

LAPORAN RISET PENGGUNA APLIKASI ECOSWAP

1. Metodologi Riset

Untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, serta preferensi calon pengguna aplikasi EcoSwap, kami melakukan riset pengguna dengan wawancara secara langsung dan survei melalui google form. Berikut hasil yang sudah kami lakukan:

- Wawancara Langsung

Kami mewawancarai dua calon pengguna dengan latar belakang berbeda:

1. Andin, pengguna rumah tangga yang tinggal di lingkungan dengan sistem pengelolaan sampah campur.
2. Ibu Faiz, pengguna dewasa yang terbiasa menyalurkan minyak jelantah melalui agen daur ulang.

Wawancara ini menggali pengalaman dan persepsi mereka tentang pengelolaan sampah, serta ekspektasi terhadap sistem dan fitur dalam aplikasi EcoSwap.

- Survei Melalui Google Form

Kami juga menyebarkan kuesioner online melalui Google Form untuk mengumpulkan data kuantitatif dari berbagai kalangan. Survei ini mencakup pertanyaan mengenai, kebiasaan memilah sampah, harapan fitur aplikasi, preferensi sistem reward, sumber edukasi dan motivasi untuk mengelola sampah.

Tujuan Riset kami yaitu:

- mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam proses pengelolaan sampah.
- Mengetahui tantangan dan hambatan yang dihadapi masyarakat.
- Merumuskan fitur penting yang diharapkan pengguna.
- Menyusun rekomendasi desain UI/UX aplikasi berbasis perilaku pengguna.

2. Profil Partisipan

Jumlah Partisipan:

- Responden Survei: 12 orang (melalui Google Form). Mayoritas partisipan berada pada rentang usia 18–35 tahun, dengan latar belakang Mahasiswa, ibu rumah tangga, dan pekerja.
- Partisipan Wawancara: 2 orang (wawancara mendalam). Andin seorang pelajar dan Ibu Faiz seorang ibu rumah tangga.

3. Hasil Riset

A. Temuan dari Wawancara Langsung

- Andin:
- Jarang memilah sampah karena tidak tersedia tempat sampah terpisah di lingkungan tempat tinggalnya.
- Hanya memisahkan botol plastik yang biasanya dikumpulkan pemulung.
- Tantangan terbesar: kurangnya fasilitas dan rendahnya kesadaran masyarakat.
- Sangat mendukung aplikasi EcoSwap jika fiturnya mudah digunakan, memiliki jadwal penjemputan, estimasi nilai tukar sampah, serta transparansi saldo/poin.
- Reward memiliki pengaruh besar terhadap motivasi memilah sampah.
- Bersedia membayar biaya layanan penjemputan maksimal Rp10.000–20.000.
- Usulan edukasi: kampanye berkelanjutan di media sosial, program sekolah, dan contoh nyata di masyarakat.

- Ibu Faiz:
 - Belum pernah menggunakan aplikasi pengelolaan sampah.
 - Hanya pernah menyalurkan minyak jelantah melalui agen manual.
 - Lebih tertarik dengan sistem cashback daripada sistem poin.
 - Aplikasi harus ramah pengguna, terutama untuk lansia dan orang awam terhadap teknologi.
 - Jenis sampah yang diharapkan bisa dikelola: minyak jelantah, kardus, sampah organik dan anorganik.
 - Mengusulkan adanya wadah fisik atau tempat khusus pengumpulan sampah.
- B. Temuan dari Survei Pengguna
Berdasarkan kuesioner Google Form:

- Kebiasaan memilah sampah: Hanya sebagian pengguna yang secara rutin memilah sampah, terutama jenis plastik dan kertas.
- Motivasi utama menggunakan aplikasi: reward poin, cashback, atau barang.
- Fitur yang diinginkan:
 - Jadwal dan sistem penjemputan.
 - Estimasi nilai tukar sampah.
 - tracking pengiriman dan penukaran.
 - Edukasi jenis sampah yang bisa ditukar.
- Preferensi penukaran: Poin dan cashback paling disukai.

4. Insight Penting dari Riset

- Minat masyarakat tinggi terhadap pengelolaan sampah berbasis reward, meski kesadaran awal masih rendah.
- Reward yang jelas dan transparan menjadi motivator utama bagi pengguna untuk memilah sampah.
- Desain aplikasi harus sangat sederhana dan mudah dipahami, terutama oleh pengguna yang belum familiar dengan teknologi.
- Perlu dukungan layanan fisik, seperti penjemputan dan penyediaan wadah.
- Edukasi berkelanjutan sangat penting untuk membentuk kebiasaan baru dalam pengelolaan sampah.
- Pengguna menginginkan kepercayaan dan transparansi dalam sistem poin dan nilai tukar sampah.

5. Rekomendasi Desain Aplikasi EcoSwap

Berdasarkan temuan riset, berikut rekomendasi desain yang perlu diterapkan dalam pengembangan aplikasi:

1. Gunakan Desain Sederhana dan Ramah Pengguna
 - Desain antarmuka yang minimalis dengan navigasi yang mudah dipahami.
 - Ukuran teks besar, ikon intuitif, dan layout bersih.
2. Tampilkan Informasi Utama Secara Jelas
 - Informasi jadwal penjemputan, status penukaran, dan saldo poin harus mudah diakses dari dashboard utama.
3. Fitur Penting yang Harus Ada:
 - Jadwal & konfirmasi penjemputan.

- Estimasi nilai tukar berdasarkan berat dan jenis sