

PERANCANGAN ULANG GEDUNG A PADA BANDUNG TECHNO PARK DENGAN PENDEKATAN *CORPORATE IDENTITY*

Nabila Fairuz Safa¹, Niken Laksitarini² dan Teddy Ageng Maulana³

^{1,2,3} S1 Desain Interior Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buahbatu, Kabupaten Bandung, 40257

nfairuzsafa@student.telkomuniversity.ac.id, nikenoy@telkomuniversity.ac.id,
teddym@telkomuniversity.ac.id



Abstrak: Bandung Techno Park (BTP) adalah kawasan sains dan teknologi berbasis universitas yang berfungsi sebagai pusat inovasi, inkubasi bisnis, dan pengembangan teknologi. Gedung A, sebagai bangunan utama, memiliki tujuan strategis untuk mendukung kegiatan tersebut dan menunjukkan identitas institusi. Namun demikian, kondisi interior saat ini menunjukkan beberapa masalah: tata ruang yang tidak efisien, kenyamanan ruang yang tidak ideal, sirkulasi dan aksesibilitas yang tidak terarah, dan kurangnya penerapan identitas visual perusahaan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan citra institusi dan meningkatkan kualitas ruang, interior Gedung A dirancang ulang menggunakan pendekatan identitas perusahaan. Wawancara dengan pengguna, observasi lapangan, penelitian literatur, dan studi banding pada bangunan sejenis adalah semua metode yang digunakan dalam perancangan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan elemen identitas perusahaan melalui pengolahan tata ruang, sirkulasi, warna, material, pencahayaan, dan sistem wayfinding dapat membuat lingkungan kerja lebih representatif, fungsional, dan nyaman. Diharapkan perancangan ini akan meningkatkan produktivitas pengguna dan mendukung peran Bandung Techno Park sebagai pusat kewirausahaan dan inovasi berbasis teknologi.

Kata kunci: desain interior, perancangan ulang, *corporate identity*, Bandung Techno Park

Abstract: Bandung Techno Park (BTP) is a university-based science and technology park that serves as a center for innovation, business incubation, and technology development. Building A, as the main building, has a strategic purpose to support these activities and showcase the institution's identity. However, the current interior condition reveals several issues: inefficient spatial layout, suboptimal room comfort, unorganized circulation and accessibility, and insufficient implementation of the company's visual identity. Therefore, to enhance the institution's image and improve the quality of the space, the interior of Building A was redesigned using a corporate identity approach. Interviews with users, field observations, literature research, and comparative studies of similar buildings were all methods used in the design. The design results show that the application of corporate identity elements through the processing of spatial layout, circulation, color, materials,

lighting, and wayfinding systems can create a more representative, functional, and comfortable working environment. It is hoped that this design will increase user productivity and support the role of Bandung Techno Park as a center for technology-based entrepreneurship and innovation.

Keywords: interior design, redesign, corporate identity, Bandung Techno Park

PENDAHULUAN

Dalam dunia yang berkembang pesat, teknologi mendorong pendirian Science Techno Park (STP) oleh perguruan tinggi dan pemerintah untuk menginkubasi bisnis IT, mentransfer teknologi, serta mengembangkan kekayaan intelektual menjadi inovasi bermanfaat. Bandung Techno Park (BTP) di Telkom University merupakan pelopor STP perguruan tinggi di Indonesia, diresmikan 19 Januari 2010 pada lahan 49.000 m² dengan empat bangunan, termasuk Gedung A sebagai ikon utama berbentuk ellips dengan menara kaca. Gedung A lantai satu berisi ruang marketing, Hak Kekayaan Intelektual (HKI), layanan tenant dan support, auditorium, Dakol Connection, dan PT. Bhakti Unggul Teknovasi (BUT), sementara lantai dua mencakup TUIG, *innovillage center*, dan *halal center*.

Didesain arsitek Yose Ferdian Damury dengan gaya kontemporer modern ikonis, Bandung Techno Park menerapkan konsep edutainment (pendidikan-rekreasi) dan *transmitting valley* yang terinspirasi geografi lembah Bandung, seperti blok utama sebagai "bukit" berumput, "lembah" untuk aktivitas IT, dan menara sebagai pemancar sinyal teknologi. Dikutip dari Majalah Griya Asri (2015), Yose Ferdian Damury menyatakan desainnya bertujuan menciptakan bangunan yang menarik perhatian melalui edutainment dan simbolisme *transmitting valley*. Presiden Joko Widodo menjadikannya model untuk 100 techno park nasional. STP serupa ada di Unpad, ITB, IPB, UI, UGM, UPI, dan lainnya.

