

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM *Cluster Kewirausahaan*

Sandang adalah salah satu kebutuhan primer manusia yang telah berkembang pesat seiring waktu. Perkembangan pesat tersebut membuat sandang lebih dari sekedar kebutuhan sehari-hari, melainkan telah menjadi penentu kelas sosial seorang individu (Rachel & Rangkuty, 2020). Dengan permintaan yang semakin tinggi, industri tekstil menghadapi masalah krusial yang mempengaruhi lingkungan secara global. Mulai dari ekstraksi bahan baku hingga produk akhir, seluruh tahapan produksi tekstil memberikan dampak besar terhadap polusi lingkungan. Proses tersebut bertanggung jawab atas sekitar 20% emisi air bersih secara global, bahkan turut menyumbang 35% pelepasan mikroplastik *primer* ke lingkungan (Basiroen, Wahidiyat, & Kalinemas, 2023).

Limbah tekstil juga diperburuk dengan tren *fast fashion* yang menyebabkan produksi pakaian lebih cepat seiring perubahan tren terkini. Dalam waktu seminggu, 600-900 pakaian dapat diproduksi sehingga berperan besar dalam peningkatan karbon di atmosfer bumi sebanyak 25% pada tahun 2050 mendatang. Akibatnya, perkembangan pesat *fast fashion* ini menyumbang sekitar 2% dari *Gross Domestic Product* (GDP) dunia yang setara dengan 3.300 triliun dolar (Hakim & Rusadi, 2022). Tren *fast fashion* juga berdampak pada peningkatan rasa konsumerisme dalam mengikuti perkembangan produk *fashion* sehingga konsumen membeli pakaian yang seharusnya tidak mereka butuhkan dan hanya bertahan sementara karena tren akan terus berubah (Pratitis & Yumarnis, 2024). Selain itu, *fast fashion* berkembang sangat pesat karena menawarkan pakaian *up-to-date* dan *ready-to-wear* dengan harga yang terjangkau.

Menurut data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN), 2.56% dari total 13.653.648 ton sampah di Indonesia pada tahun 2023 merupakan sampah kain. Kain sintetis yang dibuang tersebut dapat memakan waktu hingga 200

tahun untuk terurai di tempat pembuangan sampah. Selama proses penguraian, gas metana rumah kaca dilepaskan bersamaan dengan pelepasan bahan kimia dan pewarna berbahaya ke dalam air tanah dan tanah (Basiroen, Wahidiyat, & Kalinemas, 2023). Dampak penumpukan sampah kain yang sulit terurai tersebut sangat berbahaya bagi lingkungan jika *fast fashion* masih terus berkembang dan tidak ada aksi daur ulang bagi limbah tersebut.

Dalam rangka meminimalisir dampak limbah tekstil ini, diperlukan suatu media untuk mengedukasi masyarakat dan membantu UMKM untuk lebih condong menggunakan bahan daur ulang. Salah satu media untuk mewujudkan Solusi tersebut adalah *website* karena dapat diakses dimana dan kapan saja menggunakan internet dengan pendekatan yang interaktif. Berdasarkan data survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 79,19% atau setara dengan 215.626.156 jiwa pada tahun 2023 (Hidayati & Sukardani, 2023). Penyebaran informasi melalui internet tersebut membuat 51% konsumen termotivasi melakukan pembelian produk karena melihat foto atau video (Indriyani & Suri, 2020). Hal ini membuat jumlah *e-commerce* di Indonesia terus mengalami peningkatan yang diprediksi mencapai 196,47 juta pengguna hingga akhir tahun 2023 (Dewi & Nasution, 2023).

Oleh karena itu, penulis mengajukan rancangan *website e-commerce* untuk LoomLooma yang berfungsi sebagai *platform* yang menjembatani *supplier* kain daur ulang dengan UMKM. Perancangan *website* ini diharapkan dapat menjadi solusi yang membantu dan mendorong UMKM untuk mulai beralih pada kain daur ulang. Dengan demikian, diharapkan lebih banyak limbah tekstil yang dapat diurai menjadi barang layak pakai dan dapat mengurangi serta menyelamatkan lingkungan dari dampak yang ditimbulkan pada masa depan.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut, “Bagaimana perancangan *UI/UX Website* LoomLooma sebagai *platform* yang menjembatani *supplier* kain daur ulang dengan UMKM?”

