

PENGEMBANGAN *UI/UX* BERBASIS METODE *DESIGN THINKING* FITUR *SEND YOUR WASTE* PERUSAHAAN WASTE4CHANGE

Yehezkiel Adi Surya Pratama^a, Suprihadi^b

^{a,b}*Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa
Tengah*

^a672018146@student.uksw.edu, ^bsuprihadi@uksw.edu

ABSTRAK

Pada saat ini *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* sudah dianggap sebagai bagian penting dalam proses pengembangan produk digital terutama *website*. Bertujuan untuk memaksimalkan pengalaman pengguna saat melakukan interaksi dengan fungsi yang ada dalam tampilan sebuah aplikasi. Salah satu alasannya karena banyak perusahaan yang mulai menggunakan situs *website* untuk perkembangan bisnis. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan tampilan antarmuka pada aplikasi *website Waste4Change* dalam bentuk prototipe dengan menggunakan aplikasi *figma* dan menciptakan pengalaman pengguna yang baik. Pengembangan desain antar muka ini menggunakan metode *design thinking* yang dimana berpusat pada kebutuhan pengguna. Berdasarkan analisis kompetitor dan kebutuhan pengguna, ditentukan konten-konten yang akan ditampilkan. Hasil perancangan ini menghasilkan prototipe desain *user interface* aplikasi *website* versi *desktop*. Berdasarkan hasil *user testing* tampilan *user interface* ini dapat membantu user memahami alur dan pengguna mendapatkan pengalaman yang baik dari aplikasi *website Waste4Change* khususnya pada fitur *Send Your Waste*.

Kata kunci : *design thinking, send your waste, user experience, user interface*

ABSTRACT

Currently, the *User Interface (UI)* and *User Experience (UX)* are considered an important part of the digital product development process, especially *websites*. Aims to maximize the user experience when interacting with existing functions in the appearance of an application. One of the reasons is because many companies are starting to use *websites* for business development. This development aims to produce an interface design for the *Waste4Change website* application in the form of a prototype using the *figma* application and create a good user experience. The development of this interface design uses the *design thinking* method which is centered on user needs. Based on competitor analysis and user needs, the content to be displayed is determined. The results of this design produce a *user interface design* prototype for the *desktop* version of the *website* application. Based on the results of *user testing*, this *user interface* display can help users understand the flow and users get a good experience from the *Waste4Change website* application, especially the *Send Your Waste* feature.

Keywords: *design thinking, send your waste, user experience, user interface*

1. PENDAHULUAN

Saat ini *UI/UX* dianggap sebagai komponen yang penting dalam proses pengembangan sebuah produk digital terutama *website*. Kemajuan dan performa dari *website* sangat

terbantu dengan adanya *UI/UX* yang diterapkan. Selain memberikan tampilan *website* yang menarik, dengan diterapkannya *UI/UX* pada suatu *website* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk

menggunakan *website* tersebut. Pada proses perancangan *UI* pada penelitian ini menggunakan aplikasi figma. Figma sendiri merupakan aplikasi yang berbasis *cloud*, sehingga memudahkan penggunaannya dalam proses penyimpanan file yang akan tersimpan melalui *cloud* atau *server*. Karena berbasis *cloud* figma juga memudahkan pengguna dalam berkolaborasi dengan tim. Selain itu yang menjadi keunggulan dari figma ini juga menyediakan fitur prototipe yang dimana hasil dari desain yang sudah dibuat dapat dilakukan uji coba secara interaktif oleh penggunaannya [1].

Pengembangan *UI* dan *UX* pada penelitian ini menggunakan metode design thinking karena metode design thinking adalah metode yang cocok karena dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna. Dengan cara menata kembali permasalahan yang dihadapi dari sudut pandang pengguna, kemudian menciptakan ide-ide dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan desain awal dan melakukan uji coba. Metode *design thinking* banyak digunakan karena cara kerja dari metode ini cukup praktis dan efektif yaitu dengan mengamati dan memperhatikan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Kemudian pengujian sistem akan menggunakan pengujian *usability* dengan melakukan wawancara pengguna kemudian penilaian menggunakan metode *single ease question (SEQ)* sebagai acuan untuk hasil dari pengembangan tampilan *UI* aplikasi web yang telah dibuat [2].

Pada saat ini semakin banyaknya limbah sampah yang dihasilkan masyarakat menjadi permasalahan yang cukup serius karena kurangnya tempat sebagai pembuangan sampah. Oleh karena itu waste4change merupakan sebuah perusahaan yang memberikan solusi untuk pengolahan limbah yang bertanggung jawab. Hadir pertama kali

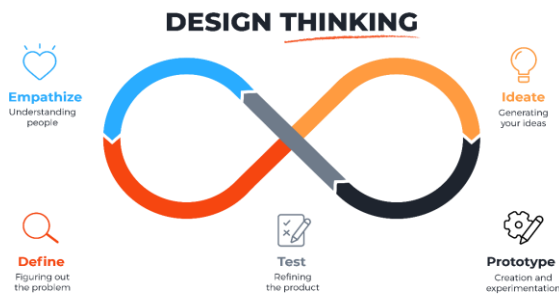
pada tahun 2014 yang berawal dari diskusi dua perusahaan di bidang persampahan. Dengan Waste4change, masyarakat bisa memanfaatkan berbagai layanan seperti *consult*, *campaign*, *collect* dan *create*. Waste4change fokus untuk mengatasi persampahan dari mulai melakukan proses edukasi hingga pengelolaan sampah untuk mengantisipasi sampah masuk ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA) [3]. Untuk tujuan dari pengelolaan sampah ini sendiri yaitu berfokus pada 3R yaitu *reduce*, *reuse* dan *recycle*. Terdapat dua jenis jasa secara umum berdasarkan target pengguna yaitu ada *B to B (business to business)* dan *B to C (business to customer)*. *B to B* berfokus pada 500 perusahaan di dunia sedangkan untuk *B to C* berfokus pada pengguna dengan target pengguna wanita berumur 25 sampai 50 tahun yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga untuk segi ekonomi termasuk dalam kalangan menengah keatas.

Permasalahan yang dihadapi Waste4change terletak pada bagian pengguna *interface* yang menyebabkan pengguna mengalami kendala pada saat menggunakan *website*. *User experience* atau pengalaman pengguna ketika menggunakan atau berinteraksi dengan aplikasi juga menjadi kendala dimana saat pengguna mengakses *website* dapat merasakan pengalaman yang bisa membuat pengguna menjadi tertarik untuk menyalurkan sampahnya melalui Waste4change. Perusahaan ingin agar semakin berkurangnya pengguna yang bertanya cara menggunakan *website* dan kesulitan dalam pengiriman paket karena adanya masalah pada integrasi API yang terkadang kami lihat juga dapat disebabkan oleh adanya miskomunikasi dalam *flow* dan *copywriting* pada halaman tersebut. Untuk itu Waste4change menghadirkan layanan *RWU (Recycle With Us)* dengan beberapa program seperti *SYW*

(*Send Your Waste*) baik reguler ataupun *Sponsored Program*. *SYW (Send Your Waste)* adalah program sukarela untuk masyarakat Indonesia yang menargetkan ibu rumah tangga untuk dapat mengelola sampah anorganik dirumahnya. Program ini juga dapat membantu penggunaannya untuk menjamin sampah yang sudah dipilah dapat diolah secara bertanggungjawab [4].

2. METODE PENELITIAN

Tahap dari penelitian ini terdiri dari metodologi penelitian yang merupakan proses atau alur yang dimulai dari perumusan permasalahan sampai dengan melakukan *testing* untuk mendapatkan *Feedback* dari *user*. Pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, sebagai metode penyelesaian masalah yang dapat dilihat dari berbagai sisi dan menciptakan inovasi baru pada desain produk.



Gambar 1 Metode *Design Thinking* [5]

Pada metode *Design Thinking* ini memiliki lima tahapan proses yang alurnya dapat disesuaikan menurut studi kasus masing-masing. Tahapan proses dari *Design Thinking* terbagi menjadi 5 yaitu, *Empathize* yang bertujuan untuk mencari tahu pandangan dan kebutuhan *user*. Tahap kedua adalah *Define*, tujuannya adalah penjabaran permasalahan berdasarkan tahap sebelumnya (*Empathize*). Tahap ketiga adalah *Ideate*, pada tahap ini dilakukan pengembangan ide dan pencarian solusi berdasarkan permasalahan yang sudah didapat, sebagai acuan untuk pembuatan

prototype. Keempat adalah tahap *Prototype*, tahap ini merupakan pembuatan tampilan *interface* atau *UI* yang dapat dijalankan berdasarkan *task* yang sudah berhasil dibuat pada tahap *Ideate*. Terakhir adalah *Testing*, tahap *Testing* merupakan tahapan pencarian *Feedback* yang didapatkan dari *user* secara langsung dengan mencoba atau menjalankan hasil *prototype*.

Empathize

Pada tahapan *empathize* mencakup observasi dengan beberapa parameter seperti *competitor analysis*, *Feedback* pengguna dari *Play Store* dari aplikasi serupa, membuat rangkuman dari sesi *live zoom meeting* dengan *challenge partner* dan mencari referensi kasus terkait dari *website*.

Tabel 1 *Secondary Research*

Hasil Temuan Riset	Sumber Data
Aplikasi Mall Sampah: saat input alamat tidak bisa / eror	<i>Feedback</i> pengguna Playstore
Aplikasi Mall Sampah: Tidak adanya fitur komunikasi antara pengguna dengan admin di platform	<i>Feedback</i> pengguna Playstore
UI/UX case study: SA.PI App (Aplikasi Pemilahan Sampah)	Medium
Pengguna persona: wanita, Ibu rumah tangga dan wanita karir, umur 20-35, tingkat ekonomi menengah keatas	Live Zoom Meeting dengan Challenge Partner
<i>Problem website</i> berdasarkan <i>Feedback</i> : pengguna flow yang sangat membingungkan, alur yang terlalu rumit, copy writing, design visual	Live Zoom Meeting dengan Challenge Partner
2 pengguna flow utama yang harus di redesign adalah: SYW Reguler	Live Zoom Meeting dengan

	Challenge Partner
Aplikasi mall sampah terdapat pilihan di pickup dan di <i>drop off</i> sedangkan di waste4change tidak ada	Competitor Analysis

Pada tabel 1 adalah hasil dari Tahap *Empathize* yang menggunakan *Secondary Research* sebagai metode *research* dan dibagi menjadi 4 yaitu berdasarkan *Feedback* aplikasi / *web* serupa, artikel *medium*, *live zoom meeting* dengan *challenge partner* dan *competitor analysis*. Setelah melakukan tahap *Empathize* dan berhasil mendapatkan beberapa hasil inti permasalahan, dan dijadikan sebagai acuan untuk dapat diproses pada tahap *Define*.

Define

Proses definisi masalah dilakukan dengan mendefinisikan masalah berdasarkan pada teknik *point of view* dan *pain point*.

a) Mendefinisikan Masalah

Proses pendefinisian masalah berdasarkan *point of view* dari hasil riset yang didapatkan pada tahap *empathize*.

Tabel 2 *Point of View*

User	Needs	Insight
Ibu rumah tangga	Kejelasan alur dalam menggunakan fitur <i>send your waste</i> pada saat ingin mengirimkan sampah rumah dan mendapatkan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi	Merasa bingung karena terlalu rumit dalam menggunakan fitur <i>send your waste</i>

menggunakan fitur *send your waste* pada saat ingin mengirimkan sampah rumah dan mendapatkan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi karena merasa bingung alur yang diterapkan terlalu rumit dalam menggunakan fitur *send your waste*.

Berikut adalah *pain point* permasalahan pengguna dari hasil yang didapatkan:

- Memastikan sampahnya sudah di daur ulang atau belum
- Status Pengiriman diberitahukan kepada User
- Saat mengirimkan sampah akan mendapatkan reward
- Tidak menyelesaikan proses penimbangan saat sudah sampai di *drop point*
- User flow membingungkan
- Beberapa program / *campaign* tidak terlalu terekspos
- Barang dikembalikan atau barang nyasar
- Pengelolaan: Tidak menyelesaikan proses penimbangan saat sudah sampai di *drop point*
- User *experience* yang kurang maksimal
- Kurangnya motivasi *user* dalam mengumpulkan sampah

b) User Persona

Pembuatan *persona* berdasarkan kebutuhan pengguna berdasarkan *point of view*. Pengguna *persona* terdiri dari *quotes*, *biodata*, *goals* (tujuan), *frustration* (kesulitan), kepribadian, aplikasi yang sering digunakan.

Problem statement: Ibu rumah tangga membutuhkan kejelasan alur dalam



Gambar 2 User Persona

Ideate

Kemudian pada tahap selanjutnya adalah Tahap *Ideate*, dimana tahap ini adalah tahap pencarian ide dan solusi dari permasalahan dari *user* terkait.

Berikut adalah hasil dari *solution idea* yang telah dibuat berdasarkan *how-might we*:

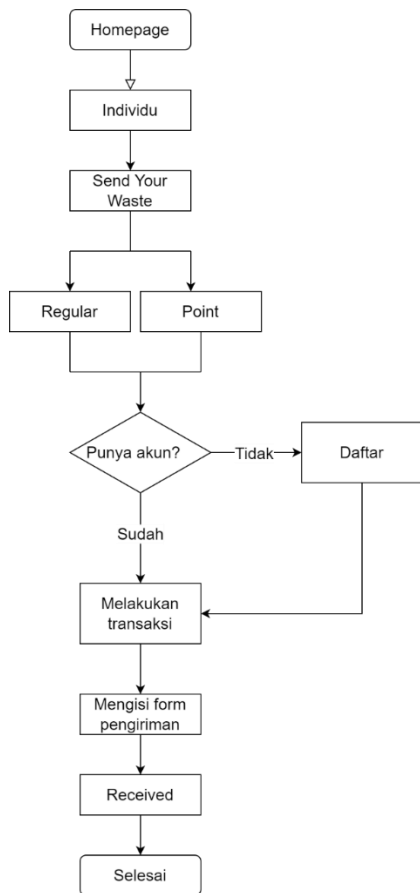
- Membuat fitur *point reward* yang didapatkan setelah melakukan pengiriman sampah dan dapat ditukarkan dengan berbagai macam *voucher*
- Membuat tampilan yang lebih mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna sehingga pengguna tidak bingung ketika menggunakan website ini dan dapat membantu meningkatkan motivasi pengguna untuk menyalurkan sampahnya
- Dalam penggunaan sebuah platform tentu kebutuhan pengguna adalah yang terpenting, maka disini untuk memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna setelah menggunakan aplikasi yaitu dengan memperbaiki dan meningkatkan sistem nya agar loading nya menjadi cepat.
- Selain adanya fitur *pick up* (mengambil sampah) kerumah pengguna, juga dibuat fitur *drop off* (menaruh sampah) langsung ke tempat bank sampah atau langsung ke Waste4change
- Membuat program *reward point* jika mengumpulkan sampah jenis tertentu dan point tersebut bisa ditukarkan dengan barang tertentu. fitur ini juga

bisa meningkatkan motivasi dari masyarakat untuk menyalurkan sampahnya.

