

ABSTRAK

CLEIN merupakan sebuah aplikasi *mobile* yang terintegrasi dengan *Dropbox* untuk mengatasi masalah sampah botol plastik yang semakin meningkat di lingkungan. Aplikasi *mobile* CLEIN sebagai platform digital yang bertujuan untuk mengajak masyarakat merubah sampah plastik yang merusak lingkungan menjadi keuntungan berupa poin yang nantinya dapat ditukarkan dengan *reward*. Untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap tampilan aplikasi *mobile* CLEIN, peneliti menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dan *Time-Based Efficiency Analysis*. Pendekatan ini mengevaluasi tingkat keberhasilan 22 responden dalam menyelesaikan tugas pada prototipe CLEIN dengan menghitung *Screen Usability Score (SCUS)* menggunakan *tools* yang disediakan oleh *Maze-App*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner *online* dan diperoleh skor 74 dalam rentang nilai "C" pada *SUS* dan dikategorikan "baik" berdasarkan penilaian. Ini menunjukkan bahwa *user* umumnya menganggap aplikasi ini mudah digunakan, meskipun tidak menutup kemungkinan dalam pengembangan aplikasi di masa mendatang. Pengguna menghargai desain aplikasi yang intuitif dan estetik, serta fungsionalitas yang ramah pengguna. Untuk lebih meningkatkan kegunaan dan daya tarik, aplikasi CLEIN dapat mempertimbangkan beberapa rekomendasi, seperti mengembangkan fitur tambahan dan memperluas jenis sampah yang dapat ditukar dengan poin.

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna, Manajemen Sampah