

PERANCANGAN *SMART BEDSIDE TABLE* UNTUK HUNIAN KOST DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERANCANGAN USER CENTERED DESIGN

Muhammad Adam Nabil¹, T Zulkarnain Muttaqien² dan Hardy Adiluhung³

^{1,2,3} Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu
– Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
adamnabil@student.telkomuniversity.ac.id, tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id,
hardydil@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Dalam suatu ruangan terdapat kebutuhan furniture yang menunjang kegiatan seseorang didalamnya, salah satunya adalah meja atau lemari penyimpanan barang, yang menjadi suatu furnitur wajib yang ada didalam ruang tidur. Maka dari itu meja atau lemari penyimpanan dibutuhkan dengan kualitas yang baik, didalam penulisan ini peneliti merancang smart bedside table atau meja nakas yang memiliki kualitas yang baik. Dengan menggunakan metode penelitian dan perancangan UCD (User Centered Design) yang diambil dari data lapangan di perusahaan PT. Indo Catta Interior yang membutuhkan sebuah smart bedside table dengan kualitas yang baik. Dari data yang telah dikumpulkan peneliti mendapatkan sebuah rancangan smart bedside table yang memiliki speaker bluetooth untuk mendengarkan sebuah lagu, wireless charging untuk memudahkan pengisian data smarthphone, serta penggunaan engsel lift up untuk memudahkan penggunaan laptop.

Kata kunci: Furnitur, Meja Nakas, Smart Bedside Table

Abstract: In a room there are furniture needs that support a person's activities in it, one of which is a table or storage cabinet, which is a mandatory furniture in the bedroom. Therefore, a table or storage cabinet is needed with good quality, in this paper the researcher designs a smart bedside table or nightstand that has good quality. By using the UCD (User Centered Design) research and design method taken from field data at the PT. Indo Catta Interior company which requires a smart bedside table with good quality. From the data that has been collected, researchers get a smart bedside table design that has a bluetooth speaker to listen to a song, wireless charging to facilitate smartphone data charging, and the use of lift up hinges to facilitate the use of laptops

Keywords: Furniture, Nightstand, Smart Bedside

PENDAHULUAN

Artikel RECITE

Kost merupakan tempat untuk itu tidur juga banyak untuk sewakan bagi masyarakat Indonesia. Banyak kos yang menyewakan kamar yang satu atap dengan pemilik kost. Perbedaan 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 mahasiswa 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 kualitas 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 menjangkaunya.

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.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan produk ini memanfaatkan pendekatan UCD (User Centered Design). Dalam perancangan meja nakas, metode yang digunakan adalah UCD (User Centered Design), sebuah pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan sistem.

Proses UCD (User Centered Design), seperti dijelaskan dalam (L. Albani and G. Lombardi (FIMI) 2010), melibatkan lima tahap berikut:

Plan the human centered process

Pada tahap ini, tim proyek akan melakukan diskusi untuk memastikan komitmen terhadap pendekatan yang berfokus pada pengguna. Proyek akan menetapkan waktu dan tugas untuk melibatkan pengguna sejak awal hingga akhir proses, atau pada tahap-tahap yang relevan. Anggota tim juga perlu memahami secara mendalam konsep UCD melalui studi literatur, pelatihan, atau seminar.

Specify the context of use

Identifikasi dalam seroang yang akan menggunakan produk yang sudah dirancang akan menjadi tujuan penggunaan produk dan situasi dimana produk akan digunakan.

Specify user and organisational requirement

Identifikasi kebutuhan pengguna dan organisasi. Dalam penggunaan produk ini, pengguna dapat mendengarkan musik melalui speaker bluetooth, mengisi daya ponsel secara nirkabel, dan menggunakan meja sebagai tempat belajar atau bekerja.

Product design solutions

Dalam desain ada solusi dari analisis produk yang dirancang.

Evaluate design against user requirement

Pada saat mengevaluasi desain yang sudah dibuat dan dirancang untuk memastikan bahwa pengguna dan organisasi telah tercapai.

Rancangan Penelitian

Tabel 1 Rancangan Penelitian



sumber: dokumentasi penulis

HASIL DAN DISKUSI



Konsep Umum




Menurut (Ahmad Hidayat, 2019)Perancangan merupakan suatu proses yang melibatkan berbagai cara untuk menjelaskan sebuah produk, termasuk

dalam mendeskripsikan secara rinci komponen- komponen dan memperhatikan batasan-batasan yang ada dalam proses pembuatannya (Hidayat & Faisal, 2019).

Aspek Material

Tabel 2 Material

No.	Kebutuhan	Kelebihan	Kekurangan
1.	 <p>Gambar 1 Kayu Multiplek Sumber: pinterest.com</p>	<p>Material tersebut adalah kayu multiplek yang terbuat dari bahan dasar kayu yang mana nantinya material tersebut dapat diproses untuk menjadi produk</p>	<p>Dikeranakan pada perancangan ini mengusung konsep pemanfaatan material, maka dari itu dipilihlah material tersebut sebagai material utama dalam proses perancangan ini</p>
2.	 <p>Gambar 2 Lapisan hpl Sumber: pinterest.com</p>	<p>Material tersebut merupakan Hpl yang sering digunakan pada lapisan luar produk berbahan dasar kayu, sifatnya yang kuat dan dapat mencegah anti kroyos pada kayu</p>	<p>Pada perancangan ini material Hpl dipilih sebagai material pendukung, dikarenakan Hpl memiliki beberapa sifat yang tidak dimiliki oleh material utama</p>

<p>3.</p>	 <p>Gambar 3 wirelles charging Sumber: pinterest.com</p>	<p>Material tersebut adalah wireless, digunakan untuk bagian atas pada meja nakas agar dapat handphone yang diletakan dibagian atas dapat charging sendiri dan tidak perlu menyolokan lagi ke bagian handphone</p>	<p>Handphone yang diletakan pada bagian atas meja nakas dapat charging sendiri dan pengguna tidak perlu menyolokan lagi ke bagian handphone dikarenakan produk perancangan ini sudah menggunakan system wireless</p>
<p>4.</p>	 <p>Gambar 4 speaker Sumber: googleimages.com</p>	<p>Material tersebut adalah speaker, digunakan untuk mendengarkan musik agar mengguna dapat mendengarkan musik dengan kualitas suara yang baik didalam ruangan</p>	<p>Speaker digunakan untuk mendengarkan musik dengan kualitas yang baik dan dapat menambah nilai estetika dalam perancangan produk ini</p>
<p>5.</p>		<p>Material tersebut adalah engsel lift up, dipasang pada bagian atas meja agar bagian atas</p>	<p>Engsel lift up dapat mengangkat bagian atas meja sehingga pengguna dapat</p>

	<p>Gambar 4 engsel liftup Sumber: pinterest.com</p>	<p>meja dapat mengangkat</p>	<p>menggunakan meja nakas untuk menulis dan mengerjakan kerjaan menggunakan laptop</p>
--	---	------------------------------	--


sumber: dokumentasi penulis

Material yang digunakan pada *bedside table* / meja nakas ini yaitu, kayu multiplek yang terbuat dari bahan dasar kayu, dikarenakan material ini sangat cocok digunakan untuk bahan utama produk dan multiplek ini juga dilapisi oleh bahan hpl dikarenakan hpl adalah bahan yang kuat Dan anti keropos pada kayu serta menambahkan sistem *wireless charging*, *speaker*, dan engsel *lift-up* pada bagian atas produk ini.

Hasil Pengolahan Data

Hasil pengolahan data ini terdiri dari 2 aspek yaitu aspek rupa dan aspek dan aspek fungsi. Aspek rupa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 3 Aspek Rupa

No.	Produk	Penjelasan	Kesimpulan
1.	 <p>Gambar 5 meja nakas Sumber: googleimages.com</p>	<p>Meja nakas, produk tersebut merupakan salah satu meja yang diperlukan untuk menaruh barang dan meja ini diletakan disamping tempat tidur.</p>	<p>Dudukan pada desain meja nakas tersebut diambil sebagai rupa utama pada perancangan ini</p>

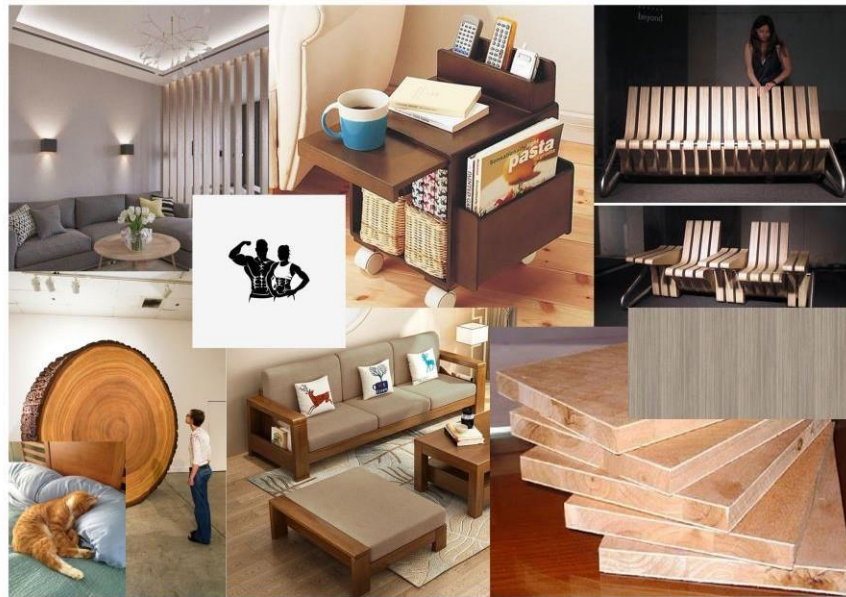
2.	 <p>Gambar 6 meja nakas</p> <p>Sumber: pinterest.com</p>	<p>Fungsi utama dari meja nakas adalah menaruh barang yang sering digunakan oleh pengguna dan dapat charging handphone tanpa perlu menyolokkan pada handphone. Serta dapat mendengarkan musik dengan kualitas yang baik.</p>	<p>Kesempurnaan sebuah produk perancangan tidak terlepas pada fungsi dari produk tersebut, maka suatu produk dapat dikatakan cukup sempurna apabila fungsi dari produk tersebut bermanfaat.</p>
----	---	--	---

sumber: dokumentasi penulis

Fungsi utama dari perancangan *smart bedside table* / meja nakas pintar ini yaitu, *charging handphone* menggunakan *wireless* dan dapat mendengarkan musik dikarenakan produk ini menambahkan sistem *speaker* dan bisa disambungkan melalui *Bluetooth*. Selain itu produk ini dapat digunakan sebagai meja kerja atau meja belajar karena produk ini menambahkan sistem engsel *lift-up* agar meja bagian atas bisa lebih tinggi dan seukuran dengan meja belajar / meja kerja dan utamanya produk ini untuk menaruh barang yang sering digunakan agar lebih mudah untuk mengambil nya.

Mood Board



Penggunaan moodboard sebagai sarana untuk menggambarkan secara visual bagaimana bentuk, warna, dan tekstur dalam produk dengan melakukan observasi yang mendalam terhadap gambar dan foto yang memiliki kesamaan visual. bentuk, warna, dan tekstur.





Gambar 9 Moodboard
Sumber: Penulis

Sketsa Makro

Tabel 3 Aspek Fungsi

No	Sketsa	Multifungsi	Ergonomi	Dapat di Produksi
1	 <p>Gambar 7 Sketsa Sumber: Penulis</p>	<p>Desain ini tidak memiliki unsur multifungsi karena tidak ada <i>speaker bluetooth wireless charging</i></p>	<p>Desain ini memiliki unsur ergonomi karena ukuran yang sudah sesuai</p>	<p>Desain ini di produksi karena desain yang mudah untuk diproduksi</p>
2	 <p>Gambar 8 sketsa</p>	<p>Desain ini tidak memiliki unsur multifungsi karena tidak ada <i>speaker bluetooth</i> dan <i>wireless charging</i></p>	<p>Desain ini tidak memiliki unsur ergonomi karena siku bagian kanan tidak kuat menahan tumpuan minimal 20 kg</p>	<p>Bentuk ini bisa diproduksi dengan teknik pembuatan dupa</p>

3	<p>Sumber: Penulis</p>  <p>Gambar 8 sketsa</p> <p>Sumber: Penulis</p>	<p>Desain ini memiliki unsur multifungsi karena ada <i>speaker bluetooth</i> tetapi tidak ada <i>wireless charging</i></p>	<p>Desain ini memiliki unsur ergonomi karena ukuran yang sudah sesuai</p>	<p>Desain ini dapat diproduksi</p>
4	 <p>Gambar 8 sketsa</p> <p>Sumber: Penulis</p>	<p>Desain ini memiliki unsur multifungsi karena ada <i>speaker bluetooth</i> tetapi tidak ada <i>wireless charging</i> dan engsel <i>lift-up</i></p>	<p>Desain ini memiliki unsur ergonomi karena ukuran yang sudah sesuai</p>	<p>Desain ini dapat diproduksi</p>

sumber: dokumentasi penulis

Sketsa Mikro



Gambar 10 Sketsa mikro
Sumber: Penulis



Gambar 11 Ilustrasi Produk
Sumber: Penulis

Final Produk



Gambar 11 Final Produk
Sumber: Penulis

KESIMPULAN

Dalam perancangan *bedside table*/meja nakas menggunakan *smart system*, dapat disimpulkan bahwa gabungan antara desain meja nakas yang fungsional dengan teknologi pintar telah menghasilkan solusi yang inovatif dan modern. *Bedside table*/Meja nakas dengan *smart system* menawarkan berbagai manfaat dan potensi untuk meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan fungsionalitas ruangan. *Bedside table*/Meja nakas dengan *smart system* memungkinkan pengguna untuk mengontrol berbagai aspek, seperti mendengarkan musik menggunakan *speaker bluetooth*, menambahkan sistem *wireless charging* agar memudahkan pengguna dalam *charging handphone*, dan meja nakas ini dapat dijadikan meja belajar/meja kerja karena meja bagian atas ditambahkan sistem engsel *liftup* agar pengguna dapat merasakan berbagai macam kegunaan dalam satu produk. Ini memberikan tingkat kenyamanan yang tinggi bagi pengguna dan menghilangkan kebutuhan untuk mengatur semuanya secara manual. Kemajuan teknologi memungkinkan untuk terus meningkatkan fungsi dan fitur *Smart Bedside table*/Meja nakas pintar. Dengan pembaruan perangkat, meja nakas dapat terus ditingkatkan dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi terbaru. Dalam keseluruhan, perancangan meja nakas menggunakan *smart system* telah menghasilkan produk yang menggabungkan kenyamanan, kepraktisan, dan estetika dalam satu paket. Pengguna dapat menikmati ruang yang lebih efisien dan cerdas, sambil menjaga fleksibilitas dalam mengatur lingkungan sesuai dengan preferensi pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

(Goetsch dalam Tjiptono, 2. 3. (2011). analisis pengaruh kualitas jasa terhadap

kepuasan konsumen restoran cepat saji kentucky fried chicken (KFC) di surakarta. 17.

Adiluhung, H. (2021). PROSES KREATIF TIM DESAINER RANCANG BANGUN KENDARAAN TEMPUR KELAS RINGAN PT PINDAD.

Jurnal Seni Rupa.

Ahmad A., H. A. (2019). Perancangan Sarana Permainan Untuk Wahana Geared Up di Dago Dream Park dengan Aspek Teori Struktur dan Sistem. *e- proceeding of Art & Design.*

Ahmad Hidayat, f. (2019). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI. *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi.*

LESTARI, A. I. (2019). PENGARUH KUALITAS LAYANAN DAN KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP SWITCHING INTENTION

RUMAH KOST (Rumah Kost Kuning Di Perumahan Bumi Permata Hijau Kecamatan Rappocini.

M. Sholahuddin, S. M. (2014). *PROSES PERANCANGAN DESAIN MEBEL.*

Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Mulyatiningsih, E. (2012). *Modul-modul Penelitian Dan Pengembangan.*

Yogyakarta: Alfabeta.

PRASETYO, A. D. (2019). PERANCANGAN PRODUK SMART TABLE KONTEMPORER.

ROHMATIN, U. (2017). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN ADMINISTRASI PEMERINTAH DESA.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,*

Bandung: Alfabeta.

Teuku Zulkarnain Muttaqien^{1*}, H. A. (2023). PEMANFAATAN SISA BAHAN PRODUKSI MENJADI MATERIAL SIAP PAKAI DAN PENERAPANNYA PADA PRODUK DEKORASI RUMAH. *Jurnal Seni*

Rupa.

Yuri Vanli Akay, d. (2017). Metode User Centered Design (UCD) Dalam

Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas
(Studi Kasus : Kota Manado).

Zhang, W. (2017). The Application of Minimalist Style in Interior. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 144.

