

## BAB I PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Sampah merupakan salah satu permasalahan yang sangat rumit untuk semua negara, salah satunya Indonesia. Di Indonesia masih banyak masyarakat yang kurang akan kesadaran dalam mengelola sampah. Jenis sampah yang paling banyak di Indonesia merupakan makanan layak konsumsi yang terbuang begitu saja.

Menurut data dari Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN), pada tahun 2017 sampai 2018 daerah Bandung khususnya kota Bandung dan kabupaten Bandung menduduki peringkat ke 17 dan 22 dari 23 kota dan kabupaten se Jawa Barat sebagai penghasil limbah makanan sebanyak 42,00/100 dan 19,80/100. (SIPSN, 2017-2018)

Peringkat pada tahun 2017 sampai 2018 menurut SIPSN dijelaskan pada tabel I.1:

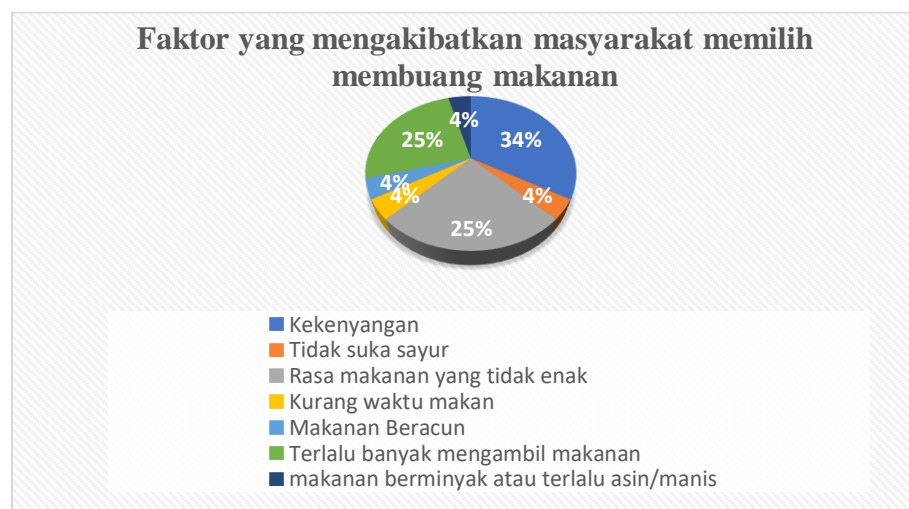
*Tabel I. 1 Data Statistik Penghasil Limbah Makanan Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN), 2017-2018*

<b>RANK</b>	<b>KOTA/ KABUPATEN</b>	<b>SCORE (DARI 100)</b>
<b>1</b>	KAB. SUBANG	78.72%
<b>2</b>	KAB. BEKASI	77.19%
<b>3</b>	KAB. SUKAMUBI	71.02%
<b>4</b>	KAB. KUNINGAN	70.20%
<b>5</b>	KAB. PURWAKATA	70.14%
<b>6</b>	KAB. BOGOR	70.00%
<b>7</b>	KAB. KARAWANG	64.00%
<b>8</b>	KOTA BEKASI	63.19%
<b>9</b>	KAB. SUMEDANG	6.30%
<b>10</b>	KAB. GARUT	59.00%
<b>11</b>	KAB. CIAMIS	55.00%
<b>12</b>	KOTA BOGOR	55.00%
<b>13</b>	KOTA SUKABUMI	50.71%
<b>14</b>	KOTA TASIK MALAYA	48.00%

RANK	KOTA/ KABUPATEN	SCORE (DARI 100)
15	KAB. INDRAMAYU	44.00%
16	KOTA BANJAR	43.52%
17	KAB. BANDUNG	42.00%
18	KOTA DEPOK	40.00%
19	KOTA CIMAHI	38.60%
20	KAB. BANDUNG BARAT	35.00%
21	KAB. TASIK MALAYA	20.00%
22	KOTA BANDUNG	19.80%
23	KOTA CIREBON	0.10%

Dari tabel I.1, menunjukkan bahwa kota Bandung dan kabupaten Bandung menduduki peringkat bawah dalam penghasil sampah makanan terbanyak se Jawa Barat.

