

Redesain Pintu Masuk Perpustakaan Universitas Surabaya
Sebagai Upaya Peningkatan Fungsi Fasilitas Dalam Pembelajaran Dan Penelitian

Melianita Kristianto Putri, Elieser Tarigan, Audit Yulardi

Program Studi Desain dan Manajemen Produk

melianita_96@yahoo.co.id

Abstrak - Perpustakaan sebagai wahana pembelajaran sepanjang hayat, informatif, penelitian, dan rekreatif untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Perpustakaan dalam suatu tatanan dunia pendidikan berfungsi untuk mendukung Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan dari penulisan ini adalah merancang sebuah akses masuk untuk mendukung peningkatan fungsi fasilitas dalam pembelajaran dan penelitian di perpustakaan Universitas Surabaya. Metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode kualitatif. Melalui penelitian tersebut, diketahui kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk meredesain ulang pintu masuk perpustakaan. Dari hasil penelitian, akan dirancang pintu masuk perpustakaan yang terdiri dari meja monitor, pintu akses, dan lemari hias. Yang dimana pintu masuk sendiri menggunakan teknologi *fingerprnt* untuk mempermudah perpustakaan Universitas Surabaya lebih mudah memperoleh data pengunjung perpustakaan baik dari dalam lingkungan maupun luar lingkungan Universitas Surabaya. Sehingga penggunaan dari pintu masuk di perpustakaan Universitas Surabaya lebih optimal.

Kata kunci: perpustakaan, pintu masuk (meja monitor, akses masuk, dan lemari hias), furnitur

Abstract - *Library as a vehicle for lifelong learning, informative, research, and recreational to improve the intelligence and empowerment of the nation. Library in an educational world order serves to support the National Education System. The purpose of this paper is to design an entry access to support the improvement of the function of facilities in learning and research in library University of Surabaya. The learning method is qualitative method. Through the research, it is known what need is needed to redesign the library entrance. From the results of the study, will be designed the entrance of the library consisting of a desk monitor, access doors, and decorative cabinets. Which is where the entrance itself using fingerprint technology to facilitate the library of the University of Surabaya more easily obtain the data of library visitors both from within the environment and outside the environment of the University of Surabaya. So that the use of the entrance in the library University of Surabaya more optimal.*

Keywords: *library, entrance (desk monitor, access door, and wardrobe), furniture.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perpustakaan adalah institusi yang menyediakan koleksi bahan pustaka tertulis, tercetak dan terekam sebagai pusat sumber informasi yang diatur menurut sistem aturan dan didayagunakan untuk keperluan pendidikan, penelitian serta rekreasi intelektual bagi masyarakat. Perpustakaan berperan melakukan layanan informasi literal kepada masyarakat. Karena tujuannya memberikan layanan informasi literal kepada masyarakat (Wahyu Supriyanto 2008).

Perpustakaan telah menyediakan akses informasi bagi pemustaka sehingga dapat mengakses semua sumber daya informasi tanpa harus berkunjung secara fisik (Shill and Tonner, 2002). Bukan karena paradigma perpustakaan telah berubah namun redesain perpustakaan sangat diperlukan untuk memberikan ruang yang dapat berfungsi sebagai tempat berkumpul mahasiswa disaat tidak ada perkuliahan dan menawarkan ruang pertemuan formal dan informal seperti ruang belajar, tempat acara khusus, kursi dan sofa yang nyaman, kafe dan lounge (Bennett, 2007; Seal, 2015).

Gedung perpustakaan dengan 6 (enam) lantai yang dibangun pada tahun 1995 merupakan salah satu bentuk komitmen penyelenggaraan pendidikan tinggi yang memperhatikan upaya penyediaan sumber daya informasi beserta peningkatan kualitas fasilitas, layanan serta kemampuan sumber daya manusia. Faktor kenyamanan dan ketenangan dalam pemanfaatan perpustakaan untuk belajar sangat menarik minat pemustaka untuk berkunjung, memperoleh informasi dan tempat pembelajaran bagi seluruh sivitas akademika. Bagi manajemen perpustakaan tetap perlu untuk terus menyelaraskan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan penerapannya di perpustakaan. Bersamaan perjalanan waktu dan sebagai upaya meningkatkan kualitas layanan harus ada upaya untuk mendapatkan masukan dari pemustaka untuk mengetahui sejauhmana layanan dan fasilitas yang disediakan perpustakaan dapat menjadikan pemustaka merasa seperti di rumah sendiri.

Salah satu tempat untuk pengaksesan pemustaka dan karyawan perpustakaan adalah pintu masuk. Pintu masuk dengan desain yang menarik dan menambahkan sistem akses masuk ke perpustakaan juga dapat meningkatkan jumlah pengunjung perpustakaan agar pemustaka lebih bersemangat. Fasilitas tersebut dapat membantu pemustaka dan karyawan perpustakaan untuk mempermudah dan mempercepat proses pengaksesan untuk masuk ke perpustakaan. Hal tersebut sangat diperlukan karena pengaksesan pintu masuk di perpustakaan sangat membantu data perpustakaan untuk mahasiswa dan karyawannya. Karena kebanyakan mahasiswa malas untuk melakukan absen. Dengan adanya fasilitas tersebut, pemustaka dan karyawan perpustakaan wajib melakukan akses di pintu masuk agar perpustakaan memiliki data mahasiswa siapa saja yang sudah pernah berkunjung ke perpustakaan karena tidak semua orang selain mahasiswa dan karyawan Universitas Surabaya bisa masuk dengan mudah ke dalam perpustakaan.

Rumusan Masalah

Dari masalah latar belakang diatas, dapat disimpulkan menjadi beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- ✓ Desain dari furniture dan penataan interior dari perpustakaan Universitas Surabaya yang kurang menarik dan tertinggal tren.
- ✓ Kurang adanya daya tarik pintu masuk perpustakaan untuk mengundang mahasiswa berkunjung ke dalam perpustakaan.
- ✓ Penggunaan dari pintu masuk yang kurang optimal dikarenakan pengunjung tidak melakukan absen saat masuk ke dalam perpustakaan.
- ✓ Perlu adanya akses pintu masuk yang lebih optimal agar memudahkan perpustakaan Universitas Surabaya untuk memperoleh data pengunjung baik dari dalam maupun dari luar Universitas Surabaya.

Dari poin rumusan masalah diatas maka muncullah pertanyaan penelitian:

Bagaimana meredesain pintu masuk di Perpustakaan Universitas Surabaya sebagai upaya peningkatan fungsi fasilitas dalam pembelajaran dan penelitian?

METODE PENELITIAN

In Depth Interview (IDI)

IDI dilakukan dengan pemustaka dan pustakawan Universitas Surabaya untuk mengetahui kegiatan, keinginan, kebutuhan, dan batasan yang diperlukan dalam mendesain sebuah akses masuk. Berikut adalah hasil kesimpulan dari karyawan dan penjaga pintu masuk.

Sintesis IDI dengan Karyawan Perpustakaan

Dari hasil wawancara dengan salah satu karyawan perpustakaan Universitas Surabaya, bahwa kampus Universitas Surabaya (UBAYA) telah didirikan dari tahun 1995. Sebelumnya desain dari tata letak ruangan dan *furniture* dari perpustakaan UBAYA sendiri belum pernah berubah hingga sekarang. Sehingga direktur perpustakaan memutuskan untuk meredesain ruang perpustakaan karena ingin meningkatkan minat mahasiswa untuk berkunjung dan menggunakan ruang perpustakaan dengan baik secara optimal. Salah satunya yang akan diredesain adalah pintu masuk. Kekurangan dari pintu masuk perpustakaan yang sekarang adalah Tidak adanya cara akses masuk yang mewajibkan mahasiswa untuk melakukan absen, selain itu juga desainnya yang kurang modern sehingga kurang menarik perhatian pengunjung atau mahasiswa Universitas Surabaya sehingga ruang perpustakaan kurang optimal penggunaannya. Oleh karena itu, untuk kedepannya, lebih baik untuk akses absen atau masuk diberi dengan alat *fingerprint* agar setiap mahasiswa yang masuk harus melakukan absen. Selain itu, jika bukan orang pemilik kartu mahasiswa tidak bisa masuk dengan seenaknya. Karena kebanyakan mahasiswa masuk hanya melewati pintu masuk tanpa peduli dengan monitor atau komputer untuk absensi.

Sintesis IDI dengan Penjaga Pintu Masuk

Dari hasil wawancara dengan penjaga pintu masuk, bahwa pintu masuk yang sudah ada memiliki desain yang kurang memadai, karena sistem akses masih menggunakan sistem yang manual. Sehingga memiliki kendala yaitu banyaknya mahasiswa yang berkunjung ke perpustakaan namun tidak melakukan absen pada komputer yang sudah disediakan, sehingga tidak bisa mengetahui data pengunjung

perpustakaan dengan konsisten. Selain itu, jika ada pengunjung lain dari luar kampus UBAYA maka agar bisa masuk ke dalam perpustakaan UBAYA, mereka harus melapor pada petugas kunci loker, kemudian diberi kartu baca untuk melakukan akses masuk, tetapi tetap memasukkan data pengunjung ke dalam komputer. Untuk kedepannya, Ibu Yoke menginginkan pintu masuk yang menggunakan teknologi yang ada sensornya, seperti contohnya dengan sistem *tapping* kartu mahasiswa atau kartu akses masuk lainnya jika bukan dari dalam UBAYA, sehingga kalau tidak memiliki kartu sistem akses maka pintu masuk tidak bisa terbuka.

