

Perancangan Interior Kantor *Outsourcing* dengan Penerapan Konsep *Smart Office* di Surabaya

Sherenna Imanuele dan Sherly de Yong, Lucky Basuki
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: sherennaimanuele@gmail.com ; sherly_de_yong@gmail.com

Abstrak— Kantor *outsourcing* merupakan kantor yang menyediakan jasa penyaluran tenaga kerja. Dalam kantor *outsourcing* terjadi interaksi dari berbagai pihak, mulai dari karyawan kantor terhadap *user* perusahaan hingga pelamar kerja. Di Surabaya, fasilitas kantor *outsourcing* masih belum terintegrasi, sehingga berdampak pada kenyamanan dari sisi layanan yang kurang optimal. Pada dasarnya, layanan terbentuk ketika terjadi interaksi antara pelanggan dengan penyedia layanan (*This Is Service Design Thinking*, p.36). Pada perancangan ini menggunakan metode *Service Design Thinking* yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *exploration*, *creation*, *reflection* dan *implementation*. Dalam metode tersebut ada banyak *tools*, beberapa diantaranya yang digunakan ialah *customer journey maps*, *storyboards*, *business model canvas*, dan *service blueprints*. Penggunaan konsep *smart office* lebih menekankan desain interior kantor yang terintegrasi dan efisiensi pengguna ruang, terutama fasilitas dan *touchpoint* pengguna ruang. Manfaat dari perancangan ini bagi karyawan kantor, *user* perusahaan serta pelamar kerja agar mengenal eksistensi sistem layanan kantor *outsourcing* yang terintegrasi melalui fasilitas interior demi kenyamanan karyawan.

Kata Kunci— *interior*, *kantor smart office*, *service design thinking*, *surabaya*.

Abstract— *Outsourcing office* is an office that provides labor distribution services. In the *outsourcing office* interactions happens from various parties, from office employees and company users to job applicants. In Surabaya, the *outsourcing office* facilities are still not integrated, resulting in less optimal service convenience. Basically, services formed when interaction happens between customers and service providers (*This Is Service Design Thinking*, p.36). Methods used in the design is *Service Design Thinking* which consists of 4 stages, they are *exploration*, *creation*, *reflection* and *implementation*. There are many tools in the method, some of which are *customer journey maps*, *storyboards*, *canvas business models*, and *service blueprints*. The use of the *smart office* concept emphasizes integrated office interior design and efficiency of space users, especially facilities and *touchpoints* for them. The design will benefits office employees, company users and job applicants to recognize the existence of an integrated office *outsourcing* service system through interior facilities for the convenience of employees.

Keyword— *interior*, *the smart office*, *service design thinking*, *surabaya*.

I. PENDAHULUAN

KANTOR *outsourcing* merupakan kantor yang memiliki peran dalam penyaluran sumber daya manusia kepada klien yang sedang membutuhkan.

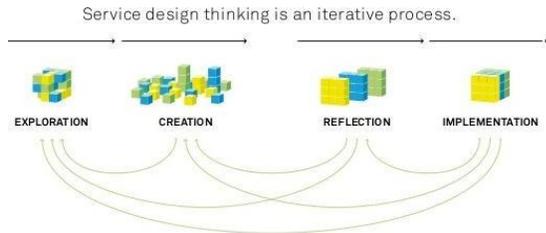
Klien seringkali dianggap sebagai *partner* kantor, biasanya berupa perusahaan yang berfokus pada kinerja inti (*core business*) perusahaan. Sehingga perihal perekrutan sumber daya manusia akan diserahkan kepada kantor *outsourcing*. Repetisi yang terjadi pada kantor akan beresiko bagi pengguna ruang karena menyebabkan ketidaknyamanan, waktu yang terbuang karena kelambatan, yang berujung pada kelelahan sehingga membuat pengguna ruang kurang bisa memunculkan potensi diri ketika berinteraksi.

Proses komunikasi merupakan interaksi yang terjadi paling banyak di kantor *outsourcing*. Namun interaksi tersebut jauh lebih kompleks saat berada di lapangan. Interaksi yang kompleks dan dinamis seperti itu tidak terfasilitasi dengan baik oleh kantor *outsourcing* kebanyakan di Surabaya. Beberapa kantor masih belum memanfaatkan teknologi yang sudah banyak macamnya. Hal tersebut mengakibatkan adanya repetisi pada alur aktivitas manusia dari berbagai pihak, mulai dari pihak kantor, pihak klien, hingga pihak pelamar kerja. Interaksi merupakan suatu kewajiban ketika berada dalam kantor, terutama kantor *outsourcing*. Ketika interaksi kurang berjalan secara maksimal dari tiap individu, maka berpengaruh pada layanan yang diberikan maupun diterima. Yang mana pada dasarnya, layanan terbentuk ketika terjadi interaksi antara pelanggan dengan penyedia layanan (*This Is Service Design Thinking*, p.36)^[1]. Pelanggan dalam konteks ini ialah perusahaan yang berfokus pada *core business* sehingga masalah perekrutan diserahkan kepada kantor *outsourcing* serta para pelamar kerja melalui kantor *outsourcing*. Sehingga layanan pada kantor *outsourcing* harus diperhatikan melalui desain interior yang akan menyediakan berbagai fasilitas yang merupakan jawaban

dari kebutuhan dan penyelesaian masalah berpusat pada manusia pengguna ruang kantor outsourcing.

