

**PERANCANGAN INTERIOR *LOBBY, PENTHOUSE, RESTAURANT***

**ANANTARA RESORT, ULUWATU,**

**BALI**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar sarjana dalam bidang Desain Interior

2019

# PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, PENTHOUSE, RESTAURANT ANANTARA RESORT, ULUWATU, BALI

Lulu Masturina

1410105123

## Abstrak

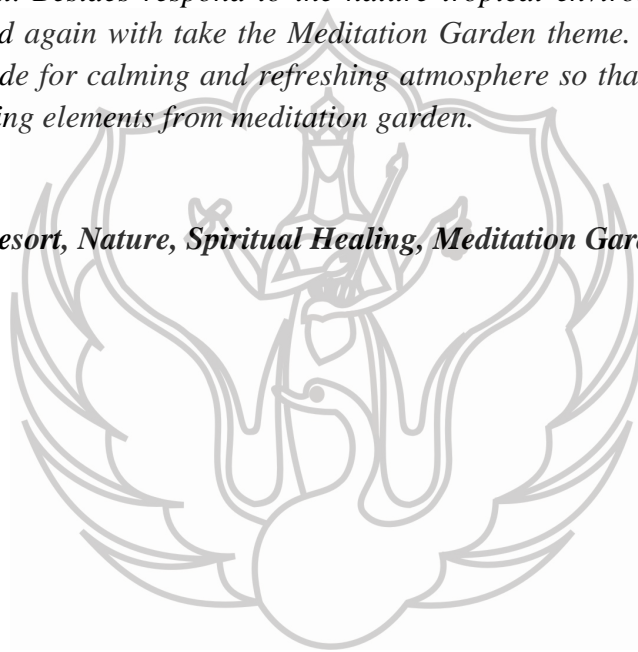
*Resort Anantara* merupakan sebuah hotel komersil berskala menengah keatas yang berada di Uluwatu. *Resort Anantara* memiliki 60 kamar, 2 runag suite room, dan 12 villa dengan fungsi yang berbeda. *Resort* ini tersedia *lobby, meeting room, spa, restaurant, swimming pool, pool bar, dan juga wedding chapel*. Permasalahan pada resort ini adalah bagaimana merancang interior hotel yang terkenal akan keindahan alamnya ini yang strategis dan berada di dekat laut. Untuk menjadikan tempat yang memukau pada area yang santai, lebih menenangkan, dan tujuan bulan madu *Resort Anantara* menerapkan konsep *spiritual healing* sebagai solusi desain. Memberikan suasana spiritual dengan menggunakan metode pendekatan healing yaitu alam, indera dan juga psikologis. Merespon lingkungan tropis yang alami, konsep ini akan dikerucutkan kembali dengan mengambil tema yaitu *Mediation Garden*. Dengan mengaplikasikan elemen-elemen dari *meditation garden* diharapkan mampu memberikan atmosfer yang menenangkan dan menyegarkan sehingga *spiritualitas* dapat dirasakan.

***Kata Kunci : Resort, Natural, Spiritual Healing, Meditation Garden***

## ***Abstract***

*Anantara Resort is a commercial hotel that has a scale middle to upper. This Resort is located in Uluwatu. Anantara Resort has 60 room, 2 suite room, and 12 villa that has different function. That Resort has facilities as lobby, meeting room, spa, restaurant, swimming pool, pool bar, and also wedding chapel. Problem in this resort is how to design hotel interior that known as a beautiful naute hotel, that located near the sea and also strategic. This hotel apply the concept of spiritual healing as a design solution so that can be a stunning place in relaxing area, more quit and for honeymoon destination. This hotel can give the spiritual atmosphere with nature healing metode, sense and also psychological. Besides respond to the nature tropical environment, this concept wil be pursed again with take the Meditation Garden theme. This hotel expected can be provide for calming and refreshing atmosphere so that spirituality can be felt by applying elements from meditation garden.*

***Keywords : Resort, Nature, Spiritual Healing, Meditation Garden***



Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, PENTHOUSE, RESTAURANT ANANTARA RESORT, ULUWATU, BALI** diajukan oleh Lulu Masturina, NIM 1410105123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 Februari 2019

Pembimbing I

Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Pembimbing II

Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001

*Cognate*

Danang Febriyantoko., S.sn., M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