Sintesis Observasi

Dari hasil observasi yang didapatkan, banyak dari mahasiswa tidak melakukan absen, padahal sudah disediakan monitor atau komputer untuk mengisi absensi dengan cara hanya mengetik NRP dari mahasiswa itu sendiri pada sisi kiri pintu masuk. Sehingga diperlukannya akses masuk yang mewajibkan mahasiswanya untuk melakukan absen. Selain itu untuk *space* ruangan yang digunakan untuk pintu masuk sendiri berukuran 180cm x 270cm.

Sintesis Studi Eksisting Produk

Dari hasil di atas, diketahui bahwa pintu masuk perpustakaan di Universitas Surabaya hanya menggunakan akses absensi melalui komputer. Sedangkan pintu masuk perpustakaan STIKOM menggunakan akses dengan sensor kartu pelajar kemudian pintu terbuka, sama halnya dengan pintu masuk di perpustakaan Universitas Indonesia dan Universitas Kristen Petra. Pintu masuk di Universitas Widya Mandala Pakuwon City tidak menggunakan sistem akses apapun, mahasiswa bisa langsung masuk dengan cara menunjukkan kartu mahasiswa ke petugas pintu masuk, sehingga tidak ada sistem absensi untuk mahasiswanya sendiri. Dari produk eksisting yang di observasi, bahwa sistem akses masuk yang paling banyak digunakan oleh beberapa universitas di Indonesia adalah akses masuk yang menggunakan teknologi *tapping* kartu. Namun penggunaan teknologi *tapping* kartu masih memiliki dampak negatif yang dapat ditimbulkan, yaitu dengan cara meminjamkan kartu kepada temannya untuk melakukan akses masuk ke perpustakaan. Maka dari itu, diperlukannya teknologi untuk akses masuk yang lebih

individual sehingga mahasiswa atau pengunjung tidak dapat seenaknya sendiri untuk masuk atau berkunjung ke dalam perpustakaan.

Sintesis Keseluruhan

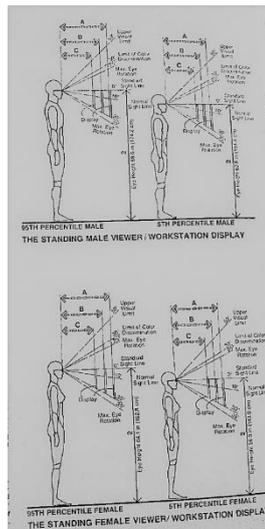
Perpustakaan Universitas Surabaya akan di redesain karena ingin meningkatkan minat mahasiswa untuk berkunjung dan menggunakan ruang perpustakaan dengan baik secara optimal. Salah satunya yang akan diredisain adalah pintu masuk. Kekurangan dari pintu masuk perpustakaan yang sekarang adalah tidak adanya akses masuk yang mewajibkan mahasiswa untuk melakukan absen. Karena kebanyakan mahasiswa masuk hanya melewati pintu masuk tidak peduli dengan monitor atau komputer untuk absensi. Selain itu juga desainnya yang kurang modern sehingga kurang menarik perhatian pengunjung atau mahasiswa Universitas Surabaya sehingga ruang perpustakaan kurang fungsional. Untuk aktivitas mahasiswa Universitas Surabaya yang berkunjung ke perpustakaan Universitas Surabaya, mereka meletakkan barang bawaannya ke loker yang sudah disediakan, kemudian mencari buku yang ingin mereka baca. Setelah itu mereka mencari tempat duduk, dan baru memulai untuk membaca buku yang mereka ambil. Dari beberapa Universitas yang ada di Surabaya, sudah banyak yang menggunakan sistem akses sensor pada kartu tanda mahasiswa, sehingga para mahasiswa yang berkunjung di perpustakaan lebih mudah dan lebih cepat dalam melakukan akses masuk. Namun, penggunaan dari teknologi tapping kartu masih memungkinkan mahasiswa untuk meminjamkan pada temannya agar bisa masuk ke dalam perpustakaan. Maka dari itu, cara masuk ke dalam perpustakaan yang paling efisien yaitu dengan menggunakan teknologi *fingerprint*, karena kelebihan dari teknologi *fingerprint* adalah sensor dari sidik jari pengguna sesuai dengan nama pengguna yang sudah terdaftar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

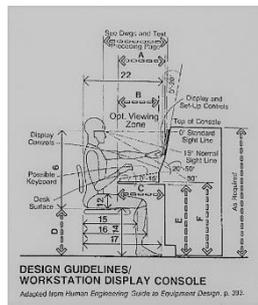
Ergonomi

Untuk meningkatkan produktifitas aspek ergonomi merupakan suatu aspek penting demi terciptanya kenyamanan dalam bekerja oleh karena itu ukuran meja monitor tentunya perlu disesuaikan dengan pengukuran tubuh manusia sehingga

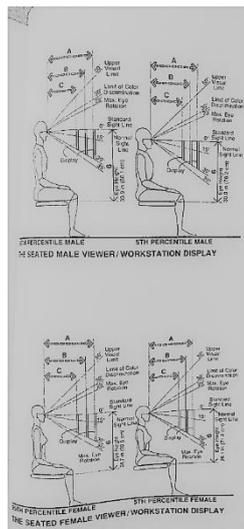
tercipta produk yang ergonomi. Mulai dari ketinggian permukaan meja yang sejajar dan kurang lebih sama dengan tinggi lengan bawah pada posisi duduk saat berada di atas meja. Serta tinggi mesin *fingerprint* yang sesuai dengan tinggi lengan bawah pada saat posisi berdiri. Selain itu jarak antara pintu masuk telah diperhitungkan berdasarkan ukuran lebar pinggul manusia dengan persentil 95th agar pintu masuk hanya bisa dimasuki atau di akses pengguna secara bergantian satu persatu tanpa bisa menrobos pintu masuk.



Gambar 1. Ergonomi Jarak Pandang Posisi Berdiri



Gambar 2. Ergonomi Posisi Kerja Saat Duduk



Gambar 3. Ergonomi Jarak Pandang Posisi Duduk

Antropometri

Antropometri merupakan aspek penting dalam perancangan produk yang ergonomis. Data antropometri digunakan sebagai acuan dalam perancangan produk ini adalah tinggi tubuh, rentang tangan ke depan, panjang bahu-genggaman tangan ke depan, panjang tangan, lebar tangan, panjang genggaman tangan ke depan, dan lebar pinggul.

Material

Dari pembobotan material, multiplek sesuai untuk digunakan pada akses masuk perpustakaan karena materialnya yang kuat, lebih tahan lama, dan kemudahan dalam proses produksi serta harga yang lebih murah jika dibandingkan dengan MDF dan *blockboard*. Kekurangan dari multipleks yaitu pada beratnya. Karena MDF lebih ringan jika dibandingkan dengan multipleks dan *blockboard*. Untuk *finishing* menggunakan material HPL sesuai untuk digunakan sebagai *finishing* pada semua *furniture*. HPL memiliki keunggulan mudah dalam pengaplikasian, lebih tahan lama, ringan dan kuat. Kekurangannya keterjangkauan harga, karena harga HPL lebih mahal jika dibandingkan dengan *decosheet* dan *tacosheet*.

Sistem

Peletakkan mesin *fingerprint* berada pada bagian pintu masuk pada bagian paling depan, sehingga terdapat jarak antara mesin *fingerprint* dan pintu putar. Dikarenakan pengunjung yang masuk ke dalam perpustakaan dari satu per satu dengan melakukan absen terlebih dahulu, maka dari itu pengunjung harus antri menunggu gilirannya untuk melakukan absen. Pintu putar berfungsi agar pengunjung tidak dapat menerobos masuk. Karena pada pintu putar terdapat sistem kunci yang dimana satu orang masuk maka pintu tersebut akan mengunci, sehingga orang yang antri selanjutnya tidak mudah seenaknya masuk sebelum melakukan absen terlebih dahulu.

Sosial Budaya

Aspek sosial budaya yang dimaksudkan adalah kebiasaan mahasiswa yang tidak tertib. Salah satunya yaitu melakukan absen ketika berkunjung ke perpustakaan Universitas Surabaya. Dikarenakan pintu masuk pada perpustakaan Universitas Surabaya berjalan menggunakan sistem manual pintu putar, maka para pengunjung dapat masuk seenaknya sendiri tanpa melakukan absen baik pengunjung dari luar maupun dari dalam lingkungan UBAYA. Oleh karena itu, untuk mencegah hal tersebut dirancanglah pintu masuk perpustakaan yang menggunakan mesin otomatis dengan tambahan teknologi *fingerprint* sebagai sistem aksesnya agar darimanapun pengunjung yang datang harus melakukan absen terlebih dahulu baru bisa masuk ke dalam perpustakaan UBAYA.

