

Desain Sarana Bawa Bagi Pelaku UMKM Salad Buah di Bazaar

Nadia Zulfa¹, Maharani D.P.²

1 Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung

2 Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung

nadia.zulfa@mhs.itenas.ac.id, maharanidp@itenas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sarana bawa yang fungsional bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang menjual salad buah di bazaar. Metodologi penelitian ini menggabungkan metode Design Thinking dan Agile Methodology karena pendekatannya yang mengutamakan kebutuhan dan preferensi pengguna sehingga solusi yang dihasilkan lebih sesuai. Proses penelitian terdiri dari lima tahap utama: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Pada tahap pemahaman, penelitian dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi untuk memahami secara mendalam mengenai tantangan yang dihadapi pelaku UMKM selama bazar. Tahap berikutnya adalah eksplorasi lebih lanjut tentang desain dan konfigurasi bentuk, serta pemilihan material yang sesuai. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sarana bawa yang dirancang memiliki konfigurasi dengan fitur-fitur seperti kompartemen khusus yang dirancang sesuai dengan ukuran alat dan bahan pelengkap yang dibawa saat bazaar, yang merupakan kebaruan dalam perancangan produk ini. Implementasi metode Design Thinking, yang dikombinasikan dengan Agile Methodology dalam perancangan desain sarana bawa ini, diharapkan dapat menghasilkan solusi produk yang fungsional, meningkatkan efisiensi operasional seperti pengorganisasian alat dan bahan serta mendukung mobilitas pengguna ketika mengikuti bazar. Selain itu, dengan penggunaan warna-warna identitas brand akan membantu meningkatkan daya tarik stan UMKM ketika di lokasi bazar.

Kata kunci: Sarana bawa, UMKM, Salad Buah, Bazaar.

Abstract

This research aims to design a functional carrying solution for micro, small, and medium enterprises (MSMEs) that sell fruit salads at bazaars. The research methodology combines Design Thinking and Agile Methodology due to their user-centered approach, prioritizing the needs and preferences of users to ensure that the resulting solution is more appropriate. The research process consists of five main stages: empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. During the empathy stage, the research involves analyzing user needs through interviews and observations to gain a deep understanding of the challenges faced by MSMEs during bazaars. The following stages involve further exploration of design, form configuration, and appropriate material selection. The results of this study indicate that the designed carrying solution features configurations such as custom compartments tailored to the size of tools and supplementary materials brought to the bazaar, which is an innovative aspect of this product design. The implementation of Design Thinking, combined with Agile Methodology in the design of this carrying solution, is expected to produce a functional product that enhances

operational efficiency, such as the organization of tools and materials, and supports user mobility during bazaars. Additionally, the use of brand identity colors will help increase the appeal of MSME stalls at bazaar locations.

Keywords: *Carrying solution, MSMEs, Fruit salad, Bazaar.*

1. Pendahuluan

UMKM adalah kegiatan usaha yang dijalankan oleh perseorangan atau individu, rumah tangga, atau badan usaha skala kecil.[1] Definisi tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 adalah “Sebuah perusahaan yang digolongkan sebagai UMKM adalah perusahaan kecil yang dimiliki dan dikelola oleh seseorang atau dimiliki oleh sekelompok kecil orang dengan jumlah kekayaan dan pendapatan tertentu”. [2] Usaha mikro, kecil dan menengah mempunyai peran penting untuk memajukan perekonomian di Indonesia. [3] Salah satu sektor yang menunjukkan pertumbuhan signifikan adalah industri kuliner, termasuk penjualan salad buah. Buah dapat dikonsumsi secara langsung, selain itu juga dapat diolah menjadi berbagai produk olahan seperti salad buah untuk meningkatkan nilai tambah (*value added*) komoditas buah tersebut. [4] Salad buah merupakan sejenis makanan yang terdiri dari campuran buah-buahan, susu, mayones, keju dan lainnya. Salad buah merupakan salah satu jenis usaha yang sangat cocok untuk masyarakat menengah kebawah karena tidak harus mengeluarkan modal yang cukup besar dan cara pembuatannya yang tidak begitu sulit, dan menjanjikan omset yang besar. [5]

Penjualan salad buah di berbagai bazar dan *event* memberikan dampak positif yang signifikan bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Bazar menjadi *platform* yang strategis bagi pelaku UMKM untuk memasarkan produk mereka secara langsung kepada konsumen. Namun, para pelaku usaha seringkali menghadapi berbagai tantangan logistik, termasuk dalam hal membawa dan mengorganisir alat dan bahan pelengkap salad buah.

UMKM F&B terbagi menjadi dua kategori diantaranya yaitu UMKM dengan produk siap saji dan produk dengan tahap pengolahan. Fokus utama yang diambil pada penelitian ini adalah UMKM produk dengan tahap pengolahan. Responden pada penelitian ini adalah Salad Buah Dago yang aktif mengikuti berbagai *event* atau bazar. Responden menjabarkan persiapan apa saja yang harus dilakukan ketika mengikuti bazar serta alat dan bahan apa saja yang digunakan dan dibawa ke lokasi bazar. Banyaknya jumlah peralatan dan bahan pelengkap yang dibawa oleh UMKM salad buah yang melalui proses pengolahan untuk produknya, menjadi persoalan yang dapat diselesaikan dengan merancang produk secara efisien, termasuk dalam hal merancang sarana bawa yang sesuai.

Sarana bawa barang atau sering disebut tas merupakan hal penting atau *essential* dalam kehidupan sehari-hari yang berfungsi sebagai alat bantu dalam hal membawa atau mengakomodir barang bawaan seseorang. [6] Sarana bawa yang efektif dan efisien merupakan kebutuhan mendasar bagi pelaku UMKM untuk mendukung operasional mereka ketika di bazar atau *event*. Saat ini, banyak pelaku usaha UMKM, terutama yang bergerak di

bidang kuliner seperti penjualan salad buah di bazar, masih menggunakan solusi penyimpanan dan pengangkutan yang tidak optimal. Alat-alat dan bahan pelengkap dibawa menggunakan kontainer plastik standar atau tas seadanya yang tidak dirancang khusus untuk kebutuhan operasional mereka. Solusi ini sering kali tidak memperhatikan aspek ergonomi, fungsionalitas, dan daya tahan, yang berakibat pada sejumlah kendala dalam operasional sehari-hari. Selain itu, kondisi ini juga dapat mempengaruhi kualitas pelayanan kepada konsumen.

Untuk mencapai tujuan desain sarana bawa yang dapat memudahkan pelaku UMKM membawa alat dan bahan pelengkap salad buah ketika bazar, terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Kriteria-kriteria ini menjadi acuan untuk menghasilkan produk yang memenuhi efisiensi operasional dan kebutuhan UMKM salad buah. Kriteria untuk mencapai tujuan tersebut, antara lain:

1. Mampu menampung alat dan bahan pelengkap salad buah
2. Mudah dibawa
3. Memiliki kompartemen khusus sesuai alat dan bahan pelengkap yang dibawa
4. Memiliki bahan yang tahan air

Desain sarana bawa dirancang dengan mempertimbangkan segala aspek seperti aspek kenyamanan dan fungsionalitas, dengan upaya agar pelaku UMKM dapat lebih mudah mengangkut, menyimpan, dan mengakses alat serta bahan pelengkap salad buah selama kegiatan bazar berlangsung.

2. Metodologi

Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan antara metode *design thinking* dan *agile methodology* untuk merancang sarana bawa yang fungsional bagi pelaku UMKM salad buah di bazar. Kedua metode ini dipilih karena sifatnya yang kolaboratif, fleksibel, dan berorientasi pada pengguna, memungkinkan penyesuaian yang cepat terhadap kebutuhan pengguna selama proses pengembangan. *Design thinking* adalah suatu metodologi pengembangan sistem untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat. [7] *Design thinking* memberikan motivasi dalam hal penciptaan atau perancangan produk yang sesuai dengan tujuan, kebutuhan, dan preferensi pengguna.[8] *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (user).[9] Sementara itu, *Agile Methodology* lebih menitikberatkan pada penyesuaian terhadap perubahan kebutuhan pengguna selama proses penelitian berlangsung. *Agile* adalah sebuah metode manajemen proyek yang menggunakan siklus pengembangan yang singkat, atau bisa disebut juga “*sprint*” untuk fokus pada peningkatan berkelanjutan dalam pengembangan suatu produk atau layanan. [10] *Agile* mencakup beberapa metodologi dan praktik yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan adaptasi dalam pengembangan produk. Metode *agile* antara lain seperti *scrum*, *kanban*, *extreme programming (XP)*, dan *lean*. Scrum dipakai pada penelitian ini agar bisa lebih responsif terhadap kebutuhan dan tantangan yang dihadapi UMKM salad buah. SCRUM merupakan *framework* yang memiliki fase pengerjaan mengedepankan semangat *sprint*. Dalam pengerjaan *sprint* durasi yang dimiliki akan tetap dalam artian waktu pengerjaan yang

