

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat dan perlindungan yang telah diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.

Tugas Akhir dengan judul “PENGARUH TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP EFISIENSI WAKTU PERILAKU MANUSIA DALAM *FOOD & BEVERAGE*” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata Satu pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penggerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

- 1) Bapak Dr. Martin L. Katoppo, M.T., selaku Dekan Fakultas Desain.
- 2) Ibu Phebe Valensia, S.E., S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
- 3) Ibu Yenty Rahardjo, S.Sn., M.S., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
- 4) Bapak Christian Purwadihardja, S.Sn., M.A., selaku koordinator sekaligus pembimbing dari RD1, RD2, RD3 hingga Tugas Akhir.
- 5) Bapak Elya Kurniawan Wibowo, S.Sn., M.A., yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dan banyak memberikan masukan.

- 6) Semua dosen yang telah mengajar penulis selama berkuliah di Universitas Pelita Harapan.
- 7) Orang tua dan saudara-saudara yang terus mendukung dan memberikan doa dalam pelaksanaan Tugas Akhir.
- 8) Debby Christiani dan Prisca Beatrice yang telah bekerjasama dalam proyek akhir desain interior dari RD1, RD2, RD3 hingga Tugas Akhir.
- 9) Teman-teman seperjuangan yang selalu bersama dan saling mendukung selama perkuliahan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 1 Mei 2020

Clarisa Sylvani W.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	5
1.3 Tujuan Penulisan	5
1.4 Manfaat Penulisan	6
1.5 Ruang Lingkup Penulisan	6
1.6 Metode Penulisan	7
1.7 Kerangka Berpikir Penulisan	8
1.8 Sistematika Penulisan	9
BAB II LATAR BELAKANG	10
2.1 Perkembangan Teknologi terhadap Aktivitas Transaksi.....	10
2.2 Perkembangan Teknologi terhadap Perilaku Manusia.....	12
2.3 Perkembangan Perilaku Manusia dalam Desain Interior <i>Food & Beverage</i>	13
2.3.1 Perilaku dalam <i>Food Court</i> Tradisional	13
2.3.2 Perilaku dalam <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital..	15
2.4 Standarisasi <i>Food & Beverage</i> menjadikan Batasan Perancangan Alur Aktivitas berdasarkan Perilaku Manusia.....	18

2.4.1	Syarat Layanan Makanan dalam <i>Food & Beverage</i>	18
2.4.2	Metode Layanan Makanan dalam <i>Food & Beverage</i>	19
2.4.3	Konsep Tipe-tipe Restoran	23
BAB III	STUDI KASUS: PENDOPO FOOD COURT TAMAN SARI, LIPPO KARAWACI.....	28
3.1	Analisis Konteks <i>Stakeholders</i> , Lokasi, Arsitektur dan Desain Interior Eksisting	28
3.1.1	Analisis <i>Stakeholders</i>	28
3.1.1.1	<i>Pelanggan</i>	28
3.1.1.2	<i>Tenant</i>	29
3.1.1.3	<i>Pengelola</i>	29
3.1.2	Analisis Lokasi Makro	30
3.1.3	Analisis Arsitektur dan Desain Interior Eksisting	31
3.2	Alur Aktivitas dalam Eksisting Pendopo Food Court Taman Sari	33
3.3	Identifikasi Masalah Efisiensi Waktu terhadap Perilaku Manusia dalam <i>Food & Beverage</i>	36
3.4	Studi Preseden	37
3.4.1	<i>Tamani Plus (Dalam Negri)</i>	37
3.4.2	<i>Freshippo's Restaurant Alibaba Group (International)</i>	39
3.5	Data Wawancara <i>Stakeholders</i> Utama yang akan Berperan dalam Perancangan <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital	41
3.5.1	<i>Pelanggan</i>	41
3.5.2	<i>Kurir</i>	44
3.5.3	<i>Tenant</i>	45
3.5.4	<i>Pengelola</i>	46
3.6	Konsep Desain pada <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital.....	47
3.7	Program Perancangan.....	49
3.7.1	Alur Aktivitas	49
3.7.2	<i>Bubble Diagram</i>	51
3.7.3	Matriks.....	52
3.7.4	<i>Zoning & Grouping</i>	53

BAB IV ANALISIS.....	55
4.1 Implementasi Teori <i>Studying Technological Change: a Behavioral Approach</i> terhadap Efisiensi Waktu dalam <i>Food & Beverage</i>	55
4.2 Analisa Efisiensi Waktu dalam Pemetaan Alur Aktivitas dan Ruang terhadap <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital	58
4.2.1 Jenis Aktivitas Pelanggan.....	58
4.2.2 Pola Gerak dalam Ruang	61
4.2.3 Jenis Interaksi dalam Alur Aktivitas	65
4.2.4 Waktu yang dibutuhkan dalam Alur Aktivitas.....	68
4.3 Implementasi Alur Aktivitas terhadap Batasan Desain <i>Food & Beverage</i> Berbasis Teknologi Digital.....	72
4.3.1 Batasan Perancangan <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital berdasarkan Teori	72
4.3.2 Analisa Perilaku menjadi Ekspetasi Desain dalam <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital	74
4.3.3 Analisa Alur Aktivitas berbasis Teknologi Digital	76
4.3.2.1 Alur Aktivitas Pelanggan	76
4.3.2.2 Alur Aktivitas Kurir	79
4.4 Implementasi Pemetaan Alur Aktivitas dalam Perilaku <i>Self Service</i> terhadap Desain Interior Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital	81
4.4.1 Implementasi Pemetaan Alur Aktivitas pada Denah Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital.....	81
4.4.2 Implementasi Pemetaan Alur Aktivitas dalam Aspek Desain Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital.....	83
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xvii

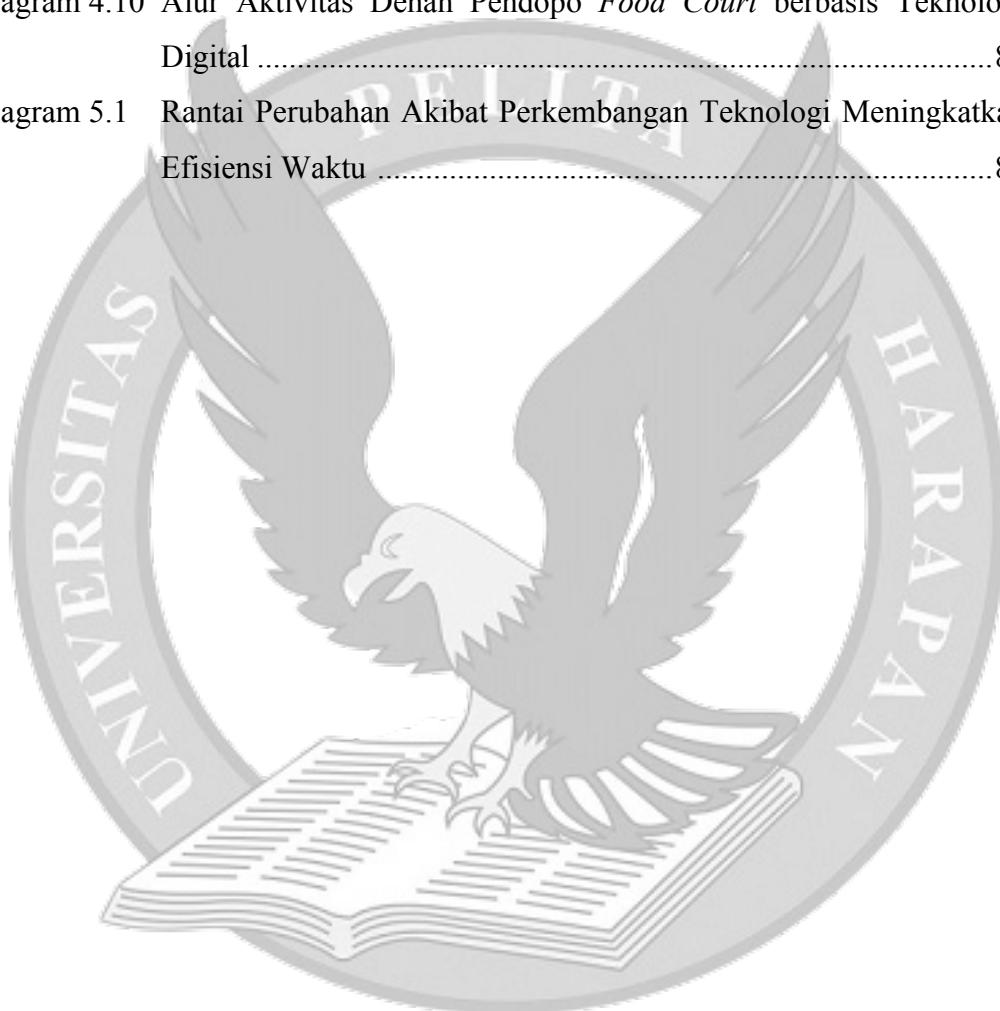
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Lokasi Makro Pendopo Food Court Taman Sari	30
Gambar 3.2	Lokasi Makro Pendopo Food Court Taman Sari	30
Gambar 3.3	Pintu Masuk Pendopo <i>Food Court</i>	31
Gambar 3.4	Grouping Eksisting Interior Pendopo <i>Food Court</i>	32
Gambar 3.5	Tamani Plus Mall Artha Gading	39
Gambar 3.6	<i>Freshippo's Restaurant Alibaba Group</i>	41
Gambar 3.7	Wawancara Pelanggan Taman Sari dalam Menggunakan Waktu Istirahat.....	42
Gambar 3.8	Wawancara Pelanggan Taman Sari terhadap Sistem dalam <i>F&B</i>	42
Gambar 3.9	Wawancara dengan Kurir Grab dan Gojek	45
Gambar 3.10	Wawancara dengan Ibu Sri selaku <i>Management</i> Taman Sari	46
Gambar 3.11	Ilustrasi Konsep <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital	48

DAFTAR DIAGRAM

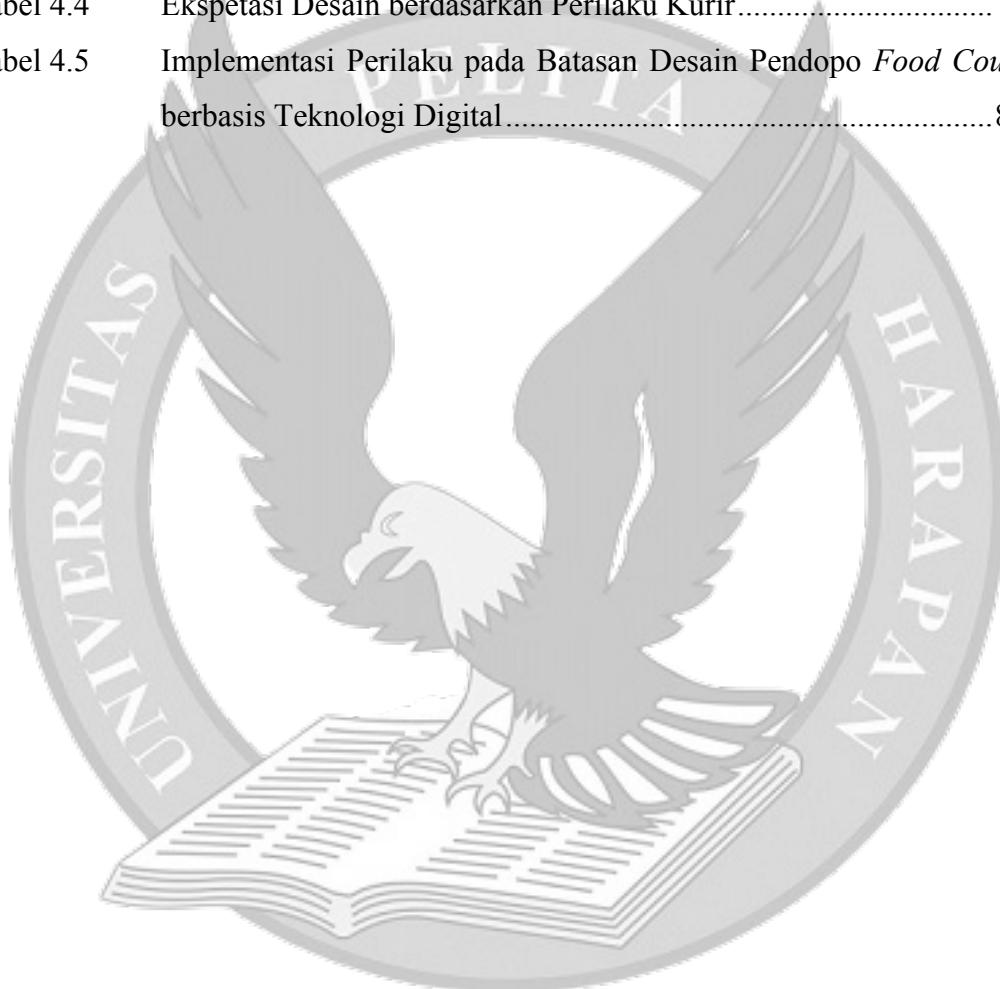
Diagram 1.1	Kerangka Berpikir Penulisan	8
Diagram 2.1	Alur Aktivitas <i>Casual Dining, Fine Dining</i> dan <i>Family Style</i>	26
Diagram 2.2	Alur Aktivitas <i>Fast Food, Fast Casual</i> dan <i>Café</i>	27
Diagram 2.3	Alur Aktivitas <i>Buffet</i> dan <i>Pop-Up Market</i>	27
Diagram 2.4	Alur Aktivitas <i>Food Truck Festival</i>	27
Diagram 2.5	Alur Aktivitas <i>Ghost Restaurant</i>	27
Diagram 3.1	Alur Aktivitas Pelanggan dengan <i>Tenant</i> pada Pendopo <i>Food Court</i>	34
Diagram 3.2	Alur Aktivitas pada Denah Pendopo <i>Food Court</i>	35
Diagram 3.3	Aktivitas dalam Memanfaatkan Waktu Istirahat	43
Diagram 3.4	Pemilihan Sistem dalam <i>Food & Beverage</i>	43
Diagram 3.5	Pemilihan Sistem dan Suasana dalam <i>Food & Beverage</i>	44
Diagram 3.6	<i>Brainstorming</i> Konsep <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital	47
Diagram 3.7	Aktivitas Layanan Informasi dalam <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital	50
Diagram 3.8	Aktivitas Petugas Kebersihan dalam <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital	51
Diagram 3.9	<i>Bubble Diagram</i> <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital ...	51
Diagram 3.10	Matriks <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital.....	52
Diagram 3.11	<i>Zoning</i> <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital	53
Diagram 3.12	<i>Grouping</i> <i>Food & Beverage</i> berbasis Teknologi Digital.....	54
Diagram 4.1	Alur Aktivitas Pelanggan pada <i>Food Court</i> Tradisional	58
Diagram 4.2	Alur Aktivitas Pelanggan pada <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital	60
Diagram 4.3	Ilustrasi Pola Gerak Pelanggan pada <i>Food Court</i> Tradisional.....	61
Diagram 4.4	Ilustrasi Pola Gerak Pelanggan dan Kurir pada <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital	63
Diagram 4.5	Ilustrasi Interaksi pada <i>Food Court</i> Tradisional	65

Diagram 4.6 Ilustrasi Interaksi pada <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital....	61
Diagram 4.7 Perbandingan Perkiraan Waktu dalam Alur Aktivitas Pelanggan.....	69
Diagram 4.8 Alur Aktivitas Pelanggan pada <i>F&B</i> berbasis Teknologi Digital	78
Diagram 4.9 Alur Aktivitas Kurir pada <i>F&B</i> berbasis Teknologi Digital.....	80
Diagram 4.10 Alur Aktivitas Denah Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital	82
Diagram 5.1 Rantai Perubahan Akibat Perkembangan Teknologi Meningkatkan Efisiensi Waktu	88



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Perbedaan Kebutuhan dalam <i>Food & Beverage</i> Tradisional dan Teknologi Digital	56
Tabel 4.2	Batasan Perancangan <i>Food Court</i> Teknologi Digital berdasarkan Teori.....	72
Tabel 4.3	Ekspetasi Desain berdasarkan Perilaku Pelanggan.....	74
Tabel 4.4	Ekspetasi Desain berdasarkan Perilaku Kurir	75
Tabel 4.5	Implementasi Perilaku pada Batasan Desain Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Meja Makan Kasual Multifungsi	xvii
Lampiran 2	Meja Makan Kasual Multifungsi dan Area Pembuangan Sampah.....	xvii
Lampiran 3	Meja Makan <i>Fast Casual</i>	xvii
Lampiran 4	Area <i>Smart Box</i> dan Meja Makan <i>Fast Dining</i>	xviii
Lampiran 5	Meja Makan <i>Fast Casual</i> dan Area <i>Smart Box</i>	xviii
Lampiran 6	Akses Masuk dari Meja Makan <i>Outdoor</i>	xviii
Lampiran 7	Suasana Malam Meja Makan <i>Outdoor</i>	xix
Lampiran 8	Akses Masuk-Keluar Kurir dan Suasana Malam Meja Makan <i>Fast Casual</i>	xix
Lampiran 9	Fasad Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital.....	xix
Lampiran 10	Potongan A Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital	xx
Lampiran 11	Potongan B Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital	xx
Lampiran 12	Potongan C Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital	xx
Lampiran 13	Potongan D Pendopo <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital	xx
Lampiran 14	Gambar Kerja Denah <i>Food Court</i> berbasis Teknologi Digital.....	xxi