



TEMAN SAMPAH

-DARI MUSUH MENJADI TEMAN-

PROPOSAL ENTREPRENEUR

ENTREPRENEURS FESTIVAL 2021
POLITEKNIK NEGERI MALANG



TEAM WORK SOLUTION

1. Ahmad Shonhaji
2. M. Ilham Adi Pratama
3. Mochammad Rizal

POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK NEGERI MALANG

INKUBATOR BISNIS ETU

Jalan Soekarno Hatta No. 9 Malang 65141

Telepon (0341) 404424 – 404425 Fax (0341) 404420

www.polinema.ac.id



**LEMBAR PENGESAHAN KARYA
NATIONAL BUSINESS PLAN COMPETITION
ENTREPRENEURS FESTIVAL (E-FEST) 2021**

1. Judul : TEMAN SAMPAH
2. Nama TIM : Team Work Solution
3. Sub Tema : Jasa
4. Asal Instansi/Perguruan Tinggi : Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
5. Ketua TIM
 - a. Nama Lengkap : Ahmad Shonhaji
 - b. NIM : 3121600025
 - c. Jurusan : Teknik Informatika
 - d. Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer
 - e. Alamat : Kalirejo, Kec. Dukun, Kab. Gresik
 - f. No. Telp/HP : 085707482614
 - g. E-mail : ahmadshonhaji476@gmail.com
6. Jumlah Anggota : 3 Orang

Data ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan apabila terbukti terdapat kecurangan di dalamnya, maka kami siap untuk didiskualifikasi dari lomba ini sebagai bentuk pertanggungjawaban kami.

Gresik , 8-November-2003

Ketua TIM

Anggota 1

Anggota 2

Ahmad Shonhaji
NIM. 3121600025

Muh. Ilham Adi Pratama
NIM. 3121600014

Mochammad Rizal
NIM. 312160008



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK NEGERI MALANG

INKUBATOR BISNIS ETU

Jalan Soekarno Hatta No. 9 Malang 65141

Telepon (0341) 404424 – 404425 Fax (0341) 404420

www.polinema.ac.id



**LEMBAR ORISINALITAS KARYA
NATIONAL BUSINESS PLAN COMPETITION
ENTREPRENEURS FESTIVAL (E-FEST) 2021**

Judul : Teman Sampah
Asal Perguruan Tinggi : Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
Sub Tema : Jasa
Nama Tim : TeamWork Solution

Menyatakan sepenuhnya dan sebenar-benarnya bahwa usulan karya yang kami daftarkan pada National Business Plan Competition Entrepreneurs Festival (E-FEST) 2021 yang diselenggarakan oleh Inkubator Bisnis ETU Politeknik Negeri Malang merupakan karya orisinil kami dan bukan plagiat karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata ada pernyataan dari pihak lain mengenai keaslian hasil karya ini kami bersedia mempertanggungjawabkan secara hukum.

Demikianlah pernyataan atas surat keorisinalitasan ini dibuat dengan sadar berdasarkan dengan data sebenarnya, tanpa paksaan yang diberikan oleh pihak manapun.

Gresik, 8 November 2021

Ketua TIM



(Ahmad Shonhaji)

NIM.3121600025

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar Pengesahan	i
Lembar Orisinalitas	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	vi
Ringkasan Bisnis.....	vii

BAB I. PENDAHULUAN

I. Latar Belakang	1
II. Visi dan Misi	3
III. Tujuan Usaha	3
IV. Manfaat Usaha	3

BAB II. GAMBARAN BISNIS

I. Gambaran Produk	5
II. Keunggulan Produk	8
III. STP(Segmentasi, Targetting, Positioning)	9
IV. Strategi Pemasaran	10
V. Pelayanan Pelanggan	11
VI. Analisis Pesaing	11
VII. Analisis SWOT	12

