

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *startup* di Indonesia menempati posisi ke-6 sebagai negara dengan jumlah *startup* terbanyak di dunia [1]. Salah satu peluang inovasi tersebut terletak pada mengatasi permasalahan dalam mengelola perlengkapan bayi yang sudah tidak terpakai. Permasalahan ini berawal dari karakteristik pertumbuhan bayi khususnya pada usia bayi dan balita berlangsung dengan cepat sehingga menyebabkan perubahan kebutuhan pakaian dalam waktu yang singkat [2]. Pada minggu awal kehidupan, bayi mengalami pertumbuhan fisik paling cepat dalam 12 bulan pertama dan penambahan berat badan. Ini berimplikasi langsung pada masa pakai pakaian bayi yang kecil [3]. Hal ini ditandai dengan keberhasilan menyusui dan kondisi fisiologi yang stabil berperan penting dalam mendukung proses pertumbuhan [4]. Kondisi tersebut akan membuat orang tua membeli berbagai jenis pakaian yang pada akhirnya akan digunakan dalam waktu yang singkat. Akibatnya, banyak pakaian bayi yang seharusnya layak pakai menjadi tidak termanfaatkan dengan baik dan akhirnya akan menumpuk [5]. Pakaian bayi yang tidak terpakai termasuk kedalam pakaian layak pakai yang tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya. Sementara itu, di sisi lain terdapat beberapa keluarga yang sangat membutuhkan pakaian bayi yang masih layak dipakai. Pakaian bayi memiliki masa penggunaan yang sangat singkat karena pertumbuhan bayi yang cepat. Di Indonesia, limbah tekstil menjadi isu penting berdasarkan data dari Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, pada tahun 2021 tekstil menyumbang sekitar 2,3 juta limbah [6]. Situasi ini mencerminkan adanya permasalahan dalam pengelolaan pakaian bayi layak pakai yang belum optimal, baik dari segi ekonomi maupun lingkungan.

Dari sudut pandang lingkungan, Terdapat 2,55% limbah tekstil nasional berasal dari industri *fashion*, di mana pakaian bayi dengan masa pakai yang singkat [6]. Hal ini akan menyebabkan proses pembusukan dalam kondisi *anaerob* (tanpa oksigen) yang tidak normal. Sementara itu, pakaian yang berbahan sintetis seperti *poliester* dan *nylon* justru lebih berbahaya karena terbuat dari plastik dan membutuhkan waktu yang sangat lama untuk terurai. Selain itu, pakaian berbahan alami maupun sintetis umumnya melalui tahap pemutihan pewarnaan dan percetakan yang menggunakan bahan kimia dan pada akhirnya akan mencemari tanah dan air ketika pakaian tersebut dibuang ke TPA [7].

Selain itu, saluran untuk mendistribusikan kembali perlengkapan bayi ini masih terbatas dan tidak efisien. Proses berbagi perlengkapan bayi yang sudah tidak terpakai masih sulit dilakukan karena umumnya mengharuskan pertemuan langsung dengan calon pengguna. Ketergantungan pada *platform* jual beli umum yang menggunakan sistem *cash on delivery* atau grup komunitas yang jangkauannya terbatas, dinilai kurang efisien dan memakan waktu.

Saat ini, belum banyak aplikasi mengenai berbagi perlengkapan bayi yang secara khusus dirancang untuk mengatasi masalah ini dengan pendekatan yang memotivasi pengguna melalui sistem insentif. Sebagai langkah yang inovatif dalam menghadapi permasalahan tersebut, “Tata” dikembangkan dengan menggabungkan teknologi *digital* dan pendekatan komunitas untuk membangun ekosistem yang memudahkan orang tua dalam menciptakan era yang praktis dan berkelanjutan. “Tata” merupakan *platform digital* yang memungkinkan pengguna untuk berbagi perlengkapan bayi kepada pengguna lain. Setiap pengguna yang membagikan perlengkapan bayi lewat aplikasi ini akan mendapatkan *voucher* sebagai *reward*.

Dalam sistem konversi pada aplikasi “Tata”, setiap pengguna yang melakukan kegiatan berbagi akan memperoleh *voucher*. Dengan adanya *reward voucher* tersebut, pengguna akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbagi, sehingga dapat tercipta siklus ekonomi di mana barang-barang layak pakai tetap memiliki nilai guna. Pada akhirnya, “Tata” diharapkan dapat menjadi solusi *modern* yang menggabungkan manfaat sosial, ekonomi dan lingkungan dalam satu aplikasi *digital* yang memberikan keuntungan kepada semua.

