

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Jabodetabek merupakan wilayah dengan tingkat kepadatan penduduk yang tinggi. Kondisi ini disebabkan oleh lokasi strategis untuk menempuh pendidikan serta pekerjaan yang lebih baik, hingga turut berpengaruh ke arus migrasi dari berbagai daerah di Indonesia seperti Jawa, Sumatera, Yogyakarta, dan Kalimantan. Pemprov DKI Jakarta telah menyatakan bahwa penerimaan pendatang disediakan selama memiliki kompetensi yang memadai. Selain itu, data Jabodetabek menunjukkan bahwa jutaan masyarakat melakukan mobilitas harian untuk bekerja maupun menempuh pendidikan.

Namun tingginya mobilitas tersebut juga dijalani bersamaan dengan biaya hidup yang relatif tinggi dibandingkan kota besar lainnya di Indonesia. Survei Biaya Hidup yang dilakukan tahun 2022 menyatakan, rata-rata pengeluaran konsumsi rumah tangga di Jakarta mencapai Rp. 14,88 juta per bulan. Jumlah tersebut, sekitar Rp. 940.042 dialokasikan untuk perlengkapan, peralatan, dan pemeliharaan rutin rumah tangga (Nadira, 2025). Bagi kelompok berpenghasilan rendah hingga menengah, khususnya orang yang merantau, kondisi ini menjadi tantangan dalam memenuhi kebutuhan dasar sehari-hari, termasuk penyediaan perabotan rumah tangga.

Perpindahan penduduk yang tinggi juga meningkatkan keperluan hunian sementara seperti kos, kontrakan, maupun apartemen sewa. Hunian yang bersifat sementara ini menyebabkan kebutuhan perabotan cenderung digunakan dalam jangka waktu tertentu saja. Situasi ini berkontribusi terhadap peningkatan sampah rumah tangga, terutama sampah anorganik berukuran besar yang membutuhkan waktu lama untuk terurai (Putranto, 2023; Desajagapati, 2022).

Berdasarkan upaya penanganan, penerapan prinsip 3R (*reduce, reuse, recycle*) menjadi pendekatan yang relevan. Rosmala (2020, p.166) menyebutkan

bahwa implementasi prinsip 3R memiliki potensi pemanfaatan hingga 30-40% serta mampu memberikan nilai ekonomi bagi masyarakat. Sehingga, prinsip *reuse* utamanya terjadi karena terdapat dorongan untuk memanfaatkan kembali barang bekas layak pakai, termasuk perabotan rumah tangga. Perabotan bekas tidak hanya berperan dalam mengurangi limbah domestik, tetapi berpengaruh juga pada nilai jual yang dapat mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif (Apriani et al., 2024).

Biarpun potensi pasar perabotan bekas di Jakarta cukup besar, sistem distribusinya masih belum terfasilitasi dengan baik dan terbatas dalam transaksi. Data *Smartsrapers* (2025) mencatat terdapat puluhan toko perabot bekas di Jakarta, namun hanya sebagian kecil yang memasarkan produknya melalui media sosial, serta belum tersedia platform khusus yang berfokus pada perabot bekas. Permasalahan seperti rendahnya kepercayaan, keamanan transaksi, serta proses komunikasi yang tidak praktis memengaruhi *usability e-commerce* yang menuntut kenyamanan dan kemudahan (Yusupa et al., 2025). Kondisi ini menjadi dasar hadirnya Loaket sebagai platform yang dirancang untuk memfasilitasi transaksi perabot bekas secara lebih aman, praktis, dan *user-friendly* di wilayah Jabodetabek

Permasalahan ini memerlukan adanya *marketplace* aplikasi yang berintegrasi menghubungkan pemilik perabotan bekas ke calon pembeli secara cepat, efisien, dan terpercaya. Oleh karena itu, pendekatan *User Experience* (UX) yang diperlukan untuk perancangan aplikasi Loaket yang memfasilitasi distribusi perabotan bekas secara lebih efektif, memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat, serta mendukung upaya keberlanjutan lingkungan di wilayah Jabodetabek.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tingginya mobilitas penduduk di wilayah Jabodetabek belum diimbangi dengan sistem distribusi perabot bekas yang efektif dan berkelanjutan, sehingga kebutuhan perabotan sementara belum terfasilitasi secara optimal.

2. Platform jual beli perabot bekas yang ada belum memiliki tingkat *usability* yang memadai, terutama dalam aspek kepercayaan, keamanan transaksi, serta kemudahan dan kenyamanan pengguna.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah Bagaimana perancangan *User Experience* (UX) dan mengembangkan aplikasi perabotan rumah tangga bekas Loaket?

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Batasan masalah dari perancangan aplikasi mobile Loaket ada pada target audiens dengan status sebagai mahasiswa yang merantau, pekerja muda, maupun pasangan muda yang tinggal di wilayah Jabodetabek, dengan rentang usia 20-40 tahun, berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan, berpendidikan SMA hingga Sarjana, dan berstatus single maupun sudah menikah yang umumnya menempati hunian sementara seperti kos, kontrakan, atau apartemen sewa. Target audiens Loaket memiliki psikografis yang berorientasi pada penghematan dan selalu mencari pilihan paling terjangkau, cenderung banyak pertimbangan sebelum memutuskan pembelian, serta terbuka terhadap konsep reuse sebagai pilihan yang lebih hemat dan ramah lingkungan. Dari sisi perilaku, target audiens Loaket mengutamakan kepraktisan dan efisiensi dalam bertransaksi, terbiasa mengelola kebutuhan secara terorganisir, serta aktif menggunakan platform digital untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, termasuk kebutuhan perabotan rumah tangga dengan harga terjangkau.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Tujuan dari perancangan bisnis Loaket adalah membantu masyarakat mendapatkan perabotan layak pakai dengan harga terjangkau serta mempermudah proses jual beli perabotan bekas melalui platform digital.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

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

1. Bagi Penulis.

Penulis dapat memahami proses perancangan bisnis dan pengembangan User Experience berbasis kebutuhan nyata masyarakat, mulai dari riset hingga implementasi desain.

2. Bagi Orang Lain.

Masyarakat memperoleh perabotan terjangkau dengan lebih efisien serta mendorong penerapan prinsip reuse untuk mengurangi limbah rumah tangga.

3. Bagi Universitas.

Mendukung terciptanya inovasi mahasiswa dalam bidang kewirausahaan digital serta menghasilkan solusi berbasis desain yang aplikatif dan berkelanjutan.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation Program

Program Entrepreneurship and Innovation memiliki total beban studi sebesar 20 SKS yang terdiri dari 640 jam pelaksanaan kegiatan bisnis dan 207 jam pengerjaan laporan. Selama mengikuti program, mahasiswa diwajibkan mengisi supervisor daily task dan advisor daily task setiap hari melalui website PRO-STEP UMN sebagai bentuk pemantauan aktivitas. Program PRO-STEP UMN diawali dengan proses pendaftaran yang berlangsung pada 10 November hingga 1 Desember 2025, kemudian pengumuman hasil penerimaan final disampaikan pada 16 Desember 2025. Setelah itu, mahasiswa melakukan pengisian KRS pada 19-23 Januari 2026. Mahasiswa yang dinyatakan lolos kemudian mengikuti rangkaian kegiatan awal berupa workshop dan bimbingan tahap pertama pada 2 Februari hingga 6 Maret 2026 untuk membantu mengembangkan ide bisnis secara lebih terarah.

Tabel 1.1 Tabel Deskripsi waktu

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 <u>Submit Kedalam Website PRO-STEP</u>

Setelah tahap bimbingan pertama selesai, mahasiswa menjalani evaluasi awal yang dilaksanakan pada 9-13 Maret 2026 untuk menilai perkembangan bisnis yang telah dirancang. Selanjutnya program dilanjutkan dengan bimbingan tahap kedua yang berlangsung pada 16 Maret hingga 22 Mei 2026, di mana mahasiswa melanjutkan pengembangan konsep bisnis sekaligus menyusun laporan. Evaluasi tahap kedua dilaksanakan pada 18-29 Mei 2026, kemudian pada 25-26 Mei 2026 dilakukan pengecekan kelengkapan dokumen serta laporan sebelum sidang evaluasi. Mahasiswa juga diwajibkan melakukan registrasi sidang evaluasi pada 28 Mei 2026. Tahap akhir dari program ini adalah proses revisi dan pengesahan laporan akhir yang dilaksanakan pada 9-10 Juni 2026, yang kemudian diakhiri dengan pengumpulan laporan final melalui website PRO-STEP.