

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi membawa pengaruh bagi kehidupan manusia terutama dunia usaha pada saat sekarang ini. Banyaknya usaha yang bermunculan baik perusahaan kecil maupun besar berdampak pada persaingan yang ketat antar perusahaan baik yang sejenis maupun yang tidak sejenis, karena itu kegiatan membuat variasi produksi merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dalam menghadapi persaingan, pengembangan usaha dan untuk mendapatkan laba.

Dalam upaya memenangkan persaingan, maka perusahaan harus menampilkan produk terbaik dan dapat memenuhi keinginan dan harapan konsumen yang selalu berkembang dan berubah-ubah. Maka, sangat penting bagi sebuah perusahaan untuk memahami dan mengetahui perilaku konsumen yang selalu berkembang dengan cara mempelajari dan memahami bagaimana perilaku konsumen, karena hal ini akan menentukan meningkatkan permintaan produk dipasaran.

Sangat penting memahami perilaku konsumen dan menjadi perhatian berbagai industri salah satunya yaitu industri *furniture*. Hal ini disebabkan karena meningkatnya minat desain peralatan rumah tangga pada tiap individu ditengah-tengah masyarakat berkembang pesat yang ditandai dengan berkembangnya desain dengan mengikuti perkembangan teknologi dan *tren* pada saat ini seperti desain minimalis yang dirancang dan diproduksi untuk kebutuhan perumahan-perumahan dan tempat lainnya.

Di era kemajuan teknologi dan bisnis dibidang properti memang sedang marak, mereka berlomba-lomba dan bersaing untuk mencari keuntungan dengan menciptakan desain menarik. Dalam upaya ini, perusahaan berupaya membuat produk yang sedang diminati masyarakat luas. Kondisi persaingan diantara perusahaan sejenis juga membuat perusahaan berlomba untuk mempertahankan konsumen dan berusaha meraih konsumen lebih banyak lagi. Selain itu, semakin banyaknya permintaan dari konsumen akan produk

yang *fresh* membuat perusahaan, terutama dibidang properti perlu melakukan terobosan dan membuat inovasi supaya para konsumen tidak menjauhi desain-desain terdahulu melainkan memadukannya sehingga muncul desain yang elegant dan minimalis yang sangat disukai para konsumen pada saat sekarang ini.

Setiap perusahaan yang bergerak dalam bidang *furniture* memiliki desain khas dengan menyesuaikan desain yang muncul. Desain produk yang sudah ada juga perlu dijaga dan ditingkatkan karena itu sangat mencerminkan perusahaan itu sendiri. Perusahaan tetap menjaga desain agar selalu menjadi nomor satu sehingga citra perusahaan tetap terjaga baik dimata konsumen. Dengan peningkatan teknologi dan perubahan sosial tersebut maka persaingan diantara pelaku bisnis merupakan hal yang sering terjadi. Perusahaan harus senantiasa melakukan berbagai cara atau strategi yang nantinya dapat membuat konsumen menyukai produk yang ditawarkan.

Perusahaan melakukan perancangan desain produk untuk menciptakan produk yang elegant dan berkualitas. Perancangan desain produk perabot (*furniture*) merupakan proses yang kompleks dan membutuhkan pemahaman mendalam tentang estetika, fungsionalitas, ergonomi, material, dan teknologi manufaktur. Dalam mendesain produk perabot, seorang desainer harus memadukan berbagai elemen tersebut untuk menciptakan produk yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga nyaman digunakan, tahan lama, dan dapat diproduksi secara efisien.

Dalam perancangan produk perabot, desainer harus menggabungkan antara estetika, fungsionalitas, ergonomi, material, dan proses produksi untuk menciptakan produk yang tidak hanya menarik tetapi juga nyaman, efisien, dan tahan lama. Desain perabot yang berhasil adalah yang mampu memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna serta mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan efisiensi produksi yang dilakukan dengan mempertimbangkan efisiensi waktu dalam menciptakan produk.

Efisiensi waktu dalam pembuatan perabot adalah aspek krusial yang sangat memengaruhi biaya produksi, kualitas, dan kecepatan distribusi produk ke pasar. Dengan meningkatnya permintaan konsumen akan produk

yang cepat diproduksi dan berkualitas tinggi, perusahaan dan pengrajin perabot harus mencari cara untuk mengoptimalkan setiap tahap proses pembuatan, mulai dari desain hingga perakitan. Desain yang direncanakan dengan baik dapat mempersingkat waktu produksi secara signifikan. Perabot yang dirancang dengan komponen sederhana dan minimalis lebih mudah diproduksi daripada desain yang rumit dengan banyak detail.

