

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Topik Penulisan

Topik penulisan yang diangkat adalah “Perancangan dan Implementasi *Smartbox* pada bidang *Food and Beverage* di Pendopo Taman Sari.”

1.2. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi di dunia sudah sangat mengalami kemajuan yang sangat pesat. Adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan perubahan yang cukup signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Manusia pada masa ini sudah sangat memiliki kebiasaan melakukan aktivitas sehari-hari dengan serba cepat, Apalagi para pekerja kantoran yang memiliki keterbatasan waktu untuk melakukan aktivitasnya sehari-hari. Dengan terjadinya perkembangan teknologi memberikan kemudahan dan meningkatkan efektifitas dari kegiatan manusia. Salah satu aspek yang dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi yaitu pada bidang *food and beverage*. Pada era sebelum berkembangnya teknologi pada bidang *food and beverage*, orang-orang melakukan pemesanan dengan cara yang sederhana yaitu pemesanan yang dilakukan secara tatap muka oleh penjual dan melakukan pembayaran secara tunai. Tetapi pada masa ini sudah terjadinya pemesanan *food and beverage* yang dilakukan tanpa terjadinya pertemuan antara pembeli dan penjual.

Perkembangan teknologi dan sistem pemesanan pada bidang *food and beverage* dapat mengakibatkan suatu perubahan perilaku subjek pengguna yaitu penjual, kurir, pembeli serta pengelola. Perubahan dari sejumlah pihak yang terlibat dalam proses terjadinya transaksi serta memberikan berbagai kompleksitas tuntutan pada sebuah desain yang baru. Sebuah tuntutan desain baru tersebut dapat terjadi baik pada sebuah ruang fisik yang menghasilkan dalam bentuk perangkat atau instrumen yang dapat memfasilitasi berbagai tahap proses aktivitas pengguna.

Dengan perkembangan teknologi yang telah terjadi pada saat ini adanya kekurangan yang terjadi pada *food and beverage online* atau pemesanan makanan berbasis teknologi pada umumnya. Identifikasi masalah tersebut menghasilkan faktor-faktor problem desain yaitu adanya permasalahan dalam waktu pengantaran makanan, kesegaran penyidangan makanan saat sampai di pembeli, ergonomi cara pengguna membawa makanan dalam jumlah banyak, daya tahan makanan dalam proses pengiriman dan pengambilan. Dalam proses transaksi *food and beverage online* pada saat ini dapat diidentifikasi beberapa aspek permasalahan yang dapat menjadi panduan pada proses desain ulang. Jika permasalahan terjadi dalam proses pengiriman maka ruang yang dihadapi adalah sebuah rute atau jarak perpindahan. Fasilitas yang harus di desain untuk mendukung aktivitas ini adalah antara lain instrumen yang mendukung sebuah penyimpanan makanan.

Smart Box merupakan sebuah box pintar yang dirancang sebagai instrumen pada ruang fisik area makan *food and beverage*. *Smart Box* dirancang untuk

memudahkan para pemesan makanan melalui aplikasi yang akan diantarkan pada ruang fisik yang memadai box pintar tersebut. Box tersebut dapat memudahkan pengunjung dan kurir dalam proses pengantaran dan pengambilan makanan. Box ini sangat memberikan kemudahan para pengunjung dikarenakan tidak diharuskan untuk bertatap muka dengan kurir. Pengguna dari *smart box* diharuskan untuk penggunaan secara mandiri atau *self-service*.

Smart Box tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya sebuah ruang yang dapat memadai box tersebut. Sebuah ruang fisik tentunya sangat diperlukan untuk memadai berjalannya sebuah aktivitas. Terutama ruang dibutuhkan pada aspek ini yaitu pada bidang *food and beverage*, dikarenakan *smart box* dirancang untuk mempermudah pertemuan antara pembeli dan juga kurir. Sehingga *smartbox* yang berupa sebuah instrumen dapat memenuhi atau melengkapi kebutuhan dari sebuah ruang. Pada area makan ini memiliki mayoritas pengunjung orang-orang perkantoran. Di mana para orang perkantoran yang memiliki kebiasaan ingin serba cepat karena keterbatasan waktu. Adanya beberapa permasalahan eksisting yang akan disolusi seiring perancangan *smart box* yaitu sirkulasi pada area makan dengan kondisi sempit sehingga berdampak pada fungsi ergonomi dari pengguna ruang. Kemudian alur aktivitas yang tidak terarah sehingga area makan tidak memiliki alur yang jelas. Sehingga *smart box* dapat melengkapi alur aktivitas yang terdapat pada Pendopo dari implementasi penggunaan *smart box* oleh pengguna. *Smart box* dan segala keterkaitan

ruang yang dimilikinya, pada dasarnya setara dengan solusi sebuah perancangan fasilitas pada tahap perancangan desain interior tradisional.

Pendekatan yang dilakukan untuk menjadi pedoman dalam perancangan *smart box* yang digunakan yaitu pendekatan ergonomi. Pendekatan ergonomi tersebut dapat melandasi sebuah permasalahan dari instrumen fasilitas yang berbanding dengan pengguna dan ruang. Berdasarkan adanya beberapa permasalahan diatas, implementasi *smart box* pada area makan Pendopo di mana box tersebut merupakan suatu hal yang baru bagi pengguna ruang. Maka pendekatan ergonomi tersebut yang dapat menjadi panduan dalam perancangan *smartbox* mengenai batasan kebutuhan dari pengguna agar instrumen tersebut dapat ideal terhadap kebutuhan ruang serta kebutuhan pengguna.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan oleh penulis, adanya pertanyaan penulisan terkait dengan perancangan instrumen *smart box*, yaitu:

1. Bagaimana desain merupakan sebuah solusi instrumen fasilitas dari kebutuhan sebuah permasalahan aktivitas dari transaksi *food and beverage* yang berproses dari tangan penjual, kurir, dan pembeli ?

1.4. Tujuan Penulisan

Tujuan dari perancangan instrumen *smart box* sebagai berikut :

1. Perancangan sebuah instrumen yang memfasilitasi sebuah pengalaman pada *food & beverage online* atau sebuah pengalaman yang berbasis teknologi.
2. Perancangan sebuah instrument yang memfasilitasi sebuah pengalaman makan di Pendopo terkait dengan ruang fisik yang menjadi sebuah ruang dimana aktivitas dilakukan.

1.5. Kontribusi Penulisan

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif yang bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu :

1. Untuk perkembangan keilmuan desain interior

Melalui laporan ini, diharapkan dapat menjadi sebuah manfaat untuk mempelajari serta mengetahui aspek-aspek dalam sebuah perancangan desain interior dengan menggunakan pendekatan ergonomi.

2. Untuk rekan mahasiswa desain interior Universitas Pelita Harapan

Dengan melakukan penulisan ini mengenai perancangan *smart box* yang menggunakan pendekatan ergonomi diharapkan dapat menjadi pedoman bagi mahasiswa dalam proses mendesain untuk menjadikan pendekatan ergonomi untuk memecahkan permasalahan desain.

1.6. Ruang Lingkup Pencarian Data

1.6.1 Aktivitas Pencarian Data

Proses pencarian data dilakukan dengan meliputi pengumpulan data

Mengenai topik yang akan diangkat dengan melakukan wawancara. Selain itu pencarian data dilakukan pada para pengguna aplikasi *food and beverage online*. Pencarian data menggunakan teori pendekatan ergonomi sebagai pedoman permasalahan pada pengguna ruang serta ruang fisik.

1.6.2 Kawasan Pencarian Data

Proses pencarian data dan perancangan dilakukan di Pendopo Taman Sari Lippo Karawaci tepatnya di Jalan Boulevar Palem Raya, Kelapa Dua, Kecamatan Kelapa Dua, Tangerang, Banten 15811

1.6.3 Waktu Pencarian Data

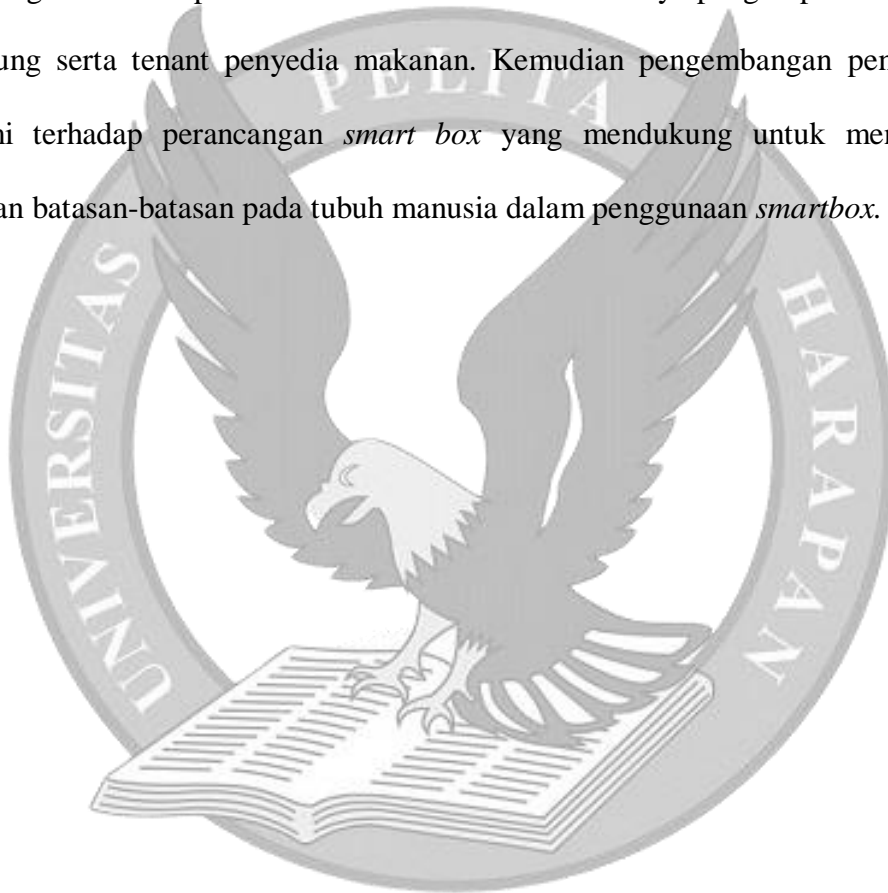
Proses pencarian data serta perancangan dilakukan dalam waktu delapan bulan, yaitu dari bulan Agustus 2019 sampai dengan bulan April 2020.

