

Analisa Peran Desain Interior Dalam Menunjang Minat Pengunjung Untuk *Revisit* Kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya

Felicia Monica¹, Lintu Tulistyantoro², Hendy Mulyono³

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
feliciamonica14@gmail.com¹, lintut@petra.ac.id², hendymulyono3101@gmail.com³

Abstrak

Pertumbuhan bisnis kafe yang pesat di kota besar seperti Surabaya menjadikan kafe sebagai sarana gaya hidup masyarakat di jaman sekarang yang cenderung lebih suka menghabiskan waktunya di luar rumah. Tidak hanya sebagai tempat untuk makan, kafe juga menjadi target masyarakat untuk menghabiskan waktunya bekerja maupun meeting secara langsung, terutama di era pandemi yang membuat sebagian masyarakat work from home. Terdapat tiga permasalahan yang akan dibahas yaitu apakah desain ruang dan tata letak interior dapat berpengaruh terhadap minat pengunjung untuk revisit kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya, apakah kenyamanan interior dapat berpengaruh terhadap minat pengunjung untuk revisit kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya, dan Bagaimana peran desain interior yang dapat menghasilkan pengaruh positif pada minat pengunjung untuk revisit kafe. Metode yang digunakan adalah dengan analisa statistik deskriptif dan analisa statistik inferensial dari data kuesioner yang telah diisi oleh 109 responden dan diolah. Penelitian ini akan menghasilkan hasil yang membuktikan bahwa desain interior memiliki peran dalam menunjang minat pengunjung untuk revisit kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya dari hitungan statistik dan juga cara mengatur desain interior yang dapat menarik minat pengunjung untuk revisit kafe.

Kata kunci: desain interior, minat pengunjung, *revisit* kafe

Abstract

The rapid growth of the cafe business in a big city like Surabaya makes cafes a means of lifestyle for people today who tend to prefer to spend their time outside the home. Not only as a place to eat, cafes are also a target for people to spend their time working and meeting directly, especially in the era of the pandemic, which makes some people work from home. There are three issues that will be discussed, namely whether space design and interior layout can affect the interest of visitors to revisit the "Redback" and "Common Grounds" cafes in Surabaya, whether interior comfort can affect the interest of visitors to revisit the "Redback" and "Common Grounds" cafes in Surabaya, and how the role of interior design that can produce a positive influence on the interest of visitors to revisit cafes. The method used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis from questionnaire data that has been filled out by 109 respondents and processed. This study will produce results that prove that interior design has a role in supporting visitor interest in revising the "Redback" and "Common Grounds" Surabaya from statistical calculations and also how to arrange interior design that can attract visitors to visit cafes.

Keywords: interior design, visitors' interest, *revisit* cafe

Pendahuluan

Di era jaman sekarang terutama di kota besar seperti Surabaya, pendirian kafe maupun restoran menjadi salah satu permintaan pasar yang meningkat. Banyak orang meluangkan waktunya di kafe untuk berbagai keperluan, seperti berkumpul, bersantai, mengerjakan tugas, maupun sekedar menghabiskan waktu. Seringkali mereka menghabiskan waktu berjam-jam berada disana. Oleh karena itu, konsumen tentunya mengharapkan dapat menghabiskan waktu di tempat yang nyaman dan memberikan fasilitas yang menunjang.

Dalam era new normal, banyak yang tetap memilih untuk meluangkan waktu di luar rumah untuk mencari sensasi baru. Beberapa kafe malah menjadi kurang menarik saat mereka merubah desain kafe untuk mengikuti protokol kesehatan sehingga kehilangan pengunjung. Tantangan yang harus dihadapi selanjutnya adalah bagaimana desainer dapat menghasilkan sebuah desain yang menonjol dan berbeda dari kafe-kafe yang sudah ada, dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan juga desain yang unik agar pengunjung kafe tertarik untuk kembali ke kafe tersebut. Berdasarkan pengalaman beberapa orang yang hobi mengunjungi kafe, mereka lebih melihat desain dan kenyamanan yang mereka rasakan saat menghabiskan waktu disana daripada kualitas makanannya. Penerapan desain yang sustainable agar desain aman bagi lingkungan dan sekitarnya, dengan cara meminimalkan penggunaan listrik dan lebih banyak memanfaatkan sumber alami dari lingkungan.

Desain dalam kafe yang akan menjadi daya pikat utama saat konsumen hendak mengunjungi karena pengguna melihat secara visual terlebih dahulu. Setelah menarik perhatian konsumen untuk datang mengunjungi, hal yang harus diperhatikan selanjutnya adalah kenyamanan tempat yang akan digunakan oleh pengguna agar mereka dapat menggunakan dalam jangka waktu yang lama, seperti kenyamanan tempat duduk, suasana, dan atmosfer yang dirasakan, hingga menumbuhkan minat konsumen untuk datang kembali ke kafe tersebut.

