

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memicu perubahan dalam cara individu bertransaksi dan menggunakan berbagai layanan secara online. Di sisi lain, permintaan masyarakat untuk furnitur semakin meningkat seiring dengan pertumbuhan sektor perumahan, apartemen, dan bisnis komersial. Situasi ini mengakibatkan banyak furnitur yang seharusnya masih bermanfaat tidak digunakan lagi karena perubahan kebutuhan, tren desain, atau pindahnya tempat tinggal. Namun, furnitur bekas yang masih memiliki kegunaan dapat dijadikan peluang melalui jual beli atau perbaikan yang dapat memberikan nilai ekonomi yang lebih tinggi. Bersamaan dengan meningkatnya kesadaran masyarakat mengenai konsep ekonomi sirkular dan konsumsi berkelanjutan, kesempatan untuk mengembangkan *platform* digital yang mendukung penggunaan furnitur bekas semakin terbuka lebar. [1] [2] [3]

Meskipun kesempatan tersebut cukup menjanjikan, hingga kini masih sedikit *platform* digital yang secara khusus menggabungkan layanan jual beli furnitur bekas dengan layanan reparasi dalam satu aplikasi. Kebanyakan *marketplace* hanya berkonsentrasi pada transaksi jual beli, sementara layanan reparasi tetap dilakukan secara terpisah, sehingga menyulitkan pengguna untuk menemukan penyedia jasa yang dapat dipercaya. Selain itu, cara mencari pembeli, penjual, dan penyedia jasa reparasi masih dilakukan melalui berbagai *platform* yang berbeda, menjadikannya tidak efisien. Hal ini mengakibatkan furnitur yang sebenarnya masih layak dipakai sering kali tidak dimanfaatkan dengan baik dan kehilangan nilai ekonominya. [3] [4] [5]

Mengacu pada berbagai permasalahan tersebut, diperlukan sebuah *platform* digital yang mampu mengintegrasikan seluruh kebutuhan pengguna dalam satu aplikasi yang praktis, aman, dan mudah digunakan. Startup *EzyCycle* hadir sebagai solusi melalui tiga layanan utama, yaitu marketplace furnitur bekas yang mempertemukan penjual dan pembeli secara mudah dan aman, layanan renovasi dan perbaikan furnitur yang menghubungkan pengguna dengan penyedia jasa profesional untuk memperpanjang masa pakai serta meningkatkan nilai furnitur, dan layanan pengambilan serta pengantaran furnitur yang memudahkan proses transaksi maupun perbaikan tanpa mengharuskan pengguna mengangkut furnitur secara mandiri. Melalui integrasi ketiga layanan tersebut, *EzyCycle* tidak hanya menjadi platform

jual beli furnitur bekas, tetapi juga mendukung konsep ekonomi sirkular dengan mendorong penggunaan kembali, perbaikan, dan daur ulang furnitur yang masih layak pakai sehingga dapat mengurangi limbah, meningkatkan nilai ekonomi furnitur bekas, serta memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengelola furnitur secara berkelanjutan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk mengangkat "**Perencanaan Bisnis Startup Layanan Pengelolaan Furnitur Bekas Berbasis Mobile EzyCycle**" sebagai topik tugas akhir dengan harapan dapat menghasilkan model bisnis startup yang inovatif, berkelanjutan, dan mampu menjawab permasalahan pengelolaan furnitur bekas di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas, ada beberapa masalah mendasar yang membuat penulis memunculkan ide bagi penulis untuk mengembangkan baru ini, masalah masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Banyak furnitur bekas yang masih bisa dipakai akhirnya jadi sampah, sehingga muncul kebutuhan akan cara mengelola yang lebih efisien dan ramah lingkungan.
2. Karena belum ada *platform* yang terpusat dan mudah digunakan untuk menjual, membeli, serta memperbaiki Furnitur bekas, muncul ide aplikasi layanan berbasis *mobile* yang mencakup aspek aspek tersebut.
3. Sulitnya menghubungkan pemilik furnitur bekas dengan pihak yang membutuhkan atau penyedia jasa reparasi secara cepat dan terintegrasi.

1.3 Tujuan

Tujuan utama dikembangkannya ide startup “EzyCycle” adalah untuk menjawab berbagai permasalahan terkait pengelolaan furnitur bekas yang selama ini kurang efisien dan sering berakhir menjadi limbah yang mencemari lingkungan. Melalui platform berbasis *mobile*, EzyCycle diharapkan mampu memudahkan masyarakat dalam mengelola, menjual, membeli, maupun memperbaiki Furnitur bekas secara praktis dan terorganisasi. Selain meningkatkan nilai ekonomi Furnitur yang masih layak pakai, startup ini juga bertujuan menumbuhkan kesadaran masyarakat untuk menerapkan prinsip *reuse* dan *recycle*, sehingga dapat mengurangi *volume* sampah Furnitur dan mendukung upaya keberlanjutan lingkungan secara lebih efektif dan berkelanjutan.

1.4 Manfaat

Penelitian dan pengembangan startup *EzyCycle* diharapkan memberikan manfaat bagi masyarakat, lingkungan, dan pengetahuan. Manfaatnya antara lain memudahkan pengelolaan Furnitur bekas, mengurangi limbah dengan cara mengulang dan mendaur ulang, serta meningkatkan nilai ekonomi Furnitur bekas yang mendukung pola hidup berkelanjutan.

1. Memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengelola, menjual, dan memperbaiki Furnitur bekas melalui layanan digital yang praktis.
2. Membantu mengurangi limbah Furnitur dengan menerapkan prinsip penggunaan ulang dan daur ulang.
3. Meningkatkan nilai ekonomi dari Furnitur bekas serta mendorong terbentuknya gaya hidup berkelanjutan di tengah masyarakat.
4. Meningkatkan nilai ekonomi Furnitur bekas sekaligus mendorong gaya hidup berkelanjutan di tengah masyarakat.
5. Membantu usaha Reparasi Furnitur bekas agar tetap berjalan.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini mencakup pengembangan konsep startup *EzyCycle* sebagai layanan berbasis *mobile* yang memberikan solusi dalam mengelola furnitur bekas. Penelitian ini berfokus pada perencanaan fitur utama yang akan ditawarkan oleh aplikasi tersebut, seperti:

1. Layanan Perbaikan Furnitur usang dimana Furnitur pengguna dapat direparasi kembali:
 - a. Layanan konsultasi untuk menentukan konsep reparasi yang terbaik.
 - b. Pemantauan Progres memberikan informasi secara langsung mengenai status reparasi furnitur.
2. Fitur *Market Place*, dimana Pengguna dapat membeli Furnitur bekas atau Furnitur Bekas yang sudah direparasi ataupun yang belum direparasi.
3. Layanan penjemputan dan pengantaran membantu pengguna dalam mempermudah proses jual, beli, reparasi, dan daur ulang Furnitur langsung dari rumah.
4. Fitur Bagi *User*:
 - a. Penyedia jasa reparasi:
 - i. Menerima daftar Furnitur yang masuk
 - ii. Melakukan reparasi sesuai permintaan
 - iii. Mengunggah progres reparasi.

- iv. Memastikan kesesuaian kualitas sebelum publikasi.
- b. *Admin Platform*:
 - i. Mengelola data barang, transaksi dan pengguna
 - ii. Memproses keluhan dan memastikan kelancaran layanan
 - iii. Mengatur logistik penjemputan dan pengantaran.
- c. *Customer*:
 - i. Mencari Furnitur yang cocok dengan kebutuhan dan selera.
 - ii. Membandingkan harga, kondisi barang, serta pilihan opsi reparasi.
 - iii. Melakukan pembelian dengan aman melalui platform yang tersedia.
 - iv. Mengatur jadwal pengiriman dan tanggapan tentang layanan.
 - v. Payment Gateway memudahkan pembayaran bagi customer.
- d. Penjual barang bekas
 - i. Mengajukan barang yang ingin dijual beserta foto dan kondisinya.
 - ii. Mendapatkan perkiraan harga sebelum pengiriman.
 - iii. Memilih apakah barang langsung dijual atau diperbaiki dahulu.
 - iv. Melacak perkembangan penjualan hingga barang terjual.