

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari dompet umumnya digunakan untuk menyimpan uang dan juga beberapa kartu penting seperti KTP, Kartu ATM, SIM, STNK, dan barang pribadi lainnya seperti foto, kartu identitas dan lain-lain. Seiring di perkenalkannya uang kertas pada saat itu, menggantikan kantung serut yang biasa digunakan untuk menyimpan uang koin, dompet pada saat itu berbentuk seukuran uang kertas yang berlaku pada saat itu. Di Indonesia khususnya di Magetan Jawa timur tempat peneliti melakukan penelitian ini, banyak jenis-jenis dompet yang beredar pada saat ini. Selain fungsionalnya sebagai penyimpan uang dan kartu-kartu penting, penampilan dompet juga sangat beragam mengikuti fashion tren saat ini. Pada saat ini dengan hadirnya kartu ATM mungkin kebutuhan akan desain dan bentuk dompet ikut berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia saat ini. Ada juga sekarang hadir jenis dompet HPO untuk memenuhi kebutuhan dompet wanita yang ingin menyimpan uang, kartu, bahkan handpone dalam satu wadah yang mudah di bawa kemana-mana, sempat juga beredar dompet yang berbentuk lipat 3 yang identik dengan nama dompet dagadu yang juga sempat populer. Selain itu sekarang ini juga hadir beberapa jenis dompet yang telah beredar terutama di kota Magetan Jawa Timur khusus nya di UKM tempat peneliti melakukan penelitiannya yaitu di UKM Hometown. Jenis dompet yang ditawarkan oleh UKM Hometown bermacam-macam, mulai dari berbagai jenis warna, bentuk, dan juga bahan baku yang dipilih, serta detail yang ditawarkan pula juga bermacam-macam. UKM Hometown memproduksi beberapa jenis dompet khususnya untuk dompet laki-laki, tetapi UKM Hometown juga melayani pembuatan jenis dompet lain nya sesuai dengan permintaan konsumen juga. Contohnya pada produk UKM Hometown yang bernama Wanderer, dompet ini berbentuk sedang, memiliki 2 slot uang, 6 slot kartu, 2 slot serbaguna di samping seukuran uang yang dilipat 2 dan warna yang ditawarkan ada 3 jenis yaitu coklat, biru, dan hitam dan juga ada 2 jenis bahan baku

yang ditawarkan yaitu kulit nabati yang proses penamsakan kulitnya menggunakan bahan bahan alami non kimia, dan kulit biasa yang proses pemasakan kulitnya menggunakan bahan kimia. Ada juga yang berbentuk panjang yang dinamai UKM Hometown dengan nama Doble Crown dengan fasilitas yang ditawarkan pada dompet itu hampir sama dengan dompet Wanderer yang perbedaanya terdapat pada bentuknya yang panjang sehingga slot kartu yang tersedia lebih banyak yaitu 10 slot dan slot uang nya bertambah menjadi 3.

Seiring berkembangnya zaman pasti juga di ikuti dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Begitu juga kebutuhan manusia akan dompet, juga berubah seiring tren yang berlaku di masa kini, mengingat pada tahun 1950 mulai diperkenalkanya kartu kredit yang pasti juga merubah tren model dompet yang diminati oleh manusia. Seperti halnya di kota Magetan Jawa Timur, dompet yang beredar di sana kurang bervariasi khususnya untuk dompet laki-laki. Seperti yang dialami UKM Hometown saat ini, hanya membuat 2 jenis dompet yang pada umumnya UKM lainnya juga memproduksi dompet yang modelnya hampir sama dengan kedua jenis dompet yang dibuat oleh UKM Hometown. Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan dari suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memperbaiki suatu produk atau bisa disebut inovasi produk (Robbins,1994). Sehingga bisa dibayangkan apabila suatu UKM atau Wirausaha apabila tidak melakukan inovasi pada produknya masyarakat akan bosan dan juga bisa menjadi suatu ancaman bagi UKM akan tergeser oleh para pesaingnya yang terus melakukan inovasi dalam produknya dan itu bisa mengambil alih perhatian konsumen, jika konsumen perhatiannya beralih ke produk pesaing bisa menyebabkan produk UKM tidak dikonsumsi oleh konsumen dan akan berdampak pada menurunnya pendapatan UKM tersebut. Selain itu dengan berinovasi pada produk akan dapat meningkatkan nilai dari produk yang telah di inovasi tersebut. yang nantinya juga diharapkan dapat memenuhi harapan konsumen terhadap produk tersebut pada penelitian ini produk yang dimaksud adalah dompet.

Tren pengembangan produk belakangan ini mengarah pada suatu produk yang dirancang berdasarkan kebutuhan pelanggan (Nagamachi, 2006). Ketika memilih suatu produk, pelanggan tidak hanya mendasarkan pilihanya pada alasan-alasan

logis seperti melihat, merasakan produk tersebut juga menjadi faktor penting dalam memilih produk (Sscifferstain, 2008). Emosi, perasaan dan keinginan dan hasrat tersembunyi dalam benak seseorang ini yang berikutnya diungkapkan sebagai faktor afektif (Srikandi, 2012). Manusia mempunyai kebutuhan yang begitu kompleks yang harus dipenuhi, baik kebutuhan yang bersifat jasmani maupun rohani, kebutuhan adalah keadaan merasa tidak memiliki kepuasan dasar dan bersifat naluriah sedangkan keinginan adalah hasrat akan pemuas tertentu dari kebutuhan tersebut sehingga keinginan merupakan kebutuhan buatan yaitu kebutuhan yang dibentuk oleh hidupnya (Barry, 2012). Dalam hal ini dari hasil observasi peneliti di UKM Hometown di Magetan Jawa Timur didapati keluhan mengenai desain produk yang itu-itu saja atau monoton. Sebagai langkah awal untuk memperoleh peluang pasar, maka perlu dilakukan identifikasi terhadap keinginan konsumen. Identifikasi keinginan konsumen dilakukan untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan konsumen terhadap suatu produk (Haryono, 2014) dalam hal ini produk yang dimaksud adalah dompet laki-laki. Oleh sebab itu diperlukan untuk menganalisa “*Human Kansei*” seperti perasaan atau emosi. Dan dalam hal ini sangatlah penting untuk menterjemahkan informasi ini menjadi suatu desain yang tepat dalam pengembangan produk baru. Nagamachi telah mengambil bentuk konkrit mengenai ide ini dan telah mengembangkan *Kansei Engineering* sebagai sebuah teknologi yang efektif guna untuk mendukung konsumen dalam pengambilan keputusan dan kreativitas desainer.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan Design model dompet yang beredar sekarang berdasarkan model yang diminati masyarakat kota Magetan Jawa Timur sekarang ini. Maka dari itu perlu adanya pengembangan desain dari dompet yang biasa beredar sekarang, khususnya untuk dompet pria dari segi fungsionalnya dan juga penampilanya berdasarkan minat dari para pengguna dompet khususnya untuk daerah yang peneliti kaji yaitu kota Magetan Jawa Timur. Yang nantinya diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan dompet yang banyak di minati kaum laki-laki dari segi fungsionalnya yang bagus maupun dari segi penampilanya yang menarik bagi pengguna dompet laki-laki di kota Magetan Jawa Timur, serta sebagai peluang bagi UKM Hometown untuk memperoleh peluang pasar yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kriteria apa saja yang diminati oleh konsumen untuk produk dompet laki-laki yang diproduksi oleh UKM Hometown yang berlokasi di kota Magetan Jawa Timur?
2. Desain parameter apa saja yang diperlukan untuk mendesain dompet laki-laki pada UKM Hometown yang berlokasi di kota Magetan Jawa Timur?

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih fokus pada rumusan masalah yang telah dirumuskan maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di UKM Hometown.
2. Penelitian dilakukan di daerah Magetan, Jawa Timur.
3. Penelitian hanya pada jenis dompet laki-laki.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan desain dompet yang sesuai dengan keinginan konsumen menggunakan metode *Kansei engineering*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat dilakukanya penelitian ini yaitu:

1. Menjadikan penelitian ini sebagai refrensi bagi UKM untuk meredesain produknya.
2. Menambah wawasan penulis dalam hal desain produk menggunakan metode *Kansei Engineering*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini peneliti memberikan beberapa penjelasan singkat tentang seluruh bab yang tertulis di proposal ini guna untuk memberikan gambaran umum secara sistematis mengenai penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan berisikan latar belakang, rumusan, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan di jelaskan peneliti pada bab pendahuluan ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Teori-teori yang digunakan peneliti untuk menganalisa permasalahan yang sedang diteliti di jelaskan peneliti pada bab landasan teori ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Seluruh data, sumber data dan teknik untuk mengumpulkan data serta metode yang digunakan peneliti untuk menganalisa data dijelaskan peneliti pada bab metode penelitian ini.

BAB IV PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

Bahasan tentang hasil penelitian berupa hasil analisis data yang telah diakupan dalam penelitian yang kemudian diolah menggunakan parameter yang telah ditentukan, dan pembahasan mengenai hasil analisis yang telah dilakukan dijelaskan pada bab pengolahan dan analisis data.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini serta beberapa saran yang ditujukan pada permasalahan guna untuk perbaikan kedepannya dijelaskan pada bab kesimpulan dan saran ini.