Budaya masyarakat di jaman modern kebanyakan menghabiskan waktu di kafe, dengan berbagai tujuan seperti bekerja tugas, mencari suasana baru, atau hanya sekedar berkumpul dengan teman ataupun kerabat. Oleh karena itu, terdapat suatu kafe di Surabaya bagian barat yang baru saja dibuka pada tahun 2021, yaitu kafe *Common Grounds*. Sebuah *coffee shop* yang dibangun di tengah perumahan elit Graha Famili ini tidak pernah sepi, bahkan hingga pengunjung harus *waiting list*. Kafe dengan pemandangan dari *outdoor* menghadap ke lapangan golf ini menyediakan menu yang beragam, mulai dari pastry hingga *western food*. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada peranan desain interior pada kafe tersebut yang mempengaruhi pengunjung hingga dapat *revisit* kafe.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah apakah desain ruang dan tata letak interior berpengaruh terhadap minat pengunjung untuk *revisit* kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya; Apakah kenyamanan interior berpengaruh terhadap minat pengunjung untuk *revisit* kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya; dan Bagaimana peran desain interior yang dapat menghasilkan pengaruh positif pada minat pengunjung untuk *revisit* kafe. Adapun Batasan masalah pada penelitian ini terdapat pada objek penelitian kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya dengan subjek penelitian seluruh pengunjung yang pernah mengunjungi kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya lebih dari satu kali. Variabel penelitian yang digunakan adalah variabel desain interior sebagai variabel x (variabel bebas/independen) dan minat pengunjung untuk *revisit* sebagai variabel y (variabel terikat/dependen). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh desain interior terhadap minat pengunjung untuk *revisit* kafe dan mengetahui peran desain interior yang dapat menghasilkan pengaruh positif pada minat pengunjung untuk *revisit* kafe.

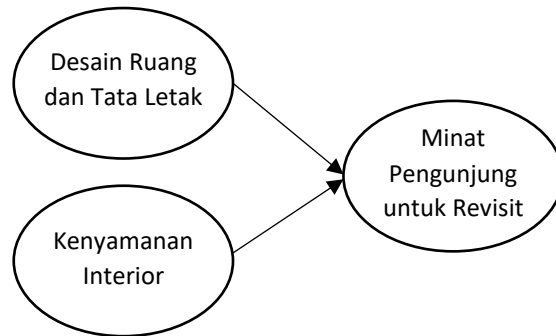
Perumusan Hipotesis

H1: Desain Ruang dan Tata Letak Interior berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit* kafe *Redback* dan *Common Grounds*.

H2: Kenyamanan Interior berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit* kafe *Redback* dan *Common Grounds*.

Kerangka Konseptual

Berdasarkan hipotesis di atas, maka dapat dibuat kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Konseptual (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Metode

Pada penelitian ini, jenis penelitian menurut jenis data yang dilakukan adalah jenis penelitian dengan metode kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menekankan analisisnya dengan data numerikal (angka) dan kemudian diolah dengan metode statistika. Pendekatan ini pada dasarnya dilakukan dengan penelitian pengujian hipotesis dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas, yang kemudian diperoleh signifikansi hubungan variabel yang diteliti. Data yang didapatkan akan diolah dengan metode statistik melalui perhitungan PLS-SEM (*Partial Least Square- Structural Equation Modeling*) dengan menggunakan program SmartPLS.

Populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian sehingga dapat menjadi sumber data penelitian (Bungin, Burhan, 2006). Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah pengunjung kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya yang pernah mengunjungi lebih dari satu kali. Metode dari sampel untuk penelitian ini adalah menggunakan *Non-Probability Sampling* kategori *Purposive Sampling*, dimana setiap unsur yang terdapat dalam populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel, probabilitas anggota tertentu untuk terpilih tidak diketahui, penetapan responden untuk dijadikan sampel berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Kriteria dari populasi yang dimaksud adalah: a) Responden sudah pernah berkunjung ke kafe *Redback* dan *Common Grounds* lebih dari satu kali dan b) Responden berkunjung lebih dari satu kali ke kafe *Redback* dan *Common Grounds* karena desain interior, bukan dari faktor lain (menu, *service*, dan lain-lain).

Data yang dikumpulkan melalui proses pengumpulan data primer dan data sekunder untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti atau menguji hipotesis yang dirumuskan. Data-data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Data Sekunder (Penelitian Kepustakaan)

Landasan awal penelitian ini dengan adanya pembuatan analisis pada teori melalui literatur-literatur yang didapatkan. Data yang didapatkan berupa dokumen terkait yang dibutuhkan peneliti dari orang lain. Pada penelitian ini, data kepustakaan yang digunakan adalah kumpulan literatur dari jurnal ilmiah, tesis, dan buku literatur yang dijadikan acuan sebagai teori untuk meneliti variabel penelitian.

2. Data Primer (Penelitian Lapangan)

Jenis penelitian menurut metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan penelitian survei (*survey research*) atau kuisisioner, yang merupakan penelitian yang tidak melakukan perubahan terhadap variabel-variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, data primer yang digunakan peneliti berupa data dokumentasi fisik yang didapatkan di lapangan pada objek (*Redback* dan *Common Grounds*) dan metode survei yang telah diisi oleh 109 responden melalui media *google form* secara *online* untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

Skala pengukuran instrument penelitian yang digunakan menggunakan Skala Likert, yang merupakan skala untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek. Berdasarkan pertanyaan kuisisioner pada penelitian ini, penilaian pada pernyataan positifnya adalah sebagai berikut:

Sangat Setuju	= 5
Setuju	= 4
Netral	= 3
Tidak Setuju	= 2
Sangat Tidak Setuju	= 1

Metode Analisis Data

Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk menguji apakah penelitian yang disusun sudah akurat. Validitas dapat dilakukan melalui poin-poin pertanyaan yang kemudian membentuk suatu dimensi tertentu untuk mewakili sebuah kelompok. Variabel akan dinyatakan valid jika tingkat signifikansi korelasi $> 0,5$, dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor dari setiap pernyataan dengan skor setiap variabelnya.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk menguji konsistensi jawaban Responden dari pertanyaan yang digunakan. Metode analisis ini menggunakan metode Alpha. Analisa ini dilakukan secara berulang-ulang untuk menghasilkan data yang sama. Variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,70$ (Ghozali, 2006) dan dinyatakan bahwa indikator tersebut reliabilitasnya tinggi. Syarat instrument dapat dikatakan reliabel jika:

- Nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$
- Nilai *Cronbach Alpha* memiliki nilai yang positif

Analisis R-Square (R^2)

Mengukur seberapa jauh kemampuan variabel independen dalam menerangkan variasi variabel dependen, ditunjukkan oleh besarnya R^2 antara 0 dan 1. R adalah koefisien korelasi majemuk untuk mengukur tingkat hubungan antara variabel dependen dengan variabel independent yang menjelaskan secara bersama-sama dan nilainya selalu positif.

Uji Signifikansi

Uji signifikansi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen. Nilai signifikansi pada Uji T terbagi menjadi 3:

Tingkat Signifikan = 10% adalah 1,65

Tingkat Signifikan = 5% adalah 1,96

Tingkat Signifikan = 1% adalah 2,58

Penelitian ini menggunakan nilai signifikan sebesar 1,96 dengan tingkat signifikansi 5% sesuai dengan penulisan Ghozali dan Latan (Ghozali & Latan, 2015).

Pembahasan

1. Karakteristik Responden

Berikut ini merupakan gambaran karakteristik dan jawaban responden yang meliputi jenis kelamin, usia, profesi, dan domisili, yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Jenis Kelamin Responden (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Persentase
Pria	56	51.4%
Wanita	53	48.6%
Jumlah	109	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa Responden dengan jenis kelamin pria memiliki jumlah yang lebih banyak yaitu 56 Responden (51.4%) sedangkan Responden dengan jenis kelamin Wanita memiliki jumlah yang lebih sedikit yaitu 53 Responden (35.7%).

Tabel 2 Usia Responden (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Usia	Jumlah (orang)	Persentase
<11 tahun	0	0%
12-27 tahun	83	76.1%
28-41 tahun	6	5.5%
42-57 tahun	20	18.3%
>57 tahun	0	0%
Jumlah	109	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa usia Responden didominasi oleh Responden Generasi Z yang berusia antara 12-27 tahun dengan jumlah Responden 83 orang (76.1%), disusul oleh Generasi X yang berusia antara 42-57 tahun dengan jumlah Responden 20 orang (18.3%), ketiga oleh Responden Generasi Y yang berusia antara 28-41 tahun dengan jumlah Responden 6 orang (5.5%), sedangkan tidak ada Responden untuk Generasi Alpha dan Baby Boomers.

Tabel 3 Profesi Responden (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Profesi	Jumlah (orang)	Persentase
Pelajar/Mahasiswa	65	59.6%
Bekerja	39	35.8%
Ibu Rumah Tangga	5	4.6%
Jumlah	109	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa mayoritas Responden merupakan pelajar atau mahasiswa dengan jumlah 65 orang (59.6%), yang kedua merupakan Responden yang berprofesi sebagai pekerja dengan jumlah 39 orang (35.8%), dan yang paling sedikit adalah Responden sebagai ibu rumah tangga dengan jumlah 5 orang (4.6%).

Tabel 4 Domisili Responden (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Domisili	Jumlah (orang)	Persentase
Surabaya	96	88.1%
Luar Surabaya	13	11.9%
Jumlah	109	100%

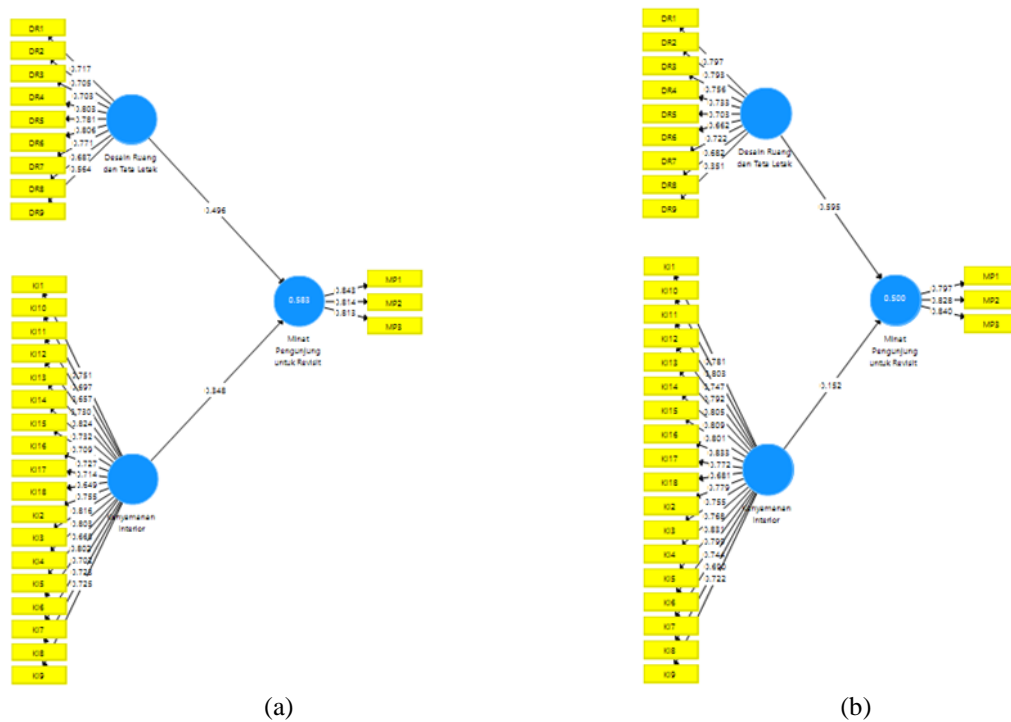
Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa Responden yang berdomisili di Surabaya memiliki jumlah yang lebih banyak yaitu 96 Responden (88.1%) sedangkan Responden yang berdomisili di luar Surabaya memiliki jumlah yang lebih sedikit yaitu 13 Responden (11.9%).

Tabel 5 Frekuensi Responden Berkunjung (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Objek	Frekuensi	Jumlah (orang)	Persentase
Redback	>1x seminggu	5	5.4%
	1-2 minggu sekali	8	8.6%
	3-4 minggu sekali	13	14%
	>sebulan sekali	67	72%
	Jumlah	93	100%
Common Grounds	>1x seminggu	1	1.6%
	1-2 minggu sekali	12	19.4%
	3-4 minggu sekali	8	12.9%
	>sebulan sekali	41	66.1%
	Jumlah	62	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa Responden yang berkunjung ke kafe *Redback* kurang dari satu kali sebulan memiliki jumlah yang lebih banyak yaitu 67 Responden (72%), kemudian diikuti oleh Responden yang berkunjung 3-4 minggu sekali dengan jumlah 13 orang (14%), lalu Responden yang berkunjung 1-2 minggu sekali dengan jumlah 8 orang (8.6%), dan yang terakhir Responden yang berkunjung lebih dari satu kali seminggu dengan jumlah 5 orang (5.4%).

Sedangkan Responden yang berkunjung ke kafe *Common Grounds* kurang dari satu kali sebulan memiliki jumlah yang lebih banyak yaitu 41 Responden (66.1%), kemudian diikuti oleh Responden yang berkunjung 1-2 minggu sekali dengan jumlah 12 orang (19.4%), lalu Responden yang berkunjung 3-4 minggu sekali dengan jumlah 8 orang (12.9%), dan yang terakhir Responden yang berkunjung lebih dari satu kali seminggu dengan jumlah 1 orang (1.6%).



Gambar 2 (a) Model Pengukuran PLS objek *Redback* pada Aplikasi SmartPLS
 (b) Model Pengukuran PLS objek *Common Grounds* pada Aplikasi SmartPLS
 (Sumber: Hasil Olah Smart-PLS, 2022)

2. Hasil Uji Validitas

Uji validitas konvergen ditentukan dari nilai masing-masing *outer loading* dari indikator yang mengukur variabel. Kriteria yang harus dipenuhi untuk uji validitas konvergen adalah jika nilai *outer loading* > 0.5 (Shafer, 2015).

Tabel 6 Uji Validitas Kafe *Redback* (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Variabel	Label	<i>Outer Loading</i>	Keterangan
Desain Ruang dan Tata Letak Interior	DR1	0.717	Valid
	DR2	0.705	Valid
	DR3	0.703	Valid
	DR4	0.803	Valid
	DR5	0.781	Valid
	DR6	0.806	Valid
	DR7	0.771	Valid
	DR8	0.687	Valid
Kenyamanan Interior	KI1	0.564	Valid
	KI2	0.751	Valid
	KI3	0.755	Valid
	KI4	0.816	Valid
	KI5	0.803	Valid
	KI6	0.665	Valid
	KI7	0.802	Valid
	KI8	0.702	Valid
	KI9	0.723	Valid
	KI10	0.725	Valid

	KI11	0.697	Valid
	KI12	0.657	Valid
	KI13	0.730	Valid
	KI14	0.824	Valid
	KI15	0.732	Valid
	KI16	0.709	Valid
	KI17	0.727	Valid
	KI18	0.714	Valid
Minat Pengunjung untuk <i>Revisit</i>	MP1	0.649	Valid
	MP2	0.843	Valid
	MP3	0.814	Valid

Berdasarkan hasil pada tabel 6, dapat dilihat bahwa indikator yang mengukur variabel Desain Ruang dan Tata Letak Interior (DR1, DR2, DR3, DR4, DR5, DR6, DR7, DR8); variabel Kenyamanan Interior (KI1, KI2, KI3, KI4, KI5, KI6, KI7, KI8, KI9, KI10, KI11, KI12, KI13, KI14, KI15, KI16, KI17, KI18); serta variabel Minat Pengunjung untuk Revisit (MP1, MP2, MP3) memiliki nilai outer loading lebih dari 0.5, sehingga seluruh data dikatakan valid.

Tabel 7 Uji Validitas Kafe *Common Grounds* (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Variabel	Label	Outer Loading	Keterangan
Desain Ruang dan Tata Letak Interior	DR1	0.797	Valid
	DR2	0.793	Valid
	DR3	0.756	Valid
	DR4	0.733	Valid
	DR5	0.703	Valid
	DR6	0.662	Valid
	DR7	0.722	Valid
	DR8	0.682	Valid
Kenyamanan Interior	KI1	0.781	Valid
	KI2	0.779	Valid
	KI3	0.755	Valid
	KI4	0.768	Valid
	KI5	0.831	Valid
	KI6	0.799	Valid
	KI7	0.744	Valid
	KI8	0.690	Valid
	KI9	0.722	Valid
	KI10	0.803	Valid
	KI11	0.747	Valid
	KI12	0.792	Valid
	KI13	0.805	Valid
	KI14	0.809	Valid
	KI15	0.801	Valid
	KI16	0.833	Valid
	KI17	0.772	Valid
	KI18	0.681	Valid
Minat Pengunjung untuk <i>Revisit</i>	MP1	0.797	Valid
	MP2	0.828	Valid
	MP3	0.840	Valid

Berdasarkan hasil pada tabel 7, dapat dilihat bahwa indikator yang mengukur variabel Desain Ruang dan Tata Letak Interior (DR1, DR2, DR3, DR4, DR5, DR6, DR7, DR8); variabel Kenyamanan Interior (KI1, KI2, KI3, KI4, KI5, KI6, KI7, KI8, KI9, KI10, KI11, KI12, KI13, KI14, KI15, KI16, KI17, KI18); serta variabel Minat Pengunjung untuk *Revisit* (MP1, MP2, MP3) memiliki nilai *outer loading* lebih dari 0.5, sehingga seluruh data dikatakan valid.

