

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Perbandingan Timbunan Sampah Tahunan dan Penduduk Jawa Barat, 2019-2023	1
Gambar I. 2 Persentase Sampah Rumah Tangga Tidak Terpilah Indonesia dan Jawa Barat 2013-2014, 2021	4
Gambar I. 3 Usia Responden dan Persentase Pemilahan Sampah Desa Sukapura	5
Gambar I. 4 Alasan Tidak Memilah Sampah Desa Sukapura	6
Gambar I. 5 Diagram <i>Fishbone</i> untuk Masalah Pemilahan Sampah Domestik di Jawa Barat.....	7
Gambar I. 6 Hasil Survei Pangsa Pasar PilahAja	9
 Gambar II. 1 <i>Business Model Canvas</i>	14
Gambar II. 2 <i>Lean Canvas</i>	16
Gambar II. 3 <i>Lean Startup Methodology</i>	18
Gambar II. 4 Siklus <i>Build-Measure-Learn</i>	19
Gambar II. 5 Siklus <i>Prototyping</i>	20
 Gambar III.1 Sistematika Perancangan.....	25
Gambar III. 2 Urutan Perancangan <i>Lean Canvas</i>	27
Gambar III. 3 Risiko dalam <i>Startup</i>	29
Gambar III. 4 <i>Problem Interview</i>	29
Gambar III. 5 <i>Solution Interview</i>	31
 Gambar IV. 1 Persentase Sampah Rumah Tangga Terpilah Indonesia dan Jawa Barat 2013-2014, 2021	34
Gambar IV. 2 Persentase Penduduk Bekerja di Provinsi Jawa Barat, 2020-2024	36
Gambar IV. 3 Tampilan Beranda, Halaman <i>Drop Off</i> , dan Detail Order MallSampah	45
Gambar IV. 4 Tampilan Beranda, Halaman <i>Choose Trash</i> , dan Informasi Kategori Duitin	46
Gambar IV. 5 Tampilan Beranda dan Halaman Pulsa Sampah Pastiklola	48

Gambar IV. 6 Tampilan Halaman Sampah Kita dan Detail Penjemputan Pastiklola	48
Gambar IV. 7 Biaya Layanan <i>Cloud Service</i>	54
Gambar IV. 8 Hasil Survei <i>Willingness to Pay</i> untuk Jasa Pemilahan dan Pengangkutan	59
Gambar IV. 9 Hasil Survei <i>Willingness to Pay</i> untuk Jasa Pengangkutan Sampah Terpilah	59
Gambar IV. 10 <i>Flowchart</i> Perancangan Model Bisnis PilahAja	67
Gambar IV. 11 Perancangan Blok <i>Problem</i> dan <i>Existing Alternatives</i>	70
Gambar IV. 12 Perancangan Blok <i>Customer Segments</i> dan <i>Early Adopters</i>	71
Gambar IV. 13 Perancangan Blok <i>Unique Value Proposition</i>	76
Gambar IV. 14 Perancangan Blok <i>Solution</i>	78
Gambar IV. 15 Perancangan Blok <i>Unfair Advantage</i>	79
Gambar IV. 16 Perancangan Blok <i>Revenue Streams</i>	81
Gambar IV. 17 Perancangan Blok <i>Cost Structure</i>	84
Gambar IV. 18 Perancangan Blok <i>Key Metrics</i>	86
Gambar IV. 19 Perancangan Blok <i>Channels</i>	88
Gambar IV. 20 Hasil Rancangan Awal <i>Lean Canvas</i> PilahAja	88
Gambar IV. 21 Proses Bisnis PilahAja	91
Gambar IV. 22 Alur Penggunaan Aplikasi untuk Mitra	92
Gambar IV. 23 Alur Penggunaan Aplikasi untuk Pengguna Layanan	93
Gambar IV. 24 <i>Use Case Diagram</i> PilahAja	94
Gambar IV. 25 <i>Entity Relationship Diagram</i> Aplikasi PilahAja	97
Gambar IV. 26 Tampilan Halaman <i>Splash Screen</i> , Pilih Akun, dan <i>Register</i>	99
Gambar IV. 27 Halaman Beranda (<i>Homepage</i>) Mitra dan <i>User Layanan</i>	99
Gambar IV. 28 Halaman Edukasi pada Akun Mitra dan Akun <i>User Layanan</i>	100
Gambar IV. 29 Halaman Notifikasi pada Akun Mitra dan Akun <i>User Layanan</i>	100
Gambar IV. 30 Halaman Profil dan Pengaturan Akun Mitra dan <i>User Layanan</i>	101
Gambar IV. 31 Halaman Jadwal, Detail, dan Konfirmasi <i>Pickup</i> pada Akun Mitra	102
Gambar IV. 32 Halaman Statistik dan Saldo Pendapatan pada Akun Mitra	102
Gambar IV. 33 Halaman Jadwal dan Detail <i>Pickup</i> pada Akun <i>User Layanan</i>	103

Gambar IV. 34 Halaman Opsi Layanan dan Pembayaran pada Akun <i>User</i>	104
Gambar IV. 35 Gamifikasi dalam Halaman Edukasi pada Akun <i>User</i> Layanan	105
Gambar V. 1 <i>Pain Points</i> Warga Desa Sukapura dalam Pemilahan Sampah Domestik	110
Gambar V. 2 <i>Form</i> Permintaan Penjemputan Bank Sampah Bersinar	112
Gambar V. 3 Rancangan <i>Lean Canvas</i> PilahAja dari Validasi <i>Problem</i>	112
Gambar V. 4 Rancangan <i>Lean Canvas</i> PilahAja dari Validasi <i>Solution</i>	117
Gambar V. 5 Perbandingan <i>Lean Canvas</i> PilahAja Sebelum dan Sesudah Validasi	118
Gambar V. 6 Rancangan Akhir <i>Lean Canvas</i> untuk <i>Startup</i> PilahAja	120