- Membuat fitur FAQ untuk memudahkan pengguna jika ada masalah dan bisa melihat permasalahan tersebut di fitur FAQ jika pengguna yang lain pernah mengalaminya dan sudah mendapatkan jawaban
- Membuat pemberitahuan sampah sudah sampai mana dan sudah di tahap daur ulang atau belum sampai selesai
- Membuat fitur untuk melakukan tracking pengiriman sampah yang juga memberikan informasi mengenai status pengiriman
- Memberikan fitur informasi mengenai sampah yang telah sampai di drop off berupa hasil penimbangan sampah maupun status sampah yang sudah di daur ulang atau belum
- Membuat proses pengisian alamat hanya pada satu halaman saja serta memberikan fitur lokasi supaya dapat langsung mendeteksi lokasi pengguna yang akan mengirimkan sampah

User Flow

User Flow merupakan sebuah langkah atau alur yang akan dilakukan dan diselesaikan oleh *user* saat menggunakan suatu produk. *user flow* merupakan acuan dalam pembuatan desain *interface* dan *user experience* pada suatu produk. Semakin baik dalam perancangan *user flow* (alur pengguna) dari awal sampai akhir pada proses tertentu, maka semakin mudah produk bekerja dan semakin besar kemungkinan kesuksesan *UX* tersebut.

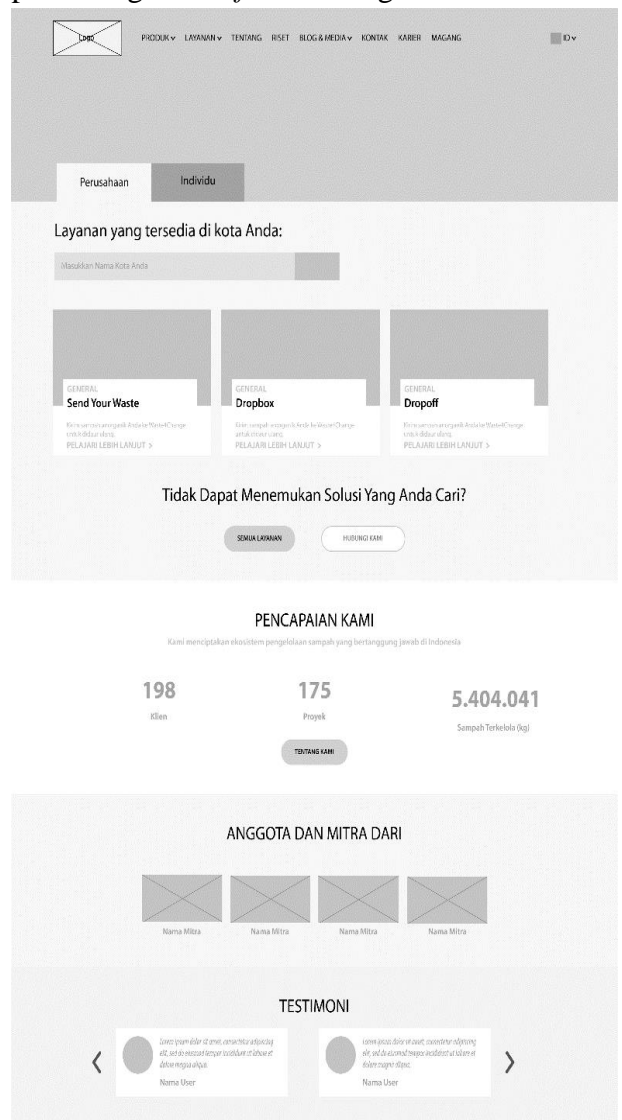


Gambar 3 User Flow Send Your Waste

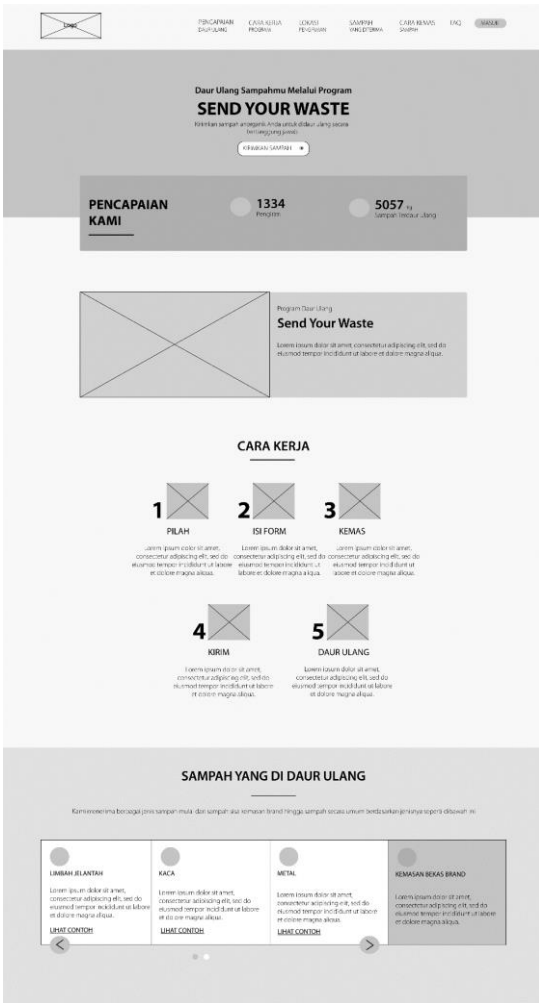
Pada gambar 3 merupakan *user flow* dari fitur *Send Your Waste* yang akan dilakukan oleh *user*. Proses diawali dengan halaman *home* yang dimana berisi informasi terkait *waste4change*. Selanjutnya, pengguna dapat memilih bagian *individu* jika ingin mengirimkan sampah. Lalu terdapat dua pilihan fitur yaitu ada *regular* dan *point* atau *sponsored program*. Setelah itu jika pengguna sudah memiliki akun akan dapat langsung melakukan transaksi. Jika belum memiliki akun disarankan untuk mendaftar terlebih dahulu dan setelahnya akan dapat melakukan transaksi. Setelah melakukan proses *login* atau *daftar* pengguna akan dapat mengisi form pengiriman sesuai dengan alamat dan tujuan dari pengguna. Lalu jika sudah melakukan transaksi dan mengisi form, sampah akan dikirimkan dan pihak atau mitra yang bekerja sama dengan *waste4change* akan menerima dan memproses sampah yang dikirimkan.

Wireframe

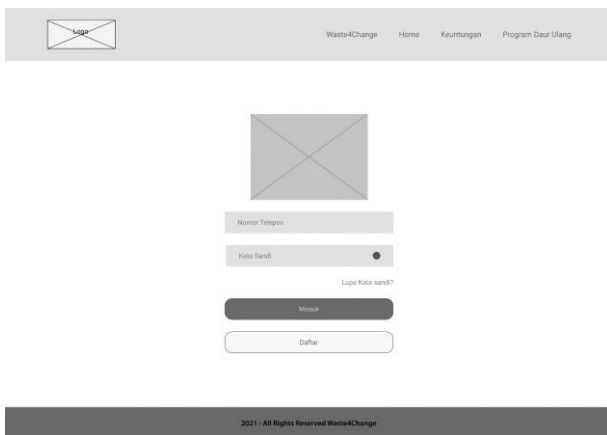
Perancangan *wireframe* yang dilakukan berdasarkan hasil yang didapat pada tahap *Empathize* dan *Define*. *Wireframe* ini digunakan untuk acuan sebagai dasar pembuatan desain *interface* dan juga *prototype*, yang akan digunakan pada tahap *testing* dengan pengguna atau responden. Pada tahap *wireframe* dilakukan pembahasan dan perancangan dasar tentang fitur, konten, *interface* dan elemen penting lainnya dengan detail sebelum realisasikan dalam bentuk desain *High Fidelity*. Adapun hasil dari perancangan *wireframe* sebagai berikut:



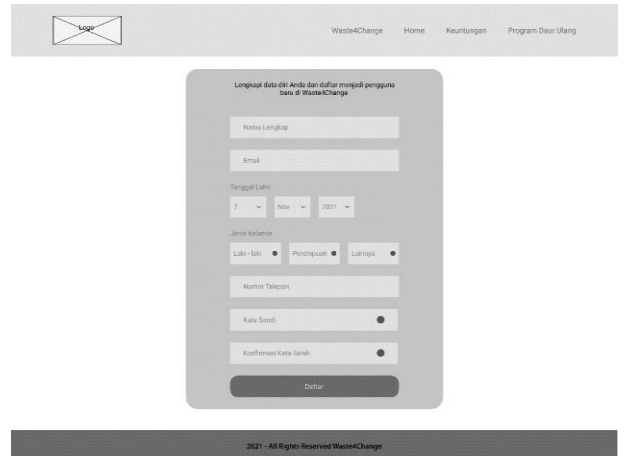
Gambar 4 Wireframe Halaman Home



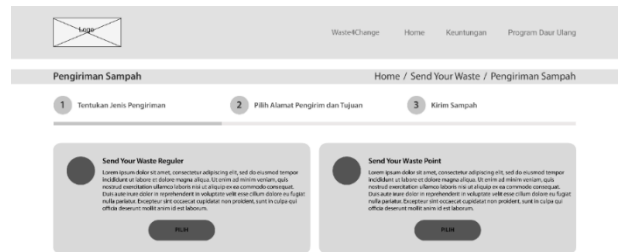
Gambar 5 Wireframe Landing Page SYW



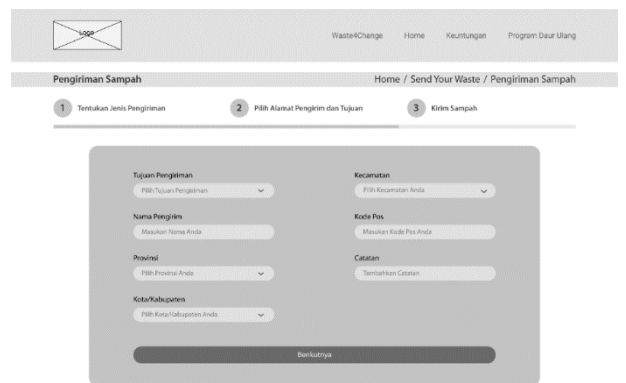
Gambar 6 Wireframe Login



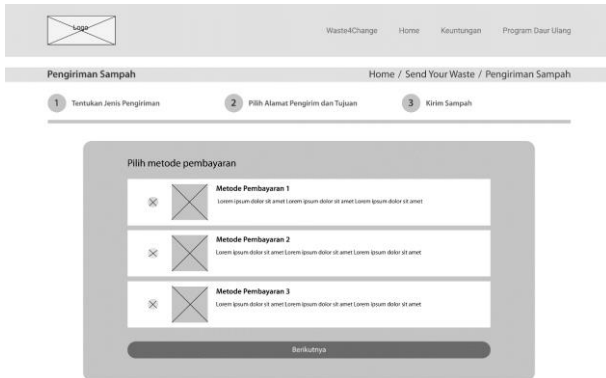
Gambar 7 Wireframe Daftar Akun



Gambar 8 Wireframe Pilihan SYW



Gambar 9 Wireframe Halaman Sampah



Gambar 10 Wireframe Metode Pembayaran

Prototype

Tahap selanjutnya merupakan tahap dimana pembuatan *High-Fidelity UI* desain yang kemudian dijadikan *prototype* atau purwarupa. *Prototype* adalah rancangan sistem tampilan desain sebagai gambaran atau contoh produk yang digunakan untuk dapat dikembangkan sebelum diimplementasikan menjadi produk yang sesungguhnya. *Prototype* merupakan gambaran kepada pengguna terkait sistem yang akan dibuat dan dikembangkan (Fikriyya & Dirgahayu, 2020).

Testing

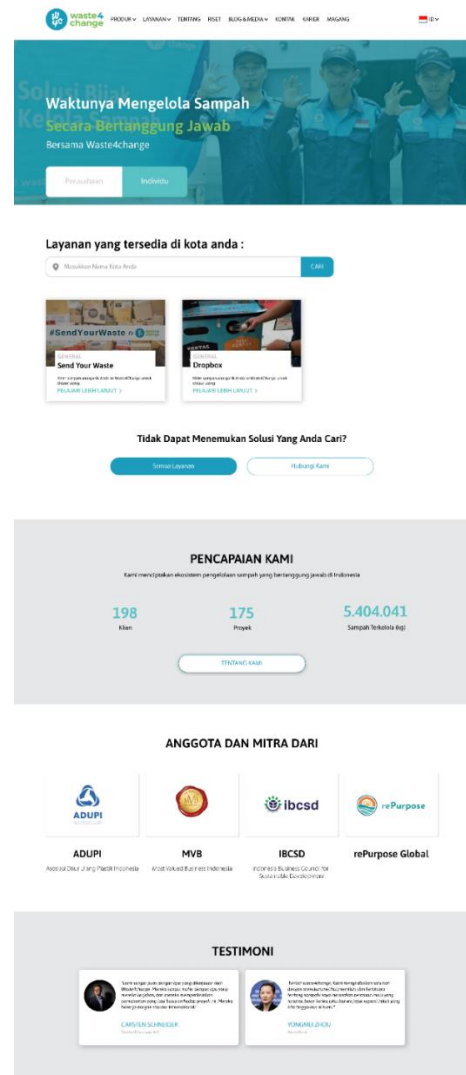
Pengumpulan *Feedback* dari *user* atau Tahap *Testing* menggunakan metode *Single Ease Question* merupakan tahap dimana bertanya atau mewawancarai *user* secara langsung dengan menanyakan pertanyaan-pertanyaan terkait fitur dan meminta *user* untuk mencoba langsung *prototype* yang sudah dibuat. Dengan adanya tahapan ini *user* diminta memberi *Feedback* untuk dapat mengembangkan lagi desain yang sudah dibuat sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mendapatkan ide dan solusi berdasarkan permasalahan yang dihadapi *user*, maka berhasil membuat desain *interface* serta *prototype* desain fitur *Send Your Waste*. Kemudian setelah berhasil membuat desain *interface* serta *prototype*, tahap yang

dilakukan selanjutnya melakukan *testing* agar mendapatkan *Feedback* dari *user* atau responden yang berguna untuk mengembangkan lagi desain fitur *Send Your Waste* ini.

Desain Interface



Gambar 11 Tampilan Halaman Home

Tampilan desain pada gambar 11 merupakan desain halaman home dimana ketika pengguna membuka website akan ditampilkan beberapa pilihan fitur yang disediakan. Terdapat bagian pencapaian yang didapat dari pihak perusahaan selama perusahaan beroperasi. Kemudian terdapat testimoni dari orang yang pernah menggunakan aplikasi *website* Waste4change dan pada bagian akhir website juga terdapat

info yang bisa diakses. Terdapat juga page untuk pengguna melakukan *login* jika pengguna sudah memiliki akun.



Gambar 12 Tampilan *Landing Page* SYW

Tampilan desain pada gambar 12 merupakan desain *landing page* *Send Your Waste*. Pada halaman ini dijelaskan bagaimana cara kerja atau urutan bagi pengguna yang ingin menyalurkan sampahnya. Juga terdapat informasi mengenai jenis sampah apa saja yang dapat di daur ulang beserta contohnya.



Gambar 13 Tampilan Halaman Daftar Akun

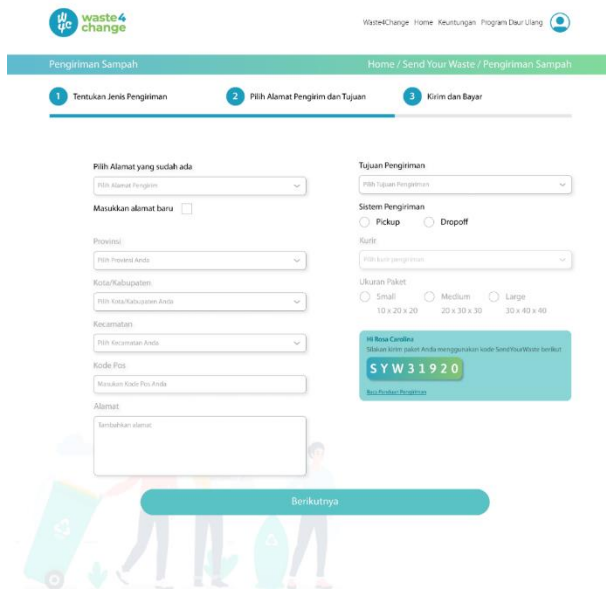
Tampilan desain pada gambar 13 merupakan desain halaman daftar akun bagi pengguna yang baru pertama kali menggunakan aplikasi website Waste4change. Pengguna dapat mendaftarkan data diri mereka dengan mengisi nomor telepon, alamat email, tanggal lahir dan kata sandi.



