

# Perancangan Interior *Restaurant Library* *Dessert Island* di Surabaya

Shierly Angelita, S.P. Honggowidjaja, M. Taufan Rizqy  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* shierly.angelita@gmail.com ; sphongwi@petra.ac.id ; ufanriz@gmail.com

**Abstrak**—*Restaurant library* adalah sebuah tempat dimana masyarakat rela menghabiskan waktu bersama kerabatnya baik untuk makan, minum, membaca, maupun untuk tempat hiburan bertukar cerita. Keberadaan *restaurant library* tidak hanya untuk aktivitas menikmati hidangan yang ada, namun juga untuk menambah wawasan masyarakat melalui koleksi buku wisata dan kuliner yang disediakan. Untuk mendukung tujuan *restaurant library* ini maka digunakan konsep “*Dessert Island*” yang menonjolkan nuansa dessert yang manis dipadukan dengan sentuhan alam. Dengan konsep ini maka muncul ide – ide *furniture* dan elemen interior yang *transitional* dimana menggabungkan akan unsur *feminism* dan *masculine* yang menggunakan bahan alam. Suasana hangat dan nyaman tentunya dihasilkan pada *restaurant library* ini sehingga masyarakat bisa beraktivitas dengan lebih baik lagi. Fasilitas di *restaurant library* ini juga disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat maupun staff dengan membagi ke area –area agar kenyamanan tersebut bisa tercapai. Perancangan ini diharapkan mampu mencapai keberhasilan yang optimal sehingga memberikan dampak positif baik pada masyarakat maupun staff yang berada di *restaurant library* ini baik secara desain maupun fungsi.

**Kata Kunci**— *Restaurant, library, dessert, island, hiburan.*

**Abstract**— *Restaurant library* is a place where people are willing to spend their time to eat, drink, read, and even to share stories with their relatives. The existence of *restaurant library* is not just for enjoying food, but also educating them by adding insight through the books collection about traveling and culinary. In order to achieve the purpose of this *restaurant library*, “*Dessert Island*” concept is applied. Within this concept, the ideas of *transitional furniture* and interior element combine the *feminism* and *masculine* using natural materials. A warm ambience which comforts people inside this *restaurant library* will certainly make them do anything even far better. The facilities in the *restaurant library* must be adjusted to the people’s needs by dividing *restaurant library* to few areas so people can move comfortably. This design plan is expected to succeed giving positive impacts to people inside this *restaurant library*.

**Keyword**— *Restaurant, library, dessert, island, entertainment.*

## I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman, dapat dilihat bahwa kini jaman semakin menuntut inovasi yang terus bermunculan untuk menarik perhatian masyarakat,

khususnya masyarakat Surabaya. Kemunculan hal – hal baru dalam segala aspek tersebut yang menyebabkan persaingan di kota Surabaya cukup ketat dan mendorong masyarakat berlomba – lomba untuk menghadirkan kebaruan di kota Surabaya. Munculnya hal – hal baru tersebut bisa dalam bentuk: makanan, pakaian/*fashion*, tempat hiburan, *restaurant* dan *café, trend*, dan sebagainya.

Disamping itu, kecanggihan teknologi yang terus berkembang pesat juga melahirkan kebudayaan baru di lingkup masyarakat dengan hadirnya dunia maya/sosial media dimana segala informasi yang terbaru dapat dengan mudah diperoleh dalam waktu yang sangat singkat oleh masyarakat. Ditambah lagi saat ini maraknya generasi *millennial* yang mendominasi sosial media untuk dijadikan tempat bertukar informasi.

Adanya perpaduan antara ide – ide inovasi yang terus bermunculan dan kecanggihan teknologi yang terus berkembang pesat menjadi salah satu alasan mengapa peluang tersebut harus bisa dimanfaatkan secara lebih baik lagi untuk menghasilkan sesuatu yang bisa memberikan dampak positif bagi masyarakat luas. Mengamati peluang tersebut maka tidak jarang bisnis – bisnis bermunculan dengan pesat di kota Surabaya.

Tidak hanya itu, pemanasan global terus menyebabkan peningkatan suhu di muka bumi menyebabkan begitu panasnya matahari yang masuk ke bumi. Tidak sedikit masyarakat yang merasa bahwa kota Surabaya sangat panas di kala hari masih terang dan mengakibatkan masyarakat tidak betah untuk berlama – lama beraktivitas dengan lingkungan sekelilingnya.

Dari hasil pengamatan akan ketiga hal tersebut maka muncullah sebuah ide inovasi dimana mampu menghadirkan suasana baru bagi masyarakat Surabaya dimana tentunya bisa dijadikan tempat bagi mereka menghabiskan waktu siang hari mereka yang mungkin dirasa terlalu panas dan melelahkan. Penulis berpikir untuk menghadirkan sebuah *restaurant* dimana mampu memberikan suasana dingin, sejuk, dan menyegarkan pengunjungnya ditambah dengan berbagai macam *dessert* sebagai hidangan utamanya dan menu makanan lainnya.

*Dessert* yang identik dengan sesuatu yang manis, cantik, dingin tersebut ingin perancang hadirkan dalam suasana interior *restaurant* ini sehingga bisa memberikan pengalaman baru bagi pengunjung yang menghabiskan waktunya di Pulau *Dessert/Dessert Island* yang akan ada di Surabaya. Selain itu,

*restaurant* ini tidak hanya memfasilitasi hiburan makanan bagi masyarakat namun juga menyediakan fasilitas perpustakaan yang modern dan inovatif dengan suasana ruang yang mendukung dimana mampu menarik minat baca masyarakat yang dirasa masih kurang hingga saat ini.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Emphatize

- Mengerti dan memahami latar belakang subjek perancangan serta permasalahan yang ada di dalamnya.
- Merumuskan permasalahan dan memberikan solusi – solusinya.
- Mengumpulkan literatur – literatur yang diperlukan untuk mendukung keperluan perancangan.
- Melakukan observasi lapangan ke lokasi perancangan dan juga ke beberapa objek sejenis.
- Melakukan survey lokasi ke *showroom* Nissan Jemursari, Surabaya yang akan dijadikan perancangan interior *café library dessert island* di Surabaya.

### B. Define

- Mengamati aktivitas pengguna serta kebutuhan apa saja yang diperlukan.
- Membandingkan hasil pengamatan dengan literatur – literatur untuk menemukan pemecahan masalah yang tepat.
- Membuat programming dari hasil data – data yang telah dikumpulkan.

### C. Ideate

- Membuat ide desain, konsep desain, serta beberapa sketsa konsep.
- Membuat pengembangan desain dari sketsa – sketsa desain sebelumnya.
- Memberikan desain yang mampu menjawab kebutuhan pengguna dengan tepat.
- Membuat *moodboard* agar memudahkan proses penggambaran konsep desain.

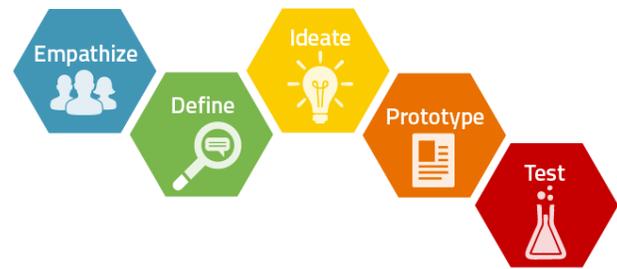
### D. Prototype

- Memmembuat gambar kerja layout desain yang terbaik untuk 3D modeling final.
- Membuat laporan perancangan.
- Membuat maket presentasi, *material board*, *presentation board*, dan *xbanner*.
- Membuat powerpoint untuk presentasi.

### E. Test

- Mempresentasikan hasil perancangan yang telah dilakukan.

