

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kantin merupakan sebuah tempat dimana mahasiswa berinteraksi secara bebas dan leluasa bercanda dengan mahasiswa lain dengan sangat nyaman dan juga sebagai sarana hiburan mahasiswa setelah seharian belajar. Kantin tidak hanya tempat untuk menikmati makanan dan minuman saja, akan tetapi juga digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas kuliah yang di berikan oleh dosen.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kantin Universitas Esa Unggul, pada bulan Oktober 2016 banyak mahasiswa yang mengeluhkan tentang banyaknya bangku yang rusak dan kurang nyamannya bangku kantin pada saat duduk karena sandaran yang kurang nyaman, dudukan yang kurang nyaman, dan tidak adanya stop kontak untuk charger laptop maupun handphone. Upaya untuk meningkatkan kenyamanan mahasiswa pada saat di kantin yaitu perlu adanya desain bangku dan meja yang ergonomi.

Kesuksesan suatu perancangan produk tergantung kepada kemampuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelanggan, kemudian secara cepat menciptakan produk yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Pengembangan produk merupakan serangkaian aktivitas yang dimulai dari analisis persepsi dan peluang pasar, kemudian diakhiri dengan tahap produksi, penjualan, dan pengiriman produk.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa masalah di kantin Universitas Esa Unggul. Permasalahan yang terjadi pada kantin yaitu :

1. Sandaran bangku yang kurang nyaman
2. Pangkal paha menjadi sakit apabila dalam waktu lama duduk

3. Permukaan meja yang kasar, sehingga apabila bergesekan dengan kulit mengakibatkan luka.
4. Ujung bangku yang runcing, mengakibatkan pakaian konsumen tersangkut pada bangku

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian di lakukan pada kantin Universitas Esa Unggul
2. Data yang diambil hanya data yang diperlukan untuk menyusun Tugas Akhir ini.
3. Hanya memperhitungkan yang berkaitan tentang desain bangku.
4. Analisa yang didapat dari hasil wawancara dari pihak-pihak yang berada pada kantin.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang ada, maka perumusan masalah sebagai berikut :

1. Keluhan apa yang di rasakan oleh konsumen.
2. Seperti apa desain yang di inginkan oleh konsumen.
3. Bagaimana mendesain meja dan kantin sesuai dengan postur tubuh konsumen.
4. Mendesain bangku dan meja kantin yang sesuai dengan keinginan konsumen.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Mendesain bangku dan meja kantin sesuai keinginan konsumen
2. Mendesain bangku dan meja yang ergonomi
3. Meningkatkan kenyamanan konsumen
4. Memberikan usulan perbaikan desain meja dan bangku kantin

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari laporan penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan metode-metode yang digunakan pada penelitian tugas akhir.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini berisikan data-data yang diperoleh berdasarkan informasi dan pengamatan langsung. Data-data tersebut kemudian diolah dan dihitung hingga didapat hasil dari perhitungan tersebut.

BAB V ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan analisa-analisa dan pembahasan yang terkait dengan perhitungan dan pengolahan data dari bab sebelumnya. Dari analisa yang diperoleh dapat digunakan untuk mendesain bangku dan meja pada kantin.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan yang diambil dari data dan analisa penulis. Dari kesimpulan tersebut, lahirlah saran-saran untuk meningkatkan fasilitas kantin.