

# Perancangan Alih Fungsi Kontainer Menjadi Modul Ruang Komersial “Fasilitas Makan dan Minum”

Lie, Devi Sugiarto, Yusita Kusumarini, Meirina Kuncahyowati

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: devisugiarto25@gmail.com; yusita@petra.ac.id; meirina.kuncahyowati@gmail.com

**Abstrak**— Usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) berkontribusi besar dalam perkembangan ekonomi. Fakta ini perlu didukung dengan tindakan nyata dari berbagai pihak untuk meningkatkan UMKM yang sudah ada. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan alternatif media usaha bagi UMKM. Kontainer bekas merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan menjadi media ruang usaha. Kota Surabaya merupakan salah satu kota pelabuhan yang memiliki banyak kontainer bekas tidak terpakai. Oleh karena itu, kontainer bekas mudah didapat dan dengan memanfaatkannya berarti kita dapat mengurangi penumpukannya. Kontainer sendiri memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu mudah dipindahkan serta memiliki konstruksi dan material yang kuat sehingga dapat dialihfungsikan menjadi media ruang usaha. Metode yang digunakan dalam merealisasikan perancangan ini adalah “*design thinking*” yang meliputi *understand, observe, point of view, ideate, prototype, test* dan *implementation*. Diharapkan perancangan modul ruang komersial dalam menyediakan fasilitas makan dan minum, dapat menjadi alternatif ruang usaha bagi UMKM ataupun calon *entrepreneur* yang ingin membuka usaha baru. Modul ruang komersial ini, khususnya dalam bidang makanan dan minuman, memberikan beberapa keuntungan bagi pengguna, yaitu dapat menjadikan *brand* pengguna lebih dikenal, mudah dijangkau dan meningkatkan profit.

**Kata Kunci**— Alih fungsi, Kontainer, Modul, Komersial, Fasilitas makan dan minum.

**Abstract**— Micro, Small, Medium Enterprises (MSME) have a huge contribution in economic improvement. This fact needs to be supported with real actions from many parties to develop the existing MSME. One thing that we can do to help them is by giving them alternative business space. Using unused containers is one of the alternatives that can be used as business space. Surabaya is a harbor city that have a lot of unused containers. Therefore, unused containers are easily obtained and by using it, we can reduce the piled-up containers. Container itself have some benefits, it can be easily moved and has a strong construction and material that can be re-function to become a business space. The method that is used to realize it, is “*design thinking*” which includes *understand, observe, point of view, ideate, prototype, test* and *implementation*. We expect that the design of commercial space modules for food and beverages facilities can be an alternative business space for MSMEs or prospective entrepreneurs who want to start a new business. This commercial space module, especially in food and beverages’ area, give some benefits for the user, it help the brand to be easily known, more reachable, and increase their profit.

**Keyword**— Re-function, container, module, commercial, food and beverage facilities.

## I. PENDAHULUAN

PERKEMBANGAN ekonomi di Indonesia terus meningkat. Hal ini terus di dongkrak salah satunya karena jumlah usaha mikro kecil menengah yang terus meningkat. Usaha mikro kecil menengah atau yang sering disebut UMKM mampu menyerap tenaga kerja dan mengurangi pengangguran. Sehingga dapat meningkatkan pendapatan bagi masyarakat. Peningkatan jumlah UMKM ini perlu di dukung dengan adanya alternatif ruang usaha supaya UMKM semakin dikenal oleh masyarakat dan mampu meningkatkan omzet yang di dapat. Selain itu adanya alternatif media usaha menggunakan kontainer bekas dapat membuka peluang bagi masyarakat yang ingin membuka usaha baru.

Pada umumnya UMKM memiliki anggaran dan pembiayaan yang kecil. Sehingga diperlukan alternatif media yang terjangkau. Upaya tersebut dapat direalisasi dengan mengalih-fungsikan kontainer bekas menjadi wadah fasilitas usaha. Kontainer bekas banyak menumpuk di pelabuhan, karena ongkos kirim yang mahal untuk mengembalikan kontainer dalam keadaan kosong. Kontainer memiliki struktur yang kuat berdasarkan material utamanya yaitu baja corten. Namun material ini sekaligus kekurangan kontainer karena merupakan penghantar panas yang baik. Sehingga memerlukan insulasi untuk menghambat panas supaya kenyamanan thermal dapat dicapai bagi pengguna ruang.