Sistem Rekayasa Gate

Sistem rekayasa yang digunakan pada pintu masuk menggunakan sistem *lock* dan *unlock*. Pada pintu putar yang akan digunakan pada akses masuk, setiap pengunjung yang melewati pintu putar, pintu akan berputar sebesar 60 derajat. Sehingga setiap pengunjung yang sudah melakukan absen pada mesin *fingerprint* maka otomatis pintu hanya bisa diputar khusus satu orang, untuk orang yang berikutnya harus melakukan absen dengan menggunakan *fingerprint* dahulu baru kemudian bisa masuk atau melewati pintu putar. Sehingga hanya cukup untuk dilewati satu orang.

Aspek Rupa

Unsur warna, bentuk dan tekstur adalah unsur penting dalam aspek rupa. Warna yang digunakan adalah warna toska yang memiliki sifat meningkatkan konsentrasi baca dan mampu menciptakan kesan futuristik. Bentuk yang digunakan adalah dasar gabungan bentuk organis dan geometris untuk mendukung kesan modern dan futuristik. Untuk tekstur yang digunakan adalah tekstur raba halus.

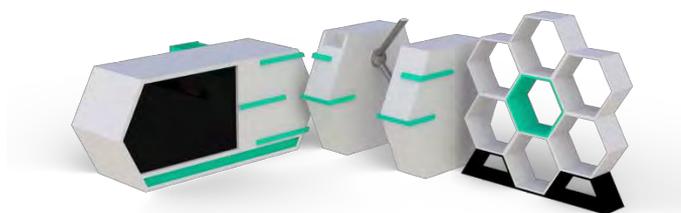
Konsep Desain

Modern Futuristic of Entrance UBAYA's Library

Pintu masuk yang terdapat di perpustakaan Universitas Surabaya sebagai upaya peningkatan pembelajaran dan penelitian. Konsep desain terpilih adalah perpaduan gaya desain antara *modern* dan *futuristic* dengan kombinasi warna putih dan aksen warna toska atau *turquoise*. Kata kunci modern dipilih untuk menunjukkan bentuk dari perpustakaan sedangkan futuristik sebagai acuan bentuk kedua atau gaya desain kedua yang mengarah pada penyusunan bentuk.

Desain Akhir

Dari hasil yang telah didiskusikan baik dengan pihak dosen pembimbing maupun pihak perpustakaan Universitas Surabaya, akhirnya terpilih studi model 3 yang dipilih sebagai studi model yang akan direalisasikan menjadi produk *prototype*. Berikut adalah desain akhir dari studi model 3 setelah dilakukan revisi.

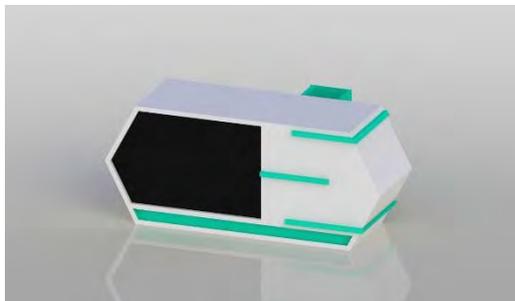


Gambar 4. Desain Akhir

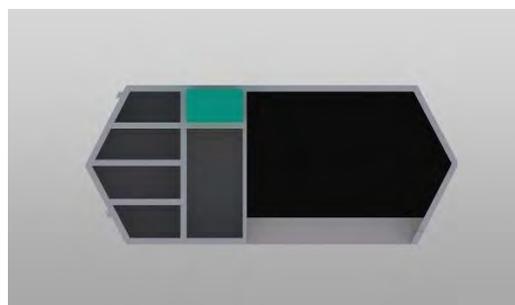
Alternatif 3 ini memiliki keunggulan pada bagian akses masuknya menggunakan teknologi *fingerprint* serta pintu putar. Kemudian pada bagian meja monitor terdapat lampu LED pada bagian bawah, selain itu tersedia laci untuk meletakkan barang yang berhubungan dengan akses masuk seperti buku daftar pengunjung dari luar Universitas Surabaya. Kemudian terdapat pula sekat barang

pada bagian meja sisi sebelah kiri. Warna yang digunakan yaitu toska, putih, dan hitam. Warna toska dipilih sebagai warna aksen pada produk.

