

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

1.1.1. Profile Perusahaan

Houset adalah sebuah perusahaan *startup* sistem digital informasi berupa *website* yang bergerak dibidang Desain interior. Perusahaan ini dibentuk pada pertengahan tahun 2021 dengan jumlah pendiri sebanyak 7 orang dan diinkubasi oleh Bandung Techno Park. Perusahaan ini memberikan layanan kepada masyarakat untuk bisa mendesain rumah nya sendiri dengan mudah seperti bermain *game*. Hal tersebut diaplikasikan oleh Houset menggunakan *website* dengan adanya fitur *3D modeling*. Tidak hanya itu, Houset juga menyediakan layanan konsultasi untuk *customer* terkait penyesuaian desain interior sesuai yang diinginkan oleh *customer* baik yang dari dalam *3D modeling* maupun membuat desain yang berbeda sesuai keinginan *customer*-nya. Houset juga menjual kelengkapan desain interior seperti furniture yang sesuai dengan desain interior yang ditampilkan dalam *3D modeling*.

1.1.2. Logo Perusahaan

Logo Houset adalah dengan konsep penggabungan simbol rumah dan sofa dengan makna sebagai pilihan yang cocok bagi pelanggan dalam menghisasi rumah, ruko, apartemen, perkantoran dan lain sebagainya dengan desain interior yang menarik.

Tagline Houset adalah “Mewujudkan Interior Impian”, dengan makna Houset mampu memenuhi kebutuhan pelanggan terhadap desain interior rumahnya sesuai dengan kreasi, impian dan idaman pelanggan.

Warna yang dipilih untuk logo Housset adalah hijau tua dan putih. Hijau tua adalah warna utama bagi Housset dengan makna menenangkan dan penuh ambisi dan warna putih merupakan warna yang bermakna sederhana, minimalis, dan terbuka.

Tipografi yang digunakan dalam logo menggunakan font “Optima”. Jenis hurufnya sederhana, elegan, mewah, dan mudah dibaca.

Nama perusahaan Housset merupakan gabungan dari 2 kata yaitu House (rumah) dan Set (koleksi) dengan makna mampu mewujudkan dan menyediakan berbagai macam desain interior rumah beserta kelengkapannya demi mewujudkan rumah impian pelanggan.

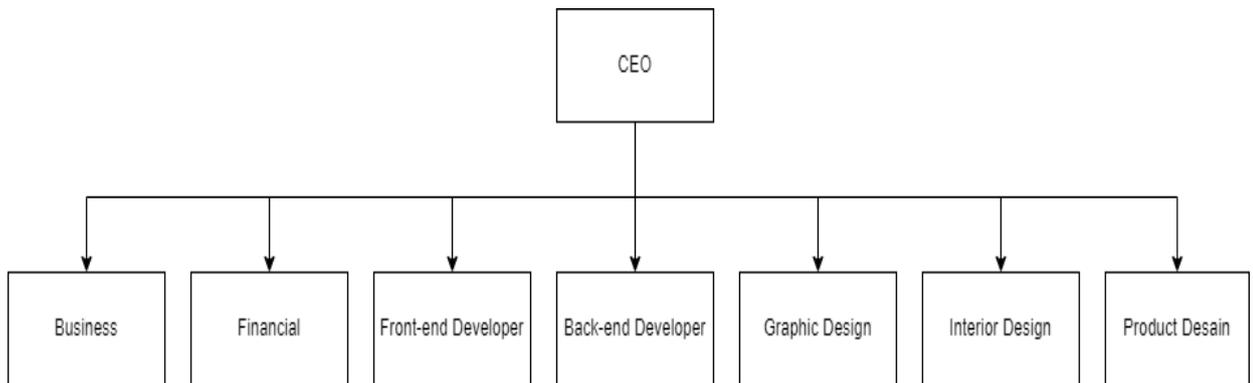


Gambar 1.1. Logo Perusahaan Housset

Sumber: Housset (2022)

1.1.3. Struktur Organisasi

Housset adalah *startup* yang baru dirintis pada tahun 2021. Sehingga, untuk tahap awal startup hanya memiliki tujuh divisi dengan dipimpin oleh satu *chief executive officer*.



