

INTISARI

Latar Belakang: Timbulan sampah di Indonesia saat ini mencapai 175.000 ton/hari. Faktor utamanya karena masyarakat tidak memilah sampahnya. Selain timbunan sampah di penampungan, sampah juga dibuang atau terbawa arus ke sungai, danau dan laut yang menyebabkan ancaman bagi habitat hewan air. Seiring dengan perkembangan era digitalisasi, timbunan sampah pun semakin bertambah karena masyarakat mulai membudayakan belanja *online* dan *delivery*. Volume sampah yang timbul dari kegiatan belanja *online* dan *delivery* cukup tinggi. Merespon dan menyikapi fakta-fakta tersebut, maka para pecinta lingkungan mengkampanyekan dan mengembangkan metode pengelolaan sampah, dan salah satu dari antaranya adalah aplikasi digitalisasi pengelolaan sampah rumah tangga Rapel. Metode ini dapat memberi keuntungan bagi keluarga dan lingkungan. Bagi keluarga, memberikan keuntungan ekonomi, bagi lingkungan, menjaga kebersihan. Meski manfaatnya besar, jumlah masyarakat pengguna aplikasi ini belum dominan. Oleh karena itu, perlu diteliti, pengaruh faktor persepsi terhadap tingkat partisipasi user Rapel dan tingkat partisipasi *user* Rapel.

Tujuan: Penelitian ini mengkaji pengaruh faktor persepsi terhadap tingkat partisipasi *user* pada aplikasi digitalisasi pengelolaan sampah rumah tangga Rapel dan mengetahui faktor yang mempengaruhi partisipasi *user* Rapel.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode *mixed methods* dengan strategi *sequential explanatory design*. Penelitian kuantitatif menggunakan rancangan cross sectional dan kualitatif menggunakan pendekatan fenomenologi.

Hasil: Jumlah sampel untuk kuantitatif sebanyak 97 responden; dan untuk kualitatif sebanyak 10 informan. Hasil analisis bivariat menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara faktor demografi yaitu usia (*p-value* 0,046), penghasilan (*p-value* 0,021), pendidikan (*p-value* 0,003) dengan tingkat partisipasi *user* Rapel. Hasil analisis bivariat juga menunjukkan terdapat hubungan antara faktor internal yaitu pengetahuan (*p-value* 0,002) dan pengalaman (*p-value* 0,025) dengan tingkat partisipasi *user* pada aplikasi Rapel. Hasil analisis bivariat juga menunjukkan terdapat pengaruh persepsi (*p-value* 0,000) terhadap tingkat partisipasi *user* pada aplikasi pengelolaan sampah rumah tangga Rapel. Hasil analisis multivariat menunjukkan bahwa faktor persepsi (*p-value* 0,001) dan faktor internal (*p-value* 0,008) berpengaruh signifikan terhadap tingkat partisipasi user dan faktor persepsi merupakan variabel yang paling dominan. Hasil kualitatif menunjukkan bahwa informan memilih Rapel sebagai aplikasi pengelolaan sampah dikarenakan informan memahami prinsip 3R, memiliki pengalaman buruk terhadap sampah, dan tidak ada peran pemerintah untuk sarana prasarana dan sosialisasi.

Kesimpulan: Variabel yang memberikan pengaruh terhadap tingkat partisipasi user adalah faktor persepsi dan faktor internal. Hasil kualitatif menunjukkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi tingkat partisipasi ialah faktor kesadaran, faktor tidak tersedianya sarana prasarana di wilayah masing-masing, faktor pendidikan dari rumah dan sekolah, faktor motivasi, dan pengaruh media sosial.

Kata kunci: *aplikasi pengelolaan sampah, digitalisasi, pemilahan sampah, Rapel.*

ABSTRACT

Background: Waste of generation in Indonesia currently reaches 175,000 tons/day. Factor mainly because people do not sort their waste. In addition to the garbage heap in shelters, garbage is also thrown away or carried away by currents into rivers, lakes, and seas, which threaten aquatic animal habitats. With the development of the digital era, the pile of garbage is also increasing because people are starting to cultivate a culture of shopping online and delivery. The volume of waste arising from online delivery is high enough. Responding to and addressing these facts, environmentalists campaign and develop waste management methods, and one of them is the application of digitizing the household waste management Rapel. This method can benefit the family and the environment. For families, giving economic benefits; for the environment, maintaining cleanliness. Although the benefits are great, the number of people who use this application is not yet dominant. So it needs to be researched, how the influence of the perception factor on the level of participation of Rapel users and how the level of participation of Rapel users.

Objective: This study examines the influence of the perception factor on the level of participation of user household waste management Rapel and knowing the factors that influence the participation of Rapel users.

Methods: This research is a research with mixed methods with the strategy sequential explanatory design. A quantitative approach was followed by a qualitative one. A cross-sectional study was applied for the quantitative approach and a phenomenological tradition was chosen as the qualitative method.

Results: The number of samples for quantitative as many as 97 respondents; and for qualitative as many as ten informants. The results analysis bivariate between demographic factors, namely age (p-value 0.046), income (p-value 0.021), education (p-value 0.003) and participation rate. Rapel users. The results of the bivariate analysis also showed that there was a relationship between internal factors, namely knowledge (p-value 0.002) and experience (p-value 0.025) concerning participation in user application Rapel's bivariate analysis also shows that there is an effect of perception (p-value 0.000) on participation user household waste management application Rapel. Results of the multivariate analysis showed that the perception factor (value 0.001) and internal factors (p-value 0.008) have a significant effect on the level of participation of users and the perception factor is the most dominant variable. Qualitative results showed that informants choose Rapel as an application for waste management because the informants understand the 3R principles, have a bad experience with waste and are unavailability to the role of the government for facilities infrastructure and socialization.

Conclusion: The variables that influence the level of the user are perceptual factors and internal factors. The qualitative results showed that the factors that influence the informant are the awareness factor, the unavailability of facilities and infrastructure in their respective areas, the education factor from home and school, the motivational factor, and social media influence.

Keywords: waste management application, digitization, waste segregation, Rapel.