BAB III. RENCANA KEUANGAN

I. Perhitungan Modal	13
II. Pemasukan Produksi	15
III. Proyeksi Pendapatan	15
IV. BEP	16

V. Analisis Kelayakan	16
-----------------------------	----

BAB IV. TEAM MANAGEMENT

I. Diagram	17
II. Alokasi Team Management	17

BAB IV. KESIMPULAN

VI. Kesimpulan	19
----------------------	----

LAMPIRAN	20
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Edukasi & Home Page	5
Gambar 1.2 Event	6
Gambar 1.3 E-Lokasi	6
Gambar 1.4 Kalkulasi	7
Gambar 1.5 Serahkan Sampah	7
Gambar 1.6 E-Toko	8
Gambar 2.1 Analisis Pesaing	11
Gambar 3.1 SWOT	12
Gambar 4.1 Diagram	17
Gambar 5.1 Chief Executive Officer (CEO)	17
Gambar 5.2 Chief Financial Officer (CFO)	18
Gambar 5.3 Chief Marketing Officer (CMO)	18
Gambar 6.1 Login & Register	20
Gambar 6.2 Edukasi & Home Page	20
Gambar 6.3 Serahkan Sampah	20
Gambar 6.4 E-Lokasi	20
Gambar 6.5 Kalkulasi	20
Gambar 6.6 E-Toko	20
Gambar 6.7 Event	21

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Biaya tetap	13
Tabel 1.2 Biaya variabel	14
Tabel 1.3 Biaya total	14
Tabel 2.1 Biaya Produksi	15

RINGKASAN BISNIS

Segmentasi sebelum pemasaran

Target pasar : Instansi Pemerintah, Bank Sampah dan Masyarakat

Dewasa ini masih menghadapi problematika yang berkaitan erat dengan maraknya sampah yang ada di Indonesia. Masalah tersebut mencakup sektor lingkungan. Dilihat dari sektor lingkungan, Pengelolaan sampah di Indonesia masih belum optimal.

Teman Sampah adalah *platform* digitalisasi pengelolaan Bank Sampah yang terstruktur. Aplikasi ini tersedia dalam bentuk *mobile platform* ini juga dapat digunakan untuk transaksi jual dan beli. Penjual juga dapat memasang iklan, dan dapat berhubungan langsung dengan pembeli melalui aplikasi kami, kami juga memiliki fitur *premium* dan *upload* foto hasil usaha kreatif mereka dalam mendaur ulang sampah menjadi barang yang bernilai jual.

Strategi *marketing* yang dilakukan oleh *Team Work Solution* adalah Memasarkan aplikasi melalui media sosial, membuat banner/poster, dan membuat *tagline* “Dari Musuh Menjadi Teman”.

Tujuan dengan adanya aplikasi *Teman Sampah* tidak hanya menghubungkan masyarakat dan Bank Sampah dengan UKM (Usaha Kecil Menengah), tetapi juga dapat menjadi wadah untuk bertransaksi antara pihak yang terkait dengan berbagai fitur dan kelebihan yang kami sediakan, di kemudian hari aplikasi ini akan memberikan dampak baik bagi lingkungan dan juga ekonomi masyarakat.

Di bidang ekonomi, aplikasi kami nantinya dapat meningkatkan sektor ekonomi masyarakat dengan transaksi yang telah dilakukan dari aplikasi *Teman Sampah*. Untuk pengembangan awal, pembuatan aplikasi ini mengusung ide pembuatan aplikasi berbasis android, untuk desain dari aplikasi ini dirancang menggunakan UI / UX.

Kata Kunci: *Teman Sampah, Daur Ulang, Bank Sampah, Aplikasi Mobile.*

BAB 1

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang

Sampah pada dasarnya merupakan suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari suatu sumber hasil aktivitas manusia maupun proses-proses alam yang tidak mempunyai nilai ekonomi, bahkan dapat mempunyai nilai yang negatif karena dalam penanganannya, baik untuk membuang atau membersihkannya memerlukan biaya yang cukup besar. Selain itu karakteristik dari sampah adalah bau, sampah juga dapat, menimbulkan penyakit seperti diare.

Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) mengakui bahwa pada 2020 total produksi sampah nasional telah mencapai 67,8 juta ton. Artinya, ada sekitar 185.753 ton sampah setiap harinya dihasilkan oleh 270 juta penduduk. Atau setiap penduduk memproduksi sekitar 0,68 kilogram sampah per hari. Angka tersebut meningkat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Pada 2018 saja, produksi sampah nasional sudah mencapai 64 juta ton dari 267 juta penduduk. Sampah-sampah tadi pada akhirnya berkontribusi besar menambah makin menggunungnya timbunan di tempat-tempat pembuangan akhir (TPA).

Namun, kondisi itu belum mampu mengurangi jumlah sampah nasional karena faktanya penimbunan sampah baik dengan pola open dumping serta landfill masih berkontribusi sebesar 69 persen dari pola pengelolaan sampah.

Upaya penanganan sampah perlu dilakukan secara manajerial dengan benar serta melibatkan semua unsur baik pemerintah, swasta maupun masyarakat yang diharapkan dapat meminimalkan biaya yang dikeluarkan dalam pengelolaannya.

Untuk itu, perlu peran dari berbagai aspek masyarakat, dengan cara memaksimalkan fungsi dari Bank Sampah yang ada, dengan begitu semua pihak dapat berperan untuk membantu meminimalkan sampah yang ada disekitarnya. Namun tidak semuanya masyarakat Indonesia memiliki

pemikiran mulia tersebut, masih kurang nya kemudahan dalam pengelolaan sampah juga menjadikan masalah yang tidak asing lagi.

Ditambah lagi dengan semakin pesatnya kemajuan era industri 4.0, RONA Indonesia.com menyebutkan banyak faktor yang menjadi penghambat berkembangnya informasi dan teknologi di Indonesia. Salah satunya ialah sikap masyarakat yang tradisional. Masyarakat yang masih mempertahankan tradisi dan menganggap tradisi tak dapat diubah secara mutlak.

Maka berdasarkan latar belakang di atas kami ingin memberikan inovasi dalam menanggulangi masalah sampah yang kian menumpuk dan pengelolaan yang kurang efisien yaitu adanya aplikasi *Teman Sampah*. Dilansir dari katadata.co.id (09/10/2017) bahwa sistem operasi (SO) android saat ini telah mendominasi perangkat mobile di seluruh dunia. Laporan bertajuk Global Stashot: Digital in Q3 2017, menunjukkan bahwa sebanyak 72.9% pengguna piranti bergerak global menggunakan SO Android. Hanya 19,4% yang menggunakan iOS Apple, dan sisanya menggunakan SO lainnya. Tidak heran, jika penulis akan mengusung ide pembuatan aplikasi berbasis android untuk pengembangan awal dan akan melanjutkan menggunakan sistem iOS pengembangan lebih lanjut sebagai sistem informasinya.

Aplikasi *Teman Sampah* adalah aplikasi berbasis android yang mengaplikasikan konsep *on demand* dalam penggunaan nya dan bertujuan sebagai perantara untuk menghubungkan Bank Sampah dengan UKM(Usaha Kecil Masyarakat), selain itu juga dapat menghubungkan masyarakat yang ingin mendaur ulang sampah dengan UKM(Usaha Kecil Menengah) sebagai pengelola dari setoran sampah masyarakat. atau bahkan juga instansi pemerintahan yang ingin memiliki aplikasi yang kita buat dengan membeli lisensi yang menjadi bukti dalam kerja sama pengelolaan sampah. Apabila pihak pendaur ulang belum mengetahui harga jual yang ditawarkan dari sampah sampah yang berhasil dikumpulkan dapat menggunakan fitur konversi sampah, dan pengguna juga dapat menggunakan fitur gratis ongkir.

II. Visi dan Misi

A. Visi

Terwujudnya peningkatan kualitas dan fungsi lingkungan hidup dalam pengelolaan sampah digital.

B. Misi

1. Mencegah dan mengendalikan pencemaran udara, air dan tanah
2. Menyelenggarakan fungsi koordinasi, pengelolaan dan pemantauan pengendalian sampah terdigitalisasi.
3. Menyelenggarakan dalam penataan dan pengelolaan wilayah perkotaan dan pemukiman.
4. Menyelenggarakan dan pembinaan masyarakat dalam perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup.

III. Tujuan Usaha

1. Membuat Aplikasi Digitalisasi Pengelolaan Bank Sampah
2. Memanfaatkan potensi Bank Sampah yang banyak dijumpai di masyarakat
3. Ikut berkontribusi dengan pemerintahan dalam menyediakan jasa aplikasi digitalisasi pengelolaan sampah
4. Mengubah pola pikir masyarakat tentang pentingnya pengelolaan sampah
5. Mengurangi timbunan sampah yang menumpuk

IV. Manfaat Usaha

a. Bagi Bank Sampah

- Membantu sistem kerja pengelolaan Bank Sampah yang terdigitalisasi, sistematis, dan terstruktur
- Membantu pendapatan Bank Sampah
- Membantu Bank Sampah menyelesaikan masalah timbunan sampah yang menumpuk di masyarakat

b. Bagi Pemerintah

- Membantu Pemerintah dalam menyelesaikan masalah timbunan sampah yang menumpuk di Indonesia
- Membantu Pemerintah dalam memantau kinerja Bank Sampah
- Membantu Pemerintah dalam memantau tingkat kesadaran Masyarakat

c. Bagi Masyarakat

- Mempermudah distribusi Bank Sampah dengan masyarakat
- Menyediakan wadah transaksi bagi masyarakat tentang pengelolaan sampah
- Menambah wawasan masyarakat tentang pengelolaan sampah

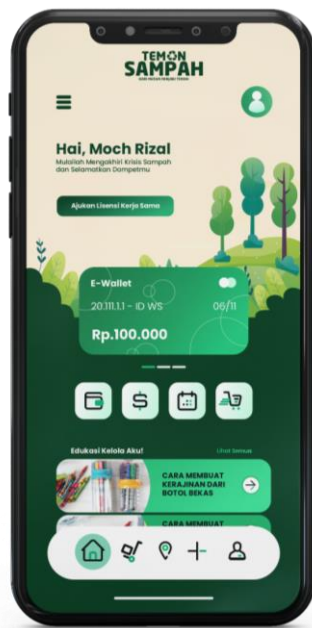
BAB II

GAMBARAN BISNIS

I. Gambaran Produk

Aplikasi Teman Sampah adalah wadah aplikasi untuk menangani masalah pengelolaan sampah yang tidak efektif dan kurang digitalisasi kepada Bank Sampah serta memberikan lapangan seluas luas nya kepada UKM untuk mengolah sampah menjadi barang yang bernilai jual.

Pada aplikasi yang telah kita rancang terdapat banyak fitur yang menarik antara lain:



Fitur Edukasi berguna sebagai informasi kepada pengguna mengenai artikel-artikel dalam pengelolaan sampah sehingga pengguna dapat mendaur-ulang sampah dengan sebaik mungkin sehingga menjadi barang yang layak jual.

Gambar 1.2 Edukasi & Home Page



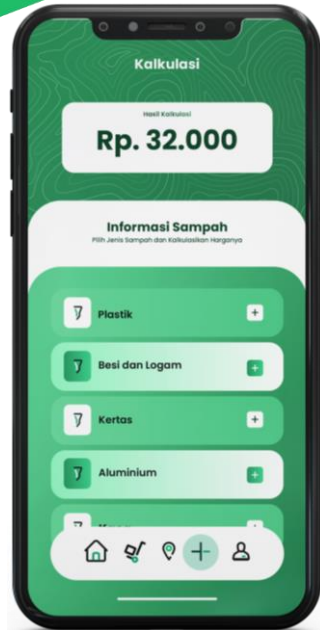
Gambar 1.2 Event

Fitur Event berguna memberikan voucher online yang di dapat kan *user* Aplikasi *Teman Sampah* berupa *point* kepada *user* untuk meningkatkan transaksi penukaran sampah.



Gambar 1.3 E-Lokasi

Fitur E-Lokasi berfungsi sebagai acuan map dan jadwal penjemputan penukaran sampah yang di telah di tetapkan user ke bank sampah terdekat mereka.



Gambar 1.4 Kalkulasi

Fitur Kalkulasi berfungsi sebagai kalkulator untuk menghitung total kalkulasi sampah yang akan di tukarkan user menjadi E-Wallet atau uang digital.



Gambar 1.5 Serahkan Sampah

Fitur Serahkan Sampah adalah fitur yang berfungsi untuk user dapat menyerahkan sampah mereka secara online yang dapat di tukarkan menjadi E-Wallet atau uang digital.



Fitur E-Toko berfungsi sebagai akses transaksi jual beli user untuk bahan mentah sampah atau sampah yang sudah di kelola menjadi barang yang bernilai jual.

Gambar 1.6 E-Toko

II. Keunggulan Produk

Dalam aplikasi kami, terdiri beberapa fitur yang memiliki keunggulan untuk memudahkan user dalam pengelolaan sampah :

√ **Fitur Serahkan Sampah**

Fitur ini merupakan fitur utama dari aplikasi Teman Sampah dimana pengguna dapat menyerahkan sampah mereka ke post point atau Bank Sampah yang telah disediakan untuk di tukarkan menjadi E-wallet atau uang digital.

√ **Fitur Edukasi**

Fitur Edukasi berguna sebagai pemberi informasi kepada pengguna berupa artikel dan video dalam pengelolaan sampah dan untuk mengakses fitur yang lain

√ **Fitur E-Lokasi**

Fitur ini berfungsi sebagai acuan map bagi pengguna untuk melihat apakah tersedia drop point atau Bank Sampah di dekat mereka dan fitur E-Lokasi ini berguna sebagai acuan dalam menentukan gratis ongkir bagi masyarakat terdaftar.

✓ **Fitur event**

Fitur ini berfungsi untuk memberikan kenyamanan berupa voucher kepada pengguna dari hasil kerja sama antara Teman Sampah dengan pihak pemerintah atau Startup Lain dan diharapkan pengguna dapat meningkatkan transaksi untuk mendapatkan point claim voucher.

✓ **Fitur E-Toko**

Fitur ini berfungsi untuk melakukan transaksi antara penjual dan pembeli dari hasil daur ulang sampah

✓ **Fitur Kalkulasi**

Fitur ini bertujuan untuk menampilkan hasil konversi dari penukaran sampah ke uang digital agar pengguna dapat melihat berapa total harga yang didapatkan, ketika menukar sampah tersebut menjadi E-Wallet atau uang digital

III. STP (Segmenting, Targeting, and Positioning)

A. Segmentation.

Di bawah ini adalah segmentasi dari konsumen yang mencakup segmentasi dalam keadaan geografi dan aspek demografi.

a. Geografi

Pada tahap pengembangan awal, konsumen yang dipilih adalah orang yang tinggal di wilayah Gresik dan Mojokerto.

b. Demografi

Pembagian segmentasi dalam aspek demografi dibagi atas : (1) Umur konsumen : 10-50 tahun ; (2) Tingkat pendapatan : mulai dari menengah ke bawah, menengah, menengah ke atas, konglomerat dengan jumlah pendapatan di atas Rp 1.000.000 dan dengan total jumlah penduduk di Gresik dan Mojokerto adalah 9.98 juta penduduk pada tahun 2016 berdasar data yang dihimpun oleh Badan Pusat Statistik (BPS).

B. Targetting

Target pasar konsumen kami adalah Instansi pemerintahan , remaja, dan orang dewasa dengan tingkat pendapatan tingkat menengah ke bawah,

menengah, dan menengah ke atas yang tinggal di daerah Gresik dan Mojokerto.

C. Positioning

Untuk mengenalkan produk kami dan sebagai antisipasi atas tingkat brand awareness masyarakat yang tinggi maka dibuat tagline yaitu “Dari Musuh Menjadi Teman”.

IV. Strategi Pemasaran

A. Direct Selling

Merupakan metode pemasaran dengan cara langsung bertemu dengan konsumen lalu menawarkan produk yang telah dibuat. Adapun metode ini mencakup cara pemasaran sebagai berikut:

- ✓ Ikut bersaing dalam aplikasi penanganan sampah.
- ✓ Lewat kerjasama dengan seminar perkuliahan yang diadakan oleh pihak lain untuk mempromosikan aplikasi kami melalui *sponsorship*.
- ✓ Menyebarkan pamflet ke kampus-kampus, kelompok masyarakat, dan perusahaan-perusahaan.
- ✓ Mengadakan gerakan cinta lingkungan.

B. Internet Marketing

Merupakan metode yang memanfaatkan jejaring sosial sebagai perantara untuk menyebarluaskan produk yang telah kami buat. Adapun metode ini mencakup cara pemasaran sebagai berikut:

- ✓ Menyebarkan melalui media sosial yang mayoritas dipakai oleh masyarakat. Seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan lain-lain.
- ✓ Internet Advertisement yang menyebar di beberapa website yang berhubungan dengan pekerjaan.

C. Special Day

Merupakan metode yang memanfaatkan hari-hari yang peringatan sebagai perantara produk yang telah kita buat. Adapun metode ini mencakup cara pemasaran sebagai berikut :

- ✓ Apabila pada perayaan Hari Sampah Se-Indonesia tepatnya pada tanggal 21 Februari 2021 diberikan badge berupa baju dan stiker bagi yang mengumpulkan sampah minimal 10kg.

V. Pelayanan Pelanggan

Mitra usaha Aplikasi **Teman Sampah** adalah Bank Sampah, Pemerintah, dan UKM (Usaha Kecil Menengah) yang menyediakan tempat untuk masyarakat memasarkan produk hasil daur ulang sampahnya. Para mitra dapat menghubungi *Team Work Solution* untuk bekerjasama dengan mengajukan proposal kerjasama atau bisa menggunakan fitur pengajuan lisensi yang tersedia pada Aplikasi **Teman Sampah**.

Para *customer* aplikasi **Teman Sampah** adalah masyarakat sekitar yang dapat menukarkan sampah dan melakukan transaksi. Para mitra dan customer melakukan *register* pada Aplikasi **Teman Sampah**. Setelah itu mitra dan *customer* akan dapat mengakses fitur-fitur pada Aplikasi **Teman Sampah**.

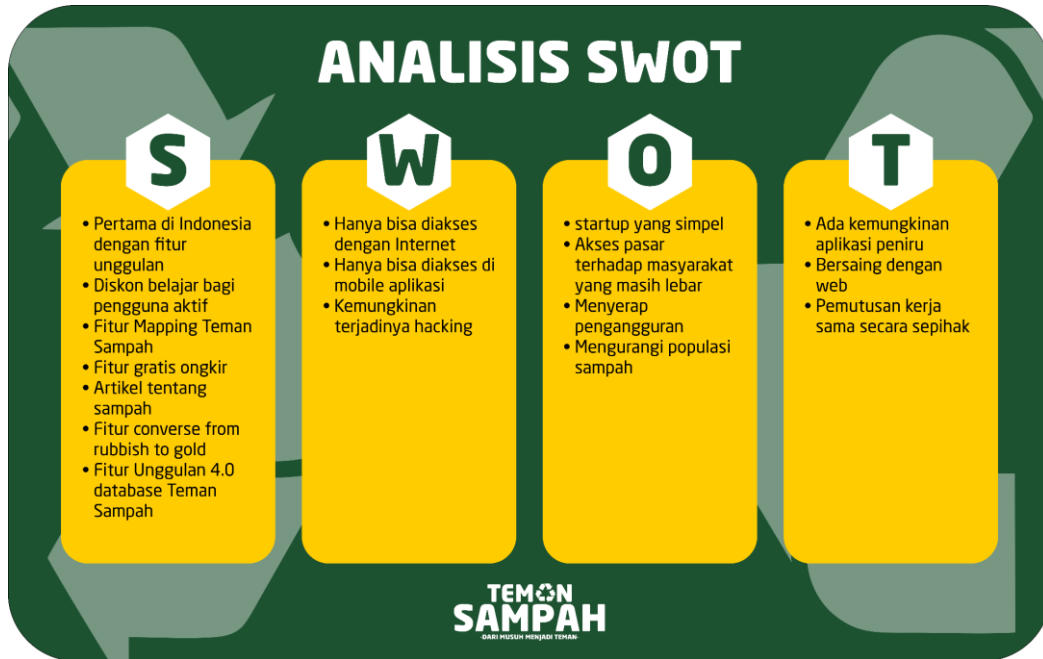
VI. Analisis Pesaing

I	KOMPETITOR	DROP AND SELL	EVENT	KALKULASI	EDUKASI	E-LOKASI
II	TEMAN SAMPAH	✓	✓	✓	✓	✓
III	E-TRASH	✓				
IV	E-MALL	✓	✓			
V	EWASTERJ	✓			✓	✓

Gambar 2.1 Analisis pesaing

VII. Analisis SWOT

Berikut adalah beberapa pertimbangan faktor SWOT (*Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, *Threat*) yang ditemukan dalam menganalisis keberlangsungan aplikasi “Teman Sampah”.



Gambar 3.1 SWOT

BAB III

RENCANA KEUANGAN

I. Perhitungan modal

i. Biaya tetap

Komponen	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga satuan(Rp)	Jumlah(Rp)
Legalitas dokumen dan pendirian CV	Pembentukan badan usaha	1 paket	5.500.000,00	5.500.000,00
Aplikasi mobile	Untuk pelayanan aplikasi	1 aplikasi	2.500.000,00	2.500.000,00
Promosi	Biaya promosi offline dan online	6 bulan	20.000.000,00	120.000.000,00
Penyimpanan server aplikasi	Untuk penyimpanan server aplikasi	6 bulan	7.000.000,00	42.000.000,00
Total biaya tetap				170.000.000

Tabel 1.1 Biaya tetap

ii. **Biaya variabel (Untuk proyeksi penjualan 6 bulan)**

Komponen	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
Internet	Untuk digital marketing	6 bulan	400.000,00	2.400.000,00
Maintenance aplikasi	Untuk melakukan maintenance aplikasi	6 bulan	150.000,00	900.000,00
Pembelian doker	Untuk deploy aplikasi	6 bulan	300.000,00	1.800.000,00
Tenaga kerja	Untuk membantu proses bisnis	5 orang	3.200.000,00	96.000.000,00
Total biaya variabel				101.100.000,00

Tabel 1.2 Biaya variabel

iii. **Biaya total**

Tipe biaya	Jumlah biaya
Biaya tetap	170.000.000,00
Biaya variabel	101.100.000,00
Total	271.100.000,00

Tabel 1.3 Biaya total

II. Pemasukan produksi (proyeksi 6 bulan pemasukan)

Pendapatan	
Lisensi	540.000.000,00
Pendapatan Iklan	32.400.000,00
Adsense aplikasi	57.153.600,00
Total	629.553.600,00

Tabel 2.1 Pemasukan produksi

III. Proyeksi Pemasukan

- Pendapatan Lisensi

$$\text{Rp.5.000.000} \times 18\text{k} \times 6\text{b} = \text{Rp540.000.000,00}$$

- Pendapatan Iklan

$$\text{Rp10.000} \times 30\text{h} \times 18\text{k} \times 6\text{b} = \text{Rp32.400.000,00}$$

- Pendapatan Adsense Aplikasi

$$\text{Rp4.900} \times 64.800^* : 1000 \times 30\text{h} \times 6\text{b} = \text{Rp57.153.600,00}$$

Keterangan :

b = Bulan

h = Hari

k = Kecamatan

* = Orang

IV. BEP

Diketahui pembukaan *startup* menghabiskan Rp. 170.000.000,00 dan Pengeluaran per 6 bulan senilai Rp. 101.100.000 dikembalikan dengan pendapatan tahunan Rp. 629.553.600 Titik Impas *startup* sudah terjadi pada bulan kedua setelah pembukaan *startup*.

Pengeluaran pada bulan pertama = Rp.51.850.000

Pemasukan bulan pertama = Rp.104.925.600

BEP = Rp.104.925.600 - Rp.51.850.000 = Rp.53.075.600

VI. Analisis Kelayakan

Dalam menganalisa kelayakan bisnis dapat dihitung dengan menggunakan data pengeluaran dan pemasukan perusahaan per 6 bulan yaitu pemasukan / pengeluaran = $629.553.600 / 271.100.000 = 2,32$

Dari analisa tersebut produk kita memiliki nilai kelayakan 2,32 di mana kelayakan produk sudah melebihi nilai lebih atau sama dengan 1 sebagai persyaratan kelayakan produk.

