

Kenyaman Kerja Meja Cafe di Duta Pertiwi Mall Semarang

Firman Ardiansyah Ekoanindiyo
Dosen Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik
Universitas Stikubank Jalan Kendeng V Bendan Ngisor Semarang
firman_imank_tegal@yahoo.co.id

**DINAMIKA
TEKNIK**
Vol. IX, No. 1
Jan 2015
Hal 48 - 59

Abstrak

Manusia selalu dijadikan objek dalam mengembangkan setiap produk yang dihasilkan. Produk-produk tersebut diharapkan dapat memuaskan dan memenuhi kebutuhan manusia. Akan tetapi banyak produk yang digunakan manusia dinilai tidak ergonomis, dan manusia juga tidak menyadari hal tersebut, maka produk yang digunakan hanya dapat memberikan sedikit manfaat dan akan membuat manusia sebagai pengguna produk merasa tidak nyaman. Metode antropometri tersebut kemudian diaplikasikan dalam kegiatan pengukuran pada dimensi tubuh yang ditujukan pada sebuah meja bagi customer Cafe Duta Pertiwi Mall Semarang. Analisa meja bagi customer dilakukan karena posisi meja yang terlalu rendah dan belum bisa memberikan rasa nyaman bagi penggunaannya sehingga menjadi alasan untuk penulis menganalisa lebih lanjut tentang kenyamanan meja cafe di Duta Pertiwi Mall Semarang.

Kata Kunci : Pengembangan Produk, Antropometri, Meja Cafe, Kenyamanan, Ergonomis

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semua aktivitas yang terjadi didunia ini, seluruhnya selalu berhubungan dengan kepentingan manusia. Manusia selalu dijadikan objek dalam mengembangkan setiap produk yang dihasilkan. Produk-produk tersebut diharapkan dapat memuaskan dan memenuhi kebutuhan manusia. Akan tetapi banyak produk yang digunakan manusia dinilai tidak ergonomis, dan manusia juga tidak menyadari hal tersebut, maka produk yang digunakan hanya dapat memberikan sedikit manfaat dan akan membuat manusia sebagai pengguna produk merasa tidak nyaman. Perancangan tersebut dilakukan dengan menentukan ukuran dimensi tubuh pada manusia. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menentukan ukuran dimensi pada tubuh manusia adalah antropometri karena merupakan studi yang berhubungan dengan pengukuran dimensi setiap tubuh manusia. Metode antropometri tersebut kemudian diaplikasikan dalam kegiatan pengukuran pada dimensi tubuh yang ditujukan pada sebuah meja bagi customer Cafe Duta Pertiwi Mall Semarang. Analisa meja bagi customer dilakukan karena posisi meja yang terlalu rendah dan belum bisa memberikan rasa nyaman bagi penggunaannya sehingga menjadi alasan untuk penulis menganalisa lebih lanjut tentang kenyamanan meja cafe di Duta Pertiwi Mall Semarang.

1.2. Perumusan Masalah

Kenyamanan pelanggan merupakan salah satu bagian terpenting dan perlu mendapat perhatian khusus dari perusahaan untuk menghasilkan output yang lebih besar. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalahnya dapat diformulasikan secara singkat, yaitu :

1. Bagaimanakah dimensi meja cafe di Duta Pertiwi Mall Semarang dilihat dari sisi ergonomisnya?
2. Bagaimanakah tingkat kenyamanan customer dalam menggunakan fasilitas yang disediakan cafe di Duta Pertiwi Mall Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui tingkat kenyamanan *customer* dalam menggunakan fasilitas yang disediakan cafe di Duta Pertiwi Mall Semarang.
2. Mengetahui antropometri customer guna mendapatkan nilai kenyamanan pada meja.

2. TELAAH PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum *Furniture*

Pada mulanya perabotan/mebel/*furniture* diciptakan tanpa memperhitungkan faktor desain, tetapi hanya sebatas fungsi saja, kemudian terus berkembang secara wajar mengikuti perkembangan lingkungan serta pola hidup baru dalam masyarakatnya. Pada perjalanan hidupnya, manusia mulai menikmati kehidupannya, kemudian lahir ornamen-ornamen pada ukiran *furniture* sederhana yang masih primitif. Pada tahun 1550 – 1750 di Eropa khususnya Italia, mebel atau *furniture* mulai dikembangkan tidak lagi hanya sekedar fungsinya saja tetapi mulai memperhitungkan aspek-aspek desainnya (data-data yang tepat belum diperoleh). Pada era jaman ini pula desain mebel ditandai dengan ciri lengkungan lurus, ornamen yang berlebihan, ukurannya yang besar dan berkesan mewah.

Pada tahap selanjutnya perkembangan desain mebel harus mengakar kuat dengan melewati tahapan yang wajar, tanpa diloncatkan pada tahapan yang semestinya dilewati, mulai dari yang sederhana, yang telah ada, hingga menciptakan desain baru. Mebel secara fungsional berarti : perabot / fasilitas dimana seseorang melakukan pekerjaan atau aktivitas yang menunjang dan memudahkan dalam penanganannya. Meja dan Kursi merupakan salah satu sarana penunjang

aktivitas (<http://agung.blog.stisitelkom.ac.id/files/2011/12/Analisis-penerapan-Ergonomi-meja-dan-kursi-SD-di-Bandung.pdf>).

2.2 Jenis dan Fungsi *Furniture*

Furniture umumnya bisa dibedakan berdasarkan aktivitas yang terjadi, karena kebutuhannya berbeda. Maka pertimbangan bentuk desainnya pun berbeda mengikuti fungsinya masing-masing (*form follow function*). Perbedaan ini didasari oleh pertimbangan fungsi yang berhubungan langsung dengan segi teknik desain dan faktor penunjang lainnya. Secara fungsional *furniture* memiliki pengertian : fasilitas dimana seseorang melakukan aktivitas yang menunjang dan memudahkan dalam penanganannya.

Jenis *furniture* dapat dibagi menurut fungsinya, antara lain sebagai berikut :

1. *Furniture* Ruang Tamu dan Keluarga (terdiri dari kursi/sofa, meja tamu, *credenza*, lemari pajang/rak tv).
2. *Furniture* Ruang Makan dan Dapur (meja dan kursi makan, lemari, *pantry*, *kitchen set*).
3. *Furniture* Ruang Tidur (tempat tidur, *nacash*, meja rias, kursi, *wardrobe*, *walk in closet*).
4. *Furniture* Ruang Kerja / Belajar (meja dan kursi, rak buku).
5. *Furniture* Ruang lainnya (*furniture* pada penunjang lainnya, misalnya rak sepatu dan lain lain).

Dari kesekian jenis diatas, penulis akan membahas pada kriteria *furniture* ruang tamu dan keluarga. *Furniture* sebaiknya juga melihat sisi kenyamanan pemakainya. Oleh sebab itu dalam mendesain produk seperti meja atau kursi harus melalui perhitungan yang tepat (<http://agung.blog.stisitelkom.ac.id/files/2011/12/Analisis-penerapan-Ergonomi-meja-dan-kursi-SD-di-Bandung.pdf>).

2.3 Antropometri

Istilah Anthropometri berasal dari “anthro” yang berarti manusia dan “metri” yang berarti ukuran. Secara definitif anthropometri dapat dinyatakan sebagai satu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia (Wignjosoebroto, 1995:60). Manusia pada dasarnya akan memiliki bentuk, ukuran (tinggi, lebar, dsb) berat dan lain-lain yang berbeda satu dengan yang lainnya. Anthropometri secara luas akan digunakan sebagai pertimbangan-pertimbangan ergonomis dalam memerlukan interaksi manusia. Data anthropometri yang berhasil diperoleh akan diaplikasikan secara luas antara lain dalam hal :

1. Perancangan areal kerja (*work station*, interior mobil, dll)
2. Perancangan peralatan kerja seperti mesin, *equipment*, perkakas (*tools*) dan sebagainya.

3. Perancangan produk-produk konsumtif seperti pakaian, kursi/meja komputer, dll.
4. Perancangan lingkungan kerja fisik.

2.4 Data Anthropometri Dan Cara Pengukurannya

Manusia pada umumnya akan berbeda-beda dalam hal bentuk dan dimensi ukuran tubuhnya. Di sini ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi ukuran tubuh manusia. Sehingga sudah semestinya seorang perancang produk harus memperhatikan faktor-faktor tersebut yang antara lain adalah (Wignjosoebroto, 1995:61) :

- a. Umur. Secara umum dimensi tubuh manusia akan tumbuh dan bertambah besar – seiring dengan bertambahnya umur – yaitu sejak awal kelahirannya sampai dengan umur sekitar 20 tahunan. Dari suatu penelitian yang dilakukan oleh Roche dan Davila (1972) di USA diperoleh kesimpulan bahwa laki-laki akan tumbuh dan berkembang naik sampai dengan usia 21.2 tahun, sedangkan wanita 17.3 tahun; meskipun ada sekitar 10% yang masih terus bertambah tinggi sampai usia 23.5 tahun (laki-laki) dan 21.1 tahun (wanita). Setelah itu, tidak lagi akan terjadi pertumbuhan bahkan justru akan cenderung berubah menjadi penurunan ataupun penyusutan yang dimulai sekitar umur 40 tahunan.
- b. Jenis kelamin (*sex*). Dimensi ukuran tubuh laki-laki umumnya akan lebih besar dibandingkan dengan wanita, terkecuali untuk beberapa bagian tubuh tertentu seperti pinggul, dsb.
- c. Suku/bangsa (*ethnic*). Setiap suku, bangsa ataupun kelompok etnik akan memiliki karakteristik fisik yang akan berbeda satu dengan yang lainnya.
- d. Posisi tubuh (*posture*). Sikap (*posture*) ataupun posisi tubuh akan berpengaruh terhadap ukuran tubuh oleh sebab itu, posisi tubuh standard harus diterapkan untuk survei pengukuran. Dalam kaitan dengan posisi tubuh dikenal dengan 2 cara pengukuran yaitu (Wignjosoebroto, 1995:62) :
 - Pengukuran dimensi struktur tubuh (*structural body dimension*)
Disini tubuh diukur dalam berbagai posisi standard dan tidak bergerak (tetap tegak sempurna). Istilah lain dari pengukuran tubuh dengan cara ini dikenal dengan “*static anthropometry*”. Dimensi tubuh yang diukur dengan posisi tetap antara lain meliputi berat badan, tinggi tubuh dalam posisi berdiri maupun duduk, ukuran kepala, tinggi/panjang lutut pada saat berdiri/duduk, panjang lengan dan sebagainya. Ukuran dalam hal ini diambil dengan percentile tertentu seperti 5th dan 95th percentile.
 - Pengukuran dimensi fungsional tubuh (*functional body dimension*)

Disini pengukuran dilakukan terhadap posisi tubuh pada saat berfungsi melakukan gerakan-gerakan tertentu yang berkaitan dengan kegiatan yang harus diselesaikan. Hal pokok yang ditekankan dalam pengukuran dimensi fungsional tubuh ini adalah mendapatkan ukuran tubuh yang nantinya akan berkaitan erat dengan gerakan-gerakan nyata yang diperlukan tubuh untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu. Berbeda dengan cara pengukuran yang pertama – *structural body dimension* – yang mengukur tubuh dalam posisi tetap/statis (*fixed*); maka cara pengukuran kali ini dilakukan pada saat tubuh melakukan gerakan-gerakan kerja atau dalam posisi yang “dinamis”. Cara pengukuran semacam ini akan menghasilkan data “*dynamic anthropometry*”. Sebagai contoh perancangan kursi mobil dimana di sini posisi tubuh pada saat melakukan gerakan mengoperasikan kemudi, tangkai pemindahan gigi, pedal dan jaga jarak antara dengan atap mobil maupun *dashboard* harus menggunakan data “*dynamic anthropometry*”.

Akhirnya, sekalipun segmentasi dari populasi yang ingin dituju dari rancangan suatu produk selalu berhasil diidentifikasi sebaik-baiknya berdasarkan faktor-faktor seperti yang telah diuraikan; namun adanya variasi ukuran bukan tidak mungkin bisa tetap dijumpai. Permasalahan variasi ukuran sebenarnya akan mudah diatasi dengan cara merancang produk yang “mampu sesuai” (*adjustable*) dalam suatu rentang dimensi ukuran pemakainya.

2.5. Ergonomi

Ergonomi berasal dari dua kata bahasa Yunani, *ergon* dan *nomos*. *Ergon* berarti kerja, dan *nomos* berarti aturan, kaidah atau prinsip. Pendapat lain diungkapkan oleh Satalaksana (1979), ergonomi adalah ilmu atau kaidah yang mempelajari manusia sebagai komponen dari suatu sistem kerja mencakup karakteristik fisik maupun nirfisik, keterbatasan manusia, dan kemampuannya dalam rangka merancang suatu sistem yang efektif, aman, sehat, nyaman, dan efisien. Fokus ergonomi adalah manusia dan interaksinya dengan produk, peralatan, fasilitas, prosedur, dan lingkungan yang digunakan dalam bekerja dan kehidupan sehari-hari. Ergonomi menekankan pada manusia dan bagaimana rancangan stasiun kerja mempengaruhi manusia. Selanjutnya ergonomi berusaha mengubah barang-barang dan lingkungan yang digunakan oleh manusia menjadi lebih sesuai dengan kemampuan, keterbatasan, dan kebutuhan manusia. Menurut Mc Cormick dan Sanders, ergonomi mempunyai dua tujuan utama. Pertama, meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja dan kegiatan lain yang dilakukan termasuk meningkatkan kenyamanan, mengurangi kesalahan-kesalahan, meningkatkan produktivitas dan efisiensinya. Kedua, meningkatkan nilai-nilai kemanusiaan tertentu yang diinginkan, termasuk perbaikan keselamatan, mengurangi kelelahan dan

stres, meningkatkan kenyamanan, akseptabilitas pemakai yang lebih besar, meningkatkan kepuasan kerja, dan memperbaiki kualitas hidup.

2.6. Kenyamanan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kenyamanan berasal dari kata nyaman yang berarti segar, sehat, sedap, sejuk, enak. Sedangkan kenyamanan adalah keadaan nyaman, kesegaran, dan kesejukan. Kenyamanan sebuah cafe dapat didukung melalui *furniture* yang digunakan. Apabila *furniture* seperti meja dan kursi cafe didesain secara ergonomis, maka kepuasan pelanggan akan terjamin.

2.7. Kenyamanan Cafe

1. Pengertian restoran

Menurut Marsum (Restoran dan segala permasalahannya, 2001), bisnis restoran dapat dibagi dalam beberapa jenis, antara lain *A'la Carte Restaurant*, *Table D'hote Restaurant*, *Coffee Shop (Brasserie)*, *Cafeteria (Cafe)*, *Canteen*, *Continental Restaurant*, *Carvery*, *Dining Room*, *Discotheque*, *Fish and Chip Shop*, *Grill Room (Rotisserie)*, *Inn Tavern*, *Night Club (Super Club)*, *Pizzeria*, *Pan Cake House (Creperie)*, *Pub*, *Snack Bar (Cafe Milk Bar)*, *Specially Restaurant*, *Terrace Restaurant*, *Gourmet Restaurant*, *Family Type Restaurant*, dan *Mai Dining Room*. Restoran adalah tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan atau minum. Tujuan operasi restoran adalah untuk mencari untung sebagaimana tercantum dalam definisi Prof. Vanco Cristian dari *School Hotel Administration* di *Cornell University*. Selain bertujuan mencari untung, membuat puas para tamu pun merupakan tujuan operasi restoran yang utama.

2. Dasar Pelayanan Restoran

Pemeliharaan hubungan dengan para tamu merupakan kartu nama bagi sebuah restoran, karena mewakili kepentingan terhadap tamu sebagai klien yang harus dilayani. Adalah penting untuk senantiasa diingat bahwa hubungan yang baik dengan tamu akan memberikan rasa nyaman bagi mereka, sehingga bukanlah yang tidak mungkin apabila mereka akan melakukan kunjungan berulang.

Marsum (2001) berpendapat bahwa terdapat 2 (dua) elemen dasar dalam pelayanan di restoran, yaitu:

1. Kesopanan – kebaikan, harus berpangkal dari sifat asli (mendasar) para tamu selama mereka menikmati makanan, minuman, hiburan, maupun suasana di restoran.
2. Efisiensi – ketepatangunaan, yaitu bagaimana cara yang dilakukan oleh manajemen restoran dalam mengorganisasikan (mengoperasikan) bentuk pelayanan di restoran guna menjual jasa secara efektif, yang berarti hal ini akan berkenaan dengan langkah-langkah pelayanan yang baik, baik disaat restoran sepi maupun ramai.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Data Pengukuran

Dalam mengukur suatu kenyamanan produk, dibutuhkan suatu data antropometri yang berkaitan dengan suatu rancangan produk sesuai dengan kebutuhan yang merupakan ukuran-ukuran anggota tubuh sebagai masukan data untuk menghasilkan produk yang ergonomi. Data tersebut meliputi:

- a. Panjang lengan bawah duduk (Plb)
- b. Tinggi siku duduk (Tsd)
- c. Panjang telapak kaki (Ptk)

3.2. Spesifikasi Produk

Furniture meja pada Excelso Cafe merupakan alat yang digunakan untuk meletakkan suatu benda baik makanan, minuman maupun benda yang dibawa oleh *customer*. Meja terbuat dari kayu dengan empat penyangga kaki yang memberikan kekuatan pada sisi-sisinya sehingga meja tampak kokoh dan seimbang. Meja berbentuk kotak dengan dimensi $p \times l \times t = 50 \text{ cm} \times 50 \text{ cm} \times 45 \text{ cm}$ menjadi pilihan Excelso Cafe dalam menjamu *customer*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

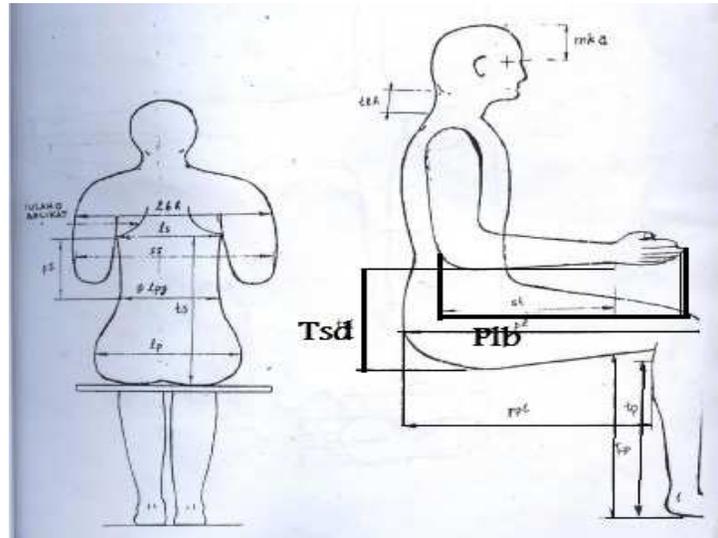
4.1. Spesifikasi Produk

Furniture meja pada cafe merupakan alat yang digunakan untuk meletakkan suatu benda baik makanan, minuman maupun benda yang dibawa oleh *customer*. Meja terbuat dari kayu dengan empat penyangga kaki yang memberikan kekuatan pada sisi-sisinya sehingga meja tampak kokoh dan seimbang. Meja berbentuk kotak dengan dimensi $p \times l \times t = 50 \text{ cm} \times 50 \text{ cm} \times 45 \text{ cm}$ menjadi pilihan cafe dalam menjamu *customer*.

4.2. Data Anthopometri Yang Digunakan

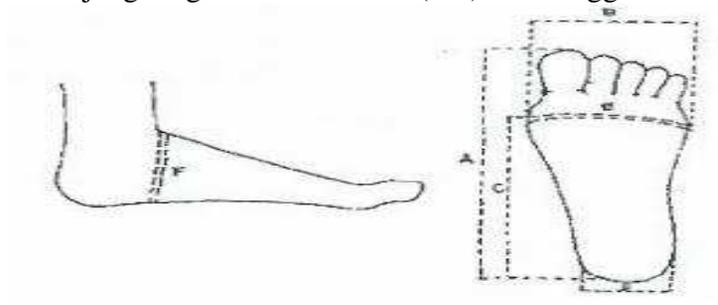
Dalam mengukur suatu kenyamanan produk, dibutuhkan suatu data antropometri yang berkaitan dengan suatu rancangan produk sesuai dengan kebutuhan yang merupakan ukuran-ukuran anggota tubuh sebagai masukan data untuk menghasilkan produk yang ergonomi. Data tersebut meliputi:

- Panjang lengan bawah duduk (Plb)
- Tinggi siku duduk (Tsd)
- Panjang telapak kaki (Ptk)



Sumber : reflow.scribd.com

Gambar. 1 Panjang lengan bawah duduk (Plb) dan Tinggi siku duduk (Tsd)



Sumber : ergobiologiblog.files.wordpress.com

Gambar. 2 Panjang telapak kaki (Ptk)

Kemudian didapat data pengukuran Antropometri oleh tiap *customer cafe*. Data didapat berdasarkan 50 sampel pengukuran untuk menghasilkan data yang lebih valid. Dari data di atas didapat hasil pengukuran antropometri oleh *customer* yang kemudian data diolah untuk mengetahui tingkat kenyamanan pada saat menggunakan fasilitas meja. Tingkat kenyamanan tidak hanya diukur berdasarkan data antropometri, melainkan diukur melalui penyebaran kuisisioner yang didalamnya terdapat butir-butir pertanyaan guna mengukur faktor kenyamanan oleh *customer cafe*.

4.3. Pembahasan

Antropometri merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menentukan ukuran dimensi tubuh pada setiap manusia. Data antropometri yang didapat akan digunakan untuk perancangan meja. Hal ini ditujukan agar produk tersebut dapat berfungsi dengan baik bagi setiap orang yang menggunakannya. Namun dalam penyelesaian ini hanya berdasarkan dari data *customer* dan dirangkum dalam data kuisisioner. Pengujian data berisi butir-butir pernyataan yang ada dalam suatu kuisisioner dalam mengukur faktor kenyamanan dan sikap konsumen. Pada tahap ini akan dilakukan penyebaran kuisisioner sebanyak 50 buah, jika jumlah sampel pada penyebaran kuisisioner ini tidak memenuhi batas kecukupan data, maka dilakukan penyebaran kuisisioner lanjutan sampai jumlah sampel sama dengan atau lebih dari batas kecukupan data. Setelah dilakukan penyebaran kuisisioner maka hasil data dari penyebaran kuisisioner tersebut akan diolah menggunakan software SPSS untuk mendapatkan hasil data statistik dan hasil data setelah diolah dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Output Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Jenis Kelamin
Jenis Kelamin

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-----------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Laki-laki | 31 | 62.0 | 62.0 | 62.0 |
| Perempuan | 19 | 38.0 | 38.0 | 100.0 |
| Total | 50 | 100.0 | 100.0 | |

Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah berjenis kelamin laki-laki 62%, dan 38% sisanya adalah customer perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas *customer* di cafe adalah berjenis kelamin laki-laki.

Tabel 2. Output Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Pertanyaan 1
Pertanyaan1

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|--------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Tidak Setuju | 4 | 8.0 | 8.0 | 8.0 |
| Netral | 35 | 70.0 | 70.0 | 78.0 |
| Setuju | 11 | 22.0 | 22.0 | 100.0 |
| Total | 50 | 100.0 | 100.0 | |

Tabel 2 menunjukkan bahwa Pertanyaan 1 kebanyakan *customer* menjawab Netral dengan hasil persentase sebesar 70%. Hal itu menunjukkan bahwa Pertanyaan 1 masih belum dipahami oleh *customer*.

Tabel 3. Output Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Pertanyaan 2

Pertanyaan2

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Sangat Tidak Setuju | 31 | 62.0 | 62.0 | 62.0 |
| Tidak Setuju | 12 | 24.0 | 24.0 | 86.0 |
| Netral | 4 | 8.0 | 8.0 | 94.0 |
| Setuju | 3 | 6.0 | 6.0 | 100.0 |
| Total | 50 | 100.0 | 100.0 | |

Tabel 3 menunjukkan bahwa Pertanyaan 2 banyak memiliki persentase terbesar pada jawaban sangat tidak setuju sebesar 62%. Hal tersebut menunjukkan bahwa meja di cafe belum memberikan kenyamanan dalam menikmati *hotspot* yang disediakan oleh cafe.

Tabel 4. Output Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Pertanyaan 3**Pertanyaan 3**

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Netral | 7 | 14.0 | 14.0 | 14.0 |
| Setuju | 32 | 64.0 | 64.0 | 78.0 |
| Sangat Setuju | 11 | 22.0 | 22.0 | 100.0 |
| Total | 50 | 100.0 | 100.0 | |

Tabel 4 dapat diketahui bahwa banyak *customer* yang menjawab setuju untuk Pertanyaan 3 dengan persentase 64%. Hal itu berarti banyak *customer* yang merasa lelah dan pegal pada saat menggunakan fasilitas meja cafe.

Tabel 5. Output Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Pertanyaan 4**Pertanyaan4**

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------------------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid Sangat Tidak Setuju | 12 | 24.0 | 24.0 | 24.0 |
| Tidak Setuju | 31 | 62.0 | 62.0 | 86.0 |
| Netral | 7 | 14.0 | 14.0 | 100.0 |
| Total | 50 | 100.0 | 100.0 | |

Tabel 5 menunjukkan jawaban tidak setuju memiliki persentase terbesar yaitu 62%. Dalam hal ini ukuran meja di Excelso Cafe belum memenuhi kebutuhan ruang bagi *customer*.

Tabel 6. Output Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Pertanyaan 5

Pertanyaan5

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|---------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | Netral | 6 | 12.0 | 12.0 | 12.0 |
| | Setuju | 11 | 22.0 | 22.0 | 34.0 |
| | Sangat Setuju | 33 | 66.0 | 66.0 | 100.0 |
| | Total | 50 | 100.0 | 100.0 | |

Tabel 6 menunjukkan bahwa banyak *customer* yang menjawab sangat setuju dengan persentase hingga 66%. Hal tersebut menunjukkan banyak *customer* yang harus membungkuk pada saat menggunakan fasilitas meja di cafe. Dari hasil pembahasan dan pengolahan data kuisioner oleh *customer* menunjukkan nilai kenyamanan yang kurang pada *furniture* meja cafe. Untuk itu dilakukan penelitian lanjutan untuk merancang dan mengembangkan *furniture* meja yang lebih ergonomi pada cafe.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil kuisioner didapat hasil untuk pertanyaan 1 menunjukkan bahwa banyak *customer* yang menjawab netral sebesar 70%. Hal itu menunjukkan bahwa banyak *customer* yang belum memahami pertanyaan 1 sehingga pertanyaan 1 harus dihilangkan dari kuisioner. Pada pertanyaan 2 memiliki persentase terbesar ada pada jawaban sangat tidak setuju dengan persentase sebesar 62%, hal tersebut berarti meja di cafe belum memberikan kenyamanan dalam menikmati *hotspot* yang disediakan oleh cafe. Banyak *customer* cafe yang menjawab setuju untuk Pertanyaan 3 dengan persentase 64%. *Customer* banyak yang merasakan lelah dan pegal pada saat menggunakan fasilitas meja cafe. Persentase sebesar 62% menunjukkan jawaban tidak setuju pada Pertanyaan 4, hal itu menunjukkan bahwa ukuran meja cafe belum memenuhi kebutuhan ruan bagi *customer*. Sedangkan pada Pertanyaan 5 menghasilkan persentase sebesar 66% pada jawaban sangat setuju, hal tersebut menunjukkan banyak *customer* yang harus membungkuk pada saat menggunakan fasilitas meja cafe.
2. Dari data sampel kuisioner maka meja cafe belum dikatakan ergonomi karena banyak *customer* yang merasa tidak nyaman pada saat menggunakan fasilitas meja di cafe. Untuk

itu akan dilakukan penelitian lebih lanjut guna memperbaiki desain meja agar lebih ergonomi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ayu Mutia Sari, *Skripsi*, Fakultas Teknik Universitas Stikubank Semarang, 2012.
2. Bahagia, Senator Nur (2000), *Pengantar Teknik Industri*, Penerbit PT Mizan Pustaka, Bandung.
3. <http://abebe08.blogspot.com/2010/10/pengendalian-ergonomik-meja-dan-kursi.html>, 28 November 2014.
4. <http://agung.blog.stisitelkom.ac.id/files/2011/12/Analisis-penerapan-Ergonomi-meja-dan-kursi-SD-di-Bandung.pdf>, 28 November 2014.
5. <http://www.library.upnvj.ac.id/pdf/s1manajemen08/203111047/bab2.pdf>, 28 November 2014.
6. Umar, Husein (2003), *Evaluasi Kinerja Perusahaan*, Penebit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
7. Wignjosoebroto, Sritomo (1995), *Ergonomi, Studi Gerak dan Waktu*, Penerbit Guna Widya, Jakarta.