Seiring waktu, muncul masalah interior pada Gedung A. Berdasarkan hasil wawancara, bentuk ellips menyulitkan tata ruang (ruangan kecil over capacity, furnitur seadanya menimbulkan kesan sesak), pintu tersembunyi tidak sesuai desain, kaca berlebih bikin panas di lantai dua tanpa ventilasi, atap sulit dirawat, serta akses membingungkan dan interior yang kurang identitas, bahkan banyak mahasiswa Telkom University kurang mengenalnya. Tantangan ini mendorong rancang ulang interior untuk suasana nyaman, tata ruang efisien fleksibel, serta optimalisasi produktivitas pekerja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan eksploratif dalam perancangan desain interior, yang terdiri dari dua tahap utama yaitu pengumpulan data dan pengolahan data. Tujuan dari metode ini adalah untuk menemukan masalah yang ada di dalam Gedung A Bandung Techno Park (BTP), menganalisis masalah tersebut berdasarkan standarisasi, dan menggabungkan solusi melalui pendekatan identitas perusahaan.

Dalam tahap pengumpulan data ini, kedua data primer dan sekunder dikumpulkan untuk memahami landasan teori dan kondisi lapangan. Data primer diperoleh melalui observasi langsung, survei di lokasi Gedung A, dan studi banding ke Science Techno Park (STP) ITB dan Kawasan Sains Teknologi Unpad. Pada tahapan ini juga dilakukan studi literatur. Studi literatur adalah tahapan pengumpulan data dengan cara mengambil beberapa referensi sumber tertulis, seperti jurnal, buku, peraturan pemerintah, dan sumber tertulis lainnya yang dijadikan landasan dalam perancangan ulang ini.

Tahap kedua yaitu pengolahan data yang mana menganalisis (mengidentifikasi, membersihkan, dan memodelkan data untuk menghasilkan laporan bermanfaat) dilakukan setelah perancangan konsep-desain. Untuk

mengoptimalkan tata ruang (luas *redesign* 649 m²), analisis ini menggunakan *bubble diagram*, matriks kedekatan ruang, zonasi, dan pembatasan. Konsep untuk tema “*The Synergy of Innovation*” yang bertujuan untuk menonjolkan inovasi dan kolaborasi. Tema ini juga selaras dengan visi dan misi Bandung *Techno Park*, implementasi elemen visual untuk logo BTP (merah-putih-abu-hitam), dan *output* seperti gambar kerja, perspektif, skema material, dan portofolio dihasilkan dari sintesis.

Adapun batasan area perancangan sebagai berikut :

Tabel 1 Batasan Perancangan

No.	Nama Ruang	Luas Ruang
1	Ruang Dakol Connection	28 m ²
2	Ruang Tenant Support and Service	77 m ²
3	Ruang Marketing dan PT. Bhakti Unggul Teknovasi	270 m ²
4	Ruang Pantry Marketing	30 m ²
5	Plaza Dalam	188 m ²
6	Ruang Pelatihan / Trainning Room	56 m ²
Total Luasan		649m²

Berdasarkan wawancara dengan salah satu pegawai Layanan Tenant dan Support (LTS) yakni Kak Syafia staff bagian keuangan, didapat beberapa hasil wawancara. Berikut rincian dari wawancara tersebut :

Tabel 2 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa kapasitas dan pengguna aktif Gedung A?	Kapasitas Ruang LTS : 8 orang Ruang Direktur : 9 orang Ruang HKI : 15 orang Ruang Marketing 18 orang Ruang Multimedia : 60 orang Dakol Connection : 5-6 Orang Pengguna Aktif Ruang LTS : 6 orang Ruang Direktur : 2 orang Ruang HKI : 12 orang Ruang Marketing 18 orang Ruang Multimedia : - Dakol Connection : -
2	Berapa jumlah pegawai pada Gedung A?	Pegawai tetap : 16 orang Pegawai TLH : 6 orang Pegawai CS : 2 orang Satpam : 1 orang Magang : 20 orang (tentatif)
3	Bagaimana alur aktivitas setiap divisi atau pegawai?	Divisi Marketing Absen My Telyu - Memulai bekerja - Mengecek formulir pendaftaran kunjungan TUIG - Menyambut dan mengarahkan tamu mengelilingi TUIG -

