

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sampah (KBB) adalah barang yang dibuang karena sudah tidak digunakan lagi. Permasalahan sampah di Indonesia seakan tidak kunjung habisnya, pada pengelolaannya sampah dibagi menjadi dua antara lain adalah sampah rumah tangga dan sampah spesifik, sampah rumah tangga biasanya berasal dari kawasan komersial, industri, dan bersifat umum sedangkan sampah spesifik adalah sampah yang mengandung bahan yang berbahaya, beracun, dan biasanya tidak dapat diolah(Siagian,2022).

Dari permasalahan sampah yang terjadi di Indonesia dapat diambil datanya dari National Plastic Action Partnership (NPAP) yang dirilis pada April tahun 2020, sebanyak 67,2 juta ton sampah di Indonesia menumpuk setiap tahunnya, dan dari 620 ribu ton dari jumlah total masuk ke sungai, danau dan laut. Perkiraan sebanyak 85.000 ton sampah dihasilkan setiap harinya, dengan perkiraan kenaikan jumlah ini dapat mencapai 150.000 ton setiap harinya pada tahun 2025 dan sampah rumah tangga merupakan 60-75 persen dari total jumlah ini(Pranita,2021).

Pontianak yang menjadi salah satu kota besar sekaligus sebagai ibu kota dari Kalimantan Barat merupakan kota yang strategis dan menjadi pusat perdagangan barang dan jasa di sebagian besar dari bagian Kalimantan sehingga menjadikannya kota yang cukup padat penduduknya, juga perlu diperhatikan ekspor impor antarnegara terutama dengan Malaysia menjadi jalur tercepat. Dihuni oleh 658.685 jiwa pada hasil sensus penduduk tahun 2020, Pontianak terus menerus meningkat dalam kategori sumber daya manusianya (SDM) yang termasuk dalam klasifikasi tinggi dan merupakan yang tertinggi di Provinsi(Purwanto,2022).

Berdasarkan paragraf diatas dapat disimpulkan bahwa Pontianak memiliki peran yang cukup besar mulai dari lokasi yang strategis, menjadi pusat dari perdagangan sebagian besar Kalimantan dan juga penduduk yang cukup padat sehingga kebutuhan terutama pangannya meningkat dan berpengaruh pada peningkatan sampahnya terutama untuk sampah rumah tangga.

Untuk data angka yang didapat adalah dari kepala Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Pontianak, Saptiko yang mengatakan bahwa peningkatan volume sampah di Pontianak perharinya mencapai 400 ton. Biasanya terjadi lonjakan sebesar 50 persen pada saat hari besar dan Lebaran hingga mencapai 600 ton sampah perharinya(Cipta,2022).

Startup adalah sebuah bisnis atau usaha yang berkategori baru dan termasuk dalam tahap pengembangan pada pencarian pasarnya. (Ries, 2011). Dari sini Angkuts hadir menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Angkuts merupakan sebuah *startup* digital yang berdiri pada tahun 2016 yang berlokasi di Pontianak, mengolah tentang persampahan. Peran yang diambil Angkuts adalah menghubungkan antara *waste actor* dengan masyarakat, seperti memberi jasa pengangkutan sampah dan jual sampah, bagi aktor persampahan jasa untuk mengangkut sampah dengan sistem kemitraan(Kompas,2016).

Dengan isu sosial yang ada diatas, Angkuts menawarkan solusi dengan menggunakan jasa mereka dalam penanggulangan sampah dengan aplikasi yang sekarang ini masih dalam tahap pengembangan. Dengan adanya aplikasi yang berfungsi untuk membantu *user* atau pengguna untuk menyelesaikan tugas atau aktivitasnya, pekerjaan dapat dilakukan dengan efisien dan cepat terselesaikan(Verdianto, 2022).

Fenomena permasalahan yang terjadi adalah Angkuts yang masih dalam tahap pengembangan pada aplikasinya sehingga aplikasi belum dapat digunakan dalam kesehariannya dan Angkuts sendiri masih mengandalkan *word of mouth* dan pemerintah dalam promosi layanan yang diberikan dan juga masih menggunakan aplikasi *Whatsapp* dalam komunikasi dalam pelayanan jasanya baik

itu pengangkutan sampah, maupun jual beli sampahnya sehingga dibutuhkannya perancangan aplikasi agar perancangan mendapat lebih banyak referensi dan pemanfaatan media sosial pada promosinya akan lebih efisien dibandingkan dengan *word of mouth*. Problematika yang terjadi pada Angkuts ini adalah apa saja hal yang diperlukan didalam aplikasi Angkuts untuk membantu Angkuts dalam menjalankan tugasnya dan meningkatkan efisiensi dengan menggunakan aplikasi yang akan dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis memberikan solusi berupa Perancangan ulang Aplikasi Angkuts untuk masyarakat Pontianak. Dengan adanya perancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu Angkuts dalam pengembangan aplikasinya dan dapat menjadi referensi aplikasi yang ideal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang didapat adalah Angkuts yang berperan dalam membantu pengangkutan sampah masih mengandalkan *Whatsapp* dalam pelaksanaan tugasnya yang dimana kurang efisien dalam pelayanannya sedangkan Angkuts sendiri memiliki aplikasi yang belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik sehingga didapatkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana perancangan ulang aplikasi terhadap Angkuts untuk masyarakat Pontianak?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibagi dan dijabarkan sehingga fokus pembahasannya tidak menyimpang. Berikut merupakan batasan masalahnya :

1. Demografis

- a. Usia : 26 – 35 tahun (primer), > 35 tahun (sekunder)
- b. Pendidikan/Pekerjaan : bapak/ibu rumah tangga, wirausaha, dll
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki atau Perempuan
- d. SES B-A : (*middle-upperclass*) dengan pendapatan berkisar Rp 3.000.000,00 – Rp 7.500.000,00

2. Geografis

Lingkup perancangan aplikasi adalah Pontianak sesuai dengan domisili Angkuts

3. Psikografis

- a. Dewasa muda yang mencari komunitas
- b. Dewasa muda yang senang dengan bidang persampahan
- c. Dewasa muda yang peduli terhadap lingkungan

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi terhadap Angkuts yang memenuhi kebutuhan dari target untuk menghubungkan masyarakat dengan *waste actor* yang mengelola sampah terutama sampah organik dan non-organik menjadi tujuan dari Tugas Akhir ini.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Manfaat bagi penulis

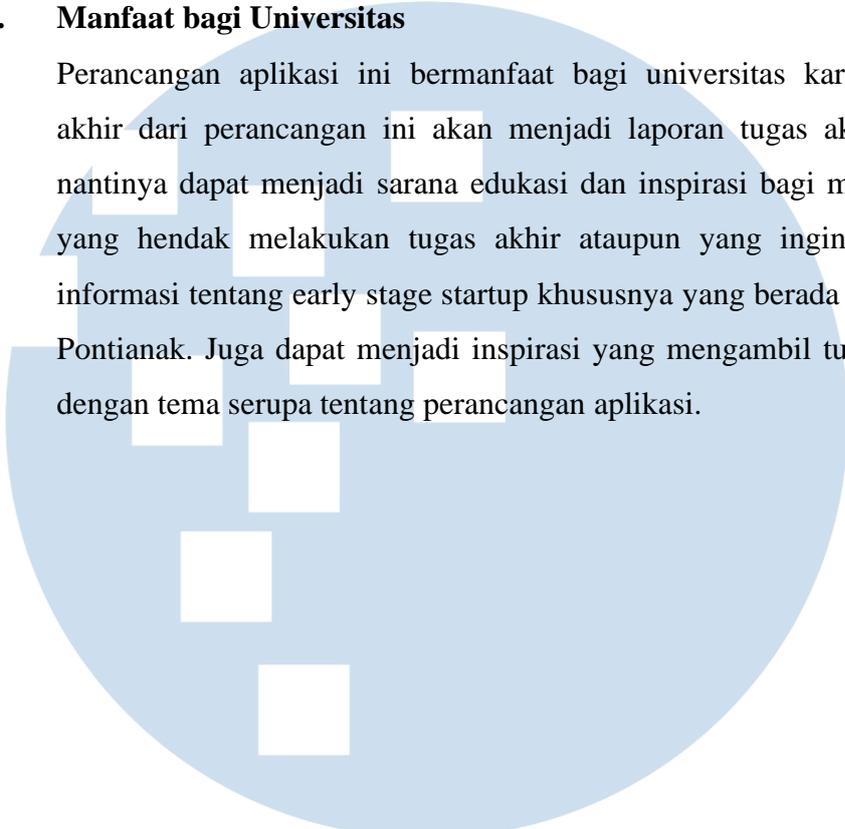
Penulis mendapat banyak manfaat dari perancangan aplikasi Angkuts. Penulis dapat mengimplementasikan ilmu dari perkuliahan yang selama ini di pelajari kedalam masyarakat secara langsung. Perancangan juga bermanfaat agar penulis mendapat gelar sarjana desain (S.Ds.).

2. Manfaat bagi orang lain

Perancangan ini bermanfaat bagi Angkuts sendiri agar Angkuts dapat memenuhi kebutuhan target dengan menggunakan aplikasinya dan juga sebagai referensi yang dapat diambil untuk perancangan pada aplikasinya, juga untuk masyarakat terutama masyarakat Pontianak karena dapat menambah wawasan terhadap kebersihan lingkungan, dan bagi yang ingin langsung terlibat dengan komunitas dan langsung dalam mengelola sampah-sampah organik dan non-organik.

3. Manfaat bagi Universitas

Perancangan aplikasi ini bermanfaat bagi universitas karena hasil akhir dari perancangan ini akan menjadi laporan tugas akhir yang nantinya dapat menjadi sarana edukasi dan inspirasi bagi mahasiswa yang hendak melakukan tugas akhir ataupun yang ingin mencari informasi tentang early stage startup khususnya yang berada di daerah Pontianak. Juga dapat menjadi inspirasi yang mengambil tugas akhir dengan tema serupa tentang perancangan aplikasi.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA