

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LEAF CLOVER
INDONESIA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN
THINKING* UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN
LINGKUNGAN DI KALANGAN GENERASI MUDA**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

WAHIDHATUL IMA MASRUROH

20.12.1581

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LEAF CLOVER
INDONESIA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN
THINKING* UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN
LINGKUNGAN DI KALANGAN GENERASI MUDA**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

WAHIDHATUL IMA MASRUROH

20.12.1581

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LEAF CLOVER INDONESIA
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI KALANGAN
GENERASI MUDA**

yang disusun dan diajukan oleh

Wahidhatul Ima Masruroh

20.12.1581

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302354

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR NON REGULER – MAGANG IT
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LEAF CLOVER INDONESIA
MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* UNTUK
MENINGKATKAN KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI KALANGAN
GENERASI MUDA

yang disusun dan diajukan oleh

Wahidhatul Ima Masruroh

20.12.1581

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302412



Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng.
NIK. 190302329



Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302354



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang tertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wahidhatul Ima Masruroh
NIM : 20.12.1581

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan UI/UX Website Leaf Clover Indonesia Menggunakan Metode
Design Thinking Untuk Meningkatkan Kepedulian Lingkungan Di
Kalangan Generasi Muda**

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 25 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Wahidhatul Ima Masruroh

MOTTO

**Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan,
memperkukuh kemauan serta memperhalus perasaan.**

(Tan Malaka)

**Jahatnya pendidikan di Indonesia adalah ketika setiap anak tidak bisa
yakin bahwa dia berbeda dengan orang lain. Setiap anak adalah jenius.**

**Tapi jika kamu menilai seekor ikan dari kemampuannya memanjat
pohon, maka ikan itu akan merasa bodoh seumur hidupnya.**

*(Pandji Pragiwaksono, Youtube Pandji Prigiwaksono – MASALAH
PENDIDIKAN KITA)*

**Lucu ya, pohon beringin selamat karena dianggap angker, bukan
karena kesadaran akan pentingnya pohon untuk lingkungan.**

**Ternyata, cara paling efektif menjaga alam bukan lewat pendidikan,
tetapi lewat mitos dan mistis.**

(Neneng Rosdiyana - FansPage Facebook Neneng Rosdiyana)

**Sampai sekarang, manusia Indonesia yang modern pun, yang telah
bersekolah dan berpendidikan modern, masih terus juga membuat
jimat, mantra, dan lambang.**

(Mochtar Lubis, Manusia Indonesia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, penghargaan yang mendalam, dan rasa hormat yang tulus, halaman ini dipersembahkan kepada:

1. Ibu, sosok yang tak hanya memberi kehidupan, tetapi juga membalut setiap langkah dengan doa dan kasih sayang. Dalam lelahnya, ada pengorbanan tanpa batas; dalam diamnya, tersimpan harapan yang tak pernah padam. Waktu dan tenaga yang ia relakan bukan sekadar pemberian, melainkan cahaya yang menuntun penulis menuju kebahagiaan dan kesuksesan. Doa serta cintanya menjadi kekuatan tak berujung dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada diri saya sendiri, yang telah mampu bertahan hidup hingga saat ini, di saat saya sering meragukan diri sendiri. Namun, saya tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan. Meskipun terasa sulit dan sangat lambat, perjalanan menuju harapan bukanlah lari sprint, melainkan seperti lari maraton yang memerlukan kesabaran, kekuatan, dan tekad yang kuat. Tidak hanya itu, saat "*people come and go*" terus menghantui pikiran, hal itu sempat menghambat proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan dan menyelesaikan studi ini. Apa pun pilihan yang telah diambil saat ini, terima kasih sudah berjuang hingga sejauh ini. Terima kasih telah memilih untuk bertahan hingga titik ini dan tetap menjadi seseorang yang kuat serta tidak mudah putus asa. Berbahagialah selalu, dengan segala kelebihan dan kekurangan yang ada. Terus bertahan, karena setiap detik yang dijalani adalah bagian dari kisah yang berharga.

KATA PENGANTAR

Segala puji Syukur panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, segala berkat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **Perancangan UI/UX Website Leaf Clover Indonesia Menggunakan Metode *Design Thinking* Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Lingkungan Di Kalangan Generasi Muda** dapat tercapai dan terselesaikan.

Penyelesaian ini tidak terlepas dari berbagai dukungan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi yang berarti, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan sepanjang proses penelitian ini.
5. PT GreatEdu Global Mahardika yang telah memberikan saya kesempatan untuk mengikuti Studi Independen Kampus Merdeka dan melaksanakan studi dengan pengalaman yang berharga.
6. Teman-teman di kelas 20S1SI03 yang telah menjadi bagian dari perjalanan saya selama masa kuliah. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan kenangan yang telah kita bagi bersama.
7. Teman-teman di Yogyakarta yang telah membantu dalam berbagai hal Eka Fariza, Maulana Nuril, Tandrian Koko, Albertus Yuda, Rizky Farah, Anis Setiawati, serta teman-teman lainnya yang tak bisa saya sebutkan

satu per- satu terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan bantuan yang begitu berarti.

8. Untuk teman Online saya, Triana Putri Nur Affifah, S.Pd., yang telah menjadi sumber inspirasi dalam perjalanan mengikuti Kampus Merdeka dan menemani saya selama setahun terakhir, dari penghujung tahun 2022 hingga 2023. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta persahabatan yang penuh makna sepanjang perjalanan ini.
9. Abel Makkonen Tesfaye (The Weeknd) yang telah menciptakan lagu "Hurry Up Tomorrow" yang memberikan semangat kepada saya untuk berjuang dan melakukan perubahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, mengingat keterbatasan pengalaman di lapangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta kontribusi yang positif.

Yogyakarta, 25 Juni 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvii
DAFTAR ISTILAH.....	xviii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Profil	3
1.5.1 Profil Mitra Studi Independen	3
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS	7
2.1 Landasan Teori.....	7

