

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi yang semakin meningkat memberikan dampak positif terhadap banyaknya lapangan pekerjaan yang baru, di samping itu juga menuntut masyarakat untuk melakukan kegiatan dengan cepat dan praktis. Hal ini tidak lepas dari kegiatan konsumsi masyarakat itu sendiri, sehingga semakin banyak tuntutan dalam pekerjaan maka masyarakat juga menginginkan pelayanan konsumsi yang serba cepat. Salah satu hal yang menjawab persoalan tersebut adalah *fastfood*. Sekarang ini banyak dijumpai berbagai macam *fastfood* yang menyediakan makanan dan minuman cepat saji dengan kualitas produk yang terjamin.

Persaingan antara pengusaha *fastfood* pun semakin banyak ditemui di masyarakat. Oleh karena itu di samping dibutuhkan kualitas produk yang terjamin, juga dibutuhkan sarana fasilitas, tata letak fasilitas, serta lingkungan fisik yang mendukung. Dengan melakukan penganalisaan terhadap sarana fasilitas, tata letak fasilitas, dan lingkungan fisik dilihat dari segi Ergonomi maka dapat diusulkan sarana fasilitas, tata letak fasilitas, dan lingkungan fisik yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelayanan terhadap konsumen dan dapat bersaing dengan perusahaan *fastfood* yang lain.

Penelitian dilakukan di sebuah perusahaan *fastfood* Restoran “X” di Kota Bandung Jawa Barat. Melalui hasil observasi awal yang dilakukan pada perusahaan tersebut, maka dapat diketahui kelemahan-kelemahan apa saja yang terdapat di perusahaan tersebut. Salah satu kelemahan yang di peroleh berdasarkan hasil observasi awal adalah sarana fasilitas, tata letak fasilitas dan lingkungan fisik yang kurang mendukung.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang diidentifikasi adalah bahwa keinginan Restoran “X” untuk meningkatkan sarana fasilitas dan tata letak ruang makan serta lingkungan sekitar, berikut ini adalah hal-hal yang menjadi penyebab dari masalah tersebut :

- Meja, kursi, dan kursi tunggu yang kurang nyaman digunakan oleh konsumen, sehingga konsumen cepat pegal.
- Meja *salad* yang kurang sesuai dengan konsumen sehingga susah dalam pengambilan, hal ini dikarenakan oleh atap meja *salad* yang mengganggu kepala konsumen serta lebar meja yang kurang sesuai.
- *Mix 4 Fun* yang kurang nyaman digunakan oleh konsumen karena ketinggian yang kurang sesuai.
- Meja kasir yang kurang nyaman digunakan oleh karyawan saat melayani konsumen, karena ketinggian meja yang kurang sesuai.
- Tata letak fasilitas yang sempit sehingga kurang nyaman bagi konsumen, dan karyawan yang kurang leluasa dalam bekerja, serta
- Lingkungan fisik yang kurang mendukung (Suhu, Pencahayaan, Kelembaban, Sirkulasi udara, Ventilasi udara, Warna, Bau-bauan, dan Kebisingan).

1.3 Batasan dan Asumsi

Batasan :

- Penelitian ini hanya dibatasi pada sarana fasilitas meja, kursi, kursi tunggu, meja *salad*, meja kasir, dan *mix 4 fun*.
- Lingkungan fisik yang akan dibahas dibatasi hanya meliputi suhu, pencahayaan, kelembaban, sirkulasi udara, ventilasi udara, warna, bau-bauan, dan kebisingan.
- Penelitian ini tidak membahas masalah biaya, berat, bahan, sifat fisik material, keadaan WC, keadaan dapur, dan antrian di ruang tunggu.
- Pada *mix 4 fun* tidak dibahas mengenai antropometri anak-anak.

- Panjang adalah jarak yang diukur dari bagian depan bidang sampai bagian belakang bidang (jarak yang diukur secara horisontal tegak lurus dengan dada).
- Lebar adalah jarak dari sisi terluar bagian kiri sampai sisi terluar bagian kanan (jarak yang diukur secara horisontal sejajar dengan dada).
- Tinggi adalah jarak yang diukur secara vertikal dengan bidang yang diamati.
- Digunakan 5% untuk persentil minimum, 50% untuk persentil rata-rata dan 95% untuk persentil maksimum.
- *Concept Scoring* yang digunakan adalah nilai maksimum, dimana desain alternatif yang terpilih memiliki nilai yang terbesar.
- Data *anthropometry* orang dewasa diambil dari buku ergonomi dengan judul "Konsep Dasar dan Aplikasinya", karangan *Eko Nurmianto Ir., M. Eng., Sc., DERT.*

Asumsi :

- Data *anthropometry* yang digunakan mewakili data *anthropometry* yang dipakai.
- Kapasitas minimum untuk *layout* alternatif yaitu kursi makan dan meja makan 50% dari kapasitas semula.
- Besarnya kelonggaran yang digunakan untuk tinggi hak sepatu 3.00 cm.
- Besarnya kelonggaran yang digunakan untuk pakaian 2.00 cm.
- Besarnya acuan lain untuk dimensi *anthropometry* adalah 10%. Acuan lain digunakan untuk menentukan patokan minimum dan maksimum dari suatu data antropometri sebuah produk.
- *Mix 4 Fun* menggunakan data *anthropometry* orang dewasa, karena dalam pengambilan es krim yang membantu anak-anak dalam mengambil adalah orang dewasa selaku karyawan atau orang tua.

- Data antropometri untuk dimensi ketinggian pada produk *mix 4 fun*, digunakan data antropometri tinggi siku berdiri pada orang dewasa dengan persentil 5% yang mewakili data antropometri tinggi siku berdiri pada anak-anak.

1.4 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

- Bagaimana keadaan fasilitas fisik aktual ?
- Bagaimana fasilitas fisik alternatif yang baik bila ditinjau dari segi ergonomi ?
- Bagaimana keadaan *layout* tata letak fasilitas aktual ?
- Bagaimana *layout* tata letak fasilitas yang baik bila ditinjau dari segi ergonomi ?
- Bagaimana keadaan lingkungan fisik aktual ?
- Bagaimana lingkungan fisik yang baik bila ditinjau dari segi ergonomi ?

1.5 Tujuan Penelitian

- Mengetahui dan menganalisis keadaan fasilitas fisik aktual.
- Memberikan usulan fasilitas fisik alternatif yang baik bila ditinjau dari segi ergonomi.
- Mengetahui dan menganalisis keadaan *layout* tata letak fasilitas aktual.
- Memberikan usulan *layout* tata letak fasilitas yang baik bila ditinjau dari segi ergonomi.
- Mengetahui dan menganalisis keadaan lingkungan fisik aktual.
- Memberikan usulan lingkungan fisik yang baik bila ditinjau dari segi ergonomi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi beberapa sub bab :

- 1.1 Latar belakang masalah
Latar belakang masalah berisi penalaran tentang pentingnya pembahasan masalah atau alasan yang mendorong peneliti dalam meneliti masalah yang akan dibahas.
- 1.2 Identifikasi masalah
Identifikasi masalah yang berisi tentang masalah yang terjadi pada perusahaan yang sedang diamati.
- 1.3 Batasan dan Asumsi
Batasan dan Asumsi yang berisi tentang batasan-batasan yang membatasi penelitian yang dilakukan dan asumsi yang ditentukan untuk mempermudah berjalannya penelitian.
- 1.4 Perumusan masalah
Perumusan masalah yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dengan penelitian yang dilakukan.
- 1.5 Tujuan penelitian
Tujuan penelitian yang berisi tentang tujuan-tujuan dari dilakukan penelitian tersebut.
- 1.6 Sistematika penulisan
Sistematika penulisan yang berisi tentang penjelasan-penjelasan dan isi dari tiap-tiap sub bab.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dan digunakan dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan yaitu *Anthropometry Measurement*.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang langkah-langkah dari awal sampai suatu laporan terbentuk dalam melakukan suatu penelitian serta penjelasan dari tiap-tiap langkah yang dijalani dalam suatu proses pembuatan laporan.

BAB 4 PENGUMPULAN DATA

Pada bab ini berisi tentang data-data yang dikumpulkan untuk mendukung penelitian ini.

BAB 5 PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini berisi tentang hasil dari pengolahan data dari suatu penelitian serta menganalisis hasil yang telah didapatkan.

BAB 6 PERANCANGAN DAN ANALISIS USULAN

Pada bab ini berisi tentang produk yang akan dirancang atau diusulkan beserta dengan analisis alasannya.

BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang dapat diberikan kepada perusahaan.