

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Jabodetabek merupakan wilayah metropolitan yang padat akan penduduk, terutama karena kedatangan migran dari berbagai daerah di Indonesia, yang datang dengan tujuan mencari pekerjaan dan pendidikan. Bagi kelompok berpenghasilan rendah hingga menengah, hidup di Jabodetabek, terkhususnya wilayah Jakarta, memiliki harga perumahan yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kota lain yang ada di Indonesia. Hal ini yang menyebabkan para migran sering menghadapi berbagai tantangan dalam kebutuhan dasar sehari-hari, termasuk kebutuhan perabotan rumah tangga (Zaenal, 2025).

Nadira (2025) menyebutkan Survei Biaya Hidup (SBH) BPS pada 2022, mencatat terkait pengeluaran konsumsi rata-rata rumah tangga di Jakarta mencapai biaya Rp. 14,88 juta per bulan. Berdasarkan jumlah tersebut, sekitar Rp. 940.042 digunakan untuk kebutuhan konsumsi rata-rata rumah tangga di Jakarta untuk perlengkapan, peralatan, dan pemeliharaan. Ironisnya, tingginya kebutuhan tersebut tidak selalu seimbang dengan kondisi ekonomi masyarakat pendatang yang menyebabkan penyesuaian pengeluaran untuk membeli perabotan.

Perpindahan penduduk yang tinggi di wilayah Jabodetabek menyebabkan peningkatan kebutuhan perabotan rumah tangga dan hunian yang bersifat sementara. Hunian yang bersifat sementara, hanya butuh perabotan dalam kurun waktu yang singkat sehingga berakhir dengan peningkatan pada jumlah sampah rumah tangga (Putranto, 2023, h.3). Sampah rumah tangga yang dihasilkan tergolong menjadi dua jenis, yakni sampah organik dan anorganik. Sampah organik merupakan jenis sampah yang mudah membusuk atau mudah terurai oleh alam, sedangkan sampah anorganik merupakan sampah yang susah terurai atau tidak bisa terurai oleh alam (Desajagapati, 2022). Perabotan rumah tangga juga termasuk dalam jenis sampah berukuran besar (*bulky waste*) yang

mampu merusak lingkungan dan menimbulkan gangguan jika tidak ditangani secara baik atau serius. Hal ini bisa dicegah dengan pendekatan yang lebih efektif yakni dengan menerapkan prinsip 3R, yaitu *reduce*, *reuse*, dan *recycle*. Rosmala (2020, h.166) menyatakan bahwa penerapan prinsip 3R mempunyai peluang dalam pemafaatan sekitar 30-40%, yang mampu memberi manfaat ekonomi bagi masyarakat. Konteks ini tentunya menjadi relevan karena dengan menerapkan prinsip *reuse*, berarti menggunakan kembali barang bekas yang masih layak pakai, termasuk perabotan rumah tangga bekas.

Pada tahun 2025, situs *Smartscrapers* mencatat puluhan toko perabotan bekas di wilayah Jakarta, hanya sedikit yang memasarkan produknya melalui media sosial. Namun belum difasilitasi platform digital yang secara khusus menyediakan barang tersebut, karena barang hanya dijual melalui *website*, sehingga proses transaksi belum optimal dan kurang praktis dari segi pengalaman pengguna. Kondisi tersebut menciptakan peluang untuk menghadirkan aplikasi Loaket yang mampu menghubungkan pemilik barang bekas dengan pengguna yang membutuhkan. Loaket dirancang untuk mengatasi permasalahan sulitnya distribusi perabotan rumah tangga bekas sekaligus penumpukan sampah rumah tangga.

Aspek antarmuka menjadi salah satu faktor penting dalam pengembangan aplikasi. *User Interface* (UI) merupakan representasi visual dari sebuah produk digital yang berfungsi sebagai penghubung pengguna dan sistem. *User Interface* (UI) berperan dalam memberikan persepsi, emosi, serta keterikatan pengguna terhadap produk digital (Nurtsani, 2022; Ramadan 2025). Oleh karena itu agar aplikasi dapat berfungsi dengan baik, diperlukannya perancangan *User Interface* (UI) yang mampu menyajikan informasi produk secara jelas, sistem yang mudah dipahami, serta mendukung pengalaman pengguna, dan secara efektif mampu menjawab kebutuhan masyarakat, dalam menghadirkan aplikasi yang memfasilitasi distribusi perabotan rumah tangga bekas sekaligus mendukung keberlanjutan lingkungan di wilayah Jabodetabek.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan jabaran latar belakang, penulis mengidentifikasi dua masalah dalam penelitian ini:

1. Tingginya perpindahan penduduk di wilayah Jabodetabek menyebabkan peningkatan kebutuhan perabotan rumah tangga sementara, yang berpotensi meningkatkan jumlah sampah rumah tangga.
2. Loaket sebagai aplikasi baru belum mempunyai sistem perancangan antarmuka yang teruji untuk memfasilitasi distribusi perabotan rumah tangga bekas, sehingga diperlukan perancangan *User Interface (UI)* yang sesuai.