II. METODE PERANCANGAN

Penulis menggunakan metode Service Design Thinking yang dikemukakan oleh Marc Stickdorn dan Jakob Schneider melalui buku yang terbit tahun 2011^[1]. Alur bagan metode perancangan seperti pada gambar berikut:



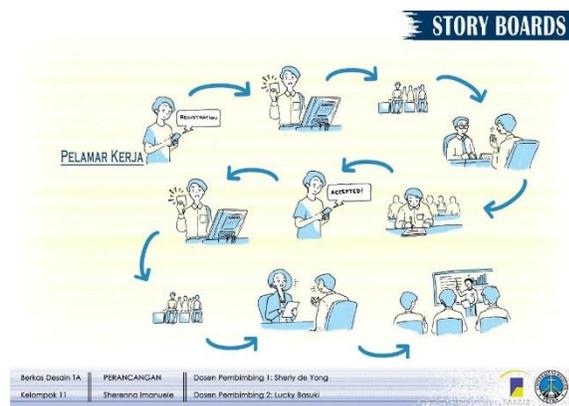
Gambar 1. Bagan Alur Metode Service Design Thinking

Terdapat empat tahap dalam metode ini, tetapi di setiap tahap terdapat berbagai alat bantu yang dapat digunakan sesuai kebutuhan perancangan. Dalam hal ini, penulis menggunakan alat bantu bernama Story Boards, Customer Journey Maps, dan Service Blueprints.

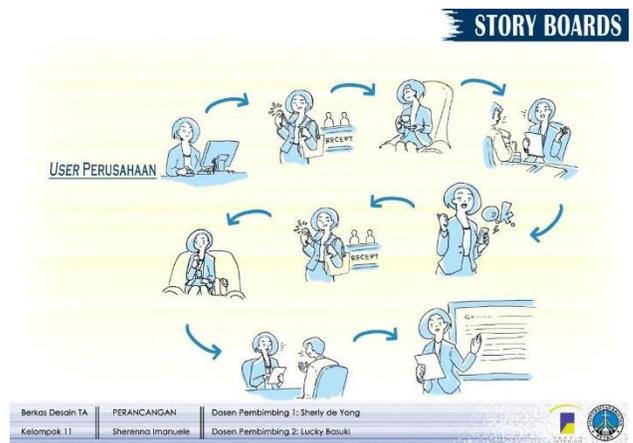
Pada tahap pertama Eksplorasi, penulis melakukan observasi lapangan serta mengumpulkan data fisik dan non-fisik. Kemudian menganalisa data yang diperoleh hingga menjadi programming perancangan.

Pada tahap kedua Kreasi, mengumpulkan berbagai ide dan motivasi desain perancangan. Membuat beberapa sketsa, moodboard, alternatif denah hingga konsep serta implementasinya. Kemudian eksekusi ide ke dalam 3D modelling menggunakan SketchUp.

Pada tahap ketiga Refleksi, penulis diberi masukan yang mengharuskan kembali ke tahap pertama, eksplorasi. Namun kali ini, penulis menggunakan alat bantu yang telah disebutkan. Dimulai dari *Story Boards*, dimana penulis harus bercerita kembali hasil eksplorasi secara detail kemudian dibuat secara visual.



Gambar 2.2 Story Boards Pelamar Kerja

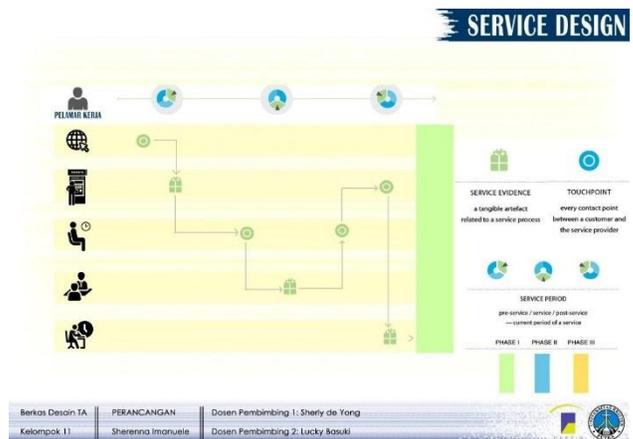


Gambar 2. Story Boards User Perusahaan

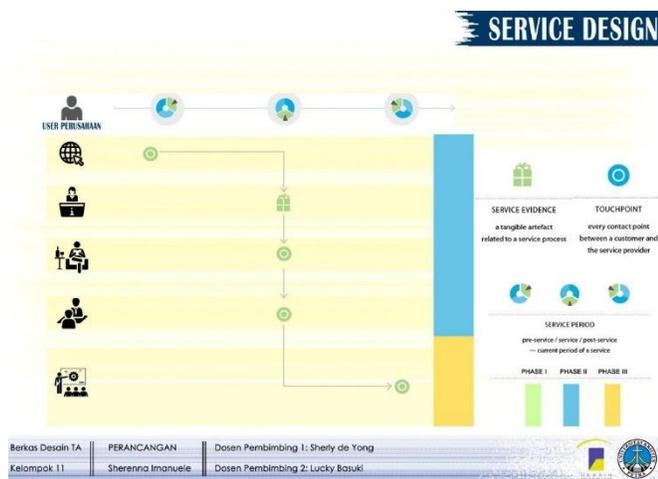
Lanjut menggunakan *Customer Journey Maps*, dimana penulis membuat titik pertemuan yang sifatnya terikat waktu. Kemudian dilengkapi dengan *Service Blueprints*, dimana penulis membuat grafik yang merupakan gabungan dari kedua alat bantu diatas. Yang ditekankan ialah bukti pelayanan yang diperoleh dari kejadian yang ada.



