

ABSTRAK
RANCANG BANGUN DESAIN APLIKASI BANK SAMPAH
MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE LIFECYCLE*
(STUDI KASUS : DESA KALIBAGOR)

Vicky Febiola Amanda Puspa
18104022

Sampah merupakan sisa material yang sudah tidak dipergunakan setelah berakhirnya suatu proses. Keberadaan sampah telah menjadi suatu problem yang sedang dihadapi oleh seluruh negara di dunia, terutama pada sampah yang tidak dapat di daur ulang secara alami atau membutuhkan waktu yang sangat lama untuk diuraikan. Permasalahan pengelolaan sampah sudah menjadi hal yang tidak asing lagi untuk diamati, tidak terkecuali di Indonesia. Penelitian ini berfokus pada Kelompok Swadaya Masyarakat (KSM) Desa Kalibagor yang sedang berupaya mengembangkan aspek perekonomian desa melalui unit usaha pengolahan sampah rumah tangga organik dan anorganik. Aplikasi MyTrash adalah aplikasi pengelolaan sampah berbasis android. Aplikasi ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap sampah dengan mengubah sampah menjadi nilai ekonomi dan dapat membantu pemerintah dalam mengurangi sampah yang ada di Indonesia terutama di Desa Kalibagor. Berdasarkan permasalahan tersebut aplikasi MyTrash perlu dikembangkan dengan metode *User Experience Lifecycle* (UXL) yang berfokus kepada pengguna. Terdapat 4 tahapan dalam metode UXL yaitu analisis, desain, prototipe, dan evaluasi. Pada tahap analisis telah dilakukan diskusi, wawancara, dan survei kepada responden yang merupakan petugas KSM, permasalahan yang telah didapatkan kemudian diubah menjadi prototipe aplikasi yang sesuai dan dapat digunakan pengguna. Prototipe aplikasi yang telah dibuat selanjutnya di diujikan kepada responden menggunakan metode *Moderated Usability Testing* dan SUS. Hasil dari pengujian prototipe aplikasi MyTrash mendapatkan respon yang positif dan rata-rata skor SUS sebanyak 75,5 yang termasuk kategori baik (kelas B).

Kata Kunci: Perancangan Aplikasi Bank Sampah, *User Experience*, *User Experience Lifecycle*, *Moderated Usability Scale*, *System Usability Scale*.