Penelitian ini melakukan survei tentang faktor yang menyebabkan masyarakat memilih membuang makanan berlebih yang masih layak untuk dikonsumsi yaitu karena ketidaktahuan masyarakat akan dampak negatif dari limbah makanan. Berikut merupakan hasil dari survei terkait dengan faktor yang mengakibatkan masyarakat memilih membuang makanan.



Gambar I. 1 Faktor yang mengakibatkan masyarakat memilih membuang makanan

Dari gambar I.1, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang memicu terjadinya masalah yang ada pada masyarakat.

Selain limbah makanan, permasalahan pakaian yang tidak terpakai pun sering menjadi sebuah masalah untuk beberapa orang. Kebanyakan masyarakat masih belum bisa memberikan pakaian yang tidak terpakai kepada orang yang membutuhkan. Padahal masih banyak orang diluar sana yang membutuhkan pakaian, seperti saat terjadi gempa bumi di Lombok, laki-laki rela memakai daster dan pakaian perempuan karena kekurangan pakaian laki-laki yang disumbangkan. Keadaan di lingkungan masyarakat saat ini yaitu orang-orang yang ingin berbagi secara langsung kepada masyarakat yang membutuhkan. Namun untuk melakukan hal tersebut membutuhkan waktu yang lama.

Maka dari itu Beebagi hadir untuk menghubungkan seseorang yang memiliki makanan berlebih atau makanan sisa di rumah, restaurant, dan catering yang masih layak untuk dikonsumsi. Agar bisa disalurkan kepada masyarakat yang membutuhkan. Beebagi juga menyediakan fitur donasi uang tunai untuk membantu memulihkan perekonomian masyarakat yang membutuhkan.

Keberadaan Beebagi bukan satu-satunya aplikasi yang menyediakan layanan sosial. Ada beberapa aplikasi yang memiliki tema yang sama, seperti kitabisa.com dan Gifood. kitabisa.com lebih berfokus pada penggalangan dana dan Gifood lebih berfokus kepada berbagi makanan berlebih, sedangkan kelebihan Beebagi yaitu menjadikan berbagi makanan, pakaian, dan penggalangan dana dalam satu aplikasi agar memudahkan masyarakat untuk memilih.

Dibanding aplikasi yang lain, Beebagi memiliki kelebihan fitur yaitu penggalangan dana dan donasi. Fitur donasi ada beberapa kategori yaitu makanan dan pakaian. Untuk donasi makanan ada jangka waktu yang diberikan. Apabila donasi makanan lebih dari satu hari maka system akan menolak donasi, sehingga donasi yang akan diberikan terjamin kelayakannya.

Ada beberapa komunitas sosial yang harus mengambil donasi yang diberikan oleh donatur secara langsung dengan waktu yang tidak menentu. Dengan adanya sebuah aplikasi untuk menjadi perantara donatur dan komunitas sosial akan mempermudah dan mempercepat waktu pengambilan. Daerah pemasaran penulis masih di sekitar Telkom University dan Bandung raya, sedangkan customer segment yang kami tuju ialah pelaku bisnis dalam bidang kuliner, event organizer, rumah tangga, volunteer (komunitas sosial), dewan kemakmuran masjid (DKM), panti asuhan dan masyarakat umum.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan aplikasi berbasis *Website* yang dapat terintegrasi dengan aplikasi berbasis *Mobile* untuk memudahkan pengguna dalam mengelola donasi. Dengan menggunakan beberapa pendekatan dan metode salah satunya adalah pendekatan *agile* serta metode *extreme programming*.

Berdasarkan penelitian dari (Shaydulln, 2017) pendekatan *agile* memiliki kemampuan untuk mengembangkan perangkat lunak dengan cepat, dalam menghadapi persyaratan yang berubah dengan cepat. Dimana pendekatan *agile* memiliki beberapa metode untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi, salah satunya adalah metode *extreme programming*.

*Extreme Programming* merupakan metode pengembangan software yang cepat, efisien, berisiko rendah, fleksibel, terprediksi, scientific, dan menyenangkan, dalam model ini cenderung menggunakan pendekatan object-oriented. Tahapan yang dimiliki oleh *extreme programming* ada empat yaitu: Planning, Design, Coding, Testing.

Maka dari itu, penelitian ini menggunakan metode *extreme programming* agar dapat mendukung dalam pembuatan *website* Beebagi dengan cepat dan dapat dikerjakan dengan tim yang berukuran kecil, Sehingga pengembangan yang akan dilakukan berjalan dengan baik.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Dalam penelitian ini perumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan model bisnis pada startup Beebagi?
2. Apa saja Fitur apa saja yang dibuat pada aplikasi website untuk admin pada Startup Beebagi?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan perancangan model bisnis dengan menggunakan *lean canvas*, serta melakukan analisis potensi pasar dan analisis pesaing untuk mempersiapkan pengembangan produk dalam lima tahun ke depan.
2. Membuat fitur Dashboard, Administration, Donasi Makanan, Melihat data user, verifikasi KTP, verifikasi donasi dan update status donasi pada aplikasi Beebagi berbasis website untuk mempermudah pengelolaan data donasi .

## **I.4 Batasan Penelitian**

1. Aplikasi berbasis website yang dibangun menggunakan *framework* Laravel dengan bahasa pemrograman PHP.
2. Aplikasi yang dihasilkan dalam versi Beta menggunakan metode *Extreme Programming*.
3. Database aplikasi website menggunakan PhpMyAdmin.
4. Aplikasi *Website* ini diperuntukkan untuk admin dalam mengelola data yang diambil dari aplikasi *Mobile*.
5. Pengujian aplikasi ini hanya menggunakan pengujian *Black Box Testing*.

## **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan bermanfaat untuk startup Beebagi karena menghasilkan rancangan model bisnis dan aplikasi website.

2. Untuk pengguna aplikasi ini akan menyelesaikan masalah tentang pengelolaan data yang diambil dari aplikasi *Mobile*.
3. Untuk pemerintah penelitian ini menyelesaikan masalah tentang limbah makanan yang sedang dihadapi saat ini.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini terjadi atas beberapa yaitu:

### **Bab I           Pendahuluan**

Penulis akan menjelaskan mengenai urusan secara umum mengenai: latar belakang, penugasan kerja praktik, lingkup kerja praktik, target pemecahan masalah yang harus dicapai, metode pemecahan masalah, rencana dan penjadwalan kerja dan ringkasan sistematika penulisan laporan.

### **Bab II           Tinjauan Umum Perusahaan**

Bab ini berisikan mengenai profil dan sejarah singkat tempat penulis melaksanakan kerja praktik, profil umum perusahaan yang menjelaskan visi dan misi perusahaan, lingkup pekerjaan perusahaan, gambaran secara umum kondisi perusahaan pada waktu pelaksanaan kegiatan kerja praktik, lalu struktur organisasi perusahaan, lokasi/unit pelaksanaan kerja, dan deskripsi pekerjaan tempat dilaksanakannya kerja praktik.

### **Bab III          Teori Dasar**

Pada bab ini berisikan penjelasan mengenai teori dasar yang berkaitan dengan bidang keilmuan yang digunakan oleh penulis yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan di dalam kerja praktik.

### **Bab IV          Laporan Pelaksanaan Kerja**

Penulis akan memberikan penjelasan mengenai pekerjaan yang diberikan oleh perusahaan.

### **Bab V           Analisis Hasil Pelaksanaan Kerja**

Penulis akan memberikan penjelasan mengenai pelaksanaan kerja yang dilakukan di perusahaan.

## **Bab VI**      **Simpulan dan Saran**

Penulis akan memberikan kesimpulan hasil pembahasan kegiatan kerja praktik dan saran yang memuat ulasan mengenai pendapat penulis terhadap masalah yang telah ditemukan pada pelaksanaan kerja praktik dan kemungkinan pengembangan dan pemanfaatan hasil Kerja Praktik lebih lanjut.

### **Lampiran**

Lampiran ini berisi tentang dokumen dari pengerjaan dengan menggunakan metode *Agile* dengan *Framework Extreme Programming*, pustaka gambar dari program yang berhasil dikembangkan.