

## ABSTRAK

# DESAIN INTERAKSI *WEBSITE* EDUKASI PELESTARIAN EKOSISTEM MANGROVE DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh  
Ajib Syah Abad 20104010

Berdasarkan data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), luas hutan Mangrove di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 3.364.076 hektare, menurun sekitar 6 juta hektare dari tahun 1982 yang mencapai 9,1 juta hektare. Meskipun ada penurunan laju deforestasi hutan Mangrove sebesar 8,4% pada periode 2021-2022 dibandingkan tahun sebelumnya, tingkat deforestasi masih tinggi. Oleh karena itu, langkah-langkah lebih lanjut perlu diambil untuk mengatasi penurunan luas hutan Mangrove dan menjaga keberlanjutan ekosistem ini di Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang desain interaksi sebuah *website* edukasi pelestarian ekosistem Mangrove. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*, yang melibatkan lima tahap proses perancangan yaitu tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *prototyping*, dan *test*. Dengan metode pengujian yang diterapkan melibatkan *Blackbox* untuk evaluasi fungsionalitas keseluruhan sistem secara independen, serta metode UMUX untuk mengukur pengalaman pengguna yang berfokus pada kegunaan dan kepuasan. Melalui pengujian ini dapat efektivitas dan responsivitas sebuah *website*. Uji Wilcoxon dilakukan pada pengguna *website* untuk mengevaluasi pengaruh *website* terhadap pemahaman mereka. Batasan penelitian ini mencakup pembuatan desain interaksi *website* melalui pengembangan *user interface* dan *user experience* dengan hasil luaran berupa *prototype website*. Hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *website* berhasil melewati uji *Blackbox*, memperoleh tingkat kepuasan pengguna melalui uji UMUX dengan hasil rata-rata sebesar 84,37, dengan hasil tersebut maka nilai UMUX sudah dapat dikatakan baik karena sudah mendapatkan nilai lebih dari 60. Nilai *pre-test* dan *post-test* setelah penggunaan *Website* Edukasi Ekosistem Mangrove. Dengan nilai signifikansi 0.004, yang lebih rendah dari batas signifikansi 0.05, hipotesis nol ditolak, dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, *website* edukasi ini memiliki dampak positif. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi menggunakan *website* memberikan kontribusi positif pada pembelajaran, mendukung upaya penyampaian informasi dan pemahaman dalam edukasi pelestarian Mangrove melalui *website* *lestarimangrove.site*. Berdasarkan hasil yang telah didapat pada penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya pelestarian ekosistem Mangrove dan meningkatkan pemahaman masyarakat melalui sebuah *website* yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

**Kata kunci:** Desain Interaksi, *Design Thinking*, Pelestarian Mangrove, UMUX, *Usability Testing*