

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena *food waste* di Indonesia terus meningkat sehingga Indonesia termasuk dalam 5 besar negara penghasil *food waste* terbesar di dunia (Natalia, 2024). *Food waste* merupakan penurunan kuantitas atau kualitas makanan yang disebabkan oleh tindakan yang dibuat oleh konsumen maupun pengelola layanan makanan (*The State of Food and Agriculture*, 2019, p. 5). Dalam proses produksi makanan, diperlukan berbagai sumber daya yang terlibat seperti sumber daya manusia dan alam (air, bahan kimia, energi). Maka, secara umum jika *food waste* meningkat, akan banyak sumber daya yang terbuang secara sia-sia dan terjadi pemborosan dalam skala besar (Kristanto, 2022). Fenomena *food waste* ini dapat terjadi di berbagai tempat, tetapi ternyata pelajar dan orang muda lah yang menjadi penyumbang terbesar terjadinya *food waste*. Rata-rata hal tersebut disebabkan oleh ketidaktahuan mereka tentang cara mengatur dan menyimpan makanan yang benar (EHL Insights, 2021).

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, ditemukan masalah *food waste* dengan angka kejadian yang tinggi pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang tinggal di kos area Gading Serpong. Sebanyak 64,3% mahasiswa mengatakan bahwa makanan yang mereka simpan di kulkas sering basi dan terbuang secara sia-sia, sehingga pada akhirnya menjadi *food waste*. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengetahuan tentang cara menyimpan dan mengolah makanan yang benar sehingga berakibat pada *food management* yang buruk. *Food management* ini secara luas mencakup proses seseorang memperlakukan makanan yang dimilikinya, termasuk cara menyimpan sisa makanan yang dimiliki dan mengolah sisa makanan tersebut supaya tidak menjadi *food waste* begitu saja.

Food management yang optimal memungkinkan pengolahan persediaan makanan yang baik dan pencegahan masalah kesehatan (Dealey, 2021). Maka, saat para mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang kos memiliki

kemampuan *food management* yang buruk, hal tersebut tidak hanya berdampak negatif secara global akibat *food waste*, tetapi juga berdampak negatif juga pada pola hidup sehari-hari yang dijalannya. Jika makanan yang dimiliki dapat disimpan dan diolah dengan baik sebelum basi, maka mereka dapat menjalani pola hidup yang sehat dan menghemat lebih banyak uang. Sebuah studi mengatakan bahwa seorang pelajar dapat berhemat hingga \$746 per tahunnya dengan memangkas *food waste* (EHL Insights, 2021). Maka, jika masalah ini terus dibiarkan, mahasiswa yang memiliki kemampuan *food management* yang buruk dapat mengalami pemborosan, memiliki pola hidup konsumtif yang berkelanjutan dan mempengaruhi mahasiswa dalam mengatur keuangannya sehari-hari.

Dengan belum adanya media yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut, penulis memberikan solusi yaitu media informasi interaktif berupa UI/UX yang dapat membantu untuk menerapkan *food management* yang benar. Media informasi interaktif dipilih karena memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi dan menikmati visual yang dapat menggabungkan teks, gambar, audio, maupun video. Selain itu, target audiens yang merupakan generasi Z, paling cepat untuk menerima manfaat dari teknologi informasi dan digitalisasi dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Maudisha, 2022). Oleh karena itu, penulis akan merancang UI/UX aplikasi tentang pencegahan *food waste* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka berikut adalah masalah-masalah yang ingin diselesaikan:

1. Banyaknya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang bertempat tinggal di kos area Gading Serpong menyimpan makanan di kulkas lalu basi dan akhirnya terbuang secara sia-sia.
2. Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang bertempat tinggal di kos area Gading Serpong membutuhkan media untuk memberikan informasi terkait *food management* yang benar.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang UI/UX aplikasi tentang pencegahan *food waste* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara?

1.3 Batasan Masalah

Penulis menentukan batasan masalah untuk memfokuskan permasalahan yang sedang dibahas. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, antara lain:

1. Demografis

a. Usia: 19-23 tahun

Penulis memilih rentang usia ini karena pada usia inilah umumnya mahasiswa menempuh pendidikan S1 nya. Kos biasanya menjadi solusi bagi para perantau yang harus meninggalkan kota asalnya untuk tujuan tertentu (Muhammad, 2023, p. 1). Oleh karena itu, penghuni kos biasanya didominasi oleh mahasiswa maupun pekerja.

b. Kewarganegaraan: Indonesia

c. Pengeluaran: Rp3.000.000-Rp5.000.000

Berdasarkan kuesioner yang telah disebarkan kepada target audiens, terdapat 52% responden dengan pengeluaran sebesar Rp3.000.000-Rp5.000.000 setiap bulannya.

2. Geografis

a. Kota: Gading Serpong

b. Lokasi: Universitas Multimedia Nusantara

Penulis memilih mahasiswa yang berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara karena alasan *purposive sampling*.

Purposive sampling adalah teknik pengambilan data yang memiliki pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016, p. 85).

Dengan teknik tersebut, penulis hanya fokus pada target yang dianggap memiliki karakteristik yang tepat. Penulis menemukan data bahwa fenomena *food waste* terjadi dalam jumlah yang banyak dalam lingkungan mahasiswa

Universitas Multimedia Nusantara yang tinggal di kos area Gading Serpong. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mulai menyelesaikan masalah tersebut dalam lingkup Universitas Multimedia Nusantara terlebih dahulu.

3. Psikografis

- a. Orang yang sering menyimpan makanan di kulkas atau tempat penyimpanan lainnya.
- b. Orang yang sering melakukan tindakan *food waste*.
- c. Orang yang tidak memiliki kemampuan *food management* yang benar.
- d. Orang yang senang mencoba hal-hal baru.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang UI/UX aplikasi tentang pencegahan *food waste* pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat tiga jenis manfaat yang dapat diambil dari perancangan ini. Ketiga manfaat tersebut adalah manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Manfaat bagi penulis

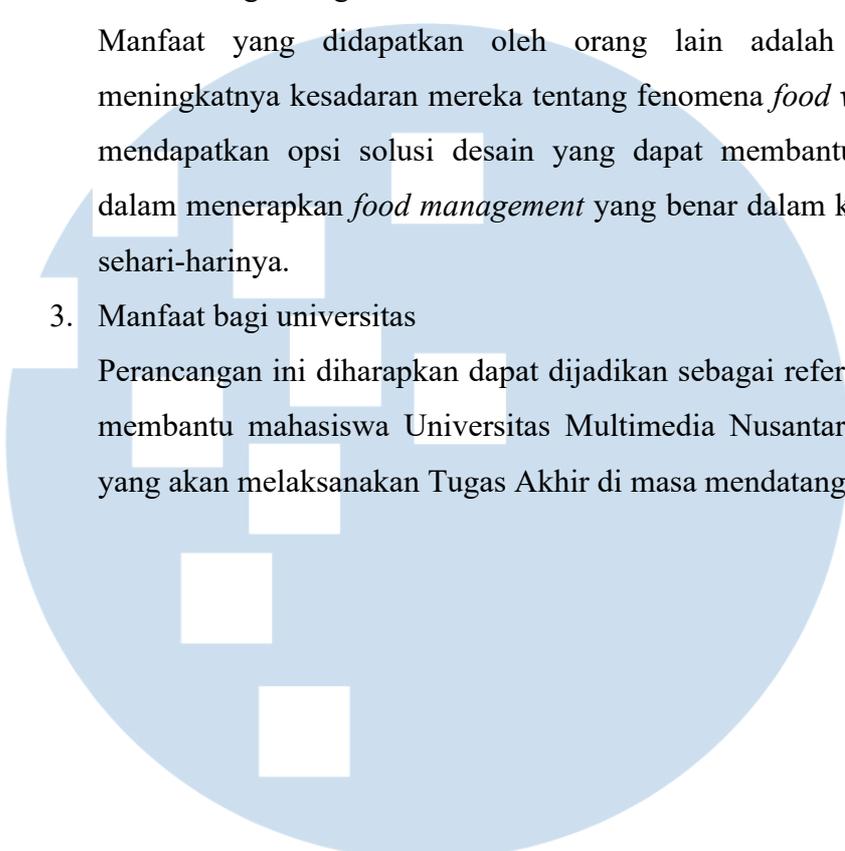
Penulis mendapatkan pengetahuan lebih dalam mengenai *food waste* secara umum dan fenomena *food waste* yang nyata terjadi di lingkungan sekitar penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang bertempat tinggal di kos area Gading Serpong. Selain itu, penulis juga mendapatkan pengetahuan tentang *food management* yang benar dan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari sebagai anak kos. Penulis juga dapat belajar untuk berpikir lebih kritis dalam menyelidiki masalah dan menemukan solusi desain terhadap masalah yang diangkat. Selain itu, penulis juga mendapatkan kesempatan untuk mengasah skill desain nya dalam proses perancangan karya ini.

2. Manfaat bagi orang lain

Manfaat yang didapatkan oleh orang lain adalah semakin meningkatnya kesadaran mereka tentang fenomena *food waste* dan mendapatkan opsi solusi desain yang dapat membantu mereka dalam menerapkan *food management* yang benar dalam kehidupan sehari-harinya.

3. Manfaat bagi universitas

Perancangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi yang membantu mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara lainnya yang akan melaksanakan Tugas Akhir di masa mendatang.



UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A