

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia menempati urutan ke-3 di dunia sebagai penghasil sampah makanan atau tingkat *food waste* terbesar di dunia setelah negara Arab Saudi dan Amerika Serikat. Makanan terbuang setiap tahunnya sebanyak 1,3 miliar ton atau setara dengan sepertiga dari seluruh makanan yang telah diproduksi untuk konsumsi manusia. Dari makanan yang terbuang ini juga menyumbang sekitar 8% dari emisi gas rumah kaca dunia. Berdasarkan kajian yang telah dilaksanakan oleh Bappenas, jumlah makanan yang terbuang pada tahun 2000-2019 sebanyak 23-48 juta ton per tahun atau setara 115-184 kilogram per kapita setiap tahunnya (Hidayat et al., 2020). Selanjutnya Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) mengemukakan bahwa pada tahun 2021, sampah sisa makanan menjadi komposisi sampah yang paling banyak yaitu sebesar 29,1% di antara semua jenis sampah yang dibuang. Inilah yang menyebabkan tingginya angka *food waste* di Indonesia.

Food waste adalah makanan yang telah melewati rantai pasokan makanan hingga menjadi produk akhir, berkualitas baik, dan layak dikonsumsi, tetapi tetap tidak dikonsumsi dan dibuang (Isnarti et al., 2018). Makanan yang dibuang ini termasuk yang masih layak ataupun dibuang karena sudah rusak. *Food waste* biasanya terjadi pada tingkat ritel dan konsumen. Contohnya adalah makanan yang tersisa di piring dan makanan yang sudah kedaluwarsa. Setiap kali makanan terbuang, semua sumber daya yang digunakan untuk setiap langkah tersebut juga terbuang sia-sia. Misalnya, plastik yang digunakan sebagai kemasan sayuran beku yang dibuang atau semua asap dan bahan bakar yang dikeluarkan saat produk dikirim dari suatu wilayah ke wilayah lain. Penggunaan non-produktif sumber daya alam seperti tanah dan air yang dihasilkan dari *food waste* berdampak pada pengentasan kelaparan dan kemiskinan, gizi, peningkatan pendapatan dan pertumbuhan ekonomi. Untuk produsen kecil, kerugian kuantitatif secara langsung mengakibatkan lebih sedikit makanan yang tersedia, yang berkontribusi pada kerawanan pangan. Dampak *food waste* secara kualitatif dapat menyebabkan penurunan status gizi, sementara produk berkualitas rendah mungkin juga tidak aman karena efek buruknya pada kesehatan, kesejahteraan dan produktivitas

konsumen.

Untuk mengatasi masalah *food waste*, perlu dilakukan upaya oleh berbagai pihak. Salah satunya ialah kesadaran dari diri sendiri untuk tidak membeli makanan secara berlebihan. Sebelum berbelanja bahan makanan ke pasar atau *supermarket*, sebaiknya cek terlebih dahulu apa saja bahan makanan yang sudah dimiliki di rumah dan belilah bahan makanan yang dibutuhkan saja. Jadi, merencanakan terlebih dahulu sebelum membeli adalah sebuah keharusan. Selanjutnya Sangat penting untuk mengecek tanggal kedaluwarsa sebelum memutuskan untuk membeli suatu produk. Saat membeli produk makanan kemasan, kita bisa melihat keterangan tanggal yang tertulis pada kemasan tersebut. Masa atau batas penggunaan terdapat pada kemasan produk dalam berbagai istilah, yakni '*expired date*' dan '*best before*'.

Meski sama-sama berupa tanggal dan tercantum di makanan kemasan, ternyata '*expired date*' dan '*best before*' menunjukkan hal berbeda. Hal ini penting diketahui para konsumen. '*Expired date*' menunjukkan batas maksimal produk aman dikonsumsi terkait keamanan pangannya (Iskandar et al., 2022). Tanggal ini juga menunjukkan kapan makanan dianggap tidak layak lagi untuk dijual. '*Expired date*' lebih mengarah pada kandungan nutrisi makanan kemasan. Sementara '*best before*' adalah soal kualitas makanan. Artinya ketika makanan kemasan telah melewati tanggal '*best before*', kualitasnya sudah menurun (Arini, 2017). Kualitas ini bisa berupa perubahan warna, tekstur, ataupun aromanya. Secara singkat, baik '*expired date*' dan '*best before*' sama-sama merujuk pada "tanggal konsumsi terakhir yang direkomendasikan" karena kualitas makanan di luar tanggal ini mungkin sudah berubah.