Pengelolaan waktu yang baik sangat penting dalam mencapai efisiensi. Proses produksi dapat dipecah menjadi beberapa tahap dengan manajemen waktu yang terencana untuk setiap bagian. Dengan menerapkan metode produksi yang terorganisir, seperti sistem produksi lean atau just-in-time, produsen dapat menghilangkan pemborosan waktu yang tidak perlu, seperti menunggu material atau mesin. Efisiensi waktu juga sangat tergantung pada keterampilan dan kemampuan tenaga kerja. Karyawan yang terlatih dengan baik dapat menyelesaikan tugas mereka dengan cepat dan tepat. Oleh karena itu, pelatihan berkala untuk meningkatkan keterampilan teknis sangat penting dalam memastikan waktu produksi berjalan lancar.

Efisiensi waktu dalam membuat perabot bukan hanya tentang kecepatan produksi, tetapi juga melibatkan perencanaan yang matang, pemilihan teknologi dan material yang tepat, serta manajemen proses yang baik. Dengan desain yang cermat, otomatisasi, dan kolaborasi antar tim, produsen dapat memangkas waktu produksi secara signifikan tanpa mengorbankan kualitas. Hasilnya adalah perabot yang tidak hanya cepat diproduksi tetapi juga memenuhi standar fungsionalitas, estetika, dan ketahanan.

Perusahaan Pengembangan dan Latihan Keterampilan Terpadu (PLKT) BNKP di Kota Gunungsitoli merupakan salah satu perusahaan yang memiliki potensi dengan menghasilkan produk yang memiliki daya tarik berinovasi dan kualitas baik bagi konsumen. Salah satunya adalah bergerak dibidang *furniture* telah memiliki produk yang cukup dikenal dari berbagai kalangan pemakai. Untuk dapat mempertahankan eksistensinya ditengah persaingan desain *furniture*, maka perusahaan ini harus mampu meningkatkan kualitasnya, desain yang dihasilkan ditentukan oleh kegiatan yang dilakukan pada saat awal proses produksi hingga barang jadi. Namun desain perabot

yang dihasilkan masih belum maksimal dan berupaya untuk memenuhi fungsi dasar yang diinginkan. Misalnya, kursi harus nyaman untuk diduduki, meja harus memiliki permukaan yang cukup untuk menulis atau bekerja, dan lemari harus menyediakan ruang penyimpanan yang memadai. Bahan yang digunakan harus tahan lama dan tidak mudah rusak. Desain perabot juga harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan khusus pengguna, seperti kursi yang dapat disesuaikan tingginya atau meja yang dilengkapi dengan ruang untuk kabel elektronik. Estetika dalam desain perabot mencakup bentuk, warna, tekstur, dan gaya. Secara keseluruhan, desain perabot melibatkan kombinasi seni dan sains untuk menciptakan produk yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga praktis dan nyaman digunakan.

Perusahaan Pengembangan dan Latihan Keterampilan Terpadu (PLKT) BNKP di Kota Gunungsitoli selalu menjaga desain sehingga menjadi nomor satu agar citra perusahaan tetap terjaga baik dimata konsumen. Desain produk dapat dilihat dari produk yang telah dihasilkan, semakin terjamin model dan kualitasnya serta banyak dipakai oleh masyarakat.

Adapun fenomena masalah yang muncul di lokasi penelitian adalah 1) Kurangnya perencanaan produksi yang matang. Pengaturan jadwal produksi yang tidak tepat dapat menyebabkan waktu tunggu yang lama antara satu tahap dan tahap berikutnya, 2) Keterbatasan tenaga kerja yang terampil. Pengrajin yang kurang berpengalaman memerlukan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan tugas yang membutuhkan presisi tinggi, sehingga memperlambat keseluruhan produksi. 3) Teknologi produksi yang kurang memadai. Ketidakmampuan teknologi yang ada untuk mengimbangi desain yang dibuat bisa menjadi sumber utama keterlambatan. 4) Produk yang memiliki desain rumit memerlukan waktu lebih lama untuk diproduksi. Proses perakitan yang rumit atau pengujian kualitas yang memakan waktu bisa menghambat aliran produksi. Oleh karena itu, diperlukan desain produk yang lebih sederhana namun tetap memenuhi standar kualitas, untuk mengurangi waktu produksi.

