

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BANK SAMPAH
INDUK SURABAYA BERBASIS *MOBILE* UNTUK MEMBERIKAN
KEMUDAHAN TERHADAP PELAYANAN NASABAH**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

Usfi Dwi Andini

19052010022

Pembimbing 1

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

Pembimbing 2

Aileena S.C.R. El Chidtian, S.T., M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2022/2023**

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BANK SAMPAH INDUK SURABAYA
BERBASIS *MOBILE* UNTUK MEMBERIKAN KEMUDAHAN TERHADAP
PELAYANAN NASABAH**

**Disusun Oleh:
USFI DWI ANDINI
19052010022**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal: 25 Mei 2023**

Pembimbing I



**Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 19810929 2021 211002**

Pembimbing II



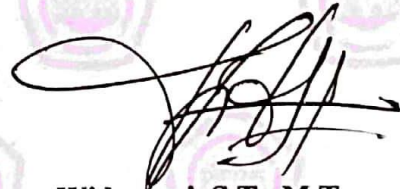
**Aileena S.C.R. El Chiddian, S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076**

Penguji I



**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001**

Penguji II



**Widvasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain




**Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIP3K. 19710916 202121 1004**

HALAMAN PENGESAHAN


**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BANK SAMPAH INDUK SURABAYA
BERBASIS *MOBILE* UNTUK MEMBERIKAN KEMUDAHAN TERHADAP
PELAYANAN NASABAH**


**Disusun Oleh:
USFI DWI ANDINI
19052010022**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal: 25 Mei 2023**

Pembimbing I


Pembimbing II


**Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 19810929 2021 211002**


**Aileena S.C.R. El Chidtian, S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


**Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004**

ABSTRAK

Permasalahan sampah yang semakin bertambah membutuhkan peranan lembaga pengelola sampah, salah satunya yaitu Bank Sampah Induk Surabaya yang membantu mengelola sampah anorganik yang ada di lingkungan kota Surabaya. Bank Sampah Induk Surabaya sudah banyak kegiatan aktif, program dan layanan penyeteroran/menabung sampah, pemilahan sampah, layanan jemput sampah, pemberdayaan kelompok, aksi bhakti lingkungan, edukasi bina lingkungan, dan relawan lingkungan. Seiring berjalannya era digital semakin banyak permintaan layanan sampah secara *online*. Sehingga dibutuhkan sebuah media seperti aplikasi yang bisa mengcover seluruh program dan layanan yang ada, yang dalam perancangan nantinya menerapkan UI/UX (*User Interface* dan *User Experience*).

Dalam memperoleh data untuk mendukung perancangan UI/UX aplikasi ini yaitu dengan melakukan wawancara, kuesioner, observasi dan dalam pembuatan desainnya menggunakan metode *design thinking* dengan lima tahapannya yaitu *empathize* (menggali permasalahan), *define* (menganalisis permasalahan), *ideate* (menemukan solusi), *prototype* (membuat desain), dan *testing* (uji coba kegunaan aplikasi).

Berdasarkan wawancara diperoleh informasi penting terkait profil lembaga, pengenalan program dan layanan nasabah yang nantinya akan dimuat dalam bentuk fitur-fitur pada perancangan UI/UX aplikasi dengan pendekatan *design thinking* dan mengutamakan penyelesaian masalah sampah yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari masyarakat/responden. Berdasarkan observasi diperoleh informasi proses berjalannya program dan layanan dari bank sampah yang bisa menjadi acuan alur navigasi perancangan aplikasi. Berdasarkan kuesioner diperoleh informasi bahwa 90% masyarakat/responden menyetujui perancangan UI/UX Aplikasi Bank Sampah Induk Surabaya *mobile* dengan fitur-fitur yang ada nantinya. Konsep prancangannya sendiri yaitu desain yang simpel, bahasa informal yang tidak rumit, warna sesuai identitas warna lembaga, dan pemilihan (typeface, ikon, dan layout) yang sesuai keinginan responden/pengguna.

Perancangan UI/UX Aplikasi Bank Sampah Induk Surabaya berbasis *mobile* ini memiliki tujuan untuk menciptakan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan nasabah/responden dan memberikan fasilitas kepada nasabah agar dapat dengan mudah memperoleh layanan bank sampah dengan lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Bank Sampah, UI/UX, Aplikasi, *Design Thinking*

ABSTRACT

The increasing problem of waste requires the involvement of waste management institutions, one of which is the Bank Sampah Induk Surabaya that helps manage inorganic waste in the city of Surabaya. The Bank Sampah Induk has been actively involved in various activities, programs, and services such as waste deposits/savings, waste sorting, waste collection services, community empowerment, environmental service activities, environmental education, and environmental volunteers. With the advancement of the digital era, there is a growing demand for online waste services. Therefore, a media such as an application is needed to cover all existing programs and services, which in its design will implement UI/UX (User Interface and User Experience).

To obtain data to support the design of the UI/UX for this application, methods such as interviews, questionnaires, observations, and design thinking with its five stages: empathize (understand the problem), define (analyze the problem), ideate (generate solutions), prototype (create designs), and test (evaluate the usefulness of the application) can be used.

Based on the interviews, important information regarding the institution's profile, program introduction, and customer services can be obtained and later incorporated into the features of the UI/UX design using the design thinking approach, focusing on solving waste-related issues according to the desires and needs of the community/respondents. Observations provide information about the processes involved in the waste bank's programs and services, which can serve as a reference for the application's navigational flow. The questionnaire results indicate that 90% of the community/respondents agree with the proposed UI/UX design for the Bank Sampah Induk Surabaya mobile application, including its features. The design concept itself aims for simplicity, using informal language that is not complicated, colors that align with the institution's identity, and the selection of typefaces, icons, and layouts that meet the desires of the respondents/users.

The purpose of designing the UI/UX application for the Bank Sampah Induk Surabaya is to create an application that meets the needs and desires of the customers/respondents and provides them with facilities to easily access waste bank services more effectively and efficiently.

Keywords : Waste Bank, Application, UI/UX, Design Thinking

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipam dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 29 Mei 2023



Usfi Dwi Andini

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Berkat rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjalan sejak semester 7 pada September 2022 hingga semester 8 pada Mei 2023. Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1). Selama rangkaian proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapat banyak bimbingan, dukungan, saran, motivasi, serta doa yang senantiasa dipanjatkan oleh beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, tulus dan ikhlas kepada:

1. Allah SWT yang selalu mendengarkan keluh kesah serta keinginan dan memberikan segala kemudahan dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir oleh penulis.
2. Kedua orang tua dan kakak yang selalu mendoakan dan mendukung agar pelaksanaan Tugas Akhir saya dapat dilakukan dengan baik.
3. Bank Sampah Induk Surabaya sebagai lembaga yang bersedia menaungi penelitian Tugas Akhir penulis dan seluruh pihak (informan dan responden) yang mendukung dan memfasilitasi pelaksanaan Tugas Akhir penulis.
4. Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom dan Ibu Aileena Solocitor Costarica El Chidtian, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan bimbingan, saran, nasehat, dan dukungan selama proses perancangan Tugas Akhir.
5. Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds. dan Ibu Widyasari S.T., M.T sebagai Dosen Penguji yang memberikan nilai dan saran-saran terhadap perancangan Tugas Akhir penulis.
6. Hanifa Rahmawati Zain dan Indah Fitria Cahyani sebagai teman seperjuangan yang selalu menemani, saling memberikan dukungan dan memberikan semangat selama mengerjakan Tugas Akhir.
7. Seluruh civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberi dukungan dan bantuan demi kelancaran pengerjaan Tugas Akhir penulis.
8. Dan teman-teman angkatan 2019 DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang saling berbagi cerita, keluh kesah, semangat, kerjasama dan motivasi hingga selesainya perancangan Tugas akhir dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan serta penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan, saran, maupun kritik bagi penulis agar laporan Tugas Akhir ini dapat berguna nantinya bagi lembaga juga khalayak yang membacanya di masa yang akan datang.

