi Eksisting

Kondisi *eksisting* penting untuk dianalisis, hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kondisi *real* (fakta dilapangan) mengenai tempat atau lokasi yang menjadi tempat berlangsungnya bisnis. Dengan mengetahui keadaan *real* dari tempat bisnis tersebut, maka dapat menganalisis hal-hal yang sekiranya sudah baik, dan dapat mendukung proses bisnis. Selain itu hal-hal yang dirasa kurang baik untuk keberlangsungan proses bisnis yang hendak dilakukan. Sehingga bisa dilakukan perbaikan

pada kondisi yang kurang baik tersebut. Hal itu semua akan bermuara pada pengembangan bisnis yang dimiliki, dan tentunya demi menjaga *sustainable* dari bisnis yang dikelola. Gambaran *real* dari bangunan yang akan menjadi lokasi bisnis rumah makan atau restoran. Seperti pada Gambar 3. di bawah ini:



Gambar 3. Kondisi *Eksisting* Bangunan Lokasi Bisnis Rumah Makan atau Restoran

Gambar 3. di atas menunjukkan bahwa kondisi *eksisting* dari bangunan yang akan dijadikan tempat bisnis rumah makan atau restoran. Faktor atau keadaan yang sudah baik terdiri dari faktor berikut:

- a. Terdiri dari bangunan 2 lantai yang sebenarnya cukup mumpuni untuk dijadikan tempat bisnis rumah makan atau restoran. Ditambah faktor lokasi bangunan yang berada di depan jalan besar, tepatnya Jl. Dewi Sartika No. 43 membuat bangunan ini menjadi strategis terutama untuk segi pemasarannya (*marketing*), karena banyak lalu lalang kendaraan atau pelajan kaki, yang bisa menjadi *target* penjualan dari bisnis rumah makan atau restoran ini.
- b. Dari segi arsitektur, bangunan di atas memiliki kontur bangunan ruko atau pertokoan dengan warna dominan hijau. Pemilihan warna hijau sebenarnya cocok untuk bangunan yang berdiri di depan jalan raya, karena kecenderungan pengguna jalan penat melihat aktivitas lalu lintas, dan warna hijau akan menjadi obat dari penat tersebut.
- c. Lalu tidak jauh di sekitar bangunan terdapat rumah-rumah penduduk, serta sebuah gedung organisasi keagamaan. Dengan hal tersebut maka menjadi nilai positif karena *targeting* bagi konsumen akan semakin dekat yaitu warga sekitar, serta aktivitas dari organisasi di sampingnya.

Sementara untuk kekurangan tempat bisnis rumah makan atau restoran tersebut sebagai berikut:

- a. Lokasi bangunan tersebut kurang memenuhi ketersediaan lahan, khususnya untuk bisnis rumah makan atau restoran yang hendak menyajikan tempat yang privasi, artistik, serta kekinian. Hal itu karena bangunan tersebut berdiri di lokasi yang dekat dengan pemukiman padat penduduk. Bahkan, terlihat pada Gambar 3. di atas, lokasi bangunannya hampir berdempetan dengan rumah warga di sisi kanan, dan bangunan organisasi di sisi kiri tanpa adanya ruang di antara ketiganya.
- b. Ketersediaan ruang bagi sebuah tempat bisnis rumah makan atau restoran akan sangat penting, terutama dari segi kenyamanan konsumen, ketersediaan ruang juga dapat membuat sebuah tempat bisnis rumah makan atau restoran menjadi lebih enak dipandang mata, dan bisa dijadikan taman atau dekorasi lainnya yang dapat menunjang kenyamanan konsumen yang datang.

3.3 Perbaiki Kondisi Eksisting

Pada Gambar 3. di atas telah diketahui kondisi eksisting atau keadaan *real* dari bangunan yang akan menjadi tempat bisnis rumah makan atau restoran. Dari kelebihan atau kondisi yang sudah baik, serta kekurangan dari lokasi bisnis rumah makan atau restoran telah dibahas pada poin 2 di atas. Maka di poin 3 ini, akan berisi analisa mengenai cara perbaikan atau inovasi dari kondisi eksisting yang dirasa kurang baik dari lokasi atau bangunan bisnis di atas. Berikut dengan penjelasan sebagai berikut:

- Untuk menambahkan kesan keterbukaan atau ketersediaan ruang di sekitar bangunan bisnis kuliner peneliti, maka bisa dibuat sekat di antara bangunan bisnis dengan rumah penduduk di sisi kiri, dan sekat di sisi kanannya. Sekat ini lebih baik dibangun dengan arsitektur yang menonjolkan kesan arsitektik.
- Dibangun juga ruang bagi tempat parkir yang sekiranya dapat menampung konsumen yang datang.
- Penambahan unsur kekinian baik itu pada *interior* bangunan, atau desain *ekterior* pada bangunan tersebut di atas.

