

**SICLOO: INOVASI PLATFORM LIMBAH *FASHION* BERBASIS
CIRCULAR ECONOMY KARYA MANDIRI BANGSA GUNA
MENDUKUNG *12th SDGs RESPONSIBLE CONSUMPTION AND
PRODUCTION***

TUGAS AKHIR (TEKNOLOGI TEPAT GUNA)

Diajukan untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir sebagai Bagian
dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi
Bisnis Digital



Oleh
Carin Manisha Puteri
NIM 1905056

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
KAMPUS TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**SICLOO: INOVASI PLATFORM LIMBAH *FASHION* BERBASIS
CIRCULAR ECONOMY KARYA MANDIRI BANGSA GUNA
MENDUKUNG *12th SDGs RESPONSIBLE CONSUMPTION AND
PRODUCTION***

Oleh
Carin Manisha Puteri

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Bisnis Program Studi Bisnis Digital

© Carin Manisha Puteri
Universitas Pendidikan Indonesia
Maret 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tugas Akhir ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis

CARIN MANISHA PUTERI

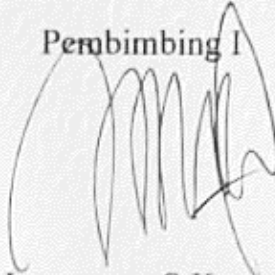
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

CARIN MANISHA PUTERI

SICLOO: INOVASI PLATFORM LIMBAH *FASHION* BERBASIS
CIRCULAR ECONOMY KARYA MANDIRI BANGSA GUNA
MENDUKUNG *12th SDGS RESPONSIBLE CONSUMPTION AND
PRODUCTION*

disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I



Adam Hermawan, S.Kom., M.A.B

NIP. 920190219930105101

Pembimbing II

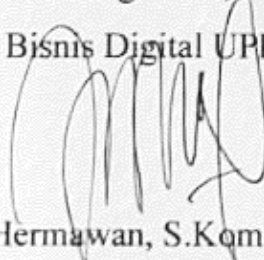


Rangga Gelar Guntara S.Kom., M.Kom.

NIP. 920200819880616101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Bisnis Digital UPI Kampus Tasikmalaya



Adam Hermawan, S.Kom., M.A.B

NIP. 920190219930105101

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul "Sicloo: Inovasi Platform Limbah Fashion Berbasis Circular Economy Karya Mandiri Bangsa untuk Mendukung SDGs 12 Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, 31 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Carin Manisha Puteri

NIM1905056

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir teknologi tepat guna ini.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan moral yang luar biasa dalam setiap langkah penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak Adam Hermawan, S.Kom., M.A.B. selaku Kepala Program Studi Bisnis Digital UPI yang telah memberikan bimbingan dan fasilitas yang dibutuhkan selama penulisan tugas akhir.
4. Bapak Oding Herdiana, S.Kom., M.Kom., Ibu Syti Sarah Maesaroh, S.P., M.M., dan Bapak Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun untuk meningkatkan kualitas tugas akhir ini.
5. Bapak Adam Hermawan, S.Kom., M.A.B., dan Bapak Rangga Gelar Guntara S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berarti dalam proses penulisan tugas akhir ini.
6. Bapak Tantan Pirmansah, S.T., selaku staf tata usaha yang telah membantu dalam proses dan pengurusan administrasi tugas akhir ini.
7. Ibu Btari Mariska Purwaamijaya, S.H., M.M., selaku pembimbing akademik yang selalu memberi dukungan dan motivasi dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Bapak/Ibu Dosen di Program Studi Bisnis Digital Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu, pengalaman, dan wawasan yang sangat berharga selama empat tahun penulis belajar di kampus.

9. Teman-teman jurusan Bisnis Digital yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam proses pembuatan tugas akhir.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan keberkahan-Nya kepada kita semua. Semoga tugas akhir teknologi tepat guna ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, serta dapat menjadi sumbangan untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.

Tasikmalaya, 31 Maret 2023

Penulis

**SICLOO: INOVASI PLATFORM LIMBAH *FASHION* BERBASIS
CIRCULAR ECONOMY KARYA MANDIRI BANGSA GUNA
MENDUKUNG *12TH SDGS RESPONSIBLE, CONSUMPTION, AND
PRODUCTION***

ABSTRAK

Oleh

Carin Manisha Puteri

Pertumbuhan industri *fashion* di Indonesia terus meningkat, cepatnya perubahan *trend fashion* menjadi penyebab terbesarnya. Hal tersebut menyebabkan mayoritas perempuan mengeluhkan masalah mengenai konsumtifitas terhadap *fashion* yang tidak terkendali dan membutuhkan solusi untuk tetap bisa modis tanpa mengeluarkan uang. Penyebab lainnya adalah pakaian-pakaian yang tidak terpakai, akhirnya menjadi sampah. Banyaknya sampah dari industri *fashion* mengakibatkan banyak permasalahan lingkungan, seperti menghasilkan 1,2 miliar ton emisi gas rumah kaca, mencemari dan menurunkan kualitas air, dan melepaskan 700.000 serat mikro plastik yang berujung ke lautan. Limbah *fashion* juga mendapatkan sorotan dari berbagai pihak termasuk pemerintah, CSO (*Civil Society Organization*), sektor swasta, akademisi, dan pihak lain yang ikut merumuskan 17 *SDGs*. Permasalahan ini juga sesuai dengan target ke empat dan lima dari *12th SDGs* yaitu mencapai pengelolaan bahan kimia dan semua jenis limbah yang ramah lingkungan sesuai dengan kerangka kerja internasional yang disepakati serta secara signifikan mengurangi pencemaran bahan kimia tersebut ke udara, air, dan tanah untuk meminimalkan dampak buruk terhadap kesehatan manusia dan lingkungan pada target ke empat. Sementara pada target ke lima adalah secara substansial mengurangi produksi limbah melalui pencegahan, pengurangan, daur ulang, dan penggunaan kembali. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memiliki sebuah inovasi yang diberi judul “Sicloo: Inovasi Platform Limbah *Fashion* Berbasis *Circular Economy* Karya Mandiri Bangsa guna Mendukung *12th SDGs Responsible Consumption and Production*”.

Kata Kunci: *Fesyen, Ekonomi Sirkular, Limbah, Sicloo*

**SICLOO: CIRCULAR ECONOMY-BASED FASHION WASTE
PLATFORM INNOVATION NATION'S INDEPENDENT WORK TO
SUPPORT THE 12TH SDGS RESPONSIBLE, CONSUMPTION, AND
PRODUCTION**

ABSTRACT

by

Carin Manisha Puteri

The growth of the fashion industry in Indonesia continues to increase, the rapid changes in fashion trends are the biggest cause. This causes the majority of women to complain about the problem of uncontrolled consumptive fashion and need a solution to be fashionable without spending money. Another cause is unused clothes, which eventually become waste. The amount of waste from the fashion industry causes many environmental problems, such as producing 1.2 billion tons of greenhouse gas emissions, polluting and reducing water quality, and releasing 700,000 microplastic fibers which end up in the oceans. Fashion waste has also received scrutiny from various parties including the government, CSOs (Civil Society Organizations), the private sector, academics, and other parties involved in formulating the 17 SDGs. This issue is also in accordance with the 4th and 5th targets of the 12th SDGs, namely achieving environmentally friendly management of chemicals and all types of waste in accordance with agreed international frameworks and significantly reducing the pollution of these chemicals into the air, water and soil to minimize bad impacts for human and environment health in the 4th target. Meanwhile in the 5th target is to substantially reduce waste production through prevention, reduction, recycling and reuse. Based on the problems above, the author has an innovation entitled "Sicloo: Circular Economy-Based Fashion Waste Platform Innovation Nation's independent work to Support the 12th SDGs Responsible, Consumption, and Production".

Keywords: *Fashion, Circular Economy, Waste, Sicloo*

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	6
1.4 Luaran	6
1.5 Kemanfaatan	6
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 <i>Fashion</i>	8
2.2 Limbah <i>Fashion</i>	8
2.3 <i>Circular Economy</i>	9
2.4 <i>Website</i>	9
2.5 <i>Sustainable Development Goals</i>	10
BAB 3 DESAIN TEKNOLOGI.....	13
3.1 Pendekatan dan Metodologi Desain.....	13
3.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	16
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	33
3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	34

3.2	Perancangan Visual.....	36
3.2.1	Perancangan Logo	37
3.2.2	Perancangan Kerangka <i>Website</i>	38
3.2.3	Perancangan <i>User Interface Website</i>	40
3.3	Perancangan Teknologi Tepat Guna	46
3.3.1	<i>Agile Development</i>	46
3.4	Desain Sistem.....	57
3.4.1	Alur Sistem Pelanggan	58
3.4.2	Alur Sistem Verifikator	59
3.5	Desain Bisnis.....	60
3.5.1	Alur Bisnis Melalui <i>Website</i>	60
3.5.2	Alur Bisnis Melalui Mitra	61
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	63
4.1	Hasil Karya Rancangan Teknologi Tepat Guna.....	63
4.1.1	<i>Main Menu</i>	64
4.1.2	<i>Shop</i>	65
4.1.3	<i>Cart</i>	66
4.1.4	Mitra	66
4.1.5	<i>My Account</i>	67
4.2	Hasil Pengujian	67
4.2.1	Pengujian <i>Website</i> Secara Umum.....	68
4.2.2	Pengujian <i>Website</i> Kategori <i>Performance</i>	69
4.2.3	Pengujian <i>Website</i> Kategori <i>Accessibility</i>	73
4.2.4	Pengujian <i>Website</i> Kategori <i>Best Practices</i>	75
4.2.5	Pengujian <i>Website</i> Kategori <i>SEO</i>	76
4.2.6	Pengujian <i>Usability Website</i>	78

4.3	Implementasi.....	81
4.3.1	Kemanfaatan.....	81
4.3.2	Laporan Keuangan	94
BAB 5	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	97
5.1	Simpulan	97
5.2	Implikasi.....	97
5.3	Rekomendasi.....	98
	DAFTAR PUSTAKA	100
	LAMPIRAN.....	103
	Lampiran 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	103
	Lampiran 2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	109
	Lampiran 3. Kegiatan Pemotretan Aset <i>Website</i>	110
	Lampiran 4. <i>Marketing</i>	111
	Lampiran 5. Kunjungan Mitra.....	113
	Lampiran 6. Kegiatan PIMNAS.....	114
	Lampiran 7. Poster PIMNAS	117
	Lampiran 8. HKI (Hak Kekayaan Intelektual).....	118
	Lampiran 9. Kuesioner.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Perbandingan Sicloo dengan Pesaing	4
Tabel 4.1 Implementasi Halaman <i>Website</i>	63
Tabel 4.2. Hasil Pengujian <i>Performance</i> Pada Lighthouse Scoring Calculator ...	70
Tabel 4.3. Skor Jawaban Kuesioner	78
Tabel 4.4. Hasil Jawaban <i>Usability Testing</i>	79
Tabel 4.5. Hasil Uji Manfaat Lingkungan Sicloo	82
Tabel 4.6. Hasil Jawaban Manfaat Sicloo bagi Pemerintah.....	84
Tabel 4.7 Hasil Jawaban Manfaat Sicloo	86
Tabel 4.8. Hasil Uji Kemanfaatan Mitra Sicloo.....	89
Tabel 4.9. Biaya Tetap Sicloo	94
Tabel 4.10. Biaya Tetap Sicloo	94
Tabel 4.11. Total Biaya Tetap dan Biaya Variabel Sicloo.....	95
Tabel 4.12. Pendapatan Sicloo Selama 5 Bulan.....	95
Tabel 4.13. Laporan Penjualan Per Bulan Sicloo	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 3. 2 Tahapan <i>Agile</i>	14
Gambar 3. 3 Kombinasi <i>Design Thinking</i> dan <i>Agile</i>	14
Gambar 3. 4 <i>Agile Design Thinking</i>	15
Gambar 3. 5 <i>Canvas Passion</i> dan <i>Canvas Expertise</i>	17
Gambar 3. 6 Data Sekunder Peluang dan Tantangan di Bidang <i>Fashion</i>	19
Gambar 3. 7 <i>Customer Empathy Board</i>	21
Gambar 3. 8 Hasil Wawancara Melalui Metode <i>Customer Empathy Board</i>	27
Gambar 3. 9 <i>Prototype Website Sicloo</i>	29
Gambar 3. 10 Uji Validasi Kesesuaian Solusi dan Masalah.....	30
Gambar 3. 11 Iterasi <i>Prototype</i>	32
Gambar 3. 12 <i>Domain Sicloo</i>	34
Gambar 3. 13 <i>SSL Certificate Sicloo</i>	35
Gambar 3. 14 Aset <i>Website Sicloo</i>	35
Gambar 3. 15 <i>Plugin</i> yang Digunakan <i>Sicloo</i>	36
Gambar 3. 16 <i>Browser</i> yang Digunakan <i>Sicloo</i>	36
Gambar 3. 17 Logo <i>Sicloo</i>	37
Gambar 3. 18 Logo <i>Sicloo Simplified</i>	38
Gambar 3. 19 Kerangka <i>Website Sicloo</i>	39
Gambar 3. 20 <i>Wireframe Header</i>	41
Gambar 3. 21 <i>Wireframe Home</i>	41
Gambar 3. 22 <i>Wireframe Promotion</i>	42
Gambar 3. 23 <i>Wireframe Shop</i>	43
Gambar 3. 24 <i>Wireframe My Account</i>	43
Gambar 3. 25 <i>Wireframe Contact us</i>	44
Gambar 3. 26 <i>Wireframe Our team</i>	44
Gambar 3. 27 <i>Wireframe FAQs</i>	45
Gambar 3. 28 <i>Wireframe Term of Use</i>	45
Gambar 3. 29 <i>Wireframe Privacy Policy</i>	46
Gambar 3. 30 <i>Agile Charter Canvas</i>	48

Gambar 3. 31 <i>Flowchart</i> Pengajuan Pakaian.....	49
Gambar 3. 32 <i>Flowchart</i> Penukaran Pakaian.....	50
Gambar 3. 33 <i>Flowchart</i> Pengiriman Pakaian	51
Gambar 3. 34 Dokumentasi Foto Produk Sicloo	52
Gambar 3. 35 Katalog <i>Website</i> Sicloo	52
Gambar 3. 36 Deskripsi Produk <i>Website</i> Sicloo	53
Gambar 3. 37 Halaman Dompot Digital Sicloo	54
Gambar 3. 38 Konversi Rupiah ke Koin.....	55
Gambar 3. 39 Halaman Pembayaran <i>Website</i> Sicloo.....	55
Gambar 3. 40 Dokumentasi Kunjungan Gerai Tukar Pakaian.....	56
Gambar 3. 41 Halaman Testimoni <i>Website</i> Sicloo	57
Gambar 3. 42 Alur Sistem Pelanggan	58
Gambar 3. 43 Alur Sistem Verifikator.....	59
Gambar 3. 44 Diagram Alur Bisnis Sicloo Melalui <i>Website</i>	60
Gambar 3. 45 Diagram Alur Bisnis Sicloo Melalui Mitra.....	61
Gambar 4. 1 <i>Main Menu Website</i> Sicloo	65
Gambar 4. 2 <i>Promotion Website</i> Sicloo.....	65
Gambar 4. 3 <i>Website Shop</i> Sicloo	66
Gambar 4. 4 <i>Website Cart</i> Sicloo.....	66
Gambar 4. 5 <i>Website Mitra</i> Sicloo	67
Gambar 4. 6 <i>Website My Account</i> Sicloo	67
Gambar 4. 7 Hasil Pengujian <i>Website</i> Sicloo dari Page Speed Insights	69
Gambar 4. 8 Hasil Pengujian Page Speed Insights Kategori <i>Performance</i>	70
Gambar 4. 9 Hasil Pengujian <i>Performance</i> Pada Lighthouse Scoring Calculator	71
Gambar 4. 10. Saran Perbaikan Kategori <i>Performance</i> dari Page Speed	71
Gambar 4. 11. Diagnosa Kategori <i>Performance</i> dari Page Speed Insights	72
Gambar 4. 12 Hasil Audit Kategori <i>Performance</i> dari Page Speed Insights.....	73
Gambar 4. 13. Hasil dan Saran Pada Kategori <i>Accessibility</i> dari Page Speed.....	74
Gambar 4. 14. Hasil Audit Kategori <i>Accessibility</i> dari Page Speed Insights.....	75
Gambar 4. 15 Hasil dan Saran Pada Kategori <i>Best Practices</i>	76
Gambar 4. 16 Hasil Audit Kategori <i>Best Practices</i> dari Page Speed Insights.....	76
Gambar 4. 17 Hasil dan Saran Pada Kategori <i>SEO</i> dari Page Speed Insights.....	77

Gambar 4. 18 Hasil Audit Kategori <i>SEO</i> dari Page Speed Insights.....	78
Gambar 4. 19 Diagram Hasil <i>Usability Testing</i> Sicloo.....	80
Gambar 4. 20 Diagram Hasil Uji Manfaat Lingkungan Sicloo	82
Gambar 4. 21 Diagram Hasil Uji Manfaat Pemerintah Sicloo.....	84
Gambar 4. 22 Diagram Hasil Uji Manfaat <i>Website</i> Sicloo	86
Gambar 4. 23 Indikator Uji Manfaat Pada Mitra	88
Gambar 4. 24 Dokumentasi Uji Kemanfaatan Sicloo ke Mitra	91
Gambar 4. 25 Publikasi Artikel Sicloo	91
Gambar 4. 26 Dokumentasi PIMNAS	93
Gambar 4. 27 Dokumentasi Pameran GCC	93
Gambar 4. 28 Grafik Penjualan Sicloo	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	103
Lampiran 2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	109
Lampiran 3. Kegiatan Pemotretan Aset <i>Website</i>	110
Lampiran 4. <i>Marketing</i>	111
Lampiran 5. Kunjungan Mitra.....	113
Lampiran 6. Kegiatan PIMNAS.....	114
Lampiran 7. Poster PIMNAS	117
Lampiran 8. HKI (Hak Kekayaan Intelektual).....	118
Lampiran 9. Kuesioner.....	120

DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, Mercy. (2019). "Gairah Industri Fashion Indonesia. ". Diakses dari <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190712155341-3584555/gairah-industri-fashion-indonesia>
- Asy'ari, M. F., & Amalia, Y. T. (2022). Sisi Gelap Multinational Corporation (MNC) Fast *Fashion*: Implikasi Terhadap Keamanan Lingkungan. *Jurnal Multi disiplin West Science*, 1(02), 164-180.
- Asmita, D., & Erianjoni, E. (2019). Perilaku Konsumtif Mahasiswi dalam Mengikuti *Trend Fashion* Masa Kini (Studi Kasus Mahasiswi Sosiologi FIS UNP). *Jurnal Perspektif*, 2(2), 91-96.
- Aula, M., Nasution, A. H., & Ardiantono, D. S. (2019). Perancangan Model Bisnis Berbasis Circular Economy. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 135-140. Badan Pusat Statistik Kota Tasikmalaya (2020). Diakses dari <https://tasikmalayakota.bps.go.id/indicator/12/28/1/jumlah-penduduk-menurutkelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html> (Accessed: 30 January 2022).
- Aulia, O., Hartanto, B., Puteri, C. M., & Latifah, L. (2023). Sicloo: Aplikasi Pengelolaan Limbah *Fashion* Berbasis Circular Economy sebagai Upaya Mendorong 12 Sdgs Responisble, Consumption, Production Di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(1), 335-342.
- BAPPENAS. (2022). Tujuan-12. Diakses dari <https://SDGs.bappenas.go.id/tujuan-12/>
- Botham, D. (2022). Which Country Recycled the Most in 2021? Recycling Bins. Diakses dari <https://www.recyclingbins.co.uk/blog/which-country-recycled-the-most-in-2021/>
- CNN Indonesia. (2019). Remaja Habiskan Rp36 Juta Belanja Pakaian dan Makanan. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190412183341-277-385832/remaja-habiskan-rp36-juta-belanja-pakaian-dan-makanan>.
- Fauzia, Mutia. (2019). "Perempuan Indonesia Belanja *Online*: Impulsif HinggaTergiurGratisOngkir". Diakses dari <https://money.kompas.com/read/2019/04/04/123029126/perempuan-indonesia-belanja-online-impulsif-hingga-tergiur-gratis-ongkir?page=2>.
- Fikri, A. (2018). Analisis Usability *website* pada E-Commerce Tokopedia. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(2), 145-152.
- Githapradana, D. M. W., & Julia, F. R. (2020). Kajian Desain Zero Waste Daniel Sebagai Produk Sustainable *Fashion*.
- Idris, D. L. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswi Jurusan Ekonomi Syariah Uin Mataram Pada *Trend Fashion* (Pakaian). *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 624-633.
- Jacometti, V. (2019). Circular Economy and Waste in the *Fashion* Industry. *Laws*, 8(4). <https://doi.org/10.3390/laws8040027>
- Kadek Yuni Diantari, N. (2021). Tren new normal pada industri fast *fashion* di Indonesia : Adaptasi fast *fashion* di masa pandemi. *Bhumidevi: Journal*