1.6.4 Subjek Pencarian data

Beberapa pihak yang ikut serta dalam proses pencarian data pada perancangan tersebut yaitu penulis, pengelola Taman Sari, pengunjung Taman Sari.

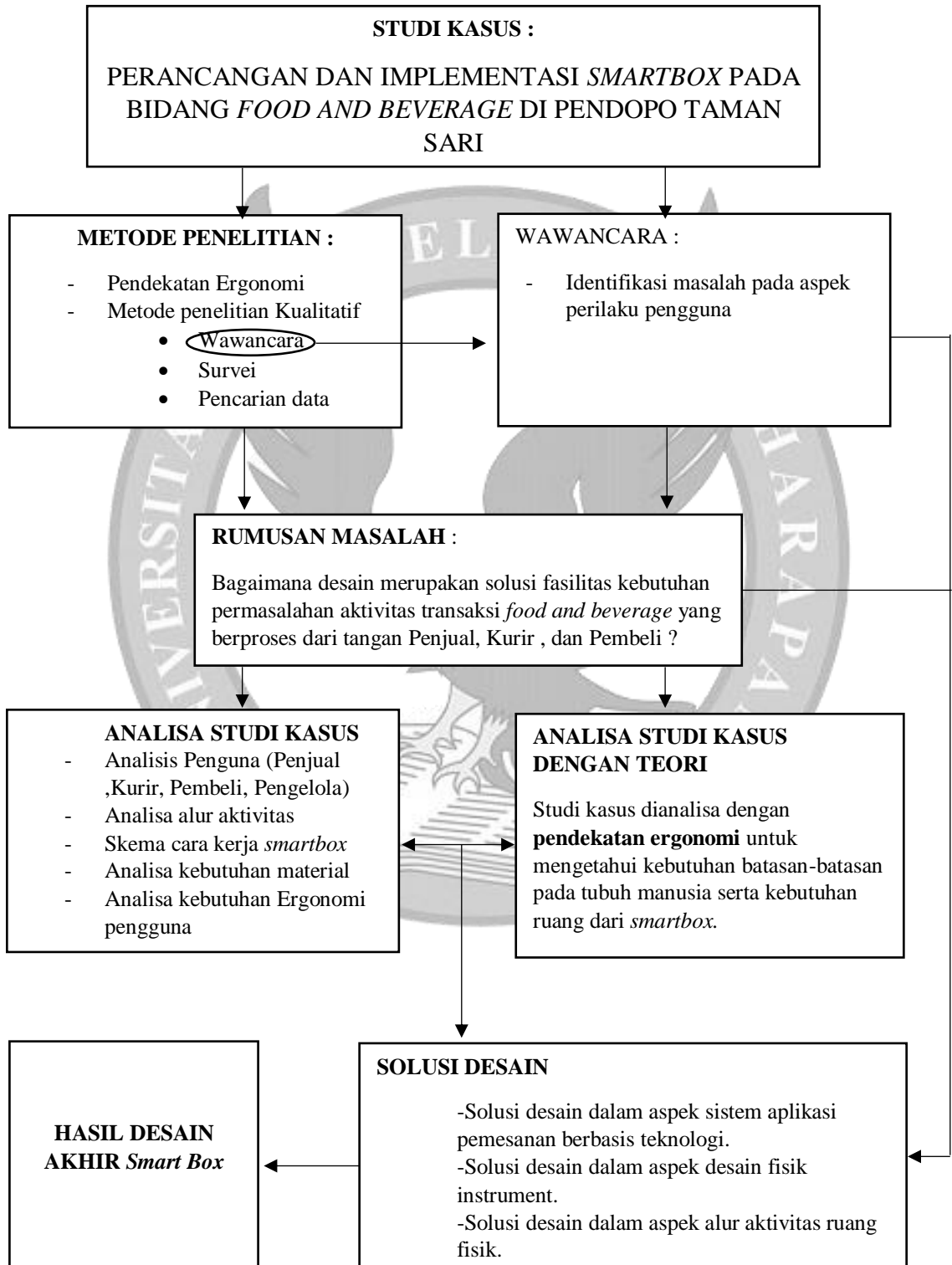
1.7. Metode Pencarian Data

Metode penelitian ini dilakukan dengan pendekatan ergonomi. Setelah pemilihan pendekatan ergonomi, tahap pencarian data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang meliputi wawancara kepada pengguna ruang, pengelola Pendopo dan kurir. Setelah itu dilakukannya pengumpulan data dari pengunjung serta tenant penyedia makanan. Kemudian pengembangan pendekatan ergonomi terhadap perancangan *smart box* yang mendukung untuk mengetahui kebutuhan batasan-batasan pada tubuh manusia dalam penggunaan *smartbox*.



1.8. Kerangka Berpikir

1.8.2 Kerangka Berpikir



1.8.2 Alur Berpikir

<p style="text-align: center;"><i>DEVELOPING THEORY</i></p> <p style="text-align: center;">Pendekatan Ergonomi</p>
<p style="text-align: center;"><i>SELECTING THE CASE STUDY</i></p> <p style="text-align: center;">Perancangan dan Implementasi <i>Smartbox</i> pada bidang <i>Food and Beverage</i> di Pendopo Taman Sari</p>
<p style="text-align: center;"><i>1st PHASE IN ANALYSIS</i></p> <p style="text-align: center;"><i>ANALYSIS THE CASE STUDY</i></p> <p>Profil pengunjung utama : Pekerja Kantor</p> <p>Site : Terletak di tengah kota serta lokasi strategis dengan daerah perkantoran.</p> <p>Masalah Desain :</p> <p>Bagaimana desain merupakan sebuah solusi instrumen fasilitas dari kebutuhan sebuah permasalahan aktivitas dari transaksi <i>food and beverage</i> yang berproses dari tangan penjual, kurir, dan pembeli ?</p> <p>Perancangan sesuai dengan program desain, yaitu :</p> <p>Alur aktivitas pengunjung, kurir, dan pengelola.</p> <p><i>Bubble diagram</i>, untuk merancang alur sirkulasi pengunjung, kurir, dan pengelola.</p> <p><i>Zoning</i>, untuk merancang pembagian area servis, area makan, serta area servis sesuai dengan kebutuhan pengguna.</p> <p><i>Grouping</i>, untuk merancang area <i>smartbox</i> yang menjadi <i>vocal point</i> area makan pendopo serta menjadi titik temu pengunjung dan kurir.</p> <p>Konsep citra : Konsep suasana interior yang diciptakan yaitu dengan suasana “Ruang Bebas Penat” serta memiliki karakteristik yang modern dan minimalis sesuai keinginan konsep Taman Sari.</p> <p>Implementasi desain : diterapkan pada <i>layout</i>, tampak potongan dan perspektif beserta skema warna dan material.</p>

2nd PHASE IN ANALYSIS

MEASURING THE CASE STUDY WITH THEORY

Pendekatan Ergonomi untuk menjadi sebuah pedoman dalam penulisan agar dapat memecahkan beberapa permasalahan yang terjadi pada aktivitas pengguna serta ruang fisik.

CONCLUSION

Perancangan dan implementasi “*smart box*” pada desain interior pendopo taman sari :

Perancangan serta implementasi *smart box* sebagai sebuah instrumen fasilitas yang memberikan sebuah pengalaman pada *food and beverage online* atau pemesanan makanan berbasis teknologi. Perancangan tersebut bermanfaat untuk menjadi sebuah solusi permasalahan yang terjadi pada pengguna serta ruang fisik.



1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

Pada bab satu, berisi mengenai latar belakang, pertanyaan penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian studi kasus, alur berpikir penelitian studi kasus, dan sistematika pembahasan.

Pada bab dua, berisi mengenai penjelasan teori metode penelitian studi kasus, landasan teori.

Pada bab tiga, berisi data-data mengenai pengguna, institusi, regulasi eksternal, *site existing*, studi preseden, program desain, konsep desain, dan implementasi desain.

Pada bab empat, berisi mengenai analisa dari permasalahan yang dihubungkan dengan teori yang bersangkutan.

Pada bab terakhir yaitu lima, berisi mengenai kesimpulan dari laporan tugas akhir yang telah dibuat oleh penulis.