3. Hasil Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas, data akan dianalisa untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Suatu variabel dapat dikatakan memiliki nilai reliabilitas yang baik jika nilai dari *composite reliability* dan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0.7 (Sarwono & Narimawati, 2015). *Composite Reliability* adalah kelompok indikator yang mengukur sebuah variabel memiliki reliabilitas komposit yang baik berdasarkan data *composite reliability*, sedangkan *Cronbach's Alpha* adalah kelompok indikator yang mengukur sebuah variabel memiliki reliabilitas komposit yang baik berdasarkan nilai koefisien alpha (Solimun, Achmad, Adji. R. F, Nurjannah., 2017)

Tabel 7 Uji Reliabilitas (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Objek	Variabel	Composite Reliability	Cronbach's Alpha	Keterangan
Redback	Desain Ruang dan Tata Letak Interior	0.910	0.890	Reliabel
	Kenyamanan Interior	0.954	0.950	Reliabel
	Minat Pengunjung untuk <i>Revisit</i>	0.863	0.767	Reliabel
Common Grounds	Desain Ruang dan Tata Letak Interior	0.903	0.882	Reliabel
	Kenyamanan Interior	0.964	0.962	Reliabel
	Minat Pengunjung untuk <i>Revisit</i>	0.861	0.767	Reliabel

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa setiap variabel penelitian memiliki nilai *Composite Reliability* dan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0.7. Hal ini dapat dikatakan bahwa setiap variabel penelitian reliabel dan dapat digunakan untuk alat ukur dalam pengujian statistik.

4. Hasil Uji Multikolinearitas

Menurut Ghozali (2006), uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui adanya korelasi antar variabel bebas atau variabel independent. Kolinearitas atau interkorelasi dapat dilihat melalui nilai *inner VIF* pada perhitungan SmartPLS. Nilai pada *inner VIF* yang kurang dari 5 dapat dikatakan tidak terdapat masalah multikolinearitas.

Tabel 8 Uji Multikolinearitas (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Objek		MP	Keterangan
Redback	DR	1.638	Bebas Multikolinearitas
	KI	1.638	Bebas Multikolinearitas
Common Grounds	DR	1.854	Bebas Multikolinearitas
	KI	1.854	Bebas Multikolinearitas

Berdasarkan hasil tabel diatas, membuktikan bahwa uji multikolinearitas dari nilai *inner* VIF pada variabel Desain Ruang dan Tata Letak Interior, Kenyamanan Interior, dan Minat Pengunjung memiliki nilai kurang dari 5, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada indikator variabel bebas multikolinearitas, atau tidak ada hubungan antar variabel independen.

5. Hasil Uji R-Square (R^2) atau Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk menentukan atau memprediksi seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Jika nilai mendekati 1, maka variabel independen dapat memberikan informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen. Sedangkan jika semakin mendekati 0, maka kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen cukup terbatas.

Tabel 9 Uji Koefisien Determinasi (Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

	Nilai R^2	Kategori
MP Redback	0.592	Moderat
MP Common Grounds	0.530	Moderat

Berdasarkan hasil pada tabel 9, dihasilkan nilai R^2 untuk objek *Redback*, variabel Minat Pengunjung untuk Revisit memiliki nilai 0.592. Hal ini berarti minat pengunjung untuk revisit yang terpengaruh dari desain interior sebesar 59,2% sedangkan 40,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar desain interior.

Sedangkan untuk objek *Common Grounds*, variabel Minat Pengunjung untuk *Revisit* memiliki nilai 0.530, yang berarti minat pengunjung untuk *revisit* yang terpengaruh dari desain interior sebesar 53,0% sedangkan 47% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar desain interior.

6. Hasil Uji Signifikansi

Uji signifikansi yang digunakan pada evaluasi model structural PLS-SEM dilihat menggunakan metode *bootstrapping*. Nilai signifikansi pada uji T terbagi menjadi 3, yaitu tingkat signifikansi 10% adalah 1,65; tingkat signifikansi 5% adalah 1,96; dan tingkat signifikansi 1% adalah 2,58. Pada uji ini, digunakan tingkat signifikansi 5% sebesar 1,96 (Ghozali & Latan, 2015). Berikut merupakan hasil *output* dari SmartPLS.

