

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE CAMPAIGN*  
BANK SAMPAH RAHAYU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Program Studi Sistem Informasi



OLEH :

**VINA MARGARETHA**

NPM : 2013030008

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi oleh:

**VINA MARGARETHA**

NPM: 2013030008

Judul:

**Perancangan UI/UX *Website Campaign* Bank Sampah Rahayu**

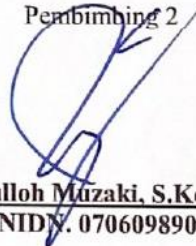
Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pembimbing 1



**Rina Firliana, M.Kom.**  
NIDN. 0731087703

Pembimbing 2



**M. Najibulloh Muzaki, S.Kom., M.Cs.**  
NIDN. 0706098902

Skripsi oleh:

**VINA MARGARETHA**

NPM: 2013030008

Judul:

**Perancangan UI/UX *Website Campaign* Bank Sampah Rahayu**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal: 11 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rina Firliana, M.Kom.
2. Penguji I : Rini Indriati, M.Kom.
3. Penguji II : M. Najibulloh Muzaki, S.Kom., M.Cs.



Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

**Dr. Sulistiono, M.Si.**

**NIP. 196807071993031004**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Vina Margaretha

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat,Tgl.Lahir : Kediri, 19 April 2000

NPM : 2013030008

Fak/Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/Sistem Informasi

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini yang ditulis merupakan hasil karya tulis saya sendiri bukan menjiplak dari hasil karya tulis orang lain, kecuali dasar teori yang saya sitasi untuk referensi untuk melengkapi karya tulis ini. Apabila suatu hari dinyatakan tidak benar saya siap menerima konsekuensi/sanksi peraturan dari Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kediri, 11 Juli 2024

Yang Menyatakan,



**Vina Margaretha**  
**NPM: 2013030008**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*“Maka, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”*

(QS. Al-Insyirah 94 ayat 5-6)

*“Doa orang tuaku seluas langit dan aku berteduh dibawahnya.”*

*“Let's be a woman who has 4B: brain, beauty, behavior, and brave. Always bring happiness and value to the people around us.”*

### **PERSEMBAHAN**

“Dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta, kedua adik, sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan support untuk menyelesaikan skripsi ini.”

## ABSTRAK

**Vina Margaretha** Perancangan UI/UX *Website Campaign* dan Manajemen Bank Sampah Rahayu Kelurahan Mojoroto Menggunakan *Design Thinking*, Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: bank sampah, *design thinking*, *system usability scale*

Penelitian ini dilatarbelakangi jumlah populasi masyarakat Indonesia yang terus meningkat dan berbanding lurus dengan jumlah volume sampah yang dihasilkan. Salah satu solusi yang telah diterapkan untuk pengelolaan sampah daur ulang anorganik adalah pembentukan organisasi Bank Sampah Rahayu di Kelurahan Mojoroto. Pengelolaan yang dilakukan manual pada pencatatan buku menjadi kurang efisien dan rawan kesalahan. Selain itu, masyarakat juga kesulitan mendapat informasi, akibatnya partisipasi program bank sampah menjadi berkurang. Pada penelitian ini menyajikan solusi pembuatan perancangan *user interface website campaign* dan manajemen bank sampah dengan metode *Design Thinking* untuk mempermudah masyarakat memperoleh informasi, serta mempermudah manajemen seperti proses pencatatan dan transaksi. Pengujian *prototype high-fidelity website campaign* dan manajemen Bank Sampah Rahayu Kelurahan Mojoroto kepada 30 (tiga puluh) responden didapatkan hasil skor SUS sebesar 90,083 yang memberikan penilaian *acceptability ranges* dengan kategori *acceptable*, *grade scale* dengan kategori A dan *adjective rating* dengan kategori *excellent*. Sehingga *design UI/UX website* telah memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Teguh Andriyanto, S.T., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Rina Firliana, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I dalam menyusun skripsi.
5. Bapak M. Najibulloh Muzaki, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing II dalam menyusun skripsi.
6. Ayahanda Rio dan ibunda Betty yang telah mendidik, membimbing dan mengasuh dengan penuh cinta dan kasih sayang, serta selalu memberikan dukungan dalam kelancaran perkuliahan.
7. Kedua adik tercinta Cindy Felicia E. dan Handy Dio F, serta keluarga besar yang turut andil dalam memberikan dukungan dan do'a.
8. Tri Suwita, Luna dan Dava, teman di kelas C'20 yang telah kebersamai penulis, serta Rino, Dede, Muhammad yang juga telah banyak membantu penulis, dan teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Kediri, 11 Juli 2024



