

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jasa sablon merupakan salah satu bidang usaha kreatif yang terus berkembang di Indonesia. Sebagai bagian dari subsektor kriya dan desain, jasa sablon berperan penting dalam memenuhi kebutuhan konsumen akan produk-produk kustom yang semakin beragam, khususnya dalam mendukung kebutuhan akan produk-produk kustom yang semakin meningkat. Produk sablon sering kali digunakan sebagai media untuk mengekspresikan identitas, nilai, atau preferensi konsumen. Hal ini membuat jasa sablon berkembang pesat, dengan banyaknya pelaku usaha yang menawarkan layanan serupa, dari skala kecil hingga menengah.

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam preferensi konsumen, termasuk dalam jasa sablon. Konsumen kini cenderung mencari produk yang tidak hanya fungsional tetapi juga mencerminkan kepribadian dan identitas mereka (Fitria, N. 2024). Permintaan terhadap produk sablon kustom, seperti pakaian, totebag, topi, dan alat promosi lainnya, semakin meningkat seiring dengan tren personalisasi produk. Hal ini menciptakan peluang sekaligus tantangan bagi pelaku usaha untuk menyediakan layanan yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan, sambil tetap bersaing di pasar yang semakin kompetitif.

Namun, di tengah pertumbuhan yang signifikan, terdapat berbagai tantangan yang harus dihadapi oleh para penyedia jasa sablon, terutama dalam hal efisiensi operasional dan pemenuhan kebutuhan pelanggan. Dalam proses kustomisasi produk sablon, komunikasi yang jelas antara penyedia layanan dan pelanggan menjadi kunci keberhasilan. Pada praktiknya, metode konvensional yang mengandalkan komunikasi verbal sering kali menimbulkan kesalahpahaman terkait spesifikasi produk, seperti jenis sablon, desain, ukuran, dan warna. Akibatnya, pelanggan sering merasa tidak puas dengan hasil akhir yang tidak sesuai dengan ekspektasi mereka, meskipun proses komunikasi sudah dilakukan secara intensif.

Salah satu penyedia jasa sablon yang mengalami tantangan tersebut adalah Herman Sablon. Herman Sablon menyediakan layanan kustomisasi sablon pada

berbagai media seperti pakaian, totebag, topi, dan alat promosi lainnya. Dengan bertambahnya variasi layanan dan jumlah pesanan yang diterima, Herman Sablon menghadapi kesulitan dalam menyampaikan informasi terkait layanan yang tersedia secara efektif. Selain itu, metode konvensional yang digunakan dalam berinteraksi dengan pelanggan menyebabkan kesalahan komunikasi dan inefisiensi dalam pengelolaan pesanan, terutama untuk spesifikasi produk yang kompleks.

Berdasarkan fenomena tersebut, kebutuhan akan solusi teknologi yang dapat memfasilitasi proses kustomisasi produk menjadi semakin mendesak. Sebuah aplikasi berbasis web dengan antarmuka interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini. Aplikasi yang memungkinkan pelanggan untuk menyesuaikan produk sesuai preferensi mereka, seperti memilih jenis sablon, warna, ukuran, desain gambar, dan opsi lainnya melalui fitur pratinjau, pelanggan dapat membayangkan hasil akhir produk sebelum memutuskan untuk melakukan pemesanan. Selain meningkatkan pengalaman pelanggan, aplikasi ini juga dapat membantu Herman Sablon dalam meningkatkan efisiensi operasional dan meminimalkan adanya kesalahan dalam proses kustomisasi.

Oleh sebab hal tersebut, penelitian ini dibuat dengan tujuan merancang bangun aplikasi kustomisasi produk berbasis web bagi Herman Sablon. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas layanan, mendukung efisiensi operasional, serta membantu perusahaan dalam menghadapi tantangan kompetisi di industri kreatif. Judul dari penelitian ini adalah "**RANCANG BANGUN APLIKASI KUSTOMISASI PRODUK UNTUK JASA SABLON MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS HERMAN SABLON)**".

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang teridentifikasi berdasarkan pada uraian latar belakang adalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya sistem kustomisasi produk yang memadai untuk memfasilitasi pelanggan dalam mendesain dan menyesuaikan produk sablon sesuai keinginan mereka. Ketiadaan platform yang interaktif membuat pelanggan kesulitan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai hasil akhir dari

produk yang dipesan, yang dapat menimbulkan ketidakpuasan terhadap layanan yang diberikan.

- b. Keterbatasan penyampaian informasi terkait jenis-jenis sablon yang tersedia masih dilakukan secara konvensional, baik melalui komunikasi langsung maupun media sosial. Hal ini sering kali tidak efektif, karena pelanggan mungkin tidak sepenuhnya memahami layanan yang ditawarkan atau kemampuan Herman Sablon dalam memenuhi kebutuhan mereka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang bangun aplikasi kustomisasi produk berbasis web dengan pendekatan *Rapid Application Development* (RAD) guna meningkatkan efisiensi operasional dan memenuhi kebutuhan pelanggan dalam kustom produk secara optimal di Herman Sablon?”.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

- a. Pengembangan aplikasi ditujukan untuk mendukung proses kustomisasi produk sablon pada usaha Herman Sablon.
- b. Aplikasi dirancang menggunakan platform berbasis web agar pelanggan dapat mengaksesnya secara daring melalui berbagai perangkat yang terhubung ke internet.
- c. Fitur utama yang disediakan meliputi pilihan laman kustomisasi dan order hasil kustom.

1.5 Tujuan Penelitian

Melalui pertanyaan tersebut, peneliti mengidentifikasi solusi yang tepat dalam merancang bangun aplikasi kustomisasi produk berbasis web yang dapat mengatasi kendala yang tengah dihadapi oleh Herman Sablon dalam proses layanan kustomisasi produk. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Merancang dan membangun aplikasi kustomisasi produk sablon yang memungkinkan pelanggan dapat mendesain produk mereka sendiri secara

online, mulai dari memilih jenis sablon hingga menyesuaikan detail seperti warna, ukuran, dan desain gambar.

- b. Menyederhanakan proses operasional Herman Sablon dalam proses pengelolaan pesanan kustom melalui sistem yang terintegrasi dengan tujuan mengelola pesanan pelanggan, mengurangi potensi kesalahan dalam spesifikasi pesanan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik bagi pelanggan maupun Herman Sablon dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan kustomisasi produk. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan kustomisasi produk sablon secara daring.
- b. Mendukung pengelolaan pesanan secara lebih akurat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih terstruktur. Adapun susunannya sebagai berikut:

- a. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan secara terperinci tentang permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian, khususnya mengenai tantangan yang dihadapi oleh Herman Sablon dalam proses kustomisasi produk sablon. Selain itu, bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian.

- b. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas berbagai teori yang berkaitan dengan penelitian, dilengkapi dengan penjelasan ilmiah yang relevan dengan topik. Tinjauan pustaka disajikan secara menyeluruh, mencakup hasil penelitian terdahulu dan literatur yang mendukung. Teori-teori tersebut dikelompokkan menjadi teori dasar serta teori khusus yang berhubungan langsung dengan pengembangan aplikasi kustomisasi produk.

c. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan metode dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian. Langkah-langkah penelitian dimulai dari pengumpulan data melalui wawancara, observasi langsung terhadap proses operasional, hingga analisis dokumen perusahaan. Dengan metodologi ini, aplikasi yang dikembangkan diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh Herman Sablon dan memberikan manfaat yang maksimal.

d. **BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN**

Bab ini memaparkan hasil perancangan dan pengembangan aplikasi kustomisasi produk sablon berbasis web, termasuk deskripsi rinci mengenai desain sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, desain antarmuka pengguna, serta implementasinya. Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*, yang meliputi tahap

- perencanaan kebutuhan hingga tahap konstruksi.

e. **BAB V PENUTUP**

Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, disertai dengan temuan utama yang diperoleh. Hasil penelitian ini dibahas dalam konteks implikasi praktis serta kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, bab ini juga mengemukakan saran untuk penelitian lanjutan yang diharapkan dapat memperluas cakupan dari hasil penelitian ini.