

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	13
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	14
1.1.1. Profil Industri <i>Smartphone</i> di Indonesia	14
1.1.2. Pengelolaan Limbah <i>smartphone</i>	16
1.1.3. Konsumen dan Produsen <i>Smartphone</i>	18
1.1.4. Pengumpul dan Pengelola Limbah <i>smartphone</i>	20
1.2. Latar Belakang Penelitian	25
1.3. Perumusan Masalah	32
1.4. Tujuan Penelitian	36
1.5. Manfaat Penelitian	37
1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir	38
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	40
2.1 Teori – Teori dan Penelitian Terdahulu	40
2.1.1 Limbah Elektronik atau <i>Electronic Waste (E-waste)</i>	40
2.1.2 Ekonomi Sirkular	43
2.1.3 <i>Design thinking</i>	46
2.1.4 Model Bisnis Berbasis <i>Platform</i>	51
2.1.5 Penelitian Terdahulu	55
2.2 Kerangka Pemikiran.....	78
BAB III METODE PENELITIAN	81
3.1. Jenis Penelitian.....	81

3.2.	Variabel Operasional.....	85
3.2.1.	Variabel Operasional Tahapan <i>Empathize</i>	85
3.2.2.	Variabel Operasional Tahapan <i>Define</i>	91
3.2.3.	Variabel Operasional Tahapan <i>Ideate</i>	92
3.2.4.	Variabel Operasional Tahapan <i>Prototype</i>	94
3.2.5.	Variabel Operasional Tahapan <i>Test</i>	95
3.3.	Tahapan Penelitian	95
3.4.	Populasi dan Sampel	96
3.5.	Pengumpulan Data dan Sumber Data	96
3.6.	Uji Validitas dan Reliabilitas	99
3.7.	Teknik Analisis Data.....	101
BAB IV	PEMBAHASAN.....	103
4.1	Tahapan <i>Empathize</i>	103
4.1.1	<i>Stakeholder Map</i> Sebagai Analisa Pemangku Kepentingan	103
4.1.2	Wawancara Eksploratif.....	109
4.1.2.1	Pemilihan Responden.....	109
4.1.2.2	Hasil Wawancara Exploratif: Konsumen <i>Smartphone</i>	113
4.1.2.3	Hasil Wawancara Eksploratif: Produsen <i>Smartphone</i> , PT Xiaomi Technology Indonesia	127
4.1.2.4	Hasil Wawancara Exploratif: Pengumpul dan Pengelola Limbah <i>Smartphone</i> , Mercantile Pacific Asia Pte. Ltd.....	135
4.1.2.5	Hasil Wawancara Exploratif: Kementerian Perindustrian Direktorat Industri Elektronika dan Telematika.....	144
4.1.3	<i>Empathy Map</i> Untuk Mengidentifikasi Kebutuhan	158
4.2	Tahapan <i>Define</i>	160
4.2.1	Pengelompokan Permasalahan Menggunakan <i>Affinity Diagram</i>	160
4.2.2	Hubungan Sebab Akibat dari Permasalahan Limbah <i>Smartphone</i> Melalui Causal Loop Diagram.....	165
4.2.3	<i>Problem Statement</i> Pengelolaan Limbah <i>smartphone</i>	167
4.3	Tahapan <i>Ideate</i>	168
4.3.1	Eksplorasi ide melalui pendekatan SCAMPER.....	168

4.3.2	Tahapan <i>Idea Selection</i>	175
4.3.2.1	Penentuan Kriteria Penilaian Ide	176
4.3.2.2	Penilaian Ide Berdasarkan Kriteria Penilaian	177
4.3.2.3	Hasil <i>Idea Selection</i>	181
4.4	Tahapan <i>Prototype</i>	183
4.4.1	Pengembangan <i>Service blueprint Platform</i>	183
4.4.2	Pengembangan <i>High fidelity Prototype: Platform Sirkular</i>	185
4.5	Tahapan <i>Test</i>	194
4.5.1	Hasil <i>Feedback Capture Grid: Konsumen Smartphone</i>	194
4.5.2	Hasil <i>Feedback Capture Grid: Produsen Smartphone</i>	196
4.5.3	Hasil <i>Feedback Capture Grid: Pengelola Limbah smartphone</i>	197
4.5.4	Hasil <i>Feedback Capture Grid: Perwakilan Pemerintah</i>	198
4.5.5	Revisi <i>Service Blueprint Platform Berdasarkan Tahapan Test</i>	200
4.5.6	Revisi <i>High fidelity Prototype: Platform Sirkular</i>	204
4.5.7	Hasil Pengujian Revisi <i>High Fidelity</i>	218
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP		221
5.1	Kesimpulan	221
5.2	Saran.....	223
DAFTAR PUSTAKA		225