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Dalam rangka menghasilkan perancangan yang terstruktur, ada beberapa batasan-batasan yang telah disusun dan dirancang guna memfokuskan arah penelitian agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan utama. Batasan-batasan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1.3.1 Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka ditetapkan ruang lingkup perancangan yang akan dirancang dalam laporan ini berupa *website* LoomLooma yang berfungsi sebagai *platform* untuk menjembatani *supplier* kain daur ulang dengan UMKM.

1.3.2 Target Sasaran

Untuk mencegah pembahasan yang terlalu luas, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1.3.2.1 Consumer

A) Segmentasi

1. Geografis : Seluruh kota di Indonesia
2. Demografis :
 - a. Umur : 21-30 tahun
 - b. Gender : Perempuan dan laki-laki
 - c. Pendidikan : SMA/S1
 - d. Pekerjaan : *Clothing brand owner*, Mahasiswa/i *fashion designer*, *designer* lokal, *influencer*, *blogger*, penjahit
 - e. SES : B-A
 - f. Bahasa : Indonesia dan Inggris
3. Psikografis :
 - a. Gaya hidup : *Maker*, *inovator*, *thinker*
 - b. Ketertarikan : Tertarik dengan dunia *fashion*
 - c. *Mindset* : Peduli akan lingkungan, *open-minded*

d. Kepribadian : *Caring, experimental, creative, social*

B) Firmografis

1. Industri : *Fashion (ready to wear)*
2. Lokasi : Jabodetabek
3. Skala usaha : Mikro
4. Lama berdiri : 2-5 tahun
5. Pendapatan : Rp50.000.000—Rp300.000.000

1.3.2.2 Supplier Kain Daur Ulang

A) Firmografis

1. Industri : *Tekstil sustainable*
2. Lokasi : Jabodetabek
3. Ukuran : Kecil
4. Status : Sudah berdiri 2—5 tahun
5. Performance : Rp300.000.000—Rp2.500.000.000

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan data-data yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa maksud dan tujuan dari perancangan ini adalah "Merancang *UI/UX website* LoomLooma sebagai *platform* yang menjembatani *supplier* kain daur ulang dengan UMKM".

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Perancangan MBKM ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi Penulis.

Perancangan laporan ini memberikan manfaat bagi penulis dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan penulis dalam merancang dan mengelola sebuah *website* sebagai proyek kewirausahaan berkelanjutan. Penulis juga mendapatkan manfaat berupa pengalaman praktis dalam menerapkan konsep-konsep bisnis yang berfokus pada keberlanjutan dan dampak positif bagi lingkungan serta ekonomi kreatif.

2. Bagi Orang Lain.

Perancangan ini menyediakan alternatif berkelanjutan dalam dunia *fashion* yang bermanfaat dalam membantu mengurangi dampak negatif industri tekstil terhadap lingkungan sehingga meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mendukung bisnis berkelanjutan dan konsumsi yang lebih bijak dalam dunia *fashion*.

3. Bagi Universitas.

Perancangan ini menunjukkan kontribusi universitas dalam menghasilkan lulusan yang memiliki pemahaman tentang keberlanjutan dan mampu menerapkan konsep-konsep tersebut dalam konteks bisnis. Hal tersebut bermanfaat dalam membangun citra universitas sebagai lembaga yang mendukung dan mendorong inovasi berkelanjutan.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Program MBKM Kewirausahaan ini memiliki durasi selama satu semester, dengan total beban studi sebanyak 20 SKS atau setara dengan 800 jam. Penjabaran 800 jam tersebut didistribusikan dalam beberapa kegiatan seperti diskusi kelompok selama kurang lebih 4 jam setiap hari senin dan kamis, mengerjakan laporan lebih dari 8 jam setiap minggu, melakukan meeting bersama dosen pembimbing eksternal dan internal, serta melanjutkan perancangan karya dengan durasi 8 jam setiap hari. Penjabaran tersebut akan memenuhi waktu kerja 800 jam selama satu semester atau 6 bulan pengerjaan. Berikut adalah rincian mengenai jadwal dan prosedur yang diikuti dalam pelaksanaan MBKM Kewirausahaan:

Tabel 1.1 Prosedur MBKM Kewirausahaan

Waktu	Agenda	Keterangan
13 November 2023	Sosialisasi MBKM	Sosialisasi <i>Cluster</i> MBKM <i>Onsite</i> (luring).

17 November 2023	Registrasi <i>Cluster</i> MBKM	Melakukan registrasi terkait MBKM pilihan sesuai syarat dan ketentuan serta memasukan ide bisnis.
6 Desember 2023	Pengumuman lolos MBKM Kewirausahaan	Pemberitahuan diterima atau tidak (revisi) ide bisnis yang diajukan sebelumnya pada pendaftaran MBKM kewirausahaan melalui <i>form</i> .
16 Desember 2023	Pendaftaran <i>Cluster</i> MBKM Kewirausahaan	Mendaftarkan ide bisnis final untuk <i>Cluster</i> MBKM Kewirausahaan pada <i>form</i> yang disediakan.
2 Januari 2024	Registrasi mahasiswa ke <i>website</i> merdeka	Melanjutkan proses registrasi pada <i>website</i> Merdeka.
18 Januari 2024	KRS	Pelaksanaan KRS semester genap 2024.
22 Januari 2024	<i>Briefing</i> persiapan pelaksanaan <i>cluster</i> MBKM genap	<i>Briefing</i> diadakan secara <i>online</i> melalui Zoom untuk membahas poin-poin penting dalam melaksanakan MBKM hingga sidang nanti.
29 Januari—15 Maret 2024	Masa bimbingan—tahap 1 <i>cluster</i> MBKM	Mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> serta <i>Counselling Meeting</i> sesuai dengan ketentuan.

1 Februari 2024	<i>KICK-OFF</i> program MBKM Kewirausahaan	Dilaksanakan secara <i>offline</i> yang berisi penjelasan detail program MBKM KWH 2024 dan teknis pelaksanaannya.
21 Februari 2024	Sosialisasi P2MW	Dilaksanakan secara <i>online</i> melalui Zoom
18 Maret—26 Maret 2024	Evaluasi 1 <i>Cluster</i> MBKM dan pengumpulan laporan MBKM <i>Batch</i> 1	Penilaian evaluasi 1 dengan syarat <i>Supervisor Daily Task</i> mencapai minimal 200 jam kerja dan 50 jam untuk <i>Advisor Daily Task</i> .
27 Maret -3 Juni 2024	Masa bimbingan—tahap 2 <i>cluster</i> MBKM	Mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> serta <i>Counselling Meeting</i> .
4 Juni—7 Juni 2024	Bimbingan PRA-sidang Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM	Bimbingan wajib pra pendaftaran sidang evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM.
27 Mei—31 Mei 2024	Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM dan Pengumpulan laporan MBKM <i>Batch</i> 2	Minimal 640 jam kerja (<i>Supervisor Daily Task</i>) & 207 jam kerja (<i>Advisor Daily Task</i>).
3 Juni—6 Juni 2024	Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM	Dosen pembimbing melakukan pengecekan terkait laporan dan kelengkapan dokumen laporan sidang serta melakukan registrasi sidang evaluasi 2.

12 Juni—14 Juni 2024	Sidang Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM	Presentasi laporan bisnis ke Program studi secara <i>offline</i> .
18juni—21 Juni 2024	Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang <i>Cluster</i> MBKM	Periode Pengumpulan Laporan Sidang Evaluasi 2 yang sudah di revisi dan mendapatkan TTD Pengesahan dari Dewan Sidang.
+7 hari setelah selesai sidang	Batas Akhir Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang <i>Cluster</i> MBKM	

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA