

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kampung batik giriloyo merupakan paguyuban Batik tulis di dusun Giriloyo desa Wukirsari kecamatan Bantul Yogyakarta yang berfokus terhadap penjualan produk batik tulis yang diproduksi oleh 12 kelompok membatik di Giriloyo. Setiap kelompok membatik terdiri dari 20 – 80 orang anggota. Berdasarkan wawancara peneliti terhadap pengelola kampung batik ibu Khibtiyah, penjualan produk batik pada tahun 2020 mengalami penurunan drastis dibanding dengan tahun 2019. Persentase penurunan penjualan tersebut mencapai 67,8%. Data dari bendahara kampung batik Giriloyo menunjukkan angka penjualan batik tulis di kampung batik Giriloyo pada tahun 2019 yaitu mencapai 1,997 Miliar sedangkan untuk tahun 2020 hanya senilai 643,3 juta. Berdasarkan penuturan dari salah satu pengelola kampung batik Giriloyo, penurunan tersebut salah satu penyebabnya adalah minimnya kunjungan dari wisatawan lokal maupun mancanegara. Hal tersebut terjadi karena adanya pembatasan sosial yang diberlakukan oleh pemerintah Yogyakarta akibat dari adanya pandemi Covid 2019. Minimnya kunjungan tersebut juga berdampak terhadap sektor wisata kampung batik Giriloyo yaitu belajar membatik. Kunjungan ke kampung batik Giriloyo dibatasi maksimal 50 orang dalam sehari dari yang sebelumnya dapat mencapai 3 kali kunjungan rombongan dengan jumlah kunjungan mencapai 600-1500 orang per hari. Hal ini berdampak langsung terhadap penjualan produk batik tulis di kampung Giriloyo.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kampung batik Giriloyo harus meningkatkan sistem penjualan yang dapat mencakup jaringan yang luas agar omset penjualan tetap stabil dan dapat bertahan ditengah persaingan yang ketat.

Saat ini kita memasuki era industri 4.0 dimana berbagai bidang kehidupan manusia saling terhubung melalui teknologi. Belakangan ini banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi untuk mengoptimalkan proses bisnis mereka. Pemanfaatan teknologi dalam perusahaan ini salah satunya sebagai media pendekatan lebih kepada konsumen untuk meningkatkan penjualan. Berdasarkan data dari *Analytic Data*

Advertising (ADA) menunjukkan bahwa pada tahun 2020 jumlah masyarakat di Indonesia yang melakukan belanja secara online mengalami peningkatan. Pada bulan Maret angka belanja online meningkat 400% dibandingkan dari bulan sebelumnya. Berdasarkan data dari Bank Indonesia pada bulan maret, transaksi untuk *e-commerce* pada meningkat sebesar 18,1% menjadi 98,3 juta transaksi dengan nilai transaksi meningkat sebesar 9,9% menjadi 20,7 Triliun. Peningkatan belanja secara online ini merupakan kesempatan yang baik bagi pelaku usaha untuk meningkatkan penjualan dan memperluas jaringan pemasarannya. Kesempatan ini dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh kampung batik Giriloyo dalam memasarkan produknya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengusulkan sebuah rancangan model aplikasi yang dapat membantu untuk kampung batik Giriloyo untuk memperluas jaringan pemasaran produknya. Adanya aplikasi ini juga dapat mempermudah kampung batik Giriloyo untuk proses reservasi belajar batik dengan adanya sistem *shifting* yang diterapkan pemerintah. Rancangan model aplikasi *mobile* ini bertujuan untuk memberikan *user experience* yang lebih baik kepada *customer*. Aplikasi ini dirancang karena akses datanya jauh lebih cepat daripada website yang memerlukan waktu lama untuk menampilkan data dan HTML. Untuk transaksi aplikasi lebih tinggi tingkat keamanannya jika dibandingkan dengan *website*. Selain itu, pengembangan aplikasi juga dapat berguna dalam pengembangan brand untuk perusahaan dan membangun loyalitas pelanggan. Aplikasi juga dapat digunakan untuk *direct marketing channel* sehingga dapat memangkas ongkos promosi. Penjualan melalui *marketplace* seperti shopee, lazada, tokopedia, dll dikenakan biaya administrasi 1%-5%. Nilai ini termasuk tinggi hanya untuk biaya penjualan saja. Sehingga adanya rancangan aplikasi penjualan yang dikembangkan sendiri oleh kampung batik Giriloyo dapat menjadi solusi alternatif platform penjualan. Selain itu, aplikasi dipilih untuk dikembangkan karena data yang didapatkan dapat digunakan oleh kampung batik Giriloyo dalam pengembangan produk sesuai dengan kriteria yang diinginkan pelanggan sehingga kedepannya produk yang dihasilkan lebih diminati oleh pelanggan.

Model rancangan aplikasi yang ingin diwujudkan peneliti adalah model aplikasi berbasis *mobile*. Hal ini dikarenakan pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia

dewasa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Survey* yang dilakukan oleh *we are social* menunjukkan bahwa pada tahun 2020 pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 338,2 juta atau 124% dari total penduduk Indonesia yang mencapai 272,1 juta jiwa.

Dalam merancang model aplikasi *mobile* ini, penulis menggunakan metode *Quality Function Deployment* (QFD). Penerapan metode QFD ini digunakan untuk melakukan perencanaan dan pengembangan produk yang menspesifikasikan keinginan dan kebutuhan dari pelanggan. Dalam metode QFD, kebutuhan fitur-fitur dalam aplikasi disusun berdasarkan keinginan konsumen melalui kuisioner *voice of customer* kemudian diintegrasikan dengan respon teknis untuk menghasilkan atribut yang dibutuhkan untuk membangun sistem di aplikasi.

Untuk melakukan perancangan model aplikasi *mobile* ini dilakukan dengan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC digunakan untuk mengembangkan sistem sesuai dengan apa yang diharapkan. Metode SDLC menggambarkan secara jelas pembagian berbagai tahapan pengembangan sistem yang mempermudah dalam pembagian *job*. Seperti pembuatan desain algoritma, *database* dan *User Interface*.

Dengan adanya usulan perancangan aplikasi *mobile* ini penulis berharap dapat membantu proses bisnis kampung batik Giriloyo dalam meningkatkan penjualan produk yang dihasilkan baik produk batik maupun produk wisata batik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang ada, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan pengunjung kampung batik giriloyo terhadap aplikasi yang akan dirancang?
2. Bagaimana rancangan desain model aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung kampung batik Giriloyo?
3. Fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan pengunjung kampung batik giriloyo dalam rancangan aplikasi *mobile*?

1.3. Tujuan Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui kebutuhan pengunjung galeri batik Giriloyo terhadap aplikasi yang akan dirancang.
- 2 Untuk merancang desain model aplikasi yang sesuai dengan pengunjung Galeri batik Giriloyo
- 3 Untuk menentukan fitur-fitur yang harus ada dalam desain aplikasi.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian ini adalah pengunjung di galeri batik Giriloyo
2. Output dari penelitian ini masih berupa desain model dan prototype desain visual aplikasi mobile sehingga diperlukan perlakuan lebih lanjut untuk dapat diimplementasikan

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
Manfaat penelitian ini bagi penulis yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi digital untuk menyelesaikan permasalahan.
2. Bagi pengunjung galeri batik Giriloyo
Dapat memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi secara aktual dan praktis. Dapat menambah ketertarikan pengunjung untuk mengeksplor lebih dalam lagi wisata budaya batik di galeri batik Giriloyo.
3. Bagi pengelola Galeri batik Giriloyo
Dapat memudahkan pengelola Galeri batik Giriloyo untuk mempromosikan wisata batik serta meminimalisir biaya promosi.
4. Bagi perguruan tinggi
Dapat berfungsi sebagai literatur acuan dan referensi untuk mahasiswa Teknik Industri Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta khususnya dibidang perancangan prototype sistem menggunakan metode QFD dan SDLC

1.6. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini dibuat untuk mempermudah pembahasan serta untuk menjelaskan gambaran penelitian ini secara singkat. Berikut merupakan sistem penulisan dalam penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat tinjauan penelitian terdahulu, landasan teori dan kerangka pemikiran yang berkaitan dengan *quality function deployment (QFD)*, *system development life cycle (SDCL)*, teori analisis PIECES, dan *prototyping*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan cara penulis mengumpulkan data dan mengolah data tersebut. Bab ini berisikan tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode pengumpulan data, dan langkah-langkah penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini mendeskripsikan objek penelitian, proses pengumpulan data, data penelitian dan analisis sistem. Hasil akhir yang didapat dari bab ini adalah perencanaan perancangan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapatkan berdasarkan dari pengolahan dan analisis data penelitian serta menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab 1. Selain itu, pada bab ini juga terdapat saran dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.