	Istirahat - Rapat rutin (sekali dalam seminggu) - Kembali bekerja – Pulang. Divisi Technology Solution (HKI) Absen MyTelU - Menyambut tamu yang akan menyerahkan berkas fisik KI/ingin konsultasi KI saja - Menerima berkas fisik KI/Konsultasi KI - Mengecek kelengkapan berkas fisik KI via web - Verifikasi berkas via web/Memberi catatan kekurangan via web - Membuat Surat Pernyataan Direktur - Print Surat Pernyataan Direktur - Menempelkan Materai dan sign here - Meminta tanda tangan direktur melalui sekretaris direktur - Scan berkas yang sudah ditanda tangan (SPD & SPH) - Mendaftarkan KI sesuai jenis KI nya - Memasukkan kode billing ke spreadsheet - Membayar Kodebilling pendaftaran KI - Menunggu pembayaran terverifikasi - Mendownload Simpaki/Bukti Pembayaran - Mendownload Bukti Permohonan/Sertifikat Pendaftaran - Mengupload bukti permohonan/sertifikat ke web btp -
--	--

		Print simpaki/bukti pembayaran & bukti permohonan pendaftaran - Membuat pertanggungan pendaftaran dan permohonan panjar keuangan untuk pendaftaran selanjutnya - Meminta tanda tangan manager untuk bukti pertanggungan dan permohonan panjar - Menyerahkan bukti pertanggungan dan permohonan panjar ke unit LTS - Menunggu uang diberikan oleh unit LTS - kembali ke awal proses jika ada berkas pendaftaran baru. Divisi LTS a. Bagian Keuangan : Absen my telyu - Login simkug - Verifikasi berkas - Input berkas - Sirkulir ttd berkas ke tiap unit - Input berkas fisik ke keuangan pusat - Monitoring - Istirahat - Rapat rutin (seminggu sekali) - Kembali bekerja – Pulang. b. Bagian Logistik : Absen my telyu - Mengecek gform Layanan sewa ruangan - Menyambut tamu yang ingin menyewa ruangan - Mengantar
--	--	--

		tamu survey ruangan yg akan di sewa - Kembali bekerja di gedung A - Istirahat - Keliling BTP untuk mengecek pengelolaan gedung btp (mengecek apakah ada keluhan seperti bocor, ac mati/kurang dingin, dll) - Kembali bekerja – Pulang. Direktur Absen My Telyu - Memulai bekerja - Meninjau kinerja para manager - Menyambut tamu kunjungan dari mitra industri/kampus lain - Meeting dengan internal/eksternal - Rapat rutin RTM dengan para manager BTP - Istirahat - Mengajar di fakultas - Kembali bekerja di BTP - Membuat progress report – Pulang. CS dan Satpam Apel pagi - Absen - Briefing - Memulai bekerja – Istirahat – Kembali bekerja – Pulang.
4	Apakah ada agenda rapat khusus di setiap minggunya?	Iya, RTM (Rapat Tinjauan Management), yang rapat hanya Direktur, seluruh Manager dan Asisten Manager dari

		setiap unit di setiap hari Rabu atau Kamis.
5	Apa permasalahan yang dikeluhkan pegawai ketika bekerja di Gedung A?	Interior yang kurang representatif, kurangnya pengoptimalisasian ruang, kurangnya <i>signage/wayfinding</i> , dan sulitnya aksesibilitas.
6	Apa harapan yang diinginkan kedepannya untuk Gedung A dalam segi desain interior?	Mampu menemukan gap secara factual yang tidak terlihat oleh pihak Gedung A pada BTP, pengembangan desain interior yang sesuai konsep <i>redesign</i> , ruang HKI jangan dibuat kubikal, dengan penambahan fasilitas bagi pegawai magang dan ruang podcast.

HASIL DAN DISKUSI

A. Pendekatan Desain

Dalam desain interior, pendekatan *corporate identity* menggunakan tiga dimensi utama, yaitu perilaku korporat, komunikasi korporat, dan simbolisme korporat untuk menerjemahkan nilai, karakter, dan citra organisasi ke elemen ruang (Balmer, 1995). Metode ini meningkatkan citra merek dan keterikatan emosional pelanggan melalui pengalaman ruang yang mencerminkan inovasi dan profesionalisme (Mozota, 2003).

