

PERANCANGAN ULANG HOTEL LENORA DI KOPO BANDUNG DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI

Utari Nur Afisah¹, Ahmad Nur Sheha Gunawan² dan Agustinus Nur Arief Hapsoro³

^{1,2,3}S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
utarinafishah@student.telkomuniversity.ac.id, ahmadnursheha@telkomuniversity.ac.id,
ariefhapsoro@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Bandung merupakan kota wisata yang banyak dikunjungi saat ini baik oleh para wisatawan dari kalangan pebisnis maupun para traveler. Hal tersebut membuat kebutuhan akomodasi seperti hotel bisnis saat ini meningkat dan juga dibutuhkan. Pengunjung yang berasal dari kalangan pebisnis lebih tertarik menginap di hotel dengan harga yang murah seperti budget hotel dengan fasilitas yang praktis dan efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah hotel bisnis dengan pertimbangan fasilitas yang praktis, efisien serta harga yang murah.

Maka dari itu, perancangan ulang Hotel Lenora dengan pendekatan teknologi ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan para konsumen sekaligus menyelesaikan seluruh permasalahan yang ada pada eksisting hotel terkait dengan standar. Pengusungan konsep "Bring Into The I-net Hotel" adalah konsep sebuah interior hotel yang akan memberikan pengalaman baru karena berkaitan atau berhubungan dengan teknologi pada beberapa elemennya terutama teknologi internet pada beberapa fasilitasnya. Serta suasana yang ditampilkan akan dipertimbangkan berdasarkan karakteristik konsumen pebisnis yang aktif, dinamis, menyukai hal yang praktis, supel serta kasual. Oleh karena itu, dengan diusungnya konsep yang berbasis teknologi ini dipilih untuk mempermudah aktivitas para konsumen serta memberikan pengalaman menginap yang baru bagi para tamu hotel.

Kata Kunci: Hotel Bisnis, Standar, Budget, Teknologi

Abstract: Bandung is a tourist city that is currently visited by many tourists from business circles as well as travelers. This makes the need for accommodation such as business hotels currently increasing and is also needed. Visitors who come from business circles are more interested in staying at hotels with cheap prices such as budget hotels with practical and efficient facilities. Therefore, it takes a business hotel with considerations of practical, efficient facilities and low prices. Therefore, the redesign of Hotel Lenora with this technological approach aims to meet the needs of consumers while at the same time solving all the problems that exist in the existing hotel related to standards. The concept of "Bring Into The I-net Hotel" is the concept of a hotel interior that will provide a new experience because it is related or related to technology in some of its elements, especially internet technology in some of its facilities. And the atmosphere displayed will be considered based on the characteristics of business consumers who are active, dynamic,

like practical things, sociable and casual. Therefore, by carrying out this technology-based concept, it was chosen to facilitate the activities of consumers and provide a new staying experience for hotel guests.

Keywords: *Business Hotel, Standard, Budget, Technology*

PENDAHULUAN

Hotel Lenora adalah hotel bintang 3 yang berlokasi di Jl. Raya Kopo merupakan hotel bisnis low budget yang sekaligus memiliki fasilitas Kafe yang terletak di lantai 7. Sesuai dengan data yang diperoleh dari pihak Manager Hotel bahwa Hotel Lenora banyak dikunjungi oleh kalangan pebisnis & wisatawan. Para pengunjung yang berasal dari kalangan pebisnis lebih tertarik menginap di hotel Lenora karena mereka cenderung mencari penginapan dengan harga yang murah tetapi lokasi hotel tidak terlalu jauh dari jalan utama dan tetap memiliki akses yang mudah ke kota. Menurut manager hotel, hotel Lenora ini membutuhkan pengimplementasian teknologi sebagai fasilitasnya demi mempermudah pelayanan dan menarik pengunjung serta agar membantu efisiensi dan efektifitas kegiatan konsumen dan pengelola hotel.

