

TUGAS AKHIR

FENOMENA *BYOD* SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN TAS KANTOR WANITA, DI GOZZO LEATHER BAG YOGYAKARTA



**KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN RI
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA**

2021

PENGESAHAN

FENOMENA *BYOD* SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN TAS KANTOR WANITA, DI GOZZO LEATHER BAG YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Retno Palupi

180104

Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit (TPPK)

Pembimbing,

Galuh Puspita Sari, S.T., M.T.
NIP. 19841211 201012 2 003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan
memenuhi salah satu syarat yang diperlukan untuk mendapat Derajat Ahli
Madya Diploma III (D3) Politeknik ATK Yogyakarta
Tanggal: 9 Agustus 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua

Nunuk Purwaningsih, S.T., M.Eng.
NIP. 19780725 200804 2 001

Anggota

Galuh Puspita Sari, S.T., M.T.
NIP. 19841211 201012 2 003

Yus Muryo, B.Sc., S.Pd., M.Sn.
NIP. 19590909 199003 1 003

Yogyakarta, 9 Agustus 2021

Direktur Politeknik ATK Yogyakarta



Drs. Supriyanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19660101 199403 1 008

PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyusun serta menyelesaikan Tugas Akhir sesuai dengan rencana. Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak Slamet dan Ibu Sarmi selaku orang tua yang selalu memberikan doa terbaiknya, dedikasi serta dukungan dalam pendidikan dan penyelesaian studi hingga Diploma III ini.
2. Galuh Puspita Sari, S.T., M.T, selaku dosen pembimbing akademik dan Tugas Akhir atas dedikasi serta kesabarannya dalam membimbing selama masa perkuliahan hingga proses penulisan Tugas Akhir ini.
3. Pak Ridho, Ibu Alif, serta Mba Puri sosok keluarga yang selalu membimbing, menasehati, dan memberikan pembelajaran yang sangat bermanfaat selama di Gozzo Leather Bag.
4. Yonata Buyung Mahendra selaku tunangan saya yang selalu memberi dukungan dan bimbingan selama kuliah.
5. Teman-teman TPPK D yang selalu saling memberi dukungan serta doa dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 30 Juli 2021

Penulis

MOTTO

“Untuk Jadi Maju Memang Banyak Hambatan. Kecewa Semenit Dua Menit Boleh, Tapi Setelah Itu Harus Bangkit Lagi.”

Joko Widodo

“Hidup Ini Tidak Adil, Jadi Biasakanlah Dirimu.”

Patrick Star

“Jangan Pergi Mengikuti Kemana Jalan Akan Berujung. Buat Jalanmu Sendiri Dan Tinggalkan Jejak.”

Ralph Waldo Emerson



KATA PENGANTAR

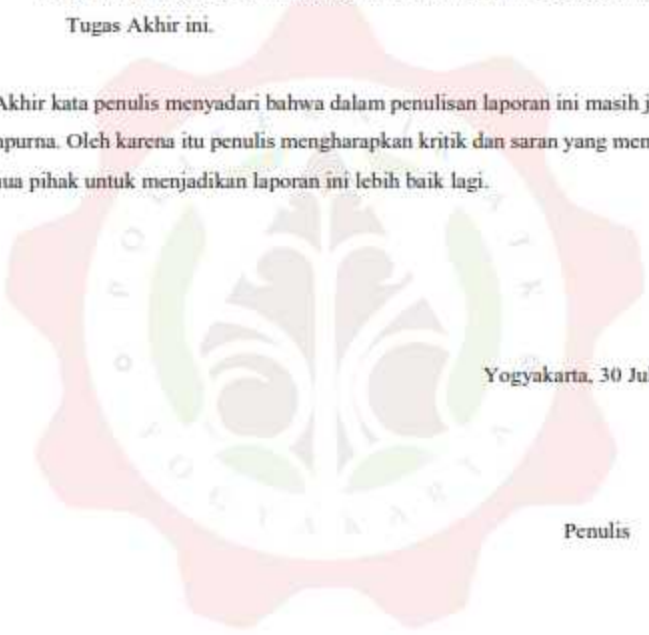
Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Berkat dan Rahmat-Nya serta Kasih Sayang-Nya laporan Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi syarat mencapai derajat Ahli Madya di Politeknik Akademi Teknologi Kulit Yogyakarta. Adapun judul yang diangkat dalam Tugas Akhir ini adalah "FENOMENA *BYOD* SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN TAS KANTOR WANITA DI GOZZO LEATHER BAG, YOGYAKARTA", dengan harapan semoga tulisan ini dapat dijadikan sebagai sumbangan untuk ilmu pengetahuan mengenai pengembangan desain, khususnya di bidang produk kulit.

Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn., selaku Direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
2. Dr. Ir., M.S. Ari Wibowo S.Pt., IPU., ASEAN ENGINEER, selaku Pembantu Direktur I
3. Dr. Prasetyo Hermawan, S.T., M.Si., selaku Pembantu Direktur II
4. Drs. Sutopo, M.Sn., selaku Pembantu Direktur III
5. Anwar Hidayat, S.Sn., M.Sn., selaku ketua Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit (TPPK)
6. Galuh Puspita Sari, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing saya yang telah mendukung penuh dalam penyelesaian tugas akhir.
7. Ibu Alif Febriantini selaku pembimbing magang di Gozzo Leather Bag yang telah membagi berbagai ilmu dan pengalaman yang berguna bagi penulis.
8. Bapak Ridho Iktiari selaku pimpinan Gozzo Leather Bag Yogyakarta.
9. Kedua Orang Tua, Bapak Slamet dan Ibu Sarmi, saudara, saudara dan keluarga yang telah memberi dukungan.