sama antara *sprint* satu dengan *sprint* yang lain dengan kisaran waktu satu bulan untuk masing-masing *sprint*. *Sprint* dalam SCRUM terdiri dari *sprint planning*, *daily scrum*, *sprint review*, dan *sprint retrospective*. [11]

Tahapan penelitian ini akan dilakukan dengan menggabungkan metode *design thinking* dan *agile methodology*, dimulai dari tahap *empathize* yang melibatkan wawancara dan observasi langsung pada UMKM Salad Buah Dago di Bandung. Pada tahap ini, responden menjabarkan mengenai proses persiapan hingga tantangan yang dihadapi ketika bazar berlangsung. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mencakup kesulitan operasional, preferensi desain sarana bawa, serta fitur-fitur yang diinginkan oleh pengguna.

Informasi yang diperoleh dari observasi ini menjadi dasar untuk merumuskan kebutuhan logistik dan operasional yang lebih spesifik pada tahap *define*. Tahapan berikutnya akan melibatkan siklus *ideate*, *prototyping*, dan *testing* dalam *sprint* pendek untuk mengembangkan, menguji, dan memperbaiki desain sarana bawa secara iteratif hingga tercapainya solusi produk yang optimal.

3. Diskusi

1.1 Tahap *Empathize (Design Thinking)* dan *Sprint Planning (Agile methodology)*

Tahap *empathize* melibatkan wawancara dan observasi ke salah satu UMKM salad buah di Bandung yaitu Salad Buah Dago.



Gambar 1. Observasi di bazaar (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi saat membawa alat dan bahan pelengkap salad buah di bazar. Ini mencakup pertanyaan mengenai kesulitan operasional, preferensi dalam desain sarana bawa, dan fitur yang diinginkan. Observasi di lapangan menunjukkan bahwa Salad Buah Dago, sebagai UMKM di sektor makanan, menggunakan dua meja saat mengikuti bazar: satu untuk *display* dan transaksi jual-beli,

dan satu lagi untuk proses produksi. Peralatan dan bahan yang mereka bawa, seperti *cup box* kemasan, sendok untuk konsumen, wadah/baskom, kantong kresek, tisu, sendok sup, gelas takar, pisau, tatakan/talenan, spatula, serta bahan pelengkap seperti botol susu dan saus mayones, semuanya ditempatkan di meja produksi. Observasi ini membantu untuk perancangan lebih lanjut mengenai kebutuhan logistik serta operasional selama mengikuti bazar. Hasil dari tahap *empathize* akan dibawa ke dalam sesi *sprint planning*, dirumuskannya *backlog* produk yang terdiri dari kebutuhan-kebutuhan utama yang harus dipenuhi oleh sarana bawa tersebut. *Sprint* pertama direncanakan berdasarkan prioritas kebutuhan yang paling mendesak, seperti mengembangkan kompartemen khusus untuk mengorganisir peralatan dan bahan pelengkap selama bazar.

1.2 Tahap *Define (Design Thinking)* dan *Daily Scrum (Agile Methodology)*

Setelah tahap *empathize*, selanjutnya masuk pada tahap *define*. Di tahap ini, data hasil wawancara dan observasi akan dianalisis untuk didefinisikan masalah apa yang ditemui oleh pelaku UMKM Salad Buah Dago.



Gambar 2. Meja produksi (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Hasil analisis menunjukkan bahwa peralatan dan bahan pelengkap yang dibawa ke lokasi bazar cukup banyak, dan sarana bawa yang digunakan saat ini tidak memadai karena tidak memiliki sekat pembatas antar barang. Hal ini menyebabkan barang-barang menjadi berantakan, menghambat operasional, dan tampilan yang kurang estetik.

Kemudian selama proses *daily scrum*, peninjauan kemajuan harian dalam pengerjaan yang telah direncanakan dalam *sprint* dilakukan agar memastikan semua tugas berjalan sesuai jadwal. Kemudian selanjutnya penulis akan fokus pada pembuatan solusi dari persoalan yang telah didefinisikan. Dari sini, penulis melihat adanya potensi untuk merancang produk yang lebih efisien yaitu merancang sarana bawa yang sesuai, dengan mengembangkan kompartemen dan struktur yang sesuai dengan kebutuhan yang diidentifikasi.

1.3 Tahap *Ideate (Design Thinking)* dan *Sprint Review (Agile Methodology)*

Selanjutnya, melakukan ideasi dengan menghasilkan berbagai konsep dan solusi kreatif untuk mengatasi persoalan yang dihadapi oleh UMKM Salad Buah Dago. Solusi yang dapat dirancang adalah sebuah sarana bawa dengan kompartemen khusus. Setelah mengumpulkan data mengenai barang-barang yang dibawa saat bazar, maka selanjutnya dilakukan penelitian terhadap beberapa aspek sebagai pertimbangan sebelum masuk ke tahap *prototype* desain sarana bawa. Aspek yang perlu dipertimbangkan, adalah:

1. Aspek material

Material yang dipilih adalah material yang tahan terhadap air, mengingat aktivitas produksi yang melibatkan pemotongan buah dan es. Pertimbangan ini penting agar sarana bawa tidak membasahi peralatan di dalamnya jika terkena air. Dalam perancangan ini, penulis mempertimbangkan dua jenis kain yaitu kain taslan dan kain cordura. Karakteristik kain cordura yaitu serat kain rapat, bahan kain tebal, tidak menerawang, anti air, bahan bersifat panas, dan tekstur kain kasar.[12] Sedangkan kain taslan mempunyai karakteristik kedap air, anti noda dan jamur dan cepat kering.[13] Diantara kedua jenis kain ini, kain taslan milky memiliki lebih banyak variasi warna dibandingkan kain cordura dan juga variasi warna kain taslan milky dinilai sesuai dengan warna identitas *brand* Salad Buah Dago. Maka pada perancangan ini, kain taslan milky dipilih untuk menjadi material utama karena karakteristik dan warnanya yang sesuai dengan kriteria. Kemudian untuk bahan pelapis dalam, kain urex dipilih karena karakteristiknya yang juga anti air dan memang diperuntukkan untuk pelapis tas bagian dalam. Sarana bawa ini memakai *polyfoam* berukuran 8mm sebagai rangka struktur agar dapat diposisikan berdiri tegak.

2. Aspek warna

Pemilihan warna pada perancangan sarana bawa ini berdasarkan warna-warna yang dipakai oleh *brand* Salad Buah Dago.



Gambar 3. Warna identitas brand (sumber: Instagram/saladbuahdago)

Seperti yang terdapat pada gambar 3, warna-warna yang digunakan dominan adalah warna oranye, kuning dan hijau. Oleh karena itu, ketiga warna ini akan diterapkan pada perancangan sarana bawa.

3. Jenis sarana bawa

Tas selempang	
<i>Duffel bag</i>	
Tas punggung / <i>backpack</i>	

Gambar 4. Jenis sarana bawa (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sarana bawa yang akan dirancang pada penelitian ini adalah sarana dengan jenis *duffel bag*. *Duffel bag* atau tas *duffel* adalah tas yang berukuran besar *duffel bag* *popular* biasa digunakan para atlet membawa perlengkapannya. Karena sangat memudahkan saat bepergian maka *duffel bag* ini pun pada akhirnya digunakan oleh awam sebagai tas untuk bepergian.[14] Pertimbangan ini dipilih karena beberapa alasan utama. *Duffel bag* dibawa dengan cara dijinjing menggunakan tangan. Sarana bawa jenis ini dirancang agar mudah dibawa dengan tangan, sehingga memudahkan pelaku UMKM untuk membawa alat dan bahan pelengkap salad buah ke lokasi bazar tanpa kesulitan. Selain itu, jenis *duffel bag* juga dapat dilengkapi dengan kompartemen khusus yang disesuaikan dengan ukuran dan jenis alat serta bahan yang dibawa. Dengan adanya sekat pembagi, barang-barang dapat disusun dengan rapi dan setiap *item* mudah diakses saat dibutuhkan. Dengan pertimbangan tersebut, desain sarana bawa dengan jenis *duffel bag* diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pelaku UMKM salad buah di bazar.

