

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan produk di era Revolusi Industri 4.0 semakin dibutuhkan untuk menunjukkan kemajuan di Tanah Air, khususnya Indonesia. Pengembangan produk sendiri merupakan awal dari kesuksesan industri Indonesia. Oleh karena itu, keberhasilan persaingan di industri tersebut ditentukan oleh keberhasilan pengembangan produk yang memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Sebelumnya, pekerjaan harus selalu datang ke kantor untuk memudahkan koordinasi dengan rekan kerja. Sistem perburuhan telah berubah sejak pandemi. Dengan sistem kerja *Work From Home (WFH)*, kini muncul juga istilah baru dimasa penurunan pandemi ini yakni istilah *Work From Anywhere (WFA)*.

Dengan penurunan kasus pandemi ini banyak perusahaan yang masih menerapkan sistem remote dan tidak diwajibkan datang ke kantor. Walaupun seperti itu terkadang disaat yang tidak bisa ditentukan kita harus mengerjakan Pekerjaan/tugas, atau permintaan pembuatan sebuah dokumen, laporan dan sejenisnya dengan mendadak sehingga harus dikirim secara cepat, bagi pekerja yang khususnya menggunakan kendaraan mobil yang sedang dijalan harus menepi atau mencari parking/rest area, untuk mengerjakan pekerjaannya itu. Dengan demikian dengan kasus tersebut di era digital ini, penggunaan perangkat laptop, tablet, dan handphone sangat digunakan untuk proses pekerjaan itu, untuk memudahkan mobilitas pekerjaannya harus memiliki sebuah produk dimana memudahkan penggunaannya untuk menggunakan perangkat-perangkat yang ada untuk ditaruh sebagai penyangga, dan saat pengerjaannya pun pengguna akan membutuhkan kefokusannya yang tinggi agar tetap produktifitasnya tetap terjaga dengan sistem yang ada.

Proses desain sendiri merupakan cara untuk memproduksi berbagai produk di industri. Produk yang kita gunakan dan temui setiap hari secara alami dibuat oleh desain produk. Proses ini mengharuskan Anda untuk membuat konsep yang matang. Baik menggunakan produk lama maupun baru yang memenuhi kebutuhan pasar. Salah satu tujuan dari proses desain produk adalah untuk menghasilkan produk yang memenuhi kebutuhan pengguna kami. Desain dibuat berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Saat ini banyak industri kreatif yang membuat produk yang lebih mudah bagi konsumen. Salah satunya adalah industri kreatif yang berurusan dengan alat. Salah satu permasalahan yang ada adalah minimnya kepraktisan sarana prasarana yang ada, dan fungsinya menjadi lebih praktis. Saat ini, kita membutuhkan produk yang serba guna, minimalis, dan hemat tempat. Atau bisa juga produk yang membutuhkan fitur ergonomis yang unik. Contoh kecilnya adalah meja (Zainudin, et al., 2021).

Selain itu kebutuhan sebuah produk akan kegiatan sehari-hari terus meningkat dengan mobilitas penggunaannya terutama para pekerja seperti *Marketing, Sales, Banker*, dan Teknisi *Mobile* PLN. Alat bantu *mobile* merupakan salah satu fasilitas yang digunakan oleh orang dalam bekerja, terutama berkaitan dengan aktivitas mengetik dan mengecek pada perangkat Laptop, dan Tablet. Bidang penglihatan merupakan satu hal yang sangat penting untuk mencegah membungkuknya leher dan punggung, sehingga jarak penglihatan minimal adalah 13 inci (33,2

cm). untuk jarak optimal penglihatan terhadap *display* yang lebih baik adalah 20 inci (50,8 cm). Agar mata dapat membaca dengan nyaman, maka letak layar monitor sebaiknya lebih rendah dari garis horizontal mata dengan membentuk sudut ± 300 , berlaku untuk *display* yang langsung berada di depan pengguna. Kemampuan mata untuk berotasi juga mendukung besarnya sudut penglihatan, sudut optimal rotasi adalah 300. Ketinggian meja harus selalu dikaitkan dengan posisi siku. Ketinggian meja juga harus sesuai dengan ketinggian kursi. Hal penting diingat adalah tinggi permukaan kerja tidak selalu sama dengan tinggi meja. Ketinggian tempat kerja yang disarankan 3,5 cm di bawah siku (Aras, et al., 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Meja didefinisikan sebagai produk yang mempunyai bidang datar sebagai daun mejanya dan berkaki sebagai penyangganya fungsinya sendiri sebagai untuk menaruh barang atau makanan. Biasanya dipasangkan dengan kursi atau bangku.

Meja sendiri merupakan salah satu *furniture* yang mempunyai permukaan datar dimana pada bagian bawahnya disokong oleh empat kaki dan pada umumnya terdapat laci. Masing-masing profesi memiliki kebutuhan yang berbeda. Sementara itu, meja kerja dibuat dalam aneka model untuk memenuhi masing-masing +kebutuhan tersebut. Meja kerja dengan ukuran yang pas dan penataan yang rapi akan membuat produktivitas kerja makin meningkat. Meja kerja pada dasarnya dirancang secara khusus untuk bekerja. Jadi, akan lebih nyaman digunakan berjam-jam dibandingkan dengan menggunakan meja biasa.

Maka dibuatlah sebuah produk alat bantu yang bermanfaat dan baru untuk kebutuhan tersebut, yakni produk alas kerja di mobil untuk kebutuhan mobilitas *Work From Anywhere* dimasa saat ini agar tetap produktifitas dalam kerjanya, dikonsep dengan rancangan yang *modern* dan *compact* nyaman saat digunakan. Dengan kehadiran produk ini pengguna akan sangat terbantu untuk melakukan pekerjaannya terutama kerjaan-kerjaan yang mendadak yang dimana para pekerja ini harus membuat/mengirimkan filenya secara daring saat di dalam mobil.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada perancangan Meja Kerja Mobil ini diuraikan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem *Work From Anywhere* ini dimana para pekerja seperti *Marketing, Sales, Banker*, dan Teknisi *Mobile* PLN yang kesehariannya mengendarai mobil. Para pekerja ini membutuhkan sebuah produk alat bantu kerja untuk menunjang pekerjaan secara *mobile* dalam sistem *Work From Anywhere*. Maka dibutuhkan sebuah produk sekunder dimana mereka bisa mendapatkan suatu keefektifan dalam kerjanya terutama pekerjaan yang mendadak dan adanya permintaan langsung, khususnya saat harus mengetik dan mengecek pada perangkat-perangkat alat kerja yang dilakukan secara daring yang membutuhkan sebuah tatakan untuk menaruh perangkat tersebut saat di dalam mobil.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dibuat perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah produk alat bantu kerja untuk menunjang produktifitas para pekerja dengan sistem *Work from Anywhere* saat berada

di dalam mobil yang sifatnya urgen mengharuskan mereka menepi atau mencari *rest area* untuk mengerjakannya pekerjaannya saat itu juga?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk membuat sebuah produk alat bantu kerja yang bermanfaat untuk mengerjakan pekerjaan yang sifatnya mendadak, yakni sebuah produk meja kerja mobil untuk alas perangkat-perangkat yang digunakan para pekerja mobile pada sistem *Work from Anywhere* agar mendapatkan *workspace* khusus dan efektif di dalam mobil, dirancang dengan gaya yang *modern* dan *compact*, serta nyaman saat digunakan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang penulis harapkan dapat berguna bagi kepentingan akademis maupun praktisi, antara lain:

1. Memberikan sebuah produk dengan inovasi agar mengakomodir kebutuhan khusus pekerja yang dibutuhkan untuk kebutuhan sekunder dalam sistem *Work from Anywhere* saat di Mobil, dimana diciptakannya *workspace* khusus yakni penambahan produk meja kerja di dalam mobil.
2. Memberikan sebuah rancangan produk yang bermanfaat untuk masyarakat umum.
3. Hasil perancangan ini juga akan bisa menjadi referensi keberlanjutan untuk perancangan yang akan dilakukan mahasiswa/masyarakat lainnya khususnya untuk desain produk.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memperjelas dan mempermudah Tugas Akhir, dilakukan dengan cara mengelompokkan materi ke dalam beberapa bab, dan masing-masing bab akan dibagi lagi ke dalam sub bab. Dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka

Memuat landasan teori yang relevan, hasil-hasil penelitian lain dan hipotesis (jika diperlukan).

Bab III Metode Penelitian

Memuat rencana penelitian, obyek penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Memaparkan hasil penelitian dalam bentuk tulisan, tabel, atau gambar.

Bab V Hasil Perancangan

Memuat penjelasan/penafsiran hasil penelitian (jangan mengulang hasil), analisis data, serta perbandingan dengan hasil penelitian terdahulu baik yang pro maupun yang kontra.

Bab VI Penutup

Memuat kesimpulan dan saran.