Oleh karena itu, perancangan alih fungsi kontainer menjadi modul komersial fasilitas makan dan minum adalah salah satu alternatif yang tepat karena dapat memberikan solusi bagi kedua belah pihak. Kontainer yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah ukuran 20 feet (2,4 x 6 meter). Modul kontainer yang dirancang memiliki fungsi untuk makan minum. Modul kontainer dibagi menjadi 3 yaitu tipe 1 untuk makanan cepat saji, tipe 2 untuk sistem layanan yang dominan menggunakan display, tipe 3 untuk sistem layanan makanan yang lebih berat dan kompleks. Pada modul tipe 1 dan 2 menggunakan satu buah kontainer ukuran 20 feet sedangkan tipe 3 menggunakan dua buah kontainer berukuran 20 feet.

Kaitan rumusan masalah dengan obyek perancangan sebagai berikut:

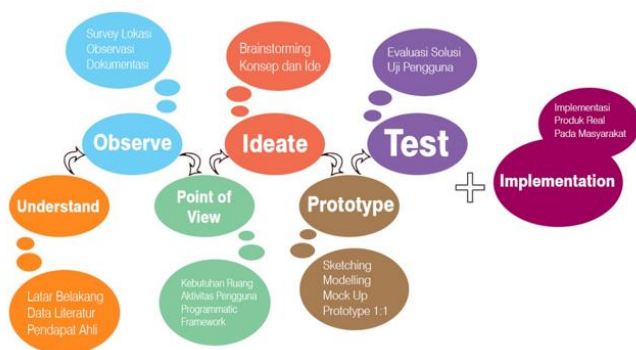
- Bagaimana merancang alih fungsi kontainer menjadi modul ruang komersial fasilitas makan dan minum ?
- Bagaimana contoh *custom design* dari ruang komersial fasilitas makan dan minum ?

Beberapa tujuan perancangan alih fungsi kontainer menjadi modul ruang komersial “fasilitas makan dan minum” adalah sebagai berikut:

- Merancang modul ruang fasilitas makan dan minum dari alih fungsi kontainer yang di komersialkan
- Merancang modul desain *custom* fasilitas makan dan minum dari alih fungsi kontainer untuk beberapa *brand*

## II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan, mengadopsi metode *Design Thinking*. Metode ini akan diaplikasikan dalam perancangan alih fungsi kontainer menjadi modul ruang komersial cafe. Berikut adalah rincian dari tahapan yang dilakukan:



Gambar 1. Design Thinking Process  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Berikut adalah penjabaran dari tiap tahapan proses desain:

### 1. Understand

Pada tahap understand, perancang memahami tentang latar belakang perancangan dan permasalahan kasus, lalu dilanjutkan dengan mengumpulkan data literatur serta pendapat para ahli yang telah ada sebelumnya.

### 2. Observe

Tahap yang kedua adalah *observe* dimana penulis melakukan pengumpulan data melalui survey lapangan, wawancara dengan klien yaitu koordinator dari Yayasan Pondok Kasih serta dilanjutkan dengan dokumentasi lokasi perancangan.

### 3. Point of View

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancang melakukan pengumpulan data yang mengacu pada pandangan orang secara umum, pandangan menurut ahli, kebutuhan pengguna, dengan cara pengamatan aktivitas yang disertai dengan dokumentasi lalu dilakukan wawancara sebagai studi

kasus untuk memperkuat data. Setelah data terkumpul, data disusun dalam bentuk *programmatic concept* dan *framework*.

### 4. Ideate

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancang mulai menuangkan ide- ide melalui proses brainstorming untuk memunculkan sebuah konsep yang menjawab masalah dan kebutuhan dari objek perancangan. Ide konsep ini diikuti dengan sketsa alternatif untuk memperlihatkan ide konsep secara visual.

