

# **PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BANK SAMPAH BERBASIS ANDROID**

**Oleh**  
**Andra Riantasa Wijaya**

## **RINGKASAN**

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI/UX) Aplikasi Bank Sampah berbasis Android dengan menggunakan metode pengembangan *Double diamond* dan metode pengujian *A/B testing*. Latar belakang tugas akhir mencakup pemahaman tentang permasalahan dalam pengelolaan sampah, kebutuhan akan solusi yang lebih efektif, serta kontribusi teknologi Android dalam memecahkan permasalahan tersebut. Bertujuan utama untuk menciptakan desain *UI/UX* yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi Bank Sampah secara intuitif dan efisien. Melalui tahap "*Discover*" dan "*Define*," penelitian dilakukan untuk memahami masalah, kebutuhan pengguna, dan konteks penggunaan aplikasi. Tahap "*Develop*" akan menggambarkan proses eksplorasi ide dan konsep desain, sementara tahap "*Deliver*" akan mengarah pada implementasi dan pengujian desain yang telah dirancang. Serta menyoroti pentingnya memahami permasalahan sebelum merancang solusi yang relevan dan efektif. Dengan mengikuti metodologi *Double diamond* dan diuji dengan metode *A/B Testing*, diharapkan hasil akhirnya akan memberikan solusi yang mendukung pengelolaan sampah yang berkelanjutan dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam program Bank Sampah berbasis Android.