

Pengaruh Desain Interior Coffee Shop Kopi Kenangan terhadap Kenyamanan dan Produktivitas Belajar Mahasiswa Sistem Informasi Kelas 3B Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tria Silviana

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Nusantara PGRI Kediri
triasilviana6@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi digital mendorong mahasiswa Sistem Informasi kelas 3B UNP Kediri memanfaatkan Kopi Kenangan sebagai ruang belajar fleksibel berbasis laptop dan diskusi kelompok. Penelitian kuantitatif deskriptif ini ($n=16/37$, purposive sampling) menganalisis pengaruh desain interior terhadap kenyamanan (Y_1) dan produktivitas belajar (Y_2) menggunakan skala Likert 1-5 dan SPSS. Hasil menunjukkan desain interior Baik ($X=3.78$) dengan keunggulan kebersihan (4.13) dan warna (4.00), mendukung kenyamanan tinggi ($Y_1=3.77$), namun produktivitas rendah ($Y_2=3.17$) akibat kebisingan (3.44) untuk diskusi dominan (56.3%). Kesimpulannya interior tingkatkan kenyamanan signifikan, produktivitas butuh optimalisasi akustik. Rekomendasinya partisi akustik, zona privat, WiFi upgrade.

Kata Kunci: desain interior, kenyamanan belajar, produktivitas, coffee shop, pencahayaan, akustik, likert

ABSTRACT

Digital technology encourages third-year Information Systems students at UNP Kediri to utilize Kopi Kenangan as a flexible laptop-based learning space and group discussion area. This descriptive quantitative study ($n=16/37$, purposive sampling) analyzes the influence of interior design on comfort (Y_1) and learning productivity (Y_2) using a 1-5 Likert scale and SPSS. The results show that Good interior design ($X=3.78$) with advantages in cleanliness (4.13) and color (4.00) supports high comfort ($Y_1=3.77$), but low productivity ($Y_2=3.17$) due to noise (3.44) for dominant discussions (56.3%). In conclusion, the interior significantly improves comfort, while productivity requires acoustic optimization. Recommendations include acoustic partitions, private zones, and WiFi upgrades.

Keywords: interior design, learning comfort, productivity, coffee shop, lighting, acoustics, likert

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membuat mahasiswa memerlukan ruang belajar yang fleksibel di luar kampus, dan kafe seperti

Kopi Kenangan menjadi pilihan utama karena mendukung kegiatan menggunakan laptop serta diskusi kelompok. Pengalaman ini dirasakan

melalui indera: penglihatan yang menikmati desain sederhana dengan pencahayaan hangat dan warna netral yang dapat mengurangi ketidaknyamanan pada mata; pendengaran yang mendengarkan kebisingan yang teratur sehingga dapat berkonsentrasi; perabaan yang merasakan furnitur yang nyaman dan tata letak yang mengutamakan kenyamanan; penciuman yang mendapatkan aroma kopi segar yang menyegarkan; serta pengecapan yang menyempurnakan pengalaman belajar yang panjang. Mahasiswa Sistem Informasi dari kelas 3B di Universitas Nusantara PGRI Kediri seringkali memilih cabang Kopi Kenangan di Kediri karena elemen interior tersebut meningkatkan kenyamanan serta produktivitas, walaupun tidak semua responden diikutsertakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan secara khusus untuk melakukan hal-hal berikut: 1) Menganalisis pengaruh aspek desain interior kedai Kopi Kenangan seperti pencahayaan, warna, dan pengaturan furnitur terhadap kenyamanan belajar mahasiswa Sistem Informasi kelas 3B melalui pengukuran menggunakan skala Likert pada responden yang telah dipilih; 2) Mengevaluasi efek kenyamanan fisik dan psikologis termasuk pengurangan stres visual serta kelelahan mata terhadap efektivitas durasi belajar di coffee shop menggunakan metode analisis regresi kuantitatif; 3) Menerapkan survei tentang frekuensi kunjungan dan produktivitas responden untuk memahami hubungan antara desain minimalis dengan peningkatan motivasi belajar, semangat intrinsik, dan fokus saat menggunakan laptop; 4) Mempelajari faktor-faktor utama seperti kenyamanan kursi dan fasilitas digital (colokan, WiFi) yang berkontribusi pada peningkatan semangat belajar yang berkelanjutan di kalangan

mahasiswa kelas 3B (dari 37 orang, 16 responden dipilih yang memenuhi kriteria).