Objek		Path Coefficients	T Statistic	P-Value	Keterangan
Redback	DR -> MP	0.496	3.185	0.002	H1 diterima
	KI -> MP	0.348	2.722	0.007	H2 diterima
Common Grounds	DR -> MP	0.595	2.865	0.005	H1 diterima
	KI -> MP	0.552	2.943	0.008	H2 diterima

1. Variabel Desain Ruang dan Tata Letak Interior pada objek *Redback* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit* karena memiliki nilai T Statistic lebih dari 1,96 dan nilai P-Value kurang dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa hipotesa H1 “Desain ruang dan tata letak interior berpengaruh secara signifikan terhadap minat pengunjung untuk *revisit* kafe” pada objek *Redback* dinyatakan diterima.
2. Variabel Kenyamanan Interior pada objek *Redback* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit* karena memiliki nilai T Statistic lebih dari 1,96 dan nilai P-Value kurang dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa hipotesa H2 “Kenyamanan interior berpengaruh secara signifikan terhadap minat pengunjung untuk *revisit* kafe” pada objek *Redback* dinyatakan diterima.

3. Variabel Desain Ruang dan Tata Letak Interior pada objek *Common Grounds* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit* karena memiliki nilai T Statistic lebih dari 1,96 dan nilai P-Value kurang dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa hipotesa H1 “Desain ruang dan tata letak interior berpengaruh secara signifikan terhadap minat pengunjung untuk *revisit* kafe” pada objek *Common Grounds* dinyatakan diterima.
4. Variabel Kenyamanan Interior pada objek *Common Grounds* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit* karena memiliki nilai T Statistic lebih dari 1,96 dan nilai P-Value kurang dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa hipotesa H2 “Kenyamanan interior berpengaruh secara signifikan terhadap minat pengunjung untuk *revisit* kafe” pada objek *Common Grounds* dinyatakan diterima.

A. Pengaruh Desain Ruang dan Tata Letak Interior dengan Minat Pengunjung untuk *Revisit* Kafe

Pada hasil pengolahan data melalui PLS, Desain Ruang dan Tata Letak Interior berpengaruh secara signifikan terhadap minat pengunjung untuk *revisit* kafe “Redback” yang diperoleh dari nilai T hitung atau T statistik, yaitu 3,185; dimana nilai ini lebih dari 1,96. Hipotesa yang diterapkan dalam variabel ini juga dapat diterima berdasarkan nilai P-Value yang didapatkan yaitu 0,002; nilai P dapat diterima jika kurang dari 0,05. Nilai dari koefisien jalur yang dikeluarkan memiliki nilai positif (mendekati angka 1) yaitu 0,496.

Hasil pengolahan data untuk objek “Common Grounds” juga memberikan hasil pada Desain Ruang dan Tata Letak Interior berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit* kafe “Redback” yang diperoleh dari nilai T hitung atau T statistik, yaitu 2,865; dimana nilai ini lebih dari 1,96. Selain itu, hipotesa yang diterapkan dalam variabel ini dapat diterima karena berdasarkan nilai P-Value kurang dari 0,05, nilai yang didapatkan yaitu 0,005. Nilai dari koefisien jalur yang dikeluarkan memiliki nilai positif (mendekati angka 1) yaitu 0,595.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Juliana, et al. (Juliana & Felicia, 2020) yang menyatakan bahwa desain interior berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat pengunjung, dimana semakin baik desain interior maka semakin meningkat minat pengunjung dalam mengunjungi.

B. Pengaruh Kenyamanan Interior dengan Minat Pengunjung untuk *Revisit* Kafe

Hasil pengolahan data pada pengaruh Kenyamanan Interior memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit* kafe “Redback”, yang dibuktikan melalui hasil T hitung atau T statistik lebih dari 1,96, yaitu 2,722 dan juga nilai P-Value kurang dari 0,05, nilai yang didapatkan yaitu 0,007. Nilai koefisien jalur yang dikeluarkan memiliki nilai positif (mendekati angka 1) yaitu 0,348.

Sedangkan untuk hasil pengolahan data PLS pada objek “Common Grounds”, variabel Kenyamanan Interior juga berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit*. Hal ini diperoleh dari hasil T hitung atau T statistik lebih dari 1,96, yaitu 2,943 dan juga nilai P-Value kurang dari 0,05, nilai yang didapatkan yaitu 0,008. Nilai koefisien jalur yang dikeluarkan memiliki nilai positif (mendekati angka 1) yaitu 0,552.

Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian dari (Sarasuci, 2018) yang memberikan hasil penelitian dari analisisnya yaitu elemen *general interior* memiliki pengaruh terhadap minat kunjung ulang konsumen. Aspek *general interior* yang dimaksud adalah warna, lantai, dinding, pencahayaan, aroma, suara/musik, perabotan, suhu udara, dan kebersihan, dimana aspek-aspek tersebut sesuai dengan kenyamanan interior.