10. Tunangan saya, Yonata Buyung Mahendra yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir.
11. Teman-teman seperjuangan kelas TPPK-D yang memberi dukungan serta motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir.
12. Mba Puri selaku partner di Gozzo Leather Bag yang telah memberi dukungan dan berbagi pengalaman bekerja.
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk menjadikan laporan ini lebih baik lagi.



Yogyakarta, 30 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah Tugas Akhir.....	3
D. Tujuan Tugas Akhir.....	4
E. Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Gozzo Leather Bag.....	5
B. Desain Produk.....	5
C. <i>Bring Your Own Device (BYOD)</i>	8
D. Pengertian Tas.....	10
E. Pengertian Kulit.....	11
F. Pengertian <i>Prototype</i>	12
G. Pengertian Kantor.....	12
BAB III METODE KARYA AKHIR.....	14
A. Metode Karya Akhir.....	14
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pengambilan Duta.....	17
C. Materi.....	17

D. Tahapan Penyelesaian Permasalahan	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
A. Hasil	19
B. Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tas Punggung.....	10
Gambar 2. Tas Punggung.....	11
Gambar 3. Diagram alir penyelesaian masalah.....	18
Gambar 4. Diagram hasil kuesioner 1.....	21
Gambar 5. Diagram hasil kuesioner 2.....	21
Gambar 6. Diagram hasil kuesioner 3.....	22
Gambar 7. <i>Brainstorming</i>	23
Gambar 8. <i>Moodboard AUTUMN/WINTER 2021/22 FASHION TRENDS</i>	25
Gambar 9. Analisis Mood Board.....	25
Gambar 10. Pilihan Desain.....	31
Gambar 11. Desain Terpilih (<i>Gozzo</i>).....	35
Gambar 12. Desain untuk Voting.....	35
Gambar 13. Hasil Voting 1.....	36
Gambar 14. Hasil Voting 2.....	36
Gambar 15. Revisi Desain Final.....	38
Gambar 16. Gambar Tampak Ransel.....	39
Gambar 17. Gambar Tampak Clutch.....	39
Gambar 18. Gambar Detail.....	40
Gambar 19. Pola Badan Belakang.....	41
Gambar 20. Pola Badan Depan.....	42
Gambar 21. Pola Tepong Atas.....	42
Gambar 22. Pola Tepong Samping dan Pola Tali Tangan.....	43
Gambar 23. Pola Clutch 1.....	44
Gambar 24. Pola Clutch 2.....	45
Gambar 25. Pola Variasi Saku Dalam.....	46
Gambar 26. Komponen Tali.....	52
Gambar 27. Komponen Pipa Diletakkan di Dalam Komponen Tali Tangan.....	53
Gambar 28. Komponen Pipa sudah Menempel Pada Komponen Tali Tangan.....	53
Gambar 29. Komponen Tali Tangan Dijahit.....	54
Gambar 30. Pemasangan Pengait Ring Kotak.....	54
Gambar 31. Pengait Ring Kotak Dijahit.....	55
Gambar 32. Pemasangan Pengunci Tali Tangan.....	55
Gambar 33. Perakitan Komponen <i>Linning</i> ditempelkan pada <i>Linning</i> Depan.....	56
Gambar 34. Penempelan Variasi Saku Dalam.....	56
Gambar 35. Variasi Saku dalam Sudah Terjahit dengan <i>Linning</i> Belakang.....	57
Gambar 36. Penjahitan Tepong.....	57
Gambar 37. Penjahitan Tepong 2.....	58
Gambar 38. Penjahitan Resleting.....	58
Gambar 39. Tepong Atas dan Samping yang Sudah Terjahit.....	59
Gambar 40. Penjahitan Fitrit.....	60
Gambar 41. Posisi Penempelan <i>Linning</i> Depan dengan Komponen Badan Depan.....	60

Gambar 42. Posisi Penempelan <i>Linning</i> Belakang dengan Komponen Badan Belakang	61
Gambar 43. Posisi Perakitan Bagian Badan Depan, Tepong, dan Fitrit, dan Binding	61
Gambar 44. Posisi Perakitan Bagian Badan Belakang, Tepong, dan Fitrit, dan Binding	62
Gambar 45. Tas Selesai Dibuat	62
Gambar 46. Perakitan Tali	63
Gambar 47. Aksesoris Tali sudah Terpasang	63
Gambar 48. Posisi Penempelan Komponen Tutup	64
Gambar 49. Penjahitan Komponen Tutup	64
Gambar 50. Posisi Penempelan <i>Linning</i> Tutup	65
Gambar 51. Penjahitan Komponen Tutup	66
Gambar 52. Komponen Tutup Sudah Terjahit	66
Gambar 53. Posisi Perakitan Komponen Badan	67
Gambar 54. Penjahitan Komponen Badan	67
Gambar 55. Penjahitan Ulang Komponen Bahan	68
Gambar 56. Posisi Perakitan Komponen Tutup dengan Badan	68
Gambar 57. Penjahitan Komponen Tutup dengan Badan	69
Gambar 58. Penjahitan Fitrit	69
Gambar 59. Posisi Penjahitan Fitrit	70
Gambar 60. Penjahitan Fitrit	70
Gambar 61. Posisi Pemasangan Tepong	71
Gambar 62. Jahitan Mepet dengan Fitrit	71
Gambar 63. Posisi Penggabungan <i>Linning</i>	72
Gambar 64. Penjahitan <i>Linning</i> bagian Bawah	72
Gambar 65. Penjahitan Resleting	73
Gambar 66. Posisi Kantong	73
Gambar 67. Kantong dilipat kemudian dijahit	74
Gambar 68. Posisi Kantong yang Sudah dijahit	74
Gambar 69. Bagian samping <i>linning</i> disatukan	75
Gambar 70. Penjahitan Bagian Samping dari <i>Linning</i>	75
Gambar 71. Bagian <i>Linning</i> Yang sudah Terjahit	75
Gambar 72. Bagian Sudut <i>Linning</i> yang Dijahit	76
Gambar 73. Peletakkan <i>Linning</i>	76
Gambar 74. Peletakkan <i>Facing</i>	77
Gambar 75. <i>Clutch</i> yang Sudah Jadi	77
Gambar 76. Tas Kantor Wanita yang Telah Dibuat	78
Gambar 77. Penggunaan Tas Kantor Wanita 1	79
Gambar 78. Penggunaan Tas Kantor Wanita 2	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tiga Desain Terpilih.....	32
Tabel 2. Evaluasi Desain.....	37
Tabel 3. Alat dan Bahan.....	47
Tabel 4. Spesifikasi Tas Kantor Wanita.....	80
Tabel 5. Harga Pokok Produksi.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Magang dari Gozzo Leather Bag.....	89
Lampiran 2. Lembar Harian Magang di Gozzo Leather Bag.....	91
Lampiran 3. Lembar konsultasi Tugas Akhir.....	99
Lampiran 4. Lembar Pertanyaan Kuesioner.....	100
Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan pemilik Gozzo Leather Bag.....	107
Lampiran 6. Hasil Wawancara dengan Manager HRD dan GA Gozzo Leather Bag.....	107
Lampiran 7. Hasil Wawancara dengan karyawan Gozzo Leather Bag.....	108
Lampiran 8. Hasil Voting melalui Instagram Gozzo.....	109