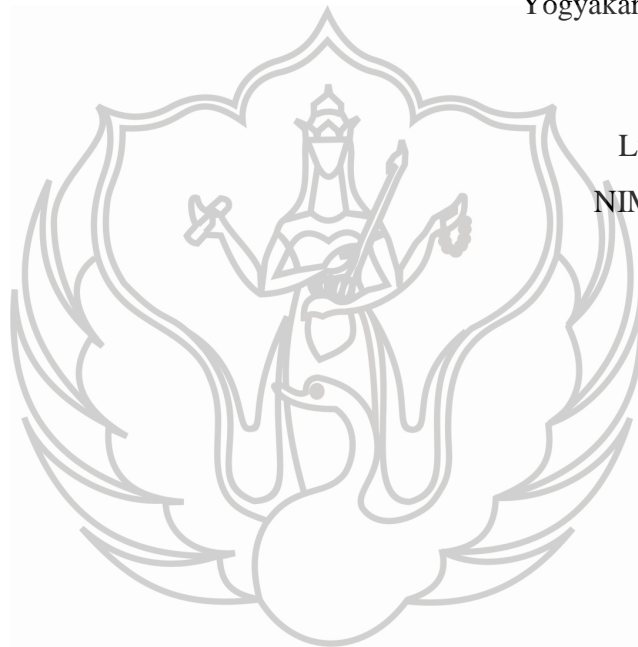
Dr. Suastiyi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

### **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan 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, 18 Februari 2019



Lulu Masturina  
NIM 141 0105 123

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis Menyadari bahwa penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan YME atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya dan adik saya yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
3. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus sebagai dosen pembimbing 1 yang telah memberi banyak masukan dan saran untuk penyusunan tugas akhir ini.
4. Yth. Ibu Ivada S.T., M.Des.. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberi banyak masukan dan saran untuk penyusunan tugas akhir ini.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. PT. Ara Design Asia serta seluruh staf atas izin survey dan data-data yang diberikan serta bimbinganya.
8. Oppa hadi, mas Galih, Bimo yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini
9. Bimo dan ilma yang telah membantu dalam proses pengerjaan dan merawat saat saya sakit kala sibuk-sibuknya TA serta teman kontrakan mbah walidah yang memberikan semangat terus menerus.
10. Ilma, Reja, Medya, Angie, Alowery, Ana dan teman-teman studio lainnya atas semangat, hiburan, masukan selama pengerjaan Tugas Akhir Desain ini.

11. Teman-teman KoncoKandunk (PSDI 2014), serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
12. Teman – teman Suena Mredo05 room, there, Ajeng, YUSDHA dan Aris yang selalu memberikan semangat kepada saya di Yogyakarta

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 18 Februari 2019

Penulis

Lulu Masturina

## DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
<b>BAB II.....</b>	<b>9</b>
<b>PRA DESAIN .....</b>	<b>9</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	9
B. Teori Khusus .....	16
<b>BAB III.....</b>	<b>62</b>
<b>PERMASALAHAN DESAIN &amp; IDE SOLUSI DESAIN .....</b>	<b>62</b>
A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem Statment</i> ) .....	62
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ).....	62
<b>BAB IV .....</b>	<b>69</b>
<b>PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b>69</b>
A. Alternatif Desain ( <i>Schematic Design</i> ) .....	69
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	93
C. Hasil Desain.....	93



<b>BAB V .....</b>	<b>101</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>101</b>
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>104</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan .....	3
Gambar 2 Sirkulasi vertikal .....	20
Gambar 3 Logo Resort Anantara Uluwatu .....	24
Gambar 4 lokasi Anantara Uluwatu .....	24
Gambar 5 Fasad Resort Anantara Uluwatu .....	25
Gambar 6 Kondisi Lobby Anantara Resort Uluwatu .....	28
Gambar 7 Ruang tunggu lobby Anantara Resort Uluwatu.....	29
Gambar 8 Kondisi kamar Anantara Resort Uluwatu .....	29
Gambar 9 Kondisi Lobby Anantara Resort Uluwatu .....	30
Gambar 10 Furniture Lobby Anantara Resort Uluwatu .....	30
Gambar 11 Kondisi dinding kamar .....	31
Gambar 12 View Lobby.....	31
Gambar 13 Plafon lobby .....	32
Gambar 14 Plafon lobby .....	32
Gambar 15 Plafon kamar .....	33
Gambar 16 Pencahayaan alami Lobby .....	34
Gambar 17 Pencahayaan alami kamar .....	34
Gambar 18 Pencahayaan buatan .....	35
Gambar 19 Penghawaan buatan .....	35
Gambar 20 Penghawaan alami .....	36
Gambar 21 Stopkontak dinding .....	37
Gambar 22 Stopkontak lantai .....	37
Gambar 23 Floor drain .....	38
Gambar 24 Lift.....	38
Gambar 25 Background lobby .....	39
Gambar 26 Lukisan dinding .....	39
Gambar 27 Bed backdrop .....	40
Gambar 28 Lighting .....	40
Gambar 29 Site plan .....	41
Gambar 30 hubungan spiritual healing .....	63
Gambar 31 unsur healing .....	64

