

**PERANCANGAN INTERIOR KAMPUS UMKM  
SHOPEE KOTA MEDAN**



**PERANCANGAN**

oleh :

**M.Irsyad Tamimi**

**NIM 1812172023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

## ABSTRAK

Kota Medan merupakan ibu kota Provinsi Sumatera Utara. Medan termasuk kota terbesar ketiga setelah DKI Jakarta dan Surabaya, serta merupakan kota terbesar di luar Pulau Jawa. Seiring perkembangan zaman masyarakat di Indonesia telah banyak menggunakan layanan *E-commerce* untuk melakukan transaksi jual beli. *E-commerce* yang paling banyak digunakan adalah Shopee dengan 27,4%. Survei ini dilakukan oleh APJII dengan 7.000 peserta. Margin of error 1,27% dan tingkat kepercayaan 95%. Shopee merupakan salah satu toko online dengan sarana belanja dan penjualan dengan berbagai jenis variasi produk yang tentunya di butuhkan seluruh masyarakat dari semua kalangan. Perkembangan Shopee sendiri cukup pesat dimana Shopee ikut mendirikan salah satu wadah industri, bisnis perusahaan dan juga UMKM yang dinamakan Kampus UMKM Shopee. Hal ini bertujuan untuk lebih banyak bisnis lokal yang memiliki wadah untuk berjualan secara online dan membangun bisnis dengan Shopee. Kampus UMKM Shopee merupakan gedung yang menyediakan fasilitas pelayanan umum bagi penjual dan pembeli, fasilitas pelatihan, dan tempat kerja bagi karyawan. Fasilitas ini bertujuan untuk menjadi solusi alternatif atas kebutuhan dimana pertumbuhan pengguna *e-commerce* yang melakukan transaksi jual beli semakin meningkat setiap harinya, namun berbanding terbalik dengan ketersediaan kantor layanan bagi pembeli dan penjual khususnya di kota-kota besar seperti Kota Medan. Desain bangunan juga memiliki peran penting agar dapat menarik minat para pelaku UMKM juga sebagai fasilitas para karyawan agar membentuk ruang kerja yang aman dan nyaman maka dari itu desain dengan konsep "*Modern Ethnic*" digunakan untuk memfasilitasi bangunan Kampus UMKM Shopee. Hal ini di harapkan akan membawa pengaruh positif dari berbagai aspek, salah satunya banyak nya UMKM yang tertarik untuk menjalin kerja sama dengan Kampus UMKM Shopee. Konsep ini juga akan menggambarkan symbol kesuksesan bisnis dan citra perusahaan Shopee Indonesia juga sekaligus tetap melestarikan kebudayaan Indonesia.

Kata Kunci : *Modern Ethnic*, Kota Medan, Kampus UMKM Shopee

## ABSTRACT


*Medan City is the capital of North Sumatra Province. Medan is the third largest city after DKI Jakarta and Surabaya, and is the largest city outside Java Island. Along with the times, people in Indonesia have used a lot of E-commerce services to make buying and selling transactions. The most used e-commerce is Shopee with 27.4%. This survey was conducted by APJII with 7,000 participants. The margin of error is 1.27% and the confidence level is 95%. Shopee is an online store with shopping and sales facilities with various types of product variations that are certainly needed by all people from all walks of life. The development of Shopee itself is quite rapid where Shopee participates in establishing an industrial forum, corporate business and also MSMEs called the Shopee UMKM Campus. This is aimed at more local businesses having platforms to sell online and building a business with Shopee. The Shopee UMKM Campus is a building that provides public service facilities for sellers and buyers, training facilities, and workplaces for employees. This facility aims to be an alternative solution to the needs where the growth of e-commerce users who make buying and selling transactions is increasing every day, but inversely proportional to the availability of service offices for buyers and sellers, especially in big cities such as Medan City. Building design also has an important role in order to attract the interest of MSME actors as well as a facility for employees to form a safe and comfortable work space, therefore the design with the concept of "Modern Ethnic" is used to facilitate the Shopee UMKM Campus building. It is hoped that this will have a positive influence from various aspects, one of which is that many UMKM are interested in collaborating with the Shopee UMKM Campus. This concept will also depict a symbol of business success and the image of the Shopee Indonesia company while at the same time preserving Indonesian culture.*

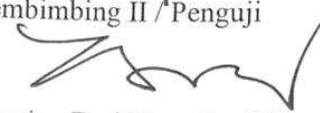
*Keywords: Modern Ethnic, Medan City, Shopee UMKM Campus*

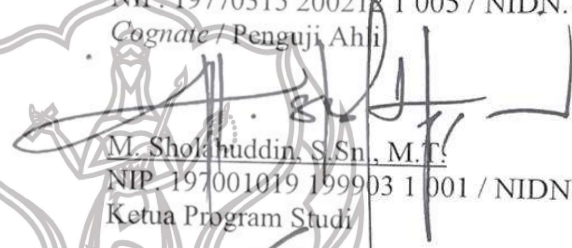
## HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : **PERANCANGAN INTERIOR KAMPUS UMKM SHOPEE KOTA MEDAN** diajukan oleh M. Irsyad Tamimi, NIM 1812172023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 05 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

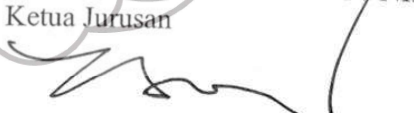
Pembimbing I / Penguji

  
Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T.  
NIP. 19700727 200003 2 001 / NIDN.0027077005  
Pembimbing II / Penguji

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200218 1 005 / NIDN. 0015037702  
Cognate / Penguji Ahli

  
M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 197001019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005  
Ketua Program Studi

  
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.A.  
NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304  
Ketua Jurusan

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.

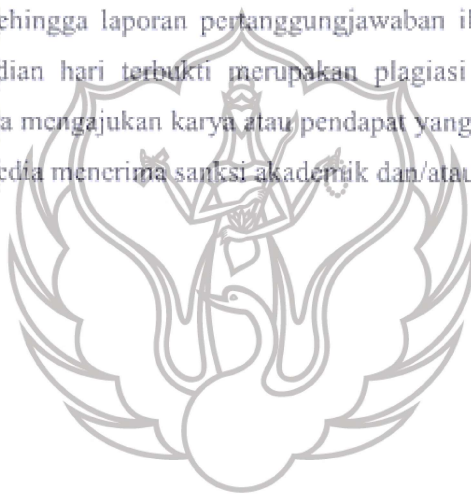
NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Irsyad Tamimi  
Nim : 1812172023  
Tahun lulus : 2023  
Program studi : Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.



Yogyakarta, 8 Desember 2022



M. Irsyad Tamimi

NIM 1812172023



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan dapat menyusun Laporan Tugas Akhir, Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul “Perancangan Interior Kampus UMKM Shopee Kota Medan” telah diselesaikan dengan baik.

Untuk memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta penulis menyusun laporan. Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan pembuatan laporan ini tidak mudah dan masih jauh dari sempurna, sehingga kedepan penulis mengharapkan timbal balik guna memberikan masukan yang membangun mengenai Tugas Akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga khususnya Orangtua yang telah mendukung penulis baik secara materi maupun moral. Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam persiapan dan pelaksanaan Kerja Profesi, dari awal hingga laporan ini selesai, yaitu :

1. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., MT., selaku Dosen Pembimbing I dan juga Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan kritik, saran serta arahan yang sangat berguna selama penyusunan Tugas Akhir.
2. Bapak Doni Arsetyasmoro S, M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah mendampingi dan memberikan nasehat selama perkuliahan.
3. Nat.a Design yang telah memberikan saya kesempatan dan pengetahuan sebagai referensi Tugas Akhir saya.
4. Teman - teman seangkatan POROS 18.
5. Teman-teman penulis yang sudah menemani dan berjuang bersama selama proses pengerjaan Tugas Akhir : Adlan, Habiburrachman, Dimas, Katon, Rian, Panji, Fahnisa, Fadil.
6. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah meluangkan waktu dan membantu penulis selama pelaksanaan Tugas Akhir.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan laporan ini. Oleh karenanya, dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan laporan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua.

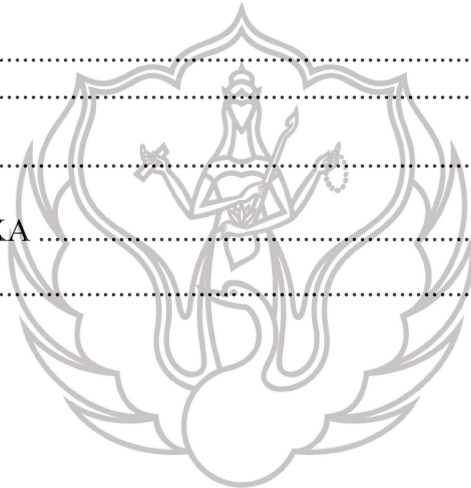


## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	1
ABSTRACT .....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	5
DAFTAR ISI .....	7
DAFTAR GAMBAR .....	9
DAFTAR TABEL .....	13
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A.LATAR BELAKANG .....	1
1. Proses Desain .....	3
2. Metode desain .....	4
BAB II PRA DESAIN .....	8
A.TINJAUAN PUSTAKA .....	8
1. TINJAUAN PUSTAKA UMUM.....	8
2. TINJAUAN PUSTAKA KHUSUS.....	14
B.PROGRAM DESAIN .....	18
1. TUJUAN .....	18
2. SASARAN .....	19
3. DATA.....	19
BAB III PERNYATAAN MASALAH.....	55
A.Pernyataan Masalah .....	55
B.Ide Solusi Desain .....	55
1. Konsep Perancangan .....	55
2. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide .....	56



3. Sketsa Ideasi .....	58
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	59
A.Alternatif Desain.....	59
1. Alternatif Estetika Ruang .....	59
2. Alternatif Penataan Ruang.....	62
3. Alternatif Pembentuk Ruang .....	68
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	71
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang .....	74
B.Evaluasi Pemilihan Desain .....	81
C.Hasil Desain .....	82
BAB V PENUTUP.....	88
A.Kesimpulan .....	88
B.Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN .....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perencanaan.....	3
Gambar 2.1 Logo Shopee.....	20
Gambar 2.2 Site Kampus UMKM Shopee.....	21
Gambar 2.3 Filosofi Perusahaan .....	21
Gambar 2.4 Struktur Organisasi Perusahaan.....	22
Gambar 2.5 Denah lantai satu Kampus.....	23
Gambar 2.6 Denah lantai dua Kampus.....	24
Gambar 2.7 Denah lantai tiga Kampus .....	24
Gambar 2.8 Denah lantai empat/ rooftop Kampus.....	25
Gambar 2.9 Analisis Kebisingan Site .....	26
Gambar 2.10 Zoning Perspektif Kampus.....	26
Gambar 2.11 Zoning lantai satu Kampus.....	27
Gambar 2.12 Zoning lantai dua Kampus .....	27
Gambar 2.13 Zoning lantai tiga Kampus .....	28
Gambar 2.14 Zoning lantai empat/ rooftop Kampus.....	28
Gambar 2.15 Zoning Kebisingan ruang lantai 1 Kampus .....	29
Gambar 2.16 Zoning Kebisingan ruang lantai 2 Kampus .....	29
Gambar 2.17 Zoning Kebisingan ruang lantai 3 Kampus .....	30
Gambar 2.18 Zoning Kebisingan ruang lantai 4 Kampus .....	30
Gambar 2.19 Zoning cahaya alami ruang Kampus .....	31
Gambar 2.20 Aktivitas Pengguna Ruang .....	31
Gambar 2.21 Jadwal Kelas Kampus UMKM Shopee .....	32
Gambar 2.22 Hubungan Antar Ruang.....	33

Gambar 2.23 Sirkulasi Akses Karyawan Kantor .....	34
Gambar 2.24 Sirkulasi Akses Pengunjung Kantor .....	34
Gambar 2.25 Sirkulasi Akses Karyawan Kantor .....	35
Gambar 2.26 Pencahayaan Kampus UMKM Shopee .....	36
Gambar 2.27 Penghawaan Kampus UMKM Shopee .....	37
Gambar 2.28 Fasad Kampus UMKM Shopee .....	38
Gambar 2.29 Interior Kampus UMKM Shopee .....	38
Gambar 2.30 Standar Ukuran Meja Resepsionis .....	42
Gambar 2.31 Standar Ukuran Ruang Tunggu .....	43
Gambar 2.32 Standar Ukuran Meja Kerja .....	43
Gambar 2.33 Standar Ukuran Kursi Kerja .....	44
Gambar 2.34 Standar Ukuran Workstation .....	44
Gambar 2.35 Standar Ukuran Workstation .....	45
Gambar 2.36 Standar Ukuran Ruang Rapat .....	45
Gambar 2.37 Standar Ukuran Kitchen .....	46
Gambar 2.38 Standar Ukuran Ruang Dapur .....	46
Gambar 2.39 Standar Ukuran Ruang Dapur .....	47
Gambar 2.40 Standar Ukuran Furnitur Living Room .....	48
Gambar 2.41 Layout Living Room .....	48
Gambar 3.1 Mind Mapping Konsep Perancangan .....	56
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi Konsep Perancangan. ....	58
Gambar 4.1 Moodboard Perancangan .....	59
Gambar 4.2 Sketsa Ideasi Komposisi Bentuk. ....	61
Gambar 4.3 Color Schame. ....	61
Gambar 4.4 Material Schame .....	62
Gambar 4.5 Diagram Matrix Kriteria .....	63

