

# PROPOSAL PRODUK

CleanOut.Co

SPARTA 2020

The screenshot shows a Google Meet interface with a presentation slide titled "Detail Tugas:". The slide content is as follows:

**Detail Tugas:**

Peserta diminta membuat proposal yang berisi rancangan desain suatu produk sebagai solusi dari suatu masalah. Masalah yang diambil boleh dari tugas medium sebelumnya, ataupun mengangkat masalah lingkungan sekitar yang baru, dengan syarat solusi dari masalah tersebut harus berupa **produk**. Dalam merancang desain produk ini, peserta diminta untuk menerapkan **design thinking process**. Proposal terdiri dari:

1. Cover, berisi secara berurutan:
  - a. Judul solusi
  - b. Foto bersama kelompok saat meet pada saat merumuskan solusi masalah
  - c. Nomor kelompok dan nama kelompok
  - d. Anggota kelompok, terdiri dari nama dan NIM setiap anggota
2. Daftar Isi
3. BAB I, berisi latar belakang masalah yang dibahas, serta sasaran produknya

The Meet interface also shows a grid of participants on the right and a toolbar at the bottom.

Oleh

**Kelompok 29**

**Sampah Warrior**

Ilham Bintang Nurmansyah (16520029)

Maharani Ayu Putri Irawan (16520134)

Haje Noorjamani (16520156)

Kafi Irgie Rahmansyah (16520257)

Dzaky Fattan Risqullah (16520278)

Arga Daniel Reynardo Samosir (16520310)

Muhammad Fahmi Irfan (16520320)

Farrel Ahmad (16520373)

Muhammad Rakha Wiratama (16520462)

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	2
BAB I .....	3
BAB II .....	4
BAB III .....	7
APLIKASI WARRIOR.....	7
APLIKASI CUSTOMER.....	14
BAB IV.....	17
BAB V.....	18
Rangkuman.....	18
Kesimpulan .....	18
BAB VI.....	19
DAFTAR PUSTAKA .....	20
LAMPIRAN.....	21

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini kami akan menjelaskan mengenai latar belakang dan sasaran dari produk yang akan kami buat ini. Latar belakang didapatkan dari permasalahan yang sering ditemui di lingkungan sekitar yaitu mengenai sampah.

Sampah merupakan suatu permasalahan yang tidak akan pernah bisa dihilangkan dari kehidupan sehari-hari. Sampah juga termasuk permasalahan yang sampai saat ini masih belum bisa diatasi secara efektif baik oleh pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Indonesia juga merupakan negara produsen sampah terbanyak nomor 2 di dunia setelah negara China. Hal ini semakin diperparah oleh kenyataan dimana masyarakat Indonesia masih dikenal dengan budayanya yaitu “membuang sampah sembarangan”. Oleh karena itu, kami mengadakan program “Sampah Warrior” untuk membantu mengatasi permasalahan ini.

Tujuan dari dibuatnya program “Sampah Warrior” ini adalah dengan membantu masyarakat Indonesia dalam membuang sampah pada tempatnya, terlebih lagi sampah yang dibuang juga merupakan sampah yang sudah dipisah antara sampah organik dan anorganik. Dengan adanya program “Sampah Warrior” ini, diharapkan Negara Indonesia menjadi negara yang lebih bersih dari sampah dan masyarakatnya pun menjadi masyarakat yang sadar akan sampah.

## BAB II

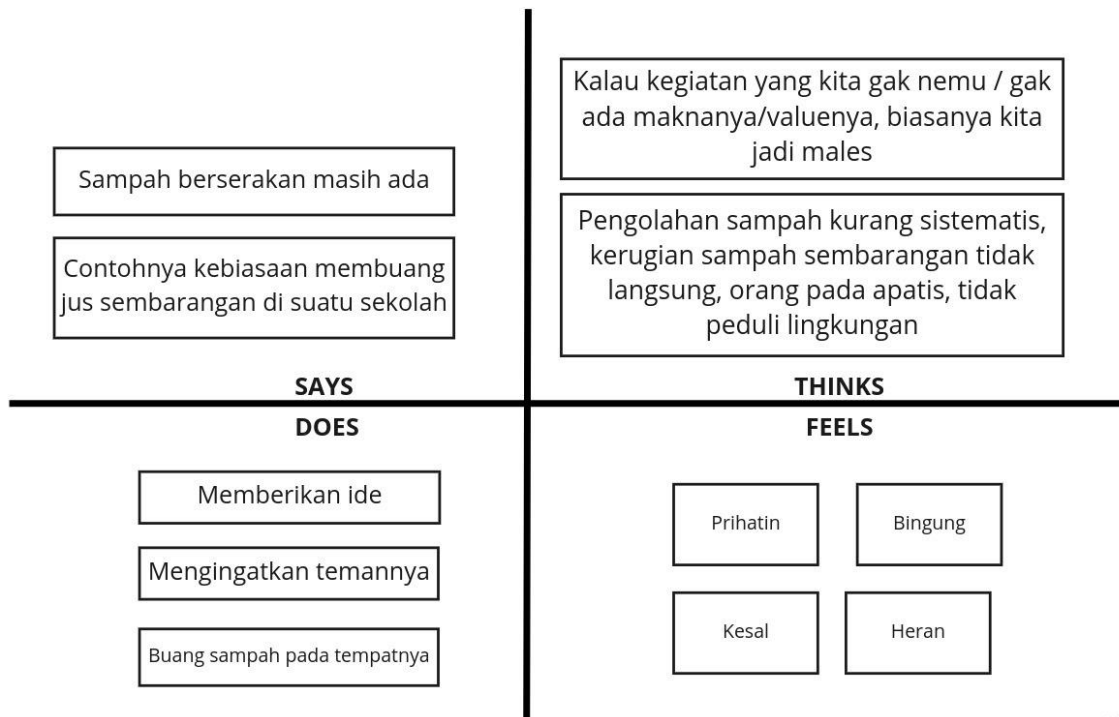
### TAHAPAN DESIGN THINKING

Pada bab ini kami akan menjelaskan tahapan dalam proses Design Thinking. Tahapan-tahapan Design Thinking terdiri atas Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing tahapan.