Produk *Prototype*



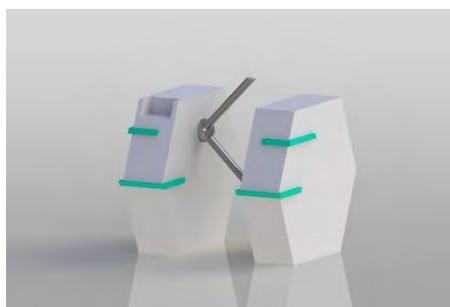
Gambar 5. Meja Monitor Tampak Depan



Gambar 6. Meja Monitor Tampak Belakang



Gambar 7. Lemari Hias



Gambar 8. Akses Masuk

Analisa SWOT

Analisa SWOT mengacu pada strategi produk yang dapat mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman agar produk memiliki kedudukan dalam target pasar, oleh karena itu diperlukan analisis secara sistematis dan tepat sasaran.

➤ *Strength*

- ✓ Produk menggunakan teknologi *fingerprint*.
- ✓ Penataan lemari hias yang dapat diatur sesuai keinginan.
- ✓ Pintu masuk dengan desain futuristik dengan ciri khas kombinasi warna antara putih dengan *torquoise*.

➤ *Weakness*

- ✓ Produk memiliki ukuran atau volume produk yang besar.
- ✓ Produk tidak dapat digunakan diruangan yang sempit.
- ✓ Kurangnya ketertarikan bagi pengunjung untuk datang ke perpustakaan dikarenakan tata cara akses masuk yang lebih rumit.

• *Opportunity*

- ✓ Dapat digunakan di tempat umum seperti perpustakaan umum, kantor.
- ✓ Desain futuristik dapat menarik perhatian pengunjung perpustakaan untuk masuk ke perpustakaan.

• *Threat*

- ✓ Kemungkinan terjadinya *error* pada mesin.
- ✓ Tidak dapat di *knock down*.
- ✓ Tidak memiliki pilihan volume.
- ✓ Adanya pesaing yang dapat membuat dan menjual produk serupa dengan harga yang lebih murah.

Analisa STPD

Analisa STPD digunakan sebagai strategi pemasaran dan identifikasi pada segmentasi, target, penempatan, dan perbedaan pada produk yang menjadi tolak ukur pada identitas produk yang sesuai dengan keinginan pasar.

- *Segmentation*
 - a. Demografis
 - Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan
 - Usia : 30 - 50 tahun
 - Pekerjaan : Pengusaha
 - b. Geografis
 - o Lokasi : Indonesia
 - c. Psikografis : Instansi yang membutuhkan pintu masuk di perpustakaan.
- *Targetting*
 - a. Demografis
 - Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan
 - Usia : 35 - 45 tahun
 - Pekerjaan : Pengusaha
 - b. Geografis
 - o Lokasi : Kota – kota besar di Indonesia
 - c. Psikografis :
 - o Instansi yang menggunakan pintu masuk di Perpustakaan.
- *Positioning*

Akses masuk yang digunakan sebagai akses masuk para pengunjung perpustakaan Universitas Surabaya dengan mengaplikasikan perpaduan gaya desain antara modern dan *futuristic* pada estetikanya. Lemari hias dengan kapasitas poster informasi berukuran A4 baik *potrait* maupun *landscape* juga mengaplikasikan gaya desain perpaduan antara modern dan *futuristic*. Produk ini digunakan untuk melengkapi redesain perpustakaan Universitas Surabaya.
- *Differentiation*
 - a. Sebagai produk yang menggunakan sistem modular pada lemari hias sehingga penataan lemari hias dapat diubah – ubah.
 - b. Produk meja monitor, pintu masuk, dan lemari hias yang mengaplikasikan perpaduan gaya desain antara moden dan *futuristic*.

- c. Terdapat teknologi *fingerprint* pada pintu masuk.
- d. Sebagai produk *furniture* yang tidak hanya memiliki fungsi primer, tetapi dapat digunakan pula sebagai penunjang estetika ruangan sehingga dapat menarik pengunjung.

Marketing Mix

Dalam *marketing Mix* terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan yaitu *product*, *price*, *place*, dan *promotion* atau yang biasa disebut 4P.

- ***Product***

- a. *Product Level*

- Core Benefit*

- Sebagai media untuk menunjang upaya peningkatan pembelajaran dan penelitian.

- Actual Product*

- Fasilitas di bagian depan perpustakaan untuk melakukan absen sebelum masuk ke dalam perpustakaan.
 - Terbuat dari material yang kuat seperti kayu multipleks dengan *finishing* yang tahan lama dan rapi yaitu HPL.
 - Desain yang futuristik dengan ciri khas kombinasi warna *torquoise*.

- Expected Product*

- Pintu masuk yang dapat digunakan sebagai tempat akses ke perpustakaan untuk memudahkan pihak perpustakaan Universitas Surabaya memperoleh data pengunjung perpustakaan.

- Augmented Product*

- Memberikan garansi penukaran produk jika terdapat cacat fisik dalam jangka waktu 1 bulan.
 - Pengiriman gratis untuk wilayah Surabaya.
 - Gratis servis pemasangan alat *fingerprint*.

- **Price**

- a. *Promotional Pricing*

Strategi penjualan dengan memberikan diskon sebesar 10% pada saat *soft opening* atau ketika produk baru saja *launching*.

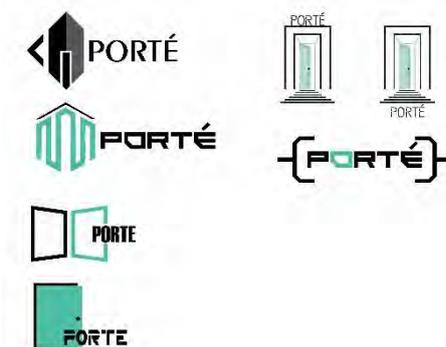
- **Place**

Penjualan dilakukan secara *online* dengan adanya website. Dapat mengikuti pameran furnitur yang diadakan di *mall* atau *hall* di Surabaya. Adanya toko fisik di Surabaya.

- **Promotion**

Media promosi ATL adalah *website*. Media promosi BTL (*Bellow The Line*) yang digunakan untuk memperkenalkan produk adalah *x-banner*, brosur, dan kartu nama. *Merchandise* yang digunakan adalah bolpoin dan mug.

Logo Alternatif



Gambar 9. Alternatif Logo

Logo Terpilih



Gambar 10. Logo Terpilih

Warna *tosca* merupakan perpaduan antara biru yang sedikit kehijau – hijauan. Warna ini merupakan warna lautan atau samudera. Kata *tosca* ini datang dari kata dalam bahasa Perancis yang dimana munculnya Batu Pirus pertama kali. Maka dari itu nama “PORTE” digunakan sebagai nama produk yang menggunakan bahasa Perancis yang berarti pintu masuk.

Rancangan Anggaran Biaya (RAB)

RAB untuk sebuah *prototype* adalah sebesar Rp 7.438.875,00 dibulatkan menjadi Rp 7.440.000,00 untuk penjualan di dalam kota Surabaya, karena produk untuk daerah Surabaya pengiriman secara gratis.

Tabel 1. Harga Jual Produk Massal Dalam Surabaya

Keterangan	Biaya
Total biaya produk massal	Rp 148.777.500
Total biaya promosi	Rp 40.995.000
Total biaya kantor	Rp 25.875.000
Total biaya tetap	Rp 185.000.000
Total biaya tidak tetap	Rp 450.000
Total biaya depresiasi	Rp 736.000
Total	Rp 401.833.500
HPP per produk	Rp 4.959.250
Harga Jual Produk (profit margin 50%)	Rp 7.438.875
Harga Jual 30 produk	Rp 223.166.250
Total HPP	Rp 148.777.500
Pajak 10%	Rp 23.316.625
Keuntungan menjual 30 produk	Rp 61.072.125
Keuntungan per produk	Rp 2.035.738

Karena penjualan produk dilakukan di *website* juga, maka penjualan produk bisa sampai diluar kota Surabaya, maka dari itu penjualan untuk ke luar kota Surabaya mendapat biaya tambahan kurir pengirim, sehingga harga jual per-set produk senilai Rp 7.479.875,00 dibulatkan menjadi Rp 7.500.000,00.

Tabel 2. Harga Jual Produk Massal Luar Surabaya

Keterangan	Biaya
Total biaya produk massal	Rp 149.477.500
Total biaya promosi	Rp 40.995.000
Total biaya kantor	Rp 25.875.000
Total biaya tetap	Rp 233.000.000
Total biaya tidak tetap	Rp 450.000
Total biaya depresiasi	Rp 736.000
Total	Rp 450.533.500
HPP per produk	Rp 4.982.583

Harga Jual Produk (profit margin 50%)	Rp	7.479.875
Harga Jual 30 produk	Rp	224.396.250
Total HPP	Rp	149.477.490
Pajak 10%	Rp	22.439.625
Keuntungan menjual 30 produk	Rp	52.479.135
Keuntungan per produk	Rp	1.749.305

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data pada IDI dan observasi, dapat dilihat bahwa pintu masuk yang ada di perpustakaan Universitas Surabaya saat ini belum dapat memenuhi kriteria untuk meningkatkan fungsi fasilitas dalam pembelajaran dan penelitian di Universitas Surabaya. Produk yang dirancang berupa meja monitor, akses masuk, dan lemari hias dengan menggunakan gaya desain *modern-futuristic*. Akses masuk menggunakan teknologi *fingerprint* untuk akses masuk bagi para pengunjung perpustakaan Universitas Surabaya baik dari luar maupun dari dalam lingkungan Universitas Surabaya.

