



PROPOSAL

Meta Herawati Haliem (930208)

Milzam Danar Amadis (950243)

Muhamad Dimas Rahmanda (950291)

Okky Anggada Basuki (940343)

J. Struktur Organisasi & Job Description



Milzam Danar Amadis (Ketua)

Business Development

Membuat rencana pengembangan aplikasi BRESIH, fitur-fitur tambahan yang diperlukan dan melakukan riset dan pengembangan



Muhamad Dimas Rahmanda

Finance

Membuat semua laporan keuangan aplikasi BRESIH yang bersumber dari operasional TPS dan penjualan produk-produk dari TPS



Okky Anggada Basuki

Technology

Membuat prototype, mock-up aplikasi dan melakukan testing kepada user. Melakukan koordinasi dengan developer aplikasi



Meta Herawati Haliem

External Relation

Meng-handle segala macam hubungan dengan pihak eksternal seperti Dinas Lingkungan Hidup dan masyarakat calon user aplikasi BRESIH

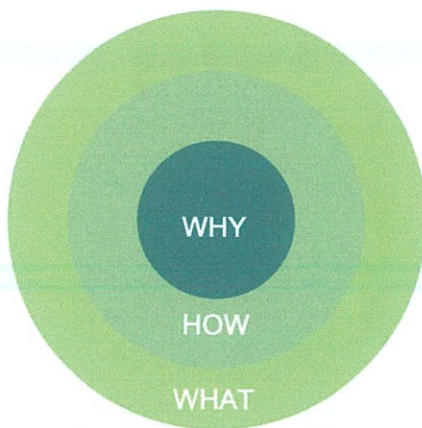
A. Deskripsi Project

Abstrak

Platform yang menghubungkan berbagai pihak dalam pengelolaan sampah. Cara kerja aplikasi Bresih terdiri dari empat tahapan, yaitu pemilahan sampah, penjemputan sampah, penukaran poin dan penjualan barang hasil daur ulang. Tahap pemilahan sampah mengharuskan pengguna untuk mengelompokkan sampah berdasarkan beberapa kategori. Sampah yang telah disetorkan kemudian akan dijual oleh tim Bresih ke industri daur ulang sementara pengguna mendapatkan poin. Poin yang telah dikumpulkan dapat ditukarkan menjadi berbagai hal seperti token listrik, pulsa, uang tunai, hingga saldo e-money. Aplikasi Bresih juga bisa menjadi market place bagi industri daur ulang.

Selain proses pengolahan sampah, Bresih juga mengedukasi pengguna mengenai sampah dan lingkungan. Aplikasi ini merupakan kelanjutan dari program #DaurBikinMakmur, sebuah program pendaur ulangan sampah di Jawa Tengah.

Golden Circle



Why

Kami ingin pemulung lebih sejahtera dan problematika sampah di Indonesia dapat tersolusikan

How

Mengubah cara pandang dan perilaku masyarakat terhadap sampah yang dianggap sebagai sumber masalah, menjadi komoditi.

What

BRESIH, platform yang menghubungkan masyarakat, penyalur sampah dan pengolah sampah dalam satu alur digital. Bresih bertujuan untuk meningkatkan kondisi ekonomi bagi para pelaku industri pengolah sampah. Bresih juga memfasilitasi edukasi dan kolaborasi untuk meningkatkan awareness mengenai sampah dan lingkungan



Lean Canvas

Problem

Jumlah TPA yang overload, angka Recycle sampah yang masih rendah, sulit menyalurkan sampah, rendahnya kesejahteraan ekonomi pemulung.

Existing Alternatives

Sampah dibuang langsung ke TPA, buang sampah tanpa dipilah, pembayaran iuran sampah ke RW.

Solution

Menghubungkan masyarakat, penyalur sampah dan pengolah sampah dalam satu alur digital. Meningkatkan kondisi ekonomi bagi para pelaku industri pengolah sampah dengan menyediakan marketplace untuk barang-barang hasil olahan sampah.

Key Metrics

- Jumlah sampah yang dikumpulkan
- Jumlah pengguna
- Jumlah sampah yang disalurkan
- Jumlah partner pengolah sampah

Unique Value Proposition

Kami melakukan gamifikasi pengumpulan sampah supaya pengguna yang paling banyak berkontribusi bisa mendapatkan reward. Kemudian fitur fitur unggulan yang bisa mengkategorikan sampah (kamera scan) dan penyaluran sampah langsung ke pengolah sampah. Kami juga memfasilitasi penjualan barang hasil daur ulang melalui aplikasi Bresih.

Unfair Advantage

Kantor Telkom yang tersebar diseluruh Indonesia dan ribuan UMKM binaan Telkom untuk penyaluran sampah menjadi barang jadi.



The infographic features a blue background with the Bresih logo (a green circle with a recycling symbol and the text 'BRESIH by DaurBikinMakmur') in the top left. To the right, it states 'Platform yang menghubungkan masyarakat, penyalur sampah dan pengolah sampah dalam satu alur digital'. Below this are three icons: a handshake, a ribbon award, and a lightbulb. Each icon is accompanied by a description: 'Menghubungkan penghasil sampah dengan pengolah sampah', 'Insentif bagi penjemput sampah dan penghasil sampah', and 'Edukasi mengenai sampah dan lingkungan'.



