

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menciptakan sebuah produk yang benar-benar sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan konsumen adalah sangat penting. Karena akan berpengaruh pada tingkat penjualan produk apalagi produk tersebut bukanlah satu-satunya yang beredar di pasaran. Pada kondisi ini konsumen mempunyai banyak kesempatan untuk memilih produk mana yang sesuai dengan keinginan mereka.

Saat ini industri manufaktur mulai menggunakan prinsip atau strategi konsep masukan pasar (*market in concept*) yang berhubungan dengan produk baru. Strategi *market in concept* menganut prinsip produksi berdasarkan pada preferensi dan kecocokan dengan pelanggan. Karena jika pelanggan puas akan produk yang dikonsumsi maka secara tidak langsung perusahaan turut berperan dalam penciptaan *image* pasar tentang produk perusahaan dan ada kemungkinan mempengaruhi peningkatan penjualan. Dalam dunia bisnis, perusahaan-perusahaan mengamati bagaimana perilaku konsumen dalam menggunakan produk atau jasa mereka. Setiap konsumen mempunyai kecenderungan yang berbeda-beda. Konsumen ternyata selalu cenderung memilih untuk menggunakan produk atau jasa yang efektif dan efisien dibandingkan dengan yang tidak.

CV. Pakis Jaya merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi *meubel* dan *furniture*. Dalam usaha untuk merealisasikan tujuan perusahaan yaitu memperoleh keuntungan atau laba yang optimal, salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah aspek pemasaran. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menangkap preferensi konsumen dengan menggunakan metode *Kansei Engineering* atau Rekayasa Kansei yang merupakan suatu teknologi dalam bidang Ergonomika yang berorientasi pada pelanggan untuk pengembangan produk. *Kansei Engineering* dapat diimplementasikan sebagai salah satu cara untuk memuaskan keinginan –

keinginan atau preferensi dari permintaan pelanggan yang berbeda. Metode ini mencoba untuk menjadi jembatan atas keinginan konsumen terhadap desain produk yang diinginkan, dengan jalan mendefinisikan keinginan konsumen yang teridentifikasi melalui kata-kata kansei kedalam desain produk. Dengan menggunakan pendekatan pada konsumennya melalui *Kansei Engineering* diharapkan dapat meningkatkan tingkat penjualan produk dari perusahaan.

Selain mengidentifikasi citra konsumen untuk perancangan produk juga harus diperhatikan aspek ergonomis untuk dapat menciptakan desain produk yang nyaman bagi pemakainya. Ilmu ergonomi adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam kaitannya dengan aktifitas yang dilakukannya. Untuk memperoleh desain produk yang ergonomis maka dalam perancangan produk ini menggunakan pula perhitungan antropometri yang menyangkut pengukuran tubuh manusia khususnya dimensi tubuh. Antropometri dapat digunakan untuk perancangan atau desain mengingat baha keadaan fisik seseorang yang berbeda-beda. Perhitungan persentile dari data antropometri dan hubungan antara elemen desain dengan kata-kata kansei selanjutnya akan di analisa menggunakan software SPSS untuk mengetahui dan menentukan desain produk yang diinginkan oleh konsumen.

1.2. Perumusan Masalah

Dengan Memaparkan apa saja yang menjadi latar belakang permasalahan seperti diatas, maka dapat diambil suatu rumusan yaitu :

1. Bagaimana *Kansei Engineering* mampu memprediksi keinginan konsumen ke dalam suatu desain produk?
2. Berapa jumlah kata kansei yang memiliki pengaruh kuat terhadap elemen desain produk?
3. Bagaimana produk yang ergonomis berdasarkan perhitungan dengan data antropometri?

1.3. Batasan Masalah

Supaya tidak terjadi bias dalam penelitian, maka dibuat suatu pembatasan masalah. Batas permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian hanya fokus pada bagaimana desain produk meja makan yang sesuai dengan keinginan konsumen dan ergonomis.
2. Perancangan produk dilaksanakan dengan menggunakan metode *Kansei Engineering* dengan Antropometri.
3. Data kata-kata *Kansei* diperoleh dari hasil survey dan kuisisioner pada masyarakat Indonesia.
4. Data antropometri yang digunakan dalam perancangan di ambil dari data pengukuran terhadap 30 orang konsumen (masyarakat Indonesia).
5. Asumsi-asumsi lain yang berkenaan dengan pembahasan akan dikemukakan pada saat asumsi tersebut digunakan

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menentukan desain suatu produk berdasarkan *Kansei Engineering*, yang mampu memprediksi keinginan konsumen dalam suatu desain produk.
2. Untuk menentukan kata kansei yang berpengaruh kuat terhadap suatu desain produk.
3. Untuk menentukan produk yang ergonomis sesuai data antropometri.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat untuk :

1. Pengembangan khasanah ilmu pengetahuan khususnya pada ruang lingkup manajemen produksi.
2. Memberikan gambaran bagi perusahaan dalam menentukan perancangan desain produk.
3. Dapat menguji kehandalan metode yang diajukan oleh peneliti.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan tugas akhir ini mengikuti sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Memuat teori – teori yang berhubungan dengan penelitian. Juga dapat diulas penelitian atau publikasi bidang sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini merupakan kerangka dalam memecahkan suatu masalah, penjelasan secara garis besar bagaimana langkah pemecahan persoalan dengan menggunakan metode yang digunakan.

BAB IV PENGOLAHAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini disajikan data hasil penelitian yang diperoleh dari perusahaan dan kemudian akan diproses serta diolah lebih lanjut sebagai dasar pada pembahasan masalah.

BAB V PEMBAHASAN

Berisi pembahasan terhadap hasil pengolahan data untuk memperoleh penyelesaian dari masalah yang ada.

BAB VI KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berisi tentang hasil pokok / kesimpulan dari pembahasan atau analisis terhadap data yang telah diolah dan berisi saran – saran untuk pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