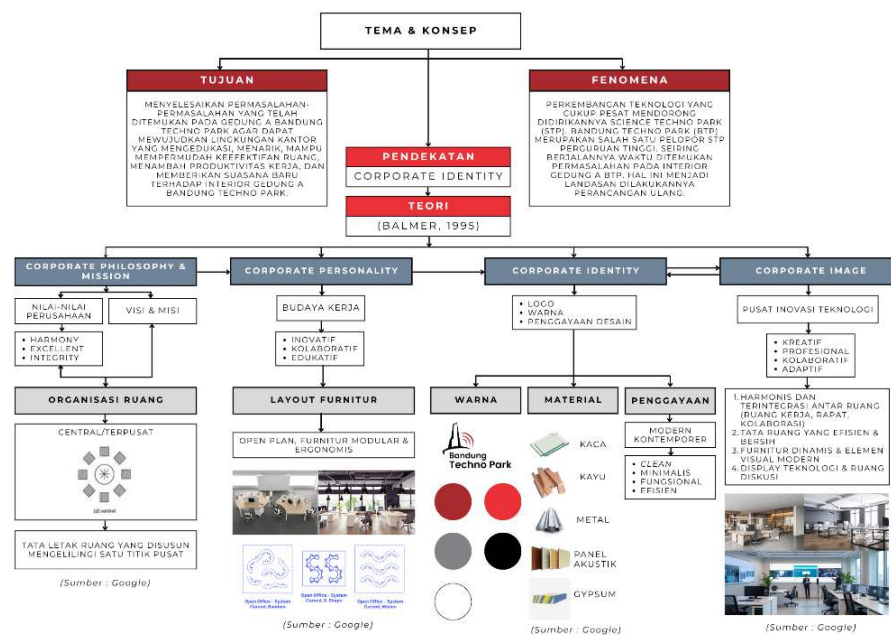
Tabel 3 Variabel Implementasi Utama

Variabel	Deskripsi
Warna Korporat	Digunakan pada dinding, lantai, dan furnitur untuk mencerminkan karakter perusahaan.

Bentuk Ruang	Geometri tegas (profesionalisme) atau organik (inovasi) pada partisi atau plafon.
Tata Ruang	<i>Open plan</i> (kolaborasi) atau tertutup (privasi) via zonasi atau sirkulasi.
Material	Kaca (modern, teknologi) atau kayu (alami, kehangatan).
Furnitur	<i>Custom</i> , fleksibel mendukung dinamika kerja
Pencahayaan	Aksen pada logo, intensitas sesuai aktivitas.
<i>Signage</i>	Terintegrasi arsitektural untuk orientasi dan <i>branding</i> .
Pengalaman sensorik	Termal, akustik, pencahayaan alami yang meningkatkan produktivitas.

Metode integratif ini menghasilkan lingkungan yang damai yang selaras dengan tujuan organisasi (Simonson & Schmitt, 1997).

B. Tema dan Konsep



Gambar 1 Skema Tema dan Konsep

Berdasarkan pendekatan Corporate Identity terdapat sebuah teori yang membahas mengenai budaya kerja yaitu corporate personality. Dalam Bandung Techno Park terdapat tiga budaya kerja yaitu inovatif, kolaboratif, dan edukatif. Tema perancangan ini diambil dari teori tersebut yaitu *"The Synergy of Innovation"* yang bertujuan untuk menonjolkan inovasi dan kolaborasi.

Konsep suasana interior yang diharapkan pada perancangan ini ialah modern dengan ruangan yang minimalis dan terkesan rapih. Selain itu, suasana harmoni dihadirkan melalui ruang kerja, ruang rapat, dan ruang kolaborasi yang saling terintegrasi.

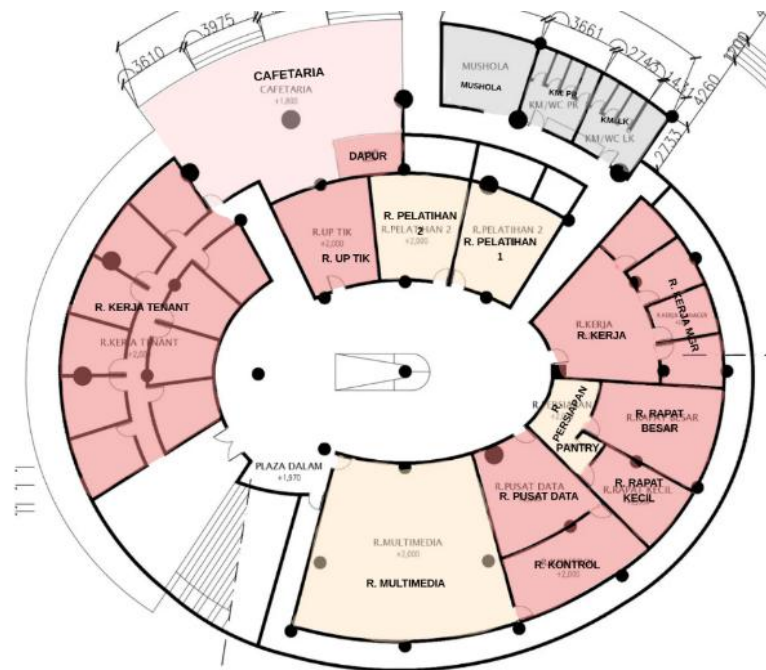
Berdasarkan bentuk bangunan yang melingkar, penerapan organisasi ruang central atau terpusat merupakan pilihan yang tepat. Peletakan tata ruang yang disusun mengelilingi satu titik pusat memungkinkan adanya kolaborasi pada bangunan ini sehingga budaya kerja kolaboratif dapat tercipta. Selain itu, untuk mendukung kegiatan kolaboratif, penggunaan furnitur modular dan dinamis diterapkan pada perancangan ini sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan mudah dan dapat menyesuaikan bentuk sesuai dengan kebutuhan maupun aktivitasnya.

C. Hasil Desain

Dari hasil penelitian dan analisis permasalahan proyek penulis mendapatkan solusi desain terkait permasalahan yang ada. Ada pun berikut hasil perancangan ulang Gedung A pada Bandung Techno Park :

a. Perubahan Organisasi Ruang

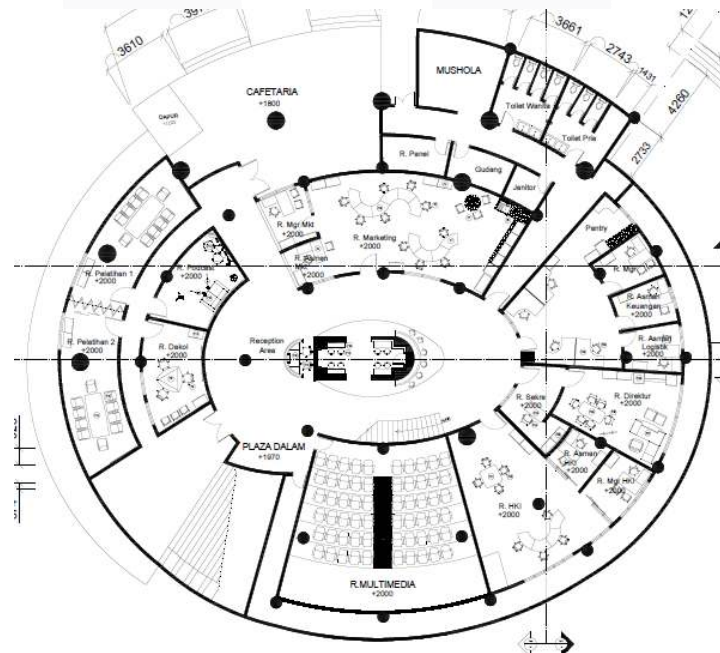
Sebelum perancangan :



Gambar 2 Blocking Sebelum Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2026)

Sesudah perancangan :



Gambar 3 Blocking Setelah Perancangan

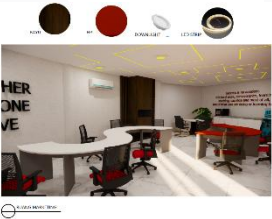
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2026)

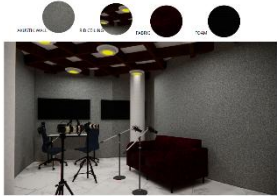
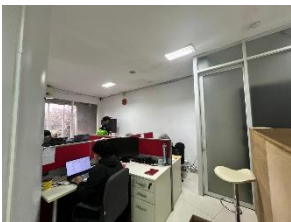
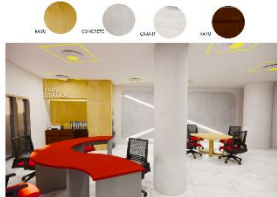
b. Penambahan Signage

