

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemiskinan di Indonesia saat ini meningkat karena adanya pandemi COVID-19[1]. Memiliki sebuah pekerjaan tidaklah menjamin kemampuan untuk keluar dari cengkeraman kemiskinan. Masih banyak sekali orang yang kesulitan mendapatkan pekerjaan di masa sekarang. Saat ini terdapat sekitar 40 juta orang yang mengalami pertumbuhan penduduk usia kerja di seluruh Indonesia, diperkirakan lebih dari 600 juta pekerjaan baru perlu diciptakan hingga tahun 2030. Kondisi sekitar 780 juta pekerja perempuan dan laki-laki dengan penghasilan yang kurang untuk mencukupi kebutuhan per harinya dan tidak memadai untuk mengangkat diri dan keluarga mereka keluar dari kemiskinan[2].

Dalam upaya mengendalikan penyebaran pandemi COVID-19, pada awal Juli 2021, pemerintah memutuskan untuk menegakkan aturan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Dengan adanya PPKM, pada saat itu sangat banyak sekali orang yang harus bekerja dari rumah. Dengan hal itu, maka akan menjadi tantangan untuk pelaku usaha maupun para pekerja[3]. Adapun dampak positif dari PPKM adalah menumbuhkan kepercayaan pasar terhadap berbagai kebijakan dan upaya pemerintah untuk menurunkan kasus pandemi COVID-19. Selain itu, dampak negatif dari COVID-19 adalah kemiskinan yang meningkat di Indonesia dan banyaknya masyarakat yang harus mencari nafkah dengan cara memanfaatkan barang bekas, seperti pemulung yang setiap hari harus mengumpulkan sampah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Di Indonesia, riset terbaru oleh *Sustainable Waste Indonesia* (SWI) mengungkapkan bahwa Indonesia masih terdapat sebanyak 24 persen sampah yang masih tidak dikelola dengan baik. Artinya, ada sekitar 65 juta ton sampah yang diproduksi di Indonesia[4]. Bisa dikatakan bahwa Indonesia masih sangat sulit untuk mengelola sampah dengan baik. Apabila masyarakat dapat mengelola sampah atau barang bekas dengan baik, akan sangat bermanfaat untuk lingkungan kita.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin memberikan sebuah peluang usaha untuk semua orang terutama untuk para pemulung yang mencari barang-barang bekas untuk dijual kembali. Pemulung yang peneliti maksud adalah pemulung yang biasanya berkeliling membawa gerobak penuh dengan barang bekas yang tidak layak pakai seperti elektronik yang sudah tidak terpakai atau rusak. Pemulung mungkin saat ini masih bisa bekerja, tetapi peneliti mempunyai

solusi untuk mempermudah pekerjaan pemulung dan juga masyarakat yang ingin menjual ataupun ingin memberikan barang bekasnya kepada pemulung.

Maka dari itu, peneliti membuat sebuah aplikasi berbasis web yang menjual barang bekas tidak layak pakai yang bernama Scavhand. Scavhand adalah solusi untuk para pemulung dan juga untuk masyarakat yang ingin menjual atau memberikan barang. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pekerjaan pemulung. Jadi para pemulung dapat membuka aplikasi Scavhand ini, proses di dalam aplikasinya adalah apabila terdapat masyarakat yang ingin menjual atau memberikan barang bekasnya, masyarakat dapat mengisi form yang telah disediakan, lalu Scavhand akan mencantumkan di dalam aplikasi, lalu para pemulung bisa dapat berkomunikasi dengan penjual dengan menghubungi kontak yang tersedia untuk mengambil atau membeli barang tersebut. Dengan adanya Scavhand, pemulung akan lebih cepat mencari barang bekas yang diinginkan tanpa harus berkeliling di lingkungannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dan pemulung dalam pengelolaan barang bekas yang tidak layak pakai atau jual?
2. Apa dampak yang diperoleh apabila masyarakat dapat mengelola sampah barang bekas dengan baik?
3. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat membantu permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dan pemulung?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dan manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dan pemulung
2. Memberikan manfaat untuk lingkungan sekitar dan sampah terkelola dengan baik
3. Mampu merancang sistem informasi yang dapat membantu permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dan pemulung

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi Scavhand hanya dibuat sebatas *website* bukan aplikasi pada *smartphone*

-
2. Pemulung yang ada dalam penelitian ini tertuju hanya untuk pemulung yang menjual barang bekas tidak layak pakai