INTISARI

Gozzo Leather Bag merupakan salah satu produsen tas kulit di Yogyakarta. Dalam mengembangkan produknya Gozzo Leather Bag menyesuaikan dengan kebutuhan dari target yang dituju. Salah satu target yang dituju oleh Gozzo Leather Bag adalah pekerja kantor wanita. Kebutuhan pekerja kantor wanita salah satunya adalah membawa gawai seperti laptop, tablet, dan handphone untuk bekerja. Hal tersebut sesuai dengan fenomena yang ada, yaitu fenomena *BYOD* atau *Bring Your Own Device*. Fenomena *BYOD* mengarahkan Gozzo Leather Bag untuk mengembangkan produknya lagi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pekerja kantor wanita. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan tas kantor wanita di Gozzo Leather Bag dengan adanya Fenomena *BYOD*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Problem Solving* oleh Vijay Kumar. Pendekatan teori Vijay Kumar meliputi tahapan *Sense Intent*, *Know Context*, *Know People*, *Frame Insight*, *Explore Concepts*, *Frame Solutions*, dan *Realize Offerings*. Dari ketujuh tahapan tersebut didapatkan informasi terkait pekerja wanita. Informasi tersebut meliputi kegiatan pekerja wanita, kendaraan yang digunakan untuk bekerja, posisi bekerja, dan alat yang digunakan untuk membawa barang saat bekerja. Selain itu juga didapatkan poin-poin ide dari *brainstorming* yang telah dilakukan. Kemudian dilanjutkan pada analisis tema yang diusung dan pembuatan sketsa kasar hingga evaluasi desain. Desain yang telah dievaluasi kemudian diwujudkan dalam bentuk sampel.

Kata Kunci: *BYOD*, Tas Kantor, Wanita

ABSTRACT

Gozzo Leather Bag is one of the leather bag manufacturers in Yogyakarta. In developing its product Gozzo Leather Bag adapts to the needs of the intended target. One of the targets aimed by Gozzo Leather Bag is female office workers. One of the needs of female office workers is to bring gadgets such as laptops, tablets, and cellphones to work. This is continuous with the existing phenomenon, namely the BYOD phenomenon or Bring Your Own Device. The BYOD phenomenon has led Gozzo Leather Bag to further develop its products to better suit the needs of female office workers. The purpose of this research is to develop women's briefcase in Gozzo Leather Bag with the BYOD phenomenon. The method used in this research is the Problem Solving method by Vijay Kumar. Vijay Kumar's theoretical approach includes the stages of Sense Intent, Know Context, Know People, Frame Insight, Explore Concepts, Frame Solutions, and Realize Offerings. From the seven stages, information related to female workers was obtained. The information includes the activities of women workers, vehicles used for work, work positions, and tools used to carry goods while working. In addition, the idea points were also obtained from the brainstorming that had been carried out. Then proceed to the analysis of the theme carried and making a rough sketch to design evaluation. The design that has been evaluated is then realized in the form of a sample.

Keywords: BYOD, Office Bag, Women

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tenaga kerja merupakan seseorang yang mampu bekerja untuk menghasilkan barang atau jasa yang ditujukan untuk kebutuhan pribadi atau kebutuhan umum (Logahan *et al.*, 2012). Saat ini tenaga kerja tidak hanya seorang pria tetapi juga ada tenaga kerja wanita. Meskipun wanita bekerja, wanita bekerja sebagai pekerja kedua (*secondary worker*), bukan sebagai pencari nafkah utama untuk keluarga (Prema, 2005). Tenaga kerja wanita banyak yang bekerja di bagian kantor perusahaan. Pekerjaan yang dilakukan pun beraneka ragam, seperti menulis, mengetik, memotret, dan membuat desain. Pekerjaan tersebut membutuhkan alat penunjang pekerjaan seperti alat tulis, komputer, dan kamera. Perilaku kerja tersebut menjadi faktor dasar yang harus diketahui oleh perusahaan agar mengerti kebutuhan karyawan (Maulana, 2013). Dengan mengerti kebutuhan karyawan perusahaan dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk bekerja.