Channels

Channel untuk kami menjalankan project ini melalui aplikasi “Bresih”, website, dan media social.

Customer Segments

Pengguna aplikasi Bresih adalah rumah tangga dengan sampah yang berlebih, UMKM sebagai penampung sampah, TPS, dan pengusaha pengolah sampah.

Early Adopter

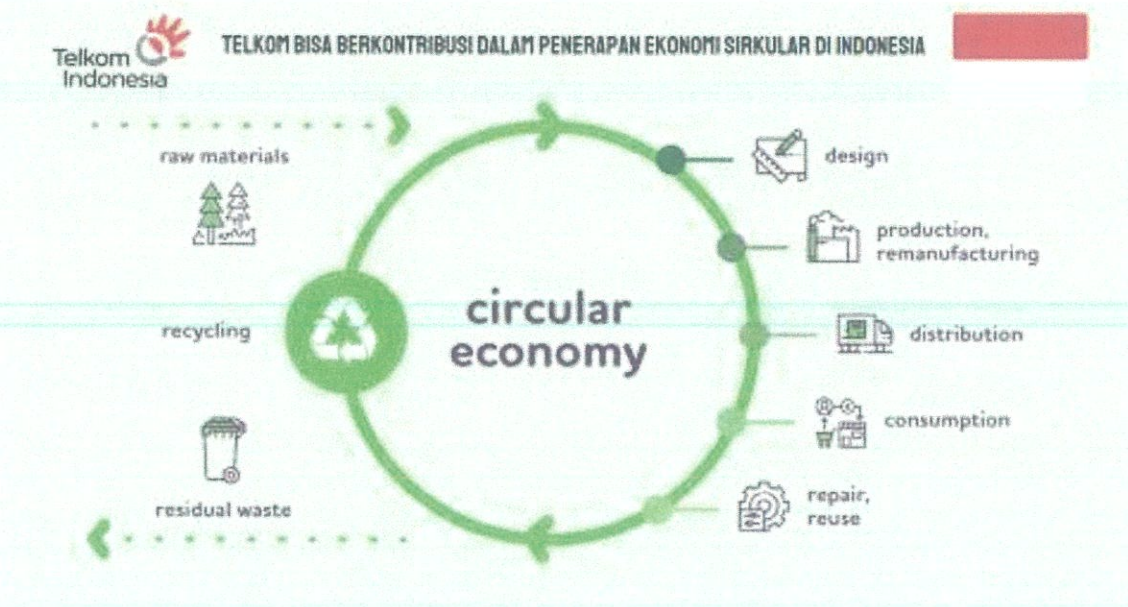
Untuk early adopter kami memilih masyarakat kota Yogyakarta usia 18-35 tahun yang memiliki kepedulian di bidang lingkungan.

Cost Structure

Biaya yang paling besar adalah untuk mendvelop aplikasi, pembuatan website dan marketing aplikasi Bresih. Selain itu ada juga biaya partnership dengan pengolah sampah.

Revenue Streams

Pendapatan bisa didapat melalui presentase keuntungan penjualan sampah, penjualan hasil olahan sampah pada marketplace dan partnership dengan UMKM.



B. Latar Belakang

Sampah merupakan salah satu permasalahan yang patut untuk diperhatikan. Sampah merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia, karena pada dasarnya semua manusia pasti menghasilkan sampah. Sampah merupakan suatu buangan yang dihasilkan dari setiap aktivitas manusia. Volume peningkatan sampah sebanding dengan meningkatnya tingkat konsumsi manusia.



Indonesia menghasilkan 64 juta ton sampah setiap tahunnya berdasarkan data KLHK, 60 persen adalah sampah organik dan 14 persen adalah sampah plastik. Dari jumlah tersebut 69% berakhir di TPA, 24% merupakan illegal dumping atau mencemari lingkungan dan hanya 7% yang di daur ulang. Ditambah lagi, kondisi TPA-TPA di Indonesia saat ini yang overload seperti di IPA Bantar Gebang, TPA Suwung dan TPA Antang Makassar. Kondisi tersebut sangat berpotensi untuk mengganggu aktivitas masyarakat di sekitar TPA mulai dari bau tidak sedap dan kebakaran yang terjadi di TPA tersebut. Banyak terjadi juga hewan-hewan ternak di sekitar TPA memakan sampah di TPA yang secara tidak langsung akan berbahaya bagi orang yang mengkonsumsi daging hewan ternak tersebut. Di daerah kami, di Magelang pun kapasitas TPA sudah mencapai 200%.