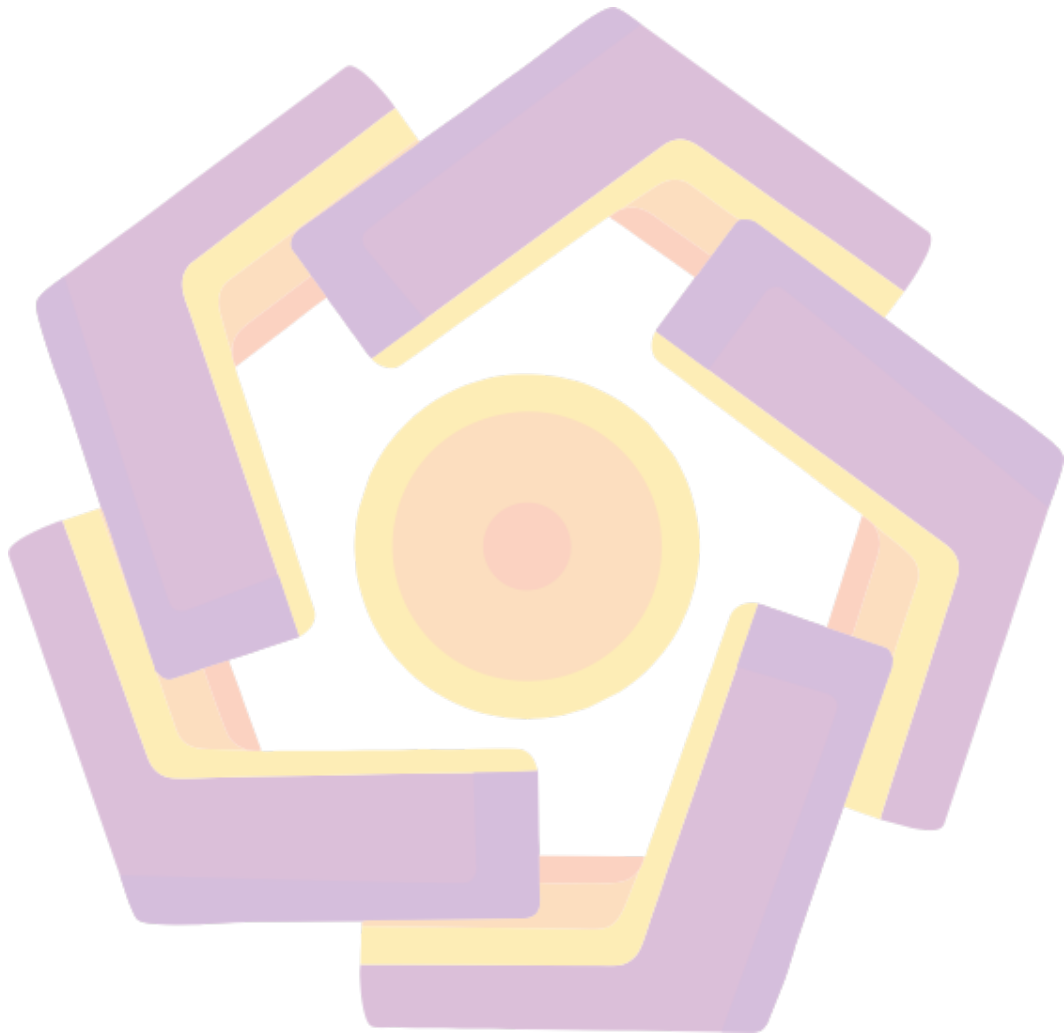
2.1.1	<i>User Interface (UI)</i>	7
2.1.2	<i>User Experience (UX)</i>	7
2.1.3	<i>Design Thinking</i>	7
2.1.4	<i>Single Ease Question (SEQ)</i>	8
2.1.5	System Usability Scale (SUS)	10
2.1.6	Pemrograman web front-end.....	13
2.1.7	<i>Black Box Testing</i>	15
2.1.8	<i>Tools</i>	15
2.2	Analisis SWOT	16
2.3	Alur Pengembangan Produk	18
2.3.1	<i>Empathize</i>	18
2.3.2	<i>Define</i>	19
2.3.3	<i>Ideate</i>	19
2.3.4	<i>Prototype</i>	19
2.3.5	Test Prototype	20
2.3.6	Pemrograman web front-end.....	20
2.3.7	<i>Test Code</i>	20
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		22
3.1	Empathize	22
3.1.1	Primary research	22
3.1.2	Secondary research	27
3.2	Define.....	28
3.3	Ideate.....	37
3.4	Prototype	40
3.5	Testing (Protoype Figma)	66

1. Langkah umum pengujian SEQ	67
2. Langkah umum pengujian SUS	82
3.6 Pemrograman web front-end.....	104
1. Pilih jenis sampah	104
2. Input berat sampah	106
3. Pilih jenis pohon dan memasukan jumlah	108
3.7 Blackbox Testing (Code Front-End).....	110
1. Fitur pilih jenis sampah.....	110
2. Fitur pilih jenis pohon.....	112
3.8 Peran dan kontribusi	114
BAB IV PENUTUP	119
4.1 Kesimpulan	119
4.2 Saran	120
REFERENSI	121
LAMPIRAN.....	1

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Agenda kegiatan GreatEdu - UI/UX Designer	4
Tabel 2. 1 Skala likert penilaian SEQ.....	9
Tabel 2. 2 10 Pertanyaan SUS	11
Tabel 2. 3 Skala penilaian SUS.....	11
Tabel 2. 4 Visualisasi skala SUS scores	13
Tabel 2. 5 Analisis SWOT	16
Tabel 3. 1 Observasi narasumber	22
Tabel 3. 2 Wawancara narasumber	23
Tabel 3. 3 Analisis kompetitor	27
Tabel 3. 4 Kriteria partisipan Maze	67
Tabel 3. 5 Pertanyaan maze untuk pengujian SEQ.....	68
Tabel 3. 6 Nilai skala likert SEQ	69
Tabel 3. 7 Data pengujian maze 34 partisipan	74
Tabel 3. 8 Data pengujian menyelesaikan maze 22 partisipan	76
Tabel 3. 9 Data ringkasan pengujian maze	77
Tabel 3. 10 Perhitungan pengujian SEQ.....	78
Tabel 3. 11 Kriteria responden google form	82
Tabel 3. 12 10 Pertanyaan SUS	83
Tabel 3. 13 Nilai skala likert SUS	84
Tabel 3. 14 Data responden google form	85
Tabel 3. 15 Data domisili responden	88
Tabel 3. 16 Data Jenis kelamin responden.....	89
Tabel 3. 17 Data usia responden	89
Tabel 3. 18 Status aktivitas responden	90
Tabel 3. 19 Sistem operasi responden.....	91
Tabel 3. 20 Donasi responden.....	92
Tabel 3. 21 Data SUS belum proses perhitungan	93
Tabel 3. 22 Data SUS sudah proses perhitungan	95
Tabel 3. 23 Pengujian blackbox testing fitur pilih jenis samoah	110

Tabel 3. 24 Pengujian blackbox testing fitur pilih jenis pohon	112
--	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Halaman Kampus Merdeka.....	6
Gambar 1. 2 Halaman GreatEdu.....	6
Gambar 2. 1 Design Thinking Proses	7
Gambar 2. 2 SEQ scores	10
Gambar 2. 3 SUS scores	12
Gambar 2. 4 Logo tailwind CSS	14
Gambar 2. 5 Software tools	15
Gambar 2. 6 Alur pengembangan	18
Gambar 3. 1 User persona pengguna	25
Gambar 3. 2 Empathy maps pengguna	26
Gambar 3. 3 User journey maps - pengguna 1.....	28
Gambar 3. 4 User journey maps - pengguna 2.....	29
Gambar 3. 5 Pain points pengguna	30
Gambar 3. 6 How might we pengguna	30
Gambar 3. 7 User flow - landing page.....	31
Gambar 3. 8 User flow – masuk, daftar akun dan lupa kata sandi.	32
Gambar 3. 9 User flow - donasi sampah.....	33
Gambar 3. 10 User flow - penjemputan sampah.....	34
Gambar 3. 11 User flow - donasi bibit.....	35
Gambar 3. 12 User flow - edit alamat.....	36
Gambar 3. 13 Crazy8's - 1.....	37
Gambar 3. 14 Crazy8's - 1.....	37
Gambar 3. 15 Crazy8's - 2.....	38
Gambar 3. 16 Affinity diagram pengguna	39
Gambar 3. 17 Solution idea pengguna	39
Gambar 3. 18 Prioritas ide pengguna.....	40
Gambar 3. 19 Wireframe - proyek NatureFund - 1	41
Gambar 3. 20 Wireframe - proyek NatureFund - 2	41
Gambar 3. 21 Wireframe - proyek NatureFund - 3	42