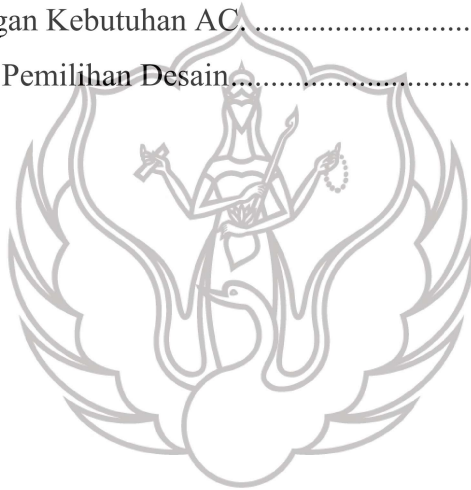
Gambar 4.6 Bubble Diagram Alternatif 1 .....	64
Gambar 4.7 <i>Bubble</i> Diagram Alternatif 2 .....	64
Gambar 4.8 Zoning Alternatif 1 .....	65
Gambar 4.9 Zoning Alternatif 2 .....	65
Gambar 4.10 Layout Alternatif 1 Lt 1.....	66
Gambar 4.11 Layout Alternatif 1 Lt 2.....	66
Gambar 4.12 Layout Alternatif 1 Lt 3.....	66
Gambar 4.13 Layout Alternatif 1 Lt 4.....	67
Gambar 4.14 Layout Alternatif 2 Lt 1.....	67
Gambar 4.15 Layout Alternatif 2 Lt 2.....	67
Gambar 4.16 Layout Alternatif 2 Lt 3.....	68
Gambar 4.17 Layout Alternatif 2 Lt 4.....	68
Gambar 4.18 Rencana Elemen Pembentuk Ruang Lantai. ....	69
Gambar 4.19 Rencana Elemen Pembentuk Ruang Dinding. ....	70
Gambar 4.20 Rencana Elemen Pembentuk Ruang Plafon. ....	71
Gambar 4.21 Alternatif Furniture Custom .....	73
Gambar 4.22. Alternatif Equipment. ....	74
Gambar 4.23 Lobby & Receptionist Area.....	82
Gambar 4.24 Lobby & Receptionist Area.....	82
Gambar 4.25 Tea Point 1 <sup>st</sup> Floor .....	83
Gambar 4.26 Tea Point 2 <sup>nd</sup> Floor .....	83
Gambar 4.27 Studio Photo Room.....	83
Gambar 4.28 Live Streaming Room.....	84
Gambar 4.29 Training Room.....	84
Gambar 4.30 Training Room.....	84
Gambar 4.31 Head Office Room.....	85

Gambar 4.32 Head Office Room.....	85
Gambar 4.33 Workstation .....	85
Gambar 4.34 Workstation .....	86
Gambar 4.35 Workstation .....	86
Gambar 4.36 Meeting Room.....	86
Gambar 4.37 Lounge Rooftop.....	87
Gambar 4.39 Lounge Rooftop.....	87
Gambar 4.40 Lounge Rooftop.....	87



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pembagian jenis usaha UMKM berdasarkan kriteria asset dan omset.....	9
Tabel 2.2 Diagram Matriks Hubungan Antar Ruang .....	33
Tabel 2.3 Intensitas Cahaya Perkantoran .....	40
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan Ruang.....	53
Tabel 3.1. Identifikasi Permasalahan & Solusi Ide. ....	57
Tabel 4.1. Jenis-Jenis <i>Furniture</i> Fabrikasi. ....	71
Tabel 4.2. Jenis-Jenis Pemakaian Lampu.....	75
Tabel 4.3. Perhitungan Jumlah Titik Lampu.....	76
Tabel 4.4. Jenis-Jenis Pemakaian HVAC dan ME.....	79
Tabel 4.5. Perhitungan Kebutuhan AC.....	81
Tabel 4.6. Evaluasi Pemilihan Desain.....	82