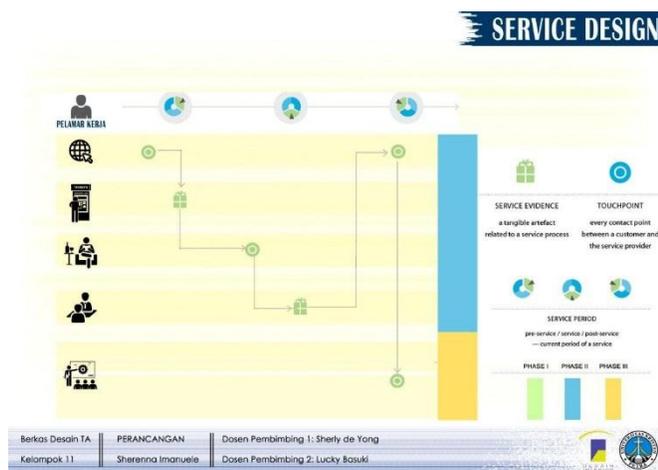
Gambar 3. Customer Journey Maps: User Perusahaan (Tahap 1)



Gambar 4. Customer Journey Maps: User Perusahaan (Tahap 2)



Gambar 5. Customer Journey Maps: Pelamar Kerja (Tahap 1)



Gambar 6. Customer Journey Maps: Pelamar Kerja (Tahap 2)

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Kantor Outsourcing

Pengertian

Menurut Tunggal^[2] kantor *outsourcing* adalah pemindahan atau pendelegasian beberapa proses bisnis kepada suatu badan penyedia jasa, dimana badan penyedia jasa tersebut melakukan proses administrasi dan manajemen berdasarkan definisi serta kriteria yang telah disepakati oleh para pihak. Dalam perancangan ini, para pihak yang terlibat ialah karyawan kantor kemudian diikuti dengan *user* perusahaan dan pelamar kerja.

Sistem Kerja Outsourcing

Tidak jauh berbeda dengan sistem perekrutan karyawan pada umumnya. Hanya saja perbedaannya pada karyawan, yang mana direkrut oleh perusahaan penyedia tenaga jasa, bukan oleh perusahaan yang membutuhkan jasanya secara langsung. Setelah itu, dari perusahaan penyedia tenaga jasa,

karyawan akan dikirimkan ke perusahaan lain (klien) yang membutuhkannya. Dalam sistem kerja ini, perusahaan penyedia jasa *outsorce* melakukan pembayaran terlebih dahulu kepada karyawan. Selanjutnya mereka menagih ke perusahaan pengguna jasa mereka.

Karyawan biasanya bekerja berdasarkan kontrak, dengan perusahaan penyedia jasa, bukan dengan perusahaan pengguna jasa. Bagi anda yang berniat mencari pekerjaan *via* perusahaan, sebelum menanda tangani perjanjian kerja, ada baiknya anda perhatikan jangka waktu perjanjian kerjasama.

Pastikan perjanjian kerjasama sesuai dengan masa kerja yang ditawarkan. Perjanjian kerja antara karyawan dengan perusahaan penyedia jasa biasanya mengikuti jangka waktu perjanjian kerjasama antara perusahaan penyedia jasa dengan perusahaan pemberi kerja. Hal ini dimaksudkan apabila perusahaan pemberi kerja hendak mengakhiri kerja samanya dengan perusahaan penyedia jasa, maka pada waktu yang bersamaan, berakhir pula kontrak kerja antara karyawan dengan perusahaan pemberi kerja.

B. Smart Office

Smart office adalah tentang memahami dan merangkul standar baru tenaga kerja yang lebih gesit dan saling berhubungan. Cukup tambahkan ruang kantor, teknologi baru, layanan yang disesuaikan, dan perspektif jangka panjang holistik dan Anda berada dalam bisnis^[3].

Teknologi Terintegrasi yang akan digunakan merk Cisco.



Gambar 7. Produk CISCO

Produk dan layanan Cisco berfokus pada tiga segmen pasar perusahaan dan penyedia layanan, usaha kecil dan rumah.

- Pertama: Layanan VoIP

Cisco menjadi penyedia utama *Voice over IP* untuk perusahaan dan sekarang pindah ke pasar pengguna rumahan melalui akuisisi *Scientific Atlanta* dan *Linksys*. *Scientific Atlanta* menyediakan peralatan VoIP untuk penyedia layanan kabel seperti *Time Warner*, *Cablevision*, *Rogers Communications*, *UPC* dan lainnya; *Linksys* telah bermitra dengan perusahaan seperti *Skype*, *Microsoft* dan *Yahoo!* untuk mengintegrasikan layanan *VoIP* konsumen dengan telepon nirkabel dan tanpa kabel.

- Kedua: *Hosted Collaboration Solution (HCS)*

Mitra Cisco dapat menawarkan layanan berbasis cloud berdasarkan Cisco *Unified Computing System (UCS)* virtual. Bagian dari Solusi Pengiriman Layanan Terpadu Cisco yang mencakup versi host Cisco *Unified Communications Manager*

(UCM), Pusat Kontak Unified Cisco, Cisco *Unified Mobility*, Cisco *Unified Presence*, Cisco *Unity Connection* (perpesanan terpadu) dan Cisco *Webex Meeting Center*.

