

Posisi dan Peran Mahasiswa

Joel Robert Justiawan

- Chief Technology Officer (CTO).
- Mengerjakan hal-hal teknis seperti alat-alat- teknologi, server, aplikasi, minigame, dan hal-hal lain berhubungan dengan komputerisasi.

Alfonsius Farel

- Founder.
- Mengemukakan Ide usaha & tujuan usaha, serta menjadi pimpinan jalannya usaha.

Muhamad Ryan Alamsyah

- Co-Founder & Designer.
- Mengemukakan ide usaha & tujuan usaha. Mendesain bagian-bagian seperti gambar, tipografi, dan sebagainya.

Anthony Tan

- Chief Marketing Officer (CMO).
- Mengatur jalannya penampilan dan reputasi perusahaan, periklanan, penjualan, pengenalan kepada pelanggan dan vendor, dan sebagainya.

Latar Belakang

Di awal kami mengembangkan Ourwear, kami melihat permasalahan dibidang fashion dimana kebanyakan masyarakat di kota-kota besar sangat konsumtif membeli pakaian mahal tetapi pakaian yang mereka beli tidak dapat menghasilkan keuntungan bagi mereka. Durasi pemakaian pakaian mereka juga bisa dibilang tidak terlalu sering. Ini terjadi karena mereka gengsi memakai pakaian sama terus menerus. Selain itu, terdapat masalah lain dimana banyak orang memiliki barang yang hanya dipakai sesekali seperti kamera, blazer, pakaian musim dingin, pakaian bayi.

Dikutip dari artikel

<https://lifestyle.kompas.com/read/2018/03/22/155001820/80-persen-konsumen-belanja-online-orang-muda-dan-wanita?page=all>.

Survei terbaru lembaga riset Snapcart di Januari 2018 mengungkapkan bahwa generasi millennial menjadi pembelanja terbanyak di bidang e-commerce yakni sebanyak 50 persen (25-34 tahun). Mayoritas konsumen belanja online berdasarkan gender adalah wanita dengan jumlah mencapai 65 persen. Jika digabung dengan generasi Z (15-24 tahun) maka jumlah pembelanja dari generasi muda mencapai sekitar 80 persen. "Jadi anak-anak muda usia 15-34 tahun mendominasi 80 persen daripada penggunaan e-commerce," papar Business Development Director Snapcart Asia Pasifik Felix Sugianto di Kantor Snapcart, Jakarta Selatan, Kamis (22/3).

Prilaku konsumtif yang berlebihan ini membuat kami melihat sebuah peluang yang tersedia. Kami berpikir untuk membuat sistem penyewaan barang dalam bentuk aplikasi mobile. Aplikasi Ourwear dapat membuat orang yang awalnya selalu membeli pakaian rilisan terbaru beralih ke meminjam pakaian baru agar tidak terlalu boros dan juga dapat mengganti pakaiannya menjadi pakaian model terbaru terus-terusan.

Kami juga menemukan masalah dalam hal pertukaran barang atau barter. Dibeberapa grup jual beli sepatu lokal, sering terjadi barter 'fiktif' dimana penukar barang mengirim barang sesuai perjanjian sedangkan penukar barang lain tidak mengirim barang yang akan ditukar sesuai perjanjian melainkan mengirim sampah atau sendal putus ke penukar barang. Penukar barang yang mendapat barang palsu pasti dirugikan dalam transaksi ini.

Ourwear menyediakan solusi berupa fitur barter didalam aplikasinya. Fitur ini memungkinkan penukar barang menukarkan barangnya sesuai ketentuan yang sudah disetujui sebelumnya dan pastinya keamanannya terjamin. Sebelum mengirimkan barang ke sesama penukar, kedua penukar barang terlebih dahulu mengirimkan barang ke kantor ourwear untuk dicek kelayakan dan originalitasnya. Setelah lolos tahap pengecekan, barangnya dapat dikirim ke alamat penukar.

Problem dari Industri

Dikutip dari artikel

<https://www.kompasiana.com/lismarni/5c882a9f6ddcae029c4cf862/ternyata-pakaian-ku-dan-kamu-perusak-lingkungan?page=all>

Hidup masyarakat global salah satunya gemar memakai fashion yang kekinian, hingga bagi mereka penampilan merupakan hal penting dalam hidup. *Fast fashion* adalah faktor utama yang mendorong industri fashion yang berfokus pada kecepatan dan biaya produksi rendah agar bisa menghadirkan koleksi baru yang terinspirasi oleh tampilan catwalk atau gaya selebriti.