**VINA MARGARETHA**  
**NPM: 2013030008**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>15</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>15</b>
1.1    Latar Belakang .....	15
1.2    Identifikasi Masalah .....	17
1.3    Batasan Masalah.....	17
1.4    Rumusan Masalah .....	18
1.5    Tujuan Penelitian.....	18
1.6    Manfaat Penelitian.....	19
<b>BAB II .....</b>	<b>20</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>20</b>
2.1    Studi Literatur.....	20
2.1.1    Bank Sampah .....	20
2.1.2 <i>User Interface</i> (UI).....	20
2.1.3 <i>User Experience</i> (UX).....	21
2.1.4 <i>Design Thinking</i> .....	21
2.1.5 <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	23
2.2    Kajian Penelitian Terdahulu .....	26
<b>BAB III.....</b>	<b>29</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>



3.1	Pengumpulan Data .....	29
3.1.1	Data Primer .....	29
3.2	<i>Tools</i> yang Digunakan .....	29
3.2.1	<i>Google Form</i> .....	29
3.2.2	Figma .....	30
3.2.3	Whimsical .....	30
3.3	Prosedur Pengembangan .....	30
<b>BAB IV .....</b>		<b>36</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>36</b>
4.1	Tinjauan Lokasi .....	36
4.2	Metode <i>Design Thinking</i> .....	37
4.2.1	Fase <i>Emphatize</i> .....	37
4.2.2	Fase <i>Define</i> .....	38
4.2.3	Fase <i>Ideate</i> .....	43
4.2.4	Fase <i>Prototype</i> .....	49
4.2.5	Fase <i>Testing</i> .....	101
<b>BAB V .....</b>		<b>106</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>106</b>
5.1	Kesimpulan .....	106
5.2	Saran .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>108</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>		<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kuesioner <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	24
Tabel 2.2 Skala Penilaian <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	25
Tabel 4.1 <i>User Persona</i> Nasabah Bank Sampah .....	38
Tabel 4.2 <i>User Persona</i> Kader Bank Sampah .....	40
Tabel 4.3 Hasil <i>Brainstorming</i> Nasabah Bank Sampah.....	43
Tabel 4.4 Hasil <i>Brainstorming</i> Kader Bank Sampah.....	44
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner SUS .....	102
Tabel 4.6 Perhitungan Jawaban SUS .....	103
Tabel 4.7 Hasil Perkalian SUS.....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur <i>Design Thinking</i> .....	8
Gambar 2.2 Hasil Peringkat Penilaian <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	26
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan .....	32
Gambar 4.1 Tempat Lokasi Penelitian.....	36
Gambar 4.2 Hasil Fase <i>Emphatize</i> .....	37
Gambar 4.3 Hasil <i>Empathy Map</i> .....	42
Gambar 4.4 Hasil <i>Affinity Diagram</i> .....	42
Gambar 4.5 Hasil <i>How Now Wow Matrix</i> .....	45
Gambar 4.6 Logo Bank Sampah Rahayu .....	46
Gambar 4.7 <i>Font Poppins</i> .....	46
Gambar 4.8 <i>Color Palette</i> .....	47
Gambar 4.9 <i>Buttons</i> .....	47
Gambar 4.10 <i>Navigation Bar Website Campaign</i> .....	48
Gambar 4.11 <i>Navigation Bar Dashboard Kader Bank Sampah</i> .....	48
Gambar 4.12 <i>Navigation Bar Dashboard Nasabah Bank Sampah</i> .....	49
Gambar 4.13 <i>Section 1 Wireframe Halaman Beranda Website Campaign</i> .....	50
Gambar 4.14 <i>Section 2 Wireframe Halaman Beranda Website Campaign</i> .....	50
Gambar 4.15 <i>Section 3 Wireframe Halaman Beranda Website Campaign</i> .....	51
Gambar 4.16 <i>Section 4 Wireframe Halaman Beranda Website Campaign</i> .....	51
Gambar 4.17 <i>Section 5 Wireframe Halaman Beranda Website Campaign</i> .....	51
Gambar 4.18 <i>Section 6 Wireframe Halaman Beranda Website Campaign</i> .....	52
Gambar 4.19 <i>Section 7 Wireframe Halaman Beranda Website Campaign</i> .....	53
Gambar 4.20 <i>Wireframe Halaman Layanan Edukasi Pengelolaan Sampah Website Campaign</i> .....	53
Gambar 4.21 <i>Wireframe Halaman Layanan Jemput Sampah Segera Website Campaign</i> .....	54
Gambar 4.22 <i>Wireframe Halaman Informasi Website Campaign</i> .....	55
Gambar 4.23 <i>Wireframe Halaman FAQ Website Campaign</i> .....	56
Gambar 4.24 <i>Wireframe Halaman Artikel Website Campaign</i> .....	57

Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Tentang Kami <i>Website Campaign</i> .....	58
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman Masuk Nasabah.....	59
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Akun Nasabah .....	60
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard</i> Nasabah .....	61
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Halaman Data Harga Sampah Nasabah .....	62
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Halaman Riwayat Sampah Disetor Nasabah.....	63
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Halaman Riwayat Transaksi Nasabah.....	64
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Halaman Tukar <i>Rewards</i> Nasabah.....	65
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Halaman Panduan Pengguna Nasabah.....	66
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi Nasabah.....	67
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Halaman Pengaturan Nasabah.....	68
Gambar 4.36 <i>Wireframe</i> Halaman Masuk Kader.....	69
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Beranda <i>Dashboard</i> Kader.....	70
Gambar 4.38 <i>Wireframe</i> Halaman Data Harga Sampah Kader .....	71
Gambar 4.39 <i>Wireframe</i> Halaman Input Sampah Nasabah .....	72
Gambar 4.40 <i>Wireframe</i> Halaman Data Transaksi Nasabah .....	73
Gambar 4.41 <i>Wireframe</i> Halaman Data Sampah Terkumpul .....	74
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> Halaman Data Penjualan .....	75
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> Halaman Data Nasabah .....	76
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi Kader.....	77
Gambar 4.45 <i>Wireframe</i> Halaman Pengaturan Kader.....	78
Gambar 4.46 <i>Section 1 High-Fidelity</i> Halaman Beranda <i>Website Campaign</i> .....	79
Gambar 4.47 <i>Section 2 High-Fidelity</i> Halaman Beranda <i>Website Campaign</i> .....	79
Gambar 4.48 <i>Section 3 High-Fidelity</i> Halaman Beranda <i>Website Campaign</i> .....	80
Gambar 4.49 <i>Section 4 High-Fidelity</i> Halaman Beranda <i>Website Campaign</i> .....	80
Gambar 4.50 <i>Section 5 High-Fidelity</i> Halaman Beranda <i>Website Campaign</i> .....	81
Gambar 4.51 <i>Section 6 High-Fidelity</i> Halaman Beranda <i>Website Campaign</i> .....	81
Gambar 4.52 <i>Section 7 High-Fidelity</i> Halaman Beranda <i>Website Campaign</i> .....	82
Gambar 4.53 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan Edukasi Pengelolaan Sampah <i>Website Campaign</i> .....	83