- Ketiga: *Network Emergency Response*

Sebagai bagian dari inisiatif Operasi Taktis, Cisco mempertahankan beberapa *Network Emergency Response Vehicles* (NERV). Kendaraan tersebut dipelihara dan digunakan oleh karyawan Cisco selama bencana alam dan krisis publik lainnya. Kendaraan ini berdiri sendiri dan menyediakan layanan kabel dan nirkabel termasuk suara dan interoperabilitas radio, *voice over IP*, pengawas video berbasis jaringan, dan konferensi video definisi tinggi yang dijamin untuk para pemimpin dan penanggap pertama di area krisis hingga 3 Mbit / dtk. bandwidth (naik dan turun) melalui antena satelit 1,8 meter.

IV. KONSEP PERANCANGAN

A. Batasan Perancangan

Adapun fasilitas dalam Perancangan Interior Kantor yang menggunakan Penerapan *Smart office* di Surabaya, yaitu:

- Resepsionis

Sebagai tempat pemberhentian pertama bagi para pengunjung (*user* perusahaan ataupun pelamar kerja) yang masuk melalui *main entrance*. Selain itu juga sebagai tempat informasi secara verbal bagi para pengunjung yang mempunyai kepentingan.

- Ruang Menunggu

Sebagai tempat menunggu bagi pelamar kerja yang akan melakukan *interview*. Terdapat dua ruang karena menyesuaikan dengan prosedur perekrutan.

- Ruang Rapat

Untuk *user* perusahaan dengan karyawan kantor *outsourcing* berdiskusi dan rapat secara privat dan eksklusif di ruangan yang tertutup.

- Ruang Interview

Untuk pelamar kerja melakukan wawancara mengikuti prosedur perekrutan. Berdasarkan prosedur terdapat dua tahap, yang mana tahap 1 (pertama) dilakukan oleh karyawan kantor *outsourcing* sedangkan yang kedua dilakukan oleh *user* perusahaan yang akan merekrut.

- Ruang Pelatihan

Sebagai tempat pelatihan calon tenaga kerja yang sudah lolos melewati berbagai tahapan sesuai prosedur perekrutan. Tatanan ruangan seperti kelas karena pelatihan disampaikan berdasarkan materi yang diberikan oleh *user* perusahaan.

- Ruang Kerja (*Back office*)

Untuk karyawan kantor *outsourcing* melakukan pekerjaan. Bersifat terbuka dan saling terhubung.

- Storage

Tempat penyimpanan untuk menyimpan berkas fisik, baik bersifat personal maupun non-personal. Bentuk tempat penyimpanan berupa lemari yang dibuat khusus dengan tinggi sampai plafon. Tidak membutuhkan banyak karena kantor lebih mengutamakan penyimpanan secara *online*.

- Ruang Server

Sebagai tempat komputer beserta segala mesinnya yang dapat menyambungkan segala data dalam kantor agar dapat tetap berjalan dengan baik dan terjamin kerahasiaannya.

B. Analisa Objek Perancangan



Gambar 8. Analisa tapak luar

Bangunan terletak di jalanan bersejarah dalam kota Surabaya. Termasuk salah satu bangun heritage yang dikelilingi oleh jalan raya, bank serta toko. Jalan raya yang berada di depan bangunan tidak mengganggu aktivitas karena terdapat trotoar yang cukup luas.



Gambar 9. Analisa Kekurangan Bangunan dan Kebisingan

Kekurangan bangunan berdasarkan denah menurut penulis ialah banyak area negatif. Untuk kebisingan dalam ruangan tidak terganggu dari luar. Tetapi kebisingan itu datang dari dalam ruang itu sendiri, yaitu dari kepadatan aktivitas pengunjung sedangkan tidak terlihat material yang dapat meredam suara dalam ruangan.



Gambar 10. Analisa Penghawaan dan Pencahayaan

Untuk pencahayaan pada pagi hingga siang hari tidak terlalu memerlukan banyak lampu karena jendela pada bangunan cukup banyak dan besar luasnya. Serta bangunan termasuk heritage maka jendela mati tidak dapat diberi dekorasi sedemikian rupa.

Penghawaan pada bangunan menggunakan AC dinding dan AC berdiri. Juga ada kipas tapi tidak digunakan sebanyak AC.



Gambar 11. Analisa Elemen Interior

Elemen interior pada bangunan yang menjadi kekurangan ialah banyak pilar yang letaknya tersebar dengan jarak yang kurang teratur satu dengan lainnya. Kemudian untuk plafon hanya ketinggian 3,2 meter.

C. Programming

Ringkasan dari berbagai analisa berdasarkan identitas pengguna ruang, permasalahan serta beberapa hal lainnya, maka penulis membuat tabel *design* determinant seperti berikut:

	Problem	Needs	Solutions
Function	Fasilitas kurang mampu mewedahi aktivitas dinamis serta banyaknya interaksi pihak satu dengan yang lain.	Desain yang mampu mewedahi aktivitas berinteraksi untuk saling melayani satu dengan lain. Selain itu perlu sirkulasi yang luas karena dinamis namun juga tetap efisien, dan ruangan mampu membuat manusia rileks.	Fasilitas <i>service</i> desain, ruang cenderung bersifat open space agar sirkulasi lebih luas.
Form	Bentuk bangunan yang heritage sehingga mempengaruhi desain fasad bangunan yang berdampak pada sirkulasi dan penghawaan dalam interior, serta lokasi bangunan yang persis didepan jalan raya.	Desain interior yang tidak terhalang kolom, yang juga memerlukan signage serta ruangan yang dapat meredam suara, dilengkapi dengan teknologi yang mampu beradaptasi sesuai kebutuhan.	Ruangan bersifat akustik, signage yang menyatu dengan elemen interior.
Economy	Tidak efisien dalam hal energi, waktu, dan tenaga.	Desain yang mengutamakan efisiensi energi, waktu, dan tenaga serta kecepatan dan ketepatan dalam hampir segala aktivitas dan interaksi yang dilakukan. Sehingga mampu memangkas biaya operasional yang tidak sepenuhnya diperlukan.	Pemangkasan biaya tenaga kerja digantikan dengan teknologi. (meski sama-sama biaya operasional, tapi lebih bisa menghasilkan income berkali lipat)
Time	Sistem kantor dan desain interior yang cukup ketinggalan jaman	Perlu menambah fasilitas <i>smart office</i> beserta teknologinya, dengan desain ruangan yang lebih modern.	Penerapan <i>smart office</i> melalui teknologi serta sistemnya yang integrated. Desain ruangan dengan sentuhan gaya desain.

Gambar 12. Design Determinant

Dalam menentukan alur pengguna ruang berdasarkan data wawancara secara tidak langsung kepada mereka yang pernah melamar kerja di kantor *outsourcing*. Untuk penataan alur pengguna ruang menyesuaikan dari salah satu alat bantu yang terdapat dalam metode “*Service Design Thinking*” yang bernama *Story Boards*.

Dalam *Story Boards* seperti pada gambar 2.2 dan gambar 2.3, penulis secara visual membuat alur pengguna ruang sesuai dengan urutan *touchpoint* tiap pengguna, yaitu pelamar kerja dan *user* perusahaan.

Pada gambar 2.4 dan gambar 2.5 dibuat runtun sesuai tahap 1. Dimana tahap 1 merupakan tahap perekrutan awal yang mana harus terkumpul berkas paling standard serta akan

dilakukan wawancara. Sedangkan untuk tahap kedua, akan dilanjutkan dari tahap tersebut. Akan dilakukan wawancara dari perusahaan yang mana jika lolos akan mengikuti pelatihan sesuai dengan kurikulum perusahaan yang merekrut. Secara grafik tahap 2 seperti gambar 2.6 dan gambar 2.7.

Jenis ruang	Kapasitas orang	Perabot		Besaran Perabot				Jumlah Total Perabot (m ²)	Volume (m ³)	Ruang gerak (L/SM ² org)	SUBTOTAL (m ²)	TOTAL BESARAN RUANG
		Jumlah	Jenis	p (m)	f (m)	L (m)	Total (m ²)					
1. Receptionis	2	1	Maja Receptionis	2.25	1.84	4.21	4.21	4.61	2.77	3.00	10.38	800.99
		2	Kursi	0.45	0.45	0.20	0.41					
		10	Kursi	0.45	0.45	0.20	0.20					
2. Ruang Menunggu	10	2	Anchaban	1.20	0.20	0.24	0.48	4.75	1.90	15.00	23.64	
		1	Sofa Zonas	1.50	0.80	1.20	1.20					
		1	Coffee Table	1.00	0.65	1.04	1.04					
3. Ruang Rapat 1 (formal)	4	4	Kursi	0.60	0.60	0.36	1.44	3.64	1.82	6.00	11.46	
		1	Maja rapat	2.20	1.00	2.20	2.20					
4. Ruang Rapat 2 (formal)	10	10	Kursi	0.60	0.60	0.36	3.60	6.60	3.30	15.00	24.9	
		20	Kursi	0.45	0.45	0.20	4.65					
5. Ruang Rapat 3 (kafes)	20	20	Maja kafes	0.80	0.80	0.64	12.80	16.85	8.43	30.00	55.275	

Gambar 13. Program besaran ruang

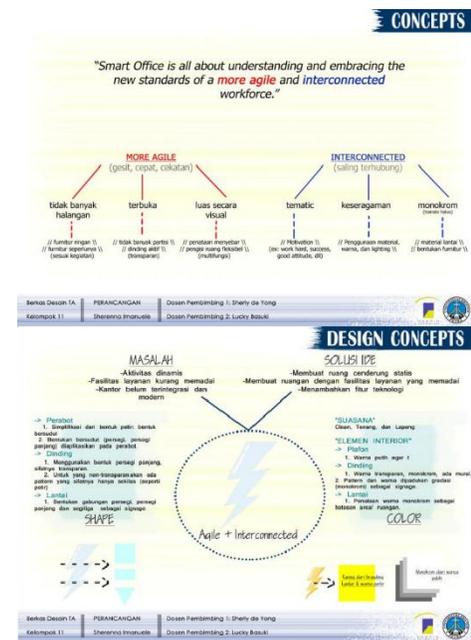
Hasil yang diperoleh dari analisa ini ialah total besaran ruang dalam meter persegi yang kemudian dikalkulasi untuk memperoleh angka 800m². Angka tersebut menyesuaikan dengan kriteria minimal perancangan interior untuk tugas akhir yang dilaksanakan penulis.

FRAMEWORK					
	FACTS	GOALS	NEEDS	CONCEPT	PROBLEMS
FUNCTION	People	• Pelamar kerja • Karyawan • Klien / partner kantor	• Pelayanan yang maksimal • Potensi tiap individu dapat dikeluarkan secara maksimal	• Desain untuk memudahkai pelayanan	• Service design • Smart • Efficiency • Jadwal dan alokasi tempat yang terbatas • Tidak ada fasilitas untuk memudahkai pelayanan
	Activity	• Duduk, berdiri, menulis • Mengantri • Menikmati tamu • Diskusi, presentasi • Melengkapi berkas • Training • Rapat • Wawancara	• Ketepatan & Kecepatan • Kemudahan melengkapi berkas • Waktu entri yang reasonable	• Sirkulasi yang luas • Efficiency	• Less furniture & accent • Self-service • Aktivitas dinamis
	Relationship	• Minim interaksi sosial kecuali sesama karyawan.	• Ruang yang nyaman • Susana yang mampu meningkatkan inisiatif untuk berinteraksi sosial	• Penataan ruang • Stimulasi	• Furnitur ergonomis • Nyaman • Ramah • Minim interaksi sosial
FORM	Site	• Tidak ada signage • Kolombeton • Jendela mati	• Pemanfaatan kolom	• Covering coloumn & windows • Signage	• Letak kolom tersebar • Fasad bangunan heritage
	Environment	• Pencahayaan alami • Dekat jalan raya • Tidak ada signage	• Ruang yang kedap suara dan komunikatif	• Peredam suara • Signage	• Acoustic room • Komunikatif • Polusi suara
	Quality	• Tidak ada cross ventilation	• Improve air quality	• Open windows • Smart system	• Teknologi IoT • Poor air quality
ECONOMY	Operating cost	• Penggunaan lampu TL • Penggunaan kipas dan AC	• Efisiensi energi • Efisiensi biaya	• Efisiensi energi	• Smart Office • Teknologi IoT • Boros energi
	Lifestyle cost	• Pengarsipan manual	• Efisiensi waktu dan usaha	• Kecepatan & ketepatan	• Tidak efisien dr segi waktu dan usaha
	Past	• Desain lama (klasik)	• Menjadi kantor yang smart office	• Menambah fasilitas smart office	• Smart office • Ketinggalan jaman
TIME	Present	• Renovasi beberapa ruang	• Menambah teknologi smart office	• Menambah teknologi smart office	
	Future	• Ketinggalan jaman			

Gambar 14. Framework

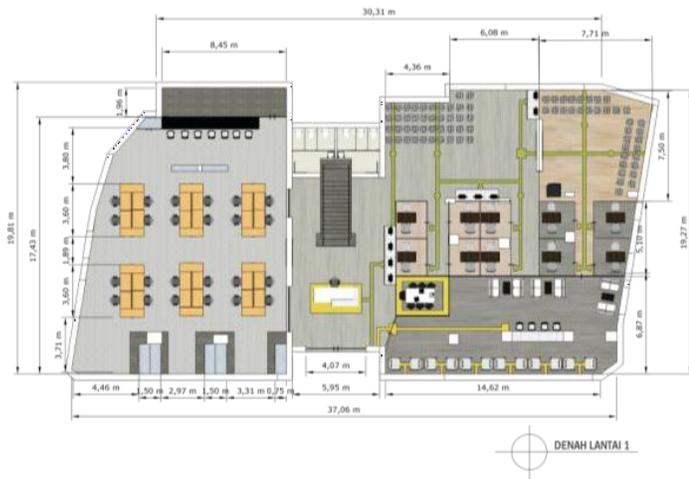
B. Desain Konsep

Perancangan ini menggunakan konsep “More Agile + Interconnected”. Konsep ini diterapkan dari kalimat definisi *Smart Office*. Melalui dua kata kunci tersebut, mampu mewakili pemilihan bentuk dan warna pada elemen interior juga penataan ruang hingga suasana yang akan dicapai oleh perancang supaya dapat membuat pengguna ruang nyaman beraktivitas serta menyelesaikan permasalahan yang ada.

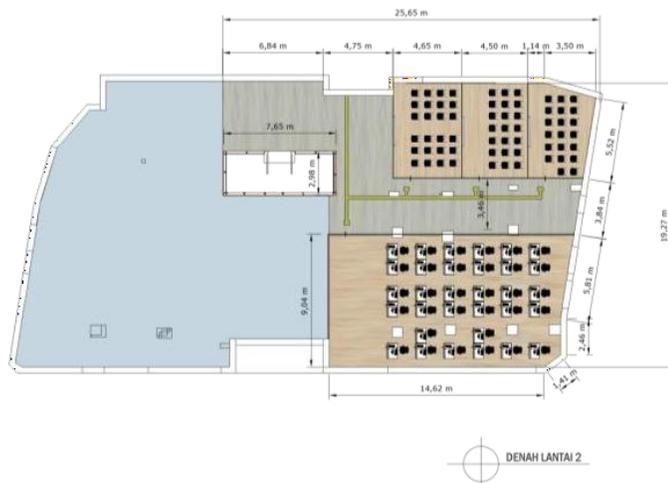


Gambar 15. Desain Konsep

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

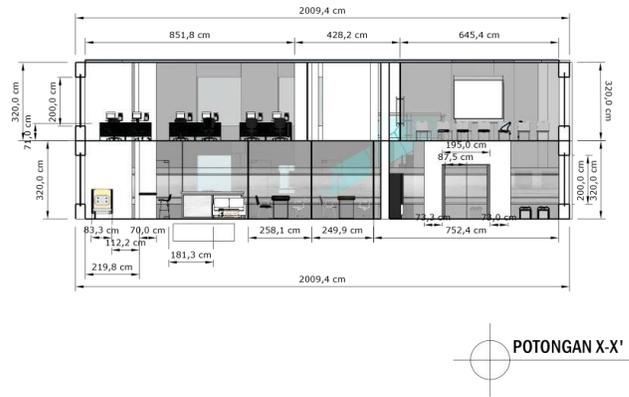


Gambar 16. Denah Lantai 1

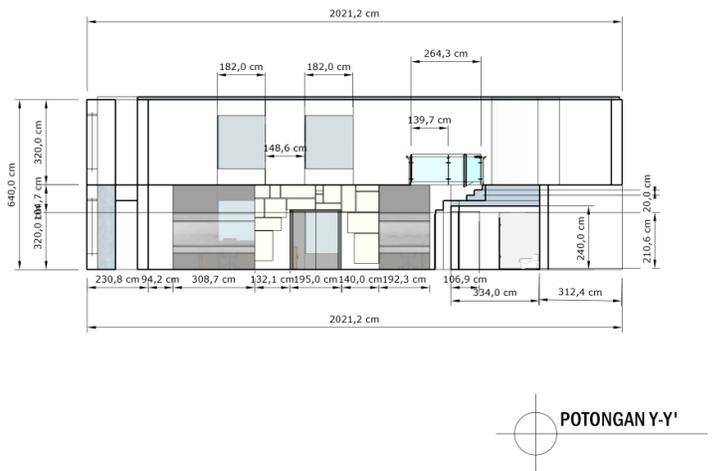


Gambar 17. Denah Lantai

Dalam perancangan diperlukan ada transparansi agar konsep saling terhubung terlihat. Transparansi dari dinding antar ruang yang terbuat dari kaca transparan. Selain itu, saling terhubung diterapkan pada pola lantai. Dimana pusatnya dari resepsionis kemudian tersambung ke beberapa ruangan. Pola tersebut dibuat berdasarkan alur pengguna ruang yang telah dianalisa sebelumnya pada bab 5. Bentuk ruang dominan bersudut menyesuaikan bentuk yang telah dirinci dalam konsep.



Gambar 18. Potongan X-X'



Gambar 19. Potongan Y-Y'

Tampak potongan X-X' di lantai 1 merupakan area diskusi user perusahaan terlihat ada kursi high back seat, kemudian ruang wawancara tahap kedua, serta ruang tunggu. Pintu utama ruang tunggu tersebut dibuat kurang lebih sama dengan pintu utama back office, supaya menunjukkan teritori bahwa hanya yang memiliki akses yang dapat memasuki ruangan. Pada lantai 2 merupakan ruang psikotes kemudian ada selasar yang mana terdapat pilar diantaranya, kemudian ada ruang pelatihan.

Tampak potongan Y-Y' di lantai 1 merupakan pintu utama menuju back office, dimana terdapat ornamen dinding sebagai penekanan teritori. Pintu utama back office menggunakan pintu kaca.



Gambar 20. Main Entrance



Gambar 21. Ruang Back Office



Gambar 22. Ruang Back Office sisi samping

Ruang back office berada di sebelah kiri setelah berhadapan dengan resepsionis. Sesuai dengan konsep yang interconnected dan more agile, penataan perabot lebih tersebar dan terbuka. Sehingga karyawan akan dapat lebih efisien dalam melakukan pekerjaan. Kemudian pada gambar

diatas, terdapat meja ambalan disertai kursi tinggi untuk karyawan jika ingin space tersendiri dalam bekerja. Sifatnya tidak personel untuk meja ambalan tersebut.



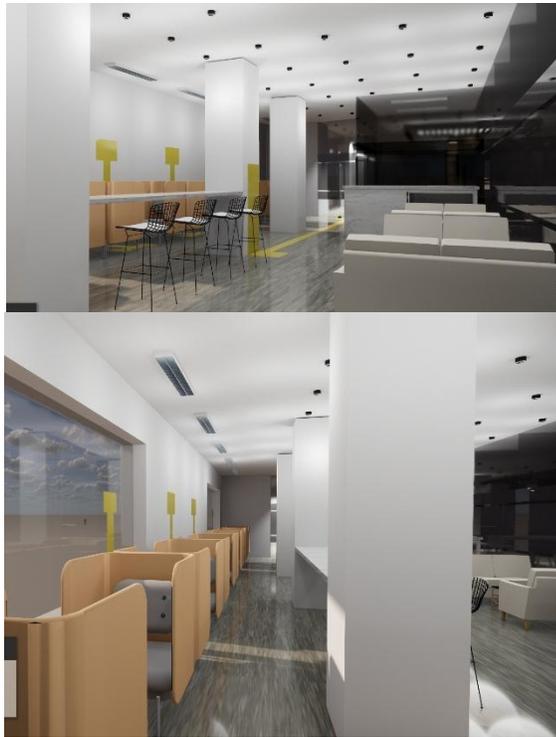
Gambar 23. Ruang menunggu wawancara tahap 1

Pada ruang menunggu terbagi menjadi dua sesuai dengan tahapan wawancara yang ada pada prosedur juga ada dua tahap. Dimana tahap pertama lebih general karena merupakan wawancara standar yang dilakukan oleh pihak kantor. Dalam tahap ini, ruangan lebih terbuka dan perabot yang digunakan sederhana berbentuk kotak supaya dapat ditumpuk jika memang tidak banyak pengunjung. Jika banyakpun dapat disusun sendiri. Penyusunan juga tidak memakan banyak tempat. Di ruang menunggu terdapat meja *self-ticketing* yang berguna untuk pelamar kerja memperoleh nomor antiran maupun konfirmasi sesuai dengan prosedur perekrutan. Pola lantai di ruangan ini menggunakan material marmoleum akustik, sekaligus menjadi signage pemberhentian pengunjung.