4. Aspek ergonomi dan antropometri

Aspek antropometri perlu diperhatikan demi kenyamanan dan keselamatan pengguna. Pada perancangan ini, sarana yang akan dirancang adalah sarana bawa dengan jenis *duffel bag* yang penggunaannya dijinjing dengan tangan sehingga ukuran sarana bawa perlu dipertimbangkan. Menurut data antropometri, tinggi genggam tangan pada posisi relaks ke bawah yakni 60 cm. [15] Maka desain sarana bawa bagi pelaku UMKM salad buah akan dirancang dengan ketinggian total kurang lebih 60 cm. Kemudian untuk memudahkan pengguna dalam mengambil atau menyimpan barang tanpa perlu memegang tas, penggunaan *polyfoam* 8mm pada badan tas dapat memberikan kestabilan dan membuat tas berdiri tegak.

5. Konfigurasi

a. Analisis barang bawaan

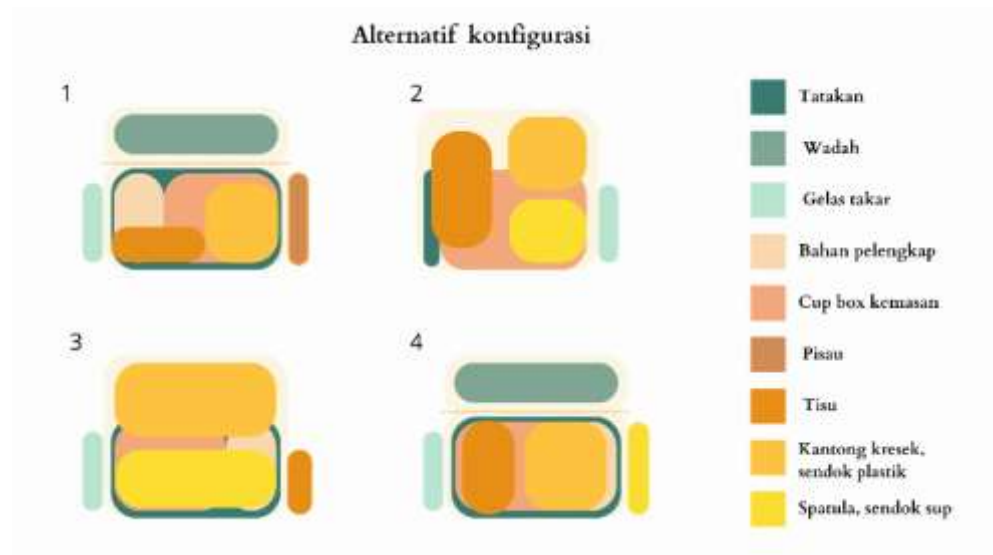
Frekuensi penggunaan peralatan berdasarkan wawancara dengan *user* adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Analisis barang bawaan (Sumber: Dokumentasi pribadi)