#### 1. Empathize

Tahapan pertama dalam proses Design Thinking, untuk mendapatkan pemahaman empati terhadap suatu permasalahan yang akan diselesaikan dengan melibatkan orang-orang untuk memahami pengalaman mereka.

Pada tahapan Empathize, kami menggunakan metode “Empathy Map “ untuk mendapatkan pemahaman dari orang-orang terkait permasalahan sampah. Kami melakukan wawancara via chat dengan 2 orang teman kami untuk menanyakan permasalahan sampah yang akan dibuat dalam empathy map sebagai berikut



miro

## 2. Define

Mengumpulkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap empathise, selanjutnya akan dianalisis untuk menemukan masalah inti yang telah diidentifikasi dan mendefinisikan masalah sebagai pernyataan masalah dengan cara yang berpusat pada manusia.

Setelah membuat Empathy Map, kita mengidentifikasi akar permasalahan terkait permasalahan sampah, yaitu kurangnya motivasi dan kesadaran diri masyarakat untuk memilah dan membuang sampah pada tempatnya.

## 3. Ideate

Pada tahap ini sudah dapat untuk memulai menghasilkan ide. Dengan berpikir “out of the box” untuk mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang sudah dibuat atau mencari cara alternatif untuk melihat masalah tersebut.

Untuk menyelesaikan akar permasalahan tersebut, diperlukan solusi-solusi yang efektif dan efisien dalam menangani masalah tersebut. Ide-ide inilah merupakan hasil diskusi dan pemikiran bersama yang mungkin dapat diaplikasikan sebagai solusi yang sebenarnya. Beberapa solusinya, yaitu:

1. Membuat tong sampah menjadi menarik dengan menggunakan fitur interaksi.
2. Membuat aplikasi pemanggil tukang sampah robot otonom
3. Membuat aplikasi pemanggil tukang sampah robot *remote control*
4. Membuat aplikasi pemanggil tukang sampah manusia

Untuk solusi 1 tidak kami pilih karena tong sampah yang terdapat fitur interaksi (menarik) hanya dapat membuat seseorang lebih termotivasi untuk membuang sampah pada tempatnya dalam jangka pendek dan masalah utamanya karena orang-orang tetap harus pergi keluar untuk membuang sampah dan orang-orang terlalu malas.

Penggunaan aplikasi berbasis web untuk memanggil “Pahlawan Sampah” dan mengambil sampah domestik merupakan salah satu ide yang terpikirkan saat diskusi. Ide tersebut dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan robot otonom sebagai Pahlawan Sampah, akan tetapi robot rawan akan terlindas/tertabrak lalu

lintas. Selain itu, terdapat ide untuk menggunakan robot yang dikendalikan secara *remote* oleh manusia, akan tetapi robot ternyata sangat mahal harganya dan tidak cocok untuk negara Indonesia yang merupakan negara berkembang. Indonesia juga belum memiliki infrastruktur yang cocok untuk penggunaan robot di lalu lintas.

Berdasarkan hasil diskusi bersama, dipilihlah driver motor seperti gojek yang menjadi Pahlawan Sampah untuk mengambil sampah domestik dengan aplikasi berbasis web sebagai user untuk memanggil Pahlawan Sampah.

#### 4. Prototype

Pada tahap ini sudah dapat menghasilkan beberapa versi produk dengan *cost* yang murah dan diperkecil atau fitur spesifik yang ditemukan di dalam produk, sehingga dapat menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya.

#### 5. Test

Menguji produk yang sudah jadi menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase pembuatan prototype.

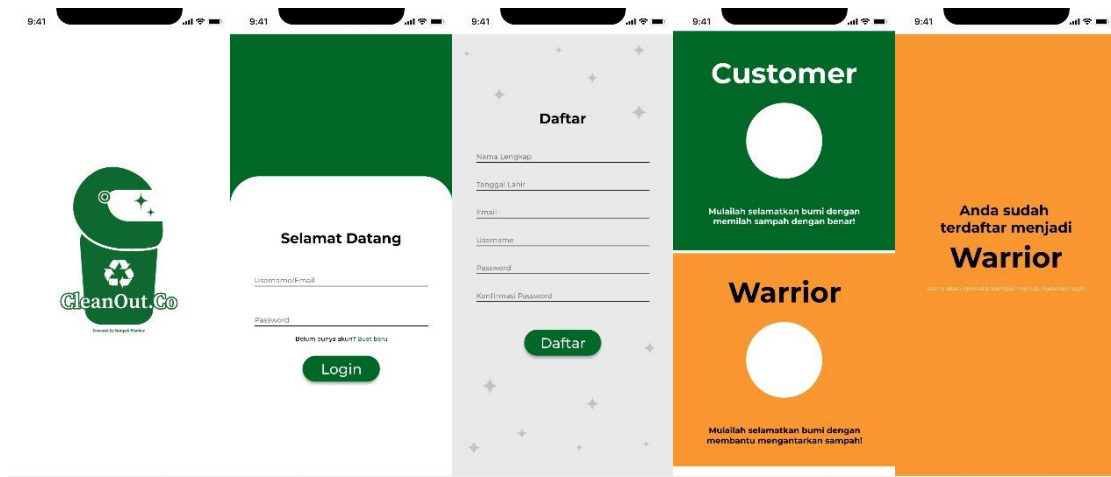
### BAB III

## DETAIL SOLUSI

Solusi ini dibuat untuk menyelesaikan butir permasalahan berupa poin keempat dari penjelasan Bab II, yang berbunyi, “Membuat aplikasi pemanggil tukang sampah manusia” demi menyelesaikan permasalahan kurangnya motivasi dan kesadaran diri masyarakat untuk memilah dan membuang sampah pada tempatnya dengan memberi imbalan berupa poin yang dapat divalusi menjadi mata uang Rupiah.

Mockup solusi dari sistem ini telah kami buat melalui Figma, dengan hasil,

#### APLIKASI WARRIOR



Pada saat masuk aplikasi, pengguna akan disambut logo CleanOut.Co. Pengguna lalu diminta untuk masuk ke akun yang telah terdaftar. Jika pengguna belum pernah mendaftarkan akun sebelumnya, maka akan terdapat opsi daftar. Setelah mengisi nama, tanggal lahir, alamat email, username, dan password, apabila pengguna ingin menjadi Warrior, maka pengguna dapat memilih opsi “Warrior” di bagian bawah halaman. Lalu akan ditampilkan pesan sambutan kepada Warrior baru.



Lalu, Warrior akan masuk ke tampilan utama aplikasi. Pada penggunaan pertama, Warrior akan diberi tawaran untuk *tour* tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi. Warrior dapat melewati tutorial ini dengan memilih *button* “Skip”. Jika Warrior setuju, akan ditampilkan *pop-up* yang berisi intruksi untuk menekan di mana saja untuk melanjutkan ke bagian *tour* berikutnya, yang ditampilkan sesuai berikut.



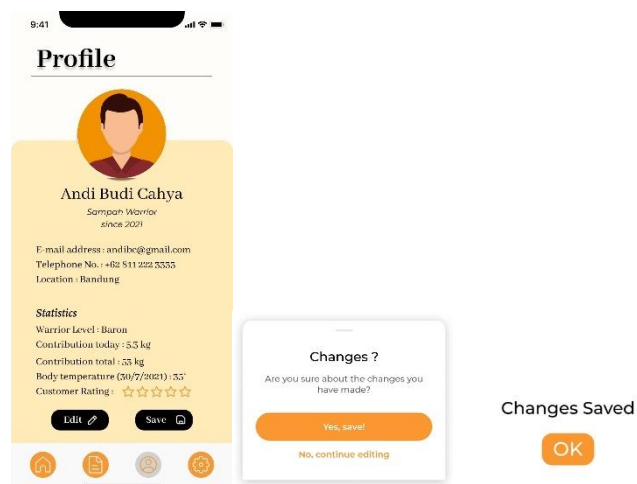


Ada 4 buah menu yang ditampilkan di bagian bawah layar, yakni Home Page (🏠), Activity (📄), Profile (👤), dan Setting (⚙️). Menu yang sedang dipilih akan berubah warna menjadi abu-abu, sebagai contoh: ⚙️.

Berikut merupakan tampilan halaman Activity



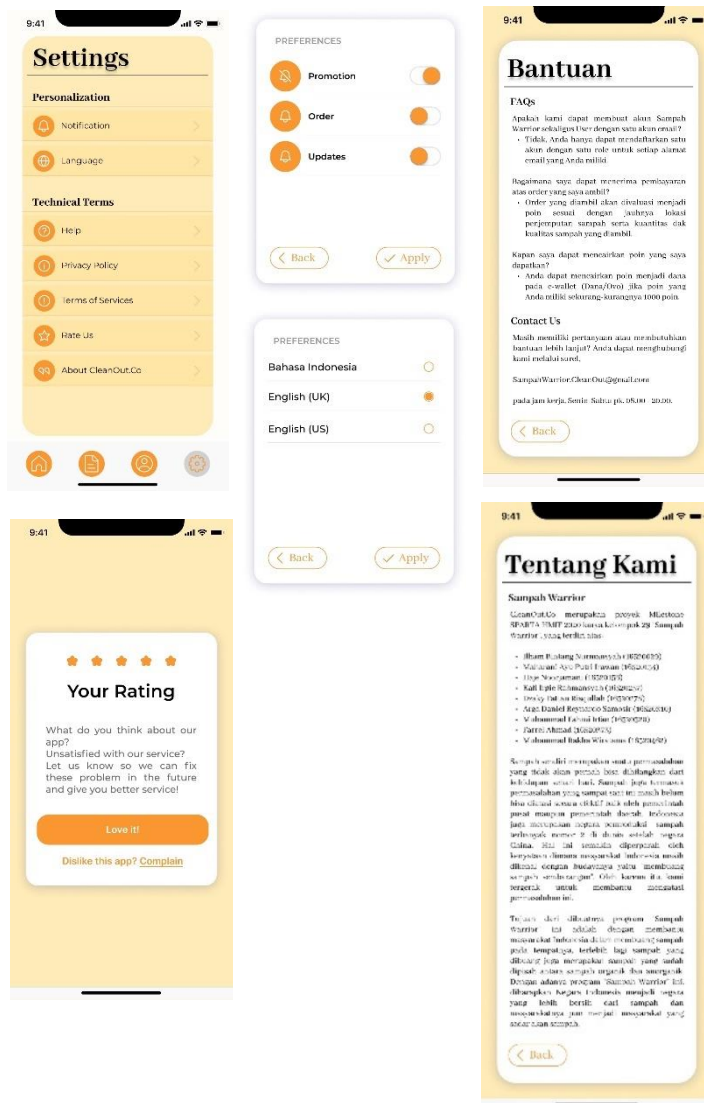
Setiap keterangan yang terdapat di halaman Activity dapat di-expand dengan menekan tombol panah yang terletak di bagian samping. Setiap barisnya menampilkan riwayat pesanan yang diambil oleh seorang Warrior, beserta detailnya, seperti status (*ongoing/finished*), alamat pengambilan, tanggal dan waktu pengambilan, nama pelanggan, valuasi, dan status pencairan dana.



Selanjutnya ditampilkan halaman Profile, yang menampilkan foto profil, nama, alamat email, nomor telepon, lokasi domisili, serta data statistik Warrior. Warrior dapat melakukan perubahan data yang ditampilkan. Apabila dilakukan perubahan, maka akan dikonfirmasi ulang perubahan yang dilakukan melalui *pop-up*. Jika

memang perubahan yang dilakukan dikonfirmasi, akan ditampilkan *pop-up* pemberitahuan penyimpanan perubahan.

Berikutnya, pada gambar di bawah akan ditampilkan halaman Settings, yang meliputi personalisasi (notifikasi dan bahasa), serta informasi teknis mengenai aplikasi, seperti bantuan, *privacy policy*, *terms of service*, rating, serta informasi lebih lanjut mengenai Sampah Warrior dan CleanOut.Co.

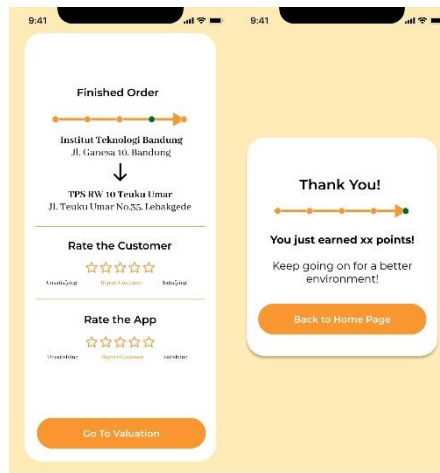




Selanjutnya, pada halaman utama aplikasi yang juga dapat dilihat di bawah ini, terdapat tampilan nama dan foto profil Warrior, pencapaian pesanan Warrior pada hari tersebut, serta 2 pilihan yakni Take Order dan Save Our Planet. Pilihan Save Our Planet berisi konten edukasi mengenai sampah dan permasalahannya,

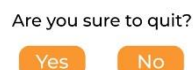
yang menjelaskan urgensi penggunaan aplikasi ini. Pilihan Take Order merupakan fungsi utama dari aplikasi ini, yakni untuk mencari dan mengambil sampah dari rumah pemesan layanan “CleanOut.Co”.



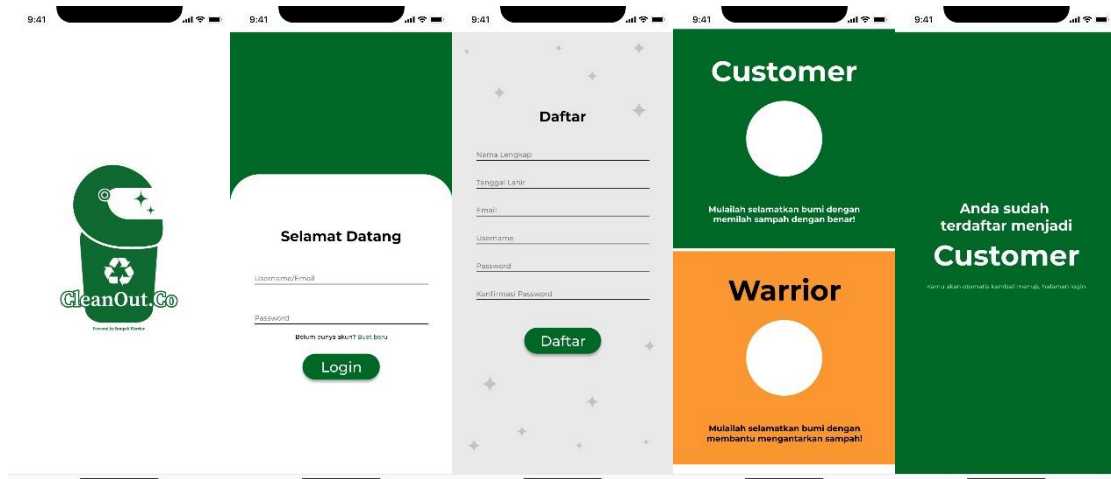


Pada tahap pemrosesan pesanan pengguna, pertama-tama akan ditampilkan halaman *transit*. Setelah pesanan didapatkan, Warrior akan ditanya kesediaannya untuk mengambil sampah pada lokasi tertentu yang didapatkan. Jika Warrior menyanggupi, maka proses akan berlanjut. Namun, jika Warrior menolak pesanan yang masuk, tampilan akan kembali ke halaman *transit*. Setelah suatu pesanan diterima oleh seorang Warrior, pada layar perangkat Warrior ditampilkan peta navigasi lokasi, garis *timeline* proses pemesanan, dan detail mengenai pemesanan, seperti lokasi pengambilan sampah dan destinasi pengantaran sampah, baik itu tempat pembuangan sampah sementara maupun pabrik pengolahan sampah. Ketika sampah diambil, Warrior wajib menekan tombol “Taken”. Ketika sampah telah diantarkan ke tujuan, Warrior wajib menekan tombol “Finish”. Lalu, proses pemesanan selesai dengan memberikan rating bagi pelanggan maupun aplikasi, serta ditampilkannya valuasi sampah ke poin. Setelah tombol “Back to Home Page” dipilih, tampilan akan kembali ke tampilan utama.

Terakhir, apabila Warrior ingin keluar dari aplikasi, akan ditampilkan notifikasi *pop-up* konfirmasi.



