

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



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana bisnis digital

Oleh:
Ocktapiana Aulia
1905045

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
KAMPUS DAERAH 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
Ocktapiana Aulia

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program Studi Bisnis Digital
Kampus Daerah Tasikmalaya

© Ocktapiana Aulia 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

OCKTAPIANA AULIA

**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., MBA

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., MBA

NIP 92019021993010510

ABSTRAK

Sicloo: Inovasi Platform Limbah *Fashion* Berbasis *Circular Economy* Karya Mandiri Bangsa Guna Mendukung *12th SDGs Responsible, Consumption, and Production*

Ocktapiana Aulia, Benyamin Hartanto, 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 diatas, 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*

ABSTRACT

Sicloo: Circular Economy-Based Fashion Waste Platform Innovation Nation's independent work to Support the 12th *SDGs* Responsible, Consumption, and Production

Ocktapiana Aulia, Benyamin Hartanto, 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

ABSTRAK.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan.....	6
1.4 Luaran.....	6
1.5 Kemanfaatan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 <i>Fashion</i>	7
2.2 <i>Limbah 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.....	12
3.1 Pendekatan dan Metodologi Desain	12
3.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	13
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	32
3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	33
3.2 Perancangan Visual	36
3.2.1 Perancangan Logo	36
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	47
3.3.1 <i>Agile Development</i>	47
3.4 Desain Bisnis.....	59
3.4.1 Alur Bisnis Melalui <i>Website</i>	60
3.4.2 Alur Bisnis Melalui Mitra	61
BAB 4 PEMBAHASAN DAN HASIL.....	62
4.1 Hasil Produk.....	62

4.1.1 <i>Main Menu</i>	63
4.1.2 <i>Promotion</i>	63
4.1.3 <i>Shop</i>	64
4.1.4 <i>Cart</i>	64
4.1.5 <i>Mitra</i>	65
4.1.6 <i>My Account</i>	65
4.2 <i>Pengujian Website Sicloo</i>	66
4.2.1 <i>Pengujian Website Secara Umum</i>	66
4.2.2 <i>Pengujian Website Kategori Performance</i>	67
4.2.3 <i>Pengujian Website Kategori Accessibility</i>	73
4.2.4 <i>Pengujian Website Kategori Best Practices</i>	75
4.2.5 <i>Pengujian Website Kategori SEO</i>	77
4.2.6 <i>Pengujian Usability Website</i>	79
4.3 <i>Kemanfaatan</i>	82
4.3.1 <i>Diseminasi Pengelolaan Limbah Pakaian</i>	82
4.3.2 <i>Diseminasi Tujuan Pembangunan Berkelanjutan ke 12</i>	84
4.3.3 <i>Diseminasi Circular Fashion</i> guna Mengurangi Konsumtifitas	87
4.3.4 <i>Diseminasi Penerapan Sicloo pada Mitra Franchise</i>	89
4.3.5 <i>Diseminasi Publikasi Artikel Ilmiah</i>	94
4.3.6 <i>Pencapaian Sicloo pada PIMNAS</i>	95
4.3.7 <i>Diseminasi Pameran UMKM GCC</i>	97
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1 <i>Kesimpulan</i>	99
5.2 <i>Saran</i>	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	104
Lampiran Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	104
Lampiran Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	107
Lampiran Kegiatan Pemotretan Aset <i>Website</i>	108
Lampiran Halaman <i>Website</i>	109
Lampiran <i>Marketing</i>	119
Lampiran Kunjungan Mitra	121

Lampiran Kegiatan PIMNAS	121
Lampiran Poster PIMNAS.....	124
Lampiran HKI (Hak Kekayaan Intelektual)	125
Lampiran Kuesioner	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Pengujian <i>Performance</i> Pada Lighthouse Scoring Calculator	69
Tabel 2. Skor Jawaban Kuesioner	80
Tabel 3. Hasil Jawaban <i>Usability Testing</i>	80
Tabel 4. Hasil Uji Manfaat Lingkungan Sicloo.....	83
Tabel 5. Hasil Jawaban Manfaat Sicloo bagi Pemerintah	86
Tabel 6. Hasil Jawaban Manfaat Sicloo	88
Tabel 7. Hasil Uji Kemanfaatan Mitra Sicloo	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 2. <i>Canvas Passion</i> dan <i>Canvas Expertise</i>	15
Gambar 3. Data Sekunder Peluang dan Tantangan di Bidang <i>Fashion</i>	17
Gambar 4. <i>Customer Empathy Board</i>	19
Gambar 5. Hasil Wawancara Melalui Metode <i>Customer Empathy Board</i>	25
Gambar 6. <i>Prototype Website</i> Sicloo	27
Gambar 7. Uji Validasi Kesesuaian Solusi dan Masalah	29
Gambar 8. Iterasi <i>Prototype</i>	31
Gambar 9. <i>Domain</i> Sicloo	33
Gambar 10. <i>SSL Certificate</i> Sicloo	34
Gambar 11. Aset <i>Website</i> Sicloo	34
Gambar 12. <i>Plugin</i> yang Digunakan Sicloo	35
Gambar 13. <i>Browser</i> yang Digunakan Sicloo	35
Gambar 14. Logo Sicloo	36
Gambar 15. Logo Sicloo <i>Simplified</i>	38
Gambar 16. Kerangka <i>Website</i> Sicloo	38
Gambar 17. <i>Wireframe Header</i>	41
Gambar 18. <i>Wireframe Home</i>	42
Gambar 19. <i>Wireframe Promotion</i>	42
Gambar 20. <i>Wireframe Shop</i>	43
Gambar 21. <i>Wireframe My Account</i>	44
Gambar 22. <i>Wireframe Contact Us</i>	45
Gambar 23. <i>Wireframe Our Team</i>	45
Gambar 24. <i>Wireframe FAQs</i>	46
Gambar 25. <i>Wireframe Term of Use</i>	46
Gambar 26. <i>Wireframe Privacy Policy</i>	47
Gambar 27. <i>Agile Charter Canvas</i>	50
Gambar 28. <i>Flowchart</i> Pengajuan Pakaian	51
Gambar 29. <i>Flowchart</i> Penukaran Pakaian	52
Gambar 30. <i>Flowchart</i> Pengiriman Pakaian	53
Gambar 31. Dokumentasi Foto Produk Sicloo	54
Gambar 32. Katalog <i>Website</i> Sicloo	55
Gambar 33. Deskripsi Produk <i>Website</i> Sicloo.....	55
Gambar 34. Halaman Dompok Digital Sicloo	56
Gambar 35. Konversi Rupiah ke Koin	57
Gambar 36. Halaman Pembayaran <i>Website</i> Sicloo	58
Gambar 37. Dokumentasi Kunjungan Gerai Tukar Pakaian	58
Gambar 38. Halaman Testimoni <i>Website</i> Sicloo	59
Gambar 39. Diagram Alur Bisnis Sicloo Melalui <i>Website</i>	60
Gambar 40. Diagram Alur Bisnis Sicloo Melalui Mitra	61
Gambar 41 . <i>Main Menu</i> Sicloo	63

Gambar 42. <i>Promotion</i> Sicloo	64
Gambar 43. <i>Shop</i> Sicloo	64
Gambar 44. <i>Cart</i> Sicloo	65
Gambar 45. <i>Mitra</i> Sicloo	65
Gambar 46. <i>My Account</i> Sicloo	66
Gambar 47. Hasil Pengujian <i>Website</i> Sicloo Menggunakan Page Speed Insights	67
Gambar 48. Hasil Pengujian Page speed Insights Terhadap	69
Gambar 49. Hasil Pengujian Performance Pada Lighthouse Scoring	70
Gambar 50. Saran Perbaikan Kategori <i>Performance</i> dari Page Speed.....	70
Gambar 51. Diagnosa Kategori Performance dari Page Speed Insights	72
Gambar 52. Hasil Audit Kategori <i>Performance</i> dari Page Speed Insights	73
Gambar 53. Hasil dan Saran Pada Kategori <i>Accessibility</i> dari Page Speed	74
Gambar 54. Hasil Audit Kategori <i>Accessibility</i> dari Page Speed Insights	75
Gambar 55. Hasil dan Saran Pada Kategori <i>Best Practices</i> dari Page Speed Insights	76
Gambar 56. Hasil Audit Kategori <i>Best Practices</i> dari Page Speed Insights	77
Gambar 57. Hasil dan Saran Pada Kategori <i>SEO</i> dari Page Speed Insights	78
Gambar 58. Hasil Audit Kategori <i>SEO</i> dari Page Speed Insights	79
Gambar 59. Diagram Hasil <i>Usability Testing</i> Sicloo	81
Gambar 60. Diagram Hasil Uji Manfaat Lingkungan Sicloo	83
Gambar 61. Diagram Hasil Uji Manfaat Pemerintah Sicloo	85
Gambar 62. Diagram Hasil Uji Manfaat <i>Website</i> Sicloo.....	88
Gambar 63. Indikator Uji Manfaat Pada Mitra	90
Gambar 64. Dokumentasi Uji Kemanfaatan Sicloo ke Mitra	94
Gambar 65. Publikasi Artikel Sicloo	95
Gambar 66. Dokumentasi PIMNAS	96
Gambar 67. Dokumentasi Pameran GCC	97

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Saqqa, S., Sawalha, S. and Abdel Nabi, H., 2020. Agile software development: Methodologies and trends. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(11).
- Andrea, Mercy. (2019). "Gairah Industri Fashion Indonesia." <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 Multidisiplin 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). Available at: <https://tasikmalayakota.bps.go.id/indicator/12/28/1/jumlahpenduduk-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. Tujuan-12. Retrieved February 6, 2023, from <https://SDGs.bappenas.go.id/tujuan-12/>
- Botham, D. (2022). Which Country Recycled the Most in 2021? Recycling Bins. Retrieved February 6, 2023, from <https://www.recyclingbins.co.uk/blog/which-countryrecycled-the-most-in-2021/>
- CNN Indonesia. (2019). Remaja Habiskan Rp36 Juta Belanja Pakaian dan Makanan. <https://www.cnnindonesia.com/gayahidup/20190412183341-277-385832/remaja-habiskan-rp36juta-belanja-pakaian-dan-makanan>.
- Fauzi, A., Mursityo, Y. T., & Az-zahrza, H. M. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web Indah Bordir Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 4(4).
- Fauzia, Mutia. (2019). "Perempuan Indonesia Belanja Online: Impulsif HinggaTergiurGratisOngkir". <https://money.kompas.com/read/2019/04/04/123029126/perempuan-indonesia-belanja-onlineimpulsif-hingga-tergiur-gratis-ongkir?page=2>.
- Githapradana, D. M. W., & Julia, F. R. (2020). Kajian Desain Zero Waste Daniel Sebagai Produk Sustainable Fashion. Dewa Made Weda Githapradana, Fika Rahmi Julia, B.A., M.A.

- Henry R. Cheesman, *Business Law: The Legal, Ethical, and International Environment*, Edisi Kedua, New Jersey, Englewood Cliffs, 1995, hlm 112
- 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*, 1(1).
- Kelik Wardiono, "Franchise: Sebuah Media Pengalihan dan Penguasaan Kemampuan Teknologi," *Jurnal Jurisprudence*, Vol. 1, No. 1, Maret 2004, hlm. 34.
- Khaesarani, I. R., & Khairani Hasibuan, E. (2021). Studi kepustakaan tentang model pembelajaran think pair share (TPS) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(3).
- 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.
- Kinaswara, T. A. (2019, October). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 71-75).
- Leman, F. M., Soelityowati, J. P., & Purnomo, J. (2020). Dampak Fast Fashion Terhadap Lingkungan. In *Seminar nasional envi*.
- Leman, F. M., Soelityowati, Purnomo, J., & Fashion, M. (2021). Dampak Fast Fashion Terhadap Lingkungan. *Seminar Nasional Envi* 2020: Industri Kreatif.
- Lim, XiaoZhi.2019.Huffpost. https://www.huffpost.com/entry/clothingocean-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.
- M. Udin Silalahi, "Perjanjian Franchise Berdasarkan Hukum Persaingan Eropa," *Jurnal Hukum Bisnis*, vol 6, 1999, hlm 59
- Murray, Daisy. (2020). What Is Circular Fashion? How To Transform Your Shopping Habits And ReduceYour Carbon Footprint. <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*. Available at: <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.
- Ridwan Khairandy, "Franchise dan Kaitannya Sebagai Sarana Alih Teknologi: Suatu Tinjauan Hukum," *Jurnal Hukum*, No. 7, Vol. 4, Yogyakarta, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 1997, hlm 28
- Ridwan Khairandy, "Perjanjian Franchise Sebagai Sarana Alih Teknologi", *Insan Budi Maulana, et.al. ed., Kapita Selekta Hak Kekayaan Intelektual I*, Yayasan Klinik HAKI Jakarta-PSH Fakultas Hukum UII, Yogyakarta, 2000, hlm. 133
- 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*. Retrieved February 6, 2023, from <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211111123945-78-719672/881-persen-pengguna-internet-belanja-dengan-ecommerce>
- SDGs. (2017). Apa itu SDGs. *SDG Indonesia*. Retrieved March 10, 2023, from <https://www.sdg2030indonesia.org/page/8-apa-itu>
- Shu, C. (2022, October 14). Waste4Change is building a circular economy in Indonesia. *TechCrunch*. Retrieved February 6, 2023, from <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. https://www.republika.co.id/berita/Q2w50w4_14/Survei-PerempuanPensiunkan-Baju-SetelahPosting-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, September 1). Goal 12 | Department of Economic and Social Affairs. Goal 12 | Department of Economic and Social Affairs. Retrieved February 6, 2023, from <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 ClimateChangeEmergency). <https://acespace.org/2022/06/17/fastfashion101/#:~:text=In%202021%2C%20the%20World%20Economic,carbon%20dioxide%20into%20the%20atmosphere>
- W. Micheal Garner, "The Implied Covenant of Good Faith in Franchising: A Model For Discreation", *Oklahoma City University Law review* 1995, Vol 20, hlm 306.
- Yason, S., & Yunus, A. (2022). Analisis Performa Website Sclean Menggunakan Pingdom Tools Dan Page Speed Insights. *Kharisma Tech*, 17(1), 113-124.
- Yusuf, A.M., 2016. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan. Prenada Media.