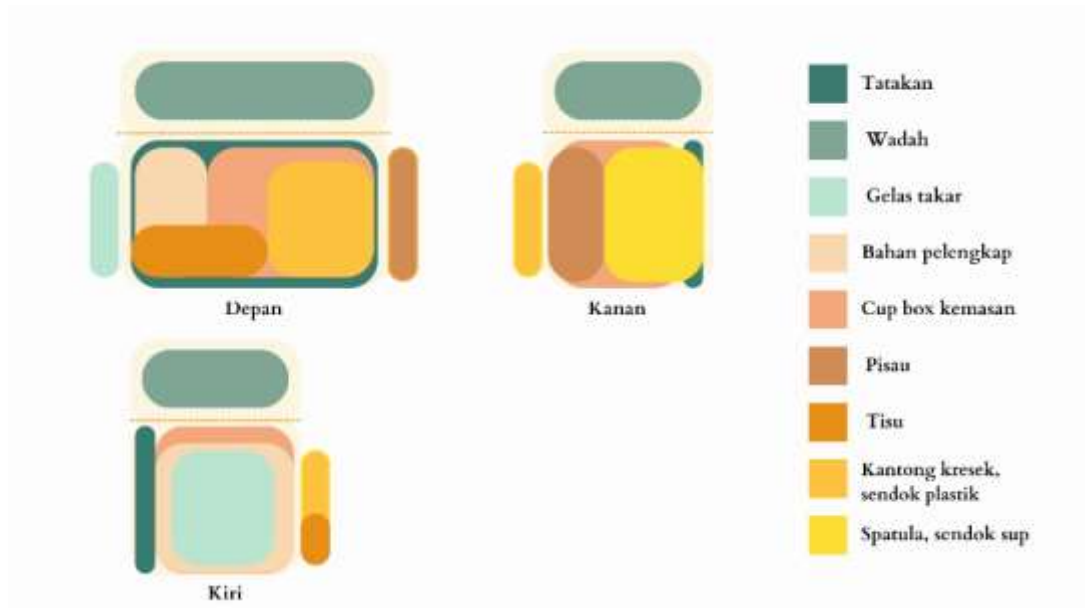
b. Konfigurasi

Berdasarkan hasil analisis barang bawaan, maka dapat dihasilkan beberapa alternatif konfigurasi sarana bawa sebagai berikut:



Gambar 6. Alternatif konfigurasi (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Alternatif konfigurasi yang pertama dinilai sesuai dengan analisis barang bawaan dan juga dapat memaksimalkan fungsi sarana bawa.



Gambar 7. Konfigurasi terpilih (Sumber: Dokumentasi pribadi)

6. Sketsa Alternatif Desain





Gambar 8. Sketsa alternatif desain (Sumber: Dokumentasi pribadi)

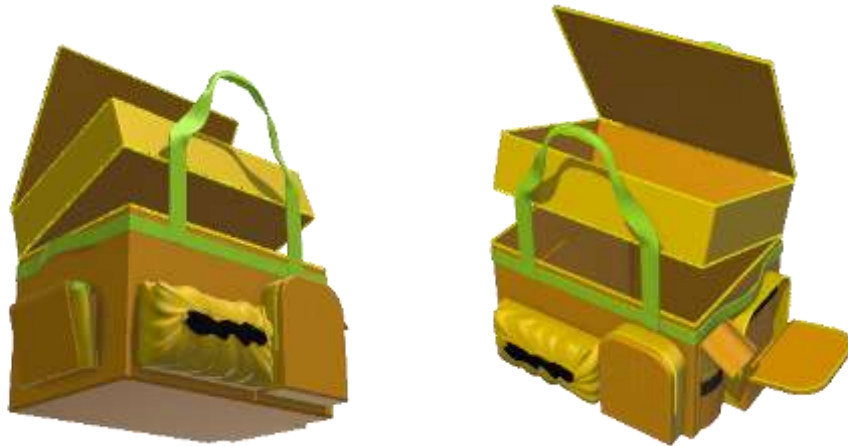
Konsep desain yang dihasilkan kemudian dikaji melalui *sprint review*. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa desain tersebut inovatif dan sesuai dengan kebutuhan UMKM Salad Buah Dago. Sebelum melanjutkan ke tahap pembuatan prototipe, studi model dari tiga desain yang terpilih dibuat untuk mengevaluasi desain sarana bawa. Harapannya, desain yang terpilih dapat menjadi solusi kreatif serta fungsional bagi UMKM Salad Buah Dago.



