

## JURNAL TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN ULANG INTERIOR KANTOR WALIKOTA TASIKMALAYA DENGAN PENDEKATAN IDENTITAS

Dika Yunia, Dr. Djoko Murdowo, M.B.A, Akhmadi S.T, M.Ds

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

[dikayunia@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:dikayunia@student.telkomuniversity.ac.id), [Djoko@telkomuniversity.ac.id](mailto:Djoko@telkomuniversity.ac.id),  
[Akhmadi@telkomuniversity.ac.id](mailto:Akhmadi@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Pada saat ini, Indonesia sedang mengalami wabah Covid-19. Kementerian Kesehatan RI mengeluarkan surat edaran kepada seluruh lapisan masyarakat seperti perkantoran, sekolah, puskesmas, dll. Salah satunya adalah kantor pemerintahan. Kantor pemerintahan merupakan salah satu kantor yang digunakan oleh pemimpin daerah untuk mengatur otonomi daerah dalam mewujudkan pembangunan dan meningkatkan kesejahteraan di berbagai macam sektor kehidupan masyarakat. Kantor pemerintah pertama kali hadir di Surabaya tahun 1927, Jakarta tahun 1950, dan Palembang 1963. Tujuan utama dari perancangan ulang interior Kantor Walikota Tasikmalaya yaitu agar pengguna dapat merasakan suasana baru dan memberikan daya tarik yang berbeda dari kantor pemerintahan lainnya dengan pengaplikasian desain yang mencerminkan identitas Kota Tasikmalaya dengan mengangkat kearifan lokal Kota Tasikmalaya. Metode yang dilakukan pada perancangan ini yaitu wawancara, observasi, dan studi lapangan. Disamping itu, pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara studi pustaka literature, buku-buku, jurnal, dan informasi terkait yang ada di internet.

Dalam perancangan ini, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan identitas. Pendekatan identitas diambil dari permasalahan utama yang muncul pada Kantor Walikota Tasikmalaya yang belum merepresentasikan identitas Kota Tasikmalaya ke dalam Kantor Walikota Tasikmalaya dan bisa mewujudkan Kota Tasikmalaya menjadi *Smart City*. Menurut Larry Percy (2014) menjelaskan bahwa identitas perusahaan adalah simbol (nama perusahaan, logo, iklan, slogan, visi, misi, interior kantor, seragam dll) yang digunakan perusahaan untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat dan menjadi pembeda dari perusahaan lain. Dalam mewujudkan *Smart City* adapula 6 faktor yang perlu diperhatikan seperti *Smart People, Smart Economy, Smart Mobility, Smart Living, Smart Environment*, dan *Smart Government*. Selain 6 faktor tersebut, merancang ulang interior Kantor Walikota Tasikmalaya pun harus memperhatikan standarisasi pemerintahan seperti Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi RI No 48 Tahun 2013 dan Peraturan UU RI No 28 Tahun 2002.

Hasil akhir perancangan ulang interior Kantor Walikota Tasikmalaya diterapkan dalam tema *Smart Office*. Tema ini menggambarkan bahwa perancangan Kantor Walikota Tasikmalaya ini berbeda dengan Kantor Walikota Tasikmalaya sebelumnya dari segi visualisasi. Konsep yang digunakan yaitu representatif. Representatif ini diaplikasikan dengan mengangkat kearifan lokal dari Kota Tasikmalaya seperti batik tasik, paying geulis, dan mendong.

**Kata Kunci:** Covid-19, Kantor Pemerintahan, Identitas, Visi Misi, *Smart City*

**Abstract:** Today Indonesia is facing Covid-19 pandemic. Indonesian Health Ministry has issued warning to general public, including office, schools, health centers, hospitals, and government office. Government office is one of the office that used by governors and their staff to control regional autonomy. Government office was first established in Surabaya in 1927, Jakarta in 1950, and Palembang in 1963. The main goal from the interior redesign of Tasikmalaya City Governor Office is to give the users a different atmosphere experience and creating a new attraction which makes this office unique by using design element that reflects Tasikmalaya City Identity that promotes local culture. The methods used in this redesign are interview, observation and field study. Other than that, literature study on books, journals, and information gathered from the internet is used to gather secondary data.

*Identity approached is used in this design, taken from the main problem, where Tasikmalaya City Governor Office has not represent the identity of Tasikmalaya City as a Smart City. Larry Percy (2014) explained that corporate identity include symbol (company logo, advertisement, slogan, vision and mission, office interior, uniform, etc) used by the corporation is a self-introductory and used as a distinction form other corporation. There are 6 factors that needs to be acknowledged, which are Smart People, Smart Economy, Smart Mobility, Smart Living, Smart Enviroment, and Smart Government. Other than that, government design standards such a Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi RI No 48 Tahun 2013 and Peraturan UU RI No 28 Tahun 2002 has to be followed in redesigning the governor's office.*

*The result of the governor's office redesign is Smart Office theme application. This theme describes that the design Of Tasikmalaya City Governor Office is different from the previous design, in terms of visualization. The concept used in this design is representation, where the design represents local culture such a Batik Tasikmalaya, Payung Geulis, and Mendong.*

**Keyword:** Covid-19, Government Office, Identity, Vision, Mision, Smart City

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini Indonesia sedang mengalami kondisi tanggap darurat dalam penanganan wabah virus dari Wuhan, China yaitu Novel Coronavirus atau lebih dikenal dengan sebutan Covid-19. Kementerian Kesehatan RI juga telah menerbitkan surat edaran kepada seluruh lapisan masyarakat, dinas kesehatan dan instansi lainnya untuk meningkatkan kewaspadaan dan kesiapsiagaan dalam menghadapi penyakit ini. Demi mewujudkan visi misi pemerintahan ataupun pelayanan masyarakat yang dilakukan oleh seluruh aktivis yang berada dalam Kantor Walikota harus memiliki fasilitas yang memadai serta memperhatikan protokol kesehatan untuk melakukan aktivitas tersebut selama dalam masa pandemi Covid-19 atau dalam waktu yang panjang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kantor Walikota Tasikmalaya dan 3 studi banding pada Kantor Walikota Bandung, Kantor Walikota Surabaya, dan Kantor Walikota Jakarta Pusat masih ada permasalahan yang terjadi seperti masih ada beberapa fasilitas utama ataupun fasilitas penunjang yang masih kurang dan belum memadai seperti pada ruang kantor, ruang rapat, ruang konvensi, ruang istirahat, pantry dan lobby yang dapat mengganggu kinerja pegawai, penataan tata letak furniture pada ruang kantor yang belum dikelola dan terorganisir dengan baik dengan memperhatikan standarisasi Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi RI No.48 Tahun 2013 dan masih belum tercapainya penerapan suasana pada ruang kantor, ruang konvensi, ruang rapat, pantry dan lobby yang mencerminkan identitas dari Kota Tasikmalaya sebagai kota yang *Smart City*.

Berdasarkan uraian diatas, untuk itu perlu dilakukan Perancangan Ulang Interior Kantor Walikota Tasikmalaya dengan mengoptimalkan kebutuhan ruang, aktifitas dan fasilitas yang memadai dengan standarisasi yang digunakan seperti

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi RI No.48 Tahun 2013, Time Saver Standards (1991), Peraturan UU RI No.28 Tahun 2002, Data Arsitek, Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. HK.01.07/MENKES/382/2020 dan studi preseden. Tujuan dari Perancangan Ulang Interior Kantor Walikota Tasikmalaya ini adalah agar pengguna ataupun pengunjung yang datang dapat merasakan suasana baru dan memberikan daya tarik yang berbeda dari kantor pemerintahan lainnya dengan pengaplikasian desain yang mencerminkan identitas Kota Tasikmalaya dengan mengangkat kearifan lokal Kota Tasikmalaya.

