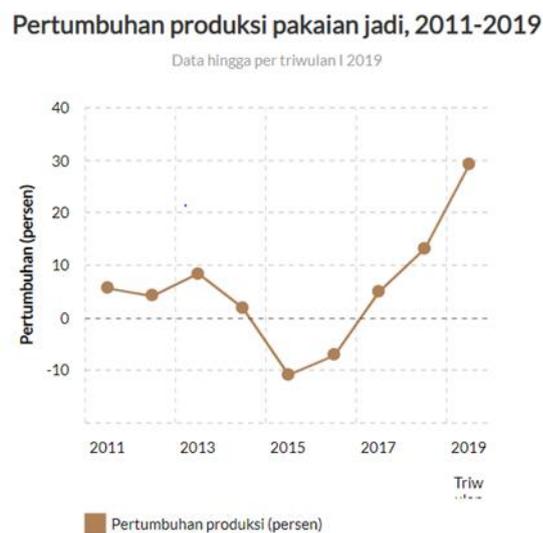


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman, tentu saja akan membuat bertambahnya populasi yang akan mempengaruhi jumlah peningkatan kebutuhan pakaian yang terus bertambah setiap waktunya. Produksi industri pakaian di Indonesia tumbuh sebesar 29,19% secara tahunan selama tiga bulan pertama.(Badan Pusat Statistik,2019). Hal tersebut tentu mempengaruhi produksi pakaian yang menjadi salah satu kebutuhan primer yang harus terpenuhi oleh setiap individu dan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Hingga kini, pakaian merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting yaitu sebagai pelindung tubuh yang dapat memberikan keamanan dan kenyamanan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, industri pakaian menjadi segmen besar dan menjadi pertumbuhan produksi kedua tertinggi setelah industri furniture sebesar 8,79 % secara q-t-q pada web lokadata.id



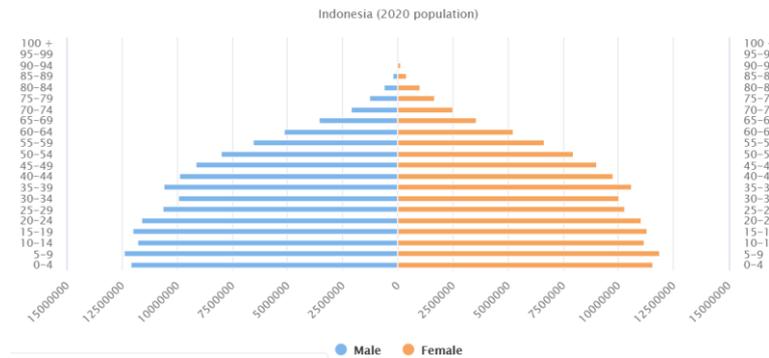
Gambar I. 1 Pertumbuhan Produksi Pakaian Jadi 2011-2019

Selain dapat melindungi tubuh, pakaian yang digunakan dalam sehari-hari dapat menggambarkan latar belakang, status sosial dan bagaimana kehidupan sehari-

Males	Male %	Females	Female %	Total Population (2020)	Sex Ratio (males to females)
137,717,861	50.35%	135,805,760	49.65%	273,523,615	1.01

Population Pyramid for Indonesia (2020)

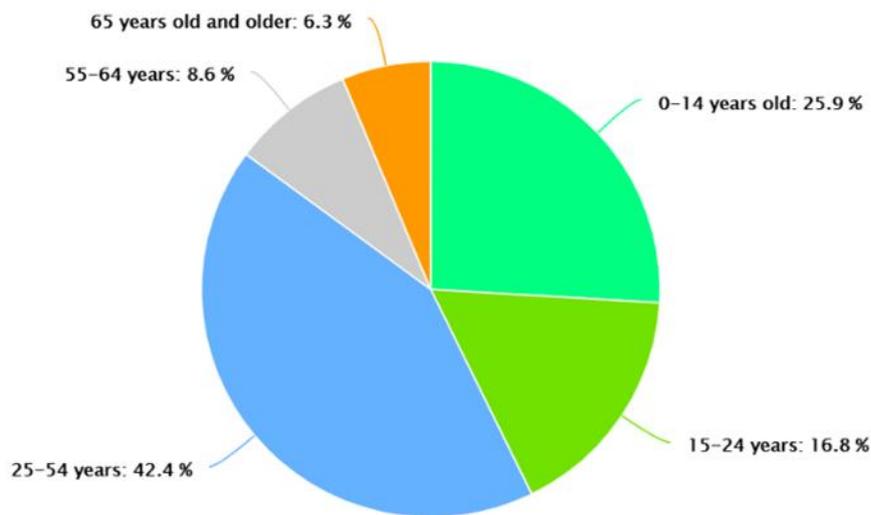
[Compare with years 1960, 1990, 2050, and 2080](#)



Gambar I. 2 Populasi Penduduk di Indonesia

hari individu tersebut. Setiap berkembangnya zaman, *designer* selalu berkarya untuk mengembangkan gaya dan model pada setiap pakaian agar sesuai dengan zamannya. Tentu saja dengan adanya hal ini akan menuntut kepentingan sosial dan masyarakat untuk memperbaharui cara berpakaian dalam mengikuti tren sesuai dengan kemauan, kemampuan, daya beli, dan status sosial masing-masing individu tersebut. Semakin banyak kebutuhan pakaian pada zaman sekarang, tentu saja akan membuat desainer untuk terus berkarya dalam menuangkan ide-idenya dengan memiliki bekal ilmu *design* grafis dan komputer pada usaha percetakan digital. Pada saat ini usaha pakaian sudah banyak di geluti di Indonesia, karena negara Indonesia memiliki jumlah penduduk sebanyak 273.523.615 jiwa yang mengalami kenaikan sebesar 0,7 persen dibandingkan pada tahun 2019 . Hal ini pun membuat produksi baju dan usaha baju pun meningkat setiap tahunnya untuk memenuhi kebutuhan primer masyarakat. Industri pakaian di Indonesia mampu menyerap tenaga kerja sebesar 473.594 jiwa atau 10,81% dari jumlah total tenaga kerja pada industri besar dan industri sedang (Badan Pusat Statistik,2019). Produksi pakaian pada sektor industri semakin meningkat, terutama di pasar domestik yang memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan investasi pada

perusahaan di Indonesia. Sebab itulah mengapa industri pakaian semakin berkembang dengan sangat baik. Di era milenial ini, *style* atau gaya dalam berpakaian bagi kalangan anak-anak muda menjadi salah satu penyebab utama meningkatnya permintaan terhadap produk pakaian itu sendiri. Dilihat dari jumlah penduduk di Indonesia berdasarkan kelompok umur, penduduk dengan usia muda 25-54 tahun lebih banyak sebesar 42,4%. Sementara, penduduk dengan usia 0-14 tahun mencapai 25% pada tahun 2020.



Gambar I. 3 Populasi Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur

Dengan meningkatnya jumlah populasi generasi milenial tentu saja akan mempengaruhi perkembangan pada dunia *fashion*, dimana model *fashion* era tahun 90 jaman dahulu diangkat lagi ke permukaan dan dikembangkan lagi sehingga dijadikan *trend* masa kini. Akan tetapi, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa banyak model-model baru yang ditawarkan kepada anak muda sekarang. Terlebih lagi generasi milenial ini cenderung dengan kehidupan sosial, sehingga membuat mereka lebih memperhatikan *fashion* mulai dari cara berpenampilan, cara berpakaian, dan lain-lain. Generasi milenial mulai mengikuti *trend fashion* yang menurut mereka *up to date* atau bisa disebut dengan hal-hal kekinian yang membuat mereka merasa tampil menawan dari mulai berbagai macam jenis pakaian yang ditawarkan.

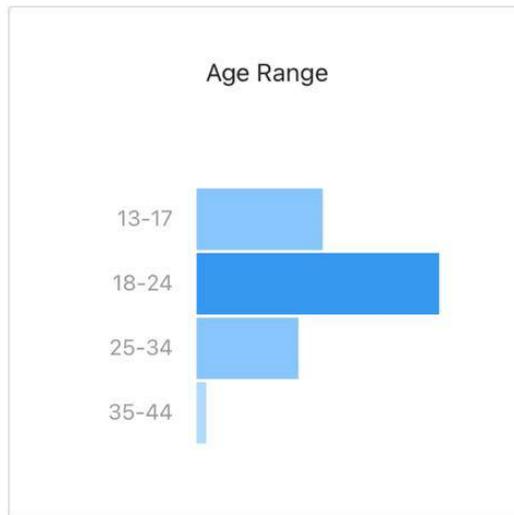
Jenis pakaian yang paling diminati pada generasi milenial ini adalah kaos dengan design sablon yang berkembang mengidikasikan masyarakat sedang banyak meminati salah satu produk *fashion* ini. Berbagai macam *desaign-desaign* yang ditawarkan pada kaos sablon, sehingga generasi milenial bisa mengapresiasi gaya mereka dengan cara menentukan *desaign* sendiri. Tidak hanya untuk mengapresiasi gaya mereka saja, generasi milenial ini menjadi generasi yang mencapai usia produktif.

Oleh sebab itu, tidak heran banyak dari mereka yang mengapresiasi kegiatan suatu komunitas atau identitas mereka dengan menggunakan kaos sablon.(konveksidansablon.com,2018). Untuk menciptakan *desaign* kaos sablon yang sesuai dengan perkembangan zaman, banyak dari beberapa UMKM menyediakan layanan *custom* untuk menghasilkan *desaign* kaos dengan mengandalkan ide *desaign* dari para *customernya*, lalu sebelum membuat *desaign* baru beberapa pengusaha juga beberapa mengadakan wawancara terhadap generasi milenial sehingga dari hal itu akan memberikan manfaat pada perusahaan untuk menciptakan sebuah *desaign* sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam perkembangan *trend fashion* di Indonesia pada umumnya di dorong oleh beberapa faktor seperti faktor Dunia Bisnis, Media Massa, Dunia Entertainment dan tidak jauh dari Internet. Dari beberapa faktor yang telah disebutkan, hal ini akan mempermudah *desaigner* untuk mendapatkan informasi mengenai *trend fashion* dan *desaign* apa saja yang sedang populer untuk menciptakan suatu model baru dalam *trend fashion* yang akan dikembangkan. Dengan berkembangnya *trend fashion* semakin meningkat, hal ini tentu saja akan mendorong masyarakat khususnya generasi milenial untuk mengikuti gaya dan model pakaian yang sedang *trend*. Hal ini akan membuka peluang bagi para pelaku usaha. Usaha pakaian ini sudah menyebar ke berbagai wilayah dan kota yang memiliki jumlah penduduk yang paling banyak. Salah satunya adalah penduduk kota Bekasi.



Gambar I. 4 Proyeksi penduduk Kota Bekasi

Berdasarkan data diatas, dengan kemajuan kota Bekasi yang berkembang dengan pesat tentunya akan membuat bertambahnya penduduk pada setiap tahunnya. Menurut (bekasikota.go.id,2020) terdapat jumlah warga Bekasi berdasarkan data sensus baru sekitar 20 ribu dari 2,7 juta jiwa dikota Bekasi. Hal ini tentu saja membuka peluang usaha pakaian bagi pengusaha disekitar kota Bekasi, dikarenakan pengusaha melihat kondisi pada saat ini lebih menggemari *brand-brand Clothing* lokal disbanding *brand-brand* luar negeri dikarenakan harga lebih terjangkau dan kualitas barang yang tidak kalah jauh dari *brand-brand* luar negeri. Salah satu *startup* usaha pakaian yang sedang berkembang adalah Aimer *Clothing*. Aimer *Clothing* merupakan salah satu usaha *startup* pakaian yang berlokasi di Kota Bekasi Utara. Aimer *Clothing* ini menjual produk pakaian atau bisa disebut dengan kaos sablon. Pakaian yang diproduksi tentu saja mengutamakan kualitas bahan yang baik dengan *desaign* yang simple. *Desaign* yang digunakan tentu saja menggunakan *desaign* yang sedang *trend* pada generasi milenial ini . Menurut data yang diperoleh dari akun Instagram Aimer *Clothing*, mayoritas *followers* Aimer *Clothing* adalah Laki-laki dengan kelompok usia 18 – 24 tahun.



