

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin meningkatnya kesadaran akan pentingnya mengurangi pemborosan makanan di tengah-tengah tantangan ketahanan pangan global. Membuat pergeseran perilaku konsumen yang semakin cenderung menggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka, termasuk pembelian dan pengelolaan makanan.

Adanya kebutuhan akan solusi yang memudahkan penjual dan pembeli untuk menemukan saluran distribusi alternatif bagi produk makanan yang hampir kadaluarsa, dengan memperhitungkan aspek keamanan pada makanan. Diharapkan melalui aplikasi mobile ini dapat memberikan solusi yang lebih efisien dan efektif dalam menyalurkan produk makanan hampir kadaluarsa dengan menghubungkan antara penjual (restoran, supermarket serta pedagang lainnya) yang memiliki produk tersebut dengan konsumen yang membutuhkan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan manfaat ekonomis dengan membantu penjual untuk mengurangi kerugian karena pemborosan makanan serta memberikan alternatif yang terjangkau bagi konsumen yang sedang mencari ataupun membutuhkan produk makanan dengan harga lebih terjangkau dan mendapatkan bahan pangan yang berkualitas dengan harga lebih murah.

Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya berpotensi mengurangi pemborosan makanan, tetapi juga dapat memberikan dampak positif secara sosial, ekonomi, dan lingkungan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah dijabarkan jika rumusan masalah yang didapatkan yaitu bagaimana caranya untuk menciptakan solusi melalui aplikasi mobile dengan upaya mengurangi pemborosan makanan dengan menyediakan saluran distribusi alternatif bagi produk makanan yang hampir kadaluarsa, dengan mempertimbangkan aspek keamanan pangan, sehingga efisien dan efektif dalam menghubungkan penjual dengan konsumen yang membutuhkan.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam pengembangan produk antara lain :

1. Data yang digunakan akan berasal dari studi literatur terkait sampah makanan, ketahanan pangan, dan kondisi sosial-ekonomi masyarakat di Indonesia
2. Pengembangan sistem pengelolaan sisa makanan dari restoran dan supermarket ke masyarakat berpenghasilan rendah di wilayah tertentu di Indonesia
3. Metode pengembangan produk menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data tentang jumlah, jenis, dan distribusi sisa makanan, serta persepsi dan kebutuhan masyarakat terkait akses terhadap makanan.

1.4. Tujuan

Tujuan perancangan aplikasi penyaluran produk makanan hampir kadaluarsa antara lain :

1. Membuat platform yang memudahkan penjual untuk menawarkan produk makanan hampir kadaluarsa kepada konsumen dengan efisien dan efektif.
2. Menghubungkan secara langsung antara penjual (restoran, supermarket, dan pedagang lainnya) yang memiliki produk makanan hampir kadaluarsa dengan konsumen yang membutuhkan produk tersebut.
3. Memberikan solusi yang dapat mengurangi pemborosan makanan dengan memanfaatkan teknologi, sehingga meminimalkan jumlah makanan yang dibuang ke tempat pembuangan sampah.
4. Meningkatkan akses terhadap makanan sehat dan terjangkau bagi masyarakat berpenghasilan rendah dengan memberikan alternatif produk makanan hampir kadaluarsa dengan harga lebih terjangkau.
5. Memberikan manfaat ekonomis bagi penjual dengan membantu mereka mengurangi kerugian akibat pemborosan makanan, sementara juga memberikan alternatif yang terjangkau bagi konsumen.

1.5. Profil

1.5.1. Profil Mitra Magang IT



Gambar 1.1. Logo Bangkit Academy

MSIB (Magang dan Studi Independen Bersertifikat) adalah bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, yang diakui sebagai bagian dari kurikulum akademik mereka. Bangkit adalah program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan dari GoTo, Traveloka dan Deeptech Foundation. Dengan dukungan Kampus Merdeka, Bangkit menawarkan 5.000 kuota bagi mahasiswa Indonesia untuk memastikan relevansi mereka dengan keahlian yang dibutuhkan oleh industri pada semester gasal tahun 2022/2023[1].

PT Dicoding Akademi Indonesia adalah sebuah perusahaan teknologi yang berfokus pada pendidikan teknologi. Visi Dicoding adalah menjadi platform edukasi teknologi terdepan yang mendorong akses literasi digital yang lebih luas untuk semua. Misi Dicoding adalah mengakselerasi transisi Indonesia menuju dunia digital melalui pendidikan teknologi yang mentransformasi kehidupan. Dicoding menawarkan berbagai program pendidikan teknologi, mulai dari kursus online, bootcamp, hingga sertifikasi. Program-program tersebut mencakup berbagai bidang teknologi, seperti pengembangan perangkat lunak, desain digital, data science, dan kecerdasan buatan.

Bangkit merupakan program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan GoTo, Traveloka, dan DeepTech Foundation. Dengan dukungan Kampus Merdeka, Bangkit menawarkan tempat belajar untuk mahasiswa Indonesia untuk memastikan mereka relevan dengan kecakapan yang dibutuhkan oleh industri. Bangkit didesain untuk mempersiapkan peserta dengan kecakapan (*skills*) yang relevan dan dibutuhkan berdasarkan sertifikasi teknikal. Tahun ini Bangkit kembali menyelenggarakan 3 (tiga) alur belajar multidisiplin – Machine Learning, Mobile Development (Android), dan Cloud Computing. Dengan mengikuti Bangkit, peserta akan memiliki pengalaman dan terekspos dengan serba-serbi karir di industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia[2].



Gambar 1.2. Struktur Organisasi Bangkit Academy 2023

1.5.2. Deskripsi Magang IT

1. Bidang Magang/Studi Independen

Program ini memberikan gambaran kepada peserta mengenai karir yang dapat mereka tempuh di perusahaan teknologi, terutama pada tiga bidang besar yaitu Machine Learning, Mobile Development, dan Cloud Computing. Ketiga posisi ini merupakan posisi kunci dari perusahaan teknologi, dimana ketiganya hampir selalu ada di setiap perusahaan setiap perusahaan teknologi.

2. Lokasi Kegiatan

Lokasi dari kegiatan ini berlangsung secara Daring (*Synchronous*)

3. Skema Kegiatan (Online)

Kegiatan ini memiliki skema belajar dari rumah (Learning from Home) dengan beberapa kegiatan meliputi pembelajaran mandiri (Self Study), diskusi grup (Peer-to-Peer Discussion), pendampingan (Mentoring), kuliah umum (Lecture), tugas individu (Individual Assignments), tugas kelompok sekaligus juga tugas akhir (Capstone Project)

4. Durasi Kegiatan

Kegiatan ini memiliki durasi 5 bulan dimulai dari tanggal 14 Agustus 2023 sampai dengan tanggal 31 Desember 2023. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari senin sampai hari jumat di setiap minggunya dan program diakhiri dengan project capstone yang dikerjakan secara berkelompok.

5. Syarat Keikutsertaan Kegiatan

Syarat keikutsertaan kegiatan tersebut yaitu mahasiswa semester 5 keatas dari semua jurusan/program studi, IPK diatas 3.0 dan lulus seleksi dari Bangkit

6. Tahapan Seleksi Kegiatan

Tahapan seleksi dari kegiatan ini meliputi seleksi berkas administrasi, tes kebhinekaan, serta tes penilaian awal (Initial Assessment).

7. Link Penyelenggara Kegiatan

Berikut adalah link website dari penyelenggara kegiatan yaitu :
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>

8. dan lain-lain sesuai arahan dosen