Komputer atau laptop merupakan kebutuhan dasar masyarakat sebagai kebutuhan bisnis atau pendidikan (Sunarsa *et al.*, 2016). Kegiatan bekerja di kantor umumnya membutuhkan sarana komputer atau *laptop* sebagai penunjang pekerjaan. Beberapa perusahaan sudah menyediakan komputer atau *laptop* untuk bekerja. Namun pada perusahaan yang masih berkembang, tidak menyediakan laptop di kantornya. Sehingga karyawan diharuskan membawa *laptop* sendiri. Pada beberapa kondisi karyawan diharuskan bekerja di lain tempat, sehingga sarana *laptop* menjadi salah satu pilihan karyawan sebagai alat bekerja, karena mudah dan praktis untuk dibawa. Kebijakan tersebut tentunya berbanding lurus dengan beban yang dibawa karyawan. Terlebih adanya dengan adanya pandemi *COVID-19* ini, penggunaan alat pribadi dinilai lebih higienis. Fenomena tersebut dikenal *BYOD* atau *Bring Your Own Device*. Keadaan karyawan membawa sendiri

smartphone, tablet, atau *laptop* untuk bekerja disebut *Bring Your Own Device* (Mitrovic et al, 2014). *BYOD* sendiri menggambarkan kebutuhan dari masing-masing karyawan untuk memaksimalkan efektifitas pekerjaan. Selain itu, karyawan akan dapat memilih kebutuhan perangkatnya sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Merujuk pada hal tersebut setiap karyawan akan memiliki tanggung jawab sendiri dalam pengorganisasian dan pemaksimalan perangkat yang dibawa (Disterer & Kleiner, 2013).

Kebutuhan sarana kerja antara wanita dan pria memiliki beberapa perbedaan. Tidak terkecuali mengenai kebutuhan pribadi antara pria dan wanita. Khususnya pada kebutuhan pribadi. Wanita memiliki kebutuhan pribadi sebagai penunjang pekerjaan seperti *make up*, cermin, dan alat kecantikan lainnya. Hal tersebut menjadi alasan wanita membawa peralatan lainnya untuk meningkatkan penampilan dalam bekerja.

Tas merupakan alat yang penunjang untuk kegiatan sehari-hari. Tas adalah sarana untuk membawa keperluan untuk bekerja (Kencana et al, 2019). Peralatan kerja seperti *laptop* dan tablet membutuhkan tas yang nyaman dan aman ketika dipakai. Tas yang aman akan mengurangi resiko kerusakan peralatan kerja, seperti *laptop* dan tablet yang membutuhkan perlakuan khusus. Perlakuan khusus tersebut biasanya penambahan busa pengaman.

Berdasarkan kebutuhan yang terkait dengan peralatan kerja dan peralatan pribadi yang harus dibawa saat bekerja, perlu diperhatikan adanya sarana yang mampu mencukupi hal tersebut. Desain tas yang memenuhi kebutuhan wanita di atas-akan menjadi daya tarik tersendiri bagi konsumen. Salah satu *brand* tas di Yogyakarta yang memiliki produk khusus tas kantor wanita adalah Gozzo Leather Bag. Gozzo sendiri mengusung kesan *vintage* sesuai dengan *taglinenya* *Unique*, *Classic*, dan *Vintage*.

Produk Gozzo Leather Bag memiliki segmentasi untuk wanita produktif di usia 20-45 tahun. Pemilihan warna serta modelnya disesuaikan dengan karakter usia dan pasar yang disasar oleh Gozzo. Untuk pasar tersebut, Gozzo Leather Bag mengeluarkan produksi seri tas kantor yang

memiliki bentuk yang cukup besar dengan material kulit sapi *pull up* dikombinasikan dengan kulit sapi *pull up* embos *croco* atau kulit buaya. Desain bagian dalamnya dilengkapi dengan dua tempat botol dibagian kanan dan kiri, slot *stationery*, serta kantong dalam. Tas tersebut cukup diminati oleh pekerja kantor. Namun sering dikeluhkan mengenai ukurannya yang dirasa kurang lebar walaupun sudah terlihat besar dibandingkan edisi lainnya. Selain itu, tas kantor Gozzo Leather Bag hanya bisa di tengang dan di slempang, sehingga akan terasa cepat lelah jika digunakan.

Desainnya yang terkesan berat dan kaku namun tidak mencukupi kebutuhan konsumen maka perlu dikaji ulang dan dirancang ulang agar dapat menyelesaikan kebutuhan konsumen. Selain itu, perancangan ulang produk tersebut supaya dapat meningkatkan dan mengembangkan minat pasar yang disasar. Berdasarkan fakta tersebut, kemudian disusun karya akhir dengan judul **“FENOMENA *BYOD* SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN TAS KANTOR WANITA DI GOZZO LEATHER BAG”**.

B. Rumusan Masalah

Selama kegiatan magang dilaksanakan, terdapat permasalahan yang terjadi di Gozzo Leather Bag, antara lain:

- a. Bagaimana mengembangkan produk Tas Kantor Wanita dengan adanya fenomena *BYOD* di Gozzo Leather Bag?
- b. Bagaimana proses pembuatan produk Tas Kantor Wanita dengan adanya fenomena *BYOD* di Gozzo Leather Bag?

C. Batasan Masalah Tugas Akhir

Dalam pengembangan Tas Kantor Wanita dengan adanya fenomena *BYOD* menggunakan kesamaan masalah dan material yang digunakan oleh Gozzo Leather Bag. Selain itu dilakukan pemaksimalan pencarian

keinginan dari konsumen agar dapat memaksimalkan pengembangan yang dilakukan.

D. Tujuan Tugas Akhir

- a. Mengembangkan desain Tas Kantor Wanita dengan adanya fenomena *BYOD* di *Gozzo Leather Bag*.
- b. Mempelajari korelasi pembuatan tas dengan Fenomena *BYOD* di *Gozzo Leather Bag*.

E. Manfaat Tugas Akhir

- a. Menjadi tambahan referensi bagi Kampus Politeknik ATK Yogyakarta mengenai pengembangan desain produk tas, khususnya desain Tas Kantor Wanita.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya berhubungan dengan pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
- c. Dapat dijadikan alternatif pengembangan desain tas kantor, terutama bagi *Gozzo Leather Bag*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Gozzo Leather Bag

Gozzo Leather Bag didirikan pada tahun 2013 dan dipimpin oleh Ridho Ikhtiari. Gozzo Leather Bag berlokasi di Perum Berbah Asri, Padukuhan Sumber Kulon, Desa Kalitirto, Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Gozzo Leather Bag merupakan Industri Kecil Menengah yang bergerak di bidang kerajinan kulit. Hasil produksi dari Gozzo Leather Bag adalah berbagai macam tas kulit, mulai dari *clutch bag* hingga tas punggung. Keterampilan Ridho Ikhtiari dalam kerajinan kulit mengantarkan Gozzo Leather Bag menjadi salah satu toko barang kulit yang cukup dikenal di Yogyakarta. Ridho Ikhtiari memiliki keterampilan dalam kerajinan berkat pendidikannya di salah satu perguruan tinggi di Yogyakarta yang secara khusus mempelajari tentang kriya kulit dan juga pengalaman beliau saat bekerja.

Clutch Natasha merupakan salah satu unggulan di Gozzo Leather Bag. Selain itu, juga terdapat produk unggulan lain seperti *hand bag* dan *sling bag* yang memiliki bentuk *spedy*. Gozzo Leather Bag sendiri memiliki karakter pada produknya yaitu *unique, vintage, and classic* yang juga tertera pada logonya. Hal tersebut salah satunya diwujudkan dalam pemilihan warna kulit untuk produknya. Warna-warna kulit yang digunakan di Gozzo Leather Bag antara lain Cokelat Tua, Havana, Tan (Havana Muda), Hitam, dan Merah. Begitu pula dengan bentuk dari tas yang dihasilkan, terkesan sederhana namun elegan.

B. Desain Produk

Menurut Rodgers dan Milton (2011) desain produk adalah proses memperkaya kualitas hidup baik di rumah, tempat kerja, dan tempat umum.

Desain produk merupakan aktivitas profitabel yang dapat membantu suatu bisnis, dengan syarat memberikan produk yang menarik bagi konsumen dan menjawab keperluan yang belum terpenuhi. Desain membuat semuanya lebih baik untuk dunia. Hal ini dapat dilakukan untuk meningkatkan fungsional dan penampilan.

Menurut Palgunadi (2008), dalam proses desain produk tidak lepas dari proses perencanaan desain. Proses perencanaan desain produk juga disebut tahap membuat rencana yang didasarkan pada acuan yang berupa konsep. Rencana produk adalah penjabaran dari konsep desain yang memiliki sifat teknis. Konsep desain juga ada yang bersifat tidak teknis, yaitu dengan mengandalkan rasa untuk menyelesaikannya. Teknis yang digunakan dalam perencanaan desain tidak hanya menggunakan pikiran dalam mengeksplorasi kemampuan berpikir perencana tetapi juga menguji kemampuan dalam mengungkapkan ide, konsep, pemikiran, dan keterampilan untuk mewujudkannya dalam bentuk yang lebih konkret.

Dalam proses pembuatan karya teori yang digunakan dikenal dengan "*Design Thinking*". Menurut Kumar (2013), terdapat 5 tahap perancangan desain, yaitu:

a. Explore

Explore adalah tahap dimana dilakukan penggalan informasi tentang kebutuhan masyarakat dan memahami tentang produk yang akan dikerjakan. Hal tersebut dilakukan dengan cara studi literatur, melalui buku, jurnal, dan internet. Kegiatan pengumpulan beberapa jenis data juga dilakukan pada tahap ini sebagai pembanding agar desain yang dihasilkan menjadi lebih baik.

b. Understand

Tahap *Understand* adalah tahap dimana data yang sudah terkumpul dianalisis untuk lebih memahami lagi terhadap permasalahan yang ada. Tahap *understand* ini penting dilakukan karena menjadi kunci pada

proses selanjutnya. Apabila tahap *understand* sudah dilakukan dengan baik, maka akan mempermudah proses selanjutnya.

c. *Plan*

Tahap *Plan* adalah tahap perencanaan produk yang akan dikerjakan setelah permasalahan sudah dipahami dengan baik. Hasil analisis atau pemahaman dari tahap sebelumnya kemudian dilakukan perencanaan atas produk yang akan dikerjakan.

d. *Create*

Tahap *Create* adalah tahap dimana ide-ide dimunculkan, pembuatan konsep desain, dan pembuatan alternatif desain dengan membuat *brainstorming*. Kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan desain terpilih hingga terwujud desain akhir sebagai perwujudan solusi dari permasalahan yang ada.

e. *Evaluate*

Tahap *Evaluate* ini merupakan kegiatan mengevaluasi desain akhir untuk dicari kekurangan serta kelebihan dari desain akhir, sehingga desain dapat diperbaiki dan dihasilkan desain yang lebih baik.

Menurut Kumar (2013), pemahaman atas garis besar proses perancangan suatu produk diwujudkan dengan penyediaan panduan pada setiap pembuatan produk. Terdapat 7 tahap metode perancangan atau *design thinking*, yaitu:

a. *Sense Intent*

Pada tahap ini dilakukan observasi keadaan lingkungan sekitar terhadap perubahan-perubahan yang terjadi. Dipelajari mengenai *trend* yang dapat menjadi pengaruh terhadap desain yang akan dibuat.

b. *Know Context*

Di tahap ini dipelajari keadaan pasar mengenai mendesain yang dibuat dapat diterima atau tidak. Hal tersebut dilakukan dengan memberi perhatian pada lingkungan, sosial, industri, teknologi, budaya, bisnis, ekonomi, dan politik.

c. *Know People*

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui serta memahami pengguna desain, dengan cara menggali kebutuhan-kebutuhan pengguna, serta interaksi yang dilakukan oleh pengguna desain pada kehidupan sehari-harinya.

d. *Frame Insight*

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang sudah didapat untuk menentukan suatu rumusan. Rumusan tersebut kemudian akan dijadikan acuan apakah desain dapat diterima pasar.

e. *Explore Concepts*

Pada tahap ini dibuat *brainstorming* untuk memunculkan ide-ide serta konsep, dari hasil analisis pada tahap sebelumnya.

f. *Frame Solutions*

Pada tahap ini, dikumpulkan konsep-konsep yang telah dibuat kemudian dipadu padankan untuk mendapatkan solusi. Selanjutnya untuk menentukan mana yang memberikan impresi tertinggi pengguna dilakukan evaluasi konsep-konsep yang telah dibuat.

g. *Realize Offerings*

Tahap ini adalah tahap evaluasi atas solusi desain yang telah diwujudkan dan di tes. Tahap selanjutnya ialah mengevaluasi desain menuju pada implementasi. Solusi yang ditawarkan harus memberikan nilai pada pengguna.

C. *Bring Your Own Device (BYOD)*

Keadaan karyawan membawa sendiri *smartphone*, tablet, atau *laptop* untuk menyelesaikan pekerjaan disebut *Bring Your Own Device*. *BYOD* sendiri mampu menaikkan tingkat produktivitas karyawan serta mengurangi biaya operasional. Manfaat yang dapat dirasakan dari penerapan *BYOD* pada suatu organisasi adalah meningkatnya efisiensi dan mobilitas kerja karyawan. Hal tersebut membuat karyawan dapat bekerja di

mana pun menggunakan peralatannya sendiri (Mitrovic *et al.*, 2014). Efektifitas penerapan *BYOD* sangat terkait dengan kemampuan dari masing-masing individu dan kinerja kantor secara umum untuk dapat bersinergi membangun kontrol keamanan dan manajemen di bidang teknologi informatika.

BYOD berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi. Dampak yang dapat dirasakan adalah banyaknya *start up* atau perusahaan rintisan. Umumnya perusahaan rintisan belum memiliki pendanaan yang baik, seperti harga infrastruktur yang relatif mahal. Padahal ruang yang nyaman untuk bekerja merupakan hal yang mampu meningkatkan kerja sama yang baik antar karyawan (Pramedesty *et al.*, 2019). Sebuah inisiatif penerapan *BYOD* yang sukses adalah dengan menggabungkan kesederhanaan untuk pengguna secara efektif dengan kontrol keamanan dan manajemen TI. Sementara godaan kuat untuk departemen IT adalah mengembangkan kebijakan spesifik untuk setiap skenario yang mungkin, kenyataannya adalah bahwa pertimbangan yang paling dapat diatasi melalui penerapan beberapa prinsip-prinsip sederhana yang konsisten. Dalam kebanyakan kasus, departemen TI dapat berpikir tentang bagaimana mengelola dan menyediakan akses yang aman ke data dan aplikasi secara perorangan, bukan perangkat yang mereka gunakan (Taruno *et al.*, 2014).

Melalui hal di atas hendaknya komunikasi di perusahaan serta rancangan kinerja harus dapat dipertanggungjawabkan bersama. Pegawai perlu mendapatkan informasi dengan baik agar alat dan kebutuhan yang nantinya diimplementasikan sebagai kebutuhan sehari-hari memiliki kejelasan. Secara kompleks, *BYOD* sendiri dapat dimaknai sebagai usaha dari perusahaan untuk merangsang pegawainya agar dapat mengorganisasikan dan memenuhi kebutuhan kerjanya sesuai dengan kebutuhan masing-masing pegawai.

D. Pengertian Tas

Menurut Poerwadarminta (1985) tas merupakan kemasan atau media berbentuk persegi dan sebagainya serta umumnya memiliki tali. Ruang dalam tas biasanya digunakan untuk menyimpan, meletakkan barang, dan membawa barang lebih kecil dalam jumlah banyak. Pada bagian atas memiliki tutup ataupun terbuka tergantung pada kebutuhan barang yang dibawa.

Penggunaan tas saat ini sangat tergantung dengan kebutuhan penggunaannya. Hal tersebut sangat berkaitan dengan kondisi saat ini yang dianggap semakin kompleks dalam kebutuhan secara personal. Kondisi tersebut berbanding lurus dengan kebutuhan jumlah tas dan bentuk secara personal yang sangat tergantung dengan preferensi dan referensi yang dimiliki masing-masing pengguna tas tersebut.

Dalam pembuatan karya akhir ini tas yang dibuat adalah tas punggung. Tas punggung atau ransel merupakan wadah beban yang memiliki keserbagunaan yang sering digunakan oleh pejalan kaki, tentara, serta siswa. Tas punggung merupakan pilihan yang tepat untuk membawa beban karena dapat menjaga stabilitas beban (Knapik *et al* 1996, Voll dan Klimt 1977). Tas punggung umumnya digunakan untuk membawa barang dalam jumlah banyak seperti membawa *laptop*, buku, dan alat makan dalam satu wadah. Penggunaan tas punggung ini dengan cara digendong di punggung menggunakan dua tali di bagian bahu.



Gambar 1. Tas Punggung
(Sumber: shopbop.com)



Gambar 2. Tas Punggung
(Sumber: nonface.com)

E. Pengertian Kulit

Kulit adalah material yang mempunyai keistimewaan dalam penggunaannya. Wujud, tekstur, serta beratnya memiliki sifat manipulatif sehingga dapat diubah sesuai dengan kebutuhan perajin (Perkins, 1981). Kulit merupakan material yang memiliki tendensi agar dapat diolah sesuai dengan kreatifitas, ide, serta keterampilan dari perajin. Merendam kulit dalam air merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk membuat kulit agar kulit dapat dibentuk. Proses tersebut bertujuan agar kulit lebih lunak, dan fleksibel, serta dapat diregangkan sesuai dengan kebutuhan perajin. Pada saat kulit mengering, wujud akhir dari kulit yang diberikan saat basah dapat dipertahankan (Tsaknaki, Fernaus, dan Shaub, 2014).

F. Pengertian *Prototype*

Menurut Hallgrimson (2012), *prototyping* dan *model-making* dapat secara bergantian digunakan untuk merepresentasikan bentuk tiga dimensi awal dari suatu produk. *Prototype* digunakan dalam proses perancangan produk untuk meniru berbagai aspek sebelum digunakan. *Prototype* memiliki bentuk awal yang sederhana kemudian diganti dengan menyempumakan secara berturut-turut.

Menurut Darmawan dan Fauzi (2013), terdapat empat langkah dalam pembuatan suatu *prototype*, yaitu:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Pengembang mewawancarai pengguna untuk mendapatkan gagasan dengan apa yang akan dibuat.
- b. Membuat *prototype*. Pengembang menggunakan alat untuk *prototyping* untuk membuat *prototype*.
- c. Menentukan apakah *prototype* dapat diterima, pengembangan merepresentasikan *prototype* kepada pengguna untuk mengetahui apakah sudah membuahkan hasil yang memuaskan, apabila sudah maka akan dilanjut ke langkah keempat; jika tidak, maka *prototype* akan direvisi dengan mengulang satu langkah satu, dua, atau tiga dengan pemahaman yang lebih baik sesuai kebutuhan pengguna.
- d. Menggunakan *prototype* sebagai sistem produksi.

G. Pengertian Kantor

Dalam sebuah organisasi, untuk menjalankan sebuah manajemen, maka sebuah kantor juga menjadi pendukung untuk terlaksananya kegiatan organisasi. Kantor adalah keseluruhan gedung dengan ruangnya yang menjadi tempat pelaksanaan tata usaha dan kegiatan manajemen maupun berbagai tugas resmi lainnya dari pimpinan organisasi. Melalui manajemen perkantoran (*office management*) maka proses tata kelola kantor dalam sebuah organisasi akan terlaksana dengan baik dan lebih optimal

(Rasyid dan Putra, 2018). Kantor adalah tempat diselenggarakannya kegiatan tata usaha dimana terdapat ketergantungan sistem antara orang, teknologi dan prosedur untuk menangani data dan informasi mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, sampai menyalurkannya (Nuraida, 2008).

Melalui pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa kantor juga menjadi tempat orang untuk membawa beberapa kebutuhan yang terkait dengan pekerjaan yang dilaksanakan. Oleh karena hal itu setiap pegawai atau pekerja kantor perlu menimbang dan memiliki preferensi dan referensi yang tepat sesuai dengan kebutuhan yang ada



BAB III METODE KARYA AKHIR

A. Metode Karya Akhir

Pembuatan karya akhir ini metode yang adalah metode *problem solving* berdasarkan teori Vijay Kumar. Menurut Kumar (2013), pemahaman atas garis besar proses perancangan suatu produk dapat mempermudah pembuatan produk. Hal tersebut diwujudkan dengan penyediaan panduan pada setiap pembuatan produk. Terdapat 7 tahap metode perancangan atau *design thinking*, yaitu:

a. *Sense Intent*

Pada tahap ini dilakukan observasi keadaan lingkungan sekitar terhadap perubahan-perubahan yang terjadi. Dipelajari mengenai *trend* yang dapat menjadi pengaruh terhadap desain yang akan dibuat.

b. *Know Context*

Di tahap ini dipelajari keadaan pasar mengenai mendesain yang dibuat dapat diterima atau tidak. Hal tersebut dilakukan dengan memberi perhatian pada lingkungan, sosial, industri, teknologi, budaya, bisnis, ekonomi, dan politik.

c. *Know People*

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui serta memahami pengguna desain, dengan cara menggali kebutuhan-kebutuhan pengguna, serta interaksi yang dilakukan oleh pengguna desain pada kehidupan sehari-harinya.

d. *Frame Insight*

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang sudah didapat untuk menentukan suatu rumusan. Rumusan tersebut kemudian akan dijadikan acuan apakah desain dapat diterima pasar.

e. *Explore Concepts*

Pada tahap ini dibuat *brainstorming* untuk memunculkan ide-ide serta konsep, dari hasil analisis pada tahap sebelumnya.

f. *Frame Solutions*

Pada tahap ini, dikumpulkan konsep-konsep yang telah dibuat kemudian dipadu padankan untuk mendapatkan solusi. Selanjutnya untuk menentukan mana yang memberikan impresi tertinggi pengguna dilakukan evaluasi konsep-konsep yang telah dibuat.

g. *Realize Offerings*

Tahap ini adalah tahap evaluasi atas solusi desain yang telah diwujudkan dan di tes. Tahap selanjutnya ialah mengevaluasi desain menuju pada implementasi. Solusi yang ditawarkan harus memberikan nilai pada pengguna.