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Pesatnya perkembangan teknologi informasi khususnya internet yang berkembang sangat pesat telah mengubah gaya hidup masyarakat, termasuk cara masyarakat berjualan dan berbelanja. 88,1% pengguna internet Indonesia telah menggunakan layanan *e-commerce* untuk membeli produk tertentu dalam beberapa bulan terakhir. Persentase tersebut merupakan yang tertinggi di dunia, menurut hasil survei *We Are Social* pada April 2021. Pesatnya pertumbuhan pengguna *e-commerce* berbanding terbalik dengan jumlah cabang dan biro layanan pengguna *e-commerce* di Indonesia. *E-commerce* yang paling banyak digunakan adalah Shopee dengan 27,4%. Survei ini dilakukan oleh APJII dengan 7.000 peserta. Margin of error 1,27% dan tingkat kepercayaan 95%. Sampel terbesar di seluruh provinsi Indonesia.

Shopee adalah aplikasi toko online atau *online marketplace* (platform jual beli elektronik). Sarana belanja dan penjualan ini menawarkan banyak produk mulai dari gadget, fashion, kosmetik, elektronik, otomotif dan lain sebagainya. Shopee terintegrasi dengan dukungan logistik dan pembayaran yang bertujuan untuk membuat belanja online menjadi mudah dan aman baik bagi penjual maupun pembeli. Shopee didukung oleh SEA Group (sebelumnya Garena), didirikan oleh Forrest Li pada tahun 2009. Shopee Indonesia berkantor pusat di Jakarta. Dan memiliki cabang dan kantor ShopeeFood Driver Center di beberapa wilayah Indonesia termasuk KC. Jakarta Barat, KC. Jakarta Pusat, KK. Jakarta Selatan, KC. Jakarta Timur, KC. Jakarta Utara, KC. Bogor, K.C. Depok, K.C. Tangerang, K.C. Bekasi, KC. Bandung, K.C. Bali, K.C. Malang, KC. Makasar, KC. Manado, KC. Palembang, K.C. Medan. KC. Semarang, K.C. Surabaya, KC. Solo, KC. Yogyakarta. Di kota Medan, saat ini terdapat kantor ShopeeFood Driver Center di Jalan Jl. Sisingamangaraja No. 278, Siti Rejo I, Kec. Kota Medan, Kota Medan, Sumatera Utara.

Medan adalah ibu kota provinsi Sumatera Utara. Medan juga merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah DKI Jakarta dan Surabaya, serta kota terbesar di luar pulau Jawa. Kota Medan merupakan pintu gerbang barat Indonesia dengan pelabuhan Belawan dan Bandara Internasional Kuala Namu, bandara tersibuk kedua di Indonesia. Akses dari pusat kota ke pelabuhan dan bandara difasilitasi oleh jalan tol dan kereta api, dengan Medan sebagai kota pertama di Indonesia yang menggabungkan bandara dengan kereta api. Kota Medan berbatasan dengan Selat Malaka dan merupakan kota perdagangan, industri dan bisnis yang sangat penting di Indonesia. Oleh karena itu, toko Shopee di kota Medan dibutuhkan untuk mewadahi industri dan bisnis perusahaan dan UMKM, serta sebagai simbol kesuksesan bisnis dan citra nilai inti perusahaan. Kampus Shopee UMKM didirikan oleh Shopee Indonesia untuk memberikan kesempatan kepada para pemangku kepentingan UMKM untuk mengembangkan usahanya dengan memasuki penjualan online. Shopee UMKM Kampus mengharapkan lebih banyak bisnis lokal untuk berjualan secara online dan membangun bisnis dengan Shopee. Dan berdasarkan keputusan sidang PT. Shopee Indonesia akan membangun Kampus Shopee UMKM di Medan yang bertempat di Jl. S Parman dengan dua ruko berlantai empat. Luas lantai 1 adalah 170 m<sup>2</sup>, untuk lantai 2-4 luas bangunan tipikal adalah 189 m<sup>2</sup>. Dan luas total: 604 m<sup>2</sup>. Shopee Kantor Cabang Kota Medan merupakan gedung yang menyediakan fasilitas penyimpanan dan pengolahan data, pelayanan umum bagi penjual dan pembeli, fasilitas pelatihan, dan tempat kerja bagi karyawan. Fasilitas ini bertujuan untuk menjadi solusi alternatif atas kebutuhan dimana pertumbuhan pengguna e-commerce yang melakukan transaksi jual beli semakin meningkat setiap harinya, namun berbanding terbalik dengan ketersediaan kantor layanan bagi pembeli dan penjual khususnya di kota-kota besar seperti Kota Medan.

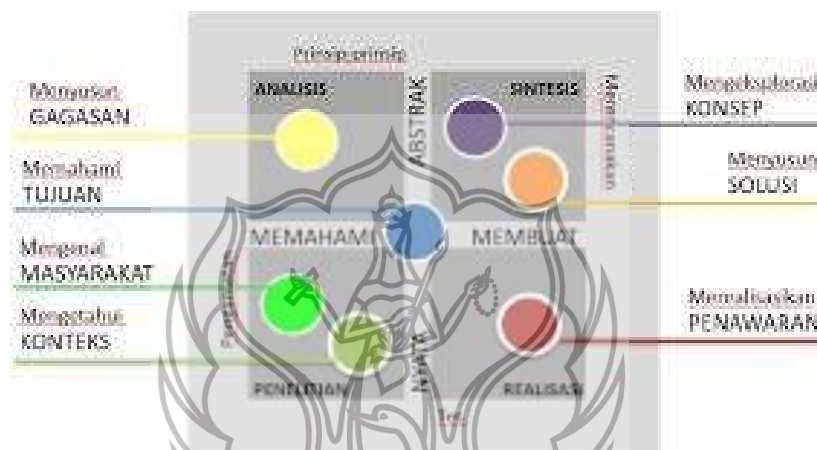
Dari hal tersebut penulis memahami bahwa rencana pembangunan kampus Shopee UMKM cabang Medan dimaksudkan sebagai sarana industri perumahan dan bisnis para BUMD dan UMKM, serta sebagai simbol kesuksesan bisnis dan citra nilai-nilai utama perusahaan. . Maka dari itu, penulis akan menghadirkan sebuah pendekatan desain yang dapat menggambarkan citra perusahaan Shopee Indonesia di dalam bangunan tersebut. Merancang bangunan yang dapat

menampung lebih banyak karyawan dan perusahaan industri rumah tangga dan UMKM, penulis bertujuan untuk mengangkat konsep “*modern ethnic*”.

## B. METODE DESAIN

### 1. Proses Desain

Proses desain pada setiap tahapan persiapan terdiri dari rangkaian tahapan yang saling terkait. Dalam mendesain interior Kampus UMKM Shopee di Kota Medan, penulis menggunakan proses desain yang berkaitan dengan Vijay Kumar yang dituangkan dalam bukunya yang berjudul “101 Metode Desain”.



**Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan**

(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar 2013)

Proses desain ini diilustrasikan dengan peta 2x2. Di kuadran kiri bawah adalah "penelitian", tentang mewujudkan realitas. Kuadran kiri atas adalah "Analisis", pada fase ini kami memproses informasi abstrak tentang realitas dan mencoba mengembangkan model pemikiran yang baik untuk mendorong inovasi. Kuadran kanan atas adalah "sintesis" yang mengembangkan model abstrak selama analisis sebagai dasar untuk menghasilkan konsep baru. Dan terakhir, kuadran kanan bawah mendefinisikan “realisasi” konsep kita menjadi tawaran yang layak di realisasikan.

Kerangka kerja ini memiliki tujuh mode aktivitas desain inovasi yang berbeda. Yaitu: memahami tujuan, memahami konteks, memahami masyarakat,

memunculkan ide, mengeksplorasi konsep, mengembangkan solusi dan merealisasikan tawaran.

## **2. Metode desain**

Menurut Vijay Kumar, metode pengumpulan data akan dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

### **a. Memahami Tujuan**

Pada tahap ini kami terus memantau dan menemukan perubahan terbaru yang terjadi di sekitar lingkungan kampus Shopee Medan UMKM dan Shopee Indonesia secara keseluruhan untuk dijadikan tema dan background desain. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

#### **1) Observasi Media Populer**

Metode yang digunakan untuk menggali segala sesuatu aspek yang berhubungan dengan Kampus UMKM dan kantor e-commerce dengan cara meneliti media populer seperti siaran berita, majalah, internet, dan program TV.

#### **2) Fakta-Fakta Kunci**

Metode ini merupakan metode pengumpulan informasi singkat dari sumber terpercaya seperti situs resmi dan tim manajemen yang akan menampilkan kondisi dari Kampus UMKM Shopee Medan tersebut.

