

Pengaruh Desain Interior Terhadap Minat Pengunjung Di Restoran *The Garden* Pantai Indah Kapuk

Juliana¹, Agatha Nirmala², Felicia³

¹Fakultas Pariwisata, Universitas Pelita Harapan
e-mail: juliana.stpph@uph.edu

²Fakultas Pariwisata, Universitas Pelita Harapan
e-mail: agatha_suherli@yahoo.co.id

³Fakultas Pariwisata, Universitas Pelita Harapan
e-mail: feliciasusanto98@ymail.com

Cara Sitasi: Juliana, Agatha N, Felicia (2020), Pengaruh Desain Interior Terhadap Minat Pengunjung Di Restoran *The Garden* Pantai Indah Kapuk 20 (1), 28-34. Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>

Abstrak. Lingkungan yang mampu membentuk rasa lapar dan meningkatkan nafsu makan pada diri manusia sangat mutlak diperlukan dalam desain interior sebuah restoran. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, sebuah restoran tidak hanya semata-mata menjual rasa masakan tapi juga menjual suasana yang nyaman bagi para konsumen. Daya tarik di sebuah restoran dapat dibentuk dengan berbagai cara seperti desain interior ataupun desain eksterior restoran. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pengaruh positif dan signifikan desain interior terhadap minat pengunjung. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling. Sampel pada penelitian ini adalah 130 responden yang menjadi konsumen yang mengunjungi *The Garden* Pantai Indah Kapuk. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan regresi untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap dependen. Berdasarkan hasil analisis terdapat pengaruh positif dan signifikan antara desain interior terhadap minat pengunjung restoran *The Garden* Pantai Indah Kapuk. Artinya semakin baik desain interior dimata konsumen akan meningkatkan minat pengunjung dalam mengunjungi restoran ini.

Kata Kunci: Minat pengunjung, Desain interior.

PENDAHULUAN

Sektor wisata di Indonesia saat ini dinilai efektif peranannya dalam menambah devisa negara. Hal tersebut tidak terlepas dari perkembangan kebutuhan pariwisata, tidak hanya di Indonesia, namun di seluruh dunia. Pertumbuhan kebutuhan manusia akan pariwisata menyebabkan sektor ini dinilai mempunyai prospek yang besar di masa yang akan datang. Sektor pariwisata mampu menghidupkan ekonomi masyarakat di sekitarnya, pariwisata juga diposisikan sebagai sarana penting dalam rangka memperkenalkan budaya dan keindahan alam daerah terkait.

Banyak negara di dunia menganggap pariwisata sebagai *invisible export* atas barang dan jasa pelayanan kepariwisataan yang dapat memperkuat neraca pemasukan. Pariwisata merupakan sumber pendapatan yang dapat terus diperbaharui dan diremajakan, bentuk peremajaan daerah wisata ini dapat berupa renovasi, dan perawatan secara teratur, oleh sebab itu maka pariwisata merupakan investasi yang penting pada

sektor non migas bagi Indonesia. Pariwisata yang merupakan investasi ekonomi masa depan akan secara otomatis mempermudah perputaran barang dan jasa pelayanan di tempat wisata. Lebih jauh lagi pariwisata akan meningkatkan stabilitas ekonomi nasional, namun tentu saja keberhasilan dalam pengembangan pariwisata seperti di atas akan mampu dirasakan apabila faktor faktor pendukungnya telah dipersiapkan dengan baik (Rachmad, 2017).

Restoran merupakan salah satu ruang publik dengan beragam aktivitas didalamnya. Maka dari itu para pemilik restoran berusaha untuk dapat menghadirkan suasana ruang yang nyaman bagi pengunjung, salah satunya adalah desain dan tata letak sarana duduk didalamnya. Sarana duduk yang terdapat didalam restoran dikonfigurasi atau di tata dalam beberapa jenis pola hingga membentuk sebuah tata letak furnitur sesuai dengan tema restoran. Beragam jenis tata letak yang ditampilkan dapat mempengaruhi preferensi pengunjung dalam memilih sarana duduk yang diinginkan untuk memperoleh kenyamanan. Kenyamanan yang dimaksud dapat berupa kenyamanan fisik jika dilihat

dari jenis atau desain, dimensi, material, dan warna yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Sementara untuk kenyamanan psikologis dapat berupa tata letak atau posisi duduk pengunjung yang dapat mendukung aktivitas pengunjung, seperti letak sarana duduk yang dekat area service memiliki preferensi lebih rendah daripada letak sarana duduk yang berada di tengah ruang dengan kemudahan akses dan pelayanan *service* dari restoran (Izzati, 2017).

