

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern ini, kemajuan teknologi merubah perilaku dan kebiasaan pada masyarakat. Masyarakat dengan pengguna teknologi khususnya *smartphone* menggunakan lebih banyak waktu pada setiap penggunaannya (Adriyanto dan Triani, 2015, hlm. 5). Adanya kemudahan dan nilai praktis bagi pengguna menjadi alasan utama terkait kenaikan tersebut, seperti pada proses transaksi. Akan tetapi, kemudahan proses transaksi melalui *smartphone* tanpa sadar mendorong pengguna untuk menjadi lebih konsumtif dibanding biasanya. Pengguna akan terdorong dengan keinginan membeli barang-barang yang kurang diperlukan sehingga sifatnya menjadi berlebihan dan selalu merasa tidak puas (Anggarasari, 1997, hlm. 16). Hal tersebut mengakibatkan pendeknya periode pakai barang tertentu karena pemakaian produk secara tidak tuntas (Sumartono, dalam Anggraini dan Santhoso, 2017, hlm. 132). Ketidakpuasan tersebut akan terus berlanjut pada penumpukan yang tidak bisa dihindari seperti laporan tahunan *Carousell* yaitu Tren Preloved Indonesia tahun 2017 yang memaparkan bahwa 82% orang Indonesia menumpuk barang kesukaannya di rumah setelah tak terpakai.

Adapun dampak positif dari kemajuan teknologi tersebut tidak hanya berujung pada hasil yang negatif, akan tetapi memberikan hasil yang positif bidang sosial contohnya aplikasi Kitabisa. “Kitabisa” merupakan sebuah inovasi di bidang teknologi alat komunikasi berbasis android dan iOS yang dapat digunakan untuk menggalang dana atau *crowdfunding* sebagai jawaban fenomena sosial banyaknya masyarakat yang kurang mampu. Melalui *platform* tersebut Kitabisa berhasil menghilangkan jarak yang ada, baik antar pengguna teknologi dengan non-pengguna. Sehingga adanya *platform* sosial seperti “Kitabisa”, membantu menyebarkan *awareness* dari masyarakat satu ke masyarakat lainnya untuk lebih peduli terhadap sesama. Hal tersebut membuktikan bahwa teknologi yang

dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan sesuatu yang belum ada, dapat menjadi solusi dalam memengaruhi perilaku masyarakat.

Di sisi lain, banyaknya permasalahan penumpukan barang tak luput dari perhatian para pengamat lingkungan seperti beberapa komunitas dan organisasi yang mengampanyekan *zero waste* dan *sustainable living*. Salah satu organisasi yang ada di bidang tersebut adalah Setali, organisasi non-profit yang bergerak di bidang amal dengan berfokus pada gerakan *sustainable fashion*, demi menjaga lingkungan terhindar dari limbah industri dan tekstil melalui programnya seperti salur hingga *garage sale*. Setali sebagai organisasi filantropi mengajak masyarakat berdonasi barang dengan cara menyenangkan melalui program *decluttering* dan *upcycling*. Dengan karakter yang kreatif, modern, dan enerjik menjadikan daya tarik tersendiri bagi para pengguna jasa Setali.

Namun demikian, tak jarang orang merasa bingung ketika hendak mendonasikan barangnya melalui Setali, karena kurangnya informasi serta ketidakpraktisan proses berdonasi saat ini yang hanya melalui formulir online berbasis website. Hal tersebut mengharuskan pengguna jasa membuka *browser* serta meng-*input link* dan mengisi data berulang kali setiap memulai proses donasi. Pengulangan tindakan demikian dan adanya kemungkinan kesalahan setiap mengisi data akan menyita waktu pengguna jasa secara tidak efektif dan berujung menjadi kurang solutif.

Dikutip dari *website* indonesiaplus, menurut survei yang dilakukan JakPat mengenai perbandingan penggunaan aplikasi *mobile* dan aplikasi *web*, menjelaskan persentase pengguna *smartphone* yang mengakses berbagai tipikal layanan melalui aplikasi *mobile* lebih besar daripada pengguna aplikasi *web* dengan perbandingan 55,5%, dibanding 24,5% berdasarkan alasan kemudahan dan kepraktisan. Dengan demikian, adanya aplikasi diyakini akan mempermudah proses donasi barang karena tindakan yang perlu dilakukan jelas dan tidak berulang, sehingga penumpukan barang yang ada pun dapat diselesaikan dengan lebih mudah dan praktis melalui aplikasi donasi barang “Setali”.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyak masyarakat yang merasa bingung dalam mendonasikan barang
2. Pemanfaatan teknologi di bidang komunikasi yang belum optimal dalam proses pendonasian barang
3. Setali sebagai organisasi non-profit yang bergerak dibidang sosial belum memiliki aplikasi *mobile* untuk donasi barang

1.3. Perumusan Masalah

Bagaimanakah cara mempermudah proses pendonasian barang oleh Setali dengan mengoptimalkan teknologi di bidang komunikasi *smartphone*?