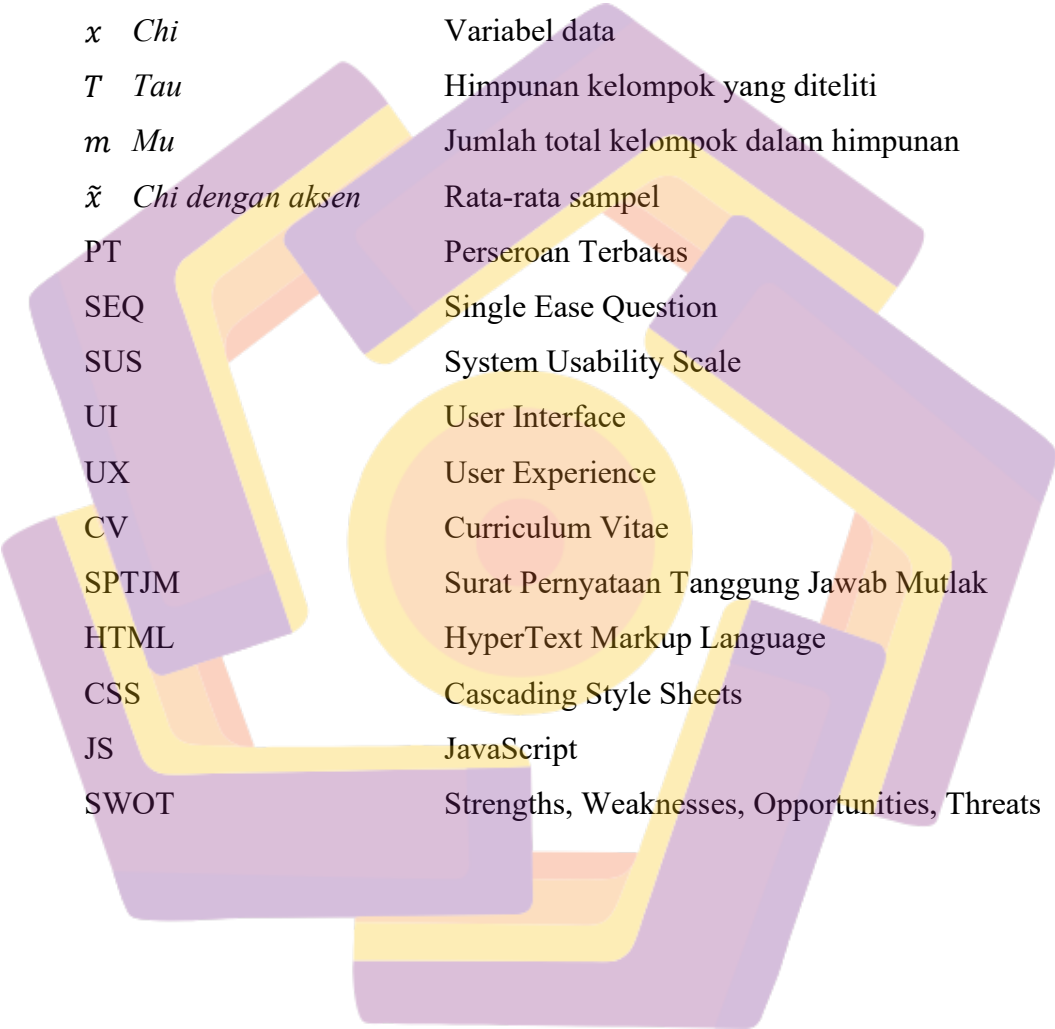
Gambar 3. 22 Wireframe landing page Leaf Clover.....	43
Gambar 3. 23 Wireframe - masuk, daftar akun Leaf Clover	44
Gambar 3. 24 Wireframe - Donasi bibit dan sampah Leaf Clover	44
Gambar 3. 25 Wireframe halaman profile Leaf Clover	45
Gambar 3. 26 Wireframe lupa kata sandi Leaf CLover	46
Gambar 3. 27 Wireframe penjemputan Leaf Clover	47
Gambar 3. 28 Wirefarme riwayat Leaf Clover	47
Gambar 3. 29 Desain sistem logo - Leaf Clover.....	48
Gambar 3. 30 Desain sistem - warna	49
Gambar 3. 31 Desain sistem - font.....	50
Gambar 3. 32 Desain sistem - daftar kolom	50
Gambar 3. 33 Desain sistem - kode verifikasi	51
Gambar 3. 34 Desain sistem - tombol.....	52
Gambar 3. 35 Desain sistem - konten slide.....	53
Gambar 3. 36 Desain sistem - android bar.....	53
Gambar 3. 37 Desain sistem – navigasi	54
Gambar 3. 38 Desain sistem – ikon	54
Gambar 3. 39 Desain sistem - number stepper, switch dan progress tracker ...	55
Gambar 3. 40 Desain sistem - ilustrasi	55
Gambar 3. 41 Desain sistem - overlay, text animation dan footer.....	56
Gambar 3. 42 UI Design proyek - NatureFund - 1	57
Gambar 3. 43 UI Design proyek - Naturefund - 2	57
Gambar 3. 44 UI Design proyek - NatureFund - 3	58
Gambar 3. 45 UI Design Leaf Clover – landing page	59
Gambar 3. 46 UI Design Leaf Clover - masuk akun dan daftar akun	60
Gambar 3. 47 UI Design Leaf clover - jenis sampah,.....	61
Gambar 3. 48 UI Design Leaf Clover - profile	62
Gambar 3. 49 UI Design Leaf Clover - lupa kata sandi.....	62
Gambar 3. 50 UI Design Leaf Clover - memilih alamat.....	63
Gambar 3. 51 UI Design Leaf Clover - penjemputan.....	63
Gambar 3. 52 UI Design Leaf Clover - riwayat donasi	64

Gambar 3. 53 Interaktif design	65
Gambar 3. 54 Maze masuk akun.....	69
Gambar 3. 55 Maze daftar akun.....	70
Gambar 3. 56 Maze lupa kata sandi.....	70
Gambar 3. 57 Maze donasi sampah	71
Gambar 3. 58 Maze donasi pohon	72
Gambar 3. 59 Maze riwayat donasi	72
Gambar 3. 60 Maze sunting alamat	73
Gambar 3. 61 Final SEQ score	80
Gambar 3. 62 Diagram batang vertikal partisipan SEQ	80
Gambar 3. 63 Map chart domisili responden.....	88
Gambar 3. 64 Pie chart jenis kelamin responden.....	89
Gambar 3. 65 Diagram batang vertikal usia responden.....	90
Gambar 3. 66 Pie chart status aktivitas responden	91
Gambar 3. 67 Diagram batang vertikal sistem operasi responden.....	91
Gambar 3. 68 Diagram batang vertikal donasi responden.....	92
Gambar 3. 69 Final SUS score.....	97
Gambar 3. 70 Diagram batang vertikal SUS	98
Gambar 3. 71 Antarmuka - donasi sampah.....	104
Gambar 3. 72 Code HTML - pilih jenis sampah	105
Gambar 3. 73 Code CSS - pilih jenis sampah.....	105
Gambar 3. 74 Code javascript - pilih jenis sampah	106
Gambar 3. 75 Antarmuka - memasukkan berat sampah.....	106
Gambar 3. 76 Code HTML dan CSS - berat sampah	107
Gambar 3. 77 Code javascript - berat sampah	107
Gambar 3. 78 Antarmuka pilih jenis pohon dan masukan jumlah pohon.....	108
Gambar 3. 79 Code HTML dan CSS - pilih jenis pohon.....	108
Gambar 3. 80 Code HTML dan CSS - jumlah pohon.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat pernyataan diterima Studi independen.....	1
Lampiran 2 Sertifikat GreatEdu.....	2
Lampiran 3 Nilai Studi Independen.....	3
Lampiran 4 Sertifikat KLHK.....	4
Lampiran 5 Foto kegiatan - studi independen.....	4
Lampiran 6 Wawancara narasumber	5
Lampiran 7 Output UX research.....	5
Lampiran 8 Komponen UI.....	6
Lampiran 9 Prototype - leaf clover.....	6
Lampiran 10 Tools pengujian prototipe.....	7
Lampiran 11 Data pengujian.....	7

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



k <i>Kappa</i>	Indeks kelompok
n <i>Nu</i>	Jumlah sampel
Σ <i>Sigma</i> (kapital)	Penjumlahan
i <i>Iota</i>	Indeks responden
x <i>Chi</i>	Variabel data
T <i>Tau</i>	Himpunan kelompok yang diteliti
m <i>Mu</i>	Jumlah total kelompok dalam himpunan
$\bar{x}$ <i>Chi dengan aksen</i>	Rata-rata sampel
PT	Perseroan Terbatas
SEQ	Single Ease Question
SUS	System Usability Scale
UI	User Interface
UX	User Experience
CV	Curriculum Vitae
SPTJM	Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak
HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
JS	JavaScript
SWOT	Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats

DAFTAR ISTILAH

Crowdfunding	Pendanaan kolektif via platform online
Filantropi	Aktivitas amal/dermawan untuk kemanusiaan
Design thinking	Metode penyelesaian masalah berorientasi pengguna
Front-end	Bagian antarmuka pengguna dalam pengembangan web
Database	Penyimpanan data terstruktur
Platform	Sistem dasar untuk menjalankan aplikasi/layanan
Bootcamp	Pelatihan intensif di bidang teknologi
Blockchain	Teknologi ledger terdesentralisasi & aman
Likert	Skala pengukuran
Usability	Tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem
Tailwind CSS	Framework CSS utility-first
Realtime	Pemrosesan/data terjadi secara langsung
Sketch	Tools desain antarmuka (UI/UX)
Adobe XD	Software desain & prototipe digital
Kompetitor	Pesaing dalam bisnis/pasar
Navigasi	Sistem penunjuk arah dalam aplikasi/situs
Landing page	Halaman depan website
Overlay	Lapisan tambahan di atas tampilan utama
Stepper	Komponen untuk navigasi langkah-demi-langkah
Navigation bar	Menu navigasi dalam aplikasi/situs
Ikon	Simbol visual untuk representasi fungsi
Footer	Bagian bawah halaman web
Pop up	Jendela muncul tambahan
Variabel	Data yang dapat berubah dalam penelitian
Responden	Orang yang menjawab survei/kuesioner
Kuesioner	Daftar pertanyaan untuk pengumpulan data
Tech stack	Kumpulan teknologi yang digunakan dalam pengembangan
Backend	Bagian server & logika dari sistem
Animasi	Gerakan atau efek visual dinamis

INTISARI

Crowdfunding adalah metode penggalan dana (non-moneter) secara online dari banyak orang untuk mendukung suatu proyek, bisnis, atau tujuan sosial. Dengan adanya crowdfunding, memungkinkan siapa saja dapat berkontribusi dalam bentuk jumlah kecil maupun besar. Crowdfunding ini merupakan pengumpulan sampah hingga menjadi pohon, pada platform crowdfunding ini menghubungkan pemberisampah menjadi pendukung bentuk sosial lingkungan alam.

Pada penelitian ini, dikembangkan dengan metode Design Thinking yang mencakup UI/UX Design dan implementasi frontend berbasis web untuk memberikan ide terhadap permasalahan tersebut. Tahap desain menghasilkan sebuah prototipe visual dengan menggunakan Figma dengan prinsip-prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna, sedangkan frontend dikembangkan menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan framework Tailwind CSS untuk memastikan kesesuaian antara tampilan visual dengan fungsionalitas.

Produk berbasis website ini memiliki fitur utama berupa penukaran sampah dengan bibit pohon, yang dirancang untuk memudahkan sebagai generasi muda berpartisipasi dalam pelestarian lingkungan. Melalui platform ini, pengguna dapat mengonversi sampah yang mereka kumpulkan menjadi bibit tanaman baru secara praktis.

Dengan adanya platform ini, dapat membantu memberikan solusi dalam pengolahan sampah sekaligus mendorong pertumbuhan bibit pohon. Website ini dirancang untuk meningkatkan generasi muda berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan. Melalui sistem penukaran sampah dengan bibit tanaman, diharapkan dapat menciptakan dampak positif bagi ekosistem dan kesadaran lingkungan masyarakat.

Kata kunci: Crowdfunding, User Interface (UI), User Experience (UX), Design Thinking, Website

ABSTRACT

Crowdfunding is a method of raising funds (non-monetary) online from many people to support a project, business, or social cause. With crowdfunding, anyone can contribute in small or large amounts. Crowdfunding is like collecting trash and turning it into trees. This crowdfunding platform connects trash collectors with supporters of social and environmental causes.

In this study, the Design Thinking method was developed, which includes UI/UX Design and web-based frontend implementation to provide ideas for solving the problem. The design stage produced a visual prototype using Figma with interface design and user experience principles, while the frontend was developed using HTML, CSS, JavaScript, and the Tailwind CSS framework to ensure consistency between visual appearance and functionality.

This website-based product has a key feature that allows users to exchange trash for tree seedlings, which is designed to make it easier for young people to participate in environmental conservation. Through this platform, users can practically convert the trash they collect into new plant seedlings.

This platform helps provide innovative solutions for waste management while promoting tree seedling growth. The website is designed to increase the participation of young people in contributing to environmental conservation. Through a system of exchanging waste for plant seedlings, it is hoped that this will have a positive impact on the ecosystem and raise environmental awareness among the community.

Keyword: Crowdfunding, User Interface (UI), User Experience (UX), Design Thinking, Website