### 5. Prototype

Setelah perancang menemukan ide dan konsep yang digunakan sebagai dasar perancangan, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa atau ide dasar, 3D modelling, gambar kerja serta pembuatan prototype 1:1 guna untuk merasakan suasana ruang yang telah diciptakan.

### 6. Test

Pada tahap test ini merupakan hasil *prototype* dilakukan uji pengguna apakah sudah dapat menjawab permasalahan yang ada serta pengujian, apakah sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna serta kelayakannya.

### 7. Implementation

Tahap terakhir adalah implementation, dimana produk yang sudah diuji pada tahap test diperkenalkan dan dipublikasikan pada publik sehingga kehadirannya dapat bermanfaat bagi masyarakat. Pada tahap ini dijabarkan menjadi tiga yaitu:

#### a. Story Telling

Pada tahap ini diceritakan ide awal perancangan, manfaat perancangan sehingga kontribusinya dapat dirasakan masyarakat.

#### b. Pilot

Tahap pilot merupakan tahapan kebaruan yang dibuat. Dalam perancangan ini modul komersial yang dirancang memiliki ketentuan baku sesuai fungsinya masing- masing.

#### c. Business Model

Tahap yang terakhir ini merupakan pembuatan model canvas berkelanjutan yang berorientasi pada aspek ekonomi dan sosial. Metode yang digunakan adalah *business model canvas*. Metode ini merupakan sebuah metode yang merincikan konsep bisnis dengan lebih sederhana. Dalam rincian business model canvas akan dijabarkan pihak- pihak yang akan bekerja sama nantinya.

Berikut data yang di perlukan untuk perancangan alih fungsi kontainer menjadi modul ruang komersial cafe. Data-data tersebut antara lain:

- Data literatur untuk mendukung proses perancangan objek dan fasilitasnya, jurnal, dan pendapat para ahli.
- Data non fisik meliputi kebutuhan ruang, data pengunjung atau pengguna objek perancangan, besaran perabot dan standar perancangan objek
- Data tipologi berupa hasil survei objek perancangan sejenis, fungsi, dan fasilitas yang diperlukan.

### III. KAJIAN PUSTAKA

Kontainer merupakan kotak kargo. Kotak muatan barang yang diangkut dengan kapal laut, pesawat udara atau pengangkut lain. Salah satu keunggulan angkutan peti kemas ialah peti kemas bisa diangkut dengan truk peti kemas, kereta api dan kapal peti kemas. Hal ini menyebabkan peralihan angkutan barang umum menjadi angkutan barang dengan menggunakan peti kemas dan menonjol dalam beberapa tahun terakhir.

Keuntungan bangunan dari bahan kontainer:

- Memiliki kekuatan dan ketahanan
- Terbuat dari baja corten (tahan karat, korosi dan anti jamur)
- Dapat menampung beban yang berat
- Dapat ditumpuk hingga ketinggian tertentu
- Dapat dipindahkan
- Memiliki konstruksi yang kuat sehingga tahan dari guncangan
- Harga cukup terjangkau untuk menjadi alternatif bahan bangunan



Gambar 2. General shipping container

Sumber: <https://berthing.wordpress.com/2011/02/03/ukurandimensi-standart-containerpeti-kemas/>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia fasilitas makan dan minum adalah sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa fasilitas makan dan minum merupakan sarana untuk melakukan kegiatan makan dan minum. Ada banyak jenis fasilitas makan dan minum. Tujuan desain sebuah tempat makan adalah menciptakan suasana yang mendukung karakter dari makanan dan layanan yang di tawarkan. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berkesan dan mendorong *customer* untuk datang kembali dan merekomendasikan restoran kepada orang lain. Sedangkan tempat makan *fast food* harus terlihat cepat, dengan lampu yang terang dan warna-warna cerah, permukaan yang licin dan suasana efisiensi. Desain harus memperkuat aspek terbaik dari kualitas tempat makan dan mempromosikan efisiensi fungsional. Memastikan kenyamanan, kesenangan pengunjung serta memenuhi kebutuhan manajemen ekonomi untuk menjadikan tempat makan tersebut menjadi bisnis yang sukses. [1]

Sebuah cafe mempunyai persyaratan ruang yang dilihat dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan dan kesehatan. Suatu hal yang paling prinsip pada ruang cafe yang menyangkut persyaratannya adalah persyaratan tentang kenikmatan manusia yang dititikberatkan pada kebutuhan ruang gerak dan individu. Berikut adalah beberapa syarat perancangan cafe:

#### a. Sirkulasi

Berdasarkan rute jalan yang dilalui oleh pelanggan dan staff, posisi dan keperluan lainnya untuk koridor dan ruangan-ruangan besar, pintu masuk dan keluar.

