

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan lingkungan saat ini menjadi tantangan yang dihadapi oleh masyarakat di tingkat lokal, nasional, dan internasional. Sebagai negara yang paling banyak menyebabkan kerusakan lingkungan, Indonesia sebelumnya berada di posisi empat besar. Brazil, Amerika Serikat, China dan Indonesia adalah 4 negara tersebut. Seperti yang ditunjukkan oleh *Bradshaw* dalam penelitiannya di Universitas *Adelaide, Australia* (Viva.co.id, 2010).

Berbicara tentang sampah, Sampah merupakan sisa hasil dari aktivitas harian yang dihasilkan oleh rumah tangga maupun industri (Yunita et al., 2021). Jumlah sampah yang dihasilkan setiap harinya mencapai satu ton (Aziz et al., 2018). Dilansir dalam (cnnindonesia.com, 2019), keabsahan informasi ini telah dikonfirmasi oleh Novrizal Tahar, yang menjabat sebagai Pimpinan bagian penanganan limbah di Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), sembari mengutip indeks "perilaku tidak peduli lingkungan" menurut Badan Pusat Statistik (BPS). Badan Pusat Statistik ini mencerminkan bahwa sikap dan tindakan yang tidak memperhatikan lingkungan. Badan Pusat Statistik telah menghitung indeks dari 0 hingga 1 berdasarkan data statistik 2018, sampah memiliki indeks terendah 0,72%. Data ini menunjukkan masih rendahnya kepedulian masyarakat terhadap lingkungan, khususnya masalah sampah.

Bank Sampah merupakan fasilitas untuk mengolah sampah dengan tujuan mengurangi biaya dan mendaur ulang sampah sehingga memiliki nilai ekonomi (Pengelolaan & Colomadu, 2017). Kehadiran bank sampah telah mendorong peningkatan kapasitas dengan menumbuhkan kemandirian dan kepercayaan diri pada individu melalui pengembangan kesadaran, pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan keterlibatan dalam pengelolaan lingkungan di komunitas mereka.

Bank Sampah Junjung Birru adalah sebuah inisiatif bank sampah yang terletak di Kelurahan Tuan Kentang, Kecamatan Jakabaring, Kota Palembang. mengimplementasikan ide pengelolaan sampah dalam bentuk Bank Sampah, Syalfitri, S.E., CHt., S.Psi salah satu anggota masyarakat, mendirikan bank sampah ini, dan Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Palembang menyetujuinya melalui Surat Keputusan No.64/KPTS/XII/2013. Hasil dari pra riset yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan beberapa keistimewaan diadakannya posyandu lansia dengan sistem sedekah sampah dan program sekolah (Taman Kanak-Kanak) dengan membayar sampah. Organisasi ini bermula sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang memulai kegiatannya pada tanggal 15 Juli 2007. Pendirian sekolah ini bertujuan untuk memberikan bantuan kepada masyarakat setempat yang memiliki kondisi ekonomi yang kurang mampu dan memiliki anak-anak usia dini. Pada tahun 2009, Ibu Syalfitri bersama timnya melakukan studi tentang pengelolaan sampah dan pemanfaatannya. beliau juga ingin mengajak masyarakat untuk menjaga lingkungan, terutama dengan memberikan pendidikan lingkungan sejak dini kepada murid-murid TK-nya.

Ibu syalfitri dan rekan-rekannya mendirikan Taman Kanak-Kanak sebagai salah satu program di Junjung Birru. Di Junjung Birru murid-murid TK diajarkan pentingnya menjaga lingkungan sejak dini melalui praktik-praktik seperti tidak membuang sampah sembarangan dan pengelolaan sampah yang efisien. Selain itu, mereka juga belajar bagaimana mengolah sampah menjadi barang kerajinan. Murid-murid TK Junjung Birru memiliki pilihan untuk membayar uang sekolah (SPP) dengan sampah non-organik yang dibawa oleh orang tua mereka setiap hari, sampah-sampah tersebut kemudian ditimbang, dijumlahkan dan diberi nilai dalam bentuk rupiah. Siswa dapat mengikuti pelajaran hanya dengan menggunakan sampah jika sampah yang mereka bawa telah menutupi semua biaya untuk setiap bulan tersebut. Dan hal yang Sama berlaku sebaliknya, jika tidak memenuhi biaya tersebut akan dikenakan biaya uang.

Selain itu, Bank Sampah Junjung Birru juga telah sukses dalam memberdayakan masyarakat setempat. Beberapa orang lanjut usia dan orang tua murid telah belajar bagaimana mengelola dan mengolah sampah mereka menjadi kerajinan tangan. Kegigihan yang telah bertahan dan berkembang dari tahun 2013 hingga saat ini telah berhasil mencapai tahap internasional. Sebaliknya, disayangkan bahwa sistem pengelolaan sampah saat ini masih mengandalkan metode manual yang kurang efisien dalam pengumpulan sampah. Sistem pencatatan harian jumlah sampah yang dikumpulkan oleh murid juga masih terpaku pada penggunaan buku, sehingga kurang terstruktur dan tidak tertata dengan baik.

Dalam konteks permasalahan ini, Bank Sampah Junjung Biru sebagai unit bisnis yang berkembang memiliki tujuan untuk melestarika lingkungan. Maka Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah perancangan *UI/UX* yang di desain dengan memperhatikan masalah user atau masyarakat yang berhubungan langsung dengan masalah pengelolaan sampah. Selain itu juga bertujuan untuk memberikan gambaran untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi digital pada pengelolaan sampah sebagai media pembayaran SPP di Junjung Birru. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

“DESAIN UI/UX PENGELOLAAN SAMPAH SEBAGAI MEDIA PEMBAYARAN SPP TAMAN KANAK-KANAK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: BANK SAMPAH JUNJUNG BIRRU)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat tampilan *user interface* dan *user experience* yang efektif untuk pengguna.
2. Bagaimana murid dan petugas bank sampah junjung birru untuk bisa menjalankan atau bisa berinteraksi dengan *user interface* dan *user experience* yang telah dibuat.

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang “Desain *User Interface* dan *User Experience* pengelolaan sampah sebagai media pembayaran SPP Taman kanak-kanak menggunakan Metode *Design Thinking*” yang menghasilkan desain *Prototype* untuk mempermudah transaksi dalam pengelolaan sampah yang dapat dijadikan sebagai media pembayaran Spp Taman Kanak-Kanak Junjung Birru.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan batasan-batasan masalah yang telah disebutkan, batasan-batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian ini terbatas pada pengembangan prototype perancangan UI/UX untuk sistem pengelolaan sampah sebagai media pembayaran SPP di Taman Kanak-Kanak.
2. Penelitian ini fokus pada penyajian informasi terkait dengan perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk pengelolaan sampah sebagai media pembayaran SPP di Taman Kanak-Kanak.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan pandangan kepada pengguna mengenai pengelolaan sampah yang dapat dijadikan sebagai media pembayaran SPP Taman kanak-kanak pada Junjung Birru.
2. Untuk menilai kelayakan penggunaan desain UI/UX dalam pengelolaan sampah sebagai media pembayaran SPP di Taman Kanak-Kanak.