

ABSTRAK

Masalah sampah merupakan masalah yang umum dan telah menjadi fenomena umum diberbagai negara di dunia termasuk di Indonesia. Salah satu cara untuk mengurangi sampah adalah dengan melakukan pengelolaan sampah. Karena itu pengolahan sampah dapat menjadi awal yang baik dalam pencegahan penumpukan sampah dikehidupan. Saat ini, teknologi informasi berkembang pesat, perkembangan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pencegahan penumpukan sampah di Indonesia. Hadirnya jasa pengelolaan sampah secara digital yang dapat mengurangi sampah, ialah Waste4Change. Waste4Change memiliki layanan untuk mendaur ulang sampah yang dikirim dari pengguna individual maupun perusahaan. Namun, dari hasil pengujian kinerja *website* pengelolaan sampah Waste4Change menggunakan metode Design Thinking dan pengukuran kinerja *website* menggunakan *Single Ease Question* dan pengukuran *usability* menggunakan Pengukuran *System Usability Scale* masih terdapat beberapa permasalahan pada *website* pengolahan sampah Waste4Change, diantaranya; Penggunaan bahasa asing yang tidak familiar bagi pengguna, informasi pengolahan sampah yang sulit dipahami, alur *website* yang terlalu rumit, dan beberapa desain antarmuka yang tidak dapat digunakan dengan baik. Dari permasalahan yang telah disebutkan, maka perlu dilakukan perancangan ulang terhadap *User Interface* dan *User Experience* pada *website* pengolahan sampah Waste4Change dengan menggunakan metode design thinking, yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja dan *usability* pada *website* Waste4Change tersebut. Berdasarkan hasil implementasi Design Thinking, hasil pengukuran yang didapat untuk skor SEQ sebesar 6,59. Pada pengukuran SUS, skor pengujian mendapatkan nilai 88 dengan *grade B*. Perancangan ulang tersebut berdampak baik pada sisi pengguna seperti tampilan lebih estetik, pengisian formulir lebih cepat, informasi yang ditampilkan lebih mudah dipahami dan desain yang dirancang lebih mudah digunakan oleh pengguna. *User Interface* dan *User Experience* yang baik berguna agar pengguna merasa lebih nyaman.

Kata Kunci— Evaluasi, User Experience, User Interface, Pengelolaan Sampah, Perancangan Ulang