

HEAR

- Cerita dari tetangga, keluarga, atau teman soal buang sampah dapet duit.
- Anak muda denger soal aplikasi viral yang kasih cashback.
- Tapi juga ada ketakutan soal penipuan atau aplikasi ribet.
- Pengaruh sosial media dan komunitas lingkungan.

THINK & FEEL

- Ingin bantu lingkungan, tapi gak mau ribet.
- Suka kalau ada reward atau manfaat langsung (cuan, cashback, poin).
- Bingung dan ragu kalau aplikasi tampilannya terlalu teknis.
- Merasa pengelolaan sampah itu penting, tapi butuh sistem yang gampang.

SEE

- Banyak agen sampah di sekitar, tapi belum ada sistem digital yang familiar.
- Kurangnya fasilitas atau tempat pemisahan sampah.
- Aplikasi serupa terlihat rumit dan gak transparan sistem reward-nya.
- Ada kampanye lingkungan, tapi jarang yang kasih solusi praktis.

- “Kalau dapet uang dari sampah, lumayan banget.”
- “Takut ribet sih, males install aplikasi aneh-aneh.”

SAY & DO

PAIN

- Gap teknologi & literasi digital rendah (terutama ibu-ibu).
- Belum pernah coba aplikasi pengelolaan sampah.
- Lingkungan belum mendukung budaya daur ulang.
- Gak tau cara mulai atau submit data.
- Aplikasi lain bikin bingung & gak jelas cara dapet poin/reward.

GAIN

- Aplikasi mudah, intuitif, dan cocok buat semua umur.
- Bisa pickup sampah langsung dari rumah.
- Reward transparan: jelas cara dapetnya dan langsung bisa digunakan.
- Ada panduan visual / onboarding ringan, gak perlu baca panjang lebar.
- Bisa edukasi diri sekaligus dapet manfaat.