

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pasar mobil *Sport Utility Vehicle* atau dikenal sebagai SUV kelas atas boleh dibilang cukup unik. Meski pasarnya relatif kecil dengan volume pasar yang hanya beberapa ribu unit, namun persaingan di pasar mobil jenis ini ketat. Masing-masing merek menawarkan model dan desain yang estetik serta ergonomis dengan berbagai fasilitas yang dimiliki. Jika mobil *multi purpose vehicle* (MPV) disebut-sebut sebagai mobil berkelas sedan, maka SUV masa kini terutama yang diperuntukkan untuk kelas atas, diklaim sebagai bentuk “jeep rasa sedan”. (*sumber: www.sinar.harapan.co.id*)

Pemain-pemain besar di industri otomotif terutama dari Asia memanfaatkan kesempatan ini dengan turut memasarkan SUV produksi mereka ke Indonesia. Nissan hadir dengan X Trail Stt yang menawarkan kemewahan khas Nissan. Begitupun pemain lain turut meramaikan jajaran SUV jalanan kota Jakarta, Bandung, dan kota lain di Indonesia. Honda misalnya menampilkan Honda CRV dan belakangan diikuti oleh All New CRV. KIA juga mengusung Sportage. Dari pantauan langsung di lapangan, Nissan X-Trail dianggap paling laris menyusul Honda CR-V dan KIA Sportage yang masih kuat di atas Rp 150 juta ini, tergolong lebih laris ketimbang rival sejenis, Honda CR-V. “Konsumen lebih memilih X-Trail karena dianggap lebih gagah tampilannya, mungkin lantaran desain bodinya lebih mengotak. (*sumber: [otomotif edisi maret 2004](#)*)

PT Nissan Motor Indonesia meluncurkan produk SUV terbarunya, Nissan X-Trail, di pameran otomotif Indonesia International Motor Show (IIMS) ke-15 tahun 2003. "Desain Nissan X-Trail tetap mempertahankan ciri khasnya sebagai SUV otentik, namun dengan banyak penyempurnaan. Justru desain ini menampilkan karakter SUV yang lebih kokoh dan tangguh, namun tetap elegan dengan dimensi yang lebih besar. New All X-Trail memiliki ruang kabin yang lebih lapang, interior mewah dan performa yang jauh lebih baik.

Desain X-Trail mengutamakan fungsi, performa dan kualitas. X-Trail memiliki bagasi luas dengan banyak tempat penyimpanan barang. Dari segi performa, untuk di kelas yang sama, saat ini X-Trail merupakan yang pertama dan satu-satunya SUV yang menggunakan teknologi *Xtronic* CVT. Sedangkan interior dan eksteriornya lebih mewah dengan materi berkualitas tinggi. (*sumber: www.nissan.co.id*)

Perancangan yang dilakukan nantinya mengambil Nissan X Trail sebagai dasar. Selain menduduki kelas teratas untuk *Japanese* SUV, Nissan X Trail juga menduduki peringkat teratas SUV yang paling diminati di Indonesia menurut Gaikindo. Pengembangan tersebut antara lain bentuk jok dengan fasilitas-fasilitas pendukung yang lebih lengkap dan lebih mudah dalam pengoperasian, dasbor dengan piranti-piranti pendukung. akan menarik minat konsumen guna memiliki SUV rancangan tersebut.

Dalam penelitian ini digunakan salah satu alat bantu untuk merubah apa yang dibutuhkan dan diinginkan pelanggan ke dalam usaha pengembangan SUV tersebut yaitu metode QFD (*Quality Function Deployment*).

1.2 Identifikasi Masalah

Namun demikian kebanyakan SUV yang ada belum memperhatikan kenyamanan pengemudi secara optimal. Interior X Trail, CRV, Sportage kurang memanjakan pengemudi. Bentuk jok SUV yang ada kurang ergonomis, pengoperasian fasilitas-fasilitas pendukung jok membutuhkan konsentrasi. Recleaning seat dioperasikan dengan menarik tuas yang berada disebelah kiri sandaran diikuti gerakan punggung menyesuaikan posisi sandaran ideal. Konsentrasi pengemudi dalam mengemudi terganggu dengan aktifitas tersebut

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, permasalahan pokoknya adalah bagaimana merancang SUV yang dapat memanjakan pengemudi tanpa mengurangi konsep kenyamanan yang sudah didapat dari SUV terdahulu.

SUV yang ada sekarang belum memanjakan pengemudi. Piranti-piranti yang tersusun pada bagian *interior* kebanyakan masih kurang memanjakan pengemudi. Dengan demikian, penulis mencoba menerjemahkan masalah-masalah

tersebut kedalam kriteria-kriteria yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk SUV menjadi sebuah produk yang mempunyai tingkat kenyamanan yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan bagi konsumen, namun tetap mengikuti trend dari SUV terdahulu.

1.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi

1.3.1 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya untuk melakukan penelitian, maka dilakukan pembatasan masalah dan asumsi atas penelitian yang akan dilakukan agar lebih jelas dan terarah. Pembatasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan produk SUV hanya pada bagian *interior* yaitu bagian jok supir.
2. SUV yang dirancang memiliki transmisi *automatic*.
3. Produk SUV yang dijadikan sebagai produk pembanding (sebagai dasar dalam perancangan produk SUV yang akan dibuat) adalah Nissan X Trail keluaran tahun 2003.
4. Produk SUV yang dijadikan sebagai produk pesaing (sebagai pelengkap produk pembanding dalam perancangan produk SUV yang dibuat) adalah *Honda CRV* keluaran tahun 2003 dan *KIA Sportage* keluaran tahun 2003.

1.3.2 Asumsi

Asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tingkat kepercayaan yang digunakan dalam pengolahan data anthropometri adalah 95%.
2. Tingkat ketelitian yang digunakan dalam pengolahan data anthropometri adalah 5%.
3. Pengukuran data anthropometri diambil dari data ukuran orang dewasa Indonesia.

1.4 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Faktor apa yang paling penting menurut konsumen penting selaku pengemudi dalam hal interior bagian jok supir ?
2. Bagaimana *quality characteristics* untuk rancangan jok supir yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen?
3. Bagaimana rancangan jok supir yang memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen serta ergonomis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui faktor yang paling penting menurut konsumen dalam hal interior bagian jok pengemudi.
2. Mengetahui *quality characteristics* untuk rancangan jok supir yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen.
3. Menghasilkan rancangan jok supir yang memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen serta ergonomis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dari Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 6 bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah yang terjadi, identifikasi masalah yang ada, pembatasan masalah dan asumsi yang dibutuhkan, perumusan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori, rumus, algoritma, dan konsep-konsep yang dijadikan pedoman untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan.

BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang uraian langkah-langkah sistematis dalam melakukan penelitian yang berguna dalam memberikan solusi terhadap masalah yang ada. Pada bab ini dilengkapi dengan *flowchart* dan keterangan dari *flowchart* tersebut.

BAB 4 : PENGUMPULAN DATA

Bab ini membahas secara terperinci tentang data kebutuhan dan keinginan konsumen dari hasil penyebaran kuesioner, data Anthropometri yang didapat dari hasil pengukuran terhadap konsumen, dan data-data lainnya yang akan digunakan dalam melakukan penelitian.

BAB 5 : PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi tentang pengolahan data sesuai dari data-data yang sudah diperoleh serta analisis dari hasil pengolahan data tersebut.

BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari seluruh hasil pengolahan data dan analisis dalam penelitian.