Beberapa permasalahan terkait dengan standar yang ditemukan pada Hotel Lenora diantaranya adalah mengenai standar luasan Suite Room dan fasilitas kamar suite yang seharusnya memiliki fasilitas yang lebih baik dibanding tipe standard menurut Dirjen Pariwisata No. 14/U/I/1988 (Kemenparekraf, 2013). Selain luas ruangan harus menyesuaikan standar, untuk memberikan kesan ruang yang lebih luas dan juga memaksimalkan setiap sudut ruang dengan fasilitas yang lebih lengkap, bisa diselesaikan dengan penyediaan fasilitas pengisi ruang yang lebih multifungsi.

Terdapat juga permasalahan standar mengenai organisasi ruang seperti penempatan lobby yang terletak di lantai 2, menurut *Time Saver Standard* lobby harus terlihat dari pintu masuk (Harris, Dines and Brown, 1998). Selain itu, hotel Lenora masih dianggap konvensional oleh konsumen khususnya dalam

memberikan pelayanannya seperti aktivitas pelayanan dilakukan secara manual sehingga proses pelayanan tersebut menjadi kurang baik dalam segi kecepatan dan ketepatan serta menyebabkan proses tersebut menjadi kurang efisien. Maka permasalahan ini bisa diselesaikan dengan penggunaan *self-check in/out* dengan *spot counter* khusus. Hotel Lenora ini masih belum memenuhi standar terkait fasilitas pendukung hotel bisnis yang mengacu pada PERMEN Parekraf No. PM.53/HM.001/MPEK/2013. Dimana penyediaan fasilitas bisnis ini juga di pertimbangkan berdasarkan kebutuhan pengunjung yang berasal dari pebisnis dari kalangan PNS, maka beberapa aktivitas yang dilakukan pengguna hotel ini ialah mengadakan acara-acara besar seperti pertemuan bisnis dan seminar, rapat, bekerja dan lain sebagainya. Maka dibutuhkan fasilitas seperti ballroom dan *meeting room*.

Beberapa penerapan teknologi yang mampu membantu aktivitas pengguna menjadi mudah diantaranya seperti penerapan smart access, smart lighting serta voice command yang diterapkan pada kamar. Sistem ini diterapkan pada fasilitas kamar seperti perintah untuk membuka/menutup tirai kamar, perintah mematikan/menyalakan lampu, perintah untuk melakukan panggilan telepon ke pengelola hotel dan lain sebagainya.

Implementasi teknologi untuk menciptakan suasana desain interior yang berbeda diantaranya seperti interior kamar dan beberapa ruang lain yang dapat diimplementasikan dalam sistem pencahayaan lampu yang bisa meredup otomatis berganti warna sehingga mampu memberikan stimulus kepada pengguna ruang seperti menghilangkan rasa lelah, suntuk, stress dan lain sebagainya.

Maka dari itu, perancangan ulang Hotel Lenora dengan pendekatan teknologi ini digunakan sebagai salah satu solusi untuk pemenuhan standar hotel bintang 3 serta berdasarkan pertimbangan keinginan pihak hotel, karakter dan aktivitas pengunjung hotel sekaligus menjadikan daya tarik dan nilai tambah pada

hotel Lenora sebagai hotel budget yang berbasis teknologi sehingga berbeda dibandingkan dengan hotel lainnya.

METODE PENELITIAN

1. Wawancara

Metode pengumpulan data melalui wawancara ini dilakukan dengan pihak Hotel. Tahap wawancara ini dilakukan dengan harapan agar lebih mengetahui tentang identitas hotel, aktivitas dan tentunya tentang interior serta bangunan hotel.

2. Observasi

Observasi ini dilakukan secara langsung dengan mendatangi Hotel Lenora yang berlokasi di Jl. Kopo Bandung pada tanggal 08 Oktober 2021.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan bersamaan dengan proses wawancara dan observasi ketika melakukan pengamatan langsung ke lokasi. Metode dokumentasi dilakukan dengan cara memotret bangunan serta interior di seluruh sisi ruangan untuk mengetahui tentang kondisi eksisting bangunan terkait kelebihan dan juga kekurangannya.

4. Studi Literatur

Metode studi literatur adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan harapan mampu mendapatkan data dan juga referensi yang lebih banyak dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, peraturan pemerintah dan lain-lain.

Teknologi merupakan alat atau sarana yang dibutuhkan bagi kelangsungan hidup serta kenyamanan manusia sejak jaman dulu dan terus berkembang sampai saat ini. Salah satu tanda berkembangnya sebuah jaman yaitu dengan maraknya

penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi yang semakin berkembang dan canggih ini dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan manusia yang semakin baik. Penggunaan teknologi tidak hanya berkaitan dengan mesin, tetapi pada saat ini teknologi juga digunakan pada sebuah interior.

Salah satu penggunaan teknologi pada saat ini yaitu penggunaan teknologi pada interior hotel. Teknologi yang digunakan di dalam sebuah hotel biasanya menggunakan teknologi Internet of Thing (IoT) yang merupakan salah satu bagian dari industri 4.0. IoT ini adalah sebuah teknologi dengan penggunaan sensor yang terhubung dengan jaringan internet sehingga mampu mendeteksi atau memahami pergerakan setiap manusia. Teknologi IoT tersebut seperti dengan menggunakan teknologi sensor seperti sensor LDR, sensor serat optik, sensor thermal, sensor ultrasonik, dll. Beberapa teknologi tersebut lebih dikenal sebagai teknologi IoT (Internet of Thing)

Semakin maraknya penggunaan teknologi pada sebuah hotel ini didukung atau didasari karena beberapa isu seperti banyaknya manfaat yang diberikan dengan penggunaan teknologi pada hotel, baik untuk pengelola hotel maupun untuk tamu hotel. Salah satu manfaat yang mungkin diberikan dari penggunaan teknologi ini yaitu mampu menekan biaya operasional hotel serta mampu mengoptimalkan sistem pelayanan sehingga lebih efisien. Selain isu tersebut, beberapa isu terkait penerapan teknologi pada hotel ini juga didorong karena semakin banyak masyarakat yang menyukai hal-hal berbaur teknologi, terutama untuk masyarakat dari pebisnis yang cenderung menyukai hal-hal yang praktis.

Maka dari itu, penggunaan teknologi di dalam hotel pada era saat ini bisa menjadi nilai tambah berupa suasana yang berbeda dibandingkan dengan hotel lainnya sehingga bisa menarik minat para tamu hotel. Selain itu juga teknologi bisa menambah efisiensi untuk menunjang kemudahan aktivitas para pengunjung maupun pengelola sehingga meningkatkan kualitas pelayanan hotel serta meningkatkan kepuasan pengunjung hotel.

HASIL DAN DISKUSI

Ruang Lingkup Perancangan

Fasilitas utama berupa:

- 1) Lobby dengan dilengkapi resepsionis, ruang tunggu serta self-kiosk untuk melakukan self-check in/out.
- 2) Meeting Room yang memiliki fitur adjustable capacity karena meja meeting yang bisa di perluas sesuai kebutuhan konsumen. Yaitu dengan ukuran besar yang berkapasitas 15 orang dan dengan ukuran kecil yang bisa menampung 9 orang.
- 3) Ballroom yang bisa menampung sampai 80-100 orang.
- 4) Kafe yang sekaligus sebagai area restaurant untuk para tamu hotel.
- 5) Guest Room dengan empat tipe: Standard Room, Deluxe Room, Family Room dan Suite Room.

Fasilitas servis berupa:

- 1) Kitchen & Pantry yang tersedia di Staff area dan juga Kafe.
- 2) Staff Area

Konsep dan Tema Perancangan

Konsep yang diusung pada perancangan ulang ini yaitu *Bring into the I-net Hotel*. Konsep yang akan membawa para pengunjung ke dalam sebuah hotel yang menggunakan teknologi Internet sebagai fasilitas untuk membantu kebutuhan aktivitas mereka sehingga menjadi lebih mudah.

Tahapan tema perancangan ini diterapkan dengan harapan mampu melengkapi fasilitas Hotel Lenora sesuai dengan standar serta dapat memenuhi berbagai macam kebutuhan untuk aktivitas para user dengan penerapan teknologi di dalamnya sehingga lebih mudah dan efisien.

Suasana yang diharapkan adalah sebuah suasana interior hotel supel. Maksud suasana supel ini sendiri yaitu dengan interior hotel yang lebih

dinamis, dimana diambil berdasarkan karakteristik para pebisnis yang aktif dan senang berinteraksi. Interior yang dinamis ini dibatasi agar tidak terlalu berlebihan karena paduan karakter teknologi yang tidak terlalu rumit dan simple. Dimana penerapan konsep dinamis ini sendiri akan diimplementasikan pada bentuk dekorasi, furniture, ruang dan sirkulasi.



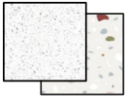

Suasana yang akan ditampilkan dari karakter teknologi adalah dengan warna interior yang cerah seperti warna putih sebagai warna utama dan list abu-abu yang digunakan hanya pada beberapa elemen. Selain itu juga menggunakan warna orange dan krem yang diambil dari karakteristik warna low budget.


Konsep Elemen Interior

1. Lantai

Pemilihan material lantai merupakan salah satu elemen yang harus mengutamakan pertimbangan dengan daya serap suara yang baik. Berikut beberapa material lantai yang diaplikasikan pada perancangan Hotel Lenora:

Tabel 1 Material Lantai

No	Material	Ruang Aplikasi	Keterangan	Gambar
1.	Vinyl Cork	Gyp, spa (area pijat) dan kamar tamu (kecuali <i>Suite Room</i>).	Kedap suara, tahan api, tidak licin, daya getar rendah, elastis dan <i>hypoallergenic</i> .	
2.	Karpet	Kamar suite, deluxe dan family, koridor.	Kedap suara, mudah dibersihkan, kesan mahal, tidak mudah rusak.	
3.	Terrazzo	Lavatory, kamar mandi tamu, kafe/restoran,	Ketahanan yang baik, mudah dirawat, ramah lingkungan, tidak licin.	
4.	Keramik	Koridor lantai 2, kafe, Staff room, manager.	Mudah dibersihkan & dirawat, tahan api & air.	

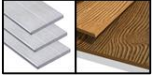
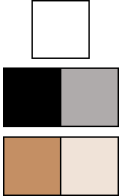
5.	Granit	Lobby	Mudah dibersihkan & dirawat, tahan api & air.	
----	--------	-------	--	---

Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Dinding

Pemilihan material dinding ini di dominasi dengan finishing cat serta beberapa Pengaplikasian material conwood sebagai aksen sekaligus untuk meredam suara. Berikut beberapa material dinding yang diaplikasikan pada perancangan Hotel Lenora:

Tabel 2 Material Dinding

No	Material	Ruang Aplikasi	Keterangan	Gambar
1.	Panel Wood (Conwood)	Kamar tamu, r. meeting, kafe, <i>ballroom</i> & lobby.	Bersifat menyerap suara, mudah dipasang, harga terjangkau, kokoh dan tahan benturan.	
2.	Cat eco- Friendly (co:Propan)	Hampir diseluruh ruang kecuali koridor	Mudah dibersihkan, tidak mengelupas dan rendah VOC.	





Sumber: Dokumentasi Penulis

3. Ceiling

Pemilihan material ceiling ini di dominasi dengan penggunaan material gypsum dan aksen kayu. Pemilihan material ceiling ini harus memperhatikan daya serap suara yang dimiliki oleh material tersebut. Berikut beberapa material ceiling yang diaplikasikan pada perancangan Hotel Lenora:

Tabel 3 Material Ceiling

No	Material	Ruang Aplikasi	Keterangan	Gambar
----	----------	----------------	------------	--------





1.	Gypsum	Hampir diseluruh ruangan/area.	Terjangkau, mudah dipasang dan mudah dibersihkan.	
2.	Gypsum Armstrong	Diaplikasikan pada ruang-ruang private: kamar tamu, spa, gym dan kafe/restoran.	Daya serap suara yang baik, tahan api, kokoh, mudah dirawat dan mudah dipasang.	
3.	Panel Wood (Conwood)	Aksen pada beberapa ruang: kamar tam, restoran dan gym.	Mudah dipasang, murah, daya serap yang baik dan meredam suhu.	
4.	Kalsi board	Area basah dan juga area outdoor.	Daya serap suara yang baik, tahan api, kokoh, mudah dirawat dan tahan air.	

Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Furnitur

Pemilihan material furnitur ini di dominasi dengan penggunaan material kayu, plywood, besi dan aluminium. Berikut beberapa material ceiling yang diaplikasikan pada perancangan Hotel Lenora:

Tabel 4 Material Furniture

No	Material	Keterangan	Gambar
1.	Conwood	Kualitas tinggi, mudah dirawat, murah, kuat dan tahan lama.	
2.	Plywood fin: HPL	Kuat, kokoh, tahan cuaca, tahan air dan tahan hama.	
3.	Aluminium	Ketahanan baik, bebas rayap, bebas bau, mudah dibersihkan dan dirawat.	
4.	Metal Tray	Ketahanan baik, bebas rayap, bebas bau, mudah dibersihkan dan dirawat.	

Sumber: Dokumentasi Penulis

Implementasi Konsep Pada Denah Khusus Perancangan

1. Lobby



Gambar 1 Denah Lobby

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada eksisting hotel Lenora ini penempatan area lobby masih belum sesuai standard yang ditetapkan. Pada perancangan ulang hotel Lenora ini, penempatan area lobby di tempatkan di lantai 1 yang mudah terlihat dari pintu masuk agar memudahkan alur pengunjung. Pada perancangan hotel Lenora ini tersedia fasilitas teknologi self-check in/out. Selain itu juga proses check in/out ini bisa dilakukan melalui smartphone pengunjung sehingga menjadi lebih praktis.

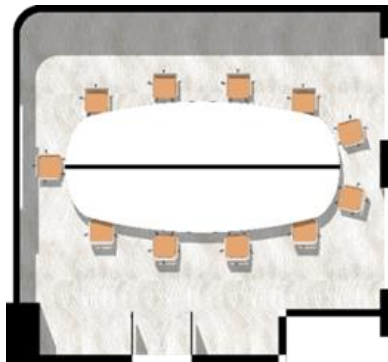


Gambar 2 Perspektif Lobby

Sumber: Dokumentasi Penulis

Terdapat digital signage yang bisa memberikan informasi terkait fasilitas yang tersedia di hotel lengkap dengan lantai dan denah lantai sebagai petunjuk posisi ruang fasilitas tersebut. Serta terdapat sign system (board) yang mudah terlihat dari pintu masuk. Area lobby ini memiliki nuansa ruang dengan warna putih dan beberapa aksen warna hitam. Pemilihan warna putih sebagai warna utama ini dipertimbangkan untuk membantu merefleksikan kembali pencahayaan alami yang didapatkan dari luar ruangan. Selain itu, karena area lobby memiliki ukuran ruang yang kurang luas sehingga penggunaan warna putih sebagai warna utama ini digunakan untuk memberikan kesan ruangan menjadi lebih luas.

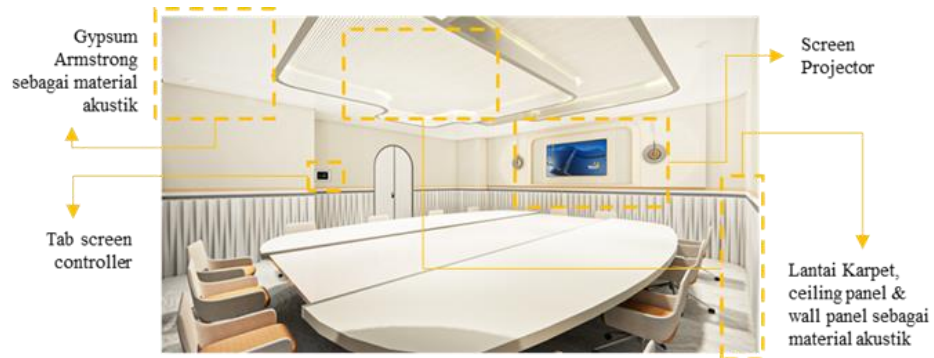
2. Meeting Room



Gambar 3 Denah Meeting Room

Sumber: Dokumentasi Penulis

Meeting room dimana memiliki adjustable capacity karena meja meeting yang bisa di perluas sesuai kebutuhan konsumen. Yaitu dengan ukuran besar yang berkapasitas 15 orang dan dengan ukuran kecil yang bisa menampung 9 orang.

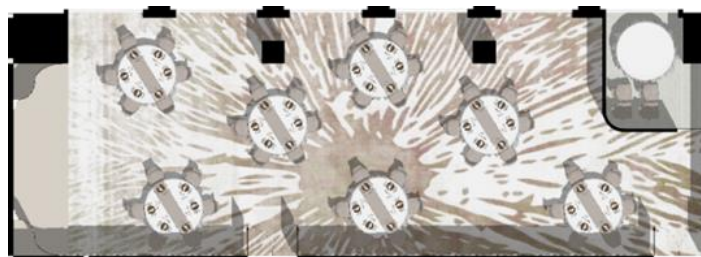


Gambar 4 Perspektif Meeting Room

Sumber: Dokumentasi Penulis

Perancangan ruang meeting ini menggunakan lantai full karpet untuk menyerap suara dari luar ruangan, menggunakan gypsum Armstrong serta menerapkan panel wood pada setiap sisi dinding, sehingga ruang meeting akan kedap terhadap suara-suara bising dari luar ruangan yang memungkinkan mengganggu aktivitas para konsumen. Selain itu, ruang meeting ini menggunakan proyektor yang bisa di kontrol melalui smartphone pengguna sehingga mempermudah aktivitas yang di lakukan. Fasilitas-fasilitas lain seperti pengaturan suhu, lampu, smart glass dan roller screen projector juga bisa di kontrol melalui smartphone.

3. Ballroom



Gambar 5 Denah Ballroom

Sumber: Dokumentasi Penulis

Fasilitas Ballroom ini merupakan fasilitas tambahan yang dimana pada eksisting hotel Lenora tidak memiliki fasilitas ini. Fasilitas ini dipilih sesuai dengan kebutuhan dari bisnis hotel untuk mendukung dan menunjang aktivitas para pengunjung hotel. Ballroom ini memiliki fasilitas yang bisa menampung kurang lebih sebanyak 80-100 orang.

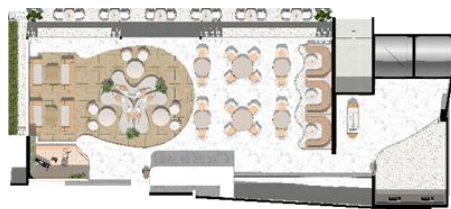


Gambar 6 Perspektif Ballroom

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada ballroom ini menggunakan sistem akustik yang sangat baik agar ketika berlangsungnya acara tidak mengganggu pengunjung lainnya. Beberapa sistem akustik yang digunakan yaitu dengan penggunaan dinding yang sebagian besar dilapisi oleh wall panel, ceiling dengan gypsum Armstrong serta penggunaan lantai dari material karpet. Selain itu terdapat beberapa fasilitas teknologi lagi seperti hampir seluruh fasilitas di dalamnya menggunakan control button dengan sistem touchscreen.

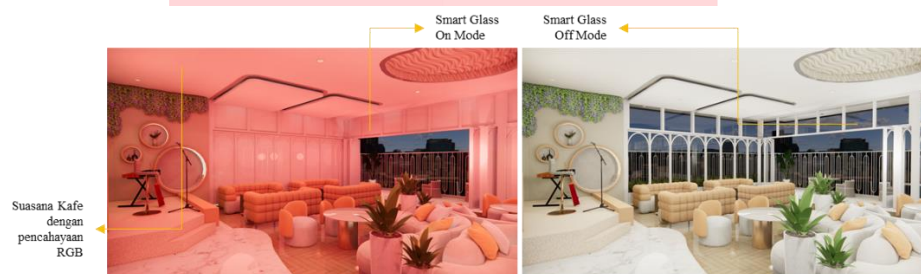
4. Kafe



Gambar 7 Denah Kafe

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada area kafe, di aplikasikan pencahayaan dengan berbagai warna cahaya untuk menyesuaikan aktivitas di dalamnya. Seperti yang diketahui di dalam kafe terdapat live music, sehingga warna pencahayaan seperti merah dapat memberikan kesan romantis dan semangat sehingga sangat cocok digunakan pada sebuah bar & kafe. Selain itu, pada area kafe ini juga menggunakan smart glass yang digunakan dengan tujuan agar cahaya dari luar ruangan tidak bisa menembus ke dalam ruangan. Smart glass tersebut bisa di kontrol melalui Smartphone.



Gambar 8 Perspektif Kafe

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada kafe ini juga menggunakan sistem self-order, yang diletakkan di depan lift agar mudah terlihat oleh pengunjung ketika sudah berada di lantai 7. Self-order ini di gunakan oleh tamu baik tamu menginap maupun tamu tidak menginap. Untuk tamu menginap bisa menggunakan scan barcode yang bisa di dapatkan ketika melakukan proses reservasi kamar. Tersedia cashier untuk para tamu yang kesulitan melakukan self-order.



Gambar 9 Perspektif Self-Order

Sumber: Dokumentasi Penulis

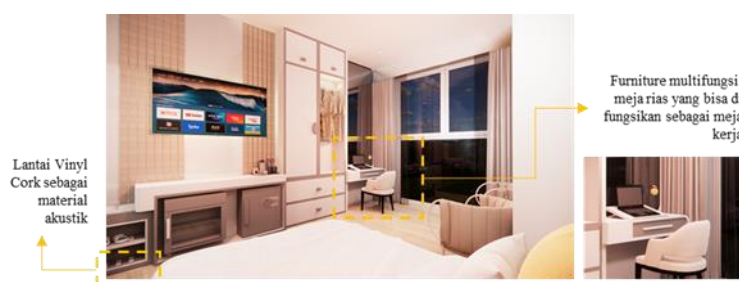
5. Guest Room



Gambar 10 Denah Guest Room 4 tipe

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Guest Room ini menggunakan lantai dari karpet sebagai material peredam suara, agar pengguna ruang lebih nyaman ketika berada di dalam ruangan. Selain itu fasilitas pada Guest Room ini juga terdapat beberapa furniture multi fungsi sebagai salah satu solusi memenuhi fasilitas yang lebih lengkap tetapi memiliki keterbatasan dalam luas ruangan. Furniture tersebut seperti meja rias yang bisa difungsikan sebagai meja kerja, dengan bagian table top yang bisa dibuka (dimiringkan) untuk menunjang kegiatan pengguna menjadi lebih mudah.



Gambar 11 Perspektif Guest Room - Deluxe Room

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain itu, terdapat beberapa keunggulan dengan penerapan teknologi pada fasilitasnya seperti penerapan sensor EMS pada salah satu lampu

entrance kamar, terdapat smart control yang berfungsi untuk mengontrol semua fasilitas kamar seperti lampu, suhu, TV, smart glass dan tirai. Smart control tersebut bisa di menggunakan satu remote control serta smartphone pengunjung. Kamar ini juga menggunakan lampu RGB yang bisa mengeluarkan warna pencahayaan sesuai dengan keinginan pengguna.



Gambar 12 Perspektif Guest Room - Family Room

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar diatas merupakan implementasi penggunaan lampu RGB berwarna ungu. Warna ungu di aplikasikan pada area kamar tidur karena mampu memberikan ketenangan, meningkatkan kreativitas, memberikan kesan kebebasan dan juga mengurangi stress mental maupun stress emosional.

KESIMPULAN

Perancangan interior Hotel Lenora di Kopo Bandung ini di dirancang ulang dengan memadukan sentuhan teknologi berdasarkan pertimbangan pengguna serta aktivitas para pengguna ruang. Hal ini dilakukan demi memberikan kemudahan untuk para tamu hotel maupun pihak hotel dalam melakukan segala aktivitas di dalamnya. Selain itu, penggunaan teknologi ini memiliki banyak manfaat terutama untuk Hotel Lenora yang merupakan Budget hotel.

Berdasarkan kesimpulan dari perancangan Hotel Lenora yang telah disebutkan diatas, bisa disimpulkan bahwa perancangan ulang ini di

pertimbangan berdasarkan beberapa aspek seperti standar, aktivitas dan pengguna, teknologi serta jenis hotel Lenora yang merupakan hotel budget.

DAFTAR PUSTAKA

As'ad, I., Hendarsyah, D., Andiyan, A., Wibowo, L., Yahya, S., Alwi, M., Nugroho, F., Gunawan, A., Zaenal Muttaqin, M., Ningsih, S., Yanqoritha, N., Effendy, F., Utomo, B., Kuswandi, K., & Nasution, M. (2021). Implementasi IoT dalam Perspektif Bidang Teknik.