Lantas apakah makanan kemasan yang sudah '*expired date*' dan '*best before*' harus dibuang? Jawabannya tidak harus. Sebab makanan ini bukan berarti basi dan tidak bisa dimakan, melainkan sudah tidak enak dan sebagus kualitasnya ketika diproduksi. Sementara pengelola *supermarket* biasanya akan menarik dari peredaran apabila produk tersebut sudah mendekati masa kedaluwarsa. Padahal seperti penjelasan sebelumnya bahwa makanan yang mendekati '*expired date*' dan makanan yang telah melewati tanggal '*best before*' sebenarnya masih bisa dimakan.

Maka berdasarkan dari latar belakang di atas dalam upaya membantu untuk mengurangi *food waste* dari barang yang tidak terjual, peneliti bermaksud untuk

merancang *user experience design website* untuk memasarkan barang yang menjelang *expired* guna mengurangi *food waste* di Indonesia dengan menggunakan metode *design thinking*. Platform yang dipilih ialah berbentuk *website* berbasis *website*, dimana dalam sebuah pembuatan *website* berbasis *website* ini dimulai dengan perancangan desain *user interface* yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penentuan alur dan cara kerja *website* yang akan dibuat.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang tertulis dalam bagian sebelumnya, terdapat rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana cara merancang *website* untuk mengatasi permasalahan tingginya angka *food loss* dan *food waste* dari barang yang tidak terjual sehingga *expired*?
- b. Bagaimana rancangan *user experience design website e-commerce* yang baik untuk meningkatkan pemasaran barang yang menjelang *expired* dalam rangka mengurangi *food loss* dan *food waste* di Indonesia?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dirumuskan tidak keluar melebihi konteks permasalahan yang ada, maka penelitian ini dibatasi dalam hal :

- a. Fokus penelitian tersebut hanya pada *user experience design website* pemesanan produk untuk pengguna tanpa halaman admin.
- b. Hasil dari penelitian ini mencakup Analisis, tahap *prototype*, dan perancangan *user experience design*.
- c. *User persona* pada penelitian ini adalah yang memenuhi kriteria serta merupakan penduduk di RT001/RW005 Kelurahan Telaga Murni, Cikarang Barat, Kabupaten Bekasi yang nantinya akan menjadi calon konsumen.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Membangun solusi terhadap permasalahan tingginya *food loss* dan *food waste* dari barang yang tidak terjual sehingga *expired*.
2. Mendapatkan rancangan *user experience design website e-commerce* untuk meningkatkan pemasaran barang yang menjelang *expired* dalam rangka

mengurangi *food loss* dan *food waste* di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut adalah manfaat-manfaat yang dapat diambil:

1. Manfaat Praktis

Perancangan *user experience design* ini mampu menjadi dasar dalam pembuatan *website* berbasis *website* untuk memasarkan barang yang akan *expired* untuk dijual dan dimanfaatkan, yang dapat membantu *app developer* untuk menciptakan *website* yang menarik secara visual, mudah digunakan dan sesuai dengan target. Melalui *website* tersebut, *user* terkhusus masyarakat dapat menggunakannya secara nyaman untuk meningkatkan daya beli masyarakat pada produk yang akan mendekati *expired* sehingga hal tersebut dapat mengatasi permasalahan tingginya angka *food loss* dan *food waste* di Indonesia.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi bagi mahasiswa dan tenaga pendidik, sebagai bahan evaluasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai perancangan desain *user experience* dan pengembangan *website* yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dalam aspek meningkatkan kualitas, akreditasi dan eksistensi Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Kampus UPI di Purwakarta.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun skripsi ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar kemasalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis membahas tentang landasan teori yang dijadikan pedoman dalam pengerjaan skripsi serta menyantumkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis membahas mengenai metode penelitian yang digunakan yakni menggunakan metode *design thinking* serta pengambilan data pada penelitian ini menggunakan instrumen wawancara dan observasi beserta *System Usability Scale* untuk memperkuat hasil *usability testing*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi mengenai pembahasan serta hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini berisi tentang Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.