Gambar 14 Tampilan Halaman Pilihan SYW

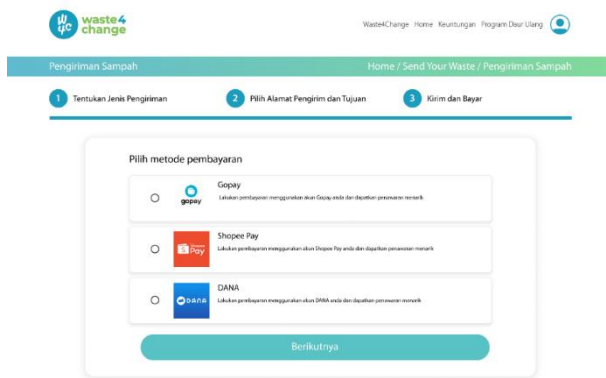
Pada gambar 14 merupakan desain tampilan halaman dimana pengguna dapat memilih pilihan fitur *Send Your Waste*. Terdapat 2 pilihan yaitu ada *Send Your Waste Regular* dan *Send Your Waste Point*. Untuk *regular* pengguna dapat mengirimkan sampah biasa tanpa bisa mendapatkan point dari sampah yang disalurkan. Sedangkan *point* pengguna dapat mengirimkan barang bekas dari brand yang sudah bekerja sama dengan pihak Waste4change. Seperti contoh botol bekas

minuman *coca-cola* yang dapat disalurkan, kemudian pengguna akan mendapatkan point yang dapat ditukarkan.



Gambar 15 Tampilan Halaman Pengiriman Sampah

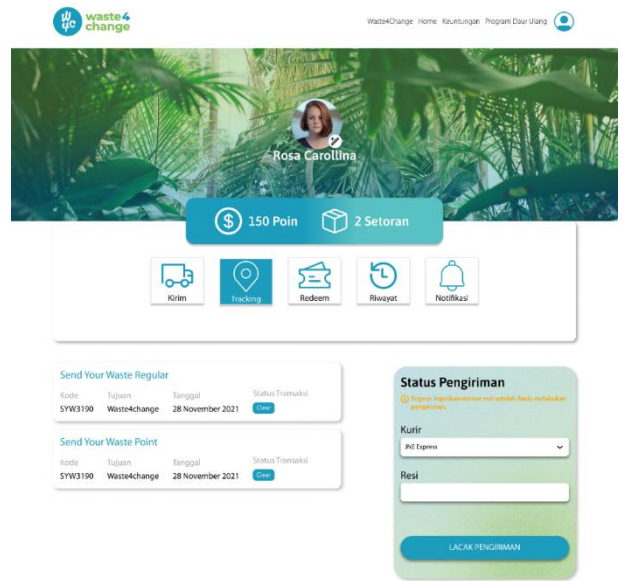
Pada gambar 15 merupakan tampilan desain halaman pengiriman sampah setelah kita memilih fitur pilihan *Send Your Waste*. Pada halaman ini pengguna dapat mengisi tujuan pengiriman, nama pengirim, provinsi, kota/kabupaten, kecamatan, kode pos dan juga catatan untuk detail alamat.



Gambar 16 Tampilan Halaman Metode Pembayaran

Pada gambar 16 merupakan tampilan desain halaman metode pembayaran yang disediakan, metode pembayaran yang dimaksud disini yaitu untuk membayar kurir yang akan mengirimkan sampah yang akan

pengguna kirimkan.



Gambar 17 Tampilan Halaman *Dashboard* Pengguna

Pada gambar 17 merupakan tampilan desain halaman *dashboard* pengguna dashboard untuk pengguna dapat melacak status pengiriman dari pengiriman. Point dari hasil pengiriman sampah juga dapat dilihat pada halaman ini sehingga pengguna dapat menukarkan point tersebut pada fitur redeem point. Riwayat dari pengiriman sebelumnya juga dapat dilihat serta notifikasi pengiriman juga dapat terlihat pada dashboard pengguna.

Testing

Tahap testing ini dilakukan kepada 3 pengguna sesuai dengan persona yang sudah ditargetkan. Dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan isu lingkungan pada saat ini khususnya tentang daur ulang sampah. Setelah itu meminta kepada pengguna untuk melakukan *usability testing* terhadap *UI Prototype*. Dan kemudian untuk mengukur tingkat keberhasilan dari *UI/UX design* aplikasi website ini menggunakan *SEQ (Single Ease Question)*. *SEQ* ini merupakan alat ukur untuk menentukan tingkat kemudahan

menggunakan skala 1–7 yang dapat dijadikan acuan target.

Sebelum dilakukan testing kepada pengguna mempersiapkan membuat *research objective* dan responden *criteria*. Berikut *research objective* dan *responden criteria* yang dibuat.

Research Objective:

- 1) Mencari tahu kebutuhan pengguna dalam melakukan transaksi pengiriman sampah
- 2) Mencari tahu kebiasaan pengguna ketika berada di *website* Waste4change.
- 3) Mencari tahu meningkatkan motivasi/keinginan pengguna untuk menyalurkan sampahnya
- 4) Mencari tahu tingkat kegunaan, kepuasan, dan kemudahan dari solusi ide yang ditawarkan pada alur proses fitur *SYW (Send Your Waste) Regular* dan *SYW (Send Your Waste) Point Reward*

Responden Criteria:

- Wanita berusia 25–40 tahun
- Berdomisili di pulau jawa
- Mempunyai sikap peduli terhadap lingkungan
- Memiliki kemampuan Bahasa Indonesia sebagai native language
- Mempunyai artikulasi yang baik dalam berkomunikasi
- Memiliki tingkat pemahaman teknologi yang baik
- Dapat mengoperasikan komputer dengan baik

Berikut adalah *scenario task* yang akan dilakukan oleh responden untuk menjalankan prototipe fitur *Send Your Waste:*

1. User melakukan registrasi untuk melakukan pengiriman sampah pada fitur *send your waste regular*
2. User melakukan pengiriman sampah pada fitur *send your waste point/sponsored program*
3. User melakukan *redeem point*

Dari hasil *usability testing* dan penilaian menggunakan metode *single ease question (SEQ)* didapatkan hasil:

- Task 1: 2 Responden memberikan nilai 6 dan 1 responden memberikan nilai 7
- Task 2: 2 Responden memberikan nilai 6 dan 1 responden memberikan nilai 7
- Task 3: 2 Responden memberikan nilai 6 dan 1 responden memberikan nilai 7

Hasil Perhitungan Single Ease Question (SEQ)

Hasil perhitungan *usability testing* [6]:

$$\frac{6.0+6.0+7.0}{3} = 6,3$$

Berdasarkan dari hasil *usability testing* yang sudah dilakukan mendapatkan *Feedback* cukup bagus. Menurut pengguna dari desain aplikasi *website* yang dibuat secara keseluruhan sudah bagus. Dari responden yang melakukan *usability testing* dari *UI design* yang sudah dibuat mendapatkan nilai 6,3 dari 7,0. Dari perhitungan *Single Ease Question (SEQ) prototype* fitur *send your waste* pada aplikasi *website* Waste4change. Didapatkan nilai 6,3 dari 7,0. Nilai 6,3 termasuk sudah masuk dalam kategori baik, nilai minimum dari *Single Ease Question (SEQ)* sebesar 5,0. *Prototype* fitur *send your waste* pada aplikasi *website* Waste4change memenuhi kelayakan.

4. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan seluruh rangkaian penelitian, maka kesimpulan yang didapatkan oleh adalah sebagai berikut:

- a) Penelitian ini menghasilkan rancangan *prototype* aplikasi *website* khususnya pada fitur *Send Your Waste* berdasarkan pernyataan masalah yang

sudah didefinisikan sebelumnya dan telah diuji menggunakan metode pengujian *usability*.

- b) Berdasarkan dari pengujian *usability* dengan perhitungan *Single Ease Question (SEQ)* didapatkan nilai 6,3 dari 7,0 untuk tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna dan alur penggunaan aplikasi *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Sofwan, 19 March 2021. [Online]. Available: <https://definite.co.id/blogs/apa-itu-figma-dan-apa-bedanya-dengan-ui-ux-tools-lain/>. [Accessed 19 March 2021].
- [2] A. Swarnadwitya, "binus," 17 March 2020. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>. [Accessed 17 March 2020].
- [3] S. Sayuti, "Permasalahan Sampah dan Solusinya," DLHK Provinsi Banten, Banten, 2019.
- [4] Skilvul, "AMA Session for Participants (W4C)," 14 October 2021. [Online]. Available: <https://bit.ly/recordWaste4Change>. [Accessed 14 October 2021].
- [5] Dari, "Yuk Belajar Design Thinking Untuk Kemajuan Startup Kamu," Design Studio, [Online]. Available: <https://daridesignstudio.com/design-thinking/>.
- [6] B. Luhoer, 17 November 2019. [Online]. Available: <https://budhiluhoer3.medium.com/pengukuran-kemudahan-dan-sikap-user-dalam-menyelesaikan-tugas-dengan-seq-5676333c221b>. [Accessed 17 November 2019].
- [7] A. A. Razi, I. R. Mutiaz and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thingking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer," *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, vol. 03, pp. 75-93, 2018.
- [8] G. Karnawan, S. Andryana and R. T. Komalasari, "Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Application," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, vol. 6, pp. 10-17, 2020.
- [9] F. Fernando, "Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padang Panjang," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 7, pp. 101-111, 2020.
- [10] A. Purnomo and Ardiansyah, "Pengembangan User Experience (Ux) Dan User Interface (Ui) Aplikasi Beauty Berbasis Android," *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, vol. 6, pp. 19-27, 2018.
- [11] M. A. Sidiq, "Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital (Studi Kasus: Data Multimedia)," pp. 01-55, 2020.