

RINGKASAN

Bank Sampah Bangkitku adalah merupakan wadah untuk melakukan upaya pengelolaan dan pengolahan sampah yang berada di Kota Jambi. Bank sampah ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menabung dan mengolah sampah menjadi produk daur ulang serta inovasi teknologi pengolahan sampah, tetapi juga aktif mengadakan kegiatan edukasi dan pelatihan mengenai pengelolaan sampah kepada masyarakat. Namun, proses pengelolaan data nasabah, pencatatan transaksi, hingga penarikan saldo masih dilakukan melalui buku fisik. Hal ini menyebabkan potensi terjadinya kesalahan, ketidakefisienan waktu, serta keterbatasan akses informasi. Selain itu, partisipasi masyarakat terhadap kegiatan bank sampah masih tergolong rendah, diperparah dengan kurangnya media informasi dan edukasi yang tersedia. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa sistem informasi bank sampah bangkitku berbasis website untuk mendukung proses operasional dan meningkatkan keterlibatan masyarakat.

Dalam perancangan UI/UX sistem informasi Bank Sampah Bangkitku, penulis menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses dimulai dengan wawancara dan observasi untuk menggali kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan pembuatan *empathy map* dan *user persona* untuk merumuskan permasalahan. Selanjutnya, solusi dirancang dalam bentuk fitur utama dengan *site map*, dan *user flow* untuk menggambarkan struktur serta alur interaksi pengguna. Desain *prototype* dikembangkan dalam tiga tampilan utama menggunakan *figma*, yaitu halaman utama, halaman pengurus, dan halaman nasabah. Terakhir dilakukan pengujian *usability* menggunakan *Maze* dan kuesioner *Single Ease Question* (SEQ). Hasil pengujian menunjukkan *maze usability score* (MAUS) sebesar 98 untuk pengurus dan 97 untuk nasabah, yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan *prototype* mudah dipelajari (*learnability*), efisien digunakan (*efficiency*), dan minim kesalahan (*errors*). Pengukuran *satisfaction* melalui kuesioner SEQ menunjukkan bahwa mayoritas partisipan menilai sistem ini mudah dan sangat mudah digunakan, dengan jawaban skala Likert 6 dan 7. Hasil ini menunjukkan bahwa desain sistem telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan siap diimplementasikan untuk mendukung kinerja Bank Sampah Bangkitku secara digital.