

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Donasi merupakan bentuk penggalangan dana yang awalnya dilakukan secara manual, kemudian berkembang menjadi *crowdfunding*. *Crowdfunding* (disingkat CF) merupakan metode penggalangan dana dari publik secara online melalui internet. Inovasi ini membuat proses penggalangan dana menjadi lebih mudah dan efisien dalam menyalurkan bantuan[1]. terdapat empat konsep dasar dalam *crowdfunding*, yaitu *reward-based crowdfunding*, *donation-based*, *equity-based*, dan *lending-based*. Pada penelitian ini berfokus pada *donation-based crowdfunding*, yaitu bentuk penggalangan dana berupa donasi tanpa imbalan bersifat non-profit dan terkait dengan filantropi, aksi sosial, dan dana amal[2].

Konsep *donation-based crowdfunding* pada penggalangan dana tanpa imbalan dapat di adaptasi berbagai bidang, termasuk nya donasi pengelolaan sampah. Dengan menerapkan sistem informasi berbasis web, proses *donation-based crowdfunding* dapat membantu partisipasi masyarakat dalam mendonasikan sampah sebagai bentuk kontribusi sosial[3].[4].

Pengembangan desain antarmuka web ini dapat menjadi inovasi dalam membantu pengelolaan sampah dengan memanfaatkan konsep donasi. Melalui desain berbasis web ini, masyarakat dapat berkontribusi dengan mendonasikan sampah menjadi nilai sosial. Selain itu, sistem ini dapat mempermudah proses pengumpulan sampah, mendorong kesadaran lingkungan, dan mengajak masyarakat berpartisipasi dalam upaya pengurangan limbah. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat tercipta ekosistem berkelanjutan[5].[6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini merumuskan masalah mengenai pemanfaatan konsep *donation-based crowdfunding* dalam pengelolaan sampah melalui sistem informasi berbasis web, serta bagaimana perancangan antarmuka web dapat mendorong partisipasi masyarakat terutama anak muda dalam mendonasikan sampah sebagai

kontribusi sosial untuk mendukung terciptanya ekosistem penghijauan yang berkelanjutan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap fokus pada topik yang dibahas, diperlukan poin-poin batasan masalah. Batasan ini bertujuan untuk menjaga penelitian tetap terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Tema dan topik penelitian ini diperoleh dari tugas akhir saat mengikuti program Studi Independen Kampus Merdeka di PT. GreatEdu Global Mahardika pada tahun 2023.
2. Penelitian menggunakan metode *design thinking* untuk proses pengembangan website.
3. Perancangan website difokuskan pada tampilan antarmuka perangkat mobile dan mencakup pembuatan *high-fidelity prototype* serta *coding front-end*, tanpa melibatkan pengolahan dan pengambilan data melalui *database*.
4. Rancangan website ini hanya mencakup tampilan pengguna, dan tidak mencakup desain antarmuka untuk admin maupun kurir.
5. Pembuatan antarmuka website menggunakan *tools* yang tersedia di Figma.
6. Narasumber wawancara dan responden dibatasi pada rentang usia 19 hingga 26 tahun.
7. Pengujian *usability* menggunakan *Single ease question* (SEQ) dan *System usability scale* (SUS)

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah:

Merancang pengalaman pengguna UX yang mudah dipahami dan antarmuka pengguna UI yang mudah digunakan.

1.5 Profil

Pada bagian ini menguraikan profil mitra Studi Independen yang mencakup beberapa sub, yaitu bidang studi independen, lokasi kegiatan, skema kegiatan, durasi kegiatan, persyaratan keikutsertaan, tahapan seleksi, dan tautan penyelenggara.

1.5.1 Profil Mitra Studi Independen

PT GreatEdu Global Mahardika berlokasi kantor pusat berada di Kota Jakarta Selatan yang berdiri sejak tahun 2020, merupakan platform yang menyediakan bootcamp dengan sistem pembelajaran online. Platform ini bertujuan untuk membantu peserta menggali dan menambah potensi keterampilan baru yang ingin dipelajari. GreatEdu telah menyiapkan pengajar profesional di bidangnya. Pada pembukaan Kampus Merdeka Batch 5 GreatEdu menawarkan pembukaan untuk tiga kategori kelas yaitu UI/UX Design, Data Analis dan Blockchain. Pada bagian ini akan disampaikan penjabaran mengenai bidang studi independen, lokasi kegiatan, jadwal kegiatan kelas online, masa durasi kegiatan, syarat peserta, serta tahapan seleksi.

1. Bidang Studi Independen

Kategori kelas yang diambil adalah UI/UX Designer.

Dalam bidang ini, GreatEdu mengambil konsep teknologi ramah lingkungan, yang berfokus pada bagaimana pengalaman pengguna UX dan antarmuka pengguna UI dapat bekerja untuk mendukung keberlanjutan lingkungan dan penghematan energi.

2. Lokasi kegiatan

Kegiatan sepenuhnya dilakukan secara online, menggunakan Zoom Meeting untuk kelas-kelas di bidang yang sama seperti kelas UI/UX 1 hingga kelas UI/UX 13, dan untuk Google meet digunakan untuk kebutuhan kelas tertentu UI/UX 12.

3. Skema kegiatan online

Skema kegiatan pembelajaran online berikut disusun untuk memberikan gambaran mengenai urutan dan waktu pelaksanaan setiap kegiatan. Informasi tersebut dituangkan dalam tabel agenda kegiatan.

Tabel 1. 1 Agenda kegiatan GreatEdu - UI/UX Designer

No	Hari Tanggal	Waktu		Materi	Media Pembelajaran	Pengisi
		Mulai	Selesai			
1.	Senin, 14 Agustus 2023	09:00	10:00	Internal Onboarding	Zoom / Youtube	GreatEdu
		10:00	12:00	Kuliah umum		
		13:00	14:30	National Onboarding		Kampus Merdeka
		15:30	17:30	Mengenal isu-isu lingkungan global		
2.	Selasa, 15 Agustus 2023	15:30	17:30	Mengenal isu-isu lingkungan global	Zoom / Youtube	Taufiq Syahrir
3.	Rabu, 16 Agustus 2023	15:30	17:30	Pendekatan UI/UX untuk isu-isu lingkungan		
		19:30	21:30	UI/UX introduction		
4.	Kamis, 17 Agustus 2023	Kuis Time		Mengerjakan kuis UI/UX Materi 5 – pendekatan isu-isu Lingkungan	Google Classroom	
5.	Jum'at, 18 Agustus 2023	19:00	21:00	Understanding User and Product	Zoom	Taufiq Syahrir
6.	Sabtu, 19 Agustus 2023	10:00	12:00	Mengulang materi yang sudah disampaikan, dengan mentor Kak Nyai Putra Melastri	Google Meet	Mentor GreatEdu

4. Durasi kegiatan

Kegiatan Magang Studi Independen Kampus Merdeka PT. GreatEdu Global Mahardika dilaksanakan dari 14 Agustus 2023 hingga 31 Desember 2023. Dengan Total durasi sekitar 5 bulan.

5. Syarat kelkutsertaan kegiatan

Ketentuan dan dokumen yang perlu disiapkan untuk mengikuti Studi Independen Kampus Merdeka di Greatedu:

1. Warga negara Indonesia yang memiliki KTP dan berusia di atas 17 tahun.
2. Terdaftar sebagai mahasiswa dan berstatus aktif.
3. Minimal semester 4.
4. Memiliki akun Kampus Merdeka.

Dokumen yang harus disiapkan untuk diunggah pada laman Kampus Merdeka:

1. Curriculum Vitae (CV).
2. Portofolio.
3. Foto / Scan KTP.
4. SPTJM (Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak) dari kampus masing-masing.
5. Surat rekomendasi.

6. Tahapan seleksi

Seleksi yang diselenggarakan oleh GreatEdu dilakukan melalui pengisian kuis di Google Form. Peserta juga diminta untuk memberikan alasan mengapa memilih UI/UX Designer di GreatEdu. Jika lolos, peserta akan dihubungi melalui WhatsApp.

7. Link penyelenggaraan kegiatan

Bagian ini memuat link resmi penyelenggaraan kegiatan yang digunakan peserta sebagai akses utama dalam mengikuti rangkaian program secara daring.

1. Kegiatan Studi Independen Kampus Merdeka dapat di akses melalui halaman berikut Kampus Merdeka.



Gambar 1. 1 Halaman Kampus Merdeka
(sumber : kampusmerdeka.kemdikbud.go.id)

2. Platform GreatEdu dapat di akses di halaman GreatEdu



Gambar 1. 2 Halaman GreatEdu
(sumber : www.greatedu.co.id)