Dari kedua masalah di atas maka penulis menyimpulkan rumusan masalah, yakni “Bagaimana perancangan *user interface (UI)* aplikasi perabotan rumah tangga bekas Loaket?”

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Batasan masalah difokuskan pada merancang tampilan visual dan protoype aplikasi Loaket, dan difokuskan pada segmentasi pasar sebagai berikut:

1. Demografis
Laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 20-40 tahun yang merupakan mahasiswa, perantau, pasangan muda, keluarga migran, dan pasangan muda dengan status sosial ekonomi (SES) C-B.
2. Geografis
Berdomisili di Wilayah Jabodetabek
3. Psikografis
Individu yang memiliki pertimbangan sebelum membeli, mengutamakan kepraktisan, efisien dan terorganisir dalam mengelola kebutuhan rumah tangga.

4. Behavioral

Memiliki kebiasaan membandingkan harga sebelum membeli, hemat, memprioritaskan fungsi barang sesuai kebutuhan, memilih platform yang memberi kemudahan dan kejelasan informasi, dan menyukai proses yang praktis.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Program

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ditetapkan maka tujuan dari perancangan *User Interface (UI)* ini adalah merancang dan mengembangkan aplikasi *marketplace* perabotan rumah tangga bekas Loaket yang ditujukan bagi mahasiswa, perantau, pekerja muda, keluarga migran, dan pasangan muda di wilayah Jabodetabek yang membutuhkan solusi praktis dalam kegiatan jual beli perabotan rumah tangga bekas layak pakai. Perancangan media aplikasi diharapkan dapat menjadi sarana transaksi yang mudah, cepat dan aman sehingga mampu berperan dalam keberlanjutan lingkungan dan mendukung prinsip *reuse* (menggunakan kembali barang layak pakai).

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Menjelaskan tujuan yang lebih luas dari adanya hasil program *Entrepreneurship & Innovation Program* ini. Manfaat bisa berdampak:

1. Bagi Penulis.

Penulis mendapatkan pengalaman langsung dalam proses perancangan *User Interface (UI)* berbasis kebutuhan pengguna dan mengembangkan kemampuan dalam desain antarmuka, riset pengguna, serta pengembangan bisnis

2. Bagi Orang Lain.

Aplikasi yang dirancang diharapkan memberikan kemudahan bagi masyarakat, dalam mendistribusikan dan memperoleh perabotan rumah tangga bekas secara efektif dan efisien.

3. Bagi Universitas.

Program dapat menjadi bentuk dalam pengembangan inovasi digital berbasis bisnis keberlanjutan lingkungan, dan hasil perancangan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain dalam pengembangan penelitian di bidang *User Interface* (UI).

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation

Program

Program *Entrepreneurship dan Innovation* memiliki bobot total 20 SKS, yang dilaksanakan selama 640 jam untuk pengerjaan bisnis dan 207 jam untuk pengerjaan laporan. Berikut merupakan tabel deskripsi waktu dari program.

Tabel Deskripsi Waktu Entrepreneurship and Innovation Program	
Tanggal	Agenda
10 November – 1 Desember 2025	Periode Registrasi PRO-STEP
16 Desember 2025	Pengumuman Final Penerimaan PRO-STEP
19-23 Januari 2026	KRS
2 Februari – 6 Maret 2026	Bimbingan – Tahap 1 PRO-STEP
9-13 Maret 2026	Evaluasi 1 PRO-STEP
16 Maret – 22 Mei 2026	Bimbingan – Tahap 2 PRO-STEP
18 - 29 Mei 2026	Evaluasi 2 PRO-STEP
25 - 26 Mei 2026	Pengecekan Kelengkapan Dokumen & Laporan Sidang Evaluasi PRO-STEP
28 Mei 2026	Deadline Registrasi Sidang Evaluasi PRO-STEP
9 - 10 Juni 2026	Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang PROS-TEP s/d Submit <u>Kedalam</u> Website PRO-STEP

Gambar 1. 1 Tabel Deskripsi Waktu

Berdasarkan pemetaan waktu diatas, program dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari registrasi peserta, pengisian KRS, bimbingan, evaluasi, hingga sidang dan pengesahan laporan akhir. Setiap tahapan dirancang sesuai dengan *timeline* dari Skystar Ventures dan Prodi DKV untuk mendukung pengembangan bisnis selama program berlangsung.