Gambar I. 5 Persentase Kelompok Umur Pada *Followers* Instagram Aimer



Gambar I. 6 Persentase Kelompok Gender Pada *Followers* Instagram Aimer *Clothing*

Produk ini dapat digunakan oleh berbagai macam kalangan sesuai dengan ukuran masing-masing yang telah disediakan. Usaha pakaian sablon ini sudah memiliki logo khusus yang tertera pada setiap pakaian yang diproduksi. Hal ini membuat produk menjadi lebih menarik, unik, dan dapat menjadi ciri khas pada suatu produk tersebut. Aimer *Clothing* berdiri pada bulan Januari 2020. Produk utama yang dipasarkan oleh Aimer *Clothing* ialah pakaian atau *t-shirt*. Pakaian ini tersedia dari berbagai macam ukuran dan warna masing-masing sesuai selera *customer*. Pada saat ini, meningkatnya bisnis *online* shop di Indonesia banyak

menarik peminat dikalangan masyarakat khususnya anak muda yang identik dengan hal-hal instan tanpa mengeluarkan banyak tenaga dalam pemenuhan kebutuhan(kompasiana.com,2019). Oleh sebab itu, Aimer *Clothing* mengembangkan bisnisnya melalui *online* shop atau belanja *online*. Dengan adanya system belanja *online* ini, pembeli tidak perlu mendatangi toko untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Pembeli bisa melihat barang yang diinginkan dengan melalui *smartphone*. Menurut (Astrid Wiliandry,2020) sesuai berdasarkan riset konsumen, belanja *online* meningkat pesat selama pandemi covid-19. Hal ini akan mendorong masyarakat secara tidak sadar berbelanja melebihi batas tanpa melihat kebutuhan yang sedang diperlukan karena berbagai macam diskon yang ditawarkan. Selain itu, berbelanja *online* bisa menimbulkan perilaku curiga apabila *online* shop tersebut belum memiliki toko *offline* . Alasan pendirian toko *offline* pada usaha Aimer *Clothing* adalah menarik pasar secara langsung untuk menaruh kepercayaan yang tinggi terhadap toko *offline*, dikarenakan dengan adanya toko fisik pelayanan dapat dilakukan dengan lebih mudah. Salah satu contohnya adalah sistem pembayaran lebih aman dan terhindar dari aksi penipuan. Pembukaan toko *offline* ini dilihat dari banyaknya peluang yang dapat dioptimalkan, salah satunya adalah menurunnya tingkat kurva dari covid-19 ini. Oleh sebab itu Aimer *Clothing* mendirikan sebuah *outlet* untuk melayani kebutuhan konsumen yang belum terpenuhi. Hal ini membutuhkan analisis kelayakan untuk mengetahui apakah usaha ini layak dikembangkan atau tidak. Untuk itu, hasil dari analisis kelayakan ini diharapkan dapat memberikan gambaran untuk usahanya dimasa yang akan datang nanti.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, berikut merupakan rumusan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana kelayakan pembukaan toko pada usaha Aimer *Clothing* dari aspek pasar ?
2. Bagaimana kelayakan pembukaan toko pada usaha Aimer *Clothing* dari aspek teknis ?

3. Bagaimana kelayakan pembukaan toko pada usaha *Aimer Clothing* dari aspek finansial ?
4. Bagaimana analisis sensitivitas pada usaha *Aimer Clothing* ?

I.3 Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis kelayakan bisnis pembukaan toko pada usaha kecil menengah *Aimer Clothing* dilihat dari aspek pasar.
2. Menganalisis kelayakan bisnis pembukaan toko pada usaha kecil menengah *Aimer Clothing* dilihat dari aspek teknis.
3. Menganalisis kelayakan bisnis pembukaan toko pada usaha kecil menengah *Aimer Clothing* dilihat dari aspek finansial.
4. Menganalisis kelayakan bisnis pembukaan toko pada usaha kecil menengah *Aimer Clothing* dilihat dari analisis sensitivitas

I.4 Batasan Tugas Akhir

Batasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Kota Bekasi, Jawa Barat.
2. Analisis kelayakan hanya ditinjau dari aspek pasar, aspek teknis dan aspek finansial.
3. Target pasar dari usaha ini yaitu masyarakat yang tinggal di Kota Bekasi.
4. Metode kelayakan investasi yang digunakan yaitu NPV, IRR dan BPP.
5. Suku bunga, inflasi, pajak dan kondisi ekonomi lainnya dianggap stabil selama periode analisis atau penelitian.
6. Indikator pada penelitian ini dianggap tetap untuk mengukur perubahan berbagai variable.

I.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini:

1. Manfaat bagi penulis adalah untuk memperoleh informasi, mempelajari dan memperoleh pemahaman mengenai studi analisis kelayakan usaha.
2. Manfaat bagi perusahaan adalah untuk memberikan masukan dan saran dalam menjalankan perancangan pergudangan pada usaha yang dilakukan.
3. Manfaat bagi pembaca adalah untuk memperluas pemahaman mengenai analisis kelayakan usaha yang ditinjau dari data teknis, finansial dan pasar yang bisa digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

I.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan menciptakan sistem terintegrasi yang terdiri dari manusia dengan material, peralatan/mesin, informasi, energy, batasan tugas akhir, manfaat tugas akhir, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diambil dan dibahas pula hasil-hasil referensi buku/ penelitian/ referensi lainnya yang dapat digunakan untuk merancang dan menyelesaikan masalah. Minimal terdapat lebih dari satu metodologi, metode, kerangka kerja yang disertakan pada bab ini untuk menyelesaikan permasalahan atau meminimalisir gap antara kondisi eksisting dengan target. Pada akhir bab ini, analisis pemilihan metodologi, metode, kerangka kerja harus dijelaskan untuk menentukan metodologi, metode, kerangka kerja yang akan digunakan di tugas akhir ini.

Bab III Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian merupakan penjelasan metode / konsep / kerangka kerja yang telah dipilih pada bab Tinjauan Pustaka. Pada tugas akhir Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah tugas akhir secara rinci meliputi: tahap merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengembangkan model, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi variabel, menyusun kuesioner, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen, merancang analisis pengolahan data dalam rangka perancangan sistem terintegrasi untuk penyelesaian permasalahan.

Bab IV Perancangan Sistem Terintegrasi

Seluruh kegiatan dalam rangka perancangan sistem terintegrasi untuk penyelesaian masalah dapat ditulis di bab ini. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa pengumpulan dan pengolahan data, pengujian data, dan perancangan solusi.

Bab V Analisa Hasil dan Evaluasi

Pada bab ini dilakukan analisis hasil dari bab sebelumnya. Apabila bab sebelumnya adalah mengenai pengumpulan dan pengolahan data, maka bab ini membahas mengenai apa yang dapat diketahui dan dihasilkan dari hasil pengumpulan dan pengolahan data. Secara keseluruhan bab ini membahas secara mendetail mengenai hasil dari penelitian dan refleksinya terhadap tujuan penelitian. Secara keseluruhan bab ini membahas secara mendetail mengenai hasil dari pengerjaan solusi dan refleksinya terhadap tujuan tugas akhir. Untuk tugas akhir yang berfokus pada merancang sistem informasi/ aplikasi maka penamaan bab ini mengikuti tahapan penerapan SDLC yang digunakan dalam tugas akhir.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penyelesaian masalah yang dilakukan serta jawaban dari rumusan permasalahan yang ada pada

bagian pendahuluan. Saran dari solusi dikemukakan pada bab ini untuk tugas akhir selanjutnya.