

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan produk semakin banyak dan inovatif. Hal ini juga diterapkan pada perancangan produk *furniture*. Semakin banyak produk *furniture* ditawarkan dengan harga yang murah dan desain yang berkualitas. Produk ini umumnya dibuat secara *mass production* dalam sebuah ukuran. Hal ini kadang menyebabkan produk yang ditawarkan kurang ergonomis untuk sebagian orang.

Di zaman yang serba modern ini, sudah banyak inovasi-inovasi baru yang diciptakan untuk memudahkan manusia dalam menjalankan rutinitas sehari-harinya. Belakangan trend untuk *furniture* mengarah ke model minimalis, hal ini juga didukung dengan pertumbuhan properti di tanah air dengan bentuk produk yang minimalis dan serbaguna. Hal ini bisa dipahami karena beberapa kebutuhan akan *furniture* ini disesuaikan juga dengan tempat dan ruang yang sempit dan terbatas. Rancang bangun produk ini memang sengaja di khususkan untuk kebutuhan meja belajar minimalis dan mempunyai kapasitas ruang guna untuk menyimpan buku-buku, arsip-arsip, dan berkas yang cukup banyak jumlahnya yang cocok digunakan di ruangan yang tidak terlalu luas seperti kamar.

Sementara itu pada saat ini jarang ada produk yang bisa mendukung kelebihan itu apalagi di Indonesia saat ini. Dengan ruangan yang tidak luas maka produk ini yang memiliki desain minimalis dan memiliki kelebihan dalam hal kapasitas sangat tepat untuk digunakan.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka dilakukan perancangan meja belajar secara ergonomis. Perancangan meja belajar ini akan dirancang memiliki fungsi ganda selain untuk media belajar, menulis, dan membaca, meja belajar ini juga dirancang untuk penyimpanan alat *Stationery* yang dapat menunjang fungsi dan kegunaannya, sehingga produk ini lebih memiliki nilai tambah dimata masyarakat. Untuk mewujudkan tujuan itu digunakan Metode *Quality Function Deployment* (QFD).

Quality Function Deployment (QFD) merupakan konsep pada pengembangan produk baru yang dikembangkan oleh Dr. Shigeru Mizumo dan Akao Yoji pada tahun 1996 di Jepang. Menurut Akao (1990), QFD adalah metode untuk mengembangkan kualitas desain yang bertujuan untuk memuaskan konsumen dan kemudian menerjemahkan permintaan konsumen menjadi target desain dan poin utama kualitas jaminan untuk digunakan di seluruh tahap produksi. *Quality Function Deployment* (QFD) juga didefinisikan oleh Cohen (1995) sebagai suatu metode terstruktur untuk melakukan perancangan dan pengembangan produk sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan oleh konsumen serta mengevaluasi secara sistematis kapabilitas suatu produk atau jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, QFD merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui keinginan konsumen dengan mengumpulkan *customer voices* dan *customer needs*. Kedua hal tersebut kemudian diklasifikasi dan diurutkan berdasarkan prioritas. Proses QFD dapat melibatkan satu atau lebih matriks. Matriks pertama dalam QFD disebut juga dengan *house of quality*

(HOQ). Matriks tersebut terdiri dari beberapa sub-matriks yang bergabung dengan beberapa cara, masing-masing memiliki informasi yang saling berhubungan antar satu dengan yang lain.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang di hadapi, yaitu :

“Bagaimana perancangan meja belajar yang ergonomis dan minimalis, sehingga mampu memberikan kenyamanan dalam penggunaannya?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang di digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan secara langsung, serta melakukan wawancara terhadap konsumen.
2. Penelitian ini tidak membahas mengenai pengujian kekuatan produk secara detail.
3. Pengambilan data dilakukan pada bulan Maret 2018 .

1.4 Asumsi – Asumsi

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Kondisi pengguna diukur dalam keadaan normal.
2. Desain disesuaikan dengan permasalahan yang ada dan kebutuhan pengguna.
3. Tidak terdapat kelalaian dalam melakukan pengukuran data anthropometri.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

Melakukan perancangan meja belajar yang ergonomis dan minimalis, sehingga mampu memberikan kenyamanan dalam penggunaannya menggunakan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dengan melakukan penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

a. Bagi Peneliti

Sebagai latihan untuk menerapkan teori yang diberikan di bangku perkuliahan dalam menghadapi permasalahan yang nyata.

b. Bagi ilmu pengetahuan

Dapat dijadikan bahan pertimbangan dan penelitian selanjutnya dalam memecahkan masalah sejenis.

2. Manfaat praktis

Memberikan kenyamanan dan pemanfaatan fungsi pada anak-anak dalam proses belajar dirumah ataupun di sekolah.

1.7 Sistematikan Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang dibuat oleh penyusun adalah membahas hal-hal sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Asumsi-asumsi, serta Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang teori teori yang digunakan sebagai dasar pemecahan masalah yang dihadapi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan lokasi penelitian, identifikasi variabel serta langkah-langkah pemecahan masalah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pengumpulan data serta pengolahan data yang diperoleh untuk merancang meja belajar ergonomis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari permasalahan yang telah dibahas serta saran yang digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN