

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang


Industri fashion berkembang mengikuti arus zaman yang mengharapkan segala sesuatu yang ada tersedia dengan cepat. Tren *fast fashion* ada untuk menjawab permintaan pasar. *Fast fashion* sendiri menyediakan pakaian dengan cepat, kuantitas yang besar, harga yang murah, dan kualitas yang rendah. Diproduksi dengan kualitas yang rendah tentunya baju tidak bisa dipakai untuk jangka waktu yang lama. Baju yang sudah tidak dipakai, rusak, ataupun ketinggalan zaman kebanyakan berakhir di tempat pembuangan. [1]

Konkrite Market sendiri merupakan brand yang menggunakan teknik *upcycle* pada pembuatan produknya. Dengan misi untuk mengurangi sampah tekstil Konkrite Market menggunakan pakaian lama untuk dibuat menjadi produk baru seperti hoodie, sweater, tas, sepatu dan celana. Ada banyak alasan kenapa sebuah pakaian tidak dipakai lagi, misalnya: model yang sudah ketinggalan zaman, rusak, ataupun rasa bosan. Dengan teknik *Upcycle* kita bisa membuat pakaian yang lebih unik dan menyelamatkan lingkungan secara bersamaan. Selain kepedulian terhadap lingkungan Konkrite ingin membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar. Dalam pengembangan bisnis ini peneliti selaku pemilik usaha menerapkan ilmu yang dipelajari selama kuliah di Amikom prodi Sistem Informasi. Bisnis ini berawal dari tugas kuliah Kewirausahaan dan dikembangkan sampai sekarang. Peneliti juga menerapkan pemasaran digital melalui website dan sosial media. Konkrite Market memanfaatkan teknologi website untuk mendukung jual-beli secara online dengan Alamat website: www.konkritemarket.com.

1.2 Profil Bisnis

Tabel 1.1 Tabel Profil Bisnis

Nama Usaha	Konkrite Market
Nama Pendiri Usaha	Yoga Tegar Mahendra
Legalitas	Usaha Mikro
Link Akta Pendirian	Usaha mikro ini belum memiliki Akta Pendirian
Bidang Usaha	Fashion
Tahun Berdiri	2020
No. Nomor Izin Berusaha (NIB)	2210220008745
Link Dokumen NIB	https://ui-login.oss.go.id/verify/UxgCIANkW2VeawdlAGMAY1UvATUAMgNkVjROYQRhVDIEMOI9AmNeZgM9UDIFZA==
Banyaknya karyawan	4
Besar Omset per Bulan	Rp. 40.000.000
Besar Profit per Bulan	RP. 20.000.000
Sumber Modal	Modal Pribadi
Jumlah Downloader	-
Jumlah User Aktif	-
Jumlah pelanggan	160.000 pengunjung website selama 1 tahun, 328 order selama 1 tahun melalui Website, serta memiliki 2 reseller toko offline di Jepang
Mitra Bisnis	Reseller luar negeri : -intersection 88 (Jepang) -b2nd_jinnan (Jepang)
Link Website Usaha Anda	https://www.konkritemarket.com/

Link Sosial Media Usaha Anda	https://www.instagram.com/konkritemarket/
Link Video Company Profile	https://www.instagram.com/reel/CpaRxWwJcU/
Link Struktur Organisasi	https://drive.google.com/drive/folders/1WgyKNPB-K1C5BdQ2TGfwklE8d6rTYu0a?usp=drive_link
Link Pitch Deck	https://docs.google.com/presentation/d/1MpOwzKyAzuiog1U14BZuifPPd11UD1BeH/edit?usp=drive_link&ouid=104946917739635577697&rlpof=true&sd=true
Foto Produk	

	 <p>The screenshot shows the 'Konkrite Market' website interface. At the top, there is a shopping cart icon with '\$0.00 USD' and a search icon. Below the navigation bar, there are two rows of hoodie products. Each product is displayed with an image, a title, and a price. The products are:</p> <ul style="list-style-type: none"> NEWBORN GAP CALICO HALF ZIP HOODIE \$49.00 USD NEWBORN UNIQ CALICO TO PLAY BRIGHT BUBBA HOODIE \$49.00 USD NEWBORN UNIQ RAIN PATCHWORK HOODIE \$49.00 USD NEWBORN UNIQ FLAME HOODIE \$49.00 USD NEWBORN UNIQ PINKY ANTIWATER HOODIE \$49.00 USD NEWBORN UNIQ BATH PATAWANK ZIPWALKER HOODIE \$49.00 USD NEWBORN UNIQ HALLER SHOOTER HOODIE \$49.00 USD NEWBORN UNIQ COUNTRY COUNTRY HOODIE \$49.00 USD
<p>Prestasi yang sudah pernah diraih</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diliput media fashion dalam negeri dan luar negeri • Berkolaborasi dengan <i>Designer fashion</i> ternama (Diana Rikasari)

1.3 Landasan Teori

1.4. E-commerce

E-commerce adalah singkatan dari *Electronic Commerce* yang artinya sistem pemasaran secara atau artinya sistem pemasaran secara atau dengan media elektronik. E-commerce ini mencakup distribusi, penjualan, pembelian, marketing dan service dari sebuah produk yang dilakukan dalam sebuah sistem elektronik seperti internet atau bentuk jaringan komputer yang lain.[2]

1.5 Fashion

Fashion merupakan istilah yang akrab dalam kehidupan sehari-hari. Kita seringkali mengidentikkan fashion dengan busana atau pakaian, padahal sebenarnya yang dikatakan fashion adalah segala sesuatu yang sedang tren dalam masyarakat. Hal ini mencakup busana, selera makan, hiburan, barang-barang konsumsi dan lain. Tak dapat dipungkiri, dalam realita yang sarat dengan image dan citra saat ini, penampilan menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sosial. Orang berhubungan dengan orang lain seringkali dengan terlebih dahulu

melihat penampilan fisiknya, dan pakaian merupakan objek fisik yang paling tampak ketika kita berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu fashion menjadi simbol-simbol non verbal yang ingin disampaikan oleh pemakainya.[3]

1.6 Pakaian daur ulang (*Upcycle*)

Upcycle dalam kamus bahasa inggris diartikan sebagai *reuse (discarded objects or material) in such a way as to create a product of a higher quality or value than the original* yang diartikan sebagai menggunakan kembali (benda yang tidak terpakai atau bahan) sedemikian rupa untuk menciptakan produk yang lebih berkualitas dari nilai aslinya. Tujuan dari *upcycle* adalah mengubah barang bekas menjadi barang berguna tanpa melalui proses pengolahan bahan.

Upcycle juga sebagai solusi memanfaatkan busana yang *out of date* menjadi pakaian yang *up to date*, dan mengolah pakaian longgar dan sesak menjadi pakaian yang berdaya guna kembali. Berdasarkan tekniknya *upcycle* dibagi menjadi 3 teknik diantaranya, (1) *upcycle* dengan menggabungkan 2 pakaian atau lebih; (2) *upcycle* merubah model pakaian; (3) *upcycle* dengan menambahkan material/hiasan. pembuatan *upcycle* haruslah rapi atau sesuai dengan prosedur, karena hal tersebut menyesuaikan tujuan dari *upcycle* itu sendiri serta desain yang akan dibuat. Sebagaimana tujuan penelitian ini adalah mengolah pakaian bekas dengan menggunakan metode/teknik *upcycle* yang diharapkan dapat meningkatkan nilai ekonomis, fungsional dan nilai estetikanya. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti bermaksud menciptakan busana *upcycle* dengan memanfaatkan pakaian bekas rumah tangga.[4]