1.4. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang membatasi penelitian Tugas Akhir ini yaitu:

1. What (Apa?)
Perancangan aplikasi *mobile* donasi barang Setali
2. Who (Siapa?)
Pengambilan *sample* difokuskan pada target audiens yang berada di wilayah perkotaan besar dengan kategori usia 20-40 yang memiliki *smartphone*, gemar berbelanja, malas membenahi barang, dan memiliki aktifitas padat
3. Where (Dimana?)
Target penelitian dibatasi pada penduduk Kota Bandung
4. When (Kapan?)
Pengumpulan data penelitian hingga penyusunan laporan ini dilakukan sejak Bulan Agustus 2019 hingga Maret tahun 2020, dan perancangan aplikasi sejak April tahun 2020 hingga Juli tahun 2020
5. How (Bagaimana?)
Penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara dari perwakilan Setali dan beberapa ahli di bidang UI/UX. Perancangan aplikasi “Setali” ini dilakukan sebagai solusi menjawab permasalahan penumpukan barang tak terpakai dan proses penyalurannya

1.5. Tujuan Penelitian

Adanya penelitian ini bertujuan mempermudah proses pendonasian barang melalui optimalisasi teknologi di bidang komunikasi yaitu *smartphone*, dengan merancang aplikasi *mobile* Setali Indonesia.

1.6. Cara Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.6.1. Pengumpulan Data

Dalam melakukan analisis terkait judul yang ada, penulis melakukan pencarian data melalui beberapa aspek menggunakan metode sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Berupa kajian teori yang berkaitan dengan literatur dan referensi ilmiah (Sugiyono, 2012, hlm. 291). Tahap pengumpulan informasi yang dilakukan diawal untuk mencari aspek imaji berupa referensi visual, serta aspek pembuat yaitu web desainer, agar memahami proses pembuatan aplikasi beserta elemennya.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati suatu objek (Sugiyono, 2015, hlm. 204). Pada metode ini observasi dilakukan terhadap aspek imaji berupa karya visual seperti komposisi, tata letak, alur pembacaan, jenis huruf yang digunakan, penggambaran ilustrasi, serta karakter dan perilaku aspek pemirsa atau target penelitian dalam memilah barang yang tidak terpakai. Selain itu observasi penulis lakukan melalui pengalaman pribadi orang-orang terdekat secara langsung terkait banyaknya barang yang tak terpakai di rumah.

3. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab (Sugiyono, 2009, hlm. 72). Melalui metode ini, data dikumpulkan dari aspek pembuat dengan melakukan wawancara bersama praktisi desainer sekaligus dosen akademik yang ahli di bidang komputer multimedia, mengenai *interface*, aplikasi, serta prinsip desain pada aplikasi.

4. Survey Melalui Kuisisioner

Kuisisioner berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai suatu hal atau bidang yang harus diisi responden (Soewardikoen, 2013, hlm. 35). Survey dilakukan pada aspek pemirsa yaitu target penelitian untuk mengetahui seberapa besar persentase audiens dalam menentukan solusi yang tepat terkait fenomena barang yang tidak dipakai.

5. Dokumentasi

Merupakan gambaran peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2009, hlm. 82) yang mana dilakukan pengumpulan data berupa objek seperti foto maupun gambar.

1.6.2. Analisis Data

1. Analisis Visual

Soewardikoen (2013) memaparkan, Edmund Feldman dalam Aland & Darby (1992, hlm. 8) menganalisis karya visual dapat dibagi dalam tahapan-tahapan yaitu:

- a. Deskripsi, mengidentifikasi karya, dimana informasi yang didapatkan akan menjadi petunjuk tentang arti dan maksud dari karya.
- b. Analisis, ditunjang oleh landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan masalah.
- c. Interpretasi, merupakan tahapan yang paling imajinatif dan kreatif dan juga bermanfaat bagi tahapan lainnya.
- d. Penilaian, pendapat atau penetapan nilai-nilai tentang apa yang telah terlihat dan apa yang telah dideskripsikan, dianalisis serta diinterpretasikan. Penilaian merupakan sintesa dari analisis antar kasus yang terjadi dalam karya seni yang di analisis (Soewardikoen, 2013, hlm. 49).

