

ABSTRAK

Sampah merupakan salah satu masalah serius yang perlu diatasi di Indonesia. Data dari Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) Kabupaten Banyumas menunjukkan bahwa kabupaten tersebut menghasilkan timbulan sampah harian sebanyak 536 ton di tahun 2022. Untuk mengatasi masalah ini, pemerintah dan masyarakat perlu bekerja sama dalam pengelolaan sampah, terutama karena wilayah kota Purwokerto memiliki keterbatasan lahan untuk mengelola sampah. Sebagai upaya untuk meningkatkan pengelolaan sampah, pemerintah kabupaten Banyumas meluncurkan program aplikasi Salinmas (Sampah Online Banyumas) berbasis digital, yang memungkinkan warga untuk membeli dan menjual sampah secara online. Namun, aplikasi ini mengalami kendala terkait user interface yang tidak ramah pengguna, sehingga menyulitkan pengguna dalam pengoperasiannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan desain ulang tampilan grafis aplikasi Salinmas dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD) agar dapat memperbaiki pengalaman pengguna dan meningkatkan efektivitas aplikasi tersebut. Dalam konteks pengelolaan sampah, aplikasi Salinmas memiliki potensi yang besar untuk membantu dalam memfasilitasi transaksi jual beli sampah secara efisien. Namun, kendala terkait user interface yang tidak ramah pengguna dapat menghambat pengguna dalam memanfaatkan aplikasi ini secara optimal. Oleh karena itu, desain ulang tampilan grafis aplikasi Salinmas dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD) merupakan langkah yang tepat untuk memperbaiki masalah ini. Dengan memprioritaskan pengalaman pengguna, diharapkan aplikasi Salinmas dapat menjadi lebih mudah digunakan dan efektif dalam mendukung pengelolaan sampah di Banyumas.

Kata Kunci : Sampah organik, mobile apps, banyumas zero waste.