Gambar 24. Ruang menunggu wawancara tahap 2

Untuk pengguna ruang dari sisi *user* perusahaan, akan disambut pertama kali oleh resepsionis, kemudian akan dilanjutkan di ruangan khusus pengunjung *user* perusahaan. Gunanya agar lebih eksklusif dan fasilitas perabot juga berbeda dari pelamar kerja maupun karyawan kantor.



Gambar 25. Ruang User Perusahaan

VI. KESIMPULAN

Perancangan kantor *outsourcing* PT. Ruth Jaya ini merupakan kantor *outsourcing*, dimana masyarakat Surabaya yang sedang mencari pekerjaan menjadi sasaran target beserta perusahaan yang sedang fokus pada *core bussines* sehingga masalah perekrutan tenaga kerja diserahkan pada kantor ini. Permasalahan yang ada pada kantor *outsourcing* ialah aktivitas yang dinamis namun fasilitas kurang memadai sehingga mempengaruhi efisiensi kerja dan pelayanan kantor. Solusi dari permasalahan tersebut ialah dengan adanya perancangan kantor *outsourcing* PT. Ruth Jaya yang menggunakan penerapan konsep *smart office* di dalamnya, yang mana akan berdampak pada peningkatan efisiensi kerja serta pelayanan. Di dalam perancangan ini terdapat resepsionis, ruang *back office*, ruang wawancara, ruang rapat, ruang *user* perusahaan, ruang psikotes serta ruang pelatihan. Masing-masing ruang disediakan sesuai dengan prosedur perekrutan yang telah ada. Tujuan dari adanya perancangan ini ialah peningkatan efisiensi kerja dan pelayanan yang diberikan dan didapatkan dari dan oleh kantor kepada pengunjung yang akan menjalin perjanjian kerjasama. Perancangan ini menggunakan metode *Service Design Thinking* supaya dapat mendukung konsep *smart office* dalam proses perancangan. Karena melalui metode tersebut, ada beberapa alat bantu yang ditawarkan berkaitan dengan konsep.

Interior kantor *outsourcing* PT. Ruth Jaya menggunakan konsep *smart office* yang diambil dari definisinya. Dari situ kata kuncinya ialah “*more agile*” dan “*interconnected*” yang secara analogi, menurut penulis, itu diwakilkan oleh simbol petir. Implementasi konsep *smart office* yang terintegrasi secara penataan ruang yaitu lebih terbuka serta saling terhubung, yang didukung dengan penggunaan material tidak masif melainkan dominan transparan. Juga dengan adanya aplikasi dan website sebagai salah satu bukti sistem yang terintegrasi oleh teknologi, tidak terlalu canggih tetapi masih dapat diikuti oleh masyarakat Indonesia. Kemudian untuk sirkulasi dibuat lebih luas dengan penggunaan furnitur seperlunya. Untuk aksesoris ruangan tidak terlalu banyak, karena aktivitas dalam kantor membutuhkan konsentrasi yang cukup tinggi maka hanya diletakkan pada dinding diberi lampu sorot. Pada dinding diberi mural berupa kalimat motivasi.

Metode *Service Design Thinking* dilaksanakan selama proses perancangan berlangsung mampu menghasilkan beberapa jenis pelayanan yang terlihat dan tidak terlihat. Pada perancangan, jenis pelayanan yang tidak terlihat itu pada sistem kantor yang terintegrasi dan fasilitas ruang yang disediakan. Sedangkan untuk pelayanan yang terlihat itu melalui aplikasi dan *website* didukung dengan adanya *counter* meja *self-ticketing* yang letaknya tersebar. Aplikasi dan *website* tersebut khusus dirancang dari kantor bagi pelamar kerja serta *user* perusahaan yang memiliki kepentingan dengan kantor *outsourcing* PT. Ruth Jaya. Berguna sebagai registrasi serta *follow-up* per-tahapan yang ada pada prosedur perekrutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tuliskan ucapan terima kasih dengan bahasa baku, misalnya, “Penulis A.F. (inisial nama mahasiswa) mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan finansial melalui Beasiswa Bidik Misi tahun 2010-2014”. Penulis juga diperkenankan menyampaikan ucapan terima kasih kepada sponsor penyedia dana penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Schneider, Jakob. Stickdorn, Marc, et al. 2010. *This Is Service Design Thinking*. Bis publisher. Netherlands
- [2] Amin Widjaja Tunggal, 2009, Akuntansi Manajemen, Jakarta: Harvindo. Armanto Witjaksono, S.E., M.M., Ak., 2013, Akuntansi Biaya, Jakarta: Graha. Ilmu.H. Poor, *An Introduction to Signal Detection and Estimation*. New York: Springer-Verlag (1985) Ch. 4.
- [3] Smart Office. “What Is A Smart office”. 2012. Februari 19, 2019,