C. Peran Desain Interior yang Berpengaruh Positif pada Minat Pengunjung untuk *Revisit* Kafe

- Suasana kafe (atmosfer) yang mendukung, seperti aroma dan latar belakang suara agar kondisi kafe yang tenang dapat meningkatkan produktivitas pengunjunnya.
- Sirkulasi udara yang nyaman sehingga udara terasa sehat, ruangan tidak terasa panas dan sejuk walaupun berada di area *outdoor*.
- Gaya desain yang memikat perhatian, tidak terlalu tertutup dengan banyak memainkan kaca daripada dinding polos. Tata letak ruangan yang rapi.
- Memiliki 2 area terpisah, yaitu *indoor* dan *outdoor*. Bagian *outdoor* memiliki daya tarik tersendiri didukung dengan adanya pemandangan. Sedangkan bagian *indoor* didesain agar tetap nyaman untuk digunakan sebagai kegiatan formal seperti *meeting*.
- Sirkulasi untuk pergerakan yang luas agar kafe tidak terkesan sesak dan penuh. Penggunaan dan peletakan perabot secukupnya walaupun ukuran kafe tidak terlalu luas tetap nyaman untuk pergerakan pengguna didalamnya.
- Interior yang cozy dengan perabot tempat duduk yang nyaman digunakan dalam jangka waktu yang lama, ukuran yang sesuai dengan bentuk tubuh manusia, dan juga kokoh.
- Pencahayaan yang cukup, tidak terlalu terang maupun terlalu redup sehingga pengunjung dapat merasa nyaman berada di dalam kafe.
- Penghawaan buatan yang sesuai dengan kebutuhan, tidak terlalu dingin namun tidak terlalu panas. Pada bagian *outdoor* jika penghawaan alami dari angin kurang, ditambahkan penghawaan buatan seperti kipas angin ataupun *portable AC*.
- Petunjuk ruangan atau *signage* yang jelas dan informatif untuk mencari tempat tertentu (seperti toilet), terutama untuk pengunjung yang pertama kali datang agar tidak kesulitan.
- Peletakan stopkontak yang cukup di setiap tempat duduk agar dapat mendukung kegiatan pengunjung yang ingin menggunakan listrik atau mengisi daya baterai.
- Area *outdoor* dilengkapi dengan *roller blind* atau penutup lainnya agar cahaya matahari tidak masuk berlebihan yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung serta air hujan tidak tempas ke dalam kafe.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pada perhitungan PLS-SEM, diketahui bahwa Desain Ruang dan Tata Letak Interior yang diukur menggunakan indikator Penataan Area (pembagian area *indoor* dan *outdoor* serta penataan interior didalamnya), Desain Ruang (tema desain, penataan *layout*, penataan perabot), dan Kuantitas Interior yang meliputi jumlah perabot serta utilitas yang digunakan, terbukti memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit* kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya. Artinya semakin baik desain ruang dan tata letak interior yang diterapkan di dalam kafe, dapat meningkatkan minat pengunjung untuk mengunjungi kafe tersebut.

Kenyamanan Interior yang diukur menggunakan indikator Desain Furnitur (konstruksi perabot, material, kualitas perabot), Tapak Dalam (pencahayaan, penghawaan, akustik, sirkulasi gerak), Desain *Enclosure* (lantai, dinding, plafon), serta Keamanan dan Privasi (*safety*, privasi dalam kafe), terbukti memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Minat Pengunjung untuk *Revisit*

kafe *Redback* dan *Common Grounds* Surabaya. Artinya semakin baik kenyamanan interior yang diterapkan di dalam kafe, dapat meningkatkan minat pengunjung untuk mengunjungi kafe tersebut.

Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Ghozali, I. (2006). *Structural equation modeling metode alternatif dengan Partial Least Squares (PLS)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial least squares konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program SmartPLS 3.0 untuk penelitian empiris (2nd ed.)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Juliana, N. A., & Felicia. (2020). Pengaruh Desain Interior Terhadap Minat Pengunjung Di Restoran The Garden Pantai Indah Kapuk. *Cakrawala*, 28-34.
- Sarwono, J., & Narimawati, U. (2015). *Membuat skripsi, tesis, dan disertasi dengan Partial Least Square SEM (PLS-SEM)*. Andi Offse.
- Shafer. (2015). Analisa Pengaruh Individual Factor Terhadap Entrepreneur Motivation Mahasiswa Manajemen Bisnis Universitas Kristen Petra Surabaya. *Jurnal Agora*, 677-685.
- Solimun, Achmad, Adji. R. F, Nurjannah. (2017). *Metode Statistika Multivariat, Pemodelan Persamaan Struktural (SEM) Pendekatan WarpPLS*. Malang: UB Press.