- Menerima evaluasi, kritik, dan saran desain.



## III. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Restaurant

Pengertian *restaurant*:

Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumen baik berupa makanan ataupun minuman (Atmodjo 7).

Restoran adalah suatu usaha komersial yang menyediakan pelayanan makan dan minum bagi umum dan dikelola secara professional (Soekresno 7).

Restoran adalah tempat yang berfungsi untuk menyegarkan kembali kondisi seseorang dengan menyediakan kemudahan makan dan minum (Suyono, 1).

Persyaratan umum *restaurant*:

- Menarik perhatian dan membuat pengunjung nyaman
- Penghawaan dan sirkulasi yang baik.
- Pencahayaan dalam ruangan yang sesuai, tidak terlalu terang dan tidak terlalu redup (Neufert, Data Arsitek Jilid 2 120).

Persyaratan khusus *restaurant*:

- Lantai, harus fungsional dan dekoratif dimana menggambarkan kenyamanan, hangat dan tenang yang diharapkan dan kebersihan menjadi pertimbangan (Lawson 40). Penutup lantai harus dapat mempresentasikan suasana hangat dan tenang dengan tetap memperhatikan ketahanan dan kebersihan.
- Dinding, untuk memberikan kesan formal maka diperlukan perancangan yang stabil, akurat dan simetris yang dapat diperbaiki dengan tekstur halus. Sedangkan pola, tekstur dan warna yang kuat akan memberikan kesan aktif dan mengundang perhatian pengunjung. Beberapa bahan yang dapat digunakan untuk pengaplikasian dinding yaitu batu bata, kayu, *yumen board*, dan *gypsum board*.
- *Ceiling*, menggunakan material yang mudah dibersihkan, tidak mudah terbakar, pemilihannya sesuai konsep dan memiliki jangka waktu yang lama, minimal 5 tahun (Suptandar 161).

Sistem pelayanan pada *restaurant*:

- *Counter service*

sebuah sistem pelayanan restoran bagi tamu yang datang langsung ke *counter* dan melakukan pemesanan. Apabila makanan dan minuman sudah siap maka akan disajikan kepada tamu tersebut tepat di atas meja *counter*. Pelayan yang menyajikan makanan dan minuman bisa *waiter/waitress* atau langsung juru masaknya.

- *Table service*

sebuah sistem pelayanan dimana tamu duduk di kursi dalam susunan meja yang kemudian melakukan pemesanan makanan lewat *waiter/waitress* yang melayani. Kemudian makanan dan minuman akan diantarkan / disajikan langsung di meja tersebut oleh *waiter/waitress*.

- *Carry out service*

sebuah sistem pelayanan dimana pihak restoran menyiapkan makanan dan minuman yang dibeli oleh tamu namun disajikan dalam *box* atau kotak sehingga bisa dibawa pulang oleh tamu dan tidak dinikmati di restoran.

- *Self service*

sebuah sistem pelayanan dimana restoran telah menghadirkan semua makanan secara lengkap (dari makanan pembuka, hidangan utama, hidangan penutup dan sebagainya) dan ditata rapi di atas meja hidangan atau meja prasmanan. Para tamu secara bebas mengambil sendiri hidangan yang sesuai dengan selera atau kesukaannya. Sedangkan untuk minuman panas, seperti teh atau kopi, pada umumnya disajikan kepada para tamu oleh pelayan.

