

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PLASTICPAY TERHADAP KEBIASAAN ORANG DALAM MENDAUR ULANG SAMPAH PLASTIK

Arihta Tarigan^{1*}, Edward Sutanto²

^{1,2} Program Studi Bisnis Digital, Universitas Bunda Mulia, Jakarta, Indonesia.

*Email koresponden : atarigan@bundamulia.ac.id

Diterima 18 Oktober 2023, Disetujui 24 April 2024

Abstrak

PlaticPay adalah aplikasi berbasis smartphone yang dirancang untuk memberikan insentif kepada pengguna yang mendaur ulang sampah plastik melalui sistem poin dan hadiah. Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode survei dan analisis data statistik untuk mengumpulkan data dari pengguna PlaticPay dan mengevaluasi sejauh mana pengaruh mereka dalam menggunakan aplikasi ini mempengaruhi kebiasaan mendaur ulang sampah plastik. Penelitian mendapatkan jumlah populasi responden sebanyak 101 masyarakat di daerah Jabodetabek. Data diolah menggunakan aplikasi SPSS, dan mendapatkan hasil bahwa fitur dan desain antarmuka pada aplikasi Plasticpay tidak berpengaruh terhadap kebiasaan orang mendaur ulang, tetapi jika dijalankan bersama-sama maka fitur dan desain antarmuka dapat mempengaruhi kebiasaan orang dalam mendaur ulang sampah plastik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi aplikasi dapat digunakan untuk mendorong tindakan positif terhadap lingkungan, seperti mendaur ulang sampah plastik, dan memberikan dasar bagi pengembangan strategi yang lebih efektif dalam mengatasi masalah limbah plastik pada masyarakat Indonesia.

Kata Kunci : Sampah Plastik, Daur Ulang, Kebiasaan Orang, Desain Antarmuka, Fitur Produk, Perangkat Lunak

Abstract

PlaticPay is a smartphone-based application designed to incentivize users who recycle plastic waste through a point and reward system. In this study, we used survey methods and statistical data analysis to collect data from PlaticPay users and the extent to which their impact in using this application influences their plastic waste recycling habits. The research obtained a total population of 101 respondents in the Jabodetabek area. The data was processed using the SPSS application, and the results showed that the features and interface design of the Plasticpay application had no effect on people's recycling habits, but if carried out together, the features and interface design could influence people's habits in recycling plastic waste. The results of this research are expected to provide a deeper understanding of how application technology can be used to encourage positive actions on the environment, such as recycling plastic waste, and provide the basis for more effective development strategies to address the problem of plastic waste in Indonesian society.

Keyword : PlasticWaste, Recycling, People Habits, InterfaceDesign, ProductFeature, Software

PENDAHULUAN

Kesehatan lingkungan sekitar kita merupakan hal yang sangat penting untuk dijaga, karena kita sangat bergantung pada kebersihan dari ekosistem kita. Namun, munculnya sampah plastik mampu membuat terjadinya pencemaran lingkungan dengan memperparah pemanasan global dan memicu perubahan iklim (Ardiyanto, 2021). Berdasarkan data World Bank pada tahun 2021, Indonesia menghasilkan sekitar 7,8 juta ton sampah plastic setiap tahunnya (worldbank.org,2021). Namun nyatanya, sampah plastik dengan jumlah 4,9 juta ton masih tidak dikelola dengan tepat misalnya tidak dikumpulkan, tidak dibuang di tempat pembuangan terbuka, atau bocor dari tempat pembuangan sampah yang tidak dikelola dengan baik. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), sampah plastik di Indonesia sudah mencapai 64 juta ton per tahun (worldbank.org,2021). Hal tersebut membuktikan bahwa masih banyak sekali sampah plastik yang tidak dikelola dengan benar yang mengakibatkan banyaknya sampah plastik yang tersebar di seluruh bagian Indonesia (Ardiyanto, 2021). Pada masa pandemi Covid-19, Indonesia mengalami penambahan kategori sampah rumah tangga dengan meningkatnya penggunaan botol hand sanitizer dan botol cairan disinfektan. Barang-barang tersebut termasuk kedalam kategori limbah medis yang berbahaya karena dapat menimbulkan mudahnya penyebaran virus Covid-19 (waste4change, 2020).

Karena penggunaan plastik yang dianggap praktis membuat konsumsi plastik pada

kehidupan sehari-hari kita terus meningkat. Tetapi, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, barang-barang yang terbuat dari plastik membutuhkan waktu selama 1000 tahun agar dapat benar-benar terurai dengan sempurna. Bahkan sampah plastik seperti kantong plastik membutuhkan waktu selama 10 hingga 1000 tahun, sedangkan untuk botol plastik dapat terurai selama 450 tahun (Reblanc, 2019). Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan plastik di seluruh dunia terus meningkat, sedangkan untuk menguraikan sampah plastik membutuhkan waktu yang sangat lama sekali. Untuk menangani hal tersebut, petugas sampah memiliki kesulitan dan sebagai kelompok yang rentan dalam persebaran virus Covid-19 (Rahmi & Selvi, 2021). Oleh karena itu, Program Lingkungan Perserikatan Bangsa-Bangsa (United Nations Environment Programme) mendesak seluruh pemerintah negara untuk melakukan pengelolaan limbah dengan tepat, termasuk limbah medis, rumah tangga, dan limbah lainnya (waste4change, 2020).

Untuk mendukung program tersebut, salah satu solusi yang dilakukan oleh karya anak bangsa yaitu dengan menyediakan vending machine pengumpul sampah yang diinisiasi oleh *Plasticpay*, sebuah perusahaan lokal berbasis digital (Mutiah, D, 2021). Hal ini juga bertepatan dengan munculnya internet sebagai sebuah teknologi yang berkembang sangat pesat dan sebagai teknologi yang digunakan untuk kegiatan sehari-hari kita. Berdasarkan data dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terdapat sebanyak 210 juta pengguna internet yang berasal dari

Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa terjadi tingkat penetrasi pengguna internet di Indonesia yang cukup signifikan yakni sebesar 77.02% (Bayu, 2022). Ditambah dengan banyaknya faktor penghambat daur ulang membuat banyak orang sulit dan tidak ingin untuk melakukan daur ulang sehingga munculnya aplikasi *Plasticpay* merupakan solusi yang tepat untuk mempermudah kegiatan daur ulang di negara Indonesia (Mutiah, D, 2021). Atas dasar itulah penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Plasticpay* di kalangan masyarakat dan dapat meningkatkan kebiasaan orang dalam mendaur ulang sampah plastik. Dengan dikembangkannya teknologi *Plasticpay* diharapkan proses daur ulang sampah plastik dapat dilakukan dengan sangat mudah.

Dari beberapa uraian yang penulis kemukakan pada bagian latar belakang tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

- a. Apakah pengaruh penggunaan aplikasi *Plasticpay* berpengaruh terhadap kebiasaan orang untuk mendaur ulang sampah plastik?
- b. Apa sajakah faktor yang memudahkan orang ketika ingin melakukan daur ulang dari aplikasi *Plasticpay*?
- c. Apakah pengaruh penggunaan dan faktor-faktor tersebut memudahkan orang ketika ingin melakukan daur ulang dari aplikasi *Plasticpay*

KAJIAN TEORI

Sampah Plastik

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah, definisi sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat.

Kemudian dalam Peraturan Pemerintah No.81 Tahun 2012 tentang Pengelolaan Sampah Rumah Tangga dan Sampah Sejenis Sampah Rumah Tangga dijelaskan lagi tentang definisi sampah rumah tangga adalah sampah yang berasal dari kegiatan sehari-hari dalam rumah tangga yang tidak termasuk tinja dan sampah spesifik. Sampah sejenis sampah rumah tangga adalah sampah rumah tangga yang berasal dari kawasan komersial, kawasan industri, kawasan khusus, fasilitas sosial, fasilitas umum, dan/atau fasilitas lainnya (*DPMPTSP*, n.d.).

Daur Ulang

Menurut Triana & Sembiring (2019), daur Ulang dapat digunakan untuk mengubah sampah dapur dan sampah pasar menjadi pupuk. Sampah yang terbuat dari plastik dapat dipotong kecil-kecil dan dijadikan berbagai perabot rumah tangga. Sampah kayu dapat digunakan sebagai salah satu komponen dalam pembuatan kerajinan jeruk keprok. Sampah kayu juga dapat digunakan sebagai bahan bangunan (Triana & Sembiring, 2019)

Ada beberapa prosedur yang dapat dilakukan untuk meningkatkan volume sampah, antara lain tiga prinsip (3R) berikut:

1. *Reduce* (mengurangi), yaitu mengurangi penggunaan barang atau bahan yang kita gunakan.

2. *Reuse* (menggunakan kembali), yaitu mencantumkan barang-barang yang dapat dibuat kembali, mengakhiri produksi barang-barang yang digunakan berulang kali.
3. *Recycle* (mendaur ulang), yaitu praktik menggunakan barang bekas yang masih bisa berguna dan memiliki kegunaan sekunder (Triana & Sembiring, 2019).

Kebiasaan Orang

Kebiasaan adalah suatu bentuk tingkah laku yang menetap yang berasal dari usaha menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kebiasaan adalah hasil dari lingkungan sosial dan kebudayaan, dan telah mempengaruhi orang sejak lahir. Kebiasaan-kebiasaan menerima hasil yang sukses dan bentuk yang masih sejalan dengan terulang secara terus menerus. Jika berhasil maka akan berlanjut, dan jika tidak maka akan berakhir dengan kegagalan. Terdapat sebuah teori oleh Parlov yang mengatakan bahwa perilaku dari seseorang dapat dibentuk atas dasar sebuah kebiasaan orang dari sejak lahir (Saleh, 2018). Suatu kebiasaan dijadikan juga secara otomatis, tetapi bedanya dengan otomatis ialah bahwa otomatis terjadi di luar kemauan dan tidak ada pemikiran, sedang kemauan memegang peranan yang penting dalam terjadinya kebiasaan dan dasarnya adalah pertimbangan akal. Kebiasaan biasanya berjalan atau dilakukan tanpa disadari, kebiasaan diperoleh dengan latihan berulang-ulang kali sehingga menjadi sesuatu yang berlaku secara otomatis.

Desain Antarmuka

Desain rekayasa antarmuka pengguna adalah desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi mobile, aplikasi perangkat lunak, dan situs web yang berfokus pada pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna (Himawan & Yanu F, 2020).

1. Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna atau *User Interface* adalah suatu mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan suatu sistem dalam suatu program, baik itu website, mobile phone maupun *software*. Mekanisme tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sesuai dengan program yang akan dikembangkan. Ruang lingkup *user interface* meliputi tampilan fisik, penggunaan warna, tampilan animasi serta model komunikasi antara program dengan penggunanya. Biasanya, desainer antarmuka pengguna membuat tema yang memudahkan pengguna program. Pada saat yang sama, desainnya disesuaikan dengan kebutuhan dasar pengguna situs web atau program aplikasi seluler. Hasil yang dikeluarkan dari perancang antarmuka pengguna adalah sebuah program dengan semua karakteristik yang cenderung memenuhi kebutuhan pengguna saat menggunakan program tersebut (Himawan & Yanu F, 2020).

2. Pengalaman Pengguna

Pengalaman Pengguna atau *User Experience* memiliki pengertian yang tidak sepenuhnya berbeda dengan *UI*. Fokus utama hubungan komunikasi antara pengguna dan program, yaitu fokus pada

pengalaman pengguna yang menjadikan perbedaannya. Seorang desainer *UX* mendesain aplikasi web atau seluler berdasarkan pengalaman pengguna atau pengguna setelah menggunakan aplikasi web atau seluler. Ini untuk memudahkan pengguna menggunakan aplikasi. *User Experience (UX)* berarti "pengalaman pengguna" dalam bahasa Indonesia, pengalaman yang ditawarkan oleh sebuah situs web atau perangkat lunak kepada penggunanya dengan cara membuat interaksi menjadi menarik dan juga menyenangkan. Jika aplikasi memiliki kegunaan yang baik sebelumnya, itu sudah cukup. Sekarang aplikasi juga harus memiliki pengalaman pengguna yang baik (Himawan & Yanu F, 2020).

Fitur Produk

Setiap fitur produk adalah aspek unik yang dianggap penting oleh konsumen dan hal penting yang dianggap oleh konsumen sebagai dasar dalam pengambilan sebuah keputusan saat membeli atau menggunakan sebuah produk. Fitur adalah sarana untuk membedakan produk bisnis dari barang konsumsi. Fitur juga dijadikan sebuah metode mempromosikan persaingan antara produsen barang untuk pasar konsumen serta produk tertentu yang dianggap penting oleh konsumen dan digunakan sebagai pedoman saat berkomunikasi dengan pelanggan pada saat pembelian. Fitur produk juga dapat memperburuk suasana hati pembeli pada saat pembelian. Fitur terdapat pada produk yang memiliki fungsi utama atau keunggulan utama dibandingkan produk pesaing. Ini juga

merupakan fitur yang dapat disediakan sebagai fitur pendukung untuk produk tertentu (Kotler & Armstrong, 2008).

Perangkat Lunak

Software atau Perangkat Lunak berbeda dengan *hardware* atau perangkat keras yaitu perangkat lunak adalah komponen yang tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik. Perangkat Lunak juga berarti sebuah kumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh sebuah komputer. Data elektronik yang disimpan komputer bisa berupa perangkat lunak atau instruksi yang akan memulai proses tertentu (Sari, 2021).

Perangkat lunak saat ini memegang dua peran yaitu, perangkat lunak sebagai sebuah produk dan juga sebagai sarana untuk menghasilkan sebuah produk. Perangkat Lunak sebagai produk, perangkat lunak menawarkan beberapa kemampuan untuk perangkat keras komputer, atau, untuk sesuatu yang lebih canggih, pada jaringan komputer yang dapat diakses oleh perangkat keras lokal. Perangkat lunak dapat hadir di dalam ponsel atau beroperasi di dalam komputer *mainframe*. Tujuannya adalah mengolah data menjadi informasi, memproduksinya, mengumpulkannya, mengaturnya, menggunakannya, atau memberikannya kepada orang lain. Ini dapat dilakukan dengan satu bagian data atau kumpulan data berbasis multimedia yang lebih kompleks. Sebagai sarana yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk perangkat lunak, perangkat lunak bertindak sebagai landasan untuk mengontrol komputer (sistem operasi), komunikasi

informasi (jaringan), dan pembuat serta pengontrol dari program yang lainnya (perangkat lunak sebagai alat bantu (tools) dan lingkungan (lingkungan)) (H. Santoso, 2019).

Perangkat lunak juga menghantar informasi, produk paling penting yang dihasilkan untuk kita, mengubah data pribadi (seperti misalnya transaksi keuangan pribadi) sehingga data itu bisa lebih berarti dalam konteks lokal; perangkat lunak juga mengelola informasi bisnis menjadikannya lebih bisa bersaing; juga menjadi penyedia pintu masuk ke jaringan informasi dunia (internet) dan yang bisa memenuhi permintaan informasi dalam berbagai bentuk (H. Santoso, 2019).

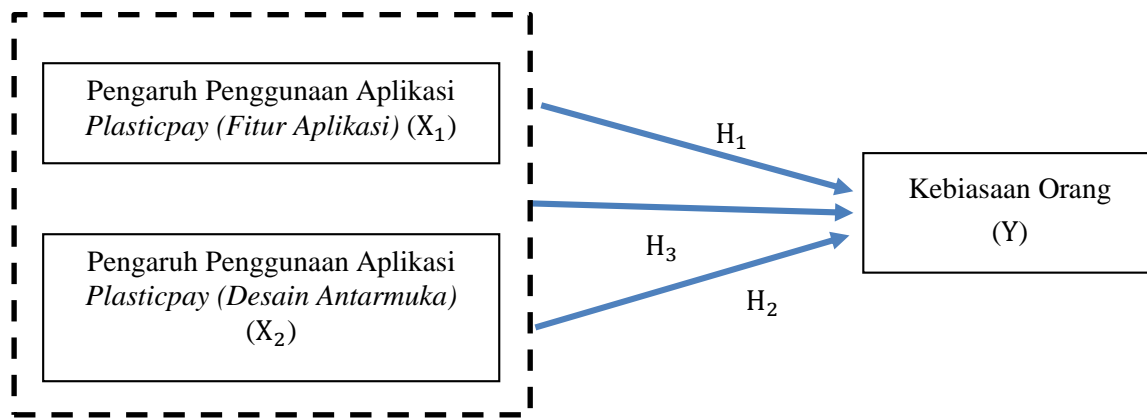
Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian, peneliti juga menggunakan studi literatur terhadap penelitian terdahulu. Penelitian sejenis dalam pengembangan aplikasi daur ulang sampah plastik *Plasticpay*, sehingga dalam penelitian ini diharapkan memberikan pengembangan dan penambahan yang menjadi kekurangan dan saran pengembangan pada penelitian terdahulu. Dengan memperhatikan fitur dan desain antarmuka dari aplikasi *Plasticpay* maka diharapkan aplikasi *Plasticpay* yang dihasilkan dari analisa penelitian ini akan menjadi program yang baru dalam pengumpulan sampah botol plastik untuk memudahkan daur ulang untuk

mengurangi sampah botol plastik yang tersebar diseluru Indonesia. Dalam sisi masyarakat Indonesia, maka diharapkan dapat membantu memberikan efektifitas dan efisiensi dalam hal mudahnya pengumpulan sampah plastik berbotol. Maka penelitian mengembangkan penelitian terdahulu dengan mengacu ke beberapa penelitian terdahulu yang sesuai dengan tema penelitian peneliti dalam proses pengembangan program aplikasi daur ulang sampah botol plastik untuk seluruh masyarakat Indonesia.

Kerangka Penelitian

Berdasarkan tinjauan teori penelitian terdahulu dan landasan teori serta permasalahan telah dikemukakan, sebagai dasar untuk merumuskan hipotesis, berikut ini digambarkan model kerangka pemikiran pengaruh antar variabel penelitian dan landasan teori serta hasil penelitian terdahulu. Penelitian ini hendak mencari pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat, dimana yang menjadi variabel bebas adalah Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Plasticpay* (Fitur Aplikasi) (X_1) dan Desain Antarmuka (X_2) dan yang menjadi variabel terikat adalah Kebiasaan Orang (Y). Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam suatu bagan yang tersaji pada Gambar 1. berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

METODE

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini didasarkan pada data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari penelitian lapangan termasuk melakukan kuisioner dalam bentuk form online terhadap masyarakat jabodetabek. Sedangkan data sekunder adalah data yang didapat dari daftar pustaka dan penelitian sebelumnya yang telah ada. Terdapat juga tiga hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu, kualitas instrumen penelitian, kualitas pengumpulan data dan analisis data.

Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenome sosial. Dari seluruh responden yaitu sebanyak 101 responden, berikut karakteristik dari responden tersebut:

- Dari keseluruhan responden, sebanyak 88.1% diantaranya pernah membeli minuman berbotol plastik selama seminggu terakhir, sedangkan 11.9% tidak membeli minuman berbotol plastik selama seminggu terakhir.
- Dari keseluruhan responden, sebanyak 58.4% membeli minuman berbotol plastik

sebanyak 1 – 3 kali selama seminggu, sebanyak 22.8% membeli minuman berbotol plastik sebanyak 4 – 5 kali selama seminggu, dan sebanyak 18.8% membeli minuman berbotol plastik sebanyak lebih dari 5 kali selama seminggu.

- Dari keseluruhan responden, sebanyak 69.3% diantaranya pernah melakukan daur ulang sampah botol plastik selama seminggu terakhir, sedangkan 30.7% tidak pernah melakukan daur ulang sampah botol plastik selama seminggu terakhir.
- Dari keseluruhan responden, sebanyak 73.3% mendaur ulang sampah botol plastik sebanyak 1 – 3 kali, sebanyak 14.9% mendaur ulang sampah botol plastik sebanyak 4 – 5 kali, dan sebanyak 18.8% mendaur ulang sampah botol plastik sebanyak lebih dari 5 kali.
- Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2018) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenome sosial. Dalam jawaban setiap instrument, memiliki bobot seperti tabel 2 berikut ini :

Tabel 1. Pemberian skor jawaban kuesioner

No	Pernyataan	Kode	Nilai
1.	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2.	Tidak Setuju	TS	2
3.	Setuju	S	3
4.	Sangat Setuju	SS	4

Sumber : Data diolah oleh penulis, 2024

Pengujian Hasil Instrumen Penelitian

Untuk melakukan perhitungan atau pengukuran menggunakan metode skala likert, maka dilakukan perhitungan atau pengukuran menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas secara statistik dengan bantuan aplikasi SPSS. Secara umum Uji Validitas dilakukan untuk mengukur ketepatan setiap item dalam kuisisioner (Sugiyono, 2018). Terdapat 101 koresponden yang semuanya mengisi pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, 101 koresponden merupakan seluruh masyarakat di Jabodetabek.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian ini dilakukan dengan melakukan perhitungan nilai *pearson's correlation* dan membandingkannya dengan nilai *r* table. Apabila hasil perhitungan yang masing-masing pertanyaan yang mewakili masing-masing variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini. diperoleh lebih besar atau sama dengan nilai *r* table maka pertanyaan tersebut dianggap valid. Sedangkan apabila hasil perhitungan berada dibawah nilai *r* table maka pertanyaan dianggap tidak valid. Berikut adalah hasil uji validitas untuk variable Kebiasaan Orang.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variable Kebiasaan Orang

No Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (123)	Kriteria
1	0.737	0.3	Valid
2	0.707	0.3	Valid
3	0.738	0.3	Valid
4	0.620	0.3	Valid
5	0.640	0.3	Valid
6	0.698	0.3	Valid
7	0.727	0.3	Valid

Sumber : Data diolah oleh penulis, 2024

Dalam hasil pengolahan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan melakukan pengujian instrumen dalam penelitian, maka

dapat dilihat pada tabel 2, dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrument yang digunakan dalam penelitian dinyatakan valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variable Fitur Aplikasi

No Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (123)	Kriteria
1	0.720	0.3	Valid
2	0.711	0.3	Valid
3	0.768	0.3	Valid
4	0.842	0.3	Valid
5	0.729	0.3	Valid
6	0.844	0.3	Valid
7	0.796	0.3	Valid
8	0.795	0.3	Valid

Sumber : Data diolah oleh penulis, 2024

Dalam hasil pengolahan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan melakukan pengujian instrumen dalam penelitian, maka dapat dilihat pada tabel 3, dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrument yang digunakan dalam penelitian dinyatakan valid.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variable Desain Antarmuka

No Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (123)	Kriteria
1	0.716	0.3	Valid
2	0.634	0.3	Valid
3	0.790	0.3	Valid
4	0.749	0.3	Valid
5	0.753	0.3	Valid
6	0.752	0.3	Valid
7	0.655	0.3	Valid
8	0.780	0.3	Valid
9	0.753	0.3	Valid
10	0.701	0.3	Valid
11	0.723	0.3	Valid

Sumber : Data diolah oleh penulis, 2024

Dalam hasil pengolahan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan melakukan pengujian instrumen dalam penelitian, maka dapat dilihat pada tabel 4, dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrument yang digunakan dalam penelitian dinyatakan valid.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Pengujian reliabilitas biasanya dilakukan dengan melakukan perhitungan nilai r alpha menggunakan perhitungan *cronbach's alpha*. Hasil pengujian reliabilitas data dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KO1	22.13	4.073	.651	.772

KO2	22.21	3.966	.593	.776
KO3	22.22	3.732	.611	.770
KO4	22.51	3.772	.402	.822
KO5	22.26	3.993	.490	.792
KO6	22.24	3.943	.575	.778
KO7	22.32	3.799	.603	.772

Sumber : Data diolah oleh penulis, 2024

Berdasarkan hasil dari Item-Total Statistics dengan demikian maka disimpulkan bahwa butir pada tabel 5 diketahui nilai Cronbach's Alpha If - butir soal dinyatakan reliabel. Item Deleted untuk seluruh (7) butir soal ≥ 0.70 ,

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
FA1	23.99	9.090	.637	.899
FA2	23.94	9.016	.620	.900
FA3	24.03	8.589	.681	.895
FA4	23.97	8.409	.782	.886
FA5	23.85	8.808	.634	.899
FA6	23.95	8.388	.785	.885
FA7	24.02	8.700	.727	.891
FA8	23.95	8.648	.723	.891

Sumber : Data diolah oleh penulis, 2024

Berdasarkan hasil dari Item-Total Statistics pada tabel 6 diketahui nilai Cronbach's Alpha If Item Deleted untuk seluruh (8) butir soal ≥ 0.70 , dengan demikian maka disimpulkan bahwa butir - butir soal dinyatakan reliabel.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
DA1	34.65	15.709	.638	.903
DA2	34.59	16.244	.545	.908
DA3	34.58	15.665	.736	.898
DA4	34.61	15.879	.687	.901
DA5	34.59	15.844	.692	.900
DA6	34.52	15.832	.689	.901
DA7	34.47	16.391	.579	.906
DA8	34.56	15.808	.727	.899
DA9	34.55	15.930	.694	.900
DA10	34.59	15.824	.621	.904
DA11	34.55	15.970	.655	.902

Sumber : Data diolah oleh penulis, 2024

Berdasarkan hasil dari Item-Total Statistics pada tabel 7 diketahui nilai Cronbach's Alpha If Item Deleted untuk seluruh (11) butir soal ≥ 0.70 , dengan demikian maka disimpulkan bahwa butir - butir soal dinyatakan reliabel.

Hasil Uji Simultan (Uji F)

Uji F bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara bersamaan (simultan). Uji-F menunjukkan efek gabungan dari semua variabel independen terhadap variabel dependen. Tingkatan yang digunakan antara lain

0,5 atau 5% jika nilai signifikan $F < 0,05$ artinya variabel independen akan mempengaruhi variabel dependen secara simultan atau pun sebaliknya jika nilai signifikan $F > 0,05$ artinya variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen secara simultan.

Berdasarkan tabel, nilai signifikan penelitian ini yaitu 0,000 yang berarti nilai $F < 0,05$ menunjukkan bahwa variabel Fitur Aplikasi dan Desain Antarmuka memiliki pengaruh terhadap variabel Kebiasaan Orang secara simultan.

Tabel 8. Hasil Uji Simultan

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	86.155	2	43.078	9.868	.000 ^b
	Residual	427.805	98	4.365		
	Total	513.960	100			

a. Dependent Variable: KebiasaanOrang

b. Predictors: (Constant), DesainAntarmuka, FiturAplikasi

Sumber : Data diolah oleh penulis, 2024

Hasil Uji Parsial (Uji T)

Tabel 9. Hasil Uji Parsial
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
	1(Constant)	17.823	1.851				9.630
FiturAplikasi	.112	.124	.165	.904	.368	.254	3.934
DesainAntarmuka	.134	.095	.258	1.412	.161	.254	3.934

a. Dependent Variable: KebiasaanOrang

Sumber : Data diolah oleh penulis, 2024

Uji T digunakan untuk menguji hipotesis penelitian tentang pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Uji T (Test T) adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau

kesalahan suatu hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua sampel rata-rata yang dipilih secara acak dari populasi yang sama. T-statistik adalah nilai yang digunakan untuk menunjukkan

tingkat signifikansi pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik bootstrap untuk mencari nilai t-statistik. Dalam pengujian suatu hipotesis, dapat dikatakan signifikan jika nilai t-statistik lebih besar dari 1,96, sedangkan jika nilai t-statistik kurang dari 1,96 dianggap tidak signifikan. Tingkatan yang digunakan antara lain 0,05 atau 5% jika nilai signifikan $T < 0,05$ artinya variabel independen akan mempengaruhi variabel dependen secara parsial atau pun sebaliknya jika nilai signifikan $T > 0,05$ artinya variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen secara parsial.

Berdasarkan tabel, nilai signifikan variabel Fitur Aplikasi (X_1) penelitian ini yaitu 0,368 yang berarti nilai $F > 0,05$ menunjukkan bahwa variabel Fitur Aplikasi tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Kebiasaan Orang secara parsial. Untuk nilai signifikan variabel Desain Antarmuka (X_2) penelitian ini yaitu 0,161 yang berarti nilai $T > 0,05$ menunjukkan bahwa variabel Desain Antarmuka tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Kebiasaan Orang secara parsial.

Berdasarkan tabel, nilai t-statistik dari kedua variabel Fitur Aplikasi (X_1) dan Desain Antarmuka (X_2) memiliki nilai kurang dari 1,96 yaitu 0,904 untuk variabel Fitur Aplikasi (X_1) dan 1,412 untuk variabel Desain Antarmuka (X_2) yang dianggap tidak signifikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka saya mengambil kesimpulan yang dijabarkan sebagai berikut :

- Berdasarkan survei yang dilakukan, penggunaan aplikasi Plasticpay memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menemukan tempat pengumpulan daur ulang sampah berbotol plastik di Indonesia.
- Aplikasi Plasticpay memudahkan akses informasi mengenai lokasi mendaur ulang sampah berbotol plastik secara detail dan komplit.
- Berdasarkan hipotesis penelitian H_01 dan H_a1 dalam penelitian, bahwa H_01 diterima dan H_a1 ditolak yang berarti untuk variabel Fitur Produk juga tidak berpengaruh signifikan positif terhadap Kebiasaan Orang dalam mendaur ulang sampah plastik.
- Berdasarkan hipotesis penelitian H_02 dan H_a2 dalam penelitian, bahwa H_02 diterima dan H_a2 ditolak yang berarti untuk variabel Desain Antarmuka tidak berpengaruh signifikan positif terhadap Kebiasaan Orang dalam mendaur ulang sampah plastik.
- Berdasarkan hipotesis penelitian H_03 dan H_a3 dalam penelitian, bahwa H_03 ditolak dan H_a3 diterima yang berarti untuk variabel Desain Antarmuka dan Fitur Produk memiliki pengaruh signifikan positif terhadap Kebiasaan Orang dalam mendaur ulang sampah plastik.
- Dari hasil yang diperoleh, saya menyimpulkan bahwa Fitur Aplikasi dan Desain Antarmuka memiliki pengaruh yang signifikan positif terhadap Kebiasaan

- Orang secara simultan dengan nilai signifikan F yang jauh dibawah nilai alpha.
- Dalam analisa hipotesis secara parsial, saya menyimpulkan bahwa Fitur Aplikasi memiliki pengaruh yang signifikan positif terhadap Kebiasaan Orang secara parsial dengan $T_{hitung} > T_{critical}$ dan nilai signifikan T yang diatas nilai alpha. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi tersebut dianggap memiliki sebuah fitur yang lengkap sehingga dapat meningkatkan kebiasaan orang dalam mendaur ulang sampah plastik.
 - Selain itu, dalam analisa hipotesis secara parsial, penulis menyimpulkan bahwa Desain Antarmuka juga memiliki pengaruh yang signifikan positif terhadap Kebiasaan Orang secara parsial dengan $T_{hitung} > T_{critical}$ dan nilai signifikan T yang diatas nilai alpha. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi tersebut dianggap memiliki desain antarmuka yang bagus sehingga dapat meningkatkan kebiasaan orang dalam mendaur ulang sampah plastik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saya dapat memberikan beberapa saran yang dapat diberikan, antara lain :

- Plasticpay mampu lebih fokus pada pengembangan fitur yang kuat dan pengalaman pengguna yang baik. Penting untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut memiliki antarmuka yang intuitif, grafik yang menarik, dan fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk menangani dan menerapkan daur ulang

sampah plastik pada kehidupan kita sehari-hari. Selain itu, Plasticpay dapat mempertimbangkan pengembangan sistem reward yang dapat memberikan reward untuk memotivasi pengguna agar dapat lebih aktif dalam mendaur ulang sampah plastik.

- Plasticpay juga dapat menyediakan *vending machine* lebih luas lagi sehingga seluruh masyarakat Indonesia dimudahkan dalam melakukan proses daur ulang sampah plastik dengan tujuan untuk membantu program pemerintah dalam mengurangi dan mempermudah proses pengolahan sampah plastik.
- Penelitian ini dapat menjadi dasar juga untuk menentukan instrumen penelitian lainnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan dan kebiasaan orang. Untuk penelitian berikutnya disarankan untuk menambah variabel lainnya yang juga berkaitan dengan pengaruh penggunaan dari sebuah aplikasi seperti *cashback*, *reward poin*, keberadaan aplikasi Plasticpay dan lain sebagainya. Untuk target dari responden yang ingin dicapai, disarankan untuk memfokuskan pada generasi Z yang saat ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap orang lain dan aktif mempengaruhi kebiasaan kita dalam mendaur ulang sampah plastik dimana generasi Z sangat tertarik dalam mencoba hal baru. Oleh karena itu, hal ini perlu dilakukan karena penelitian terkait anak generasi Z masih sangat jarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, H., Christian, M., & Loisa, J. (2020). Perilaku Pengguna Shopee Terhadap Pembelian Multiproduk dengan Pendekatan Theory of Reasoned Action. *Go-Integratif: Jurnal Teknik Sistem Dan Industri*, 1(01), 11-23.
- Aldy Purnomo, R. (2017). Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS.
- Annisa Fitrah Ramialis, & Eri Besra. (2021). Pengaruh Website Quality dan Website Brand terhadap Minat Beli Online dengan Kepercayaan sebagai Variabel Mediasi (Survei pada Konsumen Shopee Kota Padang). *JRB-Jurnal Riset Bisnis*, 4(2), 209-221. <https://doi.org/10.35814/jrb.v4i2.1964>
- Anshori, M., & Iswati, S. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Airlangga University Press.
- Ardiyanto, W. (2021, July 12). 6 Bahaya Sampah Plastik dan Solusi Mengatasinya. Rumah.Com. <https://www.rumah.com/panduan-properti/sampah-plastik-masalah-yang-muncul-dan-solusinya-27262>
- Bahrul Hidayat, M., Supriyadi, Fardiani, K., Saputra, M. W., Fajarini, E., Hakim, M. I., Putri, D. A., Utami, P. R., Rabbani, I. A., Cholili, A. H., Mahdiana, D., Herlambang, S., Chuzza, D. M., Firdausiyah, N., Nugroho, B. A., Iswahyuni, V. P., Waras, M., & Purboyo, P. D. (2019). Pengolahan Sampah Organik menjadi Pupuk Kompos dengan menggunakan Keranjang Takakura (Vol. 1). UMSIDA Press.
- Bayu, D. (2022, June 10). APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022. DataIndonesia.id. <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>
- Chin, W. W. (1998). The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling. *Modern Methods for Business Research*.
- Christin, L. (2017). Hubungan Antara Kepuasan Dan Loyalitas Mahasiswa Universitas
- Cornellia Stella Mahardhika, & Tjahyadi, R. A. (2022). Pengujian Pemasaran Media Sosial Terhadap Keputusan Pembelian: Peran Kesadaran Merek Sebagai Variabel Mediasi Pada Kosmetik Emina. *JRB-Jurnal Riset Bisnis*, 5(2), 130-142. <https://doi.org/10.35814/jrb.v5i2.3130>
- Bunda Mulia. *Business Management Journal*, 5(1).
- Chotimah, Dr. C. (2020). Pengelolaan Sampah dan Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kawasan Destinasi Wisata Pesisir Pantai Selatan Tulungagung (Vol. 1). Akademia Pustaka.
- Ghozali, Prof. H. I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Gujarati, D. N., & Porter, D. C. (2018). *Essentials of Econometrics* (5th ed.) (5th ed.).
- Himawan, H., & Yanu F, M. (2020). *Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Ichwani, T., Nisa, C., & Kurniawati, D. (2023). PENGARUH CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY (CSR), DAN KEPEMILIKAN INSTITUSIONAL TERHADAP NILAI PERUSAHAAN. *JRB-Jurnal Riset Bisnis*, 7(1), 12-23. <https://doi.org/10.35814/jrb.v7i1.5268>
- Jusni, J., Aswan, A., Baharuddin, G., & Rahim, H. A. (2022). The Role of Product and Service Quality in A Competitive Position: Depositors' Satisfaction. *Jurnal Economica*, 18(2), 274-288.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2008). *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Erlangga.
- Kurniawati, D., Pertiwi, R. E., Alkaf, F. T., & Sinaga, L. (2022). PENGARUH WORD OF MOUTH (WOM) DAN ATRIBUT PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN SMARTPHONE VIVO MELALUI BRAND IMAGE. *JRB-Jurnal Riset Bisnis*, 6(1), 76-86. <https://doi.org/10.35814/jrb.v6i1.3520>
- Mutiiah, D (2021). <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4500695/vending-machine-plasticpay-cara-baru-tukar-sampah-botol-plastik-dengan-uang>
- Saleh, A. A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Aksara Timur.
- Santoso, H. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Santoso, S. (2010). *Statistik Multivariat*. PT Elex Media Komputindo.
- Sari, I. P. (2021). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak* (Vol. 1).
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo.
- Silalahi, R. M. P., Andry, J. F., Bernanda, D. Y., & Tannady, H. (2022). *Big Data Analytics in Library to Classification Book Publishers*.

- Journal of Positive School Psychology, 6(2), 4303-4310.
- Solimun, Armanu, & Fernandes, A. A. R. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem. Universitas Brawijaya Press.
- Swarjana, I. K. (2022). Populasi-Sampel Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian. Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Tarigan, A., & Frangoulis, A. (2023). Pengaruh Effectiveness Dan Intuitiveness E-Wallet Gopay Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Gojek Bagi Kalangan Mahasiswa. *Ultima Management: Jurnal Ilmu Manajemen*, 15(2), 226-242.
- Umar, H. (2003). *Metode Riset Bisnis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Worldbank.org (2021, 20 Mei) <https://www.worldbank.org/en/country/indonesia/publication/plastic-waste-discharges-from-rivers-and-coastlines-in-indonesia>