Daya tarik di sebuah restoran dapat dibentuk dengan berbagai cara seperti desain interior ataupun desain eksterior restoran. Sistem pencahayaan merupakan salah satu poin yang terdapat di dalam desain interior. Di dalam dunia arsitektur, pencahayaan adalah salah satu elemen yang penting karena tanpa pencahayaan, arsitektur itu sendiri tidak dapat dilihat dan dinikmati. Pencahayaan pada arsitektur memiliki fungsi untuk memenuhi kebutuhan ruang akan cahaya dan juga dapat menambah nilai estetika di ruangan tersebut. Pencahayaan yang dirancang dengan baik dapat menciptakan suasana ruangan yang dapat memainkan perasaan psikologis dari orang yang berada di dalamnya.

Dalam konteks pusat perbelanjaan, "area yang paling sering dikunjungi adalah area peristirahatan seperti *food court*, restoran, atau *cafe*. Hal tersebut dapat terjadi karena siapapun dapat secara bebas bersantai dan melepas lelah sembari menikmati hidangan yang disediakan. Fasilitas restoran atau area makan pun lebih terasa akrab dan memiliki pelayanan yang lebih baik dibanding dengan area pertokoan atau area publik lainnya. Pengunjung pun dapat duduk berlama-lama tanpa perlu khawatir teritorialnya terganggu. Kenyataan di atas menunjukkan perlunya kesesuaian desain yang diterapkan antara area vital pada ruang publik dengan gaya hidup pengunjungnya. Kesesuaian tersebut penting untuk diperhatikan guna menciptakan suasana yang benar-benar nyaman bagi pengunjung. Tak hanya hal tersebut, elemen desain yang terdapat pada area vital dalam hal ini area makan sebisa mungkin dapat menciptakan kesan tersendiri bagi pengunjung.

Ruang lingkup yang menjadi permasalahan yaitu pada jaman sekarang ini mengkonsumsi makanan bukan lagi hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan, namun lebih dijadikan gaya hidup."Bila dibandingkan dengan masa beberapa dekade yang lalu, bersantai sehari-hari cenderung dilakukan di rumah dimana makanan yang disajikan hasil masak sendiri. Pada masa kini, dengan kesibukan luar biasa masing-masing para anggota keluarga, acara makan kerap dilakukan sendiri sendiri dan jarang dilakukan di rumah. Hal tersebut memang telah menjadi fenomena gaya hidup di era teknologi yang serba maju saat ini. Bersantai di restoran juga menjadi ajang untuk berkumpul dan bersosialisasi. Acara-acara reuni, pertemuan dan bahkan sekedar berkumpul

dengan kolega juga sering diadakan di restoran pada jam-jam santai siang dan malam. Waktu yang dibutuhkan untuk berada di area tersebut juga sangat lama. Situasi lingkungan yang diterapkan tentunya harus menunjang kenyamanan pengunjung. karena itu dibangun fasilitas pendukung di luar kepentingan kuliner, seperti fasilitas sarana duduk seperti *sofa*, *hotspot* atau internet *wireless*, sirkulasi udara yang nyaman, dll. Hal itu semata-mata diimplementasikan dalam desain guna menjaga pengunjung agar betah dan dapat *relax* menikmati suasana sekitar.

Aspek desain dan fisik dapat menciptakan suasana dan presentasi visual dari ruang komersial yang akan mempengaruhi pengunjung dan keputusan pengunjung dalam membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Aspek desain dan fisik interior terdiri dari beberapa macam aspek seperti bentuk desain, penggunaan material, dimensi ruang, kebisingan di dalam ruangan, dan lain - lain. Pencahayaan adalah salah satu dari aspek desain dan fisik interior yang dapat mempengaruhi suasana dan mood sehingga dapat menimbulkan minat pengunjung dalam membeli dan membentuk pengalaman secara umum (Sunaryo, 2015).