Fenomena masalah dalam perancangan desain produk perabot sering kali berdampak negatif pada efisiensi waktu produksi. Untuk mengatasi masalah

ini, diperlukan solusi yang berfokus pada kolaborasi yang lebih baik antar tim, pemanfaatan teknologi modern, serta perencanaan dan pelatihan yang matang. Dengan demikian, efisiensi waktu dalam pembuatan perabot dapat ditingkatkan, tanpa mengorbankan kualitas produk.

Pentingnya untuk mengetahui bagaimana perancangan desain yang berkualitas agar memiliki dampak signifikan pada persepsi konsumen, kenyamanan penggunaan, dan nilai estetika suatu produk. Desain juga memainkan peran kunci dalam menciptakan daya tarik visual suatu produk. Konsumen sering kali tertarik pada produk yang memiliki desain menarik dan estetika yang memikat. Desain dapat mempengaruhi persepsi terhadap daya tahan dan keterjangkauan produk. Desain yang ramah lingkungan atau menggunakan bahan yang tahan lama dapat meningkatkan nilai produk dalam pandangan konsumen. Dengan memahami bagaimana desain yang berkualitas maka tingkat permintaan konsumen akan mengalami peningkatan.

Berdasarkan fenomena masalah di atas dan bagaimana desain produk perabot yang berkualitas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Perancangan Desain Produk Terhadap Efisiensi Waktu di PLKT Kota Gunungsitoli”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya perencanaan produksi yang matang.
2. Keterbatasan tenaga kerja yang terampil.
3. Teknologi produksi yang kurang memadai.
4. Kompleksitas proses produksi.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian, dan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan yang

dimiliki oleh peneliti dalam pembahasan usulan penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah yang diteliti.

Menurut Zuriah (2015: 26), bahwa “Pembatasan masalah perlu dilakukan dengan tujuan agar pokok permasalahan yang diteliti tidak terlalu melebar dari yang sudah ditentukan, atau peneliti lebih berfokus pada tujuan yang akan diteliti”.

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan serta mempermudah dalam melakukan pembahasan, maka perlu dibatasi permasalahan, dalam penelitian ini hanya akan membahas tentang pengaruh perancangan desain produk perabot rumah tangga terhadap efisiensi waktu di PLKT Kota Gunungsitoli. Pokok pembahasan ini muncul oleh karena adanya keluhan pelanggan tentang desain produk perabot dan menginginkan desain yang lebih baik serta waktu pemesanan yang lebih cepat tanpa mengurangi kualitas produk.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah dapat diartikan sebagai suatu kesenjangan atau perbedaan antara hasil yang diinginkan dengan kenyataan yang diperoleh. Dengan mengetahui permasalahan, maka tindakan yang diambil tepat dan tidak menyimpang dari persoalan yang terjadi.

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalahnya yaitu apakah ada pengaruh perancangan desain produk terhadap efisiensi waktu di PLKT Kota Gunungsitoli?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pada pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perancangan desain produk terhadap efisiensi waktu di PLKT Kota Gunungsitoli.

1.6 Manfaat Penelitian

Disamping adanya tujuan yang diinginkan dalam pelaksanaan penelitian ini, maka dari hasil penelitian tersebut diharapkan akan memberikan

kegunaan baik kepada peneliti, lembaga maupun kepada lokasi penelitian dengan uraian sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat pada pengembangan teori ekonomi terkait tentang hubungan antara perancangan desain produk dengan efisiensi waktu. Temuan penelitian dapat memberikan wawasan baru tentang pengaruh perancangan desain produk terhadap efisiensi waktu di PLKT Kota Gunungsitoli.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang perbandingan antara kondisi objektif di lapangan dan teori-teori yang telah dipelajari sehingga adanya pemahaman mengenai kesenjangan antara teori dan terapan yang sesungguhnya secara praktis.

2. Bagi Fakultas Ekonomi Universitas Nias

Sebagai bahan penambah referensi hasil-hasil penelitian, terutama mahasiswa.

3. Bagi Lokasi Penelitian

Sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan, terutama mengenai pengaruh perancangan desain produk terhadap efisiensi waktu di PLKT Kota Gunungsitoli.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat menjadi bahan referensi bagi pihak-pihak yang akan melakukan penelitian lebih jauh khususnya seputar tentang pengaruh perancangan desain produk terhadap efisiensi waktu di PLKT Kota Gunungsitoli.