#### b. Dekorasi

Menentukan rencana dekorasi dari bagian dalam ruangan, metode perancangan dan perancangan konstruksi untuk menentukan jenis dan karakternya.

#### c. Pengaturan meja dan kursi

Memperhatikan letak keluar masuk, tempat pelayanan, sirkulasi udara dan perancangan lainnya, menyiapkan pendahuluan rencana denah interior, memperhatikan pengaturan, pengelompokan ukuran meja dan kursi, serta menentukan ketebalan kursi dan jenis perabot. [2]

Metode layanan makanan dan minuman dapat dikategorikan sebagai berikut:

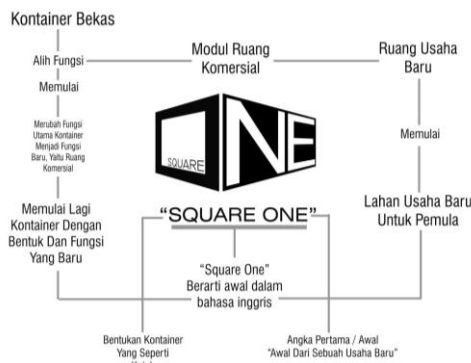
- *Table service*: Pelanggan dilayani oleh staf, makanan diantar dan diletakkan diatas meja, pelayanan ini dapat dijumpai di banyak tipe restoran dan cafe.
- *Assisted service*: Pelanggan dilayani namun juga menjadi bagian dalam pelayanan seperti saat sarapan di hotel
- *Self-service*: Pelanggan harus melayani dirinya sendiri pada *buffet* makanan, biasanya dapat ditemukan di kantin/kafeteria
- *Single point service*: Pelanggan memesan, membayar dan menerima pesanan dalam sekejam di area pemesanan, contohnya seperti *fast food* atau *vending machine*.
- *Specialised service (or service in situ)*: Makanan dan minuman di antar ke tempat pelanggan. Termasuk pelayanan antar dengan nampan seperti di rumah sakit, *home delivery*, *lounge* dan *room service*.
- *Carry out service*: *Carry out service* kadang-kadang disebut juga sebagai *take out service* yaitu sistem pelayanan restoran di mana tamu datang untuk membeli makanan yang telah siap atau disiapkan terlebih dahulu, dibungkus dalam *box/* kotak untuk dibawa pergi. Jadi makanan tidak dinikmati di tempat itu; mungkin dibawa pulang untuk dinikmati bersama keluarga, dibawa piknik, ke kantor, ke pabrik, ke kampus, dan sebagainya. [3]

Makanan siap saji merupakan istilah untuk makanan yang dapat disiapkan dan dilayankan dengan cepat. Makanan apapun yang dapat disiapkan dengan segera dapat disebut makanan siap saji, umumnya istilah ini merujuk kepada makanan yang dijual di sebuah restoran atau toko dengan persiapan yang berkualitas rendah dan dilayankan kepada pelanggan dalam sebuah bentuk paket untuk dibawa pergi. Penjualan makanan seperti ini dapat berupa kios yang mungkin tidak memiliki naungan atau tempat duduk atau restoran siap saji (yang biasa dikenal sebagai restoran layanan cepat). Operasi waralaba yang merupakan bagian dari rantai restoran telah memiliki peraturan baku mengenai bahan-bahan makanan yang dikirim ke masing- masing restoran dari pusatnya.

IV. KONSEP DESAIN

A. Latar Belakang Pemilihan Konsep

Perancangan kali ini merupakan sebuah hasil inspirasi dari studi kasus yang ingin mendirikan beberapa komersial space dengan menggunakan material *shipping container* bekas yaitu *barbershop*, fasilitas makan dan minum serta *taylor & modiste*. Berdasarkan studi kasus yang ada, kasus yang dipilih adalah fasilitas makan dan minum. Berikut adalah penjabaran konsep usaha bersama modul komersial.

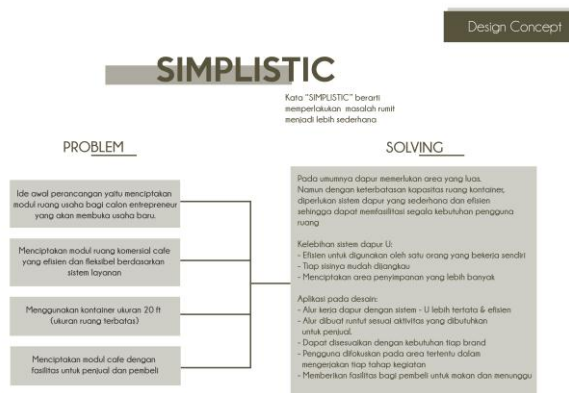


Gambar 3. Konsep Usaha

Bagan diatas merupakan hasil *Programmatic Concept* yang dipikirkan bersama dengan dua orang rekan lainnya. Kata "Square One" merupakan kata dari bahasa Inggris yang memiliki arti memulai usaha baru, dengan media kontainer bekas. Berangkat dari konsep besar ini untuk memikirkan sistem untuk modul ruang komersial dengan masing- masing salah satu studi kasus yang telah disebutkan. Kemudian konsep ini dikerucutkan menjadi *design concept*.

B. Konsep Desain

Setelah merumuskan *programmatic concept* tersebut kemudian dilanjutkan dengan konsep desain untuk modul komersial fasilitas makan dan minum. Konsep desain yang diangkat adalah "Simplistic" kata ini berasal dari bahasa Inggris yang berarti memperlakukan masalah yang rumit menjadi lebih sederhana. Konsep ini diterapkan pada fungsi fasilitas makan dan minum yang merupakan tempat yang menjual makanan dan minuman.



Gambar 4. Konsep Desain

Aktivitas dalam menyiapkan makanan dan minuman memerlukan banyak tahapan serta memerlukan *space* yang cukup luas. Namun dengan mengaplikasikan konsep desain ini kedalam perancangan modul fasilitas makan dan minum memberikan alternatif tatanan area dapur yang efisien. Selain itu juga dapat diketahui fungsinya dengan mudah. Pada umumnya dapur memerlukan area yang luas karena memiliki banyak tahapan dalam mempersiapkan makanan. Namun dalam perancangan ini menggunakan kontainer ukuran 20 feet (2,4 x 6 x 2,4 meter). Sehingga kapasitas ruang terbatas. Oleh karena itu, diperlukan sistem yang dapat mempermudah pekerjaan pengguna ruang. Pemecahan masalah tersebut diatasi dengan mengaplikasikan dapur dengan sistem U. Sistem ini efisien walaupun digunakan oleh satu orang, karena area kerja berbentuk U mengitari pengguna. Sehingga mudah dijangkau walaupun bekerja seorang diri.

C. Aplikasi Perancangan



Gambar 5. Aplikasi Pada Interior

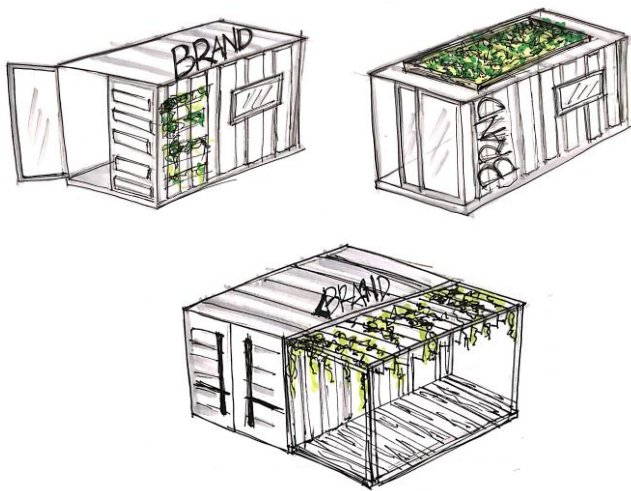
Berikut adalah aplikasi pada interior dalam perancangan alih fungsi kontainer menjadi modul ruang komersial fasilitas makan dan minum. Aplikasi pada interior dibagi menjadi dua yaitu, aplikasi konsep pada interior dan aplikasi elemen pendukung interior:

1. Aplikasi konsep pada elemen interior
  - a. Penerapan insulasi pada bagian plafon dan dinding sebagai konsekuensi alih fungsi kontainer menjadi ruang komersial.
  - b. Pada lantai memiliki beberapa lapisan, yang pertama panel kayu sebagai insulator antara kerangka kontainer dengan material baja. Selanjutnya ditutup dengan lapisan lantai paling atas yaitu keramik atau *vinyl*.
  - c. Organisasi ruang yang jelas dengan pembagian antar area
  - d. Pencahayaan dan penghawaan alami untuk mengurangi penggunaan energi listrik
  - e. Sanitasi air menggunakan *grey water* untuk menyirami tanaman yang berguna sebagai insulator aktif
  - f. Perabot berbentuk geometris untuk memaksimalkan kapasitas ruang
2. Aplikasi elemen pendukung interior



- a. Bentuk perabot dominan geometris untuk memaksimalkan kapasitas ruang dan area penyimpanan yang lebih luas
- b. Mengaplikasikan warna terang untuk menghadirkan kesan luas dalam ruang
- c. Tekstur pada dinding, lantai maupun perabot yang digunakan
- d. Garis yang berulung pada bagian luar kontainer itu sendiri dan aplikasi tali air pada bagian dalam ruang

V. TRANSFORMASI DAN DESAIN AKHIR

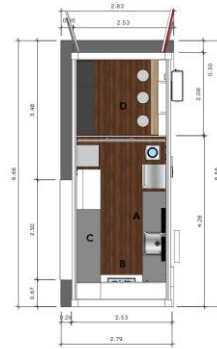


Gambar 6. Sketsa Ide Modul Standar

Berikut adalah sketsa ide modul standar atau modul kosong. Pada gambar diatas berurutan dari kiri tipe 1, tipe 2 dan tipe 3. Modul yang dirancang ini sudah dapat diperjual belikan bagi customer. Modul tipe 1 dan 2 terdiri dari satu buah kontainer 20 feet, dan tipe 3 dua buah kontainer 20 feet dengan fasilitas makan outdoor. Pada sketsa ide kontainer dilengkapi dengan tanaman yang berfungsi sebagai insulasi aktif. Warna cat bagian luar dapat disesuaikan dengan warna brand yang terkait nantinya.

Pada desain akhir ini merupakan hasil perancangan alih fungsi kontainer menjadi modul ruang komersial “cafe”. Gambar kerja terdiri dari layout, rencana plafon, rencana lantai, *mechanical electrical, main entrance*, potongan serta perspektif. Gambar kerja yang terlampir berurutan dari modul standart tipe 1, 2 dan 3 dan aplikasi brand pada tiap tipe. Berdasarkan hasil dari desain akhir dipilih salah satu tipe untuk direalisasikan di Geldboom. Geldboom merupakan suatu bangunan tempat makan yang menggunakan media kontainer untuk strukturnya. Oleh karena itu, untuk mendukung fungsi dari modul kontainer sebagai komersial space.

A. Modul tipe 1



Gambar 7. Modul Tipe 1



Gambar 8. Aplikasi Brand Pada Tipe 1 “TASTEBUD”



Menjadi Modul Ruang Komersial “Fasilitas Makan dan Minum” dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Konsekuensi alih fungsi kontainer menjadi modul ruang komersial fasilitas makan dan minum
  - a. Thermal (Membutuhkan insulasi)
    - Insulasi aktif/ statis: *foam panels, fiberglass, rockwool*
    - Insulasi pasif/ dinamis: dapat mengurangi panas di dalam ruang seperti *vertical garden, green roof*, tanaman hijau ataupun pepohonan di sekitar.
  - b. Lokasi Realisasi  
Memastikan lokasi yang akan digunakan sehingga dapat disesuaikan dengan arah bukaan/ jendela
  - c. Tenaga Kerja  
Mengggunakan jasa tenaga kerja yang profesional dan telah terpercaya untuk pengerjaan modul kontainer
2. Perancangan modul komersial fasilitas makan dan minum sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu:
  - a. Dapur
    - Area preparasi: menyimpan dan mempersiapkan bahan
    - *Mixing Zone*: mencuci, mengupas, memotong, mencampur bahan
    - Area memasak: memasak makanan
    - Area menyajikan
  - b. Area Servis: area makan dan menunggu untuk *take away*  
Pembagian area di dalam kontainer merupakan hal yang penting karena berkaitan dengan sirkulasi ruang. Sehingga pembagian area harus dapat memenuhi kebutuhan pengguna ruang namun juga tetap nyaman dan ergonomis.
  3. Penghawaan dan pencahayaan untuk perancangan modul kontainer fasilitas makan dan minum yaitu:
    - a. Penghawaan:
      - Penghawaan alami: memanfaatkan bukaan dari jendela pada bagian depan modul kontainer. Sehingga udara dapat masuk dan keluar melalui *exhaust fan*
      - Penghawaan buatan: menggunakan kipas angin pada area dapur dan AC (*air conditioner*) pada area servis untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung
    - b. Pencahayaan:
      - Pencahayaan alami: adanya jendela dengan material kaca memberikan akses untuk sinar matahari dapat masuk dan memberikan pencahayaan pada area dapur. Selain itu area servis juga mendapat cahaya alami karena menggunakan pintu kontainer yang diberi material kaca.
      - Pencahayaan buatan: pencahayaan buatan diberikan untuk memberikan tambahan penerangan apabila diperlukan. Selain itu juga sebagai penerangan ketika menjelang sore dan malam hari

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan ini dapat disimpulkan:

1. Alih fungsi kontainer merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk media ruang usaha. Hasil dari perancangan ini membuktikan bahwa kontainer sebagai wadah untuk barang dapat di alih fungsi menjadi wadah aktivitas manusia.
2. Konsekuensi dari alih fungsi kontainer dengan material baja yaitu harus menerapkan insulasi aktif maupun pasif untuk mendapatkan kenyamanan thermal yang ideal. Terlebih lagi apabila lokasi modul kontainer beriklim tropis.
3. Kontainer memiliki berbagai macam ukuran. Namun kontainer dengan ukuran 20 *feet* merupakan ukuran yang tepat (tidak terlalu besar maupun kecil) untuk dijadikan modul ruang usaha yang dapat dikomersialkan.
4. Bukaan jendela dapat memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami di dalam kontainer
5. Penggunaan material dan finishing non toxic untuk menjaga higienitas dalam ruang
6. Sistem layanan menentukan tipe modul fasilitas makan dan minum yang akan dipilih
7. Sirkulasi dalam ruang perlu di pikirkan dengan matang dan di sesuaikan dengan kapasitas pengguna ruang

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Tuhan Yesus untuk penyertaanNya, kepada Prodi Desain Interior Universitas Kristen Petra yang telah memprogramkan Tugas Akhir, kepada keluarga yang telah mendukung dalam bentuk moril maupun materiil, kepada pihak Geldboom yang telah menyediakan tempat sewa untuk realisasi styling, kepada pemilik Tastebud, Enak Bakery dan Tumbu Blanga yang telah mengizinkan brandnya untuk digunakan dalam aplikasi desain dan teman penulis yang telah memberi dukungan sehingga jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cousins, John., Dennis Lillicrap., & Suzanne Weekes. *Food And Beverage Service Ninth Edition*. India. Hodder Education. 2014
- [2] Jhon, F. Pile. *Interior Design Third Edition*; New York. Harry N. Addams. 2003
- [3] Lawson, F. *Restaurant Planning dan Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1964