**BAB I**

**Pendahuluan**

* 1. Latar Belakang

Sampah didefinisikan sebagai material yang berupa padatan atau cairan yang tidak memiliki kegunaan (useless) bagi pemiliknya dan tidak memiliki harga jual (valueless) di pasar(Waste Management Act). Sampah saat ini merupakan permasalahan klasik yang menyebabkan berbagai dampak pada semua aspek kehidupan manusia khususnya dalam aspek lingkungan dan kesehatan. Berdasarkan data yang didapat dari Kementrian Lingkungan Hidup tahun 2010, jumlah produksi sampah di Indonesia mencapai 200 ribu ton sehari, dimana daerah perkotaan menyumbang sampah paling banyak.

Berdasarkan data tersebut, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa apabila sampah – sampah tersebut tidak ditangani secara cepat dan tepat, maka berdasarkan perhitungan statistik, pada tahun 2020, produksi sampah tersebut akan memiliki koefisien peningkatan sebanyak 5 x dari sebelumnya, dimana hampir 1 juta ton tumpukan sampah akan dihasilkan per hari. Tentunya hal ini akan menimbulkan dampak negatif bagi lingkungan dan kesehatan yang pada akhirnya berimbas pada hambatan dalam mencapai MDGs ( Millennium Development Goals).

Permasalahan ini sebenarnya dapat diselesaikan dengan metode pengolahan sampah atau recycling dimana pengolahan sampah melalui recycling ini bertujuan agar sampah – sampah tersebut dimanfaatkan untuk hal – hal lainnya. Kesadaran akan metode recycling ini sebenarnya telah disadari oleh Pemerintah selaku pemangku kebijakan. Hal ini dapat dilihat dari adanya Undang – Undang No.18 Tahun 2008. Di dalamnya termaktub bahwa pengolahan sampah tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah semata namun juga masyarakat dan pelaku usaha yang menghasilkan sampah itu sendiri. Dan juga sebagai tambahan, pemerintah melalui Undang – Undang tersebut memberi pelimpahan wewenang yang cukup besar bagi pemerintah daerah untuk menentukan mekanisme terbaik dalam mengelola sampah. Namun kenyataan yang ada adalah sulitnya lahan TPA, terbatasnya armada pengangkut, kesadaran masyarakat yang masih minim, serta SDM yang masih terbatas untuk melakukan pengelolaan sampah. Selain itu, paradigma di masyarakat yang menganggap bahwa daur ulang sampah hanya berkutat pada sampah – sampah anorganik, yang paling popular dalam hal ini adalah sampah plastic sedangkan sampah lainnya tidak perlu di daur ulang. Di Indonesia juga, telah dibentuk suatu program yang dikenal sebagai Bank Sampah. Bank Sampah dibentuk dengan tujuan membina kesadaran masyarakat terkait konsep 3R (Reduce, Reuse dan Recycle). (KLHI, 2012). Namun, hambatan yang terjadi adalah, Bank Sampah ini sifatnya berupa cluster, sehingga tidak seluruh penghasil sampah tercakupi dan hanya tersedia di wilayah – wilayah tertentu.

Berdasarkan permasalahan dan tidak efektifnya solusi dari sampah – sampah yang ada di Indonesia, tergagaslah ide untuk melakukan pembuatan sistem informasi dan bisnis terintegrasi untuk membangun kembali impian Indonesia bersih demi terwujudnya MDGs (Millennium Development Goals). Sistem Informasi dan Bisnis Terintegrasi ini bernama Go Pungut. Go Pungut ini diharapkan mampu menjawab permasalahan klasik dari pengelolaan sampah. Objek yang akan dikelola oleh Go Pungut adalah dititik beratkan pada perwujudan usaha yang berkaitan dengan pengelolaan sampah untuk tujuan komersial dan portal informasi yang menciptakan situasi seperti pasar dimana ada penjual sampah daur ulang, pembeli sampah daur ulang dan kurir atau perantara. Sebagaimana dikutip dari ilmu ekonomi klasik, manusia cenderung untuk tertarik pada konsep uang dan keuntungan. Oleh karena itu, Go Pungut dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan sampah di Indonesia serta menumbuhkan semangat kewirausahaan dan kemandirian masyarakat Indonesia.

* 1. Rumusan Masalah

Bagaimana rancang bangun Go Pungut untuk penghasil sampah, pembeli sampah dan perantara (kurir) dalam kaitannya untuk menyelesaikan permasalahan sampah di Indonesia ?

* 1. Tujuan Program

Untuk membuat rancang bangun Sistem Informasi dan Bisnis Terintegrasi (Go Pungut)

* 1. Luaran yang diharapkan

1. Prototype Sistem Informasi dan Bisnis Terintegrasi (Go Pungut)
2. Trash Market bagi para produsen sampah, konsumen sampah dan perantara (kurir)
3. Start Up dalam bidang E-Commerce
   1. Kegunaan Program
4. Mahasiswa

Merupakan suatu pengembangan dan pembelajaran dalam desain sistem serta pemanfaatan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan sampah dan aspek restructuring paradigma kewirausahaan masyarakat dan juga sebagai perwujudan dari pengabdian insan akademis kepada masyarakat sebagaimana yang termuat dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi.

1. Bagi Masyarakat

Membantu masyarakat untuk mendapatkan sumber penghasilan lain dan mempermudah produsen atau pelaku bisnis dalam memenuhi kebutuhan logistic. Serta pemberdayaan jiwa kewirausahaan dalam membangun kembali Tri Sakti Tavip bangsa Indonesia.

1. Bagi Pemerintah

Membantu pemerintah dalam menjalankan amanat yang termuat dalam pembukaan UUD 1945, yaitu terwujudnya masyarakat Indonesia yang adil, makmur dan sejahtera. Dan optimisasi UU. No. 18 tahun 2008 terkait pengolahan sampah. Serta pembukaan lapangan pekerjaan alternatif yang tidak hanya berasal dari sektor pemerintahan saja.