

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perekonomian Indonesia saat ini secara dominan didorong oleh pertumbuhan konsumsi rumah tangga, dengan salah satu sektor industri yang mengalami perkembangan pesat adalah industri makanan dan minuman. Kenaikan penjualan dalam sektor ini dipicu oleh meningkatnya pendapatan pribadi dan meningkatnya pengeluaran untuk makanan dan minuman, terutama oleh jumlah yang semakin besar dari konsumen kelas menengah. Sebagai hasilnya, industri ini telah menjadi arena bagi perusahaan lokal yang sangat ambisius dan berhasil memperluas pangsa pasar global melalui ekspor (kemenkeu.go.id, 2023).

Sejalan dengan itu, penggunaan *Cutlery holder* juga makin meningkat, *Cutlery holder* sendiri merupakan wadah alat makan yang biasanya digunakan masyarakat untuk menaruh sendok, garpu, sumpit dan alat makan lainnya. Namun, pengguna sering mengalami kesulitan dalam menutup kembali wadah alat makan tersebut setelah digunakan dan saat penutup wadah alat makan tersebut dibuka membutuhkan area yang cukup luas dalam penggunaannya. Masalah ini dapat menyebabkan pemborosan tempat karena saat membuka wadah alat makan membutuhkan area yang cukup luas dan tidak ergonomis Widyastuti et al., (2018). Desain *Cutlery holder* yang akan diperbaiki dilihat di gambar 1.1.



Gambar 1.1 *Cutlery holder*

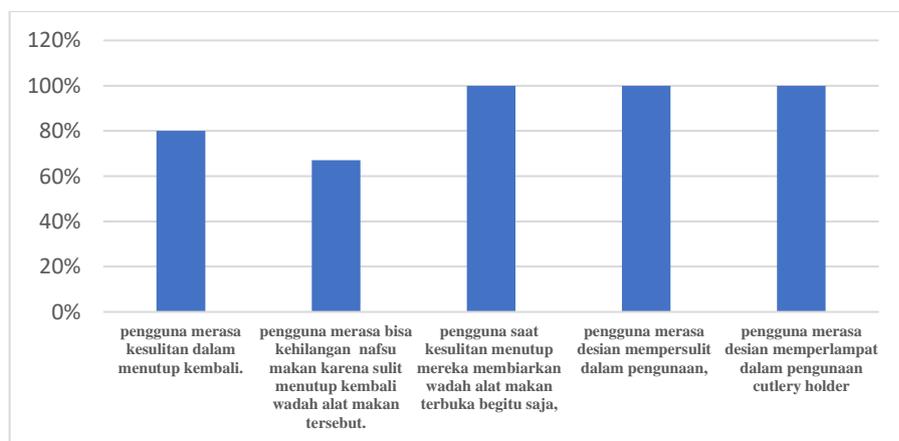
(Sumber: <https://rajaplastikindonesia.com>)

Penelitian telah dilakukan Kristanto & Saputra (2015) menunjukkan bahwa desain yang tidak ergonomis dapat menyebabkan kelelahan dan cedera,

serta menurunkan produktivitas. Oleh karena itu, perbaikan desain wadah alat makan dengan mempertimbangkan kebutuhan ergonomis pengguna dapat menjadi suatu upaya untuk meningkatkan kualitas produk dan kepuasan pengguna. Metode *Kansei engineering* dan *Quality Function Deployment* (QFD) digunakan karena dapat mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna dalam perancangan produk. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk perbaikan desain wadah alat makan yang ergonomis dan memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna menggunakan metode *Kansei engineering* dan QFD

Berdasarkan observasi langsung yang telah dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan langsung terhadap penggunaan produk oleh konsumen di 5 tempat makan yang menggunakan *cutlery holder* dengan tutup terpisah dan tutup menyatu yang berada paling jauh 2 kilometer dari Universitas Ahmad Dahlan dengan mencatat bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk dan mencatat masalah atau kesulitan yang mereka alami melalui kuisisioner. Pemilihan wadah alat makan yang tepat sangat penting untuk menjaga alat makan tidak terkontaminasi. Namun, masih banyak wadah alat makan yang memiliki masalah seperti sulit ditutup kembali, pemborosan tempat karena saat membukanya butuh area yang cukup luas. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan wadah alat makanan yang dapat mengatasi masalah-masalah tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan metode *Kansei engineering* dan *Quality Function Deployment*. Metode *Kansei engineering* digunakan untuk memahami preferensi konsumen terhadap wadah alat makan yang ideal, sedangkan *Quality Function Deployment* digunakan untuk menerjemahkan preferensi tersebut menjadi spesifikasi teknis yang dapat diimplementasikan pada perancangan wadah alat makan. Metode *Kansei engineering* dan *Quality Function Deployment* (QFD) dapat digunakan untuk merancang desain wadah alat makan yang lebih baik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian oleh Jatmiko & Nugroho (2022) menunjukkan bahwa metode *Kansei engineering* dan QFD efektif dalam mengidentifikasi preferensi pengguna terhadap atribut visual dan ergonomi dari produk dan dapat digunakan untuk menghasilkan desain yang lebih baik.

Penelitian ini melibatkan responden dari sekitar Universitas Ahmad Dahlan karena lebih mudah diakses dan kedekatan geografis serta peneliti dapat menghemat waktu dan biaya transportasi serta logistik yang terkait dengan pengumpulan data. *Cutlery holder* yang akan diperbaiki desainnya dapat dilihat digambar 1.1. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan didapatkan bahwa terdapat 12 dari 15 (80%) pengguna merasa kesulitan dalam menutup kembali karena desain yang sudah ada dalam menutup kembali sering terjadi alat makan tersangkut, 10 dari 15 (67%) pengguna merasa bisa menurunkan nafsu makan karena sulit menutup kembali wadah alat makan tersebut dalam kesulitan menutup yang terlalu lama membuat fokus terpecah sehingga menurunkan nafsu makan, seluruh (100%) pengguna merasa kesulitan saat menutup mereka membiarkan wadah alat makan terbuka begitu saja dalam penggunaan yang terlalu sulit sehingga pengguna tidak terlalu peduli lagi untuk menutup kembali *cutlery holder*, seluruh (100%) pengguna merasa desain mempersulit dalam penggunaan desain yang sering membuat alat makan tersangkut serta sering membuat pengguna membiarkan terbuka begitu saja hal ini yang menyebabkan desain menyulitkan pengguna, dan (100%) pengguna merasa desain memperlambat dalam penggunaan *Cutlery holder* dalam penggunaan sering terjadi alat makan tersangkut hal ini menyebabkan pengguna harus mencoba menutup kembali minimal sekali dan dapat dilihat pada gambar 1.2 berikut



Gambar 1.2 grafik survei pendahuluan

Oleh karena itu dengan menggunakan metode *Kansei engineering* peneliti

dapat memperbaiki desain dari masalah tersebut berdasarkan pengalaman pengguna serta dengan metode *Quality Function Deployment* dapat mendengarkan saran dari pengguna, dan kedua integrasi metode yang digunakan menghasilkan beberapa konsep desain alternatif untuk dibandingkan dengan produk referensi. Konsep-konsep desain wadah alat makanan yang telah dibuat akan masuk pada *concept generation* dan diseleksi menggunakan *concept screening* dan *concept scoring*. Perancangan desain yang dihasilkan akan divalidasi kembali oleh pengguna wadah alat makanan guna mengetahui keberhasilan dari rancangan desain. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini mengusahakan tercapainya desain wadah alat makanan yang mengatasi masalah tersebut. Sehingga dengan tercapainya struktur fisik desain wadah alat makan yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, akan memudahkan pada tahap selanjutnya yaitu merancang desain wadah alat makan pada desain grafis, sehingga wadah alat makan yang dihasilkan mengatasi hal tersebut. Oleh karenanya peneliti merancang dan menyusun penelitian dengan judul “Perbaikan Desain *Cutlery holder* Menggunakan Metode *Kansei engineering* dan *Quality Function Deployment (QFD)*”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah disebutkan, dapat diidentifikasi bahwa masalah utama adalah:

1. Kesulitan pengguna dalam menutup kembali karena mekanisme penutupan yang memerlukan banyak langkah membuat pengguna kesulitan menutup kembali wadah dengan cepat dan mudah serta bentuk penutup yang kurang ergonomis menyebabkan kesulitan dalam penggunaan sehari-hari.
2. Waktu menutup kembali yang cukup lama proses menutup kembali wadah yang memakan waktu lama dapat mengganggu lamanya waktu menutup kembali wadah bisa mengurangi kepuasan dan kenyamanan pengguna.
3. Pengguna membiarkan wadah alat makan terbuka dapat mengakibatkan alat makan terpapar debu, kotoran, atau kontaminasi dari lingkungan sekitarnya, menurunkan standar kebersihan dan kesehatan serta menciptakan tampilan

yang berantakan dan tidak rapi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan cakupan yang di dapat, maka disusun batasan terhadap ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus pada pengalaman penggunaan dari *Cutlery holder*.
2. Penelitian ini hanya menargetkan tempat makan disekitar Universitas Ahmad Dahlan dengan maksimal jarak 2 kilometer yang dekat dengan pondokan mahasiswa karena banyak khalayak ramai yang membuka usaha rumah makan disekitar universitas.
3. Penelitian ini akan difokuskan pada perbaikan desain *Cutlery holder* menggunakan metode *Kansei engineering* dan QFD untuk mengatasi masalah penggunaan yang sering dialami oleh pengguna.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang maka disusun rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perubahan preferensi dalam penggunaan *cutlery holder* dapat memenuhi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana perbaikan desain *cutlery holder* dapat memenuhi kebutuhan pengguna?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di buat, maka tujuannya adalah:

1. Mengidentifikasi perubahan preferensi pengguna dalam penggunaan *cutlery holder*.
2. Mengembangkan dan menguji desain *cutlery holder* yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian perbaikan desain *Cutlery holder* adalah:

1. Manfaat bagi pengguna:
 - a. Mendapatkan produk cutlery holder yang lebih nyaman, praktis, dan mudah digunakan.
 - b. Meningkatkan pengalaman penggunaan sehari-hari dengan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.
2. Manfaat bagi Produsen:
 - a. Dapat memproduksi cutlery holder yang lebih diminati pasar karena lebih efisien dan efektif.
 - b. Memperoleh keuntungan kompetitif dengan menawarkan produk yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan konsumen.
3. Manfaat bagi Peneliti dan Akademisi:
 - a. Mendapatkan data dan wawasan baru mengenai preferensi pengguna dan desain produk.
 - b. Menambah literatur dan referensi dalam bidang desain produk.