#### **3) Wawancara dengan Pakar Trend**

Wawancara dengan UPT PT Shopee International Indonesia, pengelola dan pengguna Kampus UMKM Shopee, dan praktisi yang pernah melakukan perancangan interior Kantor. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui secara cepat hal-hal yang berkaitan dengan Kampus UMKM Shopee Indonesia.

### **b. Mengetahui Konteks**

Setelah mengamati fenomena yang terjadi, dilakukan studi mendalam untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan Kampus UMKM Shopee Medan.

Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur Kampus & Kantor

Penelitian dilakukan dengan mencari referensi atau dokumen yang memberikan keterangan maupun informasi tentang objek. Literatur dapat berupa artikel, opini para ahli, jurnal dan standart ergonomi dari buku maupun internet.

2. Wawancara Pakar Subjek

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa administrator dan pengguna agar dapat mempercepat pemahaman bersama, guna mendapatkan informasi tentang perkembangan terbaru, dan paduan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang objek Kampus UMKM Shopee Indonesia.

- c. Mengenal Masyarakat

Tujuan dari proses ini adalah untuk memahami aktivitas, kebutuhan, motivasi, dan pengalaman pengguna Kampus UMKM Shopee Kota Medan secara keseluruhan.

Tahapan yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Kunjungan Lapangan

Dilakukan dengan cara survei langsung di Kantor sementara Shopeefood Driver Center Kota Medan dan Kampus UMKM Shopee Yogyakarta, untuk memperoleh data yang dapat diamati secara langsung dengan mengunjungi lokasi sehingga dapat melihat dan mengamati kondisi gedung yang akan digunakan sebagai Kampus UMKM, dan juga menerima informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan survei lapangan ini penulis akan memperoleh informasi-informasi yang berkaitan dengan objek perancangan, seperti data yang membandingkan objek dan yang ada disekitaran objek.

2. Aktivitas Lapangan

Merupakan metode yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna berperilaku atau berinteraksi dalam situasi dan mengenali kebutuhan pengguna.

- d. Menyusun Gagasan

Diproses ini, Penulis menyusun apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Penulis menggunakan campuran dari berbagai jenis Pada proses ini, penulis menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Penulis menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk mendapatkan berbagai perspektif dari konteks untuk pemahaman yang lebih baik.

1. Mengamati Ide

Dalam metode ini, penulis secara sistematis merefleksikan pengamatan ini dan menyaring ide-ide berharga dari data yang diperoleh secara langsung ataupun melalui internet.

2. Jaringan Aktivitas

Memungkinkan penulis untuk membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut dikelompokkan menurut hubungannya. Metode ini efektif dalam menyusun gambaran besar dari aktivitas pengguna di Kampus UMKM Shopee Medan.

- e. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Setelah semua data, informasi, serta permasalahan yang telah dikumpulkan, dimulailah dengan pencarian ide dan pengembangan desain. Tahapan yang digunakan dalam pencarian ide antara lain:

1. Prinsip-Prinsip Peluang

Prinsip-prinsip desain mengisi “celah intuisi” dengan memberikan struktur yang baik untuk beralih dari tahapan memahami kebutuhan menuju ke menetapkan prinsip-prinsip mengeksplorasi peluang untuk menghasilkan sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan pada perancangan interior Kampus UMKM Shopee Medan.

2. Peta Pikiran Peluang

Metode ini biasa juga disebut dengan Mind menjadi pusatnya, sedangkan peluang-peluang yang mungkin dieksplorasi dari tengah menuju batas pinggir. Sedangkan metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah:

- 1) Sketsa Konsep



Pada metode ini ide-ide diubah ke dalam bentuk visual yang lebih mudah di pahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan serta dibandingkan. Bentuk visual yang dimaksud seperti gambar diagram, plan sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang, serta moodboard.

## 2) Sintesis Morfologis

Metode ini digunakan untuk menghasilkan solusi dari konsep, contohnya adalah serangkaian aktivitas dan kebutuhan pengguna Kampus UMKM Shopee Medan serta prinsip desain yang digunakan.

## f. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode ini menggunakan metode solusi. Metode ini membantu mengevaluasi solusi dengan menggunakan nilai pengguna dan nilai penyedia. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu dalam memutuskan prototype mana yang harus digunakan dan mana yang harus dievaluasi.