Dalam pembuatan karya akhir ini data-data diperoleh melalui pengumpulan data primer dan sekunder.

1. Pengumpulan data primer

Dalam proses pengumpulan data primer metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan metode observasi dilakukan untuk mengetahui tentang penelitian yang berkenaan dengan perilaku responden dan proses kerja (Sugiyono, 2013). Pada metode observasi ini pengumpulan data dilakukan dengan mengamati dan mencatat data secara langsung dan sistematis seluruh kegiatan dan objek yang berkaitan, yaitu dengan mengamati sumber daya manusia, peralatan dan mesin, serta contoh produk yang dihasilkan, serta perkembangan desan tas kantor di Gozzo Leather Bag. Selain itu, dilakukan observasi terkait *trend* dan kebutuhan konsumen. Hal tersebut dilakukan

untuk memperdalam solusi yang akan ditawarkan sesuai dengan kebutuhannya.

b. Metode Wawancara

Menurut Sugiyono (2013), teknik pengumpulan data wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih mendalam pada responden dengan jumlah responden yang sedikit atau kecil. Wawancara dilakukan untuk memvalidasi data dari hasil observasi serta untuk mendapatkan informasi tambahan terkait pengembangan desain hingga produksi tas kantor wanita. Wawancara dilakukan dengan pembimbing magang serta karyawan atau staf kantor yang berkaitan.

c. Metode Kuesioner

Menurut Sugiyono (2013), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner menjadi teknik yang efisien karena variabel yang akan diukur dapat diketahui dengan pasti. Pelaksanaan metode kuesioner dilakukan dengan membagikan draft yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan kebutuhan proses pengembangan tas kantor wanita. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup kegiatan dan kebutuhan responden.

d. Metode Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013), dokumentasi adalah ulasan mengenai kejadian yang sudah berlalu. Dokumentasi dapat berupa gambar atau karya dari seseorang. Dokumentasi menjadi pelengkap dari metode observasi dan wawancara. Pelaksanaan metode dokumentasi dilakukan dengan mendokumentasikan hal-hal yang dianggap penting dan perlu dalam proses pengembangan desain tas kantor wanita. Dokumentasi tersebut berupa gambar,

dokumen, serta foto mengenai pengembangan desain tas kantor wanita.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2013), data sekunder merupakan informasi yang didapat secara tidak langsung, dapat melalui orang lain atau dokumen. Dalam penelitian ini studi pustaka dan internet digunakan sebagai sumber data sekunder.

B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pengambilan Data

Waktu pelaksanaan pengambilan data adalah saat magang kerja yang dilaksanakan pada:

Waktu : 1 Maret 2021 – 6 April 2021

Tempat : Gozzo Leather Bag,

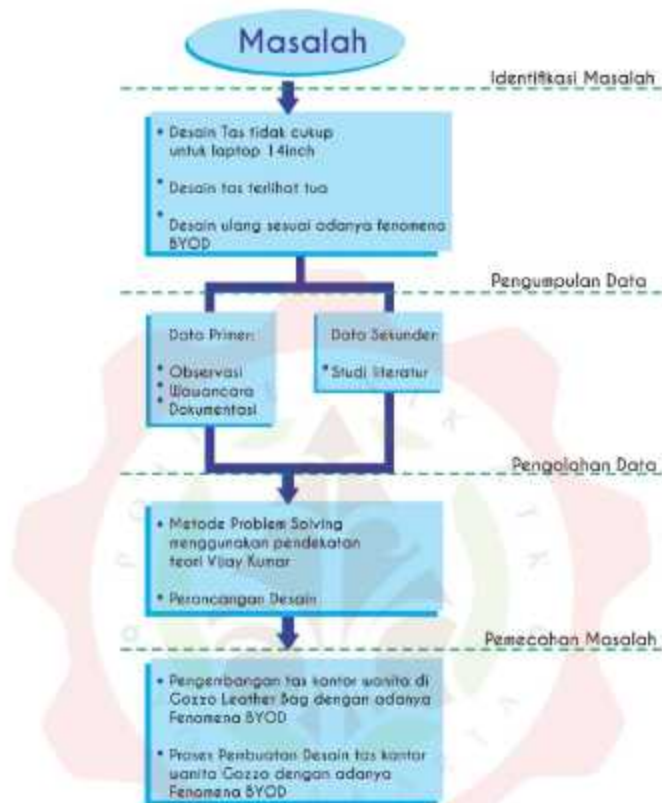
Perum Berbah Asri RT. 05, Sumber Kulon,
Kalitirto, Kec. Berbah, Kab. Sleman, Daerah
Istimewa Yogyakarta 55573

C. Materi

Materi yang diamati dan menjadi objek karya akhir ini adalah desain tas kantor di Gozzo Leather Bag. Desain tas kantor wanita yang sudah ada di Gozzo Leather Bag dikembangkan sesuai dengan adanya fenomena *Bring Your Own Device (BYOD)*. Desain yang akan dibuat tetap memperhatikan karakter dari Gozzo Leather Bag itu sendiri.

D. Tahapan Penyelesaian Permasalahan

Setelah data didapat kemudian diperoleh tahapan dalam proses penyelesaian permasalahan, yang digambarkan pada skema berikut:



Gambar 3. Diagram alir penyelesaian masalah