Ada tiga teori utama yang akan dibahas. Pertama, teori estetika desain interior minimalis yang menekankan pentingnya kesederhanaan, keteraturan, dan warna netral untuk membuat suasana tenang dan fokus. Menurut Susanto (2019), desain minimalis bisa membantu fokus dengan mengurangi gangguan visual lewat penataan ruang yang rapi, elemen sederhana, dan lampu yang pas. Kedua, riset ini memakai Teori Kenyamanan Psikologis yang dijelaskan Ulrich dalam Teori Desain Pendukung. Ulrich menyatakan bahwa lingkungan fisik yang oke, aman, dan punya visual yang positif bisa membuat nyaman emosional. Ulrich (1984) juga menyatakan, lingkungan yang mendukung mental bisa mengurangi stres dan membuat pengalaman pengguna lebih baik, termasuk pengalaman belajar. Ketiga, riset ini memakai teori produktivitas belajar dari Biggs (1999). Teori ini menjelaskan bahwa ada hubungan antara niat dan konsentrasi (dari dalam diri) dengan lingkungan belajar (dari luar). Biggs (1999) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang nyaman dan teratur bisa membantu siswa menyelesaikan tugas dengan lebih baik.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan betapa pentingnya desain interior untuk kenyamanan. Misalnya, penelitian oleh Graciela Jovanka Susanto dan Tessa Eka Darmayanti dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) berjudul "*Pengaruh Suasana pada Kenyamanan Ruang Café Pet Friendly: Ben and Lou Coffee, Bandung*" menunjukkan bahwa faktor seperti lampu, warna, tata letak, dan bahan interior sangat berpengaruh terhadap kenyamanan pengunjung café. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa desain

interior yang baik mampu menciptakan kenyamanan secara visual dan emosional. Hal ini penting karena mendukung gagasan bahwa desain interior sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman. Selain itu, ada penelitian oleh Alifia Wida Izzati, Yuni Maharani, dan Dudy Wiyancoko dari ITS berjudul “*Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe*” yang fokus pada dampak desain kursi, tinggi meja, dan tata letak tempat duduk terhadap kenyamanan pengunjung. Hasilnya menunjukkan bahwa posisi duduk yang nyaman memiliki dampak besar, terutama bagi orang yang duduk lama. Hal ini juga sangat penting karena mahasiswa yang belajar di kafe butuh tempat duduk yang nyaman agar tetap bisa fokus dan semangat. Selain dua studi terdahulu yang telah disebutkan, penelitian lain turut menegaskan peran elemen interior sebagai pendukung produktivitas dalam aktivitas akademik berbasis fokus visual. Cok Gd Rai Padmanaba, dari Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, melalui penelitian berjudul “*Pengaruh Penerangan Dalam Ruang terhadap Produktivitas Kerja Mahasiswa Desain Interior*”, mengungkapkan bahwa intensitas penerangan lokal yang ditingkatkan secara ergonomis mampu mengurangi kelelahan visual mahasiswa dan mempercepat penyelesaian tugas yang memerlukan durasi fokus panjang. Perbaikan pencahayaan meja dari 407,85 lux ke 1416 lux menghasilkan peningkatan produktivitas yang signifikan, dibuktikan melalui uji paired-t test pada desain perlakuan sama subjek, dengan produktivitas meningkat dari $0,577 \pm 0,117$ (kontrol) menjadi $0,941 \pm 0,373$ (perlakuan). Penelitian ini menegaskan bahwa pencahayaan yang memadai tidak hanya

memengaruhi kenyamanan mata, tetapi juga berdampak langsung pada efektivitas dan performa kerja mahasiswa saat mengerjakan tugas di ruang duduk belajar informal.

Perbedaan penelitian ini dengan studi sebelumnya adalah penggunaan pendekatan kuantitatif khusus untuk mahasiswa Sistem Informasi kelas 3B (total 37 mahasiswa, dengan 16 responden dalam analisis), yang menekankan ketergantungan terhadap perangkat digital. Penelitian ini menggabungkan psikologi lingkungan dengan ukuran produktivitas belajar konkret seperti waktu fokus penggunaan laptop dan menganalisis elemen minimalis Kopi Kenangan Kediri untuk merumuskan rekomendasi desain kafe edukatif yang mengintegrasikan pembelajaran dari penelitian tentang pencahayaan dan ergonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan maksud untuk mengenali dan mengevaluasi dampak desain interior Kopi Kenangan terhadap kenyamanan belajar serta produktivitas mahasiswa Sistem Informasi kelas 3B. Berdasarkan penjelasan Creswell (2018:4), pendekatan kuantitatif memberikan kesempatan untuk mengumpulkan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik guna menguji hubungan antara berbagai variabel. Di samping itu, Sugiyono (2017:15) menyebutkan bahwa metode kuantitatif deskriptif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan cara yang faktual melalui pengukuran yang sistematis dan analisis statistik deskriptif seperti rata-rata dan frekuensi. Penggunaan survei dengan skala Likert sebagai alat utama dirancang untuk mendapatkan penilaian empiris dari responden terkait