### 1.2 Tujuan

Adapun tujuan dalam Perancangan Ulang Interior Kantor Walikota Tasikmalaya yaitu meningkatkan kualitas dari Kantor Walikota Tasikmalaya dengan mencerminkan identitas dari Kota Tasikmalaya untuk mewujudkan menjadi *Smart City* dengan memenuhi seluruh fasilitas utama dan fasilitas pendukung yang sesuai dengan standarisasi pemerintahan dan penerapan protokol kesehatan Covid-19 agar menarik pengunjung untuk mengunjungi Kantor Walikota Tasikmalaya dengan suasana yang berbeda.

### 1.3 Metode

#### 1.3.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, Observasi, dan studi lapangan. Disamping itu pengumpulan data sekunder juga dilakukan terkait dengan studi pustaka literature yang didapatkan dalam jurnal ataupun buku-buku secara online yang berkaitan dengan organisasi ruang dan layout, serta standarisasi atau peraturan yang terkait dengan kantor pemerintahan.

#### a. Wawancara

Menurut Lexy J Moleong (1991:135) menjelaskan bahwa wawancara adalah suatu percakapan atau tanya jawab yang memiliki tujuan tertentu untuk menghasilkan suatu data yang dilakukan dua orang yaitu peneliti dan responden dengan berhadapan langsung. Melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang bersangkutan untuk mencari data pendukung terkait dengan Kantor Walikota Tasikmalaya. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa:

- Tempat penyimpanan berkas yang kurang maksimal untuk menampungnya
- Pencahayaan dan penghawaan yang tidak merata pada setiap ruangan

#### b. Observasi

Menurut Arifin (2011) menjelaskan bahwa observasi adalah suatu pengamatan dan pencatatan yang terjadi sesuai dengan fenomena yang ada. Observasi ini dilakukan secara langsung dengan melakukan pengamatan keadaan fisik maupun non fisik dilapangan untuk mendapatkan data dan aktifitas apa saja yang terjadi di Kantor Walikota Tasikmalaya.

#### c. Studi Lapangan

Menurut Danang Sunyoto (2013:22) menjelaskan bahwa studi lapangan adalah suatu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk pengamatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok. Metode ini dilakukan untuk mencari sebuah permasalahan apa saja yang ada di Kantor Walikota Tasikmalaya.

#### d. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015:329) menjelaskan bahwa dokumentasi adalah salah satu cara untuk memperoleh data dalam bentuk buku, arsip, tulisan, angka, gambar ataupun video yang dapat memudahkan peneliti dalam mencari data. Dokumentasi yang diperoleh dari penelitian di Kantor Walikota Tasikmalaya adalah berupa gambar dan beberapa tulisan dari hasil wawancara dan observasi dengan pihak-pihak yang ada di Kantor Walikota Tasikmalaya.

#### e. Studi Literatur

Menurut Danial dan Warish menjelaskan bahwa Studi Literatur merupakan salah satu yang dilakukan oleh peneliti dalam mencari atau mengumpulkan sejumlah referensi dari beberapa buku atau majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan dari peneliti. Studi literatur yang dikumpulkan yaitu dari berbagai macam buku seperti *Time Saver Standards For Interior Design and Space Planning* (Joseph D.C, Julius P, Martin Z: 1992), dan beberapa peraturan pemerintah tentang standarisasi kantor pemerintahan.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### 2.1 Pengertian Kantor Pemerintahan

Menurut Shintania, Wijayanti dan Setyowati (2012) menjelaskan bahwa kantor pemerintahan memiliki tuntutan khusus seperti tempat yang memiliki fungsi sebagai simbol filosofis, fungsional, teknis, dan keterbukaan masyarakat dari suatu daerah. Pada awal tahun 90-an kantor pemerintah mulai berdiri di Indonesia dengan memiliki ciri bangunan khas peninggalan belanda. Kantor pemerintahan memiliki fungsi sebagai tempat atau wadah kegiatan pusat administrasi dan pengendalian kegiatan pengolahan data atau berbagai macam informasi.

### 2.2 Pengertian Identitas

Menurut A.Listya dan Y.Rukiah (2018) menjelaskan bahwa Identitas memiliki tahap dalam penilaiannya, yang pertama dapat mengenali dari visual dimana harus mengenal bentuk logo, warna, tipografi. Tahap yang kedua yaitu komunikasi dimana dapat dilihat dari promosi, berita ataupun public relation. Tahap ketiga yaitu Identitas ditampilkan secara professional dan konsisten yang akan membentuk brand awareness secara menyeluruh kepada publik.

### 2.3 Tema Perancangan

Tema yang digunakan pada perancangan Kantor Walikota Tasikmalaya ini adalah "*Smart Office*". Tema ini didapatkan berdasarkan permasalahan desain yang ada pada Kantor Walikota Tasikmalaya dan tujuan utama dari perancangan ulang Interior Kantor Walikota Tasikmalaya dimana dapat membuat suasana baru baik dari segi visualisasi maupun fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

### 2.4 Konsep Perancangan

Konsep yang digunakan pada Perancangan Ulang Interior Kantor Walikota Tasikmalaya ini adalah representatif. Representatif disini adalah desain yang dapat mencerminkan identitas Kota Tasikmalaya ke

dalam Kantor Walikota Tasikmalaya dengan mengangkat kearifan lokal sebagai identitas Kota Tasikmalaya yang dapat membantu program pemerintah untuk menjadikan Kota Tasikmalaya sebagai *Smart City*.

### 2.5 Pengayaan Perancangan

Konsep Visual yang akan digunakan pada perancangan Kantor Walikota Tasikmalaya adalah regionalism. Hal ini dipilih karena regionalism merupakan nama lain dari konsep representatif yang mencerminkan identitas dari Kota Tasikmalaya yang berkearifan lokal dengan memiliki program menjadikan Kota Tasikmalaya sebagai *smart city*. Ciri-ciri yang mendasar pada pengayaan regionalism sebagai berikut:

- Dapat memperlihatkan identitas tradisi menurut daerah atau wilayah
- Dapat memperlihatkan bentuk transformasi secara formal dan simbolik ke dalam bentuk yang baru.
- Memiliki keseimbangan antara identitas daerah dan identitas internasional (modern)

## 3. DESKRIPSI PROJEK

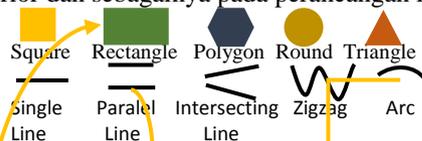
### 3.1 Deskripsi Perancangan

Nama Proyek : Perancangan Ulang Interior Kantor Walikota Tasikmalaya.  
 Besar Luasan : 3.680,32 m<sup>2</sup>  
 Lokasi : Jl. Panglayungan, Cipedes, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat.  
 Pengguna : Walikota, Wakil Walikota, ASN, dan Masyarakat Umum.  
 Waktu Operasional : Senin-Sabtu 08.00-16.00  
 Minggu Libur

### 3.2 Aplikasi Perancangan

#### a. Konsep Bentuk

Konsep visual bentuk diambil berdasarkan logo dan bentuk kearifan lokal seperti batik tasik serta payung geulis yang memiliki bentuk geometris. Bentuk geometris ini diaplikasikan pada bentuk sirkulasi, furniture, bentuk ruang, ornamen interior dan sebagainya pada perancangan ini.



Gambar 1 Konsep Bentuk  
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

#### b. Konsep Warna

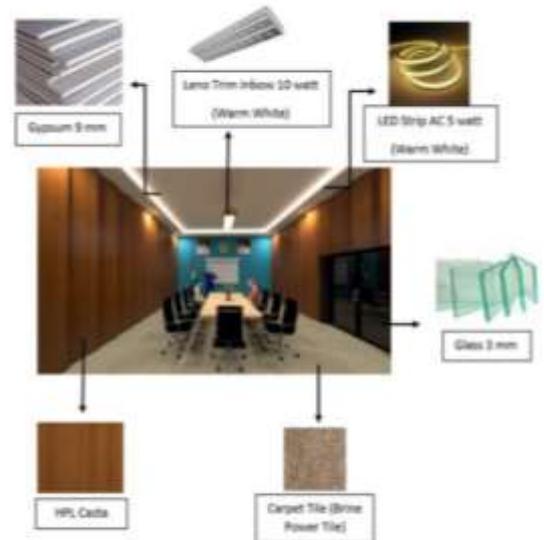
Konsep warna yang akan diaplikasikan pada perancangan ini adalah warna netral seperti hitam, putih, abu, dan coklat dengan warna cerah seperti biru, hijau, merah, kuning sebagai aksent pada ruangan. Unsur warna ini diambil dari simbol perusahaan berupa logo dan dari material kearifan lokal seperti warna dari kerajinan mendong, payung geulis, dan batik tasik.



Gambar 2 Konsep Warna  
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

#### c. Konsep Material

Material yang akan diaplikasikan pada perancangan Kantor Walikota Tasikmalaya ini yaitu material yang menggabungkan material alami dan material pabrikasi serta memanfaatkan material yang ada di Kota Tasikmalaya yang akan diterapkan pada perancangan ini.



Gambar 3 Konsep Material  
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

#### d. Konsep Akustik

Pengaplikasian akustik pada Kantor Walikota Tasikmalaya ini nantinya akan menggunakan material akustik yaitu Acourete Fiber 1000. Material ini memiliki kualitas yang baik. Selain itu, material ini memiliki kelebihan seperti fire safety, bebas alergi, beban racun, tidak mudah berjamur, dan tahan lama. Pengaplikasian material akustik ini nantinya akan diterapkan

pada ruang konferensi untuk meredam suara antar ruang sehingga aktivitas dalam kantor tidak terganggu oleh kebisingan yang ada di ruang konferensi.



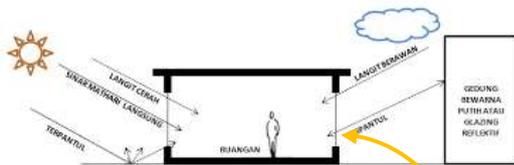
Gambar 4 Konsep Akustik  
Sumber: Google Image, 2020



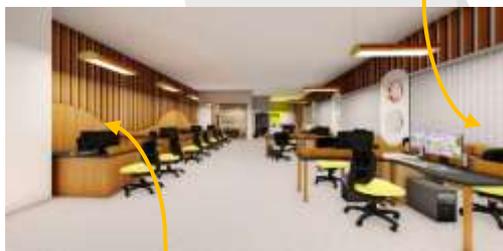
Gambar 7 Penghawaan Alami  
Sumber: Pinterest, 2020

**e. Konsep Pencahayaan**

Konsep pencahayaan yang akan digunakan pada perancangan ini yaitu pencahayaan buatan dan pencahayaan alami. Konsep pencahayaan buatan yaitu dengan menggunakan lampu seperti penggunaan lampu LED strip, spotlight, atau lampu TL sedangkan pada pencahayaan alami memaksimalkan cahaya matahari yang masuk melalui jendela.



Gambar 5 Pencahayaan Alami  
Sumber: Google Image, 2020



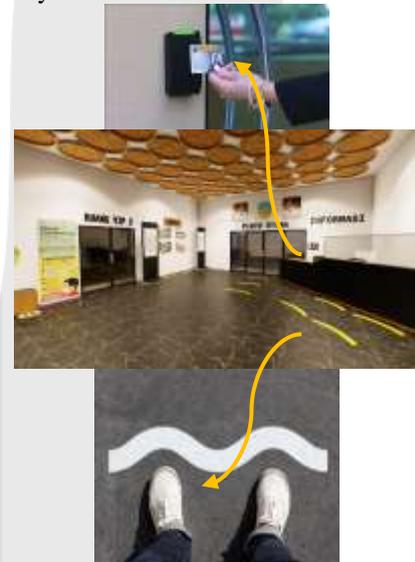
Gambar 6 Pencahayaan Buatan  
Sumber: Google Image, 2020

**f. Konsep Penghawaan**

Konsep penghawaan yang digunakan pada Perancangan Ulang Interior Kantor Walikota Tasikmalaya ini menggunakan penghawaan alami yang memaksimalkan pada bukaan jendela untuk meminimalisir penyebaran Covid-19 dan meminimalisir microdroplet terperangkap didalam ruangan.

**g. Konsep Keamanan**

Keamanan pada perancangan ini akan digunakan yaitu tap gate pada pintu masuk utama, pemasangan RFID pada pintu masuk ruangan, *smoke detector*, CCTV dan *Sprinkler* digunakan pada seluruh ruangan, Alarm kebakaran, *Signage*, dan stadarisasi protokol kesehatan Covid-19 yang akan diterapkan pada seluruh ruangan yang ada di Kantor Walikota Tasikmalaya.



Gambar 8 Konsep Keamanan  
Sumber: Google Image, 2020

**h. Konsep Teknologi**

Teknologi	Keterangan	Area
 Digital Touchscreen Interactive	Pengaplikasian <i>digital touchscreen interactive</i> dalam Kantor Walikota Tasikmalaya diterapkan sebagai pusat informasi maupun berita yang menampilkan mengenai Kota Tasikmalaya.	Lobby
 RFID	<i>RFID Card</i> digunakan pada Kantor Walikota Tasikmalaya adalah salah	Ruang Kerja Kantor, lobby, ruang rapat

	satu untuk bisa mengakses pada suatu ruangan.	
 <p>Face Recognition</p>	Penerapan teknologi <i>face recognition access control</i> yang dapat dilakukan sebagai <i>face recognition, body temperature, dan mask wearing detection.</i>	Lobby
 <p>LED Wall Screen Display</p>	Teknologi <i>LED Wall Screen Display</i> merupakan salah satu teknologi yang digunakan sebagai media persentasi atau bisa juga digunakan untuk <i>video conference</i> lewat aplikasi <i>zoom, google meet, ataupun skype</i> dengan memiliki layar yang lebih besar.	Ruang VIP 1 dan Ruang Konferensi

Tabel 1 Konsep Teknologi  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

**i. Konsep Furniture**

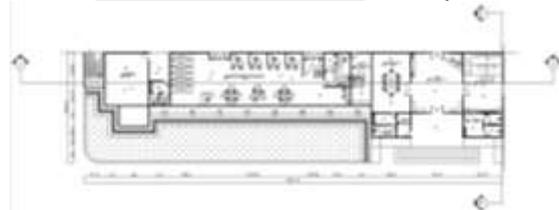
Pengaplikasian konsep furniture yang akan diterapkan dalam Kantor Walikota Tasikmalaya yaitu yang dapat mencerminkan pemerintah Kota Tasikmalaya dan ciri khas Kota Tasikmalaya dengan penggunaan material lokal yang ada di Kota Tasikmalaya dan memiliki bentuk dinamis yang akan diterapkan pada ruangan-ruangan yang ada di Kantor Walikota Tasikmalaya. Furniture ini dibentuk sesuai *job desc* dari setiap divisi bagian dimana memiliki bentuk dinamis sehingga pengguna bisa berinteraksi satu sama lain. Bentuk yang digunakan juga diambil dari bentuk salah satu kearifan lokal Kota Tasikmalaya yaitu batik tasik. Kemudian material yang digunakan yaitu menggunakan multiplex dengan finishing hpl warna hitam dan warna kayu jati.



