

ABSTRAK

Meningkatnya jumlah penduduk di Kota Bandung berkontribusi pada lonjakan volume sampah, yang menghadirkan tantangan besar dalam pengelolaannya. Penelitian ini berupaya mengatasi masalah tersebut dengan merancang ulang antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) pada *website* Bank Sampah Bersinar berbasis mobile menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Metode ini dirancang untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna akhir, sehingga memberikan solusi yang lebih intuitif dan efisien. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara serta survei, yang mengungkapkan sejumlah kekurangan pada *website* saat ini, seperti tidak adanya fitur *Live Chat*, proses registrasi yang masih manual melalui formulir eksternal, dan ketiadaan fitur login. Tingkat kepuasan pengguna dianalisis menggunakan *System Usability Scale* (SUS), yang menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai awal 60,5 (*marginal*, kategori D) menjadi 88 (*excellent*, kategori B) setelah dilakukan perbaikan. Selain itu, evaluasi heuristik dilakukan dengan membandingkan fungsionalitas *website* Bank Sampah Bersinar dengan Bank Sampah Resik, untuk mengidentifikasi potensi pengembangan yang lebih optimal. Hasil dari evaluasi heuristic menunjukkan bahwa ada beberapa fitur yang BSB belum miliki tetapi Bank Sampah Resik sudah miliki, dan juga sebaliknya, hasil tersebut menjadi ide tambahan untuk peneliti merancang ulang UI/UX *website* Bank Sampah Bersinar. Setelah melalui beberapa tahap pada penelitian ini, dihasilkan model perancangan UI/UX yang diharapkan mampu meningkatkan aksesibilitas serta efektivitas *website* Bank Sampah Bersinar. Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong partisipasi masyarakat dalam pengelolaan sampah yang berkelanjutan, serta menjadi solusi inovatif untuk tantangan lingkungan di era urbanisasi.

Kata Kunci: UI/UX, UCD, Bank Sampah Bersinar, SUS, HE, pengelolaan sampah.