

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kondisi TPA Sarimukti yang over kapasitas.....	1
Gambar 1.2 Kerangka Penelitian.....	10
Gambar 2.1 Mobile Apps Development Process.....	15
Gambar 2.2 User Interface.....	17
Gambar 2.3 Layout User Interface.....	19
Gambar 2.4 Good and Bad margin.....	19
Gambar 2.5 Gojek merupakan Brand yang konsisten dengan warna yang digunakan.....	20
Gambar 2.6 perbedaan Typeface dan Font.....	21
Gambar 2.7 (a) San serif font (b) Serif Font.....	22
Gambar 2.8 salah satu contoh user interface yang menggunakan imagery.....	23
Gambar 2.9 UX Honeycomb Diagram.....	25
Gambar 2.10 Diagram yang mengaitkan antara DKV dan elemen lainnya.....	28
Gambar 2.11 Kiri: obek yang berpisah dan tidak Bersatu, Kanan: penempatan objek menciptakan kesatuan.....	31
Gambar 2.12 Penerapan Keseimbangan.....	31
Gambar 2.13 Penerapan ritme dalam desain.....	32
Gambar 2.14 Penerapan penekanan pada desain poster.....	32
Gambar 2.15 Gambar sebelah kiri merupakan bentuk dari proporsi yang benar karena besar huruf sesuai dengan bidang, sedangkan yang kanan sebaliknya.....	33
Gambar 2.16 proses dalam Design thinking.....	34
Gambar 2.17 proses dalam Design thinking.....	36
Gambar 2.18 Business Model Canvas.....	39
Gambar 2.19 Kerangka Teori.....	42
Gambar 3.1 logo Octopus.....	50
Gambar 3.2 Logo Plasticpay.....	51
Gambar 3.3 Logo Smash.....	53
Gambar 3.4 Foto Aishbella.....	55
Gambar 3.5 Bukti Wawancara bersama Aishbella.....	57
Gambar 3.6 Foto Benedictus Judito.....	58
Gambar 3.7 Bukti Wawancara bersama Dito.....	61
Gambar 3.8 Foto Alif Bahsyar.....	62
Gambar 3.9 Bukti Wawancara bersama Alif.....	66
Gambar 3.10 Jenis Kelamin.....	66
Gambar 3.11 Usia Responden.....	67
Gambar 3.12 Pekerjaan Responden.....	67

Gambar 3.13 Domisili Responden.....	68
Gambar 3.14 Kebersihan Lingkungan Sekitar Tempat Tinggal.....	68
Gambar 3.15 Kepedulian Terhadap Sampah yang Dihasilkan.....	69
Gambar 3.16 Mendaur Ulang Sampah.....	69
Gambar 3.17 Kendala Ketika Melakukan Daur Ulang Sampah.....	70
Gambar 3.18 Penghambat Pengelolaan Sampah.....	71
Gambar 3.19 Tanggung Jawab Terhadap Sampah yang dihasilkan.....	72
Gambar 3.20 Jasa Pengangkutan Sampah.....	73
Gambar 3.21 Sistem Retribusi Jasa Angkutan Sampah.....	73
Gambar 3.22 Efisiensi Sistem Retribusi Sampah Yang digunakan.....	74
Gambar 3.23 Retribusi Sampah Yang Mahal.....	75
Gambar 3.24 Biaya Retribusi Sampah.....	75
Gambar 3.25 Kepuasan Terhadap Sistem Retribusi Sampah yang Ada Saat Ini.....	76
Gambar 3.26 Membayar lebih Untuk Mendapatkan Pengelolaan Sampah Bertanggung Jawab..	77
Gambar 3.27 Urgensi Digitalisasi Pembayaran Retribusi Sampah.....	77
Gambar 3.28 Pentingnya Edukasi Dalam pengelolaan sampah.....	78
Gambar 3.29 Pentingnya Mengetahui Perginya Sampah Setelah Diambil Pengepul.....	79
Gambar 3.30 Pengetahuan Terkait Aplikasi Pengelolaan Sampah.....	80
Gambar 3.31 Pentingnya Edukasi Dalam pengelolaan sampah.....	80
Gambar 3.32 Pentingnya Edukasi Dalam pengelolaan sampah.....	81
Gambar 3.33 Tampilan dan Pengalaman Menggunakan Aplikasi Menjadi Pertimbangan Mengunduh Aplikasi.....	82
Gambar 3.34 Pentingnya Edukasi Dalam pengelolaan sampah.....	83
Gambar 3.35 Perlukah Aplikasi Tata Kelola Sampah yang Terintegrasi.....	84
Gambar 3.36 User Persona.....	93
Gambar 3.37 Business Model Canvas.....	94
Gambar 4.1 Mind Maps Aplikasi Tata Kelola Sampah.....	99
Gambar 4.2 Big Idea & Konsep Kreatif.....	101
Gambar 4.3 Moodboard.....	102
Gambar 4.4 Gambar pada Aplikasi.....	103
Gambar 4.5 Tipografi.....	104
Gambar 4.6 Proses Studi Warna.....	105
Gambar 4.7 Warna.....	106
Gambar 4.8 Icon.....	107
Gambar 4.9 Lay-out.....	108
Gambar 4.10 Studi Nama Aplikasi.....	110
Gambar 4.11 proses perancangan logo Wema yang Dinamis.....	111
Gambar 4.12 Proses Studi Huruf W.....	112

Gambar 4.13 Brand dynamic logo Wema.....	112
Gambar 4.14 Logogram.....	113
Gambar 4.15 Logogram.....	113
Gambar 4.16 Logogram.....	113
Gambar 4.17 Logo vertikal.....	114
Gambar 4.18 Zona Aman Logo.....	114
Gambar 4.19 Sitemap Free Users.....	115
Gambar 4.20 Sitemap Wema Plus Users.....	117
Gambar 4.21 User flow masuk dan daftar pengguna Wema.....	118
Gambar 4.22 User flow Pick-up sampah Pengguna Wema.....	119
Gambar 4.23 User flow Drop-off Sampah Wema.....	119
Gambar 4.24 User flow Recycling Report Wema.....	120
Gambar 4.25 User flow Artikel dan Publikasi Wema.....	121
Gambar 4.26 User flow Event Terdekat Wema.....	121
Gambar 4.27 User flow WemaAcademy.....	122
Gambar 4.28 User flow Langganan Wema Plus.....	122
Gambar 4.29 Buttons Aplikasi Wema.....	124
Gambar 4.30 Onboarding Aplikasi Wema.....	124
Gambar 4.31 Pilih Jenis Akun Aplikasi Wema.....	125
Gambar 4.32 Masuk (Bawah) & Daftar (Atas) Aplikasi Wema.....	126
Gambar 4.33 Kode OTP Aplikasi Wema.....	127
Gambar 4.34 Homepage Free Aplikasi Wema.....	128
Gambar 4.35 Homepage plus Aplikasi Wema.....	130
Gambar 4.36 Pick-up Aplikasi Wema.....	131
Gambar 4.37 Pick-up Aplikasi Wema.....	133
Gambar 4.38 Recycling Report Aplikasi Wema.....	134
Gambar 4.39 Artikel dan Publikasi Aplikasi Wema.....	135
Gambar 4.40 Event Terdekat Aplikasi Wema.....	136
Gambar 4.41 WemAcademy Aplikasi Wema.....	137
Gambar 4.42 Langganan Aplikasi Wema.....	138
Gambar 4.43 Desain Instagram Post Aplikasi Wema.....	140
Gambar 4.44 Desain Instagram Story Aplikasi Wema.....	141
Gambar 4.45 Desain Screenshots Aplikasi Wema.....	142
Gambar 4.46 Desain Workshop Kit Aplikasi Wema.....	143
Gambar 4.47 Desain X Banner Aplikasi Wema.....	144
Gambar 4.48 Desain Billboard Aplikasi Wema.....	145