Gambar 1.2. Struktur Organisasi Houset

Sumber: Houset (2022)

1.1.4. Visi dan Misi

1.1.4.1. Visi

“Untuk mewujudkan ekspektasi dan kenyamanan masyarakat Indonesia.”

1.1.4.2. Misi

- a. Mengembangkan Aplikasi.
- b. Menyediakan Template Desain Interior dan *Furniture*.
- c. Menawarkan Harga yang terjangkau.

1.1.5. Lokasi Perusahaan

Gedung C lantai 1 Bandung Techno Park Jl. Telekomunikasi, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257.

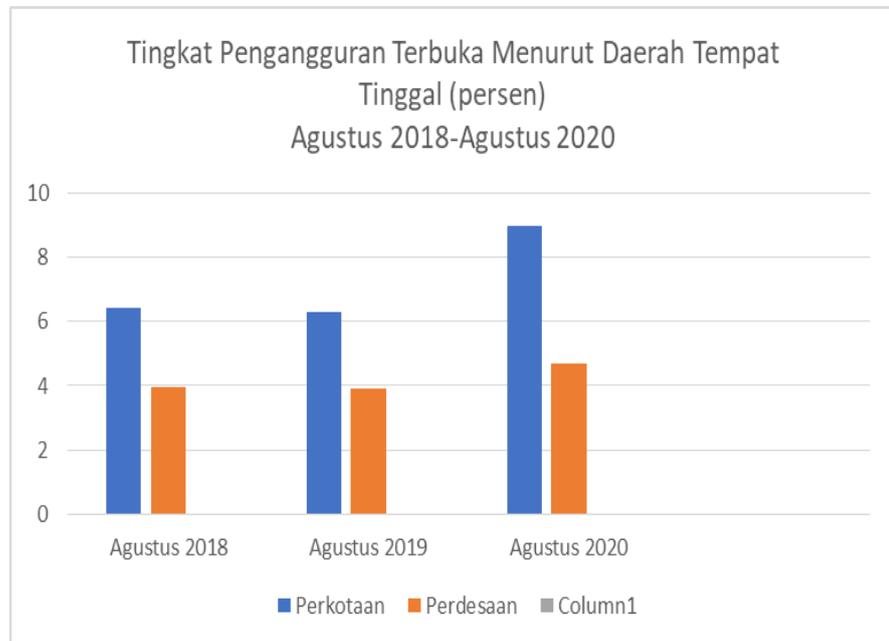
1.2. Latar Belakang Penelitian

Negara Indonesia adalah negara yang besar, hal tersebut tercermin dari jumlah penduduk Indonesia yang merupakan negara ranking ke-4 didunia dengan jumlah penduduk terbanyak setelah negara China, India dan Amerika (Kontan.co.id, 2021) dan bahkan berdasarkan data Kemendagri (2021) bahwa penduduk Negara Indonesia yang berjumlah 272.229.372 jiwa sehingga hal tersebut menjadikan mengokohkan Indonesia adalah negara yang besar. Namun, dengan jumlah penduduk yang besar

menjadikan kebutuhan masyarakat di suatu negara juga akan menjadi besar dan menurut Kumparan.com (2021) bahwa kebutuhan adalah hal dasar yang dibutuhkan oleh setiap individu untuk bertahan hidup. Kebutuhan tersebut juga terdiri berbagai macam yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan keselamatan dan keamanan, kebutuhan cinta, kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan harga diri dan kebutuhan harga diri. Salah satu yang menjadi kebutuhan pokok utama adalah fisiologi dimana kita membutuhkan makan dan minum untuk bertahan hidup dan yang tidak kalah penting juga adalah tempat tinggal. Dengan jumlah penduduk Indonesia yang tinggi menjadikan kebutuhan tempat tinggal dan tempat usaha akan tinggi juga untuk masyarakat. Namun, seringkali kita melihat rumah masyarakat dan ruang usaha tidak memperhatikan desain interiornya menjadikan orang tidak nyaman dengan rumah nya sendiri dan pelanggan menjadi tidak percaya akan usaha tersebut. Menurut Interiordesign.id (2020) menyatakan salah satu manfaat dari mendesain ruangan adalah untuk mendorong kesehatan tubuh dan mental dan tidak hanya digunakan untuk tempat tinggal, namun juga membantu menaikkan nilai dari sebuah tempat seperti kantor, tempat sebuah acara dan bahkan untuk tempat usaha yang mampu menarik orang untuk berkunjung ke tempat usaha tersebut. Pentingnya desain interior dibuktikan dengan beberapa penelitian. Berdasarkan penelitian Rahman dan Jumino (2020) menyatakan bahwa kenyamanan desain interior sangat mempengaruhi tingkat kenyamanan dari pengunjung Perpustakaan Badan Statistik Provinsi Jawa Tengah, berdasarkan penelitian Juliana et al (2020) minat pengunjung untuk berkunjung ke Restoran *The Garden* Pantai Indah Kapuk sangat berpengaruh dengan meningkatkan kualitas desain interior dan Kosasih dan Istanto (2020) menyatakan bahwa kenyamanan pengunjung berpengaruh positif desain interior terhadap Toko Nikkou Boutique Citerland. Dari 3 penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti dapat disimpulkan bahwa desain interior sangat berpengaruh terhadap kenyamanan dan nilai dari penggunaannya.