Selain suasana lingkungan dan kesan tersendiri sebuah restoran, dengan isu yang berkembang saat ini, yaitu peningkatan suhu bumi yang sangat drastis akibat pembangunan yang tidak memperhatikan ekologi serta pemanfaatan bahan yang berlebihan, sangat baik diterapkan *sustainable design* yang memperhatikan dampak terhadap lingkungan kedepannya pada desain sebuah restoran, mengingat merupakan ruang publik dengan skala besar dengan pemanfaatan banyak hal terutama material yang berasal dari alam (Soekresno, 2016). Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu: Apakah desain interior berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengunjung?

Adapun batasan masalah pada penelitian ini terdapat pada objek penelitian nya restoran *The Garden* Pantai Indah Kapuk, Subjek penelitiannya seluruh konsumen yang pernah mengunjungi restoran *The Garden* Pantai Indah Kapuk, variabel penelitian yang digunakan hanya variabel desain interior sebagai variabel x (variabel bebas/independen) dan minat pengunjung sebagai variabel y (variabel terikat/dependen).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh desain interior terhadap minat pengunjung.

Restoran

Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan. Pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan maupun minum. Restoran ada yang berlokasi dalam suatu hotel, kantor maupun pabrik, dan banyak juga yang berdiri sendiri

di luar bangunan itu. Tujuan operasi restoran adalah untuk mencari untung sebagaimana tercantum dalam definisi Vanco Christian. Selain bertujuan bisnis atau mencari untung, membuat puas para tamu pun merupakan tujuan operasi restoran yang utama. Di dalam bisnis ini terjadi semacam barter antara pembeli dengan penjual; dalam hal ini antara produk jasa dengan uang. Barter ini tidak akan berjalan mulus kalau petugas yang akan menangani pelayanan tidak seleksi secara cermat, dididik dan dilatih dengan baik, diajar berkomunikasi serta dikoordinasikan dengan teliti serta dipersiapkan dengan kesungguhan hati (Zahra, 2015).

Desain Interior

Desain interior adalah perencanaan tentang layout dan desain di dalam ruangan dan bertujuan untuk membuat manusia pemakai aktivitas ruangan dapat beraktivitas dalam ruangan tersebut secara nyaman dan efektif (Dodsworth, 2009). Desain interior adalah ilmu yang mempelajari perancangan suatu karya seni yang ada di dalam suatu bangunan dan digunakan untuk memecahkan masalah manusia. Salah satu bidang studi keilmuan yang didasarkan pada ilmu desain, bidang keilmuan ini bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun nonfisik. Sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada didalamnya menjadi lebih baik. Perancangan interior meliputi bidang arsitektur yang melingkupi bagian dalam suatu bangunan.

Minat Pengunjung

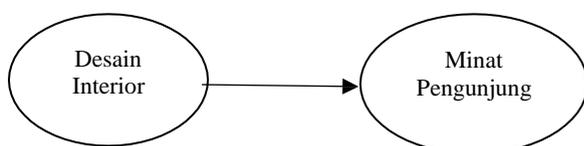
Minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan. Minat adalah suatu perpaduan keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai prestasi dalam suatu pekerjaan, jabatan, atau karir. Tidak akan mungkin orang yang tidak berminat terhadap suatu pekerjaan dapat menyelesaikan pekerjaan tersebut dengan baik. Minat dapat diartikan sebagai rasa senang atau tidak senang dalam menghadapi suatu objek (Tampubolon, 2014).

Perumusan Hipotesis

H1: Desain interior berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengunjung

Rerangka Konseptual

Berdasarkan hipotesis di atas maka dapat dibuat rerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 1. Rerangka Konseptual
Sumber: Lee (2017) dan Hartiatin (2016)

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam menganalisis data yang diperoleh, sehingga data dalam bentuk angka dapat dilakukan pengolahan dengan metode statistik melalui program SPSS. Populasi mengacu pada seluruh kelompok orang, peristiwa atau hal-hal yang menarik yang diinginkan peneliti untuk diselidiki. Kelompok orang, peristiwa atau hal-hal yang menarik ini nantinya akan menjadi bahan untuk menarik kesimpulan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini merujuk pada konsumen yang mengunjungi The Garden Pantai Indah Kapuk. Dari populasi yang sudah ada, peneliti mengambil sebagian untuk dijadikan sampel. Sampel adalah sebagian dari populasi yang terdiri dari beberapa anggota yang telah dipilih. Ukuran sampel dalam penelitian harus memiliki jumlah sampel minimum sepuluh kali jumlah pertanyaan yang dianalisis. Pada kuesioner penelitian ini terdapat 13 pertanyaan, dengan demikian minimum jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 130 responden (Sekaran dan Bougie, 2016).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling. Teknik *simple random sampling* memungkinkan setiap unit sampling sebagai unsur populasi memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel. Penulis menggunakan teknik *simple random sampling* karena yang menjadi populasi dalam penelitian ini tidak terlalu besar.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa metode, yaitu: (Sekaran dan Bougie, 2016)

1. Kuesioner (*questionnaire*)

Kuesioner merupakan sebuah pengumpulan data dengan menggunakan sebuah pertanyaan yang sudah tersusun dan nanti hasil jawaban responden tersebut merupakan hasil dari wawancara.

2. Observasi

Observasi merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menggambarkan sebuah individu secara sistematis dan non sistematis.

3. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mendapatkan data-data sekunder. Pada penelitian ini, tinjauan pustaka dilakukan menggunakan sumber buku, jurnal dan lain-lain.

Dalam skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan

negatif. Untuk mengukur variabel diatas digunakan skala likert sebanyak enam tingkat sebagai berikut :

- 1 = STS (Sangat Tidak Setuju)
- 2 = TS (Tidak Setuju)
- 3 = ATS (Agak tidak setuju)
- 4 = AS (Agak Setuju)
- 5 = S (Setuju)
- 6= SS (Sangat Setuju)

Metode Analisis Data

Uji Validitas

Uji Validitas adalah uji tentang seberapa baik suatu instrumen yang dikembangkan mengukur konsep tertentu yang ingin diukur.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah uji bagaimana instrumen pengukuran secara konsisten mengukur apapun konsep yang sedang diukur

Analisis Regresi Linier

Analisis regresi linier adalah teknik multivariat yang sering kali digunakan dalam penelitian bisnis. Poin awal dari analisis regresi berganda, tentu saja adalah model konseptual yang sudah dibuat oleh peneliti pada tahap sebelumnya dari proses penelitian. Analisis regresi linier memberikan *mean* penilaian secara objektif pada tingkat dan ciri-ciri hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat: koefisien regresi secara relatif menunjukkan pentingnya setiap variabel bebas dalam prediksi variabel terikat. Model persamaan regresi yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X + e$$

Y = Minat pengunjung

α = Konstanta

β_1 = Koefisien regresi

X = Desain interior

e = error

Uji t

Uji t dapat juga dilakukan dengan membandingkan hasil thitung dan ttabel dengan signifikansi level 0,05 ($\alpha=5\%$). Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis tersebut antara lain:

- a. H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $a > 5\%$. Hal tersebut berarti variabel independen secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap variabel dependen atau model regresi tidak signifikan
- b. H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $a < 5\%$. Hal tersebut berarti variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen atau model regresi signifikan

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah model regresi, variabel independen dan variabel dependen memiliki distribusi normal. Cara untuk menguji normalitas adalah dengan uji Kolmogorov-

Smirnov. Jika nilai Kolmogorov-Smirnov memiliki tingkat signifikan diatas $\alpha = 0,05$ berarti suatu variabel dikatakan berdistribusi normal (Sekaran dan Bougie, 2016).

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antara independen. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat nilai tolerance dan nilai variance inflation factor (VIF) dengan kriteria sebagai berikut : (Sekaran dan Bougie, 2016)

- a) Jika nilai tolerance $> 0,1$ atau nilai VIF < 10 , berarti tidak terjadi multikolinearitas
- b) Jika nilai tolerance $< 0,1$ atau nilai VIF > 10 , berarti terjadi multikolinearitas

Analisis R-Square (R^2)

Nilai *R-square* (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan variabel-variabel independen dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi berkisar antara nol (0) dan satu (1). Sementara itu R adalah koefisien korelasi majemuk yang mengukur tingkat hubungan antara variabel dependen (Y) dengan semua variabel independen yang menjelaskan secara bersama-sama dan nilainya selalu positif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia responden, dan jumlah kunjungan yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden

Keterangan	Jumlah (orang)	%
Laki-laki	26	20%
Perempuan	104	80%
TOTAL:	130	100%

Sumber: Data Primer diolah (2019)

Berdasarkan pada tabel tersebut diketahui bahwa responden pada penelitian mayoritas berjenis kelamin perempuan berjumlah 104 orang (80%) dan sisanya 26 orang atau (20%) adalah laki-laki.

Tabel 2. Usia Responden

Keterangan	Jumlah (orang)	%
<20 tahun	8	6,2%
20-30 tahun	52	40%
30-40 tahun	11	8,5%
>40 tahun	59	45,4%
TOTAL:	130	100%

Sumber: Data Primer diolah (2019)

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa responden yang berusia <20 tahun berjumlah 8 orang (6,2%), yang berusia 20-30 tahun berjumlah 52 orang (40%), dan yang berusia antara 30-40 tahun ada 11 orang

(8,5%) serta yang berusia >40 tahun berjumlah 59 orang (45,4%).

Tabel 3. Jumlah Kunjungan Responden

Jumlah Kunjungan	Jumlah (Orang)	%
1-2 kali	111	85,4%
3-4 kali	19	14,6%
Total	130	100%

Sumber: Hasil Olahan Data (2019)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa responden menjawab jumlah kunjungan 1-2 kali ada 111 orang (85,4%), dan yang menjawab 3-4 kali ada 19 orang (14,6%).

2. Hasil Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang ingin diukur. Untuk pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Pengujian pertama untuk uji validitas dilakukan untuk menguji variabel Desain interior:

Tabel 4. Hasil Pengujian Desain Interior

Indikator	r hitung		Keterangan
	Item	Total	
DI1	0,774	0,172	Valid
DI2	0,824	0,172	Valid
DI3	0,811	0,172	Valid
DI4	0,787	0,172	Valid
DI5	0,822	0,172	Valid
DI6	0,825	0,172	Valid
DI7	0,779	0,172	Valid
DI8	0,793	0,172	Valid
DI9	0,773	0,172	Valid

Sumber: Data Primer diolah (2019)

Dilihat dari tabel 4.4.diketahui bahwa nilai r hitung > r tabel sehingga semua item pertanyaan untuk variabel Desain interior ini dapat dikatakan valid. Kemudian berikutnya adalah hasil pengujian validitas untuk variabel Minat Pengunjung:

Tabel 5. Hasil Pengujian Minat Pengunjung

Indikator	r hitung		Keterangan
	Item	Total	
MP1	0,895	0,172	Valid
MP2	0,925	0,172	Valid
MP3	0,941	0,172	Valid
MP4	0,813	0,172	Valid

Sumber: Data Primer diolah (2019)

Dilihat dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai r hitung > r tabel sehingga semua item pertanyaan untuk variabel minat pengunjung adalah valid. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil dari kuesioner ini dapat dipercaya atau reliabel. Berikut ini adalah hasilnya:

Tabel 6. Hasil Pengujian Reliabilitas Penelitian

Pertanyaan	Cronbach Alpha	Keterangan
Desain Interior	0,949	Reliabel
Minat Pengunjung	0,956	Reliabel

Sumber: Data Primer diolah (2019)

Dilihat dari tabel 6. dapat diketahui bahwa untuk masing-masing variabel pada penelitian ini memiliki nilai yang lebih besar daripada 0,6 sehingga dikatakan reliabel.

3. Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model	R	Adjusted R	Std. Error of the
	Square	Square	Estimate
1	,817 ^a	,668	,665

Sumber: Data Primer yang Diolah (2019)

Berdasarkan pada tabel tersebut diketahui bahwa R Square sebesar 0,665 yang artinya variabel independen dapat memengaruhi variabel dependen sebesar 66,5% dan sisanya sebesar 33,5% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

4. Uji Normalitas

Tabel 8. Hasil Pengujian Normalitas

			Unstand ardzied Residual
N			130
Normal Parameters ^{a,b}			,0165957
Mean			1,3764893
Std. Deviation			5
Most Extreme Differences	Absolute		,065
	Positive		,065
	Negative		-,048
Test Statistic			,065
Asymp. Sig. (2-tailed)			,200 ^{c,d}

Sumber: Data Primer yang Diolah (2019)

Dilihat dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. untuk unstandardized residual Komogorov Smirnov pada penelitian ini adalah 0,200 > 0,05 sehingga dapat dikatakan data pada penelitian ini normal. Artinya distribusi data pada penelitian ini normal.

5. Uji Multikolinearitas

Sedangkan untuk hasil pengujian multikolinearitas dilakukan dengan melihat pada angka VIF dan Tolerance, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1	(Constant)	
	DesainInterior	1,000
		1,000

Sumber: Data Primer yang Diolah (2019)

Dilihat dari tabel 9, nilai untuk Tolerance > 0,1 dan VIF < 10. Jadi dapat dikatakan bahwa data pada penelitian ini bebas dari multikolinearitas. Artinya tidak ada korelasi antara variabel independen pada penelitian ini.

6. Uji t

Tabel 10 Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
	B	Std. Error	Beta	
1 (Constant)	2,069	1,050		1,971
Desain Interior	,440	,027	0,817	16,031

Sumber: Data Primer yang Diolah (2019)

Hipotesis pada penelitian ini adalah desain interior berpengaruh terhadap minat pengunjung. Berdasarkan pada tabel tersebut diperoleh nilai t-hitung 16.031 > t-tabel (1.96) untuk variabel desain interior. Artinya desain interior berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengunjung. Jadi hipotesis diterima.

Pembahasan

Berdasarkan pada tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi t untuk variabel desain interior sebesar 0,000 yang nilainya < 0,05 dengan nilai koefisien 0,440. Artinya desain interior berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengunjung. Jadi hipotesis pertama diterima.

Desain interior adalah perencanaan tentang layout dan desain di dalam ruangan dan bertujuan untuk membuat manusia pemakai aktivitas ruangan dapat beraktivitas dalam ruangan tersebut secara nyaman dan efektif. Minat pengunjung didefinisikan sebagai ketertarikan seseorang konsumen terhadap suatu produk/jasa dan mengunjungi lokasi untuk mengkonsumsi atau membelinya.

Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Kirima (2017), Azzuhri, M & Tanjung (2017), Lee (2017), dan Hartiatin (2016) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara desain interior terhadap minat pengunjung. Semakin baik desain interior maka akan meningkatkan minat pengunjung.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara desain interior terhadap minat pengunjung restoran *The Garden* Pantai Indah Kapuk. Artinya semakin baik desain interior dimata konsumen akan meningkatkan minat pengunjung dalam mengunjungi restoran ini.

REFERENSI

Rachmad, T. H. (2017). Peran Strategis Masyarakat Sadar Wisata Dalam Meningkatkan Ekonomi Kreatif Pariwisata Di Desa Tlontoraja Pamekasan. *Jurnal Membangun Infrastruktur*.

Izzati, W. A., Maharani, Y., dan Wiyancoko, D. (2017). Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk Terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe. *Jurnal Desain Interior*, 2(1).

Sunaryo, B. (2015). *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Yogyakarta: Gava Media.

Soekresno. (2016). *Manajemen Food & Beverage Service Hotel*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Zahra, M. (2015). *Penerapan Sistem Pelayanan Food & Beverages pada Praktikum Tata Hidang sebagai Kesiapan Tenaga Pramusaji*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Dodsworth, S. (2009). A Simulation Application For Visitor Circulation In Exhibition Environments. *Thesis Bilkent University*.

Kugler, C. (2015). *Interior Design Considerations and Developing the Brief Principal*. Sydney. America.

Tampubolon. (2014). *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca*. Bandung: Angkasa.

Ahmadi, A. (2014). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sekaran, U. dan R. B. (2016). *Research Methods for Business*. In *Edisi Ketujuh*. United Kingdom: John Wiley & Sons.

Azzuhri, M & Andre, D. T. (2017). Interior Design At Coffee Shop As A Factor Influencing Customer Retention And Mediating Role Of Perceived Customer Satisfaction. *Journal of Entrepreneur and Entrepreneurship*, 6(2).

Hartiatin, Febi., Sumule, Marsia., Fachruddin, S. (2016). Analisis Desain Interior Ruang Baca pada Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Daerah Kabupaten Konawe dalam Mengembangkan Minat Baca Anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 1(2).

Kirima, K. R., Makopondo, R., And Mutungi, M. (2017). Effect of Externail Hotel Design Features on Customers Attraction and Retention. *International Academic Journal of Human Resource and Business Administration*, 2(3), 282–289.

Lee, S., Alzoubi, H, and Kim, S. (2017). *The Effect of Interior Design Elements and Lighting Layouts on Prospective Occupants'*

Perceptions of Amenity and Efficiency in Living Rooms. 9(7), 1119.

PROFIL PENULIS

Juliana lahir di kota Pematangsiantar, Sumatera Utara, adalah Dosen Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan Jakarta, Menyelesaikan pendidikan Strata 2 di STIE IT&B Medan, mempunyai kompetensi penelitian bidang Manajemen dan Kepariwisata

Agatha Nirmala lahir di kota Jakarta, adalah mahasiswa Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan Tahun 2016 Program Studi Pengelolaan Perhotelan memiliki kompetensi di bidang Front Office

Felicia lahir di Kota Jakarta, adalah mahasiswa Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan tahun 2016 Program Studi Pengelolaan Perhotelan memiliki kompetensi di bidang Food and Beverage Management :
<https://nasional.kompas.com/read/2018/03/12/07353601/pencemaran-nama-baik-kejahatan-siber-yang-paling-banyak-ditangani-polisi?page=all>. Tanggal 12 Maret 2018

Machsun, R., & Halida, A. N. (2018). Waspada *Cybercrime* dan Informasi Hoax pada Media Sosial Facebook. *Khizanah Al Hikmah*, 6 No.2, 98-111.

Medistiara, Y. (2017). Selama 2017 Polri Tangani 3.325 Kasus Ujaran Kebencian. Diambil dari :<https://news.detik.com/berita/d-3790973/selama-2017-polri-tangani-3325-kasus-ujaran-kebencian>. Tanggal 29 Desember 2017.

Movanita, A. N. (2018). *Pencemaran Nama Baik, Kejahatan Siber yang Paling Banyak Ditangani Polisi*. Diambil dari :
<https://nasional.kompas.com/read/2018/03/12/07353601/pencemaran-nama-baik-kejahatan-siber-yang-paling-banyak-ditangani-polisi?page=all>. Tanggal 12 Maret 2018.

Puntoadi, D. (2011). Menciptakan Penjualan melalui *Social Media*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Purnama, H. (2011). Media Sosial di Era Pemasaran 3.0. *Corporate and Marketing Communication*. Jakarta.

Rastati, R. (2016). Bentuk Perundangan Siber di Media Sosial dan Pencegahannya Bagi Korban dan Pelaku. *Sosioteknologi*, 15 No.2, 169-185.

Romelteamedia. (2014). Media Sosial: Pengertian, Karakteristik, dan Jenis. Diambil dari :<https://www.romelteamedia.com/2014/04/media-sosial-pengertian-karakteristik.html?m=0>. Tanggal 14 April 2014.

Widodo. (2013). *Memerangi Cybercrime (Karakteristik, Motivasi, dan Strategi Penanganannya dalam Prespektif Kriminologi)*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.

PROFIL PENULIS

Juliana lahir di kota Pematangsiantar, Sumatera Utara, adalah Dosen Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan Jakarta, Menyelesaikan pendidikan Strata 2 di STIE IT&B Medan, mempunyai kompetensi penelitian bidang Manajemen dan Kepariwisata

Agatha Nirmala lahir di kota Jakarta, adalah mahasiswa Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan Tahun 2016 Program Studi Pengelolaan Perhotelan memiliki kompetensi di bidang Front Office

Felicia lahir di Kota Jakarta, adalah mahasiswa Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan tahun 2016 Program Studi Pengelolaan Perhotelan memiliki kompetensi di bidang Food and Beverage Management