

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses perancangan desain furnitur untuk *coworking space* yang memiliki ruangan terbatas ini, dilakukan dengan proses metode *design thinking*. Dengan telah dilakukannya beberapa proses maka dapat disimpulkan metode ini cukup berhasil, dimana telah mewujudkan desain furnitur berupa meja dan kursi yang mengedepankan fungsi, memiliki fitur lebih dan ergonomis.

Meja dan kursi Draftline ini memberikan pengguna atau pekerja mendapatkan fitur lebih, seperti fleksibel, memiliki tempat penyimpanan barang bawaan, kabel *charger* yang terorganisir. Sehingga pengguna bisa lebih fokus dan nyaman dalam beraktivitas bekerja.

Berdasarkan hasil pengumpulan data primer maupun sekunder, dapat diketahui bahwa aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan furnitur ini adalah aspek fungsi dan kenyamanan. Aspek tersebut merupakan hal yang dibutuhkan oleh pengguna atau pekerja *coworking space*. Dalam perancangan ini juga dilakukan proses dengan mengaplikasikan berbagai aspek kebutuhan pengguna, sehingga dapat mewujudkan desain meja dan kursi sesuai dengan harapan mereka.

B. Saran Perancangan

1. Diharapkan penulisan laporan perancangan ini bisa menjadikan acuan atau referensi dalam merancang produk, khususnya produk yang memiliki objek serupa.
2. Dimasa yang akan datang produk ini diharapkan dapat berkembang menjadi lebih inovatif, dan memiliki kenyamanan yang tinggi. Sehingga diharapkan bisa dilakukannya metode pendekatan secara lebih dekat dengan pengguna, agar lebih terwujudnya desain produk yang sesuai dengan harapan pengguna

DAFTAR PUSTAKA

- Andhini, Vrilly. (2018). Hubungan Antropometri dengan Kursi Kerja di Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara di Mojokerto. *The Indonesian Journal of Occupational Safety and Health*. 7(2):200
- Antropometri Indonesia. (2022). Antropometri Indonesia. antropometriindonesia.org. Diakses pada tanggal 14 Maret 2021 pada jam 21:06
- Aritonang, Liesbeth. (2020). Penarapan Gaya Desain Coastal pada Sebuah Coworking Space Berlantai Dua di Kota Medan. *Jurnal Sains dan Teknologi*. 14(1)
- Calister., William D. (2004). Material Science and Engineering. New York: John Willey.
- Suhardi, Bambang. (2008). Perancangan Sistem Kerja dan Ergonomi Industri Jilid I. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Fayard, A. L., Weeks, J. (2015). Photocopiers and water-coolers: The affordances of informal interaction. *Organization Studies*. 28(5), 605-634.
- Foertsch, C., Cagnol R. (2013). The History of Coworking in a Timeline According to Foertsch and Cagnol.
- Gie, The Liang. (1983). Administrasi Perkantoran Modern. Yogyakarta: Liberty.
- Gie, The Liang. (1976). Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan). Yogyakarta Karya 1976.
- Hansen, J.C. and Leuty, M.E. (2012). Work Values Across Generations. *Journal of Career Assessment*, 20(01): 34-52.
- Ikbal, A, S., Zulaikha Ellya. (2020). Pengembangan Desain Kursi *Adaptable* pada Area Ruang Terbuka *Coworking Space*. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. 9(2). 2337-3520
- Jamala, N., Soewarno N., Suryabrata, A., Kusumanto, A. (2013). Kenyamanan Visual Ruang Kerja Kantor. *Forum Teknik*. 35(1)
- Jayani, Dwi Hadya. (2021). Jumlah Pekerja Informal pada Februari 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/07/berapa-jumlah-pekerja-informal-pada-februari-2021>. Diakses pada tanggal 14 Maret 2021 pada jam 21:06

- Leforestier, A. (2009). The co-working space concept. Ahmedabad: CINE Term Project.
- Muhadjir, Noeng. (1998). Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphisik Telaah Studi Teks dan Penelitian Agama
- Nieves, Melody. (2021). Apakah Desain Geometris Itu? Desain Dalam 60 Detik. <https://design.tutsplus.com/id/articles/what-is-geometric-design-design-in-60-seconds--cms-28079>. Diakses pada tanggal 14 Maret 2021 pada jam 09:06
- Panjaitan, M. (2017). Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan. *Jurnal Manajemen*. 3(2). 1-5
- Perkembangan Coworking Space di Indonesia, diakses dari <https://www.corespace.id/blog.html>. diakses pada tanggal 14 Maret 2021 pada jam 12.32 WIB
- Pheasant, S. and Haslegrave, C.M. (2006) *Bodyspace: Anthropometry, Ergonomics, and the Design of Work*. CRC Press, Boca Raton.
- Purnomo Hari. (2013). *Antropometri dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rowena, J., Wilujeng, F R., Rembulan. G. (2020). Pengaruh Kualitas Layanan dalam Menciptakan Kepuasan Publik di Kantor Pelayanan Publik, Jakarta Utara. *Journal of Industrial Engineering and Mangement System*. 13(1). 27-34
- Sachari, Agus., Sunarya, Yan Yan. (2000). *Tinjauan Desain*. Bandung: itb.
- Sunyoto, Danang. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Cetakan Pertama. Jakarta : Penerbit PT Caps.
- Susanto, (2013), *Sistem Informasi Akuntansi, Struktur Pengendalian Resiko Pengembangan*. Edisi Perdana, Lingga Jaya, Bandung.
- Tannady, H. dan Sitorus, T. (2017). Role of Compensation, Organization Culture, and Leadership on Working Motivation of Faculty Member (Study Case: Universities in North Jakarta). *IOSR Journal of Business and Management*, 19(10)
- Pramiyati, Titin. (2017). Peran Data Primer pada Pembetulan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptua Besisdata Simbumil). *Jurnal SIMETRIS*, 8(2). 2252-4983

- Uzzaman, Anis. (2015). *Panduan Membangun Star-Up Ala Silicon Valley*. Star-up Pedia. Bentang. Yogyakarta.
- Widiatmoko, R., Santosa, A. (2015). Perancangan Furniture pada Hunian Kost Pekerja di Kawasan Surabaya Timur. *Jurnal Intra*. 4(1). 64-72
- Widodo, Lamto., Wayan, I, S., Sugiono, Rosalia. (2016). Rancangan Furniture dan Tata Ruang dengan Dimensi Terbatas Secara Egonomis. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*. 4(2)
- Wignjosoebroto, Sritomo. (1995). *Ergonomi, Studi Gerak & waktu*. Penerbit Guna Widya, Jakarta.
- Zharandont, Patrycia. (2015). *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia*. Bandung: Universitas Telkom.