Padahal pada tahun 2025, Presiden Indonesia Joko Widodo menetapkan pengelolaan sampah bisa menjadi 100%. Namun dilihat berdasarkan statistik diatas, kondisi sekarang masih sangat jauh untuk mencapai target di 2025. Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) berupaya untuk meningkatkan pengolahan sampah dengan program TPS3R atau Tempat Pengolahan Sampah Reduce, Reuse, Recycle di berbagai tempat strategis di Indonesia. Dengan program tersebut diharapkan angka sampah yang di daur ulang akan meningkat dan mengurangi jumlah sampah yang langsung ke TPA.

Faktor lain yang penting untuk meningkatkan tingkat sampah yang dapat terolah adalah pemilahan sampah rumah tangga. Berdasarkan hasil survei Katadata Insight Center (KIC) lebih dari 50% rumah tangga tidak memilah sampahnya. Untuk sampah bisa terolah dengan baik diperlukan pemilahan sampah dari rumah tangga supaya para pengolah sampah lebih mudah dalam pengerjaannya. Peran pemulung sebenarnya sangat membantu untuk pemilahan sampah dan menyalurkannya kepada pengolah sampah. Namun profesi sebagai pemulung di Indonesia dianggap sebagai profesi rendah dan memiliki penghasilan yang tidak banyak.

Untuk membantu menyelesaikan permasalahan sampah di Indonesia, kami berencana untuk membuat platform untuk menyalurkan sampah-sampah dengan melakukan kolaborasi antara rumah tangga, pemulung dan pengolah sampah untuk memudahkan proses pengolahan sampah dan termonitor dalam suatu aplikasi. Selain itu, kami juga menyediakan marketplace untuk barang-barang hasil pengolahan sampah.

Kami memanfaatkan model program pengolahan sampah #DaurBikinMakmur yang sudah berjalan di Desa Teksongo, Magelang dan berhasil menarik beberapa tokoh Indonesia seperti Menteri PUPR Basuki, Menko Marves Luhut Panjaitan, dan Gubernur Jawa Tengah Ganjar Pranowo.



C. Tujuan

Pada project Bresih, kami ingin mengubah cara pandang dan perilaku masyarakat terhadap sampah yang dianggap sebagai sumber masalah menjadi komoditi. Kami juga ingin meningkatkan jumlah sampah yang didaur ulang dan awareness masyarakat terkait pemilahan sampah pada rumah tangga. Hasil barang olahan sampah juga dapat dijual melalui marketplace pada platform ini. Para pihak yang ikut berkontribusi akan diberikan reward sesuai kontribusi mereka dalam meningkatkan tingkat daur ulang sampah. Selain itu, kami juga berusaha meningkatkan upah pemulung dan meningkatkan kesejahteraan mereka.



D. Ukuran Capaian

Ukuran capaian dalam program #Bresih kita klasifikan menjadi 3 capaian yaitu capaian secara umum keseluruhan program, capaian dalam penggunaan aplikasi project Bresih baik dari sisi jumlah user serta transaksinya dan capaian dalam.

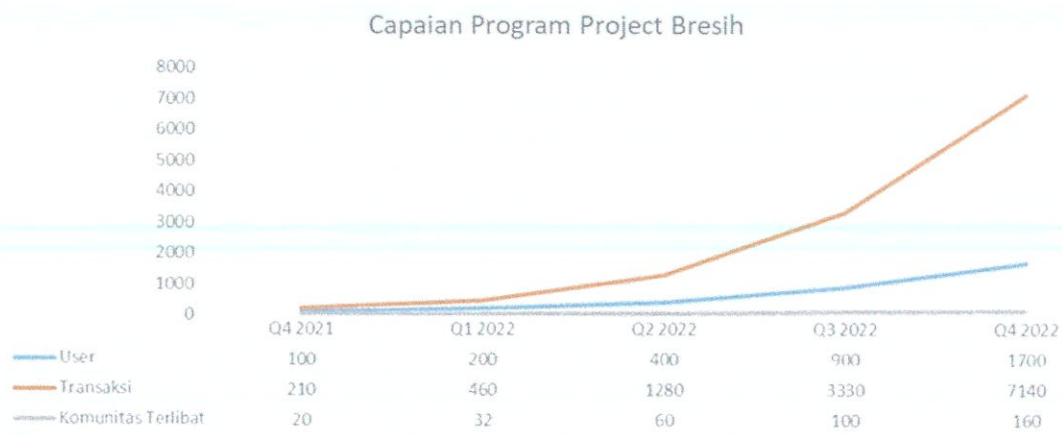
Capaian secara umum

Target kami dalam capaian secara umum adalah untuk meningkatkan jumlah sampah yang di daur ulang dan awareness masyarakat terkait pemilahan sampah pada rumah tangga dengan cara membuat platform atau aplikasi penghubung antara rumah tangga, penyalur sampah dan pengolah sampah serta berusaha meningkatkan upah pemulung dan meningkatkan kesejahteraan mereka.

Sehingga dengan kata lain kami ingin menghubungkan masyarakat, penyalur sampah dan pengolah sampah serta mengedukasi dan meningkatkan awareness mengenai sampah dan lingkungan. Capaian secara umum tersebut dapat kita capai dengan mendvelop platform yang menghubungkan masyarakat, penyalur sampah dan pengolah sampah dalam satu alur digital yang kita namakan program aplikasi Bresih

Capaian Project Bresih

Dalam pelaksanaan program Bresih, aplikasi sangat berperan besar dalam menyatukan sistem secara keseluruhan antar tiap pihak terkait. Sehingga kami menyadari capaian dalam penggunaan aplikasi harus diskemakan untuk mendapatkan impact yang disesuaikan

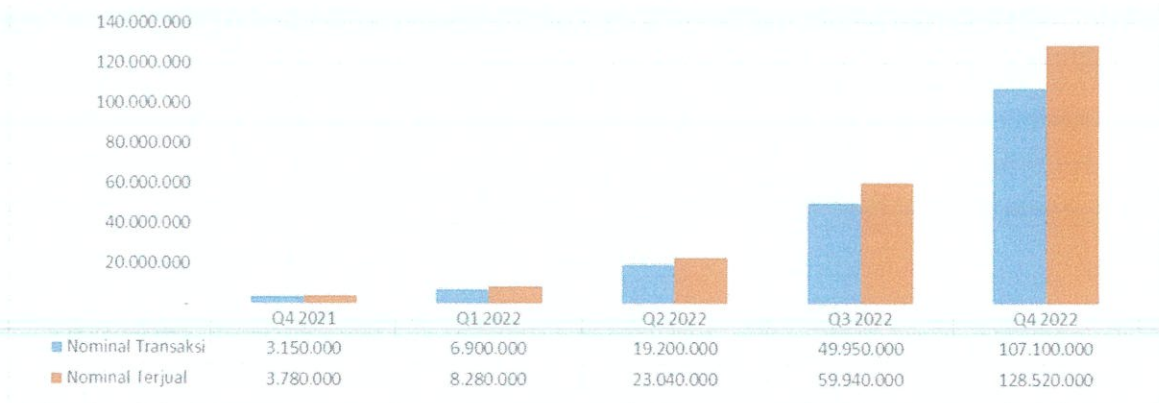


Kami membagi 2 tahapan dalam capaian aplikasi yaitu jangka pendek (Q4 2021) dan jangka panjang (Q4 2021 – Q4 2022). Untuk tahapan jangka pendek atau awal pada Q4 2021 kami menargetkan 100 user , 210 Transaksi dan 20 Komunitas sudah bergabung dan menggunakan aplikasi. Pada tahapan ini kami menargetkan proses pengembangan aplikasi yang sesuai harapan pengguna untuk persiapan penggunaan masif di tahun berikutnya.

Untuk tahapan jangka panjang kami menargetkan di akhir Q4 2022 sudah mencapai 1700 user, 7140 transaksi dan 160 komunitas sudah aktif terlibat di dalam program aplikasi Bresih.



Capaian Program Project Bresih



Dalam Program ini kamu juga menargetkan nominal rupiah transaksi jual beli sampah serta hasil penjualan hasil olahan sampah. Target nominal jangka pendek (Q4 2021) dan jangka panjang (Q4 2021 - Q4 2022) dapat ditampilkan pada grafik diatas.

Pada sisi pengelolaan sampah dan kepedulian lingkungan, selaras dengan bertumbuhnya jumlah user dan transaksi pada program bresih kamu menargetkan dan berharap sampah yang diolah dan kelola pada periode jangka pendek (Q4 2021) sebanyak 315 Kg, sedangkan untuk periode jangka panjang (Q4 2021 – Q4 2022) kami menargetkan sebanyak 10.710 Kg. Asumsi dan perhitungan jumlah banyaknya sampah yang kami kelola dan olah berdasarkan banyaknya jumlah transaksi dikali dengan 1,5 Kg per transaksi.

E. Teknis Pelaksanaan

Kami membagi masing-masing step berdasarkan timeline dan target waktu pelaksanaan. Pada Tahapan Pertama (Bulan 1-2), kami akan mendevlop aplikasi Bresih yang ditujukan untuk setiap user terkait dalam suatu system aplikasi. Aplikasi yang akan kami develop merupakan hasil customer validation pada program #DaurBikinMakmur yang berlokasi di Balkondes Tuksongo. Hasil evaluasi pada program #DaurBikinMakmur menunjukan bahwa dalam proses pengolahan sampah diperlukan variasi supply sampah yang masif dan berkelanjutan sangat dibutuhkan dari berbagai kalangan masyarakat, sehingga proses pengolahan dan pengelolaan sampah dapat berjalan dengan baik.

Pada Tahapan kedua (Bulan 2) kami akan mensosialisasikan Program Bresih dan penggunaan aplikasi pada Balkondes Tuksongo baik yang tergabung dalam program #DaurBikinMakmur untuk mulai berperan aktif untuk mendapatkan supply dan demand sampah untuk diolah dikelola lebih lanjut.

Pada Tahapan Ketiga (Bulan 3) kamu akan melanjutkan proses pengenalan Program Bresih ke komunitas di area Yogyakarta untuk berperan aktif untuk dalam pelolaan sampah secara masif.



Setelah ketiga hal tersebut kami lakukan, pada tahap tahap lanjutan kami akan terus melakukan update pada aplikasi Bresih agar terus berkembang dalam pengelolaan sampah. Sosialisasi juga akan terus kami berikan ke berbagai kalangan masyarakat dan komunitas khususnya di daerah Yogyakarta. Harapannya, kedua hal tersebut akan terus kami lakukan dengan tujuan untuk membentuk ekosistem pengelolaan dan pengolahan semakin baik.

Pada program dan aplikasi Bresih mempunyai terdiri dari 4 jenis user dalam pengelolaan sampah yang masing-masing mempunyai fungsinya tersendiri dalam proses pengelolaan sampah. Keempat user tersebut antara lain:

1. **Pemilik Sampah:** Merupakan user yang mempunyai sampah untuk dijual. User ini memberikan notifikasi kepada penyalur sampah apabila mempunyai sampah untuk diambil dan dijual.
2. **Penyalur Sampah:** Merupakan user untuk menyalurkan atau membawa sampah yang dijual oleh pemilih sampah ke pembeli sampah.
3. **Pengelola / Pengolah / Pembeli Sampah:** Merupakan user yang membutuhkan supply sampah dengan cara membeli sampah dari pemilik sampah yang disalurkan oleh oleh penyalur sampah.
4. **Pembeli Hasil Olahan Sampah:** Merupakan user yang dapat membeli berbagai variasi hasil olahan sampah yang telah diolah oleh pengolah sampah. Dalam aplikasi Bresih terdapat e-commerce hasil olahan sampah sehingga harapannya user pembeli hasil olahan sampah dapat berperan aktif secara ekonomi untuk menjaga ekosistem pengelolaan dan pengolahan sampah.



BUSINESS PROCESS



Pemilik Sampah



Penyalur Sampah



Pengolah Sampah



Pembeli Olahan Sampah

Pemilik Sampah

- User mendata dan mengambil foto sampah yang akan dijual.
- User memberikan order dan notifikasi pada penyalur sampah dan pembeli sampah untuk mengambil sampah yang akan dijual.
- User mendapatkan perkiraan harga sampah dari pembeli sampah.
- User menerima hasil penjualan sampah ketika sudah diterima oleh penjual sampah.
- User mendapatkan informasi dan hasil olahan sampah yang dijual.

Penyalur Sampah

- User mendapatkan notifikasi untuk lokasi dan list sampah yang ingin dijual dari pemilik sampah.
- User memastikan list sampah yang diajukan pemilik sampah dengan sampah yang ingin dijual.
- User mengambil ulang foto sampah yang akan di antar ke pembeli sampah.
- User mengantar sampah ke pembeli sampah.
- User mendapatkan fee jasa mengantar sampah dari penjual sampah dan pembeli sampah. berdasarkan jenis sampah, jarak pengantaran dan banyaknya sampah yang user bawa.

Pengolah Sampah

- User mendapatkan notifikasi dari penyalur sampah akan ada sampah yang diantarkan dan dijual kepada pembeli sampah.
- User memastikan list data dan foto sampah yang dibawa oleh penyalur sampah.
- User memberikan pembayaran kepada penjual sampah dan pemilik sampah.
- User mengelola dan mendaur ulang sampah untuk dijual di aplikasi e-commerce Bresih.

Pembeli Hasil Olahan Sampah

- User dapat melihat dan membeli hasil olahan sampah pada aplikasi e-commerce Bresih.
- User mendapatkan rekap hasil kontribusi pembelian produk daur ulang sampah.
- User mendapatkan edukasi perihal produk daur ulang sampah yang mereka beli.
- User mendapatkan informasi pihak yang terlibat dalam pengelolaan sampah untuk diberikan review.



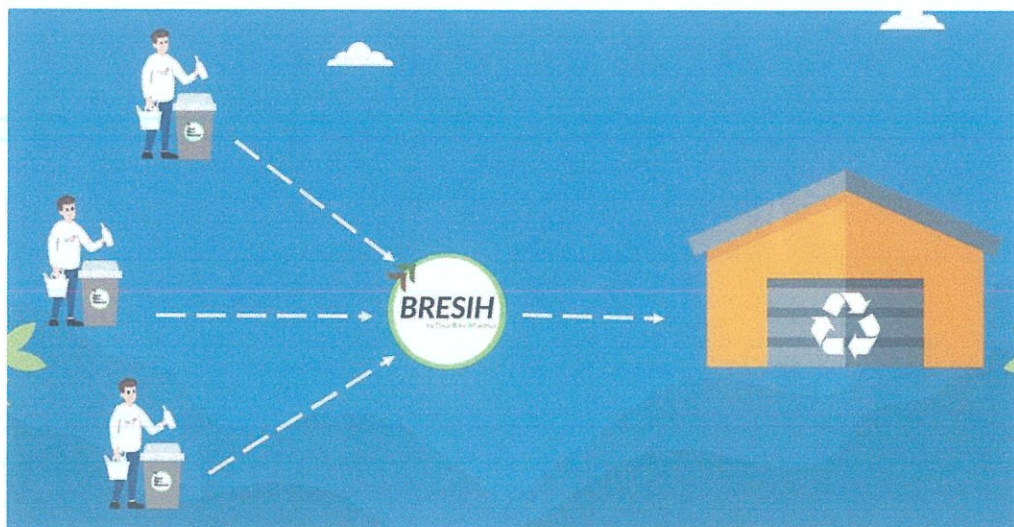
F. Tolok Ukur kebermanfaatan

Program Bresih secara keseluruhan akan mengubah cara pandang dan perilaku masyarakat terhadap sampah yang dianggap sebagai sumber masalah menjadi sumber komoditi yang akan menghasilkan pendapatan.

Untuk kebermanfaatan dari sisi Telkom, yang di dapat tidak hanya branding semata tetapi Telkom turut berperan aktif dalam menjaga lingkungan dengan cara mengelola sampah dalam satu alur digital.

Adapun kebermanfaatan untuk setiap pelaku dalam program Bresih antara lain:

- 1) **Pemilik Sampah:** Pemilik sampah mendapatkan keuntungan ekonomi ketika sampahnya sudah disalurkan dan dijual melewati aplikasi Bresih.
- 2) **Penyalur Sampah:** Penyalur sampah atau yang lebih kita kenal sebagai pemulung mendapatkan keuntungan ekonomi dengan menjual jasa dalam mengantar sampah dari pemilik Sampah ke pembeli Sampah.
- 3) **Pengelola / Pengolah / Pembeli Sampah:** Mendapatkan supply sampah dengan cara membeli sampah dari pemilik sampah yang disalurkan oleh oleh penyalur sampah. Pengelola sampah juga berkontribusi untuk mengolah sampah yang sudah dibeli.
- 4) **Pembeli Hasil Olahan Sampah:** Pembeli hasil olahan sampah dapat berperan aktif secara ekonomi untuk menjaga ekosistem pengelolaan dan pengolahan sampah



G. Timeline Pelaksanaan Projek

Timeline 3 bulan pengembangan project Bresih

Time Plan 3 Bulan															
Kegiatan	Sub Kegiatan	Output	PIC	Bulan ke-1				Bulan ke-2				Bulan ke-3			
				W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4
Customer Validation	Validasi pain & problem ke masyarakat, pengolah, dan penyalur sampah	Validated pain and problem yang akan disolusikan	Tim Bresih dan Developer	■	■										
Application Development	Perancangan sistem dan pembuatan mockup	Arsitektur aplikasi dan mockup UI/UX	Tim Bresih dan Developer		■	■	■								
	Pembuatan MVP aplikasi	Minimum viable product aplikasi agar siap digunakan	Tim Bresih dan Developer			■	■	■	■						
Product validation	Beta testing business process dan aplikasi	Evaluasi dan improvement sebelum golive	Tim Bresih & partner pengolah sampah					■	■	■	■	■			
Partnership	Penjajakan kerja sama untuk penyaluran sampah	Perjanjian kerjasama penyaluran sampah	Tim Bresih & partner pengolah sampah		■	■	■	■	■	■	■				
	Mencari pekerja untuk menjadi penjemput sampah di lokasi user	Kesiapan pekerja untuk mengalurkan sampah dari user ke pengolah	Tim Bresih & partner pengolah sampah				■	■	■	■	■				
Marketing	Pemasaran produk ke calon user	Early adopter aplikasi Bresih	Tim Bresih					■	■	■	■	■	■		

Kami membagi tahapan pengembangan aplikasi dan implementasi proses bresih dalam 3 bulan. Tahap pertama adalah customer validation di mana kami melakukan survey mengenai masalah apa yang dirasakan oleh masyarakat terhadap sampah dan lingkungan. Kemudian kami memvalidasi apakah solusi yang kami tawarkan sudah sesuai dengan kebutuhan.

Setelah customer validation dilakukan, kami membuat rancangan aplikasi yang akan kami kembangkan. Di tahap pertama diutamakan pengembangan fitur utama untuk selanjutnya dilakukan testing agar bisa berjalan lancar. Target kami dalam 2 bulan pengembangan, fitur-fitur utama sudah lancar penggunaannya.

Dalam tahap pengembangan dan testing aplikasi, kami juga melakukan pendekatan ke penyalur dan pengolah sampah untuk memastikan perjanjian kerjasama sudah selesai dibuat saat aplikasi siap digunakan. Terakhir, kami melakukan pemasaran ke masyarakat dan melalui komunitas untuk mendapatkan user aplikasi Bresih.

Timeline 1 tahun pengembangan project Bresih

Time Plan 1 Tahun															
Kegiatan	Sub Kegiatan	Output	PIC	Q1			Q2			Q3			Q4		
				M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
Application Development	MVP Developments	MVP siap golve	Tim Bresih dan Developer												
	Penambahan Fitur Esensial	Fitur utama di luar MVP siap digunakan	Tim Bresih dan Developer												
Maintenance and Improvements	Maintenance	Reliability aplikasi	Tim Bresih dan Developer												
	Bug Fixing	Menghilangkan eror di aplikasi	Tim Bresih dan Developer												
	Pengembangan fitur tambahan	Peningkatan user experience	Tim Bresih dan Developer												
Partnership dengan pengolah sampah	PKS dengan pengolah sampah	Kerjasama supply sampah	Tim Bresih & partner pengolah sampah												
	Penerimaan dan training collector	Penjemputan sampah ke trash owner	Tim Bresih & partner pengolah sampah												
Marketing	Digital marketing	Meningkatnya awareness masyarakat terhadap bresih	Tim Bresih												
	Sosialisasi ke komunitas	Meningkatkan awareness dan peluang kerjasama	Tim Bresih												
Partnership dengan big brands	Kerjasama penerimaan sampah produk	Supply chain penerimaan sampah untuk diolah	Tim Bresih												
	Kerjasama penjualan produk daur ulang	Supply chain penjualan hasil olahan sampah	Tim Bresih												

Kami juga melakukan perencanaan untuk jangka waktu satu tahun kedepan. Setelah tiga bulan pertama aplikasi sudah siap pakai dan kerjasama dengan pengolah sampah dilaksanakan, kami akan terus melakukan pengembangan. Fitur-fitur penunjang untuk menambah kualitas user experience akan dikembangkan.

Jumlah penyalur dan pengolah sampah juga ingin selanjutnya kami tingkatkan agar dampak baik dari penyaluran dan pengolahan sampah semakin luas. Masyarakat dan komunitas yang ikut berkontribusi juga bisa semakin bertambah dari pemasaran yang akan dilakukan secara-terus menerus.

Target kami setelah berjalan sekitar enam sampai sembilan bulan, kami mendapatkan partnership dengan perusahaan besar. Bresih bisa menjadi bagian dari bisnis proses sebuah perusahaan sebagai penerima sampah untuk disalurkan atau supplier bahan baku produksi dari hasil olahan sampah.

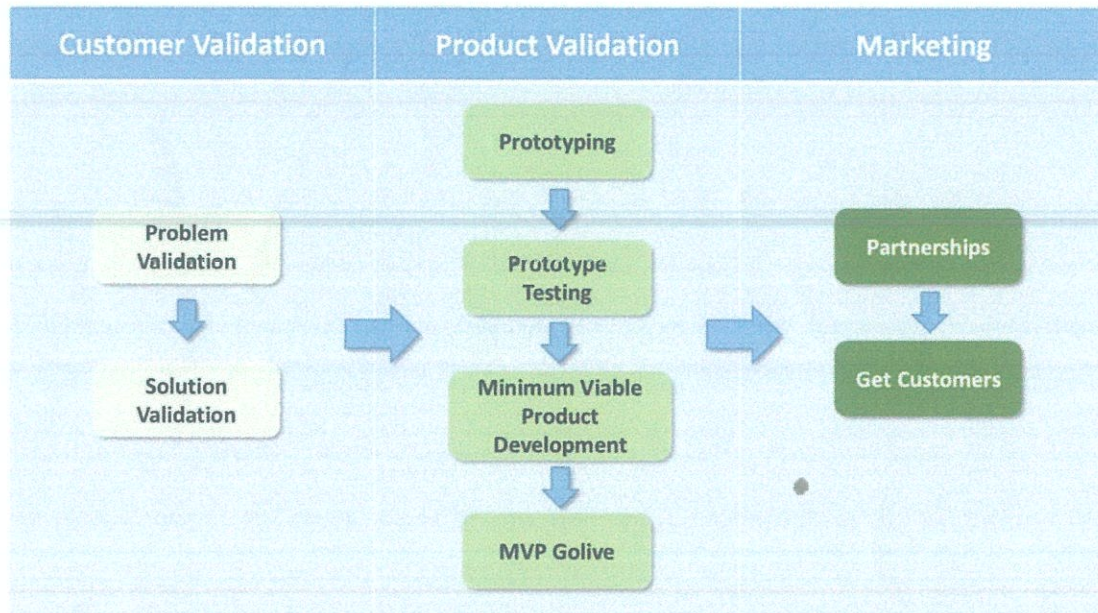
H. RAB

KEGIATAN	SUB KEGIATAN	QTY	FREQ	SATUAN	HARGA SATUAN	TOTAL	BULAN KE 1	BULAN KE 2	BULAN KE 3
Apps Development	Backend Programmer	1	3	Bulan	5,000,000	15,000,000	5,000,000	5,000,000	5,000,000
	Frontend Programmer	1	3	Bulan	3,500,000	10,500,000	3,500,000	3,500,000	3,500,000
	UI/UX Designer	1	3	Bulan	4,500,000	13,500,000	4,500,000	4,500,000	4,500,000
Partnership with Recycler	Meeting dan PKS dengan Pengolah sampah	1	3	Item	750,000	2,250,000	750,000	750,000	750,000
	Training Pengumpul Sampah	1	2	Bulan	1,500,000	3,000,000		1,500,000	1,500,000
Marketing	Digital Marketing	1	2	Package	1,000,000	2,000,000		1,000,000	1,000,000
	Sosialisasi ke Komunitas	1	2	Package	1,000,000	2,000,000		1,000,000	1,000,000
	Material Promo	1	2	Package	1,000,000	2,000,000		1,000,000	1,000,000
			TOTAL			50,250,000	13,750,000	18,250,000	18,250,000



I. Flow

Flow pengembangan project Bresih

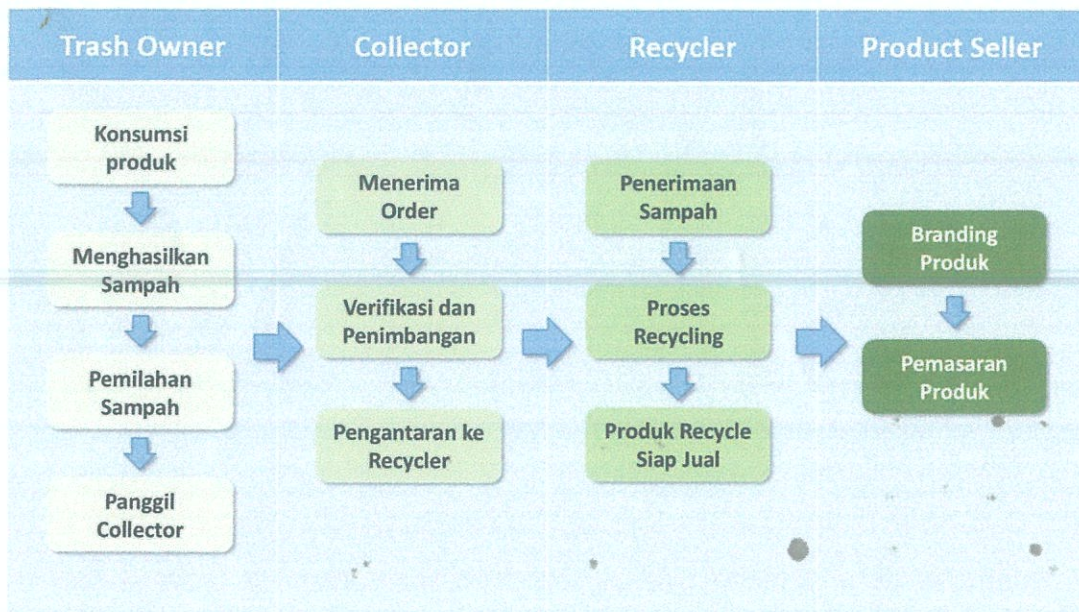


Proses pengembangan aplikasi Bresih dimulai dari wawancara ke masyarakat, penyalur dan pengolah sampah. Kami akan melakukan validasi mengenai masalah apa saja yang dirasakan para calon user kami. Hal ini penting karena kita perlu terjun langsung bertemu dengan para pelaku untuk benar-benar memahami permasalahan yang terjadi, sebelum menentukan solusi. Setelah menangkap permasalahan, selanjutnya adalah merumuskan solusi yang akan diterapkan. Kami akan menggunakan metode design thinking untuk menentukan solusi apa yang paling feasible dan efektif untuk diterapkan melalui aplikasi Bresih.

Tahapan setelah customer validation adalah product validation, di tahap ini kami mulai merancang arsitektur sistem aplikasi dan membuat fitur yang akan digunakan oleh para user. Pengembangan aplikasi akan dimulai dari fitur yang paling utama dan dilanjutkan ke fitur-fitur pendukung. Proses testing fitur akan dilakukan bersamaan dengan pengembangan fitur selanjutnya.

Selagi proses development aplikasi berjalan, kami juga melakukan pendekatan ke pengolah dan penyalur sampah untuk membangun kerjasama. Setelah aplikasi sudah siap go live, perjanjian kerjasama sudah dilakukan sehingga bisnis proses bisa segera dijalankan.

Flow pelaksanaan project Bresih



Proses bisnis Bresih dimulai dari konsumsi produk oleh user sehingga menghasilkan sampah. Sampah dipilah terlebih dahulu agar bisa dikelompokkan sesuai jenisnya dibantu fitur aplikasi Bresih. Kemudian user memanggil penyalur untuk mengambil sampah yang akan disalurkan.

Penyalur sampah mendapatkan notifikasi order melalui aplikasi bresih, kemudian mendatangi trash owner untuk melakukan penjemputan sampah. Di lokasi, penyalur memverifikasi apakah sampah sudah terpilah dengan sesuai dengan spesifikasi yang sudah ditentukan. Selanjutnya sampah diantarkan menuju pengolah untuk diproses.

Setelah sampai ke tempat pengolahan, sampah yang datang disatukan dengan sampah yang sudah ada. Proses selanjutnya adalah pengolahan sampah menjadi bahan baku produk atau langsung menjadi produk siap guna.

Aplikasi Bresih juga menjadi platform marketplace untuk barang recycling dan ramah lingkungan. Pengolah sampah bisa langsung memasarkan produk hasil olahan melalui aplikasi Bresih.