Berdasarkan pembahasan di atas, penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Solusi yang ditawarkan berupa layanan digital yang memudahkan pengguna. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat **“Perencanaan Bisnis Startup Layanan Berbagi, Penjualan dan Pembelian Perlengkapan Bayi “Tata”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, beberapa permasalahan yang menjadi minat penulis untuk mengembangkan *startup* baru ini sebagai berikut :

1. Banyak orang tua memiliki perlengkapan bayi yang masih layak dipakai namun tidak dibutuhkan kembali, sehingga timbul penumpukan dan tidak digunakan secara optimal.

2. Perlengkapan bayi yang sudah tidak terpakai sulit untuk dibagikan atau dijual karena prosesnya masih harus bertemu langsung dengan calon pengguna, sehingga kurang efisien.
3. Terbatasnya aplikasi yang mampu mengonversi aktivitas berbagi perlengkapan bayi menjadi *voucher*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah memberikan solusi terhadap permasalahan pengelolaan perlengkapan bayi yang sudah tidak terpakai, mempermudah dalam melakukan aktivitas berbagi serta transaksi jual beli perlengkapan bayi secara digital, serta menyediakan layanan informasi dan konsultasi Kesehatan bayi melalui pembuatan perencanaan bisnis *startup* layanan berbagi, penjualan dan pembelian perlengkapan bayi “Tata”.

1.4 Manfaat

Manfaat penulisan tugas akhir ini menghasilkan rancangan aplikasi “Tata” sebagai panduan awal pengembangan *startup* yang menyediakan layanan berbagi, penjualan, pembelian, dan akses kesehatan. Secara praktis, aplikasi ini membantu pengguna mengelola barang bayi yang tidak terpakai, memudahkan transaksi tanpa tatap muka, memberikan *voucher* kepada *customer* yang berbagi dan poin kepada *customer* yang telah menyelesaikan transaksi pembelian untuk meningkatkan loyalitas serta menyediakan layanan informasi dan kesehatan bayi. Secara lingkungan, aplikasi ini mendukung upaya perpanjangan masa pakai (*reuse*) perlengkapan bayi yang masih layak, sehingga dapat membantu mengurangi volume limbah tekstil yang dihasilkan dari perlengkapan bayi yang seharusnya masih dapat dimanfaatkan kembali. Melalui optimalisasi siklus penggunaan barang, “Tata” turut mendukung penerapan prinsip ekonomi sirkular serta berkontribusi terhadap pengurangan dampak pencemaran lingkungan akibat pembuangan pakaian bayi yang belum melewati masa pakainya secara maksimal. Secara teoritis, penelitian ini menambah pengetahuan dalam pengembangan bisnis digital, khususnya terkait konsep sistem berbagi, jual beli, pengelolaan barang layak pakai, serta pengembangan informasi *online* bagi orang tua.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup disusun untuk menjaga agar tujuan penelitian tetap fokus pada tujuan penelitian, bukan menonjolkan keterbatasan waktu, tenaga, atau kemampuan peneliti. Tugas akhir ini akan menyusun perencanaan bisnis untuk *startup digital* yang bernama “Tata”.

Berikut ruang lingkup dari *startup* ini:

1. Fitur-fitur dalam aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi desain Figma.
2. “Tata” dirancang berbasis *mobile*.
3. Fokus utama perkembangan aplikasi ini adalah pada wilayah kota Medan dan Deli Serdang.
4. Dalam perencanaan bisnis *startup* “Tata”, terdapat 4 pengguna yaitu pengguna, dokter, toko dan admin.
5. Admin bertindak sebagai pengelola sistem yang memastikan kelancaran seluruh operasi. Admin dapat mengakses fitur sebagai berikut:
 - a. Menu *Home*.
 - b. Menu Data *Customer* yaitu:
 - i. Data *Customer*
 - ii. Data *Doctor*
 - iii. Data *Product*
 - iv. Data *Education*
 - v. Data *Approve*
 - c. Menu Transaksi
 - d. Menu *Revenue*
 - e. Menu *report* yaitu:
 - i. *Report Customer*
 - ii. *Report Delivery*
 - iii. *Report Penjualan*
 - f. Menu Akun
 - g. Menu *Log Out*
6. Pengguna dapat mengakses menu sebagai berikut:
 - a. Menu Beranda
 - b. Menu Kesehatan
 - c. Menu Berbagi
 - d. Menu Notifikasi
 - e. Menu Akun

7. Dokter dapat mengakses fitur sebagai berikut:

- a. Fitur Edit Profil
- b. Fitur Buat Jadwal Konsultasi
- c. Fitur Notifikasi Pasien
- d. Fitur Penghasilan Saya

8. Toko dapat mengakses fitur sebagai berikut:

- a. Fitur Edit Profil
- b. Fitur *Upload Product*
- c. Fitur *Upload* Berbagi
- d. Fitur Kunjungi
- e. Fitur Detail Pesanan
- f. Fitur Penghasilan Saya
- g. Fitur Belanja *Voucher*