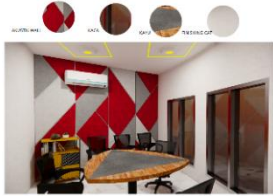


Gambar 4 Signage
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2026)

Tabel 4 Hasil Perancangan Ulang

Desain Sebelum Perancangan	Desain Setelah Perancangan	Keterangan
		Konsep desain interior yang ditunjukkan menggunakan pendekatan modern-kontemporer dengan sifat korporat dan kolaboratif, dan dimaksudkan untuk mendukung kegiatan kreatif dan menciptakan identitas visual institusi. Pendekatan ini diterjemahkan secara menyeluruh dalam

		penggunaan material, warna, pencahayaan, bentuk, dan tata ruang.
Ruang Podcast Tidak ada, dikarenakan ruang podcast ini merupakan fasilitas penunjang tambahan.		Dengan pendekatan modern fungsional yang menekankan kualitas akustik, kenyamanan visual, dan karakter profesional, desain interior ruang ini dirancang untuk mendukung fungsi studio podcast dan produksi konten audio-visual. Desain mempertimbangkan aspek teknis dan estetika yang berkaitan dengan kebutuhan rekaman.
Ruang HKI 		Dalam desain interior ruang yang ditampilkan, pendekatan modern-kontemporer berorientasi korporat digunakan, dengan penekanan pada identitas visual,

		fungsionalitas ruang kerja, dan suasana kolaboratif. Ide ini tercermin dalam pengolahan bentuk dan tata ruang, serta pemilihan warna, material, dan pencahayaan.
• Ruang Dakol 		Ruang ini digunakan sebagai tempat untuk pertemuan kreatif atau rapat, dan dirancang dengan pendekatan modern-geometris yang menekankan ekspresi visual, identitas ruang, dan kenyamanan kerja. Konsep desain ini dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang dinamis namun tetap profesional.
• Ruang Direktur 		Untuk mendukung fungsi ruang pimpinan atau ruang rapat strategis, desain interior ruang ini

		dirancang dengan pendekatan modern-eksekutif dengan sentuhan formal dan representatif. Desain dimaksudkan untuk menampilkan citra profesional dan berwibawa sambil tetap nyaman dan sesuai dengan kebutuhan kerja modern.
--	--	---

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini ialah ditemukannya empat permasalahan pada Gedung A Bandung Techno Park yaitu interior ruang yang kurang representatif, pengoptimalisasian ruang yang belum maksimal, kurangnya petunjuk arah, dan aksesibilitas ruang yang perlu ditata kembali. Oleh karena itu, penulis menawarkan solusi berupa perancangan ulang interior Gedung A Bandung Techno Park guna untuk mengatasi permasalahan pada gedung tersebut. Berlandaskan kajian dan analisis yang sudah dijelaskan oleh penulis pada bab-bab sebelumnya, terdapat kesimpulan untuk mengatasi keempat permasalahan tersebut, diantaranya :

1. Penerapan pendekatan corporate identity dimana desain diusulkan berdasarkan visi, misi, dan identitas perusahaan.
2. Mengoptimalisasikan ruang sesuai dengan kebutuhan pengguna gedung serta penambahan fasilitas berupa ruang podcast.

3. Penambahan petunjuk arah yang informatif dan tidak terlepas dari unsur estetika guna untuk memudahkan pengguna.
4. Menata ulang posisi ruangan sesuai dengan hubungan ruang satu sama lain agar lebih memudahkan aksesibilitas pengguna.