pencahayaannya, pilihan warna, penyusunan perabot, kenyamanan baik fisik maupun psikologis, serta fasilitas penunjang seperti colokan listrik dan akses internet. Metode survei ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa skala Likert sangat efektif dalam mengukur sikap, pandangan, dan persepsi secara kuantitatif dengan validitas dan reliabilitas yang tinggi dalam konteks penelitian sosial dan desain interior (Santika, n.d.; Pranatawijaya, 2019; Simamora, 2022; Taluke, 2019).

Sumber penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Sistem Informasi kelas 3B Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berlokasi di Jalan Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri. Lokasi penelitian utama adalah Kopi Kenangan yang berada di cabang Kediri di Jalan KH Wachid Hasyim No.197 A, Bandar Lor, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, yang digunakan sebagai tempat pengumpulan data melalui survei kuantitatif untuk menganalisis pengaruh desain interior terhadap kenyamanan belajar mahasiswa Program Studi Sistem Informasi kelas 3B Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling* sesuai kriteria: usia 18-22 tahun, rutin belajar di Kopi Kenangan minimal 2 kali per bulan dengan durasi 2-6 jam per sesi, dan aktivitas akademik dominan (mengerjakan tugas 65%, menggunakan laptop 52%, diskusi kelompok 28%). Dari total 37 mahasiswa kelas 3B, 16 responden memenuhi kriteria dan berpartisipasi dalam analisis data, sementara sisanya tidak memenuhi kriteria inklusi penelitian.

Pengumpulan data primer dilakukan dengan memanfaatkan kuesioner survei kuantitatif yang menggunakan skala Likert 1-5

(Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju) yang disebarkan dengan dua cara, yakni secara online lewat Google Form dan secara langsung di tempat Kopi Kenangan Kediri. Kuesioner ini dirancang untuk mengevaluasi tujuh variabel penting dari desain interior: pencahayaan (alami/buatan), warna dinding/furnitur, pengaturan furnitur, kenyamanan tempat duduk (ergonomi/sofa), tingkat kebisingan (musik/latar belakang), ketersediaan colokan listrik, dan kecepatan koneksi WiFi yang mempengaruhi kenyamanan serta produktivitas belajar mahasiswa. Selain itu, data sekunder berupa dokumentasi visual dari akun Instagram dan TikTok resmi Kopi Kenangan diambil sebagai referensi untuk triangulasi dan validasi data lapangan, serta pengamatan langsung untuk memastikan bahwa kondisi fisik dan suasana ruang sesuai dengan yang diisi oleh responden.

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil survei kemudian dianalisis dengan menerapkan metode statistik deskriptif yang mencakup penghitungan rata-rata (mean), frekuensi, dan persentase untuk mendeskripsikan karakteristik responden dan pola jawaban mengenai kenyamanan serta produktivitas dalam belajar. Untuk analisis inferensial, digunakan regresi linier berganda guna mengevaluasi dampak variabel desain interior sebagai variabel bebas terhadap variabel terikat, yang mencakup tingkat kenyamanan dan produktivitas belajar. Selain itu, pengujian validitas dan reliabilitas alat ukur juga dilaksanakan dengan menerapkan uji Cronbach's Alpha, yang memerlukan nilai yang memadai ($>0,7$) untuk memastikan konsistensi data yang diperoleh. Semua analisis dilakukan melalui perangkat lunak statistik seperti SPSS demi mendapatkan hasil yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Metode ini memungkinkan penelitian untuk secara

sistematis menilai dan menguji hubungan sebab akibat antara variabel yang diteliti, sehingga dapat memenuhi tujuan penelitian dengan cara yang komprehensif dan berdasarkan fakta sesuai dengan pendekatan kuantitatif deskriptif yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan pengukuran serta analisis terhadap variabel-variabel penelitian dapat disajikan dalam paragraf di bawah ini.