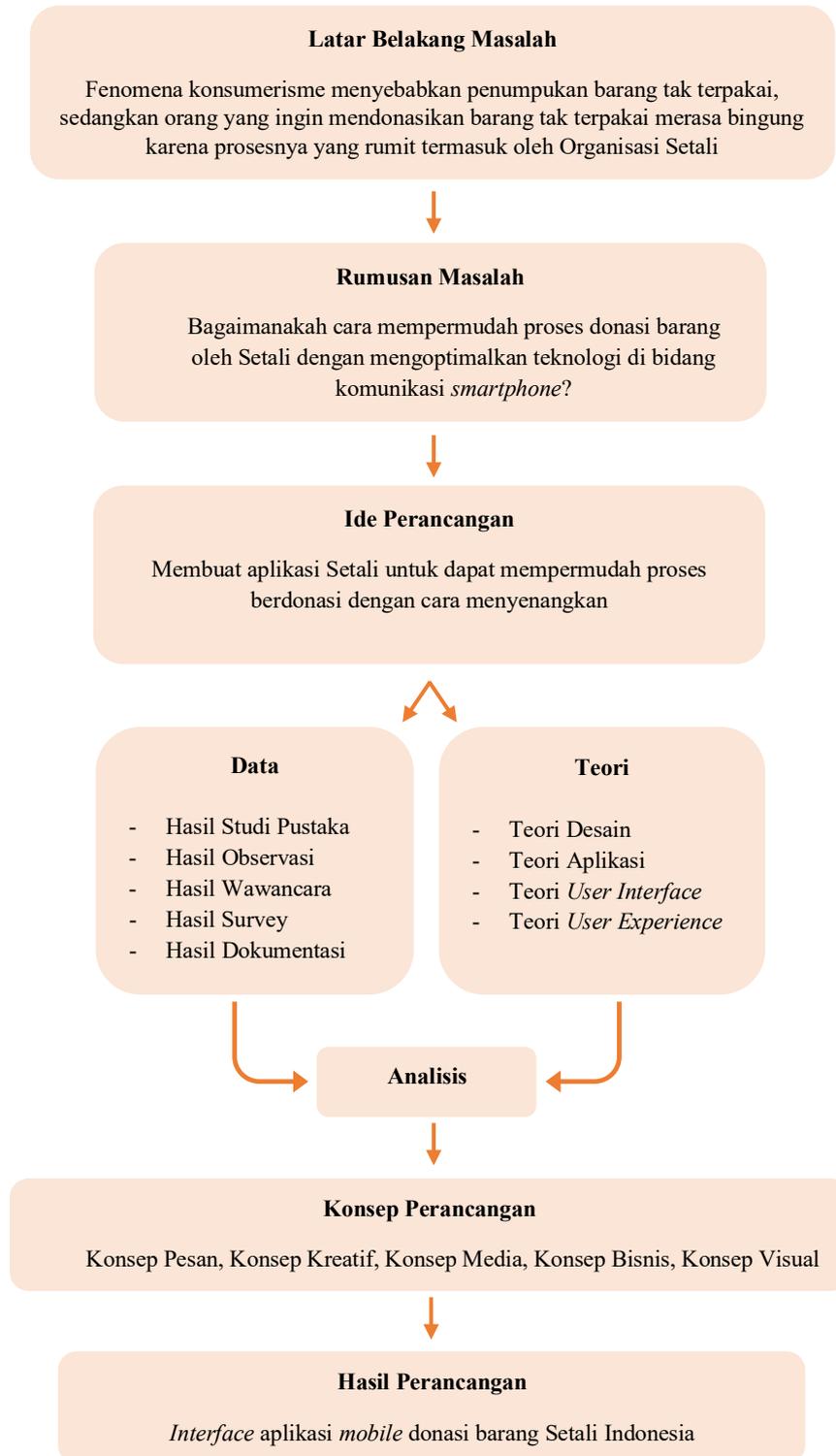
2. Analisis Data Kuesioner

Data kuesioner merupakan poin-poin variabel objek penelitian yang mana melalui data kuesioner dapat diketahui unsur yang signifikan tinggi dan unsur yang lemah (Soewardikoen, 2013, hlm. 55).

3. Analisis Matriks

Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang mewakili dua dimensi yang berbeda, baik segi konsep maupun informasinya (Soewardikoen, 2013, hlm. 60). Untuk mengetahui perbedaan struktur dan cara berkomunikasi suatu aplikasi dilakukan perbandingan karya visual antara satu aplikasi dengan yang lain dengan cara mensejajarkannya dengan menggunakan teori yang digunakan.

1.7. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Sumber: Dokumentasi pribadi

1.8. Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka pemikiran Laporan Tugas Akhir.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini mengandung teori yang relevan dengan judul penelitian terkait, sebagai acuan dalam membuat kerangka teori, dan asumsi pada Laporan Tugas Akhir.

3. BAB III URAIAN DATA HASIL KUISIONER DAN ANALISIS

Pada bab ini menguraikan hasil pencarian data secara terstruktur sebagai bukti validitas laporan, seperti data observasi, data kuisisioner, dan data wawancara yang meliputi aspek imaji, aspek pemirsa, dan aspek pembuat. Lalu analisis data yang meliputi analisis visual melalui observasi, analisis kuisisioner, analisis matriks, serta penarikan kesimpulan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini mengenai keseluruhan konsep yang penulis lakukan dalam proses perancangan Laporan Tugas Akhir, mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, hingga penerapan visualisasi pada media dalam hasil perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan mengenai Laporan Tugas Akhir serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.