Namun, tidak banyak yang mengetahui kehadiran *fast fashion* berdampak pada bumi, salah satunya penghasil polusi terbesar di dunia yang menyumbangkan 10% dari emisi karbon global yang merusak Bumi yang tidak kalah dengan gabungan industri pelayaran dan penerbangan.

Setiap tahun, lebih dari 80 juta pakaian diproduksi di seluruh dunia. Rata-rata konsumen membeli lebih banyak 60 persen tiap tahun dibanding pada tahun-tahun awal Abad 21.

Pakaian di masa sekarang lebih banyak yang berasal dari material sintesis, itu berarti bukan terbuat dari benang, di mana akan lebih murah memproduksi baju baru daripada mendaur ulang benangnya.

Sebuah kajian ilmiah baru-baru ini menyoroti efek mencengangkan industri fashion modern terhadap lingkungan. Kajian ilmiah ini menyebutkan ada 6 hal dari industri fashion modern terhadap lingkungan, diantaranya :

1. Lebih dari separuh "trend fashion" yang gagap gempita saat ini sudah tak berlaku lagi tahun depan. Ini berarti yang lama hanya menambahkan Panjang gantungan pakaian di lemari karena jarang dipakai lagi.
2. Industri fashion menyumbang 1.26 miliar ton emisi karbon setiap tahunnya. Jumlah itu lebih besar daripada gabungan emisi karbon yang dihasilkan

industry penerbangan internasional dan industry pengiriman barang melalui kapal-kapal besar.

3. Tak sampai 1 persen bahan baku industry pakaian yang bisa didaur ulang.
4. Satu truk besar penuh pakaian bekas dibuang setiap detik.
5. Setengah juta ton mikro fiber plastic ditumpahkan saat dicuci. Parahnya, mikro fiber plastic ini akan berakhir di lautan dan kemudian menjadi bagian dari rantai makan
6. Rata-rata pengguna baju yang dipakai berkali-kali turun 36 persen

Kondisi Bisnis Global Industri

Dikutip dari artikel www.forbes.com

Di masa lalu, produksi pakaian berdasarkan pada 4 musim di Eropa dan Amerika yaitu, musim semi, musim panas, musim gugur dan musim dingin. Produksi pakaian berdasarkan pada musim tertentu ini terhenti dikarenakan produsen pakaian harus memproduksi pakaian yang sesuai dengan tren. Menurut Investopedia, tidak jarang bagi produsen pakaian untuk memperkenalkan produk baru beberapa kali dalam satu minggu untuk tetap mengikuti tren.

Awalnya, produksi massal ini mungkin tampak seperti hal yang baik, tetapi saya percaya ini menyebabkan lebih banyak masalah daripada solusi. Sangat penting bagi perusahaan dan startup yang sudah ada untuk menyadari dampak negatif yang disebabkan oleh over-produksi fast fashion karena dapat dan akan berdampak pada bisnis fashion Anda.

Berikut adalah 3 keburukan yang terjadi akibat fast fashion :

1. Gaji para pekerja yang rendah dan kondisi mengerikan mereka.

Menurut penelitian oleh Global Labour Justice, pekerja garmen perempuan di pabrik-pabrik pemasok H&M dan Gap di Asia telah menghadapi eksploitasi dan penganiayaan yang meliputi pelecehan, kondisi kerja yang buruk, upah rendah dan kerja lembur paksa.

2. Polusi Polyester.

Dikutip dalam sebuah artikel di The Guardian, salah satu alasan untuk memikirkan kembali cara kita memproduksi berkaitan dengan dampak pada sungai, danau, dan lautan kita. Menurut artikel itu, serat mikro dari kain sintetis dilepaskan ke saluran air kita - dan, dari sana, ke sungai, danau, dan lautan kita - setiap kali mereka dicuci di mesin cuci domestik. Ukuran kecil dari serat mikro berarti mereka mudah dikonsumsi oleh ikan dan satwa liar lainnya.

3. Lebih banyak pakaian yang diproduksi sama dengan lebih banyak sampah. Kenyataannya adalah bahwa orang tidak menyimpan pakaian mereka selama mereka memakainya, dan tingkat produksi untuk mengikuti telah menghasilkan (literal) ton kelebihan persediaan dan limbah.

Jadi, solusi dari fast fashion yang menyebabkan 3 masalah diatas adalah dengan mengganti 'membeli' menjadi 'meminjam' dan 'bertukar'. Dengan meminjam dan bertukar pakaian, kita bisa memastikan produksi yang berlebihan ini bisa berkurang secara perlahan.