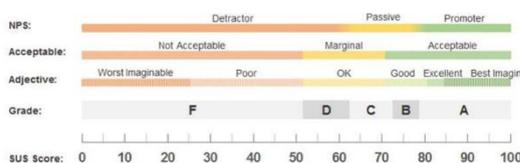


Skor Asli										
Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Responden 1	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5
Responden 2	4	4	4	5	4	3	3	3	5	4
Responden 3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3
Responden 4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
Responden 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Responden 6	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3
Responden 7	5	4	3	3	3	4	4	4	4	3
Responden 8	4	4	3	3	4	4	3	3	3	5
Responden 9	3	2	2	2	4	4	3	3	3	4
Responden 10	4	4	3	3	4	4	2	4	3	4
Responden 11	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3
Responden 12	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
Responden 13	4	4	5	5	5	4	3	3	3	4
Responden 14	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5
Responden 15	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4

Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)	
Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9			P10
Responden 1	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	30	75
Responden 2	3	3	3	4	3	2	2	2	4	3	29	72,5
Responden 3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	22	55
Responden 4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	25	62,5
Responden 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
Responden 6	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2	20	50
Responden 7	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	27	67,5
Responden 8	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	26	65
Responden 9	2	1	1	1	3	3	2	2	2	3	20	50
Responden 10	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	25	62,5
Responden 11	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	27	67,5
Responden 12	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	23	57,5
Responden 13	3	3	4	4	4	3	2	2	2	3	30	75
Responden 14	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	35	87,5
Responden 15	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	33	82,5
Rata-rata Skor												67

Setelah memperoleh skor akhir dari System Usability Scale, langkah selanjutnya adalah menganalisis skor yang didapat. Berikut adalah interpretasi dari nilai SUS.



Gambar 7 Interpretasi SUS

Hasil pengujian dari 15 responden menunjukkan nilai SUS Score sebesar 67, yang menempatkan aspek usability website pada peringkat C dengan sifat "OK" dan tingkat penerimaan marginal. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi yang dirancang sudah cukup dapat diterima oleh pengguna, masih ada aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

4. Kesimpulan dan Saran

Metode Design Thinking dalam

perancangan UI/UX aplikasi daur ulang sampah dapat berperan dalam meningkatkan kesadaran serta keterlibatan masyarakat dalam kegiatan daur ulang. Aplikasi ini telah menyediakan informasi bermanfaat seperti lokasi pusat daur ulang, panduan untuk daur ulang, dan jadwal pengambilan sampah, yang telah membantu pengguna melakukan aktivitas daur ulang. Hasil pengujian prototype menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan nilai rata-rata 67, yang berarti aplikasi ini cukup diterima oleh pengguna. Namun, masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar pengalaman pengguna lebih nyaman. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna dapat membantu meningkatkan minat masyarakat dalam mendaur ulang, sehingga pengembangan aplikasi yang lebih baik dapat berkontribusi dalam mengatasi masalah sampah secara lebih efektif.

Untuk penelitian selanjutnya, perbaikan dapat difokuskan pada peningkatan kemudahan navigasi dan interaksi pengguna, seperti menyederhanakan tata letak menu agar lebih mudah dipahami. Selain itu, tampilan aplikasi perlu dibuat lebih responsif dan ramah bagi berbagai jenis pengguna, termasuk mereka yang belum terbiasa dengan teknologi. Dengan perbaikan ini, diharapkan aplikasi dapat lebih mudah digunakan dan lebih efektif dalam mendorong masyarakat untuk aktif dalam kegiatan daur ulang.

Daftar Pustaka:

[1] A. Ryza Aqilla, "Daur Ulang Sampah: Solusi Berkelanjutan untuk Mengurangi Polusi dan Memelihara Lingkungan," *Juni*, vol. 2, no. 6, pp. 433-436, 2024.

[2] T. O. Ristya, "Penyuluhan Pengelolaan Sampah Dengan Konsep 3R Dalam Mengurangi Limbah Rumah Tangga," *Cakrawala J. Manaj. Pendidik. Islam dan Stud. Sos.*, vol. 4, no. 2, pp. 30-

- 41, 2020.
- [3] J. Jurnal, I. Mea, S. Kasus, K. Lpdp, and I. P. B. Kabinet, "PERENCANAAN APLIKASI PENGEMBANGAN DIRI JIMEA | Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen , Ekonomi , dan Akuntansi)," vol. 8, no. 2, 2024.
- [4] Hawari Hisyam, Musnansyah Ahmad, and Al Anshary Faishal Mufied, "Perancangan Ulang UI/UX Website Pengolahan Sampah Menggunakan Metode Design Thinking (Startup XYZ)," *Jatisi*, vol. 10, no. 1, pp. 432–446, 2023.
- [5] A. Oktavio, A. T. L. Indrianto, and L. Padmawidjaja, "Model Pembelajaran Design Thinking Untuk Pengembangan Desa Wisata: Studi Kasus Desa Peniwen," *J. Ilm. Manaj. Bisnis Dan Inov. Univ. Sam Ratulangi*, vol. 9, no. 3, pp. 1324–1334, 2022.
- [6] A. Kuncorojati, M. E. Purbaya, and J. A. Sugito, "Design Aplikasi Chicku Menggunakan Metode Design Thinking Sebagai Platform Jual Beli Ayam Broiler Chicku Application Design Using the Design Thinking Method as a Platform for Buying and Selling Broiler Chickens," pp. 1–19, 2024.
- [7] M. J. Narizki, R. A. Widyanto, and N. A. Prabowo, "Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, 2023.
- [8] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, "Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023.
- [9] Andri Febriansyah and M. Rudy Sanjaya, "Pengembangan Website Ruang Baca Fasilkom Universitas Sriwijaya Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inform. dan Rekayasa Elektron.*, vol. 6, no. 1, pp. 79–87, 2023.
- [10] I. Engineering *et al.*, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo," vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [11] Muhammad Fiqri Widiyantoro, Taufik Ridwan, N. Heryana, A. Voutama, and Siska, "Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompel Digital Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Fasilkom*, vol. 13, no. 02, pp. 121–131, 2023.
- [12] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, "Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2023.
- [13] O. D. Alao, E. A. Priscilla, R. C. Amanze, S. O. Kuyoro, and A. O. Adebayo, "User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System," *Ing. des Syst. d'Information*, vol. 27, no. 4, pp. 577–590, 2022.
- [14] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, and D. H. Bangkalang, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022.
- [15] M. Nabil, N. Ramadhan, N. Cahyo Wibowo, and E. D. Wahyuni, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pembuatan UI/UX Aplikasi Marketplace Ikan Hias," *J. Tek. Inform. dan Terap.*, no. 2, 2024.
- [16] Y. D. Safitri and A. Sucipto, "Perancangan User Interface (Ui) Dan User Eperince (Ux) Sistem Pengaduan Pencemaran Lingkungan," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 26–32, 2022.
- [17] M. Metode, P. Low, and H. Fidelity, "pet shop yaitu kurang efektifnya proses transaksi dikarenakan terhalang oleh jarak, waktu dan tenaga. Begitu pula terdapat

kendala bagi admin dalam mengelola pesanan dengan cara manual dan juga rawannya kerusakan serta kehilangan dokumen pesanan barang ke," vol. 9, no. 1, pp. 26-31, 2023.

- [18] F. Herawati and B. Suranto, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *JIRE (Jurnal Inform. Rekayasa Elektron.*, vol. 6, no. 2, pp. 220-227, 2023.