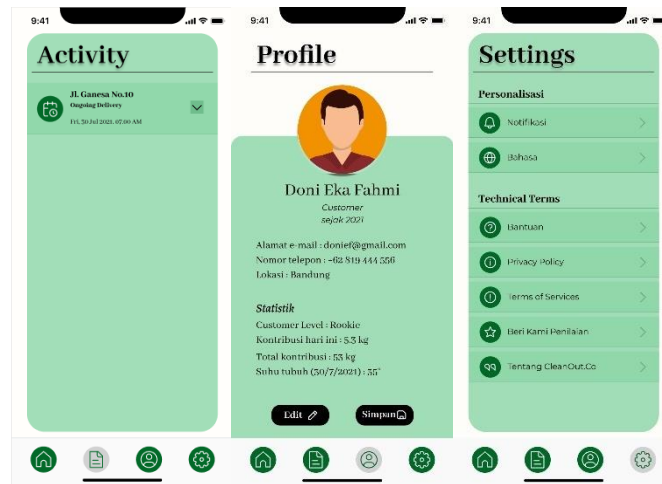
## APLIKASI CUSTOMER



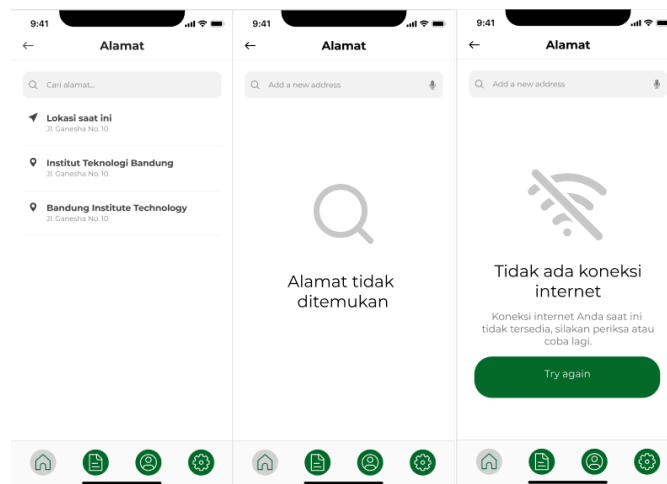
Aplikasi pada sisi customer kurang lebih sama dengan Warrior, hanya saja, saat pemilihan *role*, *role* yang dipilih adalah “Customer”. Halaman utamanya kurang lebih juga memiliki tampilan yang mirip, hanya berbeda pada fungsinya saja. Fungsi “Take Order” pada aplikasi di sisi Warrior diganti menjadi fungsi “Order”, yang ditampilkan sebagai berikut,



*Tour* halaman utama yang sama juga disediakan pada aplikasi Customer. Halaman Activity serta Settings juga sama. Perbedaan yang tidak terlalu kentara terdapat pada halaman Profile. Ketiganya ditunjukkan sebagai berikut,

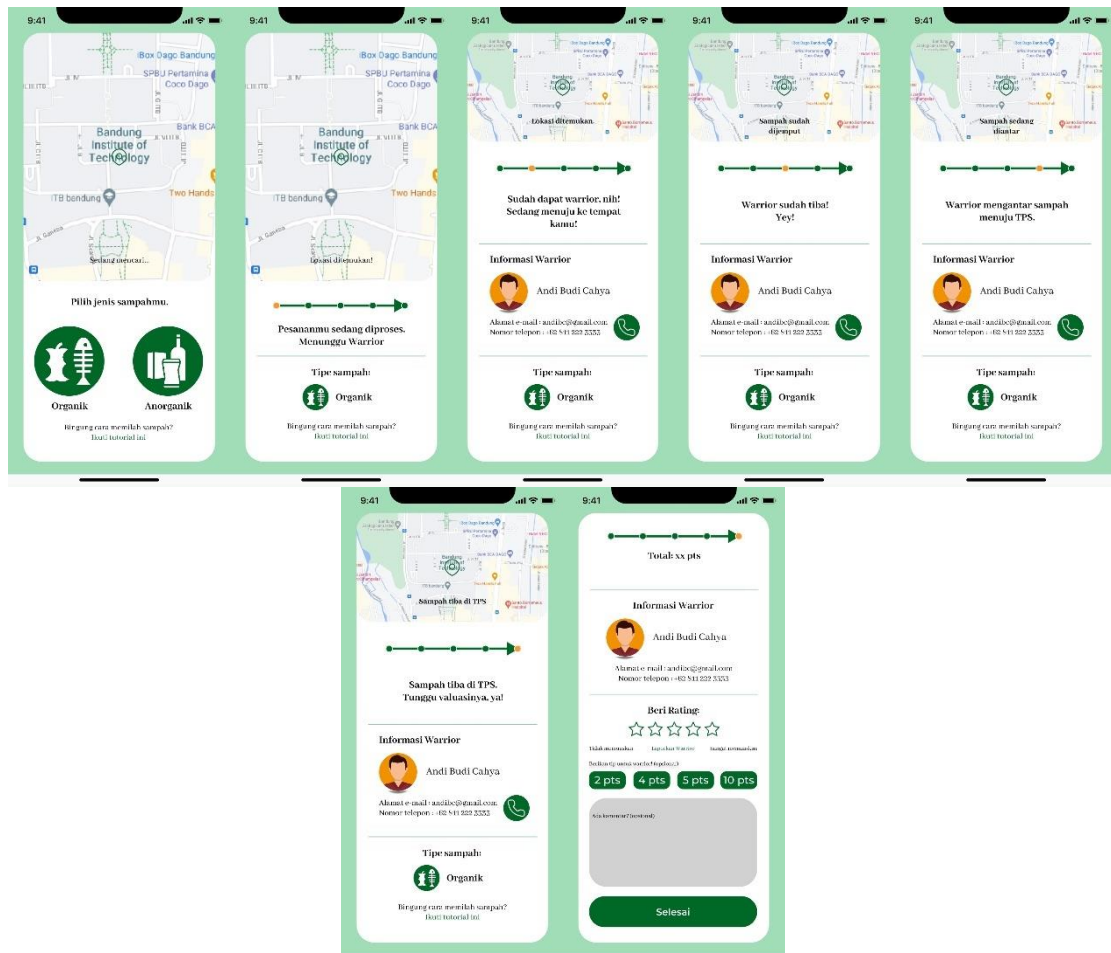


Perbedaan prinsipal antara aplikasi Customer dan Warrior terletak pada pendaftaran alamat serta fungsi “Order” yang ditunjukkan pada gambar berikut,



Pada gambar di atas, ditunjukkan bahwa sebelum pemesanan layanan yang pertama, pelanggan akan diminta untuk mendaftarkan alamat. Apabila pencarian alamat tidak ditemukan, maka akan ditampilkan pesan “Alamat tidak ditemukan”. Apabila jaringan internet hilang, akan ditampilkan pesan “Tidak ada koneksi internet” karena seluruh sistem kedua aplikasi ini berjalan secara *online*. Selanjutnya, berikut merupakan tampilan tahapan pada opsi “Order”.





Ketika Customer akan memesan layanan Pahlawan “Warrior” Sampah, akan dipastikan terlebih dahulu bahwa pelanggan tersebut telah memisahkan sampah organik dan anorganik. Kemudian, akan dikonfirmasi jenis sampah yang manakah yang akan diserahkan. Pesanan kemudian diproses dan ditampilkan informasi mengenai Pahlawan Sampah yang akan menjemput sampah tersebut. Setelah sampah disetorkan ke Pahlawan Sampah, pelanggan akan diminta untuk memberikan penilaian kepada sang Pahlawan Sampah.



## **BAB IV**

### **ANALISIS SWOT**

**Strength** dari Sampah Warrior ini adalah kegunaan bagi masyarakat. Salah satu masalah lingkungan terbesar adalah sampah. Indonesia memerlukan pihak ketiga selain pemerintah untuk mengatasi masalah ini karena pemerintah belum bisa mengatasinya dengan baik. Aplikasi ini dengan fitur-fiturnya dapat memacu masyarakat untuk lebih *aware* terhadap permasalahan sampah yang ada.

**Weakness** dari Sampah Warrior ini adalah keterbatasan dalam penggunaannya, mengingat hanya masyarakat yang memiliki akses terhadap gadget seperti smartphone dan internet yang dapat mengaksesnya.

**Opportunity** dari sampah warrior adalah aplikasi ini bisa dikembangkan tidak hanya untuk mengatasi permasalahan sampah domestik, melainkan dapat juga digunakan untuk pengolahan sampah dari industri-industri kecil hingga menengah, seperti UMKM, café, atau restoran.

**Threat** dari sampah warrior ini adalah kesadaran dari masing-masing masyarakat yang tentu sangat sulit untuk dikontrol secara langsung melalui aplikasi ini. Pembagian upah kerja dari sampah warrior ini akan sulit karena akan kurangnya sponsor masuk ke sistem bisnis seperti ini.

## **BAB V**

### **RANGKUMAN DAN KESIMPULAN**

#### **Rangkuman**

Permasalahan sampah masih menjadi momok yang perlu untuk diperhatikan di Indonesia. Berdasarkan data, Indonesia merupakan negara pemroduksi sampah terbanyak nomor 2 di dunia setelah negara China. Hal ini semakin diperparah oleh kenyataan dimana masyarakat Indonesia masih dikenal dengan budayanya yaitu “membuang sampah sembarangan”. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk membantu mengatasinya, yaitu aplikasi **CleanOut.Co**. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk memfasilitasi pengguna untuk mengirimkan sampah yang dimilikinya dan sudah dipilah ke tempat pengolahan sampah melalui driver yang dikenal sebagai “Sampah Warrior”. Nantinya, pengguna akan mendapatkan poin yang apabila mencapai nominal tertentu dapat divalulasikan menjadi uang tunai. Berdasarkan analisis SWOT, aplikasi ini memiliki *strength* yaitu membantu memacu kesadaran masyarakat untuk peduli sampah dengan fitur-fiturnya, *weakness* yaitu penggunaannya hanya dapat diakses oleh masyarakat yang terfasilitasi akan gadget dan internet, *opportunity* yaitu memiliki peluang untuk digunakan pada industri kecil hingga menengah, dan *threat* yaitu kesadaran masyarakat yang sulit dikontrol.

#### **Kesimpulan**

Aplikasi **CleanOut.Co** merupakan aplikasi di mana pengguna dapat mengirimkan sampah yang dimilikinya, yang sudah dipisah antara sampah organik dan anorganik, ke tempat pengolahan sampah melalui driver yang dikenal sebagai “Sampah Warrior”. Nantinya, pengguna akan mendapatkan poin yang apabila mencapai nominal tertentu dapat divalulasikan menjadi uang tunai. Aplikasi ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk membantu meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia akan pentingnya membuang sampah dan memilah sampah sesuai jenisnya.

## BAB VI PEMBAGIAN TUGAS

Tugas	Penanggung jawab	Waktu Pengerjaan	Progress
Bab 1: Latar belakang dan sasaran produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Haje (16520156)</li> <li>▪ Hambin (16520029)</li> </ul>	26/7/2021 - 28/7/2021	100%
Bab 2: Penjelasan tahapan <i>design thinking</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rakha (16520462)</li> <li>▪ Farrel (16520373)</li> <li>▪ Fahmi (16520320)</li> </ul>	26/7/2021 - 28/7/2021	100%
Bab 3: <i>Mock up</i> solusi dan butir permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dzaky (16520278)</li> <li>▪ Rani (16520134)</li> </ul>	28/7/2021 - 1/8/2021	100%
Bab 4: Analisis SWOT solusi Bab 5: Rangkuman dan kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kafi (16520257)</li> <li>▪ Arga (16520310)</li> </ul>	30/7/2021 - 31/7/2021	100%
Formatting: Halaman sampul, daftar isi, lampiran, daftar pustaka	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semua anggota</li> </ul>	31/7/2021 - 1/8/2021	100%
Media Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semua anggota: berdasar bagian pengerjaan masing-masing</li> </ul>	26/7/2021 – 1/8/2021	100%

## DAFTAR PUSTAKA

[https://www.figma.com/file/p5R7gf63yJhui36PsKAyGM/Mobile-UI-kit-\(Community\)?node-id=0%3A1](https://www.figma.com/file/p5R7gf63yJhui36PsKAyGM/Mobile-UI-kit-(Community)?node-id=0%3A1)

[https://www.figma.com/file/KPJPomKiQXs6T6fgeaL1cO/SWM-Icon-Pack-\(Community\)?node-id=264%3A221](https://www.figma.com/file/KPJPomKiQXs6T6fgeaL1cO/SWM-Icon-Pack-(Community)?node-id=264%3A221)

<https://www.figma.com/file/FXnZQLVDnXME0kWvDWNCRt/Covid-Alert-App?node-id=0%3A1>

<https://www.figma.com/file/3MBPZQ6l5pN1uhrdaSR8yf/Brew-Co.-Coffee-Delivery-App?node-id=1%3A19>

[https://www.figma.com/file/vAndb1xHGpYbTEnFOSnzSU/Take%E2%80%93Out-App-\(Community\)?node-id=0%3A1](https://www.figma.com/file/vAndb1xHGpYbTEnFOSnzSU/Take%E2%80%93Out-App-(Community)?node-id=0%3A1)

## LAMPIRAN

### NOTULENSI RAPAT TUGAS MILESTONE SPARTA 2020

*Kelompok 10 Buddies 01 & Kelompok 06 Buddies 04*

*Notulen: Maharani Ayu / 16520134*

#### NOTULENSI RAPAT 1 25/7/2021

##### 1. Masalah

Rakha → sampah

Rani → usaha di kala pandemic

Farrel → orang nggak percaya Covid, vaksin

Hambin → karena pandemic bukan meningkatkan atau meninggalkan prokes, menjalankan kehidupan biasa, tingkat kesadaran menurun waktu covid naik

Dzaky → bully di sosmed

Haje → bocah bacot di game

##### 2. Alternatif Solusi

Toxic detector

Sampah → orang kedua → bikin simulator robot buat ngambil sampah, KS RT/RW, mengajak masy buat ... (sistem), RT setempat buat ngumpulin sampah, sampah disetor app, uang balik ke pemukiman, Sampah → pemilahan sampah

Sistem pengangkut dan pemilah sampah

Solusi berupa aplikasi yang dapat meregulasi pemesanan “Pahlawan Sampah” untuk mengambil sampah domestik pada setiap rumah pengguna yang memesan. Sampah yang diambil (sudah dipilah organik/non-organik) akan divalusi nilainya menjadi uang elektronik yang masuk pada dompet elektronik pemesan.

Pahlawan Sampah juga akan mendapatkan poin yang dapat divalusi menjadi uang elektronik. Pahlawan Sampah bertugas mengambil sampah dari lokasi pemesan dan mengantarkan menuju tempat pembuangan sampah sementara, yang telah terinstal robot yang dapat memilah jenis sampah untuk kemudian diantarkan oleh Pahlawan Sampah ke pengolah masing-masing jenis sampah terdekat.

##### 3. Link Word Laporan

[LAPORAN TUGAS MILESTONE SPARTA KELOMPOK 29.docx](#)

##### 4. Media Presentasi

[CleanOut.Co Media Presentasi 1.pptx](#)

[CleanOut.Co Media Presentasi 2.pptx](#)

## NOTULENSI RAPAT 2 26/7/2021

1. Nama Kelompok → Sampah Warrior
2. Nama Produk → CleanOut.co
3. Pembagian Tugas

Tugas	Penanggungjawab	Rentang Waktu Pengerjaan	Progress
Bab 1: latar belakang dan sasaran produk	2: Haje, Hambin	26/7/2021-28/7/2021	100%
Bab 2: penjelasan tahapan design thinking	3: Rakha, Farrel, Fahmi	26/7/2021-28/7/2021	100 %
Bab 3: mock up solusi dan butir permasalahan	2: Dzaky, Rani	28/7/2021-30/7/2021	100 %
Bab 4: analisis SWOT solusi Bab 5: rangkuman dan kesimpulan	2: Kafi, Arga	30/7/2021-31/7/2021	0 %
Formatting: cover, daftar isi, lampiran, dafpus	Bersama, dafpus silahkan tambahkan masing-masing	31/7/2021-1/8/2021	0 %

## NOTULENSI ASISTENSI 26/7/2021 pk.20.00-20.33

<Penjelasan mengenai Notulensi Rapat 1 dan 2>

Intinya Go-Jek dengan layanan sampah? Iya. Masalah utama yang diangkat apa? Permasalahan sampah sudah ada lama dalam masyarakat, mau ajak masyarakat berpartisipasi. Sampah kan biasanya sembarangan dibuang, misal ke got. Metode dibuat agar masyarakat bisa ikut serta dan mendapat keuntungan. Tujuan semua sampah, kalau plastic bisa diolah kembali, sampah organic jadi pupuk. Di lingkungan sekitar, apakah ada masalah sampah tidak diangkut/masalahnya lebih ke arah mana? Di lingkungan Rakha banyak yang buang sampah di got dan tanah lapang. Dgn cara ini mengurangi pembuangan sampah sembarangan.

**Insight** → kasus ini kalau ditinjau lebih jauh, risetnya itu dipecah 2:

1. Riset ke orang yang bermasalah → masalahnya sebenarnya seperti apa sih? Yang mereka rasain apa? Yang mereka alamin apa?
2. Orang yang melakukan pengolahan sampah → memangnya mau keliling” ke rumah-rumah ambil order? → sudah primary research, cari di internet riset pertama buat hipotesis apa yang sudah dirumuskan pertama kali, validasi lebih lanjut ke orang usernya, sehingga lebih real ketemunya, bisa gali lebih lanjut.

Karena fokusnya ke orangnya dulu → nggak usah ke pengelolanya dulu. No 1 fokuskan dl.

**POIN PENTING FASE MILESTONE 1:** Design thinking fase awal : empathize → define. Perlu dipahami proses di fase 1, ada masalah, empathize ke orang yang bermasalah, ditanya diwawancara di chat, paling bagus sih wawancara, Cuma kalau nggak mungkin bisa lewat chat aja. Pake tools yang udah diajarin empathy map sama ... . Best practice empathy map. Dari empathy map dapat user” yang bermasalah dgn sampah ini, sebenarnya masalah mereka apa, poin-poin mereka apa. Jadi setelah itu kalau sudah bikin dan memetakan dasar-dasar yang dirasakan user, baru kalian define. Di define ini kalian jadi ngerti sebenarnya akar masalahnya apa, bener nggak masalah orangnya itu merasa mereka buang sembarangan karena susah cari tempat buang sampah atau apa. Itu masalahnya berarti → empathy map.

**TAHAPAN DESIGN THINKING:** Setidaknya wawan 1-3 orang, boleh kenal atau nggak. Kalau bisa, poin plus banget.

Kalau sudah define masalah baru bahas rancang produknya gmn.

**Revisi:** PROCESS EMPATHY MAP, WAWANCARA!

Tugas bisa dijalankan parallel, mock up bisa sambil jalan juga, mungkin isinya yang rada disesuaikan. Design thinking bisa disesuaikan dengan kalian riset lebih jauhnya. Analisis SWOT harusnya terakhir, tapi sebenarnya bisa parallel juga sih, nanti tinggal disesuaikan aja. Sisanya aman sih.

**POIN PENTING MOCK UP:** Bentuknya app? Iya. Anak IF/STI suka nambahin fitur”, Cuma yang penting **MVP**, fitur terkecil produknya yang menjawab permasalahan yg kalian angkat. Mock up nya nggak usah ribet-ribet banget, tapi 1 fitur aja udah cukup sebenarnya yang menjawab permasalahan usernya

**TUGAS:** Ulangi dari Empathy Map!

**Di Bab 2**, bukan dijelaskan dari awal kayak empathize apa, ideate apa, define apa. Tapi disitu jelasin proses yang kalian lakuin itu gimana, contohnya empathy map, certain kalian bikin empathy map nya gimana, pas lagi define gimana. Bentuk bukan empathize dilakukan melalui ..., tapi “Pada proses empathy kali ini kami melakukan ...”. Tunjukkan buktinya, kasi empathy map nya, elaborate lagi dari empathy map itu. Bukan dijelaskan empathy di design thinking makna nya apa, tapi adaptasinya.

**Rangkuman dan Kesimpulan:** menjawab latar belakang produk.

**Masukan teknis:** bikin fokus ke MVP, yang menjawab permasalahan.

Belum ada yang pernah bikin UI/UX, research banyak banget, tools bisa Figma, Adobe XD. Enak **Figma** bisa kerja bareng, bisa bikin demonstrasi, bisa play.

**Esensi Milestone:** eksplorasi. Boleh tanya Kak Fadhil atau Kakak-kakak lain. Jangan underestimate diri sendiri, selama masih dilihat *feasible*, jalanin aja. Intinya yang simple, tapi jangan tll sederhana sampe ga belajar apa-apa, sayang banget.

**KENDALA?** Belum ada sejauh ini. Lebih ke merealisasikan ide ini, pas design thinkingnya mikir keras.

**TEMPLATE LAPORAN** → ditanyakan apakah perlu SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA ... . Foto tiap meet taruh di Lampiran, bagian Notulensi. Lupa foto bisa cari history meet nya

*Enjoy aja, tahapan pertama menjadi IF/STI! Semangat, dicicil, jangan dianggep beban, dianggep latihan aja.*



## NOTULENSI DISKUSI RANI n DZAKY 30/7/2021

Pk11.06 -12.02

Hal 1: logo di tengah

Hal 2: login >> Don't have account? Create one >> Hal 3 atau kalo udah login >> Hal 6/13

Hal 3: Sign in (create account) >> Hal 4

Hal 4: Driver / Konsumen >> Hal 5

Hal 5: Selamat udah terdaftar >> Login ulang hal 2

### APP USER

Hal 6: Halaman menu (tutorial/intro, jelasin harus dipisah dulu organic sama anorganik) >> Don't show again

Hal 7: Profile (edit profile >> Hal 8), Setting (customize app >> Hal 9), Order (Hal 10), Save Our Planet ["Learn ways to preserve our planet!"] → macam sosialisasi bikin besar di tengah (Hal 11), Activity (Hal 12 log), pop-up are you sure to exit?

Hal 8: Edit profile (kalau diteken save >> "Changes saved")

Hal 9: Setting notif >> Hal 9.1, language >> Hal 9.2, help >> Hal 9.3, privacy policy >> Hal 9.4, terms of service >> Hal 9.5, rating >> Hal 9.6, about >> Hal 9.7

Hal 10: Order:

Hal 10.1 → Location (map), kalau GPS blm nyala, suruh nyalain

Hal 10.2 → pesen, tapi pastiin dulu pake pop-up udah dipisahin apa blm sampahnya jd organic/anorganik

Hal 10.3 → Garis timeline (pesan, driver otw, driver sampai, driver mengantarkan, valuasi, pembayaran), contact driver

Hal 11: Save Our Planet, kalau inet sekarat text, kalau inet bagus video (narasi video = text) [1 hal panjang], find out more >> organisasi lingkungan Indo "WRI Indonesia"

Hal 12: Activity, tanggal; order; dropdown → details kayak jam, lokasi penjemputan, valuasi, pembayaran, driver name

### APP SAMPAH WARRIOR

Hal 14: Halaman menu (intro/tutorial)

Hal 15: Profile (Hal 16), Settings (Hal 17), Balance, Take Order (Hal 18), Activity, pop-up are you sure to exit?

**Urutan: Take Order, Activity, Profile, Settings**

Hal 16: Edit profile (kalau diteken save >> "Changes saved")  
duke, marquess, earl, viscount, baron

Hal 17: Setting notif >> Hal 17.1, language >> Hal 17.2, **help** >> Hal 17.3, **privacy policy** >> Hal 17.4, **terms of service** >> Hal 17.5, **rating** >> Hal 17.6, **about** >> Hal 17.7

Hal 18: Take Order

Hal 18.1: Location, pop-up (order, take >> Hal 18.2 or not)

Hal 18.2: Take → **map locationnya**, **nama pemesan**, **keterangan pemesanan** → **notif udah diambil** → map ganti tujuan ke TPS terdekat

**Buttonnya : udah ambil, udah sampe**

Hal 18.3: Thank you page → balance + pts → diconvert jadi rupiah >> **BALIK 15**

Hal 19: Activity, tanggal; order; dropdown → details kayak jam, lokasi penjemputan, valuasi, pembayaran, cust name