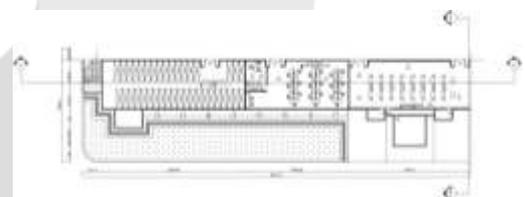
Gambar 9 Konsep Furniture  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

**j. Denah Khusus**

Denah khusus ini dipilih karena fokus perancangan ini merupakan lobby, ruang vip 1, ruang vip 2, ruang kantor bagian tata usaha, ruang penyimpanan arsip, dan ruang konferensi. Selain itu juga denah ini dipilih karena permasalahan ada di lantai 1 dan 2 sehingga lebih mudah dalam memecahkan solusinya.



Gambar 10 Denah Khusus 1  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020



Gambar 11 Denah Khusus 2  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

**4. KESIMPULAN**

Kantor Walikota Tasikmalaya beralamat di Jalan. Panglayungan, Cipedes, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Kantor Walikota Tasikmalaya merupakan salah satu kantor pemerintah pusat yang mengatur otonomi daerah dalam menjalankan pembangunan infrastruktur dan dapat mensejahterakan dalam berbagai sektor kehidupan masyarakat dengan memiliki program menjadikan Kota Tasikmalaya menjadi *Smart City*. Dengan mengusung tema *Smart Office*, suasana yang akan dicapai dari tema ini diharapkan dapat menggambarkan bahwa perancangan Kantor Walikota Tasikmalaya ini berbeda dengan Kantor Walikota lainnya dari segi visualisasi. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan identitas. Pendekatan identitas diambil dari permasalahan utama yang muncul pada Kantor Walikota Tasikmalaya yang belum merepresentasikan identitas Kota Tasikmalaya yang belum merepresentasikan identitas Kota Tasikmalaya ke dalam Kantor Walikota Tasikmalaya dan bisa

mewujudkan Kota Tasikmalaya menjadi *Smart City*. Pendekatan ini diwujudkan ke dalam desain dimana setiap ruang diaplikasikan dari simbol perusahaan seperti nama perusahaan, logo, iklan, slogan, visi, misi dll yang digunakan perusahaan untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat dan menjadi pembeda dari perusahaan lain. Pendekatan ini digunakan untuk mendukung tema maka digunakan konsep representatif dimana representatif ini disini adalah desain untuk menggambarkan identitas Kota Tasikmalaya dengan menggunakan material yang berasal dari kearifan lokal Kota Tasikmalaya.

## 5. REFERENSI

- Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia No 48. 2013. *Standarisasi Sarana dan Prasarana Kantor Pemerintahan*.
- Peraturan Undang-Undang RI No.28. 2002. *Tentang Bangunan Gedung Termasuk Bangunan Pemerintah*.
- Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia. 2020. *Persyaratan Kesehatan Lingkungan Kerja Perkantoran dan Industri*.
- D.C. Joseph, Panero Julius, dan Zenlik Martin. 1992. *Time-Saver Standards For Interior Design and Space Planning*. McGraw-Hill, Inc. Singapore.
- Francis D.K Ching. 2007. *Architecture: Form, Space, & Order*. John Wiley & Sons, Inc.
- Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia. 2020. *Panduan Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di Tempat Kerja Perkantoran dan Industri Dalam Mendukung Keberlangsungan Usaha Pada Situasi Pandemi*.
- Softwareseni. 2020. *6 Hal Yang di Perlukan Untuk Membangun Smart City di Indonesia*. Yogyakarta. [Online]. Tersedia: <https://www.softwareseni.co.id/blog/5-ide-smart-city-di-indonesia>. Diakses pada 09 Desember 2020
- Diskominfo. 2019. *Pemerintahan Kota Tasikmalaya*. [Online]. Tersedia: <https://portal.tasikmalayakota.go.id>. Diakses pada 10 Desember 2020.
- Novia Zakia dan Dr. Djoko Murdowo, M.B.A. 2019. *Re-Design Interior Kantor Dinas Kearsipan Daerah Jawa Barat*. [Online]. Tersedia: <https://core.ac.uk/download/pdf/299934438.pdf>. Diakses pada 10 Desember 2020.