Gambar 4.54 <i>High-Fidelity</i> Halaman Layanan Jemput Sampah Segera <i>Website Campaign</i> .....	83
Gambar 4.55 <i>High-Fidelity</i> Halaman Informasi <i>Website Campaign</i> .....	84
Gambar 4.56 <i>High-Fidelity</i> Halaman FAQ <i>Website Campaign</i> .....	85
Gambar 4.57 <i>High-Fidelity</i> Halaman Artikel <i>Website Campaign</i> .....	86
Gambar 4.58 <i>High-Fidelity</i> Halaman Tentang Kami <i>Website Campaign</i> .....	87
Gambar 4.59 <i>High-Fidelity</i> Halaman Masuk <i>Website</i> Nasabah .....	88
Gambar 4.60 <i>High-Fidelity</i> Halaman Daftar Akun Nasabah.....	88
Gambar 4.61 <i>High-Fidelity</i> Halaman Beranda <i>Dashboard</i> Nasabah.....	89
Gambar 4.62 <i>High-Fidelity</i> Halaman Data Harga Sampah Nasabah.....	90
Gambar 4.63 <i>High-Fidelity</i> Halaman Riwayat Sampah Disetor.....	90
Gambar 4.64 <i>High-Fidelity</i> Halaman Riwayat Transaksi Nasabah .....	91
Gambar 4.65 <i>High-Fidelity</i> Halaman Tukar <i>Rewards</i> Nasabah .....	92
Gambar 4.66 <i>High-Fidelity</i> Halaman Panduan Pengguna Nasabah .....	92
Gambar 4.67 <i>High-Fidelity</i> Halaman Notifikasi Nasabah.....	93
Gambar 4.68 <i>High-Fidelity</i> Halaman Pengaturan Nasabah.....	94
Gambar 4.69 <i>High-Fidelity</i> Halaman Masuk Kader .....	94
Gambar 4.70 <i>High-Fidelity</i> Halaman Beranda <i>Dashboard</i> Kader.....	95
Gambar 4.71 <i>High-Fidelity</i> Halaman Data Harga Sampah Kader.....	96
Gambar 4.72 <i>High-Fidelity</i> Halaman Input Sampah Nasabah.....	96
Gambar 4.73 <i>High-Fidelity</i> Halaman Data Transaksi Nasabah.....	97
Gambar 4.74 <i>High-Fidelity</i> Halaman Data Sampah Terkumpul .....	98
Gambar 4.75 <i>High-Fidelity</i> Halaman Data Penjualan Kader.....	98
Gambar 4.76 <i>High-Fidelity</i> Halaman Data Nasabah .....	99
Gambar 4.77 <i>High-Fidelity</i> Halaman Notifikasi Kader .....	100
Gambar 4.78 <i>High-Fidelity</i> Halaman Pengaturan Kader.....	100

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 2. Balasan Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 3. <i>Prototype Website</i> Bank Sampah Rahayu Kelurahan Mojoroto ....	112
Lampiran 4. Lembar Revisi.....	113

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia, sebagai negara yang memiliki jumlah populasi masyarakat yang terus meningkat setiap tahunnya. Jumlah populasi yang meningkat tersebut berbanding lurus dengan jumlah volume sampah yang dihasilkan dan akan tetap meningkat selama aktivitas manusia terus berjalan. Berdasarkan data dari Kementerian Lingkungan Hidup menyatakan bahwa rata-rata 625 juta liter sampah setiap harinya dihasilkan oleh masyarakat Indonesia. (Ghaffar *et al.*, 2021)

Sampah menurut *World Health Organization* (WHO) adalah sesuatu yang berasal dari kegiatan manusia yang sudah tidak terpakai dan tidak digunakan lagi. Sampah yang menumpuk dan tidak terkelola dengan baik akan menyebabkan pencemaran lingkungan serta menimbulkan berbagai penyakit pada manusia. Sampah pada umumnya terbagi menjadi dua jenis yaitu organik dan anorganik. Proses daur ulang (*recycle*) merupakan salah satu cara untuk mengurangi sampah anorganik yang dapat dilakukan. (S. B. Santoso *et al.*, 2020).

Pengelolaan sampah yang efektif dan berkelanjutan menjadi sebuah tantangan terutama daerah perkotaan. Salah satu solusi yang telah diterapkan adalah pembentukan salah satu organisasi bank sampah di Kelurahan Mojoroto bernama Bank Sampah Rahayu, yang berperan sebagai wadah untuk mengumpulkan dan mengelola sampah. (Dewanti *et al.*, 2020). Namun, pengelolaan bank sampah seringkali masih dilakukan secara manual pada pencatatan buku yang rawan rusak dan hilang, serta dapat menimbulkan kesalahan dalam pencatatan data, kesulitan dalam pelaporan serta sinkronisasi data, dan kurangnya efisiensi. Selain itu,

masyarakat kesulitan mendapat informasi terbaru terkait bank sampah seperti ketidaktahuan masyarakat tentang jenis sampah tertentu yang memiliki nilai jual, sehingga mengakibatkan partisipasi dan minat masyarakat dalam program bank sampah menjadi berkurang.

