

**PENERAPAN KONSEP KAHURIKALA PADA INTERIOR  
CO-WORKING SPACE KOAT KOPI TAMANTIRTO  
BANTUL YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**FIRLY WAHIDDAH**

**NIM 1912273023**

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

**2025**

**PENERAPAN KONSEP KAHURIKALA PADA INTERIOR  
CO-WORKING SPACE KOAT KOPI TAMANTIRTO  
BANTUL YOGYAKARTA**

**Firly Wahiddah**

NIM 1912273023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

**ABSTRAK**

Tamantirto, sebuah desa di Kecamatan Kasihan, Bantul, memiliki potensi besar dalam sektor perikanan, ekonomi, kawasan tumbuh cepat, dan pariwisata, dengan lokasi strategis yang mendukung produktivitas masyarakat. Namun, banyak yang mencari *Co-working space* di kota, yang membuka peluang bagi hadirnya *Co-working space* di Kasihan untuk meningkatkan produktivitas dan mendukung bisnis lokal. Salah satunya adalah Koat Kopi, yang berpotensi dijadikan *Co-working space*. Perancangan interior Koat Kopi ini menggunakan proses desain Rosemary Kilmer dengan metode *commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, evaluate*, serta pengumpulan data melalui wawancara, survey, brainstorming, dan modeling 3D. Desain ini bertujuan untuk merancang interior Koat Kopi agar memiliki identitas yang kuat, menarik, dan meningkatkan omset serta daya tarik cafe. Konsep yang diterapkan adalah gaya modern urban dengan pendekatan Kahurikala untuk menyeimbangkan elemen desain. Melalui pendekatan *Corporate Visual Identity*, desain ini menyelesaikan permasalahan interior dengan menciptakan karakter visual yang membedakan Koat Kopi.

**Kata kunci :** *Cafe, Co-Working Space, Corporate Visual Identity.*

**PENERAPAN KONSEP KAHURIKALA PADA INTERIOR  
CO-WORKING SPACE KOAT KOPI TAMANTIRTO  
BANTUL YOGYAKARTA**

**Firly Wahiddah**

NIM 1912273023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

***Abstract***

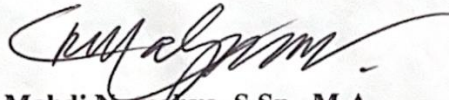
*Tamantirto, a village in Kasihan District, Bantul, has great potential in the fisheries, economic, fast-growing area and tourism sectors, with a strategic location that supports community productivity. However, many are looking for Co-working spaces in the city, which opens up opportunities for the presence of Co-working spaces in Kasihan to increase productivity and support local businesses. One of them is Koat Kopi, which has the potential to be used as a co-working space. Koat Kopi's interior design used Rosemary Kilmer's design process with the commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, evaluate method, as well as data collection through interviews, surveys, brainstorming and 3D modeling. This design aims to design the interior of Koat Kopi so that it has a strong, attractive identity and increases the turnover and attractiveness of the cafe. The concept applied is a modern urban style with a Kahurikala approach to balancing design elements. Through a Corporate Visual Identity approach, this design solves interior problems by creating a visual character that differentiates Koat Kopi.*

***Keywords:*** Cafe, Co-Working Space, Corporate Visual Identity.

## LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :  
**PENERAPAN KONSEP KAHURIKALA PADA INTERIOR *CO-WORKING*  
SPACE KOAT KOPI TAMANTIRTO BANTUL YOGYAKARTA** diajukan oleh  
Firly Wahiddah, NIM 1912273023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan  
Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
disetujui oleh tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan  
telah memenuhi syarat untuk diterima.

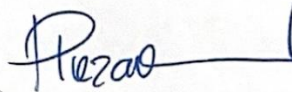
Pembimbing I



**Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.**

NIP 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

Pembimbing II



**Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.**

NIP 19870928 201903 2 017/ NIDN 0028098703

Cognate/Penguji Ahli



**Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T.**

NIP 19700727 200003 2 001/ NIDN 0027077005

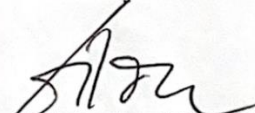
Koordinator Program Studi Desain Interior



**Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.**

NIP 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



**Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

NIP 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005



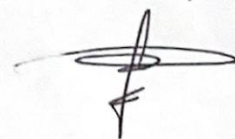
## KATA PENGANTAR

Penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak terlepas dari dukungan, doa dan bantuan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi besar kepada penulis. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir:

1. Allah SWT atas segala Rahmat, nikmat dan karunia-Nya dalam kemudahannya yang diberikan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Ibu saya Waryanti, dan Bapak saya Sakurman Syukur atas doa, kasih sayang dan dukungannya yang tiada henti.
3. Adik saya Fadilatun Ukhti Isnaeni dan keluarga besar saya yang turut serta ikut mendoakan dan memberi semangat.
4. Dosen pembimbing: Bapak Mahdi Nurcahyo dan ibu Riza Septriani Dewi yang telah sabar membimbing saya selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Dosen wali Bapak Anom Wibisono, atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
6. Koordinator Bapak Mahdi Nurcahyo, atas segala izin dalam kelancaran proses perkuliahan hingga Tugas Akhir.
7. Pihak Koat Kopi: Mas Pradipta selaku manager Koat Kopi.
8. Teman baik saya Christy Septarina yang sudah membantu dalam pencarian objek Tugas Akhir serta mendukung dalam hal apapun.
9. Teman baik saya Mutia, Yuyun, Farah, Alicia, Sycila, Manda, Ajel, dan Ria.
10. Sahabat baik saya Hanan dan Dillah.
11. *Special thanks* kepada saya sendiri, Firly Wahiddah, Terima kasih sudah bertahan dan tidak menyerah dalam menyelesaikan proses panjang hingga tahap ini.

Yogyakarta, 6 Januari 2024

Penulis,



Firly Wahiddah

## PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Firly Wahiddah  
NIM : 1912273023  
Program Studi : Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 6 Januari 2024



Penulis,

Firly Wahiddah

NIM 1912273023

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Tinjauan Umum .....	7
B. Tinjauan Khusus .....	10
C. Program Desain .....	14
a. Tujuan Desain .....	14
b. Sasaran Desain .....	14
D. Data Objek .....	14
a. Deskripsi Umum Proyek .....	15
b. Data Non Fisik .....	16
c. Data Fisik .....	17
d. Data Literatur .....	24
E. Daftar Kebutuhan Ruang .....	28
<b>BAB III PERMASALAHAN &amp; IDE SOLUSI DESAIN .....</b>	<b>31</b>
A. Perumusan Masalah .....	31
B. Ide Solusi Desain .....	31
C. Identifikasi Masalah .....	34
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>	<b>36</b>
A. Alternatif Estetika Ruang .....	36
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	54

C. Hasil Desain.....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>
A. Surat Izin Survey .....	68
B. Hasil Survey .....	69
C. Proses Pengembangan Desain .....	70
D. Presentasi Desain .....	73
E. RAB .....	76
F. Gambar Kerja .....	90





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Skema Mode Desain .....	2
<b>Gambar 2.1</b> Klasifikasi Aktivitas Pengguna <i>Co-Working Space</i> .....	10
<b>Gambar 2.2</b> Diagram <i>Corporate Visual Identity</i> .....	11
<b>Gambar 2.3</b> Rise Coffee Thonglor.....	13
<b>Gambar 2.4</b> Rise Coffee One Bangkok .....	13
<b>Gambar 2.5</b> Logo Koat Kopi .....	15
<b>Gambar 2.6</b> Lokasi Koat Kopi.....	17
<b>Gambar 2.7</b> Pola Aktivitas Pengelola Koat Kopi .....	17
<b>Gambar 2.8</b> Pola Aktivitas Pengguna Koat Kopi .....	16
<b>Gambar 2.9</b> Fasad Koat Kopi .....	18
<b>Gambar 2.10</b> Orientasi Matahari .....	19
<b>Gambar 2.11</b> Zoning Lantai 1 & 2 .....	20
<b>Gambar 2.12</b> Sirkulasi Pengguna Ruang Lantai 1 & 2.....	20
<b>Gambar 2.13</b> Kedekatan Ruang Lantai 1.....	21
<b>Gambar 2.14</b> Lantai Koat Kopi .....	21
<b>Gambar 2.15</b> Plafond Koat Kopi.....	22
<b>Gambar 2.16</b> Dinding Koat Kopi.....	22
<b>Gambar 2.17</b> Ruang Lingkup Perancangan.....	23
<b>Gambar 2.18</b> Standarisasi Kabinet Dapur .....	24
<b>Gambar 2.19</b> Standarisasi Toilet.....	25
<b>Gambar 2.20</b> Standarisasi Meja <i>Meeting</i> .....	26
<b>Gambar 2.21</b> Dimensi Kursi dan Jarak Antar Kursi.....	27
<b>Gambar 2.22</b> Dimensi Kursi dan Jarak Antar Kursi.....	27
<b>Gambar 3.1</b> <i>Mind Mapping</i> .....	33
<b>Gambar 4.1</b> Alternatif 1 Suasana Ruang .....	36
<b>Gambar 4.2</b> Logo Koat Kopi .....	38
<b>Gambar 4.3</b> Komposisi Warna.....	40
<b>Gambar 4.4</b> Material <i>Board</i> .....	40
<b>Gambar 4.5</b> Stilasi Bentuk.....	41

<b>Gambar 4.6</b> Penerapan Dinding.....	42
<b>Gambar 4.7</b> Penerapan Lantai .....	42
<b>Gambar 4.8</b> Penerapan Plafond .....	43
<b>Gambar 4.9</b> Penerapan Dekorasi .....	43
<b>Gambar 4.10</b> Diagram Matrix Lantai 1 .....	44
<b>Gambar 4.11</b> Diagram Matrix Lantai 1 .....	44
<b>Gambar 4.12</b> Buble Diagram Alternatif 1 .....	45
<b>Gambar 4.13</b> Buble Diagram Alternatif 2 .....	45
<b>Gambar 4.14</b> Alternatif Zoning 1 .....	46
<b>Gambar 4.15</b> Alternatif Zoning 2 .....	46
<b>Gambar 4.16</b> Alternatif Layout 1.....	47
<b>Gambar 4.17</b> Alternatif Layout 2.....	47
<b>Gambar 4.18</b> Rencana Lantai Alternatif 1.....	48
<b>Gambar 4.19</b> Rencana Lantai Alternatif 2.....	48
<b>Gambar 4.20</b> Rencana Plafond Alternatif 1.....	49
<b>Gambar 4.21</b> Rencana Dinding .....	49
<b>Gambar 4.22</b> Detail Khusus.....	51
<b>Gambar 4.23</b> <i>Equipment</i> dalam Perancangan.....	54
<b>Gambar 4.24</b> Area <i>Café View</i> 1.....	55
<b>Gambar 4.25</b> Area <i>Café View</i> 2.....	55
<b>Gambar 4.26</b> Area <i>Café View</i> 3.....	56
<b>Gambar 4.27</b> Area <i>Café View</i> 4.....	56
<b>Gambar 4.28</b> Area <i>Meeting Room 02</i> .....	57
<b>Gambar 4.29</b> Area <i>Meeting Room 01</i> .....	57
<b>Gambar 4.30</b> <i>Office Room</i> .....	58
<b>Gambar 4.31</b> <i>Semi Outdoor View</i> 1.....	58
<b>Gambar 4.32</b> <i>Semi Outdoor View</i> 2.....	59
<b>Gambar 4.33</b> <i>Semi Outdoor View</i> 3.....	59
<b>Gambar 4.34</b> <i>Semi Outdoor View</i> 4.....	60
<b>Gambar 4.35</b> <i>Coworking-Space Lt 2 View</i> 1 .....	60

<b>Gambar 4.36</b> <i>Coworking-Space Lt 2 View 2</i> .....	61
<b>Gambar 4.37</b> <i>Coworking-Space Lt 2 View 3</i> .....	61
<b>Gambar 4.38</b> <i>Coworking-Space Lt 2 View 4</i> .....	62
<b>Gambar 4.39</b> <i>Area Toilet</i> .....	63
<b>Gambar 4.40</b> <i>Area Kitchen</i> .....	63



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Ruang Lingkup Perancangan .....	23
<b>Tabel 2.2</b> Daftar Kebutuhan Ruang .....	28
<b>Tabel 3.1</b> Tabel Permasalahan dan Solusi Office Room.....	34
<b>Tabel 3.2</b> Tabel Permasalahan dan Solusi Mushola .....	34
<b>Tabel 3.3</b> Tabel Permasalahan dan Meeting Room Lantai 1 .....	34
<b>Tabel 3.4</b> Tabel Permasalahan dan Solusi Coffee Bar .....	35
<b>Tabel 3.5</b> Tabel Permasalahan dan Solusi Indoor Cafe .....	35
<b>Tabel 3.6</b> Tabel Permasalahan dan Solusi Semi Outdoor Cafe .....	35
<b>Tabel 3.7</b> Tabel Permasalahan dan <i>Co-Working Space</i> Lantai 2 .....	35
<b>Tabel 4.1</b> <i>Furniture Custom</i> .....	50
<b>Tabel 4.2</b> Furnitur Pabrikasi .....	51
<b>Tabel 4.3</b> Pencahayaan .....	52
<b>Tabel 4.4</b> Perhitungan Titik Lampu .....	53
<b>Tabel 4.5</b> Penghawaan .....	53



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tamantirto merupakan sebuah desa di kecamatan Kasihan, Bantul yang terbagi menjadi empat kategori sektor sumber daya alam seperti, kawasan budidaya perikanan, kawasan tumbuh cepat, kawasan pusat perekonomian dan kawasan pariwisata. Berdasarkan letak geografisnya, Tamantirto merupakan daerah potensial karena berdekatan dengan pusat kota Yogyakarta dimana semua produktivitas terdapat di dalamnya (Hidayatullah, 2022). Kapanewon Kasihan berada di dataran rendah. Ibu kota kapanewon berada pada ketinggian 70 meter di atas permukaan laut. Jarak Ibu kota kapanewon ke Ibu kota Kabupaten Bantul adalah 9 km, hal tersebut yang membuat Masyarakat cenderung memilih untuk pergi ke kota untuk mencari *Co-working space*, untuk *meeting*, mengerjakan tugas ataupun nongkrong sekalipun. Adanya *Co-working space*, dapat membantu para masyarakat melakukan kegiatan produktivitas tanpa harus pergi jauh, dikarenakan Kasihan ini merupakan kecamatan yang memiliki peluang bisnis yang besar.

Sementara itu *Co-working space* juga dianggap tidak hanya tentang bekerja sendirian atau berdampingan di dalam ruang kerja yang fleksibel dan dapat dijangkau namun *Co-working space* menganut lima model budaya normatif yaitu komunitas, kolaborasi, keterbukaan, keanekaragaman dan keberlanjutan, dimana konsep kolaboratif dianggap sebagai fitur khas yang membedakan dari bentuk ruang kerja bersama lainnya (Ulfaizah Sahril, 2019). Koat Kopi merupakan *re-branding* dari kafe Manhattan yang dimana memiliki keunggulan pada lahan parkir yang luas dan lokasi yang strategis, karena dikelilingi oleh beberapa kampus terkenal seperti Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Alma Ata, Universitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta, dan Universitas Bina Sarana Informatika. Koat kopi berada di bawah manajemen Bento Group dengan memiliki tiga cabang di Jogja (di UMY, UAD, dan Seturan) dan satu cabang di Malang Jawa Timur. Namun tidak jauh berbeda dengan kafe yang sebelumnya Koat Kopi ini memberikan pengalaman kepada pengunjung seperti berada di Ibiza, merupakan sebuah kota di Spanyol, yakni



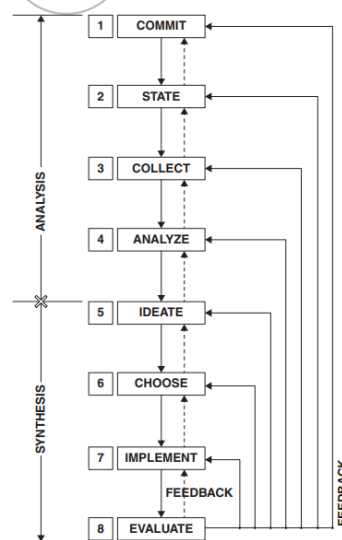
di Kawasan Laut Mediterania. Kafe ini memiliki beberapa fasilitas seperti area *indoor*, area semi *outdoor*, area *outdoor*, area *meeting room*, mushola, dan toilet.

Secara umum, elemen visual pada desain interior yang ada sudah cukup baik, akan tetapi, terdapat beberapa hal yang kurang memenuhi standar desain, seperti pada beberapa area yang belum dimaksimalkan fungsinya dan kurang direspon seperti penempatan dan jumlah *furniture* pada area *Co-working space*. Dalam cafe ini akan di didesain menggunakan gaya modern urban menyesuaikan dengan bangunan dengan mempertimbangkan kebiasaan pengunjung yang datang pada cafe tersebut, dengan tujuan dapat memenuhi kebutuhan pengunjung.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Proses desain yang akan digunakan, menggunakan proses desain yang dipelopori oleh *Rosemary Kilmer (1992)*. Menurut *Rosemary Kilmer* proses desain memiliki 2 tahap, tahap pertama berupa analisis *programming*. Sedangkan tahap yang kedua berupa sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk mendapatkan solusi desain. dalam proses desain menurut *Rosemary Kilmer (1992)* memiliki beberapa tahapan sebagai berikut :



**Gambar 1. Skema Metode Desain**  
(Sumber : Rosmery Kilmer, 1992)

## 2. Penjelasan proses desain

### a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode analisis.

- *Commit ( Accept The Problem)*

Mengenali masalah desain sebagai langkah pertama dalam proses desain.

- *State ( Define The Problem)*

Menyatakan masalah yang akan diidentifikasi sebelum desainer menyelesaikannya secara efektif saat proses mendesain. Berikut merupakan Teknik untuk melihat, mendefinisikan, dan menyatakan masalah :

1. *Checklist*

Perancang menyusun daftar periksa tentang apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah, membuat daftar segala aspek (fisik, sosial, psikis, dan ekonomi) yang perlu diperhatikan agar dapat lebih dipahami masalah secara keseluruhan.

2. *Perception Lists*

Daftar persepsi menyebutkan semua orang yang mempunyai pendapat atau masukan langsung (misalnya pengguna) tentangnya masalah. Perancang mencoba memahami situasi sebagaimana orang-orang melihatnya, mungkin dengan mengajukan pertanyaan klien atau “ahli” lainnya seperti arsitek, desainer, atau konsultan. Sudut pandang mereka dapat memberikan pemahaman yang berbeda mengenai permasalahan tersebut.

3. *Visual Diagram*

Jika suatu program telah disediakan, program

tersebut mungkin mencantumkan tujuan, sasaran, dan rumusan masalah dalam bentuk diagram. Hal ini umumnya membantu desainer untuk memvisualisasikan dan mengatur informasi. Jika tidak ada program yang disediakan, bagan atau sketsa sederhana harus secara visual mencantumkan semua komponen masalah yang ada kemudian dapat dinilai berdasarkan kepentingan dan hubungannya satu sama lain.

- ***Collect (Gather The Facts)***

Tahap ini umumnya disebut sebagai “pemrograman” dan melibatkan pengumpulan data yang dikategorikan dan disajikan sebagai program yang dipublikasikan. (Langkah ini melibatkan banyak penelitian, data, survei, dll. Teknik untuk mengumpulkan informasi, diantaranya sebagai berikut :

1. Melakukan wawancara
2. Survey pengguna
3. Mencari penelitian yang serupa

- ***Analyze***

Teknik untuk menganalisis, diantaranya sebagai berikut :

1. *Conceptual Sketches*
2. *Matrix*
3. *Pattern Searching*
4. *Categorization*

## **b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain**

- ***Ideate***

Langkah pembuatan ide mungkin merupakan segmen proses desain yang paling menarik dan kreatif. Konsep ide, seperti yang digunakan dalam buku *Universal Traveler*,<sup>1</sup> berarti menghasilkan ide atau alternatif sebanyak-banyaknya untuk mencapai tujuan proyek mungkin. Hal ini mencari cara-cara kreatif yang berbeda untuk memecahkan masalah dan membangun konsep desain secara keseluruhan. Namun, ide-ide harus dihasilkan hanya setelah memperoleh pemahaman menyeluruh tentang masalah, sebagaimana diuraikan dalam langkah sebelumnya.

- ***Choose (Sellect The Best Option)***

Tahap memilih opsi yang paling tepat dan terbaik terhadap konsep yang dipilih sesuai dengan klien mengenai anggaran, kebutuhan, tujuan dan keinginan. Berikut Langkah yang dapat dilakukan dalam pemilihan alternatif :

1. *Personal Judgement*

Proses pengambilan keputusan antara pilihan satu dengan lainnya, yang memenuhi tujuan permasalahan.

2. *Comparative Analysis*

Meskipun metode penilaian pribadi efektif, pengambilan keputusan dapat ditingkatkan dengan merinci, memberi peringkat, dan menimbang pilihan secara cermat serta hierarkis untuk menentukan alasnya, solusinya lebih baik dari yang lain. Kriteria dicantumkan dengan cermat untuk setiap gagasan dan dibandingkan dengan pilihan lainnya.

- ***Implement (take action)***

Langkah ini mengkomunikasikan ide melalui gambar akhir, rencana, rendering, dan bentuk presentasi. Berikut Langkah untuk

menuangkan ide dalam bentuk fisik :

*a. Final Design Drawings*

Pada saat ini gambar awal dikembangkan lebih lanjut menjadi gambar desain akhir yang meliputi denah, bagian, elevasi, dan detail lainnya.

*b. Time Schedules*

Waktu yang digunakan untuk mengerjakan proyek selama pengerjaan sampai proses pengecekan.

*c. Budgets*

Biaya yang dianggarkan harus sesuai untuk menghindari pengeluaran biaya diluar anggaran.

**c. Metode Evaluasi**

• *Evaluate*

Proses evaluasi desain meninjau dan membuat penilaian kritis terhadap apa yang telah dilakukan dicapai untuk melihat apakah hal tersebut benar-benar memecahkan masalah awal.

