

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lingkungan merupakan tempat tinggal bagi semua makhluk di bumi, terutama manusia. Menurut Hendrik L. Blum, 1974 dalam Slamet 2016, lingkungan memiliki pengaruh terbesar terhadap tingkat kesehatan, sehingga menjaga lingkungan menjadi tanggung jawab seluruh masyarakat. Peran masyarakat memiliki signifikansi penting dalam menjaga lingkungan, karena mereka diharapkan mampu menangani permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan hidup. Salah satu masalah yang sering muncul dalam konteks lingkungan hidup adalah kebersihan lingkungan[1].

Kebersihan mencerminkan sikap setiap individu dalam menjaga kesehatan. Namun, di Indonesia pengelolaan sampah masih jauh dari sempurna. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran masyarakat terhadap pengelolaan sampah di sekitar lingkungan mereka. Fokus utama adalah kesadaran masyarakat dalam membuang sampah dengan benar, karena masih banyak yang enggan melakukannya. Banyak masyarakat yang malas membuang sampah pada tempatnya dan memilih membuangnya sembarangan, seperti di sungai, selokan, pinggir jalan, dan tempat lainnya.

Untuk mengurangi hal tersebut maka Pemerintah di daerah contoh, di Desa Kelabat memberikan fasilitas penjemputan sampah yang dikelola oleh KSM (Kelompok Swadaya Masyarakat) untuk Desanya, akan tetapi di karenakan penjemputan sampah yang tidak di lakukan setiap hari terkadang membuat sampah menumpuk sebelum waktu penjemputan dan ini menyebabkan masalah baru dan membuat lingkungan terlihat kotor dan tidak sehat dan ditambah masyarakat terkadang bingung jika ingin melakukan komplain terhadap layanan yang kurang baik yang dilakukan oleh petugas KSM terkait pengolahan sampah.

Berdasarkan masalah tersebut di usulkan membangun satu aplikasi berbasis Android untuk memudahkan masyarakat dan untuk mendapatkan pelayanan yang lebih maksimal lagi dalam penjemputan sampah atau pun melakukan komplain dan

usulan pelayanan yang lainnya dan tujuan pembuatan Aplikasi ini juga diharapkan dapat mempermudah pekerjaan petugas KSM di Desa Kelabat.

Untuk membantu dalam penelitian ini ada beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki konsen yang hampir sama dengan penelitian ini yang menjadi referensi penulisan Penelitian Tengku Ryan Ramadhan (2021) dengan studi kasus Aplikasi Pengolahan Bank Sampah Kota Pekanbaru Berbasis Android[2]. Penelitian Abdullah Fahmi (2021) dengan studi kasus Rancang Bangun Sistem Penjemputan Sampah Berbasis Android Dengan Metode *Extreme Programming* (Studi Kasus: Bumdes Cahaya Buana Paku[3]. Penelitian Grego Reforais Setiaji (2022) dengan studi kasus Sistem Informasi Bank Sampah Di Kecamatan *Trucuk* Berbasis *Web*[4]. Penelitian Ar Razy Fathan Rabbani (2021) dengan studi kasus Aplikasi Sistem Jemput Sampah Berbasis Android Untuk Rumah Kos Dan Area Sekitar Kampus[5]. Penelitian Isnanto B, Amir A (2017) dengan studi kasus Modernisasi Bank Sampah untuk Meningkatkan Pelayanan dan Kesejahteraan Anggota *Waste Bank Modernization to Improve Members Care and Welfare* [6].

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dirangkum diatas, maka permasalahan tersebut bisa dipecahkan menjadi beberapa pokok masalah yang akan dibahas dalam laporan ini sehingga didapatkanlah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara masyarakat Desa Kelabat meminta penjemputan sampah jika sudah penuh sebelum waktu pengambilan dengan cara pemanggilan yang lebih efisien ?
2. Bagaimana cara masyarakat Desa Kelabat melakukan komplain untuk pelayanan yang kurang baik dengan cara yang lebih mudah dan cepat direspon ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan penelitian ini agar tetap membahas sesuai fokus permasalahan yang telah diteliti maka penulis membatasi penelitian ini dari hal-hal yang tidak dibahas dalam penelitian, sehingga penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pada aplikasi ini membahas tentang penjemputan sampah, komplain dan hal lain yang terkait dalam menu aplikasi.
2. Metode pembayaran masih bersifat manual.
3. Target penggunaan hanya sebatas warga Desa Kelabat.
4. Aplikasi ini tidak membahas pengolahan sampah ke tahap daur ulang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan penelitian

Dalam melakukan penelitian ini adapun manfaat yang dijabarkan oleh penulis sebagai berikut :

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android yang bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pengelolaan sampah yang baik dan meningkatkan efisiensi layanan penjemputan sampah yang dikelola oleh Kelompok Swadaya Masyarakat (KSM) di Desa Kelabat.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam melaporkan jadwal penjemputan sampah, memberikan komplain, serta menyampaikan usulan terkait pengelolaan sampah.
3. Tujuan lainnya adalah untuk memberikan solusi dalam mengatasi masalah penumpukan sampah sebelum waktu penjemputan, sehingga lingkungan dapat tetap terjaga kebersihannya dan masyarakat merasa lebih terlibat dalam menjaga lingkungan hidup
4. Selain itu, dengan aplikasi ini, diharapkan pekerjaan petugas KSM menjadi lebih efisien dalam mengelola penjemputan sampah di Desa Kelabat.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Struktur penulisan laporan ini disusun penulis menjadi lima bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu membahas tentang Latar Belakang masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab dua melampirkan teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam skripsi. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan masalah penelitian. Dan bab dua melampirkan penelitian terdahulu yang menjadi referensi dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab tiga membahas tentang pengembangan model yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat membahas Latar Belakang Instansi, Struktur Organisasi, Jabaran Tugas dan Wewenang anggota, Analisis masalah sistem yang berjalan, Analisis kebutuhan sistem usulan, Analisis sistem (perancangan digambarkan dengan UML), Perancangan sistem (Rancangan layar aplikasi), hasil (implementasi aplikasi digambarkan dengan rekam layar aplikasi), dan pengujian (Pengujian *black box*).

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan penulis agar hasil skripsi ini jadi lebih baik dan bermanfaat di masa yang akan datang