Adanya peran serta teknologi informasi pada era transformasi digital saat ini dapat digunakan untuk membantu mengatasi masalah-masalah tersebut (Sucipto *et al.*, 2023). Salah satunya adalah melalui pengembangan *website* untuk bank sampah. *Website* merupakan salah satu contoh dari sistem informasi yang dirancang untuk dapat membantu mengelola data sampai memberikan data secara lengkap. (Andriyanto *et al.*, 2021). Namun, pengembangan *website* tersebut harus mempertimbangkan aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) agar dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna. Metode *design thinking* melalui lima tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* dapat digunakan dalam proses perancangan UI/UX *website* dengan berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru (E.C. Shirvanadi dan M. Idris, 2020).

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa lebih dalam terutama pada tahapan perancangan UI/UX untuk *website campaign*, akses nasabah dan akses kader bank sampah. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pengelolaan sampah dan teknologi informasi kepada Bank Sampah Rahayu dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan, serta mendorong partisipasi masyarakat untuk ikut serta dalam menjaga kebersihan lingkungan dan keberlanjutan daur ulang melalui bank sampah. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam topik



yang sama. Dengan menggunakan pendekatan *design thinking* dalam perancangan UI/UX, diharapkan dapat menciptakan sistem yang mudah digunakan oleh pengguna.

Penelitian ini juga berpotensi untuk mendorong inovasi dalam teknologi informasi yang berfokus pada isu-isu lingkungan, khususnya pengelolaan sampah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berdampak pada Bank Sampah Rahayu, tetapi juga dapat memberikan dampak positif pada komunitas yang lebih luas.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, dapat diidentifikasi sebuah masalah yaitu belum pernah ada rancangan desain sistem informasi *website* yang mencakup *campaign* kepada masyarakat, akses kader bank sampah dan akses nasabah Bank Sampah Rahayu.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka diperlukan batasan masalah agar tujuan dapat dicapai. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini berupa perancangan desain UI/UX dengan menggunakan metode *design thinking* berbasis *website*.
2. Penelitian ini melakukan perancangan antarmuka saja dan tidak mengimplementasikan menjadi sebuah sistem atau *website*.
3. Perancangan UI/UX *website* hanya untuk Bank Sampah Kelurahan Mojoroto.
4. Perancangan desain mencakup tampilan *website campaign*, akses kader bank sampah berupa proses penginputan harga, mengelola data transaksi

dan laporan berdasarkan tanggal, bulan dan tahun, serta akses nasabah bank sampah berupa informasi harga sampah terbaru dan penarikan transaksi.

5. Perancangan ini menggunakan *tools* aplikasi Figma dalam pembuatan desain tampilan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan prinsip-prinsip *design thinking* dalam perancangan UI/UX *website* Bank Sampah Rahayu Kelurahan Mojoroto?
2. Bagaimana melakukan evaluasi terhadap *design* UI/UX *website* yang telah dirancang untuk memastikan bahwa *design* tersebut memenuhi kebutuhan pengguna?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Memberikan rekomendasi *design* UI/UX untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi tentang pengumpulan sampah dan daur ulang pada Bank Sampah Rahayu yang berlokasi di Kelurahan Mojoroto.
2. Memberikan rekomendasi *design* UI/UX untuk mempermudah proses pencatatan dan transaksi untuk nasabah dan kader bank sampah yang terlibat.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan perancangan UI/UX pada *website* organisasi Bank Sampah Rahayu menggunakan *design thinking* diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

- a. Menambah referensi dan literatur dalam bidang perancangan UI/UX, khususnya dalam menggunakan metode *design thinking*.
- b. Sebagai referensi penelitian khususnya untuk perancangan UI/UX yang terfokus pada sistem bank sampah.
- c. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan bank sampah dengan menyediakan rancangan *website* yang *user-friendly*.
- d. Meningkatkan partisipasi masyarakat dalam program bank sampah dengan menyediakan *platform* yang mudah diakses dan digunakan.
- e. Memberikan solusi teknologi informasi dalam pengelolaan sampah, yang dapat diadaptasi dan diterapkan oleh organisasi bank sampah lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Milbar Gamas, A. W., Wardani, A. S., & Muzaki, M. N. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 19(2), 122–133. <https://doi.org/10.52958/iftk.v19i2.6297>
- Ghufroon, K. M., Kusuma, W. A., & Fauzan, F. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), 90–99.
- Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N., Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 281–288. <https://journal.fkpt.org/index.php/BIT/article/view/377>
- Zarkasi, A. C., Wardani, A. S., & Sucipto, S. (2022). Analisa User Experience Terhadap Fitur Di Aplikasi Zenius Menggunakan Heart Framework. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, 6(6), 174–179. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol6no2.pp174-179>
- Sucipto S, Indriati R, Harini D, et al. Pelatihan Penggunaan QR Code terhadap Pengembang Kurikulum dalam Menggunakan untuk Presensi Siswa pada SMK PGRI 2 Kediri. *Kontribusi J Penelit dan Pengabd Kpd Masy*. 2023;3(2):98–108. doi:10.53624/kontribusi.v3i2.187
- Pramaisshela NV, Indriati R, Firliana R. Sistem Pemilihan Bahan Baku Tempe Berkualitas. *Semin Nas Inov Teknol*. 2020;4(3):65–72. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/65>
- Sasmita IA, Indriati R, Muzaki MN. Rekomendasi Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan. *Jambura J Electr Electron Eng*. 2021;3(2):84–88. doi:10.37905/jjee.v3i2.10943
- Karaman J, Gunawan PM, Firdhossiah S, Fitriani LMM, Sucipto S, Indriati R. Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. *Explorer (Hayward)*. 2024;4(1):1–15. <https://journal.fkpt.org/index.php/Explorer/article/view/818>
- Andriyanto T, Harini D, Wardani AS, Indriati R. Pembuatan dan Pelatihan Website Daf Tour Travel. *Dimastara J ....* 2021;1(1). <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/dimastara/article/view/17065>
- Wicak, A., Sari Wardani, A., & Najibulloh Muzaki, M. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *JURNAL INFORMATIK Edisi ke-19*.
- Ariefahnoor, D., Hasanah, N., & Surya, A. (2020). Pengelolaan Sampah Desa Gudang Tengah Melalui Manajemen Bank Sampah. *Jurnal Kacapuri* :

*Jurnal Keilmuan Teknik Sipil*, 3(1), 14.  
<https://doi.org/10.31602/jk.v3i1.3594>

- Ghaffar, Z. M. A., Syamsih, M., Widyati, N. A., & Wasonowati, C. (2021). *Pengelolaan Bank Sampah dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat di Desa Banangkah Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan*. 1(1), 13–19.
- S. B. Santoso, S. Margowati, K. Dyah, U. Pujiyanti, P. E. Pudyawati, and S. Prihatiningtyas, “Pengelolaan Sampah Anorganik Sebagai Upaya Pemberdayaan Nasabah Bank Sampah,” *Community Empowerment*, vol. 6, no. 1, pp. 18–23, Dec. 2020, doi: 10.31603/ce.4045
- E. C. Shirvanadi, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, “Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center).”
- Siti, R., Fasabuma, N. P., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). *Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE)* (Vol. 4). Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Veni Manik. (2020). *EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE ACC.ONE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN USABILITY TESTING*.
- S. Sarahazna Ulfa, P. F. Alam, and M. D. Akbar, “ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI SYBAH BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODELOGI DESIGN THINKING.”
- Prasetyo, A., Gerda Pertiwi, E., & Restu Bagja, B. (2023). PERANCANGAN DESAIN UIUX APLIKASI E-COMMERCEBAHAN PANGAN DI PASAR WAGE PURWOKERTO. *ASKARA, Volume 2 Nomor 1*.
- A. R. Rabbani, A. Muftiadi, and I. Sukoco, “Jurnal Terapan Sains & Teknologi PENERAPAN DESIGN THINKING TERHADAP USAHA BAJU DI TOKO SETAL PANGKALPINANG DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI,” vol. 3, no. 3, p. 2021, [Online]. Available: [www.katadata.co.id](http://www.katadata.co.id)
- D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” 2021.
- Y. Yulius and M. E. Pratama Putra, “BESAUNG JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA VOLUME 6 No.2 SEPTEMBER 2021 Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual”.
- Dewanti, M., Purnomo, E. P., & Salsabila, L. (2020). Analisa Efektifitas Bank Sampah Sebagai Alternatif Pengelolaan Sampah Dalam Mencapai Smart City Di Kabupaten Kulon Progo. *Publisia: Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 5(1), 21–29. <https://doi.org/10.26905/pjiap.v5i1.3828>