Surabaya, 21 Mei 2023

Usfi Dwi Andini

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Batasan Masalah	8
1.5 Tujuan	9
1.6 Manfaat	9
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis	9
1.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat	9
1.6.3 Manfaat Bagi Instansi.....	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING.....	10
2.1 Tinjauan Sampah	10
2.1.1 Pengertian Sampah.....	10
2.1.2 Jenis-jenis Sampah.....	10
2.1.3 Pengelolaan Sampah	12
2.2 Bank Sampah Induk Surabaya	16
2.2.1 Profil Bank Sampah Induk Surabaya	16
2.2.2 Sejarah Bank Sampah Induk Surabaya	17
2.3 Tinjauan Nasabah	17
2.3.1 Pengertian Nasabah	17
2.3.2 Kualitas Pelayanan Nasabah	18
2.3.3 Kepuasan Nasabah	18
2.4 Tinjauan Aplikasi.....	18
2.4.1 Pengertian Aplikasi	18
2.4.2 Aplikasi Berbasis <i>Mobile</i>	19
2.5 Tinjauan <i>User Experience</i> dan <i>User Interface</i>	19
2.5.1 Pengertian <i>User Experience</i> (UX).....	19
2.5.2 Elemen UX.....	19

2.5.3 Pengertian <i>User Interface</i> (UI).....	21
2.5.4 Elemen Visual Desain <i>Interface</i>	22
2.5.5 Prinsip Desain UI	26
2.5.6 <i>UX Writing</i>	43
2.6 Tahapan Proses Desain UI/UX	44
2.6.1 Riset <i>User</i>	44
2.6.2 Informasi Arsitektur dan <i>User Flow</i>	45
2.6.3 <i>Wireframe</i>	46
2.6.4 Desain.....	46
2.6.5 <i>Prototype</i>	47
2.6.6 <i>Testing</i>	48
2.7 Studi Eksisting	48
2.7.1 Studi Eksisting	48
2.7.2 Studi Kompetitor	55
2.7.2.1 SMASH (Sistem Online Manajemen Sampah).....	55
2.7.3 Studi Komparator	59
2.7.3.1 Aplikasi Gojek.....	59
BAB 3 METODOLOGI DESAIN	62
3.1 Definisi Operasional Judul.....	62
3.1.1 Definisi UI/UX Aplikasi Bank Sampah Induk Surabaya.....	62
3.1.2 Definisi Aplikasi Berbasis <i>Mobile</i>	62
3.1.3 Definisi Bank Sampah Induk Surabaya	62
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	62
3.2.1 Data Primer	62
3.2.2 Data Sekunder	65
3.3 Teknik Sampling.....	66
3.3.1 Populasi	66
3.3.2 Sampel.....	66
3.4 Metode Perancangan.....	66
3.5 Analisis Data.....	68
3.6 Alur Berfikir	69
BAB 4 ANALISIS DATA	70
4.1 Analisis Data.....	70
4.1.1 Analisis Data Wawancara	70
4.1.2 Analisis Data Kuesioner.....	75
4.1.3 Analisis Data Observasi	78

4.1.4 Analisis <i>Consumer Insight</i>	80
4.1.5 Analisis <i>Consumer Journey</i>	81
4.1.6 Sintesa Data.....	83
4.1.7 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	83
BAB 5 KONSEP DESAIN	85
5.1 Perumusan Konsep	85
5.2 Definisi <i>Keyword</i>	86
5.2.1 Makna Denotatif.....	86
5.2.2 Makna Konotaif.....	86
5.3 Konsep Verbal (Komunikasi)	87
5.3.1 <i>Tagline</i>	87
5.3.1 Gaya Bahasa.....	87
5.4 Konsep Visual.....	87
5.4.1 Logo Aplikasi.....	87
5.4.2 Gaya Desain	88
5.4.3 <i>Layout/Grid</i>	88
5.4.4 Tipografi.....	89
5.4.5 Warna	89
5.4.6 <i>Icon</i>	89
5.5 Konsep Media	90
5.5.1 Media Utama	90
5.5.2 Media Pendukung.....	90
BAB 6 IMPLEMENTASI DESAIN.....	92
6.1 Informasi Arsitektur/ <i>Sitemap</i>	92
6.2 <i>User Flow</i>	93
6.3 <i>Wireframe</i> Aplikasi.....	95
6.4 Alternatif Desain	96
6.4.1 Eksplorasi Ikon Fitur dan Ilustrasi	96
6.4.2 Alternatif <i>Interface</i>	99
6.4.3 Alternatif Desain Media Pendukung.....	102
6.5 Design System Aplikasi.....	109
6.6 Implementasi Desain	110
6.6.1 <i>Mock Up Interface</i> Aplikasi	110
6.6.2 <i>Mock Up</i> Media Pendukung	117
6.7 <i>Testing</i>	120
6.8 Rancangan Anggaran Project.....	124

BAB 7 PENUTUP	125
7.1 Kesimpulan	125
7.2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA.....	126
TENTANG PENULIS	128
LAMPIRAN	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Persebaran Bank Sampah di Indonesia.....	1
Gambar 1. 2 Logo Bank Sampah Induk Surabaya	2
Gambar 1. 3 Aplikasi BSIS	3
Gambar 1. 4 Sosial Media Instagram dan Facebook BSIS.....	3
Gambar 1. 5 Pie Chart Kebersediaan Mengunduh Aplikasi BSIS Mobile.....	5
Gambar 1. 6 Data Sampah Masuk dan Terkelola Bank Sampah Induk Surabaya	7
Gambar 2. 1 Masa Penguraian Sampah Anorganik.....	12
Gambar 2. 2 Postingan Leonardo Dicaprio Kondisi TPA Bantargebang.....	13
Gambar 2. 3 Pengelolaan Sampah Pola Baru	14
Gambar 2. 4 Foto Lokasi Bank Sampah Induk Surabaya	16
Gambar 2. 5 Elemen UX Model Jesse James Garret.....	20
Gambar 2. 6 <i>Baseline Grid</i>	24
Gambar 2. 7 <i>Column Grid Mobile dan website</i>	25
Gambar 2. 8 <i>Modular Grd</i>	25
Gambar 2. 9 <i>Manuscript Grid</i>	25
Gambar 2. 10 <i>Pixel Grid</i>	26
Gambar 2. 11 <i>Hierarchical grid</i>	26
Gambar 2. 12 Tampilan Loading Homepage Facebook.....	27
Gambar 2. 13 Contoh Desain UI yang Tidak Konsisten pada <i>Website Xfinity</i>	28
Gambar 2. 14 Design System	29
Gambar 2. 15 Peta Panas Pelacakan Mata.....	29
Gambar 2. 16 Alur Baca Huruf F	30
Gambar 2. 17 Tulisan <i>Nonlegible</i> dan <i>Legible</i>	31
Gambar 2. 18 Tulisan <i>Unreadible</i> dan <i>Readable</i>	31
Gambar 2. 19 Paragraf <i>Not Readable</i> dan <i>Legible</i>	31
Gambar 2. 20 <i>Allignment</i> Paragraf yang Benar dan Salah	32
Gambar 2. 21 <i>Whitespace</i> Kurang Tepat dan Tepat.....	32
Gambar 2. 22 Lingkaran Warna <i>Hue</i>	33
Gambar 2. 23 Lingkaran Warna <i>Tint</i>	33
Gambar 2. 24 Lingkaran Warna <i>Shade</i>	34
Gambar 2. 25 Lingkaran Warna <i>Tone</i>	34
Gambar 2. 26 Palet Warna <i>Value</i>	34

Gambar 2. 27 Palet Warna <i>Saturation</i>	35
Gambar 2. 28 Penerapan Warna Kontra Antarmuka.....	35
Gambar 2. 29 Penerapan Warna Ekspresif pada Antarmuka	36
Gambar 2. 30 Penerapan Inklusiviti pada Antarmuka.....	36
Gambar 2. 31 Makna Warna	37
Gambar 2. 32 Pembatasan Warna Desain <i>Interface</i> pada Halaman dengan Banyak Foto/Video.....	38
Gambar 2. 33 Penerapan Warna untuk Informasi Khusus	38
Gambar 2. 34 Konsistensi Penggunaan Warna pada Antarmuka.....	39
Gambar 2. 35 <i>Homepage Facebook</i>	39
Gambar 2. 36 Palet Warna <i>Facebook</i>	40
Gambar 2. 37 Ikon dan Artinya	41
Gambar 2. 38 Konsistensi Ikon	41
Gambar 2. 39 Ikon simpel dan ikon tidak simpel.....	42
Gambar 2. 40 Format Simpan Ikon	42
Gambar 2. 41 Ikon dengan Label Teks.....	43
Gambar 2. 42 Warna Ikon Aktif dan Tidak Aktif	43
Gambar 2. 43 <i>User Persona</i>	44
Gambar 2. 44 <i>User Customer Journey Map</i>	45
Gambar 2. 45 Informasi Arsitektur <i>Google</i>	45
Gambar 2. 46 <i>User Flow</i>	46
Gambar 2. 47 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity Wireframe</i>	46
Gambar 2. 48 Desain <i>Mockup</i> Aplikasi.....	47
Gambar 2. 49 Desain <i>Prototype</i>	48
Gambar 2. 50 Logo Bank Sampah Induk Surabaya	49
Gambar 2. 51 <i>Website</i> Bank Sampah Induk Surabaya	49
Gambar 2. 52 Tampilan Aplikasi BSIS Mobile	51
Gambar 2. 53 Sosial Media BSIS.....	55
Gambar 2. 54 Logo Sistem Online Manajemen Sampah	55
Gambar 2. 55 Logo Aplikasi mySmash (Sistem Online Manajemen Sampah)	56
Gambar 2. 56 Logo Gojek	59
Gambar 3. 1 Foto Saat Wawancara dengan Humas BSIS.....	63
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Ahli Bidang UI/UX	63

