Bab 1
Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin populernya hobi mendaki gunung membuat berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa menekuni aktivitas ini. Perjalanan yang dipenuhi dengan medan terjal, curam serta cuaca yang tidak dapat diprediksi merupakan tantangan tersendiri bagi penikmat aktivitas ini. Ketika waktu libur tiba, sejumlah orang memilih untuk memanfaatkan waktu libur mereka untuk mendaki gunung. Namun tak jarang pula objek pendakian tetap ramai akan pengunjung walaupun waktu libur belum tiba. Menurut petugas Balai Besar Bromo Tengger Semeru, sepanjang tahun 2016 total pendaki yang berkunjung ke gunung Semeru berkisar antara 60.000 hingga 70.000 pendaki. Hal tersebut membuktikan begitu populernya salah satu aktivitas *outdoor* ini.

Disisi lain terdapat masalah yang cukup memprihatinkan seiring dengan banyaknya pendaki yang berkunjung ke objek pendakian. Seringkali terdapat sampah berserakan di daerah pegunungan seperti puncak ataupun lereng gunung yang kurang nyaman dipandang, hal tersebut tentunya akan mengurangi sisi keindahan yang ada di alam. Sampah tersebut biasanya berupa sisa – sisa makanan dan bekas kemasan makanan/minuman.

Menurut Direktur Jendral Pengelolaan Sampah, Limbah, dan Bahan Berbahaya dan Beracun Kementrian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, pada April 2016 terdapat 453 ton sampah yang berasal dari 10 Taman Nasional Gunung dan lima gunung di Indonesia. Di mana 53% merupakan sampah plastik atau setara dengan 250 ton sampah merupakan sampah plastik yang sangat sulit terurai. Kebiasaan buruk para pendaki merupakan penyebabnya, mereka membiarkan sampah yang mereka hasilkan menumpuk bahkan berserakan setelah kegiatan mendaki selesai. Masalah ini sangat serius mengingat bahwa hal itu termasuk tindakan pencemaran

lingkungan yang akan mengancam ekosistem bahkan kelangsungan hidup lingkungan sekitar.

Peneliti menduga bahwa penyebab dari kebiasaan buruk tersebut yaitu karena mereka harus melakukan cara yang merepotkan untuk mengangkut sampah menuju kaki gunung. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian pendahuluan berupa penyebaran kuisioner untuk mengetahui tanggapan para pendaki mengenai persoalan tersebut dan keluhan yang mereka rasakan ketika menggunakan alat yang biasa mereka pakai untuk mengangkut sampah. Responden yang dituju yaitu anggota organisasi pecinta alam (MAPALIGI) dan mahasiswa atau orang awam yang kerap kali mendaki gunung. Hasil dari kuisioner tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar untuk merancang suatu produk yang diharapkan dapat mengatasi persoalan sampah yang ada di gunung.

Berdasarkan jawaban para responden, mereka memberikan tanggapan negatif terhadap kebiasaan pendaki yang meninggalkan sampahnya di gunung. Intinya adalah mereka menganggap hal tersebut merupakan perilaku yang buruk dan dapat mencemari lingkungan pegunungan. Kemudian mereka juga memberikan jawaban mengenai alat yang biasa mereka gunakan untuk mengangkut sampah, setiap responden menggunakan *trash bag* untuk mengangkut sampah yang mereka hasilkan. Hasil kuisioner juga menunjukkan pendapat mereka terhadap kekurangan dan keluhan pendaki pada *trash bag* yang biasa digunakan. Kekurangan dan keluhan tersebut seperti *trash bag* mudah sobek, kurang praktis, tidak ramah lingkungan dan lain-lain.

Oleh karena banyaknya kekurangan dan keluhan pendaki terhadap penggunaan *trash bag*, maka dibutuhkan perlengkapan khusus bagi pendaki untuk mengangkut sampah ketika akan menaiki dan/atau menuruni gunung. Namun sayangnya perlengkapan mendaki tersebut belum ada bahkan belum tersedia dipasaran. Dengan demikian peneliti berencana untuk merancang suatu produk berupa kantong sampah pendaki yang dapat dipasang di *carrier* (tas gunung), agar para

pendaki dapat lebih praktis untuk mengangkut sampah dan sebagai salah satu solusi guna menghilangkan kebiasaan buruk tindakan meninggalkan sampah di gunung. Metode yang digunakan untuk merancang produk tersebut yaitu *Quality Function Development* guna mendukung proses perancangan berdasarkan kebutuhan dan keinginan konsumen. Dengan mengacu pada permasalahan tersebut, penelitian ini diberi judul **"PERANCANGAN PRODUK KANTONG SAMPAH PENDAKI MENGGUNKAN METODE *QUALITY FUNCTION DEPLOYMENT* (QFD)**".

Selanjutnya diperlukan pula suatu perhitungan biaya produksi dalam pembuatan produk tersebut, yaitu dengan mempertimbangkan biaya-biaya seperti biaya material, tenaga kerja hingga biaya *overhead*. Perhitungan biaya tersebut bertujuan untuk mengetahui jumlah biaya yang harus dikeluarkan untuk membuat satu unit produk kantong sampah pendaki.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ada pada latar belakang merupakan alasan mengapa penelitian ini dilakukan, maka masalah yang teridentifikasi pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang kantong sampah sesuai dengan kebutuhan para pendaki?
2. Berapa biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi produk tersebut?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil atau luaran yang ingin dicapai berdasarkan masalah yang teridentifikasi, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang kantong sampah khusus untuk para pendaki dengan mengidentifikasi kebutuhan pelanggan kemudian menerjemahkannya hingga menjadi suatu rancangan produk menggunakan *House of Quality*.
2. Menentukan harga pokok produksi produk per unit.

1.4. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian tidak keluar dari topik atau tema yang ada, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian hanya sampai fase perancangan produk dan penentuan harga pokok produksi.
2. Struktur dan proses *Quality Function Deployment* hanya sampai kepada tahap matriks perencanaan produk (*House of Quality*).
3. Aspek yang berkaitan dengan keuangan hanya membahas mengenai biaya produksi produk saja.
4. Sampel pengunjung yang digunakan sebagai parameter proporsi yaitu pengunjung Gunung Gede Pangrango yang mewakili Jawa Barat.

1.5. Asumsi-asumsi

Penggunaan asumsi pada penelitian ini terletak pada data jumlah pengunjung Taman Nasional dan Taman Wisata Alam pada tahun 2015 diasumsikan sama dengan jumlah pengunjung pada tahun 2016.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan tugas akhir.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bagian ini menjelaskan tentang teori proses perencanaan produk, definisi *Quality Function Deployment* (QFD), proses QFD, kuisioner mengenai produk yang akan dibuat dan pustaka lain yang berhubungan dengan proses penyusunan laporan penelitian ini.

Bab 3 Metodologi Penelitian

Bagian ini menjelaskan model atau cara pemecahan masalah serta langkah-langkah pemecahan masalah yang digambarkan dalam *flowchart* pemecahan masalah.

Bab 4 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Bagian ini menjelaskan cara-cara dalam memperoleh data dan pengolahan data yang sesuai dengan metode yan digunakan dalam penyusunan laporan ini.

Bab 5 Analisis

Bagian ini menjelaskan tentang uraian terhadap hasil pengolahan data.

Bab 6 Kesimpulan dan Saran

Bagian ini memjelaskan mengenai garis besar dari hasil akhir semua isi laporan penelitian.