## B. Perpustakaan

Pengertian perpustakaan:

- Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perpustakaan mempunyai dua pengertian, yaitu bangunan untuk menyimpan buku dan koleksi atau kumpulan buku-buku. Akan tetapi, perpustakaan yang hanya merupakan gedung tempat menyimpan buku adalah perpustakaan yang mati. Harus ada kegiatan di perpustakaan tersebut. Maksudnya, jika hanya ada gedung dan sekumpulan buku, itu namanya gudang tempat penyimpanan buku. Gudang itu bisa menjadi perpustakaan jika ada orang yang datang untuk meminjam buku. Selain itu juga harus ada petugas yang melayani pengunjung. Kesimpulannya, inti dari sebuah perpustakaan adalah buku dan orang yang memanfaatkan buku tersebut. Artinya sebuah tempat tidak bisa dikatakan sebagai perpustakaan jika tidak ada bukunya. Tetapi buku juga tidak ada artinya jika tidak ada orang yang datang untuk meminjam buku. Jadi dua unsur itu saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan (Suharyoto, 2014).

Pembeda ciri perpustakaan:

- Tujuan penggunaan perpustakaan
- Masyarakat yang dilayani
- Ruang lingkup dan jenis koleksi
- Badan yang menyelenggarakan

Jenis perpustakaan:

- Perpustakaan umum
- Perpustakaan sekolah
- Perpustakaan perguruan tinggi
- Perpustakaan nasional

Sistem layanan perpustakaan:

- Sistem layanan terbuka

Dalam sistem layanan terbuka, perpustakaan memberi kebebasan kepada pengunjungnya untuk dapat masuk dan memilih sendiri koleksi yang diinginkannya dari rak. Oleh karena itu, penataan ruang koleksi perlu diperhatikan.

- Sistem layanan tertutup

Dalam layanan tertutup memiliki arti para pengguna tidak boleh langsung mengambil koleksi bahan pustaka yang diinginkannya di rak, tetapi harus melalui petugas perpustakaan yang diinginkannya melalui katalog yang disediakan.

- Sistem layanan campuran

Layanan campuran merupakan gabungan layanan terbuka dan tertutup. Layanan campuran ini biasanya digunakan oleh Perpustakaan Perguruan Tinggi. Untuk koleksi skripsi, referensi, dan thesis dilayani secara tertutup melalui katalog. Sedangkan untuk koleksi yang bersifat umum menggunakan layanan terbuka.

## C. Dessert

Definisi *Dessert*:

Hidangan penutup (*dessert*) adalah hidangan yang disajikan setelah hidangan utama atau biasa disebut dengan istilah pencuci mulut. Hidangan penutup biasanya mempunyai rasa manis dan menyegarkan, terkadang ada yang rasa asin atau kombinasinya.

Ada 2 kategori hidangan penutup (*dessert*) yaitu, hidangan penutup dingin (*cold dessert*) dan penutup panas (*hot dessert*).

- Hidangan Penutup Dingin (*Cold dessert*), hidangan yang disajikan pada suhu dingin. Contoh: *ice cream, pudding, mousses, fruit pie, cake*, dan sebagainya.

- Hidangan Penutup Panas (*Hot dessert*), hidangan yang disajikan pada temperature panas atau hangat. Contoh: *banana flambé, apple pie, soufflés*.

Porsi hidangan penutup:

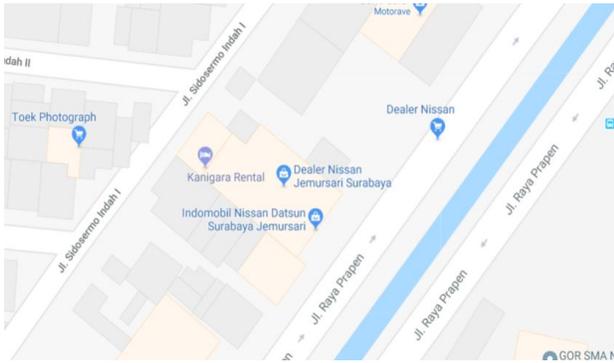
Porsi dessert dalam satu set giliran hidangan yang sesuai dengan standart internasional adalah sekitar antara 100 – 120 gr.

## IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

### A. Data Fisik Objek Perancangan

Perancangan interior *restaurant library dessert island* di Surabaya ini terletak pada lokasi *showroom* Nissan, Jl. Jemursari no. 335-337, Surabaya, Jawa Timur. Lokasi

perancangan ini memiliki luas total 1063.3 m<sup>2</sup>. Selain itu, lokasi perancangan ini tepat di jalan raya jemursari sehingga tingkat mobilitas tinggi dan juga dekat dengan tempat pendidikan, perkantoran, mall, dan sebagainya.



Gambar 1. Site plan

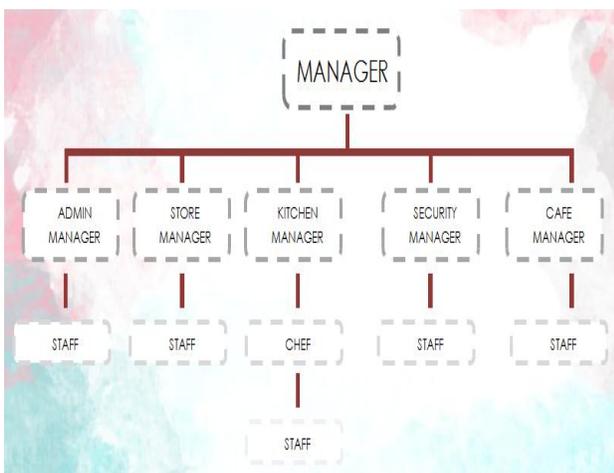
Bangunan menghadap ke arah timur dan berada cukup di tengah kota Surabaya sehingga mudah dijangkau baik dari Surabaya timur, Surabaya selatan, Surabaya utara, maupun Surabaya barat. Batas wilayah objek perancangan:

- Utara : Perumahan Sidosermo Indah
- Timur : Jl. Jemursari
- Selatan : Toko Dapur Cokelat
- Barat : Perumahan Sidosermo Indah

Alasan pemilihan lokasi objek perancangan:

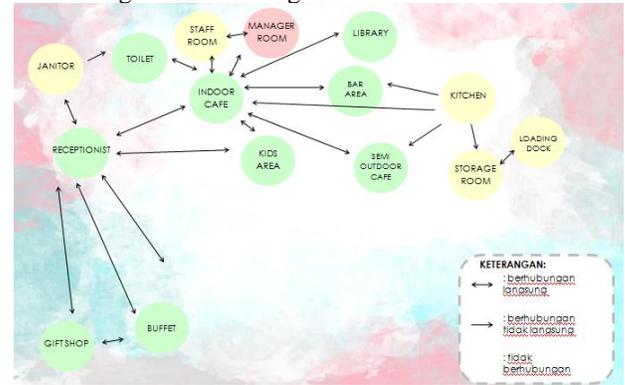
- site ini berada di kawasan yang ramai banyak dilalui oleh masyarakat dan tingkat produktifitas yang tinggi karena terletak di tengah kota Surabaya.
- Site ini juga berada tepat di jalan raya sehingga kondisi ini sangat mendukung berbagai aspek yang menunjang perancangan *restaurant library* yang dilokasikan pada site *showroom* Nissan ini.

B. Data Non Fisik Objek Perancangan



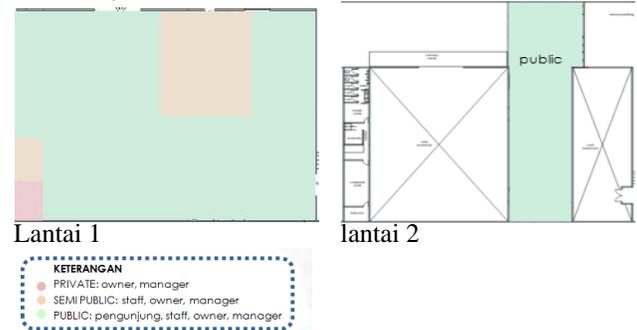
Gambar 2. Struktur organisasi

C. Hubungan Antar Ruang



Gambar 3. Hubungan ruang

D. Zoning



Gambar 4. Zoning

E. Grouping



Gambar 5. Grouping

Pada perancangan *restaurant library* ini, zoning dan grouping yang ada pada layout disesuaikan dengan kebutuhan pengguna di dalamnya.

