

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Kotler dan Armstrong (2018), produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, diperoleh, digunakan, atau dikonsumsi yang mungkin dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan masyarakat. Barang terbagi dalam dua macam, yakni barang berwujud yang dapat bertahan lama dengan banyak pemakaian, dengan pemakaian normal satu tahun atau lebih, dan barang berwujud yang biasanya habis dikonsumsi dalam satu kali pemakaian, dengan umur ekonomis pemakaian kurang dari satu tahun (Tjiptono, 1999).

Masyarakat masih kurang memanfaatkan kegunaan barang tahan lama. Berdasarkan hasil survei Carousell Indonesia tahun 2017, sebanyak 82% masyarakat berumur 20–40 tahun setidaknya menyimpan 29 barang yang tidak terpakai dan ditumpuk dirumah. Mainan dan permainan papan, barang *fashion*, buku merupakan barang yang paling banyak ditumpuk. Masyarakat memilih untuk menyimpannya karena sulit melepaskan barang tersebut, kenangan barang, takut akan membutuhkannya lagi suatu hari, dan merasa membuang – buang uang karena melepaskan barang tersebut (Beritagar.id, 2017).

Sebuah barang memiliki siklus hidup yang diawali dari *Material Sourcing*, *Manufacturing*, *Distribution*, *Use*, dan *End of Life* (Usefulproject.co.uk, 2019). Setelah fase penggunaan, siklus hidup suatu barang akan berakhir di tempat pembuangan sampah. Banyak barang yang diproduksi dan berakhir di tempat

pembuangan. Dapat dibuktikan dari perhitungan *The Global E-waste Monitor 2017 Quantities, Flows, dan Resources*, Indonesia menghasilkan sampah elektronik sebanyak 1,274 juta ton pada tahun 2016. Sampah elektronik dihasilkan dari barang – barang elektronik bekas yang sudah tidak dipakai oleh pemiliknya (Wulandari, 2020). Selain itu, Data Kementerian Lingkungan Hidup mencatat timbunan sampah di Indonesia mencapai 65,79 ton, terdiri dari beberapa jenis termasuk sampah tekstil pada tahun 2018. Sampah tekstil merupakan hasil dari pola konsumtif masyarakat yang suka berbelanja pakaian tanpa mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan manfaatnya (Riski, 2020).

Permasalahan ini dapat diatasi dengan menerapkan *Product-Service System Eco-efficiency*. Merupakan sebuah layanan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan barang oleh masyarakat tanpa konsumsi bahan dan energi. Sistem ini memiliki potensi agar memperluas masa kegunaan barang, mengoptimalkan siklus hidup suatu barang, dan mengurangi penggunaan bahan dan energi produksi barang (Tischner dan Vezzoli, 2009). Sistem ini sejalan dengan konsep sewa – menyewa, yang memungkinkan suatu barang dapat dimanfaatkan kembali oleh beberapa orang dalam waktu yang berbeda.

Maka dari itu diperlukan sebuah platform sebagai wadah masyarakat untuk saling bertukar manfaat dan kegunaan suatu barang secara maksimal. Sebuah aplikasi *mobile* yang mengajak masyarakat untuk dapat menerapkan fungsi berkelanjutan (*sustainability*) dari suatu barang, dengan menyewakan barang tersebut kepada orang lain. Selain itu membantu masyarakat untuk

mengurangi kebiasaan membeli barang baru yang hanya dipakai sewaktu - waktu, yakni cukup dengan menyewa barang yang diperlukan dari orang lain.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang sebuah aplikasi donasi dan sewa barang untuk usia 20–40 tahun?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian tugas akhir ini, ruang lingkup pembahasan masalah meliputi:

### **1.3.1. Aplikasi**

Penelitian ini memiliki hasil akhir berupa sebuah aplikasi *mobile* BERBASIS IOS sebagai media dalam memperlancar proses transaksi donasi maupun sewa barang yang terjadi antara kedua belah pihak.

### **1.3.2. Segementasi**

- a. Demografis :
- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- Usia : 20–25 Tahun (Remaja Akhir)  
26-35 Tahun (Dewasa Awal)  
36-40 Tahun (Dewasa Akhir)
- Pendidikan : SMA
- Status Perkawinan : Menikah dan belum menikah

Pekerjaan : Semua jenis pekerjaan

Geografis : Jabodetabek

b. Psikografis :

- Memiliki kebiasaan menumpuk barang
- Membutuhkan barang yang sewaktu – waktu digunakan
- Suka untuk menghemat pengeluaran dan menambah pemasukan

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan penelitian tugas akhir ini adalah merancang sebuah aplikasi *mobile* untuk mengurangi kendala dan permasalahan dalam berkegiatan sewa-menyewa dalam masyarakat.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

Penelitian ini merupakan tugas akhir penulis yang merupakan salah satu syarat kelulusan akademik. Dalam proses penelitian ini, penulis mendapat manfaat berupa penambahan wawasan dan kemampuan dalam penerapan teori serta metode – metode desain.

##### **1.5.2 Bagi Masyarakat**

Penelitian ini akan membentuk sebuah hasil akhir berupa aplikasi *mobile* yang dapat dimanfaatkan masyarakat untuk mempermudah kegiatan sewa barang. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat digunakan masyarakat sebagai

sarana untuk menambah penghasilan sekaligus dapat memaksimalkan penggunaan suatu barang. Serta sebagai sarana masyarakat menyewa barang yang hanya sewaktu-waktu digunakan.

### **1.5.3 Bagi Universitas**

Penelitian ini dapat berguna sebagai penambahan referensi bagi penelitian lanjutan oleh mahasiswa/i di masa yang akan datang.