Gambar 32 meditation garden .....	65
Gambar 33 elemen air .....	65
Gambar 34 garis sederhana .....	66
Gambar 35 simbol .....	66
Gambar 36 keterpisahan ruang .....	67
Gambar 37 unsur taman .....	67
Gambar 38 unsur taman .....	67
Gambar 39 suasana ruang .....	69
Gambar 40 moodboard .....	70
Gambar 41 skema warna .....	71
Gambar 42 bubble diagram .....	72
Gambar 43 bubble diagram .....	73
Gambar 44 bubble diagram .....	73
Gambar 45 zoning dan sirkulasi .....	74
Gambar 46 zoning dan sirkulasi .....	74
Gambar 47 zoning dan sirkulasi .....	75
Gambar 48 Alternatif penthouse 1 .....	75
Gambar 49 Alternatif penthouse 2 .....	76
Gambar 50 Alternatif restaurant 1 .....	76
Gambar 51 Alternatif Restaurant 2 .....	77
Gambar 52 Alternatif Lobby 1 .....	77
Gambar 53 Alternatif Lobby 2 .....	78
Gambar 54 Rencana lantai penthouse alternatif 1 .....	78
Gambar 55 Rencana lantai penthouse alternatif 2 .....	79
Gambar 56 Rencana lantai Lobby alternatif 1 .....	79
Gambar 57 Rencana lantai Lobby alternatif 2 .....	80
Gambar 58 Alternatif lantai restaurant 1 .....	80
Gambar 59 Alternatif lantai Restaurant 2 .....	81
Gambar 60 Alternatif dinding 1 .....	81
Gambar 61 Alternatif dinding 2 .....	82
Gambar 61 Alternatif backdrop 1 .....	82
Gambar 63 Alternatif backdrop 2 .....	82
Gambar 64 Alternatif plafon Lobby .....	83
Gambar 65 Alternatif plafond penthouse .....	83

Gambar 66 Alt bar stool 1 .....	84
Gambar 67 bartool 2 .....	84
Gambar 68 Alt kursi lobby 1.....	84
Gambar 69 Alt kursi lobby 2.....	84
Gambar 70 Alt receptionist 1 .....	84
Gambar 71 Alt receptionist 2 .....	85
Gambar 72 Alternatif sofa lobby 1 .....	85
Gambar 73 Alternatif sofa lobby 2.....	85
Gambar 74 Alternatif side table lobby 1 .....	85
Gambar 75 Alternatif side table lobby 2 .....	85
Gambar 76 FCU (Fan Coil Unit).....	87
Gambar 77 Split Air Conditioner .....	87
Gambar 78 Tampak depan Lobby .....	93
Gambar 79 Reception Lobby .....	93
Gambar 80 Waiting area .....	94
Gambar 81 Bedroom .....	94
Gambar 82 Living room .....	95
Gambar 83 Jacuzzi area .....	95
Gambar 84 Bathroom .....	95
Gambar 85 Eating area restaurant .....	96
Gambar 86 Buffet area restaurant .....	96
Gambar 87 Bar area .....	97
Gambar 88 Outdoor area .....	97
Gambar 89 perspektif <i>bedroom penthouse</i> .....	98
Gambar 90 Perspektif Lobby .....	98
Gambar 91 Aksonometri Penthouse .....	99
Gambar 92 Aksonometri Lobby .....	99
Gambar 93 Aksonometri Restaurant .....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ukuran dan Tipe Kamar Resort .....	15
Tabel 2. Hubungan Jalur dan Ruang.....	18
Tabel 3. Konfigurasi Jalur Sirkulasi Kamar Tidur Dengan Ruang Umum .....	21
Tabel 4 Data pengguna .....	26
Tabel 5 Data literatur .....	50
Tabel 6 daftar kebutuhan dan kriteria .....	59
Tabel 7 hubungan ruang .....	71





## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Bali merupakan tujuan utama pariwisata di Indonesia. Bali ditetapkan sebagai pusat pariwisata di Wilayah Indonesia Bagian tengah dengan tema pariwisata budaya berdasarkan Perda DATI Bali No.3/1974 dan UU RI tahun 1990 tentang kepariwisataan.

Pulau Dewata dengan perkembangan pariwisatanya, banyak dibangun hotel dan villa sampai ke plosok-plosok wilayah di Bali. Objek wisata yang tidak asing lagi bagi wisatawan yaitu Uluwatu, yang memiliki keindahan pasir putih juga pemandangan matahari terbenam dari bongkahan karang yang menjorok ke laut serta gulungan ombak yang menjadi incaran peselancar, tempat menarik lainnya seperti Sanur, Kuta, Ubud, Seminyak, Jimbaran, Nusa Dua, Nusa Penida sampai di ujung timur Bali seperti Candisa, Amed dan Tulamben menjadi idaman saat pelancong liburan di Bali. Banyak pula dibangun sarana akomodasi dari yang paling murah seperti losmen sampai hotel berbintang dan resort mewah. Menurut Nyoman (1999:15), Hotel Resort adalah tempat menginap yang mempunyai fasilitas khusus bersantai dan berolahraga seperti tennis, golf, spa, tracking, dan jogging.

Uluwatu merupakan kawasan terkenal di Bali yang tidak kalah menarik dari daerah lainnya di Bali. Uluwatu adalah tempat di ujung barat daya Semenanjung Bukit Bali, Indonesia. Ini adalah rumah ke Pura Luhur Uluwatu Temple dan merupakan destinasi surfing nomor empat di dunia untuk peselancar semua kemampuan. Pariwisata merupakan sektor utama bagi Uluwatu. Banyaknya objek, dan daya tarik wisata di Uluwatu telah menyerap kunjungan wisatawan, baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara. Bentuk wisata Uluwatu meliputi wisata alam, wisata Budaya , wisata MICE (*Meeting, Incentive, Convention*

*and Exhibition*) ,wisata minat khusus. Dan berbagai fasilitas wisata lainnya. Seperti resort, hotel, dan restoran.

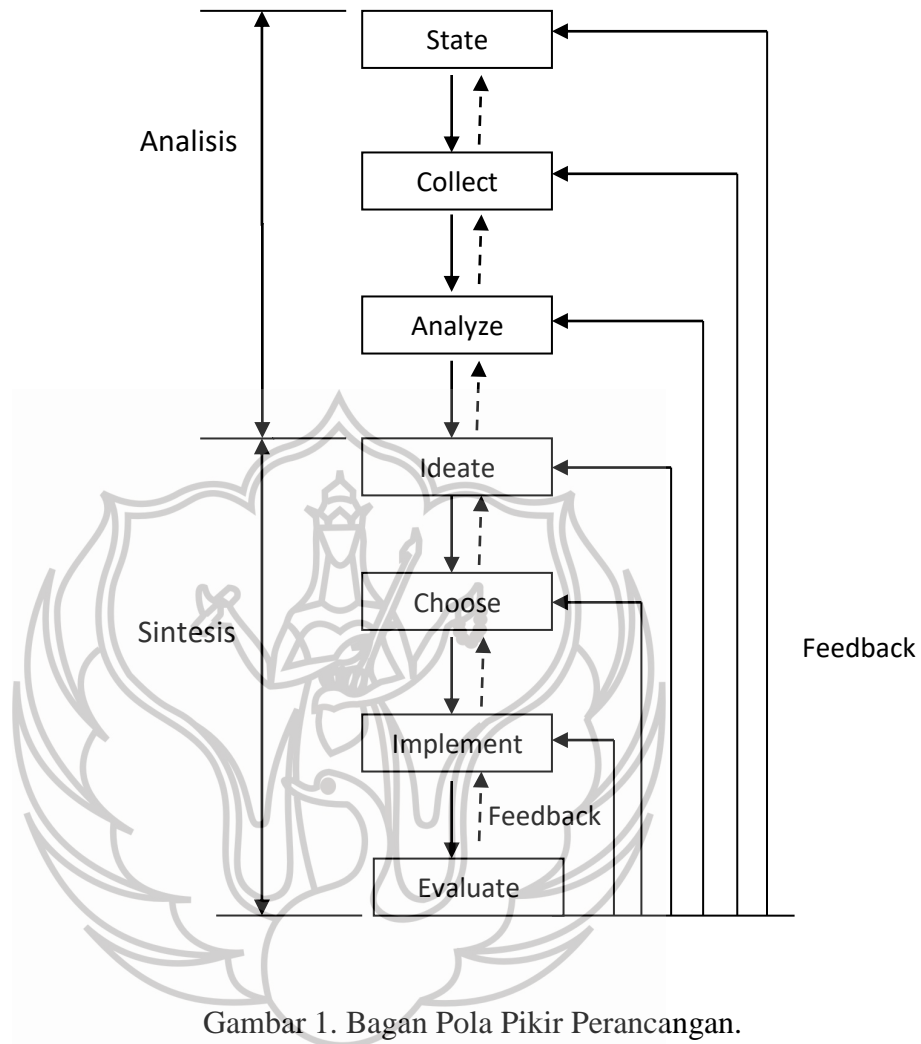
Resort Anantara Uluwatu merupakan bangunan komersil yang berada di daerah Uluwatu. Resort ini memiliki 60 kamar, dua ruang suite dan 12 villa dengan fungsi yang berbeda, bangunan ini terletak sangat dekat pantai dengan lokasi yang terpencil dan jauh dari keramaian sehingga resort dibuat private dengan mengutamakan ketenangan untuk benar-benar berlibur. “Tempat ini memang diutamakan bagi para pasangan yang tengah berbulan madu. Jadi memang sebagian tamu kami suka situasi yang terisolasi,” kata Stephan Winkler, General Manajer Anantara Uluwatu Resort and Spa.yang mana akan menjadi daya tarik sendiri bagi para pelancong yang belibur. Melihat kondisi resort yang dirasa pemilik resort sudah desain lamadan melihat trend sekarang yang lebih sederhana namun berkelas pemilik resort menginginkan pembaruan resort terkeuali bangunan chapel. Selain itu banyak ruang yang tidak terpakai sehingga perlu penataan kembali.

## B. METODE DESAIN

### 1. PROSES DESAIN

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis. Pada awalnya masalah diidentifikasi,diteliti,dibedah,dan dianalisis. Dari tahap ini,desainer datang dengan proposal ide tentang langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah sintesis. Pada tahap ini bagian-bagian masalah ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992). Adapun skema pola pikir desain dari Rosemary Kilmer digambarkan sebagai berikut.





Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan.

(sumber: Roesmary Kilmer, 1992)

Gambar diatas menjelelaskan bahwa perancangan Interior resort anantara uluwatu. Pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri atas dua bagian, yaitu analisis yang merupakan langkah programming dan sintesis merupakan langkah designing.

Langkah pertama, programming merupakan proses menganalisis permasalahan. Langkah ini dilakukan saat kita mengumpulkan semua data

fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Setelah semua data terkumpul, masuk pada langkah kedua, yaitu designing.

Langkah kedua, designing, merupakan proses sintesis yang dilakukan saat muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses programming. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam pola pikir perancangan menurut Rosemary Kilmer (1992) yang terlihat pada Gambar 1.1 dijelaskan sebagai berikut.

- a. *Commit* adalah Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima masalah yang ada
- b. *State* adalah Setelah menerima masalah, tahapan berikutnya adalah menetapkan masalah.
- c. *Collect* adalah Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan *survey*.
- d. *Analyze*  
Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, untuk menemukan hal yang paling berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.
- e. *Ideate*  
Tahap paling kreatif dari proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul.
- f. *Choose*

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang sesuai dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien.

g. *Implement*

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi.

h. *Evaluate*

i. Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan

2. METODE DESAIN

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut Rosemary Kilmer termasuk dalam analisis adalah collect. Langkah collect menjadi langkah pertama dalam metode pengumpulan data. Collect adalah mengumpulkan fakta-fakta dilapangan. Caranya dengan merencanakan survey atau kunjungan lapangan. Sebelum melakukan survey, ada beberapa perencanaan yang perlu disiapkan, meliputi rencana protokol lapangan, rencana mendetail tentang objek yang dikunjungi, siapa yang akan diamati, dengan siapa akan berinteraksi, berapa lama akan ditempat objek, daftar pertanyaan wawancara, dan apa yang akan di explor ( tema umum atau pertanyaan spesifik )

Langkah kedua adalah mengumpulkan perangkat survey. Pada langkah ini dikumpulkan perangkat kunjungan seperti buku catatan, camera, dan dokumen lapangan.