V. DESAIN AKHIR

A. Konsep Perancangan

Tema perancangan yang digunakan pada proyek perancangan ini adalah *glamour tropical* yang diaplikasikan pada pemilihan material dan bentuk interior maupun perabot pada *restaurant library* ini. Tema ini kembali pada konsep awal dari perancangan *restaurant library dessert island* di Surabaya dimana

ingin memberikan pengalaman baru bagi pengunjung yang seakan tengah berada di sebuah pulau manis bagaikan *Dessert Island* untuk melepas kejenuhan sesaat berada di kepadatan kota metropolitan. Pengaplikasian tema *glamour tropical* ini juga diterapkan juga pada lighting *restaurant library* ini.



Gambar 6. Konsep desain

B. Karakter, Gaya, dan Suasana

Karakter yang ingin diterapkan pada perancangan interior *restaurant library dessert island* di Surabaya ini adalah karakter dinamis namun tidak ekstrim. Untuk mengontrol kesan dinamis tersebut maka dipadukan dengan bentukan geometris.

Sedangkan gaya desain yang digunakan adalah gaya transitional. Gaya desain transitional ini memiliki karakteristik dimana memadukan antara elemen garis lurus dengan garis lengkung yakni perpaduan akan feminim dan juga maskulin. Gaya desain ini memberikan kesan nyaman, santai, tidak terlalu banyak ornamen, desain tidak terlalu rumit, warna natural dengan beberapa sentuhan warna terang sebagai aksent pada ruangan. Dan untuk suasana ruangan ini yang terwujud adalah suasana hangat dan nyaman melalui sentuhan warna alam dan banyak penggunaan material kayu untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung.