- of Fashion Design*, I(1).
- Kim, M., & Lee, K. (2018). An exploratory study on the impact of *design thinking*- based training on innovation capabilities in the context of higher education. *Sustainability*, 10(11), 4007.
- Kusumastuti, R., Lokapirnasari, W. P., & Haroen, Y. (2018). A Framework for Evaluating the Feasibility, Viability, and Desirability of New Product Development Projects in Indonesian Small and Medium Enterprises. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 7(1), 1-19.
- Leman, F. M., Soelityowati, J. P., & Purnomo, J. (2020). Dampak Fast *Fashion* Terhadap Lingkungan. Seminar nasional envisi.
- Leman, F. M., Soelityowati, Purnomo, J., & *Fashion*, M. (2021). Dampak Fast *Fashion* Terhadap Lingkungan. *Seminar Nasional Envisi 2020: Industri Kreatif*.
- Lim, XiaoZhi. (2019). Huffpost. Diakses dari [https://www.huffpost.com/entry/clothin-ocean - plastic - solutions_n _ 5ca776fae4b047edf959a7b7](https://www.huffpost.com/entry/clothin-ocean-plastic-solutions_n_5ca776fae4b047edf959a7b7)
- Mohammad, M. (2019). Agile software development: A systematic literature review. *International Journal of Computer Science and Information Security (IJCSIS)*, 17(1), 117-125.
- Murray, Daisy. (2020). What Is Circular *Fashion*? How To Transform Your Shopping Habits And Reduce Your Carbon Footprint. Diakses dari <https://www.elle.com/uk/fashion/a30749692/circular-fashion/>.
- Nada Rifdah, D. (2021). Identifikasi Tingkat Kesadaran Pemangku Kepentingan Terhadap Penerapan Circular Economy Pada Industri Konstruksi Di Balikpapan. Institut Teknologi Kalimantan.
- Niode, A. K. (2019) Industri *Fashion* Merusak dan Merawat Bumi - Watyutink. Diakses dari <https://www.watyutink.com/topik/berpikir-merdeka/IndustriFashion-Merusak-dan-Merawat-Bumi> (Accessed: 31 January 2022).
- Nugraheni, M. F. O., Windiani, R., & Wahyudi, F. E. (2022). Tanggung Jawab Kapitalis: Strategi H&M Menanggulangi Dampak Negatif Industri Fast *Fashion*. *Journal of International Relations*, 8(3), 396-407.
- Pramodhawardhani, J., Endrayana, M., & Retnasari, D. (2021). Penerapan *Sustainable Fashion* Dan *Ethical Fashion* Dalam Menghadapi Dampak Negatif Fast *Fashion*. Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana 16. 1.
- Riyanto, D., Muhsin, M., & Habiby, J. S. (2022). Pembangkit Listrik Tenaga Surya untuk UMKM Industri Kripik Sale Pisang Di Desa Duri Slahung Ponorogo. Adimas: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2).
- Rizki, M. A. K., & OP, A. F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis *website* (Studi Kasus: Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3).
- Rozaini, N., & Ginting, B. A. (2019). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Pembelian Impulsif untuk Produk *Fashion*. Niagawan, 8(1). <https://doi.org/10.24114/niaga.v8i1.12795>
- Santoso, C., & Imansyah. (2021, April). 88,1 Persen Pengguna Internet Belanja dengan E-Commerce. Ekonomi. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211111123945-78-719672/881-persen-pengguna-internet-belanja-dengan-e-commerce>

- SDGs. (2017). Apa itu SDGs. SDG Indonesia. Diakses dari <https://www.sdg2030indonesia.org/page/8-apa-itu>
- Shu, C. (2022). Waste4Change is building a circular economy in Indonesia. TechCrunch. Diakses dari <https://techcrunch.com/2022/10/13/waste4change-is-building-a-circular-economy-in-indonesia/>
- Sodik, A., & Putri, R. R. (2019). Pengaruh Budaya Terhadap Desain Web Menggunakan Pendekatan Hofstede. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 4(2). <https://doi.org/10.31284/j.integer.2019.v4i2.521>
- Suchek, N., Fernandes, C. I., Kraus, S., Filser, M., & Sjögrén, H. (2021). Innovation and the circular economy: A systematic literature review. *Business Strategy and the Environment*, 30(8). <https://doi.org/10.1002/bse.2834>
- Susilawati, D. (2019, December 22). Survei: Perempuan Pensiunkan Baju Setelah Posting Instagram. Diakses dari <https://www.republika.co.id/berita/q2w50w414/survei-perempuan-pensiunkan-baju-setelah-posting-instagram>
- Tseng, M. L., Ardaniah, V., Bui, T. D., Ali, M. H., & Chiu, A. S. F. (2020). Circular economy needs the resilient systems in covid-19 pandemic. *Jurnal Pengurusan*, 59. <https://doi.org/10.17576/pengurusan-2020-59-01>
- United Nation. (2023). Goal 12 | Department of Economic and Social Affairs. Goal 12 | Department of Economic and Social Affairs. Diakses dari <https://SDGs.un.org/goals/goal12>
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 119-133.
- Whalen, Victoria. (2022). Fast Fashion and Climate Change 101. ACE (Action for Climate Change Emergency). Diakses dari <https://acespace.org/2022/06/17/fastfashion101/#:~:text=In%202021%2C%20the%20World%20Economic,carbon%20dioxide%20into%20the%20atmosphere>
- Yason, S., & Yunus, A. (2022). Analisis Performa Website Sclean Menggunakan Pingdom Tools Dan Page Speed Insights. *Kharisma Tech*, 17(1), 113-124.