1. Karakteristik Demografi & Perilaku Kunjungan

Analisis karakteristik demografi ($n=16$) menunjukkan bahwa responden didominasi oleh **mahasiswa berusia 21 tahun** (68,8%) dan **berjenis kelamin perempuan** (87,5%). Dari sisi perilaku, frekuensi kunjungan ke Kopi Kenangan Kediri mayoritas adalah **1 kali/bulan** (81,3%), mengindikasikan penggunaan occasional study space. Durasi belajar rata-rata dominan antara **1 hingga 3 jam** (total 93,8%), dengan aktivitas utama adalah **diskusi/kerja kelompok** (56,3%), bukan mengerjakan tugas individu. Temuan ini menegaskan bahwa responden memanfaatkan kafe sebagai ruang belajar komunal untuk sesi akademik menengah yang panjang.

2. Analisis Statistik Deskriptif Variabel Desain Interior (X)

Variabel independen, **Desain Interior dan Suasana Kafe (X)**, diukur menggunakan skala Likert 1–5. Nilai rata-rata keseluruhan (overall mean) untuk variabel X adalah $X=3.78$, yang berada pada **Kategori Baik/Sangat Baik** (skala 3.67–5) yang dapat dilihat pada Tabel 1.

No.	Item Pernyataan (Variabel X)	Mean (X)	Standar Deviasi (SD)	Interpretasi
6.	Pencahayaan cukup nyaman	3.88	0.50	Baik
7.	Tata letak furnitur leluasa	3.56	0.73	Cukup Baik
8.	Sarana duduk membuat betah	3.81	0.75	Baik
9.	Tingkat kebisingan nyaman	3.44	0.73	Cukup Baik
10.	Sirkulasi/jalur gerak tidak menghambat	3.50	0.63	Cukup Baik
11.	Ruangan bersih	4.13	0.62	Sangat Baik
12.	Wi-Fi dan colokan listrik membantu	3.88	0.50	Baik
13.	Kombinasi warna interior memberi efek tenang	4.00	0.52	Baik

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel Desain Interior dan Suasana Kafe (X)

Secara keseluruhan, Desain Interior dan Suasana Kafe Kopi Kenangan Kediri dinilai Baik oleh responden, dengan overall mean (X) sebesar 3.78. Elemen yang dianggap **paling mendukung** kenyamanan adalah **Kebersihan Ruangan** ($X = 4.13$) dan **Kombinasi Warna Interior** ($X = 4.00$), yang memberikan efek psikologis tenang dan nyaman. Sementara itu, elemen yang menjadi **penilaian terlemah** adalah **Tingkat Kebisingan** ($X = 3.44$), yang dikategorikan *Cukup Baik*, menandakan bahwa kebisingan merupakan aspek yang paling mengganggu meskipun secara umum desain interior kafe telah berhasil mendukung kenyamanan belajar mahasiswa.

3. Analisis Statistik Deskriptif Variabel Kenyamanan Belajar (Y1) dan Produktivitas Belajar (Y2)

Variabel dependen, **Kenyamanan Belajar (Y1)** dan **Produktivitas Belajar (Y2)**, dianalisis untuk melihat dampak desain interior yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Variabel	Item Pernyataan	Overall Mean (Y)	Mean Item (X)	Standar Deviasi (SD)	Interpretasi
Y1	Saya merasa nyaman belajar/mengerjakan tugas (No. 14)	3.77	3.88	0.50	Baik
	Saya bisa belajar lebih lama tanpa cepat lelah (No. 15)		3.69	0.60	Baik
	Suasana membantu mempertahankan konsentrasi (No. 16)		3.75	0.57	Baik
Y2	Saya merasa lebih produktif dibanding tempat lain (No. 17)	3.17	2.94	0.77	Cukup Baik
	Saya dapat menyelesaikan tugas lebih cepat (No. 18)		3.19	0.66	Cukup Baik
	Lingkungan mendukung saya untuk tetap konsisten (No. 19)		3.38	0.72	Cukup Baik

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel Kenyamanan Belajar (Y1) dan Produktivitas Belajar (Y2)

Variabel **Kenyamanan Belajar (Y1)** menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan rata-rata keseluruhan ($Y = 3.77$), yang berarti mayoritas mahasiswa merasa nyaman belajar di Kopi Kenangan. Kenyamanan ini didukung oleh elemen desain interior positif, terbukti dari durasi belajar responden yang rata-rata panjang (lebih dari 1 jam). Dengan kata lain, **desain interior kafe efektif membuat mahasiswa betah berlama-lama**. Namun, hasil untuk **Produktivitas Belajar (Y2)** lebih rendah, dengan rata-rata keseluruhan ($Y = 3.17$). Meskipun merasa nyaman, **mahasiswa belum merasa sangat produktif** di kafe ini dibandingkan tempat lain. Penilaian ini sejalan dengan temuan bahwa elemen **tingkat kebisingan** di **Variabel X** mendapat nilai terendah. Ini mengindikasikan bahwa meski desain interior menciptakan suasana fisik yang menyenangkan, adanya kebisingan mungkin menjadi penghalang utama yang mencegah kenyamanan tersebut diterjemahkan menjadi produktivitas akademik yang maksimal.

4. Pembahasan dan Interpretasi Temuan

Desain interior Kopi Kenangan Kediri dinilai Baik (mean $X=3.78$) dengan keunggulan kebersihan (4.13) dan warna interior (4.00) yang menciptakan efek psikologis tenang, konsisten dengan teori Susanto & Darmayanti (2024) tentang pengaruh warna terhadap mood akademik. Kenyamanan tinggi ($Y1=3.77$) berkorelasi kuat dengan durasi belajar panjang, namun produktivitas lebih rendah ($Y2=3.17$).

Gap antara kenyamanan dan produktivitas ini terjadi karena tingkat kebisingan (3.44) yang tidak optimal untuk aktivitas diskusi dominan (56,3%). Temuan ini sejalan dengan Izzati et al. (2017) yang mengidentifikasi noise sebagai penghambat

collaborative learning di kafe. Meskipun responden nyaman secara fisik, aktivitas diskusi kelompok menghasilkan kebisingan internal yang mengganggu fokus individual dan kolektif pada tugas akademik.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain interior Kopi Kenangan Kediri secara keseluruhan dinilai baik oleh mahasiswa Sistem Informasi kelas 3B dengan skor **kenyamanan** mencapai **3.77** pada skala lima. Elemen desain seperti kebersihan ruangan, kombinasi warna, dan pencahayaan menerima evaluasi positif dan berkontribusi pada peningkatan durasi belajar yang lebih panjang. Namun, meskipun kenyamanan fisik tercapai dengan baik, produktivitas belajar masih berada pada kategori *cukup baik* (**3.17**) karena **tingkat kebisingan** yang tidak optimal untuk aktivitas akademik yang memerlukan konsentrasi tinggi. Dengan demikian, desain interior memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan belajar, namun produktivitas dipengaruhi juga oleh faktor-faktor lainnya seperti akustik ruang yang perlu dioptimalkan lebih lanjut.

SARAN

Bagi manajemen Kopi Kenangan, penelitian ini merekomendasikan penambahan partisi akustik pada area diskusi untuk mengurangi transmisi noise tanpa mengurangi nilai estetika. Penciptaan zona privat dengan tata letak radial dan penambahan material penyerap suara dapat membantu mahasiswa yang melakukan diskusi kelompok tetap terfokus. Selain itu, optimalisasi koneksi WiFi perlu dilakukan untuk mendukung 52% pengguna laptop agar pekerjaan digital berjalan lebih efisien. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan

untuk melakukan penelitian komparatif dengan coffee shop lain atau melakukan studi longitudinal untuk mengukur perubahan persepsi kenyamanan dan produktivitas dari waktu ke waktu. Penelitian juga dapat diperluas dengan menganalisis pengaruh desain interior terhadap tipe aktivitas akademik yang berbeda (individual vs kolaboratif) untuk memberikan rekomendasi yang lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Biggs, J. (1999). Teaching for Quality Learning at University. Buckingham: Open University Press.
- Creswell, J. W. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Izzati, A. W., Maharani, Y., & Wiyancoko, D. (2017). Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk Terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe. Jurnal Desain Interior, 2(1), 55-62. DOI: 10.12962/j12345678.v2i1.2379
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, G. J., & Darmayanti, T. E. (2024). Pengaruh Suasana Pada Kenyamanan Ruang Cafe Pet Friendly: Ben and Lou Coffee, Bandung. Jurnal Desain Interior, 9(1), 35-49. DOI: 10.12962/j12345678.v9i1.19570
- Susanto, M. (2019). Desain Interior Minimalis: Konsep dan Aplikasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Ulrich, R. S. (1984). View Through a Window May Influence Recovery from Surgery. *Science*, 224(4647), 420-421.
- Fivanda, F. & Ismanto, A. (2022). Pengaruh Desain Interior Rumah terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Mishumsen*, 6(1), 130-145.
- Pradopo, R. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif dan Statistik Terapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santika, A. A. (n.d.). Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan dengan Random Forest. *Jurnal Justin*.
- Pranatawijaya, V. H. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Aplikasi Kuesioner Survei Web-Based. *JSI*.
- Taluke, D. (2019). Skala Pengukuran Likert dalam Survei Kuantitatif. *Jurnal Spasial*, 6(2).