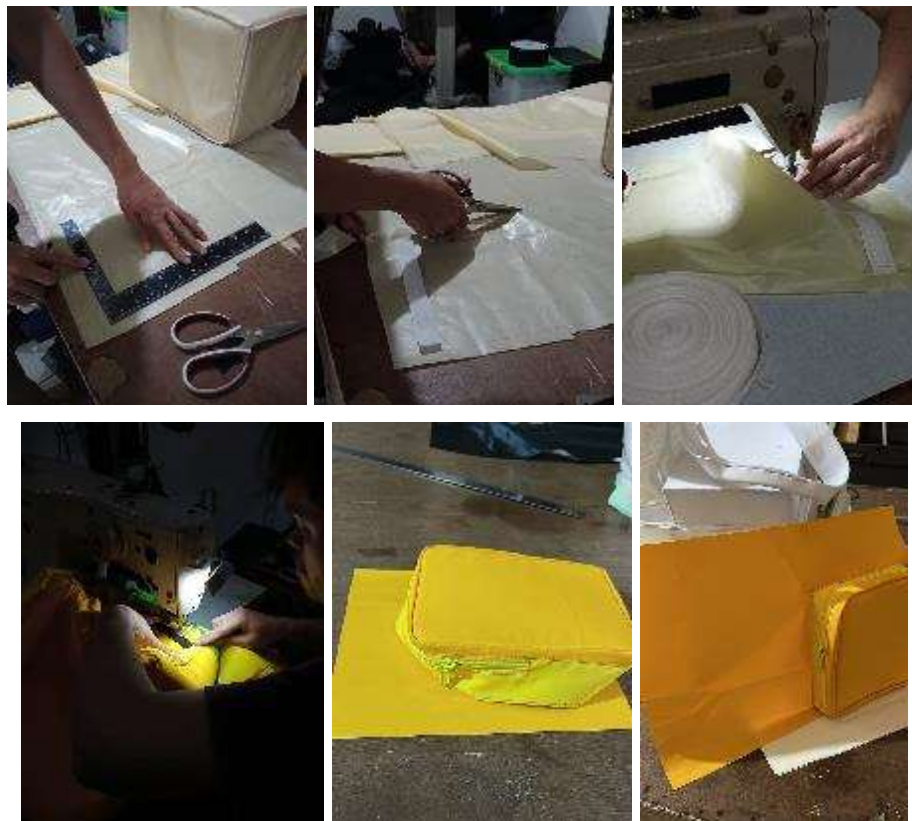
Gambar 9. Studi model (Sumber: Dokumentasi pribadi)

1.4 Tahap *Prototype (Design thinking)* dan *Continuous Integration (Agile Methodology)*

Tahap *prototype* adalah langkah penting dalam proses produksi sarana bawa, di mana ide konsep yang telah dihasilkan sebelumnya diwujudkan dalam bentuk nyata. Prototipe yang dihasilkan akan diuji secara berkala, dan setiap iterasi akan memperbaiki aspek-aspek yang memerlukan penyempurnaan berdasarkan umpan balik dari pengujian sebelumnya. Berikut ini adalah final desain yang terpilih untuk dilanjutkan ke tahap *prototype*.



Gambar 10. 3D modelling final design (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 11. Proses produksi (Sumber: Dokumentasi pribadi)

1.5 Tahap Pengujian (*Design Thinking*) dan *Retrospective (Agile Methodology)*

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah tahap pengujian produk. Prototipe akan diuji oleh UMKM Salad Buah Dago untuk mendapatkan umpan balik dan sebagai sarana evaluasi produk. Berdasarkan umpan balik ini, selanjutnya *retrospective* dilakukan untuk mengidentifikasi keberhasilan dan area yang memerlukan perbaikan, serta

merefleksikan proses yang telah dijalani untuk meningkatkan efisiensi pada iterasi berikutnya.



Gambar 12. Pengujian Produk (Sumber: Dokumentasi pribadi)

4. Kesimpulan

Sarana bawa yang dihasilkan dalam penelitian ini mampu memenuhi berbagai kebutuhan operasional dan logistik pelaku UMKM Salad Buah Dago, serta mempermudah mereka dalam membawa alat dan bahan pelengkap salad buah saat bazar. Kebaruan pada sarana bawa ini terlihat dari konfigurasi kompartemen yang dirancang khusus untuk menyesuaikan dengan peralatan dan bahan yang dibawa. Dengan menggabungkan *design thinking* dan *agile methodology*, penelitian ini tidak hanya menciptakan solusi sesuai berdasarkan kebutuhan pengguna, tetapi juga memastikan bahwa produk dikembangkan secara iteratif, responsif, dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan. Pendekatan ini menghasilkan produk yang lebih relevan, inovatif, dan diharapkan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan operasional serta kesuksesan bisnis UMKM Salad Buah Dago.



