

## Pemanfaatan Aplikasi Multifungsi Sebagai Perantara dalam Penanganan Limbah dalam Rangka *Responsible Consumption and Production*

Joycelin<sup>1</sup>, Alex<sup>2</sup>, Angelina Julia Renaldi<sup>3</sup>, Catherine<sup>4</sup>, Jesslyn<sup>5</sup>, Erilia Kesumahati<sup>6</sup>

Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Manajemen, Universitas Internasional Batam

Email: 2141003.joycelin@uib.edu, 2141110.alex@uib.edu, 2141290.angelina@uib.edu,

2142025.catherine@uib.edu, 2141292.jesslyn@uib.edu, erilia.kesumahati@uib.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel :

Diterima : tanggal artikel diterima

Disetujui : tanggal artikel disetujui

DOI: 10.37253/madani.v2i2.7710

---

#### Kata Kunci :

Aplikasi Penanganan Limbah,  
*Social Entrepreneurship*,  
*Responsible Consumption and Production*

---

### ABSTRAK

Kegiatan konsumsi dan produksi tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari manusia sehingga tidak dipungkiri bahwa dari kegiatan-kegiatan tersebut dihasilkan dampak yang tidak diinginkan di mana berpotensi merugikan lingkungan sekitarnya seperti limbah. Maka dari itu, diperlukan upaya maupun penanganan yang berpotensi untuk mewujudkan penanganan *responsible consumption and production*. Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisa permasalahan sosial saat ini dan menanggulangnya dengan perencanaan program layanan pengabdian masyarakat melalui kewirausahaan. Metode penelitian yang digunakan dalam menganalisa artikel ini ialah metode kuantitatif dan kualitatif, dimana mencakup observasi secara langsung maupun melalui sosial media terhadap permasalahan yang sedang dihadapi oleh masyarakat dan menganalisa hasil kuesioner survei atas program yang telah Dirancang dalam bentuk *google form*. Proses pelaksanaan kegiatan dimulai dari mengevaluasi lingkungan sekitar dan hasil evaluasinya akan dimanfaatkan untuk merencanakan kegiatan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Setelah itu, mempersiapkan kegiatan dengan mencari mitra dan membuat *prototype* aplikasi yang akan mulai dijalankan kegiatannya. Terakhir, mengumpulkan penilaian dan tanggapan dari pengguna mengenai aplikasi rancangan kami. Hasil akhir dari rancangan aplikasi ini ialah menjadi aplikasi perantara dalam mewujudkan penanganan *responsible consumption and production* melalui fitur-fitur yang disediakan seperti fitur edukasi, fitur penyaluran, dan fitur lainnya yang mendukung kegiatan pengolahan limbah kembali. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih bersih dan bebas dari pencemaran limbah dengan upaya dalam meminimalisir dan pemanfaatan kembali limbah melalui fitur aplikasi yang disediakan.

---

### ARTICLE INFO

#### Article History :

Received: date of received article

---

### ABSTRACT

*Consumption and production activities are inseparable from human daily life, so it cannot be denied that these activities*

Accepted: date of accepted article  
DOI: 10.37253/madani.v2i2.7710

**Keywords:**

Waste Handling Application,  
Social Entrepreneurship,  
Responsible Consumption and  
Production

*produce unwanted impacts which have the potential to harm the surrounding environment such as waste. Therefore, efforts and potential handling are needed to realize the handling of responsible consumption and production. This activity aims to analyze current social problems and overcome them by planning community service programs through entrepreneurship. The research method used in analyzing this article is a quantitative and qualitative method, which includes direct observation or through social media of the problems being faced by the community and analyzing the results of survey questionnaires on programs that have been designed in the form of Google form. The process of implementing activities starts from evaluating the surrounding environment and the results of the evaluation will be used to plan activities to overcome these problems. After that, prepare activities by looking for partners and making prototype applications that will start carrying out activities. Finally, collect ratings and feedback from users regarding our designed applications. The end result of this application design is to become an intermediary application in realizing responsible consumption and production handling through the features provided such as educational features, channeling features, and other features that support waste reprocessing activities. With this application, it is hoped that it can create a cleaner environment and free from waste pollution with efforts to minimize and reuse waste through the application features provided.*

## 1. Pendahuluan

*Sustainable Development Goals* (SDGs) adalah pembangunan yang mendorong kemajuan dan kesejahteraan ekonomi negara, meningkatkan hubungan sosial, ramah lingkungan, dan yang membuat lingkungan menjadi baik. SDGs merupakan komitmen global dan nasional dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang meliputi 17 tujuan. Salah satu tujuan yang akan difokuskan pada kegiatan ini yakni terkait dengan poin ke-12 yaitu konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab. Komitmen ini merupakan bagian dari SDGs poin ke-12 yang berkaitan dengan produksi dan konsumsi yang bertanggung jawab seperti efisiensi penggunaan sumber daya alam, mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan, dan mengurangi dampak perubahan iklim.

Kegiatan konsumsi dan produksi tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari manusia sehingga tidak dipungkiri bahwa dari kegiatan-kegiatan tersebut dihasilkan dampak yang tidak diinginkan di mana berpotensi merugikan lingkungan sekitarnya seperti limbah. Hal tersebut juga tidak terlepas dari kurangnya kesadaran dan tanggung jawab manusia sebagai kunci utama dalam penanganan *responsible consumption and production* yang dapat dibuktikan dengan Data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan pada Februari 2019 yang lalu di mana data tersebut menunjukkan Indonesia menghasilkan 64 juta ton timbunan sampah setiap tahunnya. Dari jumlah tersebut, sekitar

60% diangkut dan ditimbun ke tempat pembuangan akhir (TPA), 10% didaur ulang, dan 30% sisanya tidak terkelola dan mencemari lingkungan.

Salah satu contoh dari permasalahan yang dialami di sekitar kita yaitu masih terdapat banyak limbah sampah seperti plastik, bekas botol minuman, keranjang buah, dan kursi. Limbah tersebut dapat ditemukan pada aliran air drainase. Sesungguhnya, limbah ataupun sisa yang diperoleh dari kegiatan produksi, aktivitas serta konsumsi dapat diolah menjadi hal yang lebih bermanfaat. Upaya ini dapat meminimalisir dampak buruk yang akan dihasilkan. Tetapi sangat disayangkan bahwa masyarakat umum sebenarnya mengetahui bahwa terdapat upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut tetapi mereka tidak merealisasikannya melalui tindakan yang disebabkan oleh faktor tertentu seperti kesibukan, kurangnya kesadaran, cenderung merasa hal tersebut merepotkan, dan faktor lainnya. Jika permasalahan ini tidak segera ditangani, maka secara jangka panjang akan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap keseimbangan lingkungan dan kehidupan manusia baik dari segi kesejahteraan, sosial, hingga pada aspek-aspek lainnya. Dari rumusan permasalahan tersebut, maka diperlukannya sebuah ide bisnis yang inovatif dan memberikan profitabilitas yang juga berdampak terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar atau yang biasa dikenal sebagai *sociopreneur*.

Beberapa peneliti terdahulu mendefinisikan *social entrepreneurship* dari berbagai perspektif. Misalnya Lasprogata & Cotton (2003) menggambarkan *social entrepreneurship* sebagai suatu organisasi nirlaba, sementara itu Wallace (1999) memandang *social entrepreneurship* sebagai pembagian dari hasil pengelolaan keuntungan perusahaan yang akan disalurkan kepada organisasi nirlaba. Kemudian Mair & Marti (2006) mendefinisikan *social entrepreneurship* sebagai organisasi yang terlibat dalam kegiatan bisnis untuk mencapai tujuan sosial yang sudah dicanangkan sejak awal. Selanjutnya Certo & Miller (2008) mengartikulasikan bahwa *social entrepreneurship* berhubungan dengan individu dan entitas bisnis yang terlibat dalam kegiatan kewirausahaan khusus untuk tujuan sosial. *Social entrepreneurship* biasanya merujuk pada fenomena penerapan keahlian dan keterampilan dalam berbisnis sesuai dengan kebutuhan pasar pada sektor nonprofit seperti saat organisasi nirlaba mengembangkan pendekatan yang inovatif dalam hal mendapatkan penghasilan (Thompson, 2002).

Saat ini *social entrepreneurship* dipandang sebagai alat utama dalam memerangi kemiskinan, ketidaksetaraan, dan degradasi lingkungan. Menurut Tiwarni (2017) kewirausahaan terbukti menjadi cara yang ampuh untuk meningkatkan nilai ekonomi dan sekaligus sarana untuk memecahkan berbagai masalah sosial. Bidang ini berkembang pesat dan terus menarik minat para wirausahawan, investor, dan pembuat kebijakan yang berkomitmen untuk menciptakan perubahan sosial yang positif. *Social entrepreneurship* sangat sering dibicarakan di berbagai forum maupun di media, dan berbagai metode pendidikan terbukti semakin giat memberikan keterampilan tersebut kepada masyarakat luas saat ini. Namun, lahirnya seorang *entrepreneur* bukanlah hal yang mudah, apalagi di saat ketimpangan sosial sangat tinggi dan kontras serta kekayaan menjadi barang eksklusif, kehadiran *social entrepreneur* sangat dibutuhkan sebagai bagian dari solusi permasalahan sosial masyarakat. Pendekatan kewirausahaan sosial meningkatkan kapasitas yang mengarah pada penciptaan nilai sosial dan memfasilitasi pembangunan kapasitas sosial (Weaver, 2018). Oleh karena

itu, *social entrepreneur* telah memainkan peran yang sangat penting dalam pembangunan atau infrastruktur negara berkembang (Hamid, 2017).

*Self-efficacy entrepreneur* yang tinggi memercayai kemampuannya sendiri untuk mengerjakan tugas yang sulit, sehingga memiliki tekad dan kemauan yang lebih kuat untuk menjadi seorang *social entrepreneur* (Wijaya et al., 2021). Studi ini dapat memengaruhi mahasiswa dengan menonjolkan aspek psikologis yang dapat memicu minat mereka pada *social entrepreneur*. Sebagai masyarakat terpelajar, mahasiswa diharapkan peka terhadap isu-isu sosial sehingga dapat mewakili generasi milenial dalam memandang *social entrepreneur*. Selain itu, partisipasi dalam *social entrepreneur* relatif rendah dibandingkan dengan perusahaan komersial (Aure, 2019).

Dengan mengembangkan *social entrepreneurship* terhadap generasi muda di negara Indonesia, diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat. Tidak hanya sekedar unsur sosial, dengan berwirausaha tentunya juga harus mendapatkan keuntungan untuk keberlangsungan usaha tersebut. Ide yang kreatif dan inovasi terhadap sebuah usaha sangat dibutuhkan seiring perkembangan zaman. Pada zaman modern ini, sudah tidak asing lagi dengan teknologi baik itu gadget, tablet, ponsel, internet, dan sebagainya. Teknologi yang berkembang dengan pesat telah meluas dan menjangkau berbagai jenjang usia masyarakat.

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki tingkat pertumbuhan pengguna ponsel yang tinggi. Dengan demikian, tren dan peluang pasar dalam bidang aplikasi *mobile* tentu berkembang. Sejak pandemi yang terjadi pada tahun 2020 dan 2021 masyarakat dituntut dalam bertemu ataupun kontak secara tidak langsung sehingga masyarakat mulai mengetahui berbagai aplikasi yang memuat jasa ataupun penjualan yang dilakukan secara online (Aulia, 2022). Dari peluang-peluang tersebut, aplikasi yang diciptakan mudah diakses dan dapat digunakan di mana serta kapan saja selagi dalam jangkauan negara Indonesia. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang mempermudah pengguna untuk turut andil dalam pengolahan sisa limbah dengan praktis dan sederhana melalui pemanfaatan aplikasi. Dengan melihat peluang yang ada, maka dalam hal ini dilakukan pengembangan aplikasi perantara untuk mendukung terwujudnya penanganan *responsible consumption and production* yang diberi nama *Love Earth Plan* (LEP).

Aplikasi *Love Earth Plan* (LEP) akan dirancang menjadi aplikasi yang multifungsi dengan inovasi yang berbeda dengan aplikasi sejenis lainnya. Terdapat kelebihan dan keunikan yaitu aplikasi yang sejenis ini jarang ditemui, hal ini mampu menjadi peluang dalam mengembangkan aplikasi ini. Selain itu, aplikasi LEP juga menyediakan fitur edukasi dan fitur penyaluran sisa hasil produksi maupun konsumsi yang akan dimanfaatkan untuk diolah kembali, beserta fitur-fitur yang akan dikembangkan. Setelah melakukan perbandingan dengan produk saingan, ditemukan bahwa sebagian produk tersebut tidak menyajikan fitur edukasi dan cenderung berorientasi pada *profit* dibanding nilai sosial yang diciptakan.

Pada umumnya, aplikasi memungut biaya dari pengguna dan menerima berbagai macam iklan promosi untuk mendapatkan keuntungan, tetapi pada aplikasi LEP ini pengguna tidak perlu mengeluarkan biaya dalam menggunakannya kecuali pengguna tertarik dan ingin membeli produk atau berlangganan dari aplikasi tersebut. Dalam proses operasional sehari-hari, masyarakat dari kalangan kurang mampu akan diikuti sertakan sebagai mitra dari kegiatan bisnis ini, sehingga bisnis ini dapat menjadi sumber penghasilan bagi mereka yang membutuhkan.

## 2. Metode

Memperoleh data merupakan tujuan dari melakukan metode penelitian, dimana data tersebut dapat menjadi salah satu sumber yang dapat menunjang keberhasilan penelitian. Metode pengolahan dan analisis data yang digunakan dalam penanganan *responsible consumption and production* yaitu metode kualitatif dan kuantitatif di mana metode yang dilakukan untuk meneliti sebuah populasi dengan instrumen penelitian. Metode penelitian yang dilaksanakan dalam penanganan *responsible consumption and production* yaitu sebagai berikut.

### 1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek ataupun subjek yang memiliki kaitan dengan penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi yang sedang terjadi (Syafnidawaty, 2020). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, limbah merupakan masalah yang sedang terjadi di Indonesia. Melalui Sumartiningtyas (2020) terdapat 64 juta ton sampah, di mana 64 juta ton sampah tersebut 60% diangkut ke tempat pembuangan akhir (TPA), 10% dari limbah didaur ulang, dan 30% limbah sampah tidak diolah. Sehingga kapasitas limbah di Indonesia semakin menumpuk, selain itu kondisi lingkungan pada Batam adanya sampah plastik hingga kursi terhanyut dari sungai hingga laut.