Becker, F. G., Cleary, M., Team, R. M., Holtermann, H., The, D., Agenda, N., Science, P., Sk, S. K., Hinnebusch, R., Hinnebusch A, R., Rabinovich, I., Olmert, Y., Uld, D. Q. G. L. Q., Ri, W. K. H. U., Lq, V., Frxqwu, W. K. H., Zklfk, E., Edvhg, L. V, Wkh, R. Q., ... فاطمی, ح (2015). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. Syria Studies, 7(1), 37-72. https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil_wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625

DIREKTUR JENDERAL PARIWISATA. (1988). Keputusan Direktur Jenderal Pariwisata No. 14/U/II/88. Pedoman Pembinaan Pramuwisata Khusus Direktur Jenderal Pariwisata, 20.

Harris, C. W., Dines, N. T., & Brown, K. D. (1998). Time-Saver Standards for Landscape Architecture. McGraw-Hill Education. https://books.google.co.id/books?id=_n5UAAAAMAAJ

Istiqomalia, D., Wulandari, R., & Hapsoro, A. (2020). Perancangan Interior Politeknik Sttt Bandung Program Studi Produksi Garmen. Narada : Jurnal

Desain Dan Seni, 7(2), 229.
<https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i2.007>

Jin, K. L. (2018). Analysis and study on the influence factors of smart hotel-a case study of payment mode. Unpublished Postgraduate Dissertation, Zhejiang Gongshang University, China.

Kemenparekraf, I. (2013). Peraturan Menteri Pariwisata and Ekonomi Kreatif No. 53 tahun 2013. Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 227.
[https://www.equalityindonesia.com/downloads/peraturan/PERMEN Parekraf_No_53-2013 SU HOTEL.pdf](https://www.equalityindonesia.com/downloads/peraturan/PERMEN_Parekraf_No_53-2013_SU_HOTEL.pdf)

Lawson, F. R. (1976). Hotels, Motels and Condominiums: Design, Planning and Maintenance. Architectural Press.
<https://books.google.co.id/books?id=9B8pAa62ersC>

Neufert, E. (1996). Data Arsitek Jl. 1 Ed. 33. Erlangga.
<https://books.google.co.id/books?id=twIOWN6pP4sC>

Panero, J. (1979). Dimensi Manusia & Ruang Interior. Erlangga.
<https://books.google.co.id/books?id=AVjZVuvZsHYC>

Sni. (2010). Konservasi Energi Sistem Tata Udara Bangunan Gedung. Sni 03-6390-2010.

Yang, H., Song, H., Cheung, C., & Guan, J. (2021). How to enhance hotel guests' acceptance and experience of smart hotel technology: An examination of visiting intentions. International Journal of Hospitality Management, 97(April), 103000. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2021.103000>

Emporio Interior. (2020, May 6). Ketahui Pengaruh psikologi 7 Warna Lampu berikut sebelum Mengaplikasikannya Pada interior ruangan - blog. Emporio Interior. Retrieved August 20, 2022, from <https://www.emporiointerior.com/blog/ketahui-pengaruh-psikologi-7-warna-lampu-berikut-sebelum-mengaplikasikannya-pada-interior-ruangan>.

Digitels. (n.d.). Retrieved August 20, 2022, from <https://www.digitels.com/shc/>

Welcome to Lenora. Lenora Hotel Bandung. (n.d.). Retrieved August 20, 2022, from <https://www.lenorahotel.com/index.php>

Pencahayaan Pintar: Hong Kong " panel Kotak Nanoleaf canvas yang dapat Berubah Warna. Nanoleaf. (n.d.). Retrieved August 20, 2022, from <https://nanoleaf.me/id-ID/products/nanoleaf-canvas/>

Tarmoezi, T., & Manurung, H. (2000). Hotel Front Office. Jakarta: Kesaint Blanc.
UU RI No. 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang. (2007). Jakarta.
Warastri, R., & Huny, N. (2014). Highrise Building. Wonogiri: Erlangga