Dari permasalahan dan kebutuhan, upaya redesain terhadap pintu masuk dipilih untuk menjawab permasalahan tersebut. Selain dengan menerapkan perpaduan gaya desain *modern* dan *futuristic* pada perancangan, juga dilakukan pengukuran dan observasi terhadap aktivitas sehingga produk yang dirancang dapat lebih menarik dan memiliki fungsi yang lebih efisien dari produk sebelumnya. *Produk* ini dirancang guna mempermudah pihak perpustakaan Universitas Surabaya untuk memperoleh data pengunjung dikarenakan kebanyakan dari pengunjung perpustakaan sebelumnya tidak melakukan absen data diri sebelum masuk ke dalam perpustakaan. Maka dari itu perancangan produk ini bertujuan agar mahasiswa dan semua pengunjung perpustakaan Universitas Surabaya diwajibkan untuk melakukan absen data diri sebelum masuk kedalam perpustakaan. *Market testing* yang dilakukan terhadap calon konsumen mendapatkan tanggapan positif, dikarenakan fungsi dari meja monitor, akses masuk, dan fungsi dari lemari hias yang lebih optimal. Dari *market testing* yang dilakukan didapatkan bahwa hasil produk yang dirancang telah menjawab permasalahan yang ada.

Saran

- ✓ Meja monitor dibuat dengan sistem *knock-down* agar mudah untuk proses pengiriman.
- ✓ Aplikasi warna terhadap produk sebaiknya lebih banyak atau lebih bervariasi, penelitian yang dilakukan belum maksimal, karena produk yang dihasilkan merupakan *mock-up* atau *prototype* berskala, dan lebih memaksimalkan pengujian.
- ✓ Hasil produk dapat diproduksi dengan ukuran asli atau skala 1:1, sehingga responden dapat merasakan secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

Akmal, Imelda. Architecture Writer Studio. 2013. *Rumah Ide: Ragam Pintu*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Amin, Choirul. dkk. 2006. *101 Desain Pintu*. Semarang: Griya Kreasi.

Bennett, S. 2007, *First questions for designing higher education learning spaces*, Journal of Academic Librarianship.

Blake, Jill. 2004. *First Home: Dekorasi Rumah*. Indonesia: Penerbit Erlangga.

Harley, B., Dreger, M., Knobloch, P.. 2001. *The Postmodern Condition : students, The Web, and academic library services*. Reference Services Review.

<http://arsigraf.com/2015/10/langganan-arsitektur-modern-futuristik.html>, diakses pada 10 September 2017

<http://arsitag.com/article/kayu>, diakses pada 6 September 2017

<http://hariannetral.com>, diakses pada 10 September 2017

<http://karib.ayobai.org/2013/05/arti-dan-makna-bentuk.html>, diakses pada 6 September 2017

<http://majalahasri.com/kenali-empat-jenis-kayu-olahan/>, diakses pada 6 September 2017

<https://antropometriindonesia.org>, diakses pada 6 September 2017

<https://kbbi.web.id>, diakses pada 6 September 2017

- Indonesia. Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.
- Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Irawan, Bambang dan Priscilla T. 2013. *Dasar – dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- Kent, F dalam Cunningham, H.V. and Tabur, S. 2012. *Learning space attributes: reflections on academic library design and its use*. Journal of Learning Space
- Panero, Julius and Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Great Britain: The Architectural Press Ltd.
- Robert A Seal, R.A. 2015. "*Library spaces in the 21st century: Meeting the challenges of user needs for information, technology, and expertise*", Library Management.
- Shill, H. B. and Tonner, S. 2002. *Creating a Better Place: Physical Improvements in Academic Libraries*, 1995.2002.
- Supangkat, Jim dan Rizki A. Zaelani. 2006. *Ikatan Silang Budaya Seni Serat Biranul Anas*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Supriyanto, Wahyu dan Ahmad Muhsin. 2008. *Teknologi Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Swasty, Wirania. 2013. *A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal*. Jakarta: PT. Niaga Swadaya.
- Vondracek, R. 2007. *Comfort and Convenience? Why Students Choose Alternatives to the Library*. Libraries and the Academy.
- Wilson, T.D. 1999. "*Models in information behaviour research*". Journal of Documentation.