### 2. Kuesioner

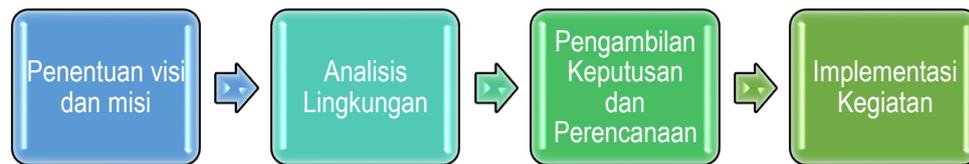
Kuesioner merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang dapat dilakukan secara langsung ataupun melalui *online* dengan memberikan kumpulan pertanyaan yang dapat dijawab oleh para responden (Siadari, 2018). Kuesioner ini diberikan dalam memperoleh informasi-informasi dari sudut pandang responden dan jawaban responden tersebut akan dijadikan sebagai bahan evaluasi dan kesimpulan yang akan digunakan. Pada sesi ini, dilakukan penyebaran *google form* melalui sosial media dengan hasil responden sebanyak 69 orang. Hasil dari kuesioner tersebut akan dimanfaatkan untuk analisa tes pasar terkait ide bisnis LEP (*Love Earth Plan*). Alasan dilakukannya penyebaran melalui sosial media secara terbuka karena sampel yang dibutuhkan dalam kegiatan ini yaitu masyarakat yang khususnya di Batam, sehingga responden yang dibutuhkan dapat sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan untuk analisa tes pasar.

## Proses Perencanaan

Proses perencanaan dan strategi yang dilaksanakan dalam kegiatan penanganan *responsible consumption and production* yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan visi, misi, dan tujuan terbentuknya organisasi. Tujuan utama dalam menjalankan kegiatan penanganan *responsible consumption and production* yaitu mengurangi limbah sampah di lingkungan sekitar.

2. Setelah terbentuknya tujuan yang jelas, maka dilakukan analisis lingkungan seperti ancaman yang akan terjadi jika permasalahan limbah dibiarkan. Analisis lingkungan merupakan salah satu poin penting untuk menindaklanjuti tindakan selanjutnya.
3. Setelah melakukan analisis, maka dilanjutkan dengan perencanaan serta pengambilan keputusan bagaimana untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sehingga akan dirancang ide yang akan dituangkan pada aplikasi serta fitur-fitur yang akan membantu masyarakat.
4. Selanjutnya jika perancangan dan aplikasi telah selesai maka hal tersebut harus dipratikkan dan dijalankan sesuai rencana.



Gambar 1. Proses Perancangan Ide Bisnis LEP (*Love Earth Plan*)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir dari rancangan ide bisnis kegiatan ini ialah aplikasi LEP (*Love Earth Plan*) yang merupakan aplikasi perantara dalam mewujudkan penanganan *responsible consumption and production* melalui fitur-fitur yang disediakan seperti fitur edukasi, fitur penyaluran, dan fitur lainnya yang mendukung kegiatan pengolahan limbah kembali. Pengembangan ide melalui aplikasi dilakukan karena memudahkan masyarakat untuk mengikuti penanganan dan pelestarian alam hanya dengan mengakses akun yang dibuat pada saat pendaftaran saja. Bentuk aplikasi akan didesain sesederhana mungkin melalui penyediaan fitur yang fungsional dan mudah diakses oleh pengguna agar pengguna dari berbagai jenjang usia dapat menggunakannya. Selain itu, aplikasi LEP akan dirancang dengan sifat ramah kuota (pemakaian aplikasi tidak menggunakan kuota yang banyak) sehingga hal ini dapat menjadi upaya meminimalisir biaya bagi pengguna aplikasi.

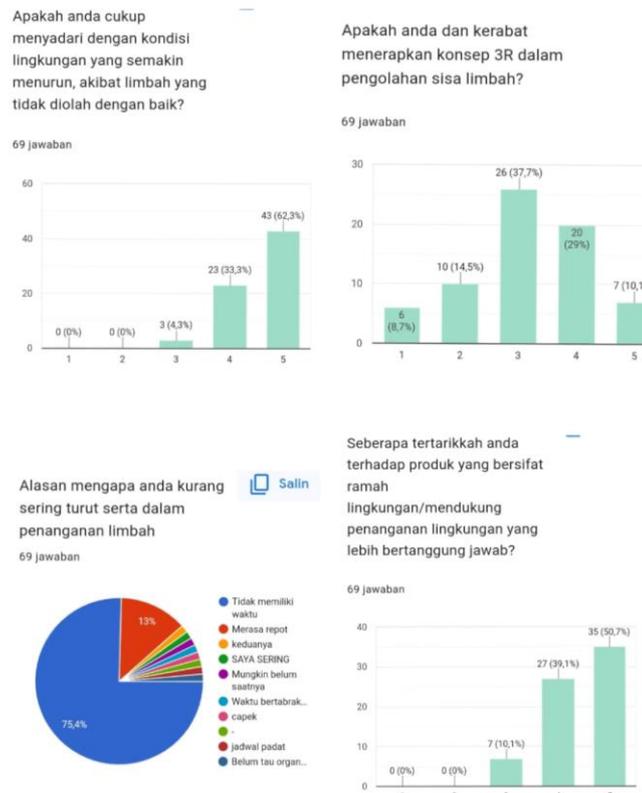
Hasil yang diperoleh melalui analisis permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dalam penanganan *responsible consumption and production* yaitu dengan adanya aplikasi *Love Earth Plan* (LEP), maka diharapkan akan membantu masyarakat dalam mengatasi masalah berupa rasa malas ataupun repot untuk melakukan pengelolaan limbah kembali karena mereka dapat dengan mudah memanfaatkan jasa dari aplikasi dengan praktis sebagai perantara dalam pengolahan limbah sekaligus memperoleh keuntungan dari aplikasi tersebut.

Pencapaian bisnis yang diharapkan ialah dengan adanya aplikasi LEP ini dapat menciptakan lingkungan yang lebih bersih dan bebas dari pencemaran limbah dengan upaya dalam meminimalisir dan pemanfaatan kembali limbah melalui fitur aplikasi yang disediakan. Proses penyaluran jasa pengumpulan dan pengolahan limbah juga diharapkan mampu memberikan dampak sosial, ekonomi, dan lingkungan terhadap mitra UMKM dan masyarakat sekitar seperti salah satunya penciptaan

lapangan kerja yang dapat membantu perekonomian masyarakat sekitar. Bisnis tersebut juga diharapkan dapat mendapatkan *profit* untuk meningkatkan fitur operasional dalam aplikasi sehingga membawa lebih banyak keuntungan kepada pengguna atau masyarakat umum.

Maka dari itu, diharapkan terciptanya perubahan sosial berupa timbulnya kesadaran dan dorongan dari masyarakat untuk turut peduli, berpartisipasi, dan berkontribusi terhadap lingkungan sekitar terutama dalam mewujudkan poin SDGs ke-12 yang menjadi landasan timbulnya ide bisnis ini yaitu *responsible consumption and production*. Ide bisnis ini diharapkan mampu menyadarkan dan menciptakan pemahaman dan perspektif dari masyarakat bahwa penanganan sisa hasil konsumsi dan produksi tidak serta merta hanya bisa dibuang saja, bahkan jika dapat dimanfaatkan dengan baik, sisa hasil konsumsi dan produksi tersebut mampu diolah menjadi sesuatu yang memiliki nilai manfaat lebih bahkan hingga nilai ekonomis.

Seiring proses pengembangan ide bisnis ini, ditemukan beberapa kompetitor dengan bidang yang sama, hanya saja mayoritas dari kompetitor tersebut tidak menyediakan fitur edukatif, maka dari itu diupayakan pengembangan fitur edukatif melalui aplikasi LEP (*Love Earth Plan*) karena selain dapat menjadi keunggulan kompetitif, fitur ini juga berpotensi untuk mendorong pengetahuan dan pemahaman masyarakat yang berpotensi menjadi tonggak penggerak terwujudnya aktivitas yang lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan.



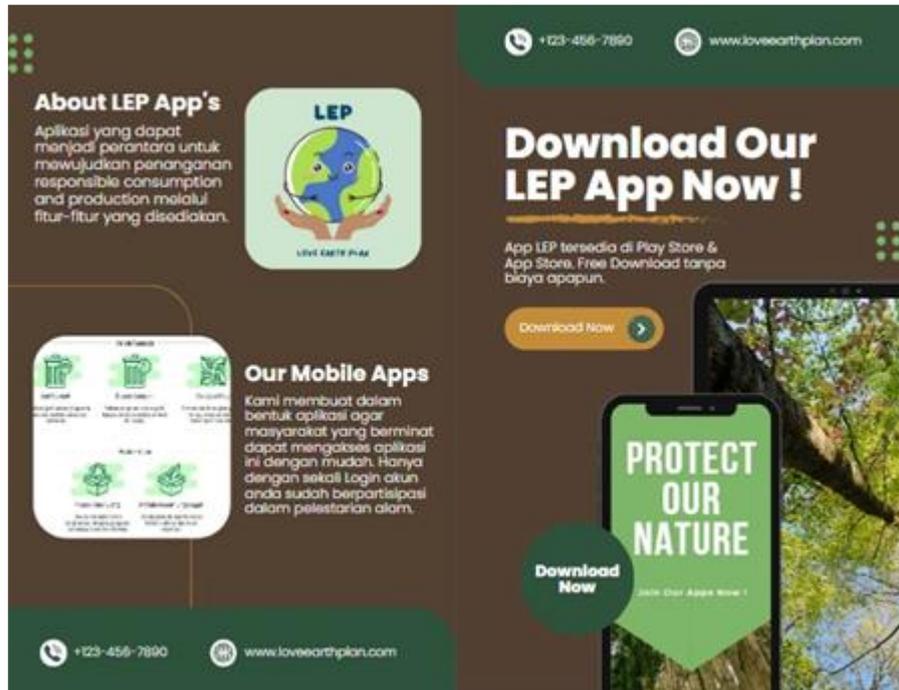
Gambar 2. Hasil Kuesioner dari Sebagian Pertanyaan terkait Ide Bisnis LEP (*Love Earth Plan*)

Dilakukan juga melakukan analisa data menggunakan kuesioner, melalui hasil yang didapatkan melalui kuesioner yang telah dibagikan kepada sejumlah responden, ditunjukkan bahwa mayoritas responden sadar akan kondisi lingkungan yang terus menurun dan sesungguhnya mereka memahami konsep penanganan limbah yang bertanggung jawab seperti daur ulang dan 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*). Mereka juga tertarik untuk turut serta dalam penanganan tersebut, hanya saja terdapat beberapa hambatan yang mayoritas dihadapi oleh para responden yakni keterbatasan waktu yang dimiliki karena aktivitas keseharian, merasa repot, serta alasan lainnya yang berhubungan. Maka dari itu ide bisnis ini diharapkan dapat hadir sebagai perantara dan solusi akan permasalahan penanganan sisa limbah dari aktivitas produksi dan konsumsi. Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner analisa tes pasar tersebut dapat disimpulkan bahwa ide bisnis LEP (*Love Earth Plan*) cukup menarik, berpotensi, dan memberikan dampak positif terhadap lingkungan sekitar menurut para responden, dari segi fitur yang disediakan juga cukup baik dan menarik. Terdapat beberapa saran dan masukan dari responden terkait pengembangan aplikasi LEP (*Love Earth Plan*). Dari segi harga, para responden menyarankan penetapan harga yang tergantung dari segi produk yang ditawarkan serta dapat dijangkau oleh semua kalangan. Terdapat beberapa saran dan masukan dari para responden seperti, LEP (*Love Earth Plan*) dapat menyebarkan kegiatan ini melalui sosial media, melakukan kolaborasi dengan praktisi peduli lingkungan di lapangan seperti "Pandawara Grup", menyajikan fitur yang mudah dipahami oleh semua kalangan, penyediaan fitur *customer service* untuk menampung opini pengguna, penyediaan fitur yang bersifat interaktif untuk meningkatkan ketertarikan, serta masukan dan saran lainnya.

LEP (*Love Earth Plan*) dapat menjadi perantara yang berpotensi dalam mewujudkan penanganan tersebut. Adapun tujuan sosial yang ingin dicapai oleh LEP (*Love Earth Plan*) melalui ide bisnis ini yaitu mendorong partisipasi serta kontribusi masyarakat terutama dalam hal peduli lingkungan, mendorong penciptaan lapangan kerja bagi mereka yang membutuhkan terutama kalangan TBL (*Triple Bottom Line*) untuk terlibat dalam proses bisnis, memperluas wawasan masyarakat luas maupun pengguna terkait penanganan limbah melalui fitur edukatif, mendorong penanganan sisa limbah yang lebih bertanggung jawab dan praktis, serta tujuan sosial lainnya yang ditujukan demi kepentingan dan kebaikan bersama.

Proses pendampingan pengabdian masyarakat melalui aplikasi LEP (*Love Earth Plan*) ini akan difokuskan terhadap UMKM, selaku salah satu rumah tangga yang menghasilkan limbah dengan skala yang cukup banyak sebagai mitra terutama dalam hal memasok limbah yang nantinya akan diolah oleh pihak LEP (*Love Earth Plan*). Pendampingan akan diwujudkan melalui proses sosialisasi ataupun pemaparan terkait pengenalan, operasional, dan aktivitas kerja sama yang akan direalisasikan disertai dengan proses pelatihan. Selanjutnya, proses pendampingan kepada masyarakat sekitar untuk mendorong keterlibatan dalam aksi ataupun aktivitas yang terkait, maka akan dilakukan juga pendampingan berupa pelatihan terhadap masyarakat tersebut. Pendampingan kepada para pengguna aplikasi LEP (*Love Earth Plan*) akan diwujudkan melalui penyediaan fitur edukatif disertai panduan melalui aplikasi terkait bagaimana penggunaan dan proses kinerja dari aplikasi LEP (*Love Earth Plan*). Selain proses pendampingan tersebut, penulis berupaya untuk melakukan sosialisasi secara luas terkait ide bisnis ini agar mayoritas masyarakat maupun pihak lainnya yang terlibat dapat lebih familiar dengan LEP (*Love Earth Plan*) dan terdorong untuk berpartisipasi dalam aktivitas terkaitnya.

Berikut ini merupakan poster yang menampilkan gambaran dari rancangan ide bisnis LEP (*Love Earth Plan*)



Gambar 3. Poster LEP (*Love Earth Plan*)

IMPLEMENTATION	VALUE	MARKET	
<p><b>Key Resources</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modal Kerja</li> <li>• Karyawan</li> <li>• HP/Laptop</li> <li>• Internet</li> </ul> <p>• Aplikasi dan <i>software</i> pendukung</p> <p>• Data</p>	<p><b>Social Innovation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solusi dalam mengatasi rasa repot dan tidak memiliki waktu dalam mengolah limbah melalui aplikasi</li> <li>• Menggandeng UMKM sebagai mitra</li> <li>• Menggandeng masyarakat kurang mampu untuk bekerja sama</li> </ul>	<p><b>Customer Relationships</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Target utama pasar aplikasi LEP ialah UMKM</li> <li>• Penggunaan aplikasi mudah dan sistemnya secara <i>online</i></li> <li>• Aplikasi LEP berperan sebagai perantara pengguna dalam penyaluran penanganan limbah yang bertanggungjawab serta sarana untuk mengembangkan wawasan yang berhubungan</li> <li>• Pengalaman dari penggunaan aplikasi sejenis di luar negeri cukup membantu UMKM dalam mengolah limbah</li> </ul>	
<p><b>Key Allies</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masyarakat sekitar terutama yang kurang mampu secara ekonomi</li> <li>• UMKM</li> <li>• Kolaborasi dengan Aplikasi Eksis</li> <li>• Mahasiswa Semester 3</li> </ul>	<p><b>Value Proposition</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bisnis yang berorientasi terhadap lingkungan dan mengandung nilai sosial</li> <li>• Produk yang berbasis dan mendukung upaya ramah lingkungan</li> <li>• Edukasi dan inovasi ide yang mendukung kemudahan bagi pengguna</li> <li>• Menggandeng UMKM/masyarakat sebagai mitra</li> </ul>	<p><b>Channel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi LEP diunduh melalui <i>app store</i> dan <i>play store</i></li> <li>• Promosi secara <i>online</i> melalui iklan sosial media dan <i>offline</i> dengan kunjungan langsung ke UMKM serta sosialisasi</li> </ul>	<p><b>Customer Benefits</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi LEP berperan sebagai wadah penyaluran dan pengolahan limbah</li> <li>• Limbah-limbah yang diolah dapat memiliki nilai lebih berupa manfaat maupun nilai ekonomis</li> <li>• Aplikasi LEP terdapat fitur edukasi</li> <li>• Mendapatkan poin yang dapat ditukarkan dengan produk tertentu</li> </ul>
FINANCES			
<p><b>Cost of Delivery</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Biaya Pembelian</li> <li>• Biaya Ongkos Angkut</li> <li>• Biaya Operasional</li> </ul>	<p><b>Community Reinvestment</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengurangan sampah</li> <li>• Membantu masyarakat yang kurang mampu</li> </ul>	<p><b>Revenue Streams</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjualan produk yang sudah diolah</li> <li>• Penjualan produk yang bersifat ramah lingkungan</li> <li>• Pendapatan dari pengunduhan aplikasi</li> </ul>	

Gambar 4. *Social Business Model Canvas* LEP (*Love Earth Plan*)

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan produksi dan konsumsi merupakan kegiatan sehari-hari manusia yang tidak dapat dihindar, kegiatan tersebut dapat menghasilkan limbah. Limbah yang semakin menumpuk dapat menyebabkan dampak buruk bagi lingkungan sekitar. Salah satu contoh dari permasalahan yang dialami di sekitar yaitu masih terdapat banyak limbah plastik, bekas botol minuman, keranjang buah, dan kursi. Limbah tersebut dapat ditemukan pada aliran air drainase dapat menyebabkan penyumbatan dan adanya risiko banjir. Sehingga terciptanya pengembangan ide pada aplikasi Love Earth Plan (LEP) yang mampu membantu dan mewujudkan *Sustainable Development Goals* (SDGs) pada poin penanganan konsumsi dan produksi. Dimana aplikasi LEP merupakan aplikasi multifungsi yang tersedia beberapa fitur mudah diakses oleh pengguna dan memiliki beberapa manfaat bagi pengguna serta masyarakat sekitar. Pencapaian yang diharapkan dalam terciptanya Love Earth Plan (LEP) yaitu masyarakat dapat menggunakan aplikasi LEP sebagai jasa penyaluran dan pengolahan limbah karena mampu mengurangi limbah sekitar menjadi lingkungan yang bebas atas pencemaran dan dapat menciptakan nilai sosial, ekonomi, lingkungan terhadap UMKM dan masyarakat. Semakin banyak pengguna yang menggunakan aplikasi dapat membantu perekonomian masyarakat seperti tersedianya lapangan kerja yang membutuhkan sumber daya manusia dari UMKM dan masyarakat dalam proses menjalankan usaha.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami tujukan kepada pihak-pihak yang telah membantu, mendukung, dan terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan artikel ini. Kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar karena dukungan dan masukan dari pihak yang terlibat. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- a. Ibu Erilia Kesumahati, S.Si., Apt., M.M. selaku dosen pembimbing mata kuliah *Venture Creation*;
- b. Para responden yang telah meluangkan waktunya mengisi kuesioner untuk keperluan bahan penelitian;
- c. Pihak-pihak lainnya yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung.

#### 6. Daftar Pustaka

- Aulia, A. (2022). *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Daya Tarik Masyarakat Belanja Online*. Kumparan. <https://kumparan.com/anisacica951/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-daya-tarikmasyarakat-belanja-online-1zOR92WgoeU>
- Aure, P. A. H., Dui, R. P., Jimenez, S. V., Daradar, D. D., Gutierrez, A. N. A., Blasa, A. C., & Sy-Changco, J. (2019). Understanding Social Entrepreneurial Intention through Social Cognitive Career Theory: A Partial Least Squares Structural Equation Modelling Approach. *Organization and Markets in Emerging Economies*, 10(1), 92-110.
- Certo, S. T., & Miller, T. (2008). Social Entrepreneurship: Key Issues and Concepts. *Business Horizons*, 51(4), 267-271.

- Hamid, Z., Hengchao, Z., & Mhd-Sharif, S. (2017). Economic Theories of Social Entrepreneurship. *International Journal of Accounting, Finance and Business*, 2(6), 110-122.
- Hasmawati, F. (2018). Ekonomi Kerakyatan Berbasis Potensi Lokal. *YONETIM: Jurnal Manajemen Dakwah*, 1(1), 62-76.
- Kannampuzha, M. J., & Kai, H. (2019). Organizational Social Entrepreneurship: Scale Development and Validation. *Social Enterprise Journal*, 15(3), 290-319.
- Lasprogata, G. A., & Cotten, M. N. (2003). Contemplating Enterprise: The Business and Legal Challenges of Social Entrepreneurship. *American Business Law Journal*, 41(1), 67-114.
- Mair, J., & Marti, I. (2006). Social Entrepreneurship Research: A Source of Explanation, Prediction, and Delight. *Journal of World Business*, 41(1), 36-44.
- Rahmawati, Murni, S., Suhardjanto, D., Iswanto, & Sawitri, D. (2017). *Green Entrepreneurship: Konsep dan Aplikasi di Desa Eduwisata Hijau Sukunan Yogyakarta*. Expert.
- Setyawati, I., Purnomo, A., Irawan, D. E., Tamyiz, M., & Sutiksno, D. U. (2018). A Visual Trend of Literature on Ecopreneurship Research Overviewed Within the Last Two Decades. *Journal of Entrepreneurship Education*, 21(4), 1-7.
- Siadari, C. (2018). *Pengertian Kuesioner Menurut Para Ahli*. Kumpulan Pengertian. <https://www.kumpulanpengertian.com/2018/07/pengertian-kuesioner-menurut-para-ahli.html>
- Sumartiningtyas, H. K. N. (2020). *Indonesia Hasilkan 64 Juta Ton Sampah, Bisakah Kapasitas Pengelolaan Tercapai Tahun 2025?*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/sains/read/2020/12/18/070200023/indonesia-hasilkan-64-juta-ton-sampah-bisakah-kapasitas-pengelolaan?page=all>
- Syafnidawaty. (2020). *Observasi*. Universitas Raharja. <https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/>
- Thompson, J. L. (2002). The World of the Social Entrepreneur. *International Journal of Public Sector Management*, 15(5), 412-431.
- Tiwari, P., Bhat, A. K., & Tikoria, J. (2017). The Role of Emotional Intelligence and Self-Efficacy on Social Entrepreneurial Attitudes and Social Entrepreneurial Intentions. *Journal of Social Entrepreneurship*, 8(2), 165-185.
- Wallace, S. L. (1999). Social Entrepreneurship: The Role of Social Purpose Enterprises in Facilitating Community Economic Development. *Journal of Developmental Entrepreneurship*, 4(2), 153-174.
- Weaver, R. L. (2018). Re-Conceptualizing Social Value: Applying the Capability Approach in Social Enterprise Research. *Journal of Social Entrepreneurship*, 9(2), 79-93.
- Wijaya, A., Ekadjaja, A., & Geovanny, C. (2021). Pengaruh Openness dan Entrepreneurial Self-Efficacy terhadap Entrepreneurial Intention Dimoderasi Entrepreneurship Education dan Gender. *ULTIMA Management: Jurnal Ilmu Manajemen*, 13(1), 62-73.