Gambar 13. Prototype produk (Sumber: Dokumentasi pribadi)

5. Referensi

- [1] T. Sudartono dkk., *Kewirausahaan UMKM di Era Digital*. Kabupaten Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- [2] P. K. A. Sanjaya dan I. P. Nuratama, *TATA KELOLA MANAJEMEN & KEUANGAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH*. CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG, 2021.
- [3] A. Supriyanto, "Pelatihan Digital Marketing pada UMKM Uliq Food di Kecamatan Bae Kabupaten Kudus," *J. Community Serv. Empower. JCSE*, vol. 3, no. 1, hlm. 38–46, Apr 2022, doi: 10.32639/jcse.v3i1.80.
- [4] R. Setiyani, R. D. Lestari, dan R. N. Sydiq, "Persepsi dan Minat Masyarakat Terhadap Konsumsi Salad Buah Public Perception and Interest in Fruit Salad Consumption," 2022.
- [5] I. Nazaruddin, R. Mahmud, Y. Umara, N. I. Heni, dan D. W. Dewani, "Pelatihan Pembuatan Salad Buah Keju Sebagai Program Usaha Ekonomi Masyarakat Menengah ke Bawah," *J. Pengabd. Masy. Indones.*, vol. 1, no. 6, hlm. 329–333, Mei 2021, doi: 10.52436/1.jpmi.64.
- [6] B. Menoreh dan S. Setiawan, "Pengaruh Unsur Military Terhadap Desain Fashion Kalangan Muda di Indonesia," *J. Desain Indones.*, hlm. 1–10, Mar 2021, doi: 10.52265/jdi.v3i1.42.
- [7] E. A. Risti, "IMPLEMENTASI PENGOLAHAN SISTEM PENJUALAN FURNITURE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : FURNITURE JATI SUNGU BANDAR LAMPUNG)," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 4, hlm. 435–445, Feb 2023, doi: 10.33365/jatika.v3i4.2448.

- [8] J. Ginanjar dan I. Sukoco, “PENERAPAN DESIGN THINKING PADA SAYURBOX,” *JURISMA J. Ris. Bisnis Manaj.*, vol. 12, no. 1, hlm. 70–83, Apr 2022, doi: 10.34010/jurisma.v12i1.5078.
- [9] N. A. Fadhilah dan E. S. Putra, “Perancangan Tas Rajut Untuk Fasilitas Nail Artist,” vol. 01, no. 01, 2023.
- [10] N. Lutfiani, E. P. Harahap, dan Q. Aini, “Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrumban,” vol. 5, 2020.
- [11] U. Ependi, “Implementasi Model Scrum pada Sistem Informasi Seleksi Masuk Mahasiswa Politeknik Pariwisata Palembang,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, hlm. 49–55, Jan 2018, doi: 10.30591/jpit.v3i1.640.
- [12] A. R. Delia dan A. Nefo, “Desain Produk Handbag dari Limbah Kain Cordura (upcycling fashion) Melalui Pendekatan Eksplorasi Material,” vol. 05.
- [13] Y. C. Pandary, “PENGEMBANGAN PRODUK TAS RANSEL MULTIFUNGSI DETACHABLE 4 IN 1,” *Univ. Din.*, 2022.
- [14] P. R. Sinaga dan R. Dewi, “KREASI TAS ULOS DALAM MENINGKATKAN MINAT REMAJA TERHADAP TENUNAN TRADISIONAL DI ERA GLOBALISASI,” vol. 2, 2022.
- [15] E. F. Suprpto, “ANALISIS ERGONOMI TERHADAP REDESAIN TAS PERLENGKAPAN INSTRUKTUR JILBAB UNTUK KOMUNITAS HIJAB MODERN,” *J. Kreat. Desain Prod. Ind. Dan Arsit.*, vol. 3, no. 1, hlm. 6, Okt 2020, doi: 10.46964/jkdpia.v3i1.94.