Abad-21 adalah zaman yang dimana segala hal nya menggunakan digital, perkembangan zaman tersebut disebut dengan perkembangan zaman industri 4.0 (kominfo.go.id., 2019). Saat ini berdasarkan dataindonesia.id (2022) Indonesia sudah mencapai 205.000.000 pengguna internet dan dengan adanya perkembangan zaman yang menggunakan internet menjadikan semuanya menjadi lebih mudah dan efisien. Begitu juga dalam industri desain interior yang dimana dengan perkembangan zaman pasti akan berkembang ke arah zaman digital juga. Desain interior merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh masyarakat saat ini baik itu untuk kehidupan pribadi maupun untuk bisnis. Namun, jual beli produk desain interior secara *online* harus membutuhkan kepercayaan dari *customer* yang tinggi terhadap perusahaan tersebut salah satunya dengan adanya spesifikasi dan kelengkapan data terhadap produknya. Sehingga menjadikan peluang terciptanya sebuah bisnis dari sektor tersebut.

Menurut Kompasiana.com (2020) menyatakan bahwa negara Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki sumber daya yang berlimpah sehingga menjadikan negara yang kaya dan menurut Kompas.com (2020) menyatakan bahwa Indonesia memiliki peluang untuk menjadi negara maju yang dapat dilihat dari geografi, sumber daya alam, sumber daya manusia dan budaya. Maka dari itu, hal tersebut akan menjadikan negara Indonesia sebagai negara yang maju kedepannya dan juga mampu memberikan kesejahteraan untuk masyarakat Indonesia. Namun, secara fakta yang ada adalah hal tersebut tidak sebanding dengan apa yang diperoleh oleh masyarakat Indonesia. Hal tersebut tergambar pada gambar 1.3.



Gambar 1.3. Tingkat Pengangguran di Indonesia

Sumber: BPS (2020)

Jumlah masyarakat yang ada di Indonesia sebanyak 272.229.372 jiwa (Kemendagri, 2021). Namun, berdasarkan data pada gambar 1.3 menyatakan tingkat pengangguran terus meningkat seiring bertambahnya waktu. Hal tersebut menjadikan tidak sebanding tingkat pemanfaatan sumber daya alam dengan jumlah sumber daya manusia yang terdapat di Indonesia. Sehingga, dari hal tersebut menjadikan pemicu bagi masyarakat Indonesia untuk membangun sebuah bisnis nya sendiri dan menurut Hidayat (2018) menyatakan bahwa hal tersebut bisa menjadi sebuah solusi oleh masyarakat Indonesia untuk mengurangi angka pengangguran dan kemiskinan. Namun hal tersebut tidak menjamin bisnis seseorang akan sukses dan berhasil. Ada beberapa faktor yang mampu menjadi pendorong agar sebuah bisnis itu menjadi sukses. Ada beberapa faktor yang dilihat dalam studi kelayakan bisnis yaitu aspek manajemen, Aspek pasar atau pemasaran, aspek teknis dan operasional, aspek keuangan, aspek social ekonomi, aspek lingkungan dan aspek legalitas (Purwana dan Hidayat, 2016).

Dengan adanya peluang yang tercipta dari perkembangan zaman. Maka lahir lah *startup* Houset untuk menanggapi peluang tersebut. Houset adalah sebuah *startup* digital yang dirintis pada pertengahan tahun 2020 yang dimana menyediakan sebuah produk maupun jasa dalam penyediaan desain interior. Visi yang dibawa oleh Houset sendiri adalah “Untuk mewujudkan ekspektasi dan kenyamanan masyarakat Indonesia”. Cara dari *startup* Houset dalam memberikan kemudahan adalah dengan menyediakan sebuah *website* yang memberikan pelayanan rekomendasi desain interior dalam bentuk *3D modeling* sehingga mampu memberikan pengalaman bagi user dalam memilih desain interior dan kelengkapannya seperti furniture yang diinginkan oleh user dan menyuting desain tersebut sesuai keinginan layaknya seperti bermain *game*. Houset juga menyediakan layanan konsultasi untuk *customer* terkait penyesuaian desain interior sesuai yang diinginkan oleh *customer* baik yang dari dalam *3D modeling* maupun membuat desain yang berbeda sesuai keinginan *customer*-nya. Houset juga menjual kelengkapan desain interior seperti furniture yang sesuai dengan desain interior yang ditampilkan dalam *3D modeling*. Harapan dari bisnis ini adalah tidak hanya untuk mencari keuntungan untuk perusahaan sendiri. Tetapi, juga untuk membantu UMKM sekitar dalam meningkatkan pemasaran produk interior seperti furniture yang dimilikinya ke ranah nasional maupun internasional. Sehingga hal tersebut mampu membantu negara dalam mengurangi tingkat pengangguran yang ada di Negara Indonesia ini.

Namun, tidak dipungkiri bahwa *startup* ini baru dirintis yang menjadi tantangan besar dalam mengembangkannya. Maka dari itu agar mengurangi tingkat resiko dari *startup* yang akan dibangun dan meningkatkan tingkat keberhasilan. Maka penulis ingin melakukan penelitian kepada *startup* Houset dengan Judul “**Studi Analisis Kelayakan Bisnis Desain Interior Berbasis Website Terhadap Startup Houset**”.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dirumuskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah tingkat kelayakan aspek pasar terhadap *startup* Huset?
- b. Bagaimanakah tingkat kelayakan aspek teknis terhadap *startup* Huset?
- c. Bagaimanakah tingkat kelayakan aspek keuangan terhadap *startup* Huset?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui tingkat kelayakan bisnis dari *startup* Huset berdasarkan aspek pasar.
- b. Untuk mengetahui tingkat kelayakan bisnis dari *startup* Huset berdasarkan aspek teknis.
- c. Untuk mengetahui tingkat kelayakan bisnis dari *startup* Huset berdasarkan aspek finansial.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini agar mampu membantu memberikan informasi dan pengetahuan studi analisis kelayakan bisnis dalam membangun bisnis dan memberikan bukti tingkat peluang keberhasilan terhadap perusahaan *startup* Huset.

1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas dan padat yang menggambarkan dengan tepat isi penelitian. Isi bab ini meliputi: Gambaran Umum Objek penelitian, Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori dari umum sampai ke khusus, disertai penelitian terdahulu dan dilanjutkan dengan kerangka pemikiran penelitian yang diakhiri dengan hipotesis jika diperlukan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menegaskan pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis temuan yang dapat menjawab masalah penelitian. Bab ini meliputi uraian tentang: Jenis Penelitian, Operasionalisasi Variabel, Populasi dan Sampel (untuk kuantitatif) / Situasi Sosial (untuk kualitatif), Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reliabilitas, serta Teknik Analisis Data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan diuraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian dan disajikan dalam sub judul tersendiri. Bab ini berisi dua bagian: bagian pertama menyajikan hasil penelitian dan bagian kedua menyajikan pembahasan atau analisis dari hasil penelitian. Setiap aspek pembahasan hendaknya dimulai dari hasil analisis data, kemudian diinterpretasikan dan selanjutnya diikuti oleh penarikan kesimpulan. Dalam pembahasan sebaiknya dibandingkan dengan penelitian- penelitian sebelumnya atau landasan teoritis yang relevan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian menjadi saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)