Gambar 3. 3 Wawancara Responden/ <i>User</i>	64
Gambar 3. 4 Bagan Alur Berfikir Perancangan.....	69
Gambar 4. 1 Pilihan <i>Layout</i> Aplikasi	76
Gambar 4. 2 Contoh <i>Onboarding Page</i>	77
Gambar 4. 3 Pilihan <i>Typeface</i> Aplikasi	77
Gambar 4. 4 Pilihan Jenis Ikon.....	77
Gambar 4. 5 Pilihan Gaya Ilustrasi.....	77
Gambar 4. 6 Contoh Tabungan dan Nota Setoran Sampah.....	78
Gambar 4. 7 Pelayanan Nasabah Setor Sampah.....	78
Gambar 4. 8 Proses Pemilahan Sampah	79
Gambar 4. 9 Sampah yang Siap Disetorkan ke Tempat Daur Ulang	79
Gambar 4. 10 Penghargaan Bank Sampah Induk Surabaya	79
Gambar 4. 11 <i>Pie Chart</i> Kebersediaan Responden Mengunduh Aplikasi	81
Gambar 4. 12 <i>Consumer Journey</i> Nasabah BSIS.....	82
Gambar 5. 1 <i>Mindmapping</i> Perumusan <i>Keyword</i>	85
Gambar 5. 2 Logo Gram dan Logo untuk Aplikasi.....	87
Gambar 5. 3 Contoh Gaya Desain <i>Interface</i>	88
Gambar 5. 4 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Layout</i> pada Perancangan Aplikasi BSIS.....	88
Gambar 5. 5 Contoh <i>Visual Interface Layout</i> Sejalan dengan <i>Grid</i> Kolom 4	88
Gambar 5. 6 <i>Typeface Poppins</i>	89
Gambar 5. 7 <i>Tint and Shade</i> Warna Biru	89
Gambar 5. 8 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Icon</i> pada Aplikasi BSIS	89
Gambar 5. 9 Contoh <i>Fill Icon</i>	90
Gambar 6. 1 Informasi Arsitektur Daftar/Masuk Aplikasi.....	92
Gambar 6. 2 Informasi Arsitektur Fitur dan Layanan Aplikasi.....	93
Gambar 6. 3 Alur Daftar/Masuk.....	93
Gambar 6. 4 Alur Fitur Jemput Sampah.....	93
Gambar 6. 5 Alur Fitur Katalog dan Kalender Sampah	94
Gambar 6. 6 Alur Fitur Bayar Tagihan	94
Gambar 6. 7 Alur Fitur Belanja	94
Gambar 6. 8 Alur Fitur Edukasi Sampah (Berita dan Event).....	94
Gambar 6. 9 Alur Fitur Donasi.....	94
Gambar 6. 10 Alur Akun	94

Gambar 6. 11 Alur Saldo Sampah	95
Gambar 6. 12 <i>Wireframe Low fidelity</i> Aplikasi.....	95
Gambar 6. 13 <i>Wireframe High Fidelity</i>	96
Gambar 6. 14 Penerapan Bentuk Pada Ikon	97
Gambar 6. 15 Mapping Konsep Bentuk Ikon.....	97
Gambar 6. 16 Alternatif Ikon Fitur.....	98
Gambar 6. 17 Alternatif Jenis Ilustrasi	98
Gambar 6. 18 Alternatif Pewarnaan Ikon dan Ilustrasi	98
Gambar 6. 19 Alternatif Ikon dan Ilustrasi Terpilih	99
Gambar 6. 20 Validasi Ikon dan Pewarnaan Terpilih	99
Gambar 6. 21 Sketsa Alternatif Halaman Beranda.....	100
Gambar 6. 22 Alternatif Halaman Beranda	100
Gambar 6. 23 Sketsa Alternatif Halaman Katalog Sampah	100
Gambar 6. 24 Alternatif Halaman Katalog Sampah.....	101
Gambar 6. 25 Sketsa Alternatif Halaman Deskripsi Produk Daur Ulang	101
Gambar 6. 26 Alternatif Halaman Deskripsi Produk Daur Ulang.....	101
Gambar 6. 27 Alternatif Halaman <i>Interface</i> Terpilih.....	102
Gambar 6. 28 Sketsa <i>Landing Page</i>	102
Gambar 6. 29 Alternatif Desain <i>Landing Page</i>	103
Gambar 6. 30 Desain <i>Landing Page</i> Terpilih.....	103
Gambar 6. 31 Sketsa Alternatif <i>X-Banner</i>	104
Gambar 6. 32 Alternatif Desain <i>X-Banner</i>	104
Gambar 6. 33 Desain <i>X-Banner</i> Terpilih.....	105
Gambar 6. 34 Sketsa Alternatif Pamflet	105
Gambar 6. 35 Alternatif Desain Pamflet	106
Gambar 6. 36 Desain Pamflet Terpilih.....	106
Gambar 6. 37 Sketsa Alternatif <i>Feed Instagram</i>	106
Gambar 6. 38 Alternatif Desain <i>Feed Instagram</i>	107
Gambar 6. 39 Desain <i>Feed Instagram</i> Terpilih.....	107
Gambar 6. 40 Sketsa Alternatif Kalender.....	107
Gambar 6. 41 Alternatif Desain Kalender	108
Gambar 6. 42 Desain Kalender Terpilih.....	108
Gambar 6. 43 Sketsa Alternatif Bolpoin	108

Gambar 6. 44 Alternatif Desain Bolpoin.....	109
Gambar 6. 45 Desain Bolpoin Terpilih	109
Gambar 6. 46 <i>Design System</i> Aplikasi BSIS <i>Mobile</i>	109
Gambar 6. 47 Logo dan <i>Onboarding Page</i>	110
Gambar 6. 48 Halaman Daftar.....	111
Gambar 6. 49 Halaman Masuk.....	111
Gambar 6. 50 Halaman Beranda.....	112
Gambar 6. 51 Halaman Mendaftar Nasabah dan Fitur Jemput Sampah	112
Gambar 6. 52 Halaman Fitur Kalender	113
Gambar 6. 53 Halaman Fitur Katalog Sampah	113
Gambar 6. 54 Fitur Donasi	114
Gambar 6. 55 Halaman Fitur Tagihan	114
Gambar 6. 56 Fitur Produk Daur Ulang	115
Gambar 6. 57 Fitur Berita dan <i>Event</i>	115
Gambar 6. 58 Halaman Akun dan Outlet BSU	116
Gambar 6. 59 Halaman Tersimpan dan Pesan.....	116
Gambar 6. 60 Halaman Riwayat Pesanan dan Jadwal.....	117
Gambar 6. 61 Landing Page	117
Gambar 6. 62 Pamflet.....	118
Gambar 6. 63 X-Banner.....	118
Gambar 6. 64 <i>Feed Instagram</i>	119
Gambar 6. 65 Kalender.....	119
Gambar 6. 66 Bolpoin	119
Gambar 6. 67 SUS Score Category	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Media <i>Website</i> BSIS	50
Tabel 2. 2 Analisis Media Aplikasi BSIS <i>Mobile</i>	52
Tabel 2. 3 Analisis Media Aplikasi mySmash	57
Tabel 2. 4 Analisis Media Aplikasi Gojek	59
Tabel 6. 1 Dokumen <i>Usability Testing</i>	120
Tabel 6. 2 SEQ Metric	121
Tabel 6. 3 <i>Net Promotor Score Metric</i>	122
Tabel 6. 4 Jawaban Responden pada <i>SUS Metric</i>	123
Tabel 6. 5 Penghitungan SUS Metric	123
Tabel 6. 6 Anggaran Biaya	124