3.4 Hasil Re-Design Bisnis Rumah Makan atau Restoran

Penulis telah membuat desain dari tempat usaha bisnis rumah makan atau restoran, desain tampilan tempat usaha tampak depan dapat dilihat dalam Gambar 4. di bawah ini:



Gambar 4. Tampilan Tempat Usaha Tampak Depan

Desain tampilan tempat usaha tampak lantai 1 dapat dilihat dalam Gambar 5. di bawah ini:



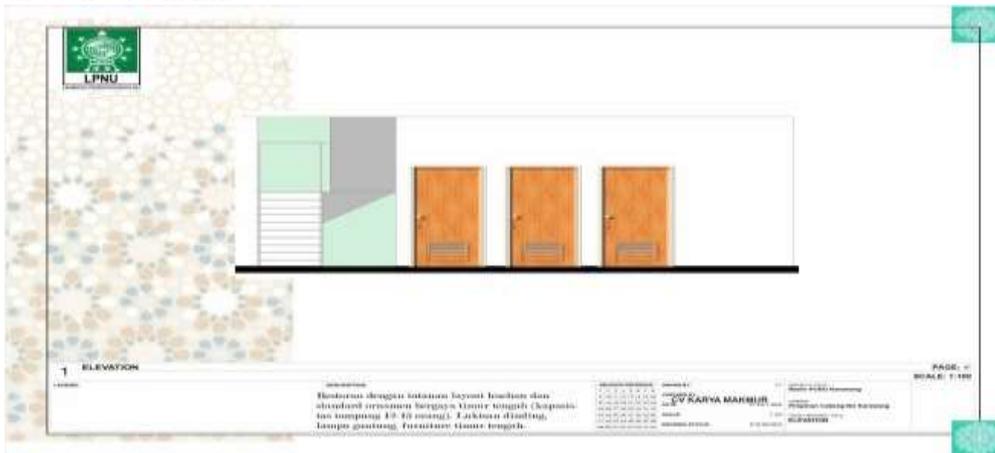
Gambar 5. Tampilan Tempat Usaha Tampak Lantai 1

Desain tampilan tempat usaha tampak samping kanan depan dapat dilihat dalam Gambar 6. di bawah ini:



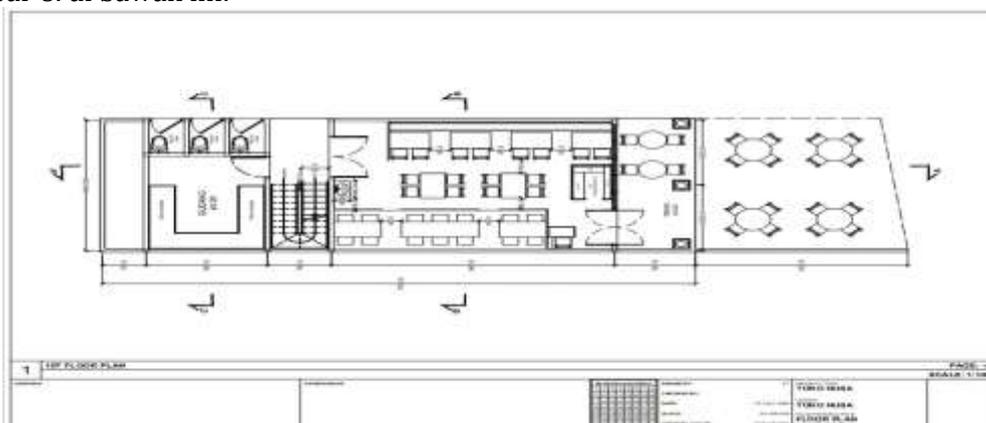
Gambar 6. Tampilan Tempat Usaha Tampak Samping Kanan Depan

Desain tampilan tempat usaha tampak samping kanan belakang dapat dilihat dalam Gambar 7. di bawah ini:



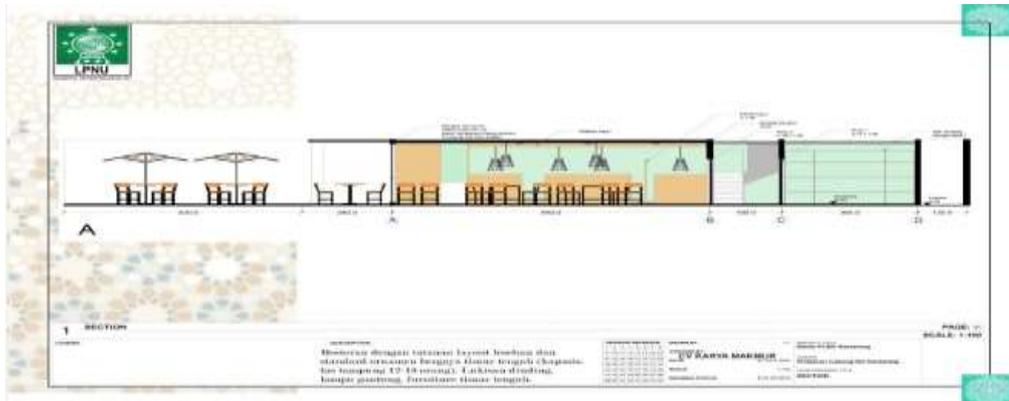
Gambar 7. Tampilan Tempat Usaha Tampak Samping Kanan Belakang

Desain tampilan tempat usaha tampak lantai 1 (no colour) dapat dilihat dalam Gambar 8. di bawah ini:



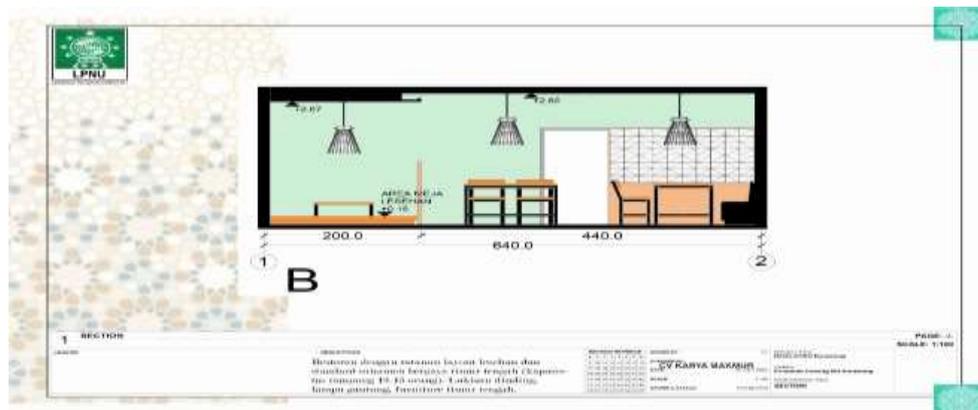
Gambar 8. Tampilan Tempat Usaha Tampak Lantai 1 (No Colour)

Desain tampilan tempat usaha potongan A dapat dilihat dalam Gambar 9. di bawah ini:



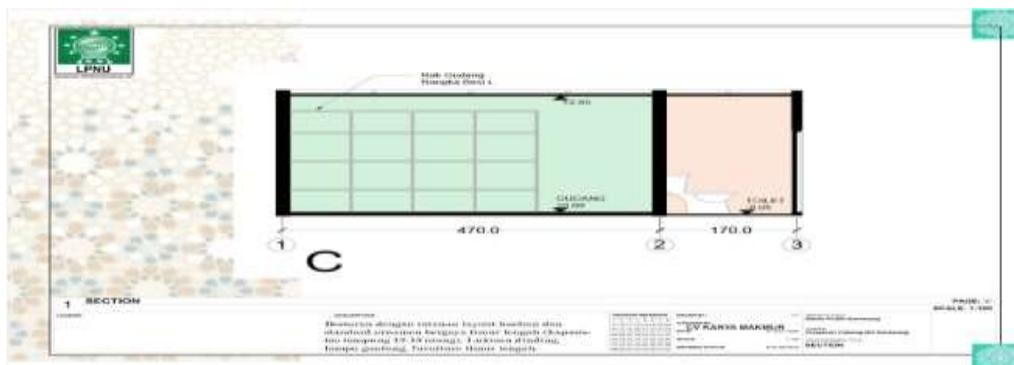
Gambar 9. Tampilan Tempat Usaha Potongan A

Desain tampilan tempat usaha potongan B dapat dilihat dalam Gambar 10. di bawah ini:



Gambar 10. Tampilan Tempat Usaha Potongan B

Desain tampilan tempat usaha potongan C dapat dilihat dalam Gambar 11. di bawah ini:



Gambar 11. Tampilan Tempat Usaha Potongan C

4. KESIMPULAN

Konsep desain ruang yang mempertimbangkan konsep *added value*, dengan mengekspos material dasar dan memberikan nuansa *natural* melalui pengaplikasian

material yang menunjang desain berkelanjutan. Selain itu, keterangan Konsep *added value* sebagai anjuran dalam perancangan juga perlu diwujudkan dalam bentuk *visual* agar lebih tepat sasaran dalam memberikan pengaruh kepada pelanggan. Dengan nuansa yang *natural* diharapkan dapat memberikan rasa nyaman kepada pelanggan. Sehingga memberikan pengalaman tersendiri dan menjadi daya tarik oleh restoran kepada masyarakat yang nantinya diharapkan juga berdampak pada *social economy* yang mempengaruhi segala bentuk masyarakat.

Bagi penelitian/penulisan selanjutnya yang ingin dikembangkan kembali perancangan ini dapat lebih memperhatikan wilayah yang lebih terbuka, *semi-open room* yang tidak dibatasi oleh dinding vertikal. Sehingga pengaruh *shading* terhadap kekuatan angin dan curah hujan perlu untuk diperhatikan. Selain itu pengaruh *trend social* yang sedang berkembang di masyarakat yang berpengaruh terhadap desain atau budaya yang kurang baik. Dikarenakan menjadi *trend* hidup sehingga mempengaruhi nilai komersil.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan rasa terimakasih tersampaikan untuk Rektor Universitas Singaperbangsa Karawang, Dekan Fakultas Teknik dan Koordinator Program Studi S-1 Teknik Industri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Crane, *Food Preparation Spaces: Domestic Food Preparation*, London: Architecture Design and Technology, 1995.
- [2] J. Dartford, *Dining Spaces*, London: Architecture Design, 1995.
- [3] M. Fry and J. Drew, *Tropical Architecture in the Humid Zone*, New York: Reinhold Publishing Corp., 1964
- [4] F. L. Jeffrey, *Climate and Architecture*, New York: Reinhold Publishing Corp., 1995.
- [5] G. Lippmeller, *Bangunan Tropis*, Jakarta: Erlangga, 1994.
- [6] Soekresno, *Manajemen Food & Beverage Service Hotel*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- [7] N. Fahdilah and M. R. Tanjung, "Perancangan Desain Interior Cafe Coffe dengan Tema Rustic Modern Street Art," *Jurnal FSD*, vol. I, no. 1, pp. 38-51, 2016.
- [8] A. W. Izzati, Y. Maharani and D. Wiyancoko, "Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe," *Jurnal Desain Interior*, vol. II, no. 1, pp. 55-62, 2017.
- [9] E. Lim and L. Kristanto, "Pengaruh Cahaya pada Tata Letak Meja terhadap Kenyamanan Visual Pengunjung Restoran (Studi kasus: Domicile Kitchen and Lounge)," *Jurnal e-Dimensi Arsitektur*, vol. VII, no. 1, pp. 393-400, 2019.
- [10] A. A. Putra, A. Santosa and P. F. Nilasari, "Kajian Perbandingan Kenyamanan Ruang Desain Interior Kafe yang Instagramable di Surabaya (Studi Kasus: Carpentier Kitchen dan Threology Coffee)," *Jurnal Intra*, vol. VII, no. 2, pp. 933-941, 2019.
- [11] R. Arifianti, "Analisis Tata Letak dalam Perspektif Ritel," *Jurnal AdBispreneur*, vol. I, no. 3, pp. 251-258, 2016.



Prosiding- SEMASTER: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Ilmu Komputer is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)