BAB IV TEAM MANAGEMENT


I. Diagram



Gambar 4.1 Diagram

II. Alokasi Team Management

Chief Executive Officer (CEO)




**AHMAD
SHONHAJI**
Chief Executive Officer (CEO)

JOB DESC

1. Merancang dan mengkomunikasikan visi perusahaan.
2. Memotivasi anggota.
3. Merekrut anggota.
4. Menguraikan strategi bisnis.
5. Mengatur biaya dan anggaran.
6. Membangun hubungan dengan investor.

Gambar 5.1 Chief Executive Officer (CEO)

Chief Financial Officer (CFO)



**M. ILHAM
ADI PRATAMA**
Chief Financial Officer (CFO)

JOB DESC

1. Membentuk strategi penggalangan dana.
2. Membuat keputusan yang berhubungan dengan Sumber Daya Manusia (SDM)
3. Merumuskan dokumen keuangan.
4. Membahas kesehatan keuangan bersama CEO.

Gambar 5.2 Chief Financial Officer (CFO)

Chief Marketing Officer (CMO)



**MOCHAMMAD
RIZAL**
Chief Marketing Officer (CMO)

JOB DESC

1. Mengembangkan strategi pemasaran.
2. Melaksanakan riset pasar.
3. Menjaga citra perusahaan.
4. Menciptakan kampanye Hubungan Masyarakat (Humas).
6. Mencari sponsorship.

Gambar 5.3 Chief Marketing Officer (CMO)

BAB V

KESIMPULAN

I. Kesimpulan

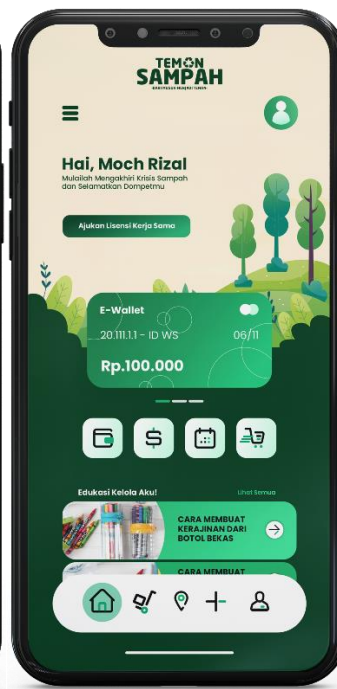
Aplikasi Teman Sampah ini dapat merubah pola pikir masyarakat tentang pentingnya menjaga lingkungan dari sampah, sampah yang mulanya dianggap musuh bagi masyarakat dapat diubah menjadi barang yang bernilai jual, Aplikasi ini juga menjembatani antara masyarakat dengan bank sampah, yang pada mulanya apabila masyarakat ingin menukarkan sampah ke bank sampah harus datang ke tempatnya, tetapi dengan adanya aplikasi Teman Sampah ini, masyarakat dapat memanfaatkan Fitur Gratis Ongkir, selain itu, Aplikasi Teman Sampah juga terdapat Fitur E-Lokasi yang berupa data bank sampah yang terdapat di Indonesia, pada Aplikasi kami juga terdapat Fitur E-Edukasi tentang cara pengolahan sampah bagi masyarakat yang masih bingung cara mengolah sampah yang baik, dan aplikasi ini nantinya dapat digunakan untuk melakukan transaksi hasil daur ulang sampah.

Kedepannya aplikasi kami dapat memecahkan masalah keruwetan pengolahan sampah dengan penggunaan teknologi, tidak hanya itu, Pihak Pemerintah diharapkan dapat menjalin kerjasama sehingga masyarakat dapat mempercayai dan menggunakan aplikasi kami.

LAMPIRAN



Gambar 6.1
Login & Register



Gambar 6.2
Edukasi & Home Page



Gambar 6.3
Serahkan Sampah



Gambar 6.4
E-Lokasi



Gambar 6.5
Kalkulasi



Gambar 6.6
E-Toko



Gambar 6.7

Event