C. Hasil Akhir

• Layout



Gambar 7. Layout lt.1



Gambar 8. Layout lt.2

• Pola lantai



Gambar 9. Pola lantai lt.1



Gambar 10. Pola lantai lt.2

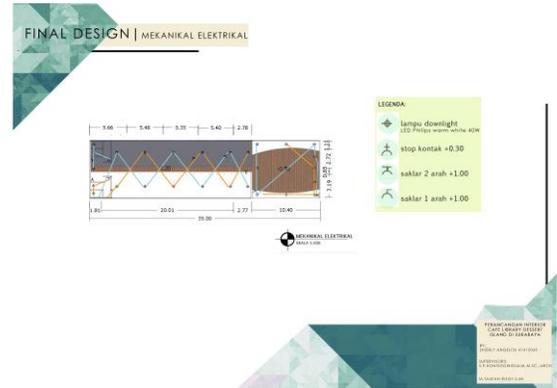
• Potongan



Gambar 11. Potongan A – A dan potongan B – B

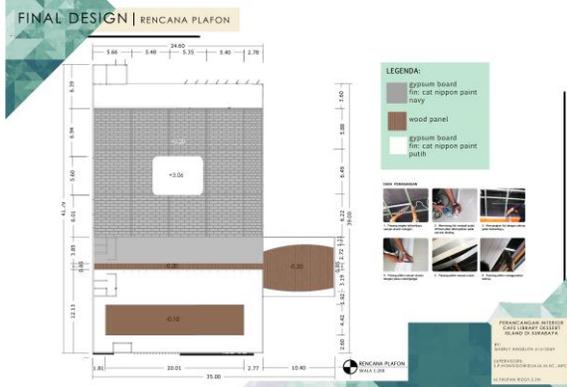


Gambar 12. Potongan C – C dan potongan D – D



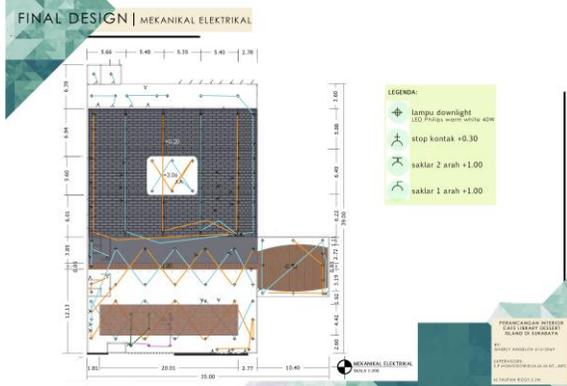
Gambar 15. Mekanikal elektrikallt.2

• Pola plafon



Gambar 13. Pola plafon

• Mekanikal elektrikall



Gambar 14. Mekanikal elektrikallt.1

• Perspektif ruang

1. Area indoor & semi outdoor restaurant

Area indoor restaurant & bar merupakan salah satu spot yang memberikan kesan pertama kepada para pengunjung. Selain desain lobby receptionist yang harus menarik, area restaurant justru harus lebih menarik lagi agar pengunjung betah berlama – lama di restaurant library ini.



Gambar 16. Area restaurant & bar view 1



Gambar 17. Area restaurant & bar view 2



Gambar 18. Area semi outdoor restaurant & indoor restaurant view 3

## 2. Area buffet & giftshop

Area buffet & giftshop juga tepat berada di window display yang memamerkan area receptionist dan buffet. Area buffet didesain dengan tujuan pengunjung bisa melakukan self-service dalam memilih hidangan baik pembuka hingga penutup dengan sesuka hati mereka. Selain itu, area gift shop ditujukan memudahkan pengunjung yang perlu hidangan dessert, cake, roti yang hendak dibawa pulang (take away) tanpa menikmatinya di dalam restaurant library ini.



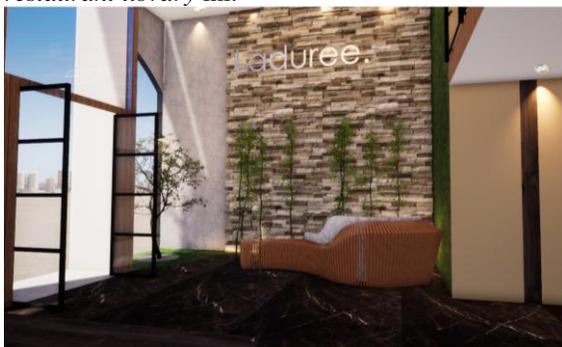
Gambar 19. Area buffet & gift shop



Gambar 20. Area buffet & gift shop view 2

## 3. Area receptionist lobby

Area receptionist ini adalah bagian yang menerima pengunjung sekaligus area dilakukannya transaksi ketika pengunjung telah selesai beraktivitas di dalam restaurant library ini. Desain receptionist sengaja menonjolkan sisi alam guna menyambut hangat para pengunjung yang baru saja masuk ke dalam restaurant library ini.



Gambar 21. Area receptionist lobby

## 4. Area library

Area library ini tersedia di lantai 2 dari lokasi perancangan restaurant library ini. Library ini menyediakan koleksi buku seputar kuliner dan wisata sehingga pengunjung diperbolehkan membaca buku yang ada namun tanpa membawa makanan ke area library. Hal ini ditujukan demi menghindari kerusakan – kerusakan yang terjadi pada buku – buku yang dekat dengan makanan atau minuman. Area library diberi nuansa tanaman dan kayu sehingga sangat nyaman dan hangat bagi pengunjung yang ingin berlama – lama membaca koleksi buku yang ditawarkan. Terdapat silent room bagi para pembaca yang ingin jauh dari kebisingan yang terjadi di sekitar area restaurant dan buffet.



Gambar 22. Area library



Gambar 23. Area silent room library

## 5. Area office

Area office terdiri dari manager room dan staff room untuk menangani operasional café library ini. Desain manager room yang mampu melihat ke ruang staff room ditujukan supaya mempermudah pengawasan. Selain itu, area office juga dibuat untuk tempat handling complain bila mana terjadi hal – hal diluar dugaan.



Gambar 24. Manager room

Gambar 25. *Staff room*

#### 6. Area *kitchen & storage*

Area *kitchen* dan *storage* menjadi satu tempat sehingga memudahkan staff dapur untuk mengambil bahan dan langsung mengolahnya menjadi hidangan yang siap disajikan kepada pengunjung. Desain pada area *kitchen* dan *storage* lebih dinetralkan sehingga tidak mengganggu fokus dan produktivitas staff yang bekerja di dalamnya. Selain itu penggunaan lantai keramik ditujukan karena mudahnya proses perawatan dan pembersihannya berhubung area dapur rentan dengan tumpahan makanan atau minuman.

Gambar 26. *Kitchen & storage*

## VI. KESIMPULAN

Perancangan interior *restaurant library dessert island* di Surabaya ini adalah sebuah tempat baru yang bisa memfasilitasi masyarakat Surabaya untuk menikmati hidangan *dessert* dan hidangan lainnya pada *restaurant library* ini sekaligus masyarakat bisa membaca buku kuliner dan wisata untuk menambah wawasan. Sarana ini tidak banyak sebelumnya di Surabaya, oleh karena itu dirancanglah objek perancangan *café library* yang lebih inovatif dan menarik masyarakat untuk menghabiskan waktunya dengan kerabat mereka di tempat ini. Fasilitas yang disediakan pada perancangan ini adalah *indoor lobby, restaurant, buffet, gift shop, bar, semi outdoor restaurant, library, silent room, toilet, staff room, manager room, kitchen & storage, rest staff*. Sedangkan untuk pengaplikasian material – material alam seperti kayu, tanaman, batu, kolam, ditujukan untuk memberikan kesan hangat dan nyaman kepada pengunjung.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis S.A mengucapkan terima kasih kepada para dosen pembimbing tugas akhir Program Studi Desain Interior yakni bapak S.P. Honggowidjaja.M.Sc.Arch dan M. Taufan Rizqy, S.Sn yang telah membantu dalam penulisan jurnal ini baik dalam bentuk dukungan, saran, dan semangat dalam proses pengerjaan perancangan tugas akhir ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak showroom Nissan Jemursari karena telah memberikan izin untuk penggunaan lokasi dan keperluan dokumentasi. Selain itu, ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada orang tua, saudara, dan sahabat – sahabat yang terus memberikan dukungan dan semangat selama pembuatan tugas akhir ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Admojo, Marsum Widjojo. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- [2] Ardley, Suzanne. *The Kitchen planner*. United States: Chronicle Book LLC, 1999.
- [3] Baraban, Regina S. *Successful Restaurant Design, 3<sup>rd</sup> edition*. New York : Wiley, 2010.
- [4] Cousin, Foksett, Gillespie. *Food and Beverage Managemen Second Edition*. Prentice Hall, 2002.
- [5] D.K. Ching, Francis. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga, 2000.
- [6] Lawson, Fred. *Restaurant and Planning Design*. London: Architectural Press, 1994.
- [7] Mangunwijaya, Y.B. *Pasal – pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- [8] Pile, John F. *Interior Design, 3<sup>rd</sup> ed*. New Jersey: Pearson Education, 2003.
- [9] Piotrowski, Christine M., Elizabeth A. Rogers. *Designing Commercial Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2007.
- [10] Satwiko, Prasasto. *Fisika Bangunan 1*. Yogyakarta: Andi, 2003.
- [11] Soekresno. *Manajemen Food and Beverage*. Edisi ke II. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- [12] Suptandar, Pamudji. *Interior Design 11*. Jakarta: Erlangga, 1982.
- [13] Suyono, Joko. *Food Service Management*. Bandung: Enhai Press, 2004.