Dalam melakukan perancangan ini tentu tidak terlepas dari standarisasi terkait bangunan maupun interior. Penulis mengambil sumber standarisasi berdasarkan buku, jurnal, SNI, dan peraturan pemerintah yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnar, Z. H. (2013, November 14). *Pengaruh Tata Ruang Kantor Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai di PKP2A III LAN Samarinda*. Retrieved from eJournal Ilmu Pemerintahan: <https://ejournal.ip.fisip-unmul.ac.id/site/?p=929>
- Azzahra, N. P., Sarihati, T., & Maulana, T. A. (2025). PERANCANGAN ULANG INTERIOR KANTOR BAPPEDA KOTA SUKABUMI DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS . *e-Proceeding of Art & Design* , 3942.
- Balmer. (1995). *Corporate Identity and Corporate Communications : Creating a Competitive Advantage*. Kogan Page.
- Cahyani, E. (2016). PERENCANAAN TATA RUANG TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA. *E-Jurnal Universitas Muhammadiyah Palembang*, 97-99.
- Chiara, J. D., & Callender, J. (1987). *Time-Saver Standards for Building Types, 2nd Edition*. Newyork: McGraw-Hill Inc.
- Ching, F. D. (2012). *Interior Design Illustrated*. USA: John Wiley & Sons.
- Drs. Tanjung Atmadi, S. M. (2022). *Modul Bahan Ajar Ergonomi dan Antropometri*. Jakarta: Universitas Mercu Buana.
- Ernst, & Neufert, P. (2012). *Neufert Architects' Data*. United Kingdom: Blackwell Publishing.

- Fauzi, R. (2011, March 31). *Efek Psikologis dan Karakter Warna*. Retrieved from ARSITEK-TUNG!: <https://arsitektung.blogspot.com/2013/09/efek-psikologis-dan-karakter-warna.html>
- Gie, T. L. (2009). *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.
- Haratulisn, I. S. (2017, October 16). *SNI 03-6386-2000*. Retrieved from KUPDF: https://kupdf.net/download/sni-03-6386-2000_59e4197b08bbc56971e65944_pdf
- Haryadi, H. (2009). *ADMINISTRASI PERKANTORAN UNTUK MANAJER & STAF*. Jakarta Selatan: Visimedia.
- Ida Nuraida, S. (2008). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Kanisius.
- Jumee. (2023, July 16). *Jenis Teori Warna Menurut Para Ahli Lengkap*. Retrieved from Fajar Pendidikan: <https://www.fajarpendidikan.co.id/jenis-teori-warna-menurut-para-ahli-lengkap/>
- Kemenkes. (2016, October 26). *Standar Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Perkantoran*. Retrieved from JDIH BOK PERATURAN DATABASE: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/113097/permenkes-no-48-tahun-2016>
- La Ode Ismail, R. S. (2017). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 21 Makassar. *IDAARAH*.
- Laksitarini, N., & Purnomo, D. (2022). ANALISIS WARNA DAN BENTUK PADA INTERIOR PRODIA. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 188.
- Manasseh, L., & Cunliffe, R. (1962). *Office Buildings*. Newyork: Reinhold Publishing Corporation.
- Moekijat. (2008). *Administrasi Perkantoran*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Mozota, B. B. (2003). *Design Management : Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation*. Newyork: Allworth.
- Nastiti, B. K. (2018). Peran Sistem Signage pada Elemen Interior Bandar Udara Internasional Husein Sastranegara. *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial*, 55-56.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Refrence Standards* . Newyork: Watson-Guption Publications.

- PUPR, K. (2023, August 30). *Peraturan Menteri nomor 8 tahun 2023*. Retrieved from Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Kementerian Pekerjaan Umum: <https://jdih.pu.go.id/detail-dokumen/PermenPUPR-nomor-8-tahun-2023-Pedoman-Penyusunan-Perkiraan-Biaya-Pekerjaan-Konstruksi-Bidang-Pekerjaan-Umum-dan-Perumahan-Rakyat>
- Rusmiati. (2022, September 14). *Pengertian, Tujuan, Manfaat dan Prinsip Ergonomi*. Retrieved from Universitas Negeri Gorontalo: <https://mahasiswa.ung.ac.id/561421003/home/2022/9/14/pengertian-tujuan-manfaat-dan-prinsip-ergonomi.html>
- Safa, N. F., Laksitarini, N., & Maulana, T. A. (2026). *Perancangan Ulang Gedung A pada Bandung Techno Park dengan Pendekatan Corporate Identity*. Telkom University.
- Sedarmayanti. (2009). *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Simonson, A., & Schmitt, B. H. (1997). *Marketing Aesthetics : The Strategic Management of Brands, Identity, and Image*. Free Press and Simon & Schuter.
- Sitepu, E. F. (2022). PERANCANGAN HOLTICULTURA SCIENCE PARK BERBASIS HOME-STAY DI BERASTAGI (TEMA : ARSITEKTUR EKOLOGIS). *Digital Repository Universitas Quality Berastagi*, 12-13.
- The, L. G. (2009). *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.