

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kost merupakan tempat untuk itu tidur juga banyak untuk sewakan bagi masyarakat Indonesia. Banyak kos yang menyewakan kamar yang satu atap dengan pemilik kost. Peredaan harga sewa kost dengan yang lain contohnya seperti apartemen lebih murah kost, karena fasilitas yang cukup berbeda didalam kost mempunyai fasilitas yang minim. Kurangnya fasilitas ruang didalam kost untuk mengirimkan aktivitas penghuni karena mempunyai aktivitas yang cukup banyak untuk bekerja. Dengan peralatan pekerjaan yang paling banyak seperti perabotan dengan barang barang lain membuat kurang ergonomis dan kecil yang mengakibatkan barang tidak muat. Dalam satu ruangan ada beberapa kebutuhan dan aktivitas yang akhirnya ada beberapa barang yang dibutuhkan dalam sebuah pekerjaan. Salah satunya yang sering dipakaia adalah meja dan lemari untuk penyimpanan barang, yang menjadi konsentrasi pada permasalahan aktivitas yang terjadi dan dihadapi oleh makasiswa penghuni kost.

Kualitas layanan akan mempengaruhi kepuasan pelanggan, dimana semakin baik kualitas layanan yang diberikan, maka semakin baik pula tingkat kepuasan dari pelanggan. Sebaliknya apabila tingkat kualitas layanan dan kepuasan semakin rendah, maka tingkat *switching intention* semakin meningkat. Perpindahan tempat atau perilaku pindah merupakan konsep yang bertolak belakang dengan loyalitas pelanggan. Oleh karena itu, pemilik rumah kost sebaiknya mengurangi tingkat perpindahan rumah kost. (Andi imma Citra Lestari, 2018. Pengaruh kualitas layanan dan kepuasan pelanggan terhadap *switching intention* rumah kost (Rumah Kost Kuning Di Perumahan Bumi Permata Hijau Kecamatan Rappocini Kota Makassar) Skripsi. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Makasar).

Menurut ((Goetsch dalam Tjiptono, 2011), Kualitas merupakan suatu kondisi dinamis yang berpengaruh dengan produk, jasa, ((Goetsch dalam Tjiptono, 2011) manusia, proses dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan (Dewi dkk, 2014). Sehingga pada kuliatiias pelayanan bisa diartikan dengan kebutuhan dan keinginan harapan konsumen. Menurut Kotler (2012:83) pada pelayanan atau kegiatan yang ditawarkan pada pihak pihak yang lain, pada dasarnya tidak terwujud dan mengakibatkan kepemilikan apapun. Produksinya akan dikaitkan dengan produk fisik yang dibutuhkan. pelayanan merupakan perilaku produsen untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen agar kepuasan konsumen tercapai.

BedSide Table atau sering disebut Meja Nakas adalah lemari kecil yang melengkapi dan menambah furniture yang diperlukan di kamar tidur maupun ruangan. Tren yang berkembang membuat *Design BedSide Table* menyesuaikan zaman dan membuat BedSide Table sangat banyak variannya dan diminati khalayak banyak dengan design yang dimiliki. *Design BedSide Table* minimalis menjadi trend design tersendiri. Design ini mendapat tempatnya karena memang sesuai dengan “*pace*” atau gaya hidup masyarakat modern. Tak jarang, desain ini juga bercampur dengan kesan-kesan futuristik. Selain simplisitas, kesan yang biasa ada pada design ini adalah kesan yang bersih, elegan, dan tidak murahan.

Keberadaan *BedSide Table* akan sangat memudahkan pengguna pada saat mengambil barang, terutama dalam kenyamanan pada saat berada di kasur. *BedSide Table* di samping kasur, tentunya akan memudahkan untuk meletakkan barang yang sering digunakan pada saat menjelang tidur. Jadi pada saat ingin mengambil barang yang diinginkan hanya menjulurkan tangan untuk menjangkanya.

Selain itu, *bedside table* berguna pada saat darurat ingin mengambil barang akan terasa mudah. Misalnya, pada saat malam hari sedang sakit di tempat tidur tidak perlu jauh jauh untuk mengambil barang yang ada di samping tempat tidur.

Berdasarkan permasalahan penulis mengangkat sebuah judul yaitu “Perancangan *Smart Bedside Table* untuk hunian kost dengan menggunakan metode perancangan *user centered design*” yaitu pengembangan desain furnitur nakas yang telah ada disesuaikan dengan material yang lebih murah dan konsep yang baru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian yang di ajukan dapat di indentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Belum banyak *smart bedside table* di pasaran
2. Belum banyak *bedside table* dengan fitur *wireless charging*, *speaker Bluetooth*, dan sistem engsel *lift up* di Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. perancangan *smart bedside table* minimalis
2. perancangan *smart bedside table* dengan fitur *wireless charging*, *speaker Bluetooth*, dan sistem engsel *lift up*

1.4 Pertanyaan Perancangan

1. Bagaimana merancang *smart bedside table* yang minimalis?
2. Bagaimana merancang *smart bedside table* dengan fitur *wireless charging, speaker Bluetooth*, dan sistem engsel *lift up*?

1.5 Tujuan Perancangan

Melihat perumusan masalah yang telah di susun, maka dapat di sebutkan tujuan utama dalam penulisan laporan tugas akhir ini :

1. Menghasilkan produk *smart bedside table* dengan desain minimalis.
2. Menghasilkan produk *smart bedside table* dengan fitur *wireless charging, speaker Bluetooth*, dan sistem engsel *lift up*?

1.6 Batasan Perancangan

Agar perancangan tidak keluar dari pokok permasalahan, maka perancangan dibatasi pada :

- Fokus perancangan ini hanya mendesain dan merancang *smart bedside table* dengan *desain* yang minimalis
- *Smart bedside table* ini berfokus pada pengembangan fitur *wireless charging, speaker Bluetooth*, dan penambahan sistem engsel *lift up*

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ini berfokus pada *smart bedside table* yang minimalis dengan fitur *wireless charging, speaker Bluetooth*, dan penambahan sistem engsel *lift up*

1.8 Keterbatasan Perancangan

Terbatasnya keuangan sehingga proses perancangan produk menjadi terhambat dan terbatasnya vendor atau petukang yang bisa diajak Kerjasama dikarenakan pembuatan produk yang sulit.

1.9 Manfaat Perancangan

Berisi tentang uraian mengenai manfaat apa yang dihasilkan dari proyek penelitian/perancangan ini bagi:

1. Pengetahuan : Memberikan ketenangan dan kenyamanan yang baik bagi para pengguna atau mahasiswa.
2. Masyarakat : Memberikan bahan referensi dalam penelitian selanjutnya sebagai upaya pengembangan industri *furniture*.
3. Industri : memberikan pelaku usaha *industry furniture* sebagai bahan referensi untuk produk usahanya.

1.10 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN UMUM

Bab ini menjelaskan berbagai jenis literatur yang dikaji yang sesuai dengan produk perancangan yang akan dibuat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Pada penelitian ini akan dijelaskan pada bab 3 dengan menggunakan metodologi penelitian untuk merancang produk.

BAB IV STUDI ANALISA PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan dan pertimbangan pada desain produk yang sudah dikaji dari beberapa aspek. Dalam bab ini juga menjelaskan tentang parameter pada aspek yang digunakan. Kemudian dari beberapa pertimbangan dimasukkan kedalam analisis T.O.R dan S.W.O.T secara detail.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran yang sudah dirancangan dari awal sampai akhir.