Langkah ketiga adalah survey lapangan. Artinya peneliti langsung terjun ke lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan survey seluruh objek yang akan diamati. Dalam hal ini objeknya adalah resort Anantara Uluwatu, selanjutnya melakukan pendokumentasian, berupa pengamatan secara empirik,

menulis catata-catatan penting, mengambil foto, atau membuat video. Kesemuanya itu akan menjadi data yang terorganisir untuk dianalisis nanti.

Langkah keempat adalah *interview* atau wawancara dengan narasumber. Narasumber dalam penelitian adalah Stephan Winkler, General Manajer Anantara Uluwatu Resort and Spa. Pada tahap ini peneliti bertanya tentang seluk beluk resort Anantara Uluwatu, terutama desain interior resort. Proses wawancara dilakukan secara berencana karena sebelumnya sudah dipersiapkan daftar pertanyaan. Daftar pertanyaan disajikan dalam lampiran.

#### b. Metode Pencarian ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain termasuk dalam tahap sintesis atau bagian *ideate*. *ideate* adalah tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mencari ide dan mengembangkan desain digunakan metode matrik pembentukan konsep.

Metode matrik pembentukan konsep adalah metode yang mengambil dua rangkaian faktor-faktor penting dari analisis dan membuat matrik dua dimensi untuk membantu mengeksplorasi konsep-konsep dipersimpangan-persimpangan mereka. Kunci untuk metode ini adalah menentukan rangkaian faktor-faktor untuk digunakan. Masing-masing rangkaian harus komprehensif dan saling melengkapi agar persimpangannya koheren ( padu ) dengan tujuan proyek-proyek tersebut (Kumar, 2013:217). Adapun cara kerja metode ini adalah sebagai berikut.

Pertama, pilih dua rangkaian faktor untuk menyusun matrik. Dua rangkaian faktor yang dimaksud adalah gagasan dan rangka kerja. Gagasan dan rangka kerja didiskusikan dengan tim, yang selanjutnya didiskusikan

dihasilkan konsep-konsep yang bermanfaat. Misalnya, pengelola resort dan pengunjung resort mengalami permasalahan tentang desain interior resort.

Kedua, penuhi sel-sel matrik dengan konsep-konsep. Konsep yang dimaksud dalam hal ini adalah brainstorm atau curah pendapat atau keluhan dari pemilik, pengelola dan pengunjung. Hasil curah pendapat itu dikumpulkan dan divisualisasikan untuk mendukung dan memudahkan komunikasi antar pengguna ruang.

Ketiga, gunakan metode ini untuk mengeksplorasi konsep lebih jauh, Setelah diantara kedua sel tadi terdapat sebuah celah. Matrik ini digunakan untuk sebuah tinjauan untuk mengenai dan mengisi celah.

#### c. Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Metode evaluasi atau *evaluate* adalah meninjau desain yang sudah dihasilkan. Apakah desain mampu memecahkan permasalahan atau belum. Adapun metode yang digunakan dalam evaluasi dan pemilihan desain dalam penelitian ini adalah evaluasi solusi. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu kita memutuskan prototipe mana yang harus digunakan dan mana yang harus dimodifikasi.

Cara kerja metode evaluasi solusi dalam penelitian ini adalah *pertama*, buatlah kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia. *Kedua*, buatlah matriks evaluasi solusi, membuat *spreadsheet* dengan solusi-solusi yang dicatat dalam kolom pertama dan kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia dicatat dalam kolom-kolom di kanan sebagai dua bagian terpisah. *Ketiga*, nilailah solusi-solusi dengancara memilih skala untuk menilai masing-masing solusi berdasarkan dua kriteria yang berbeda, nilai pengguna dan nilai penyedia. *Keempat*, petakan solusi pada peta, petakan solusi ini berdasarkan total nilai pengguna dan penyedia dari masing-masing solusi. *Kelima* analisis distribusi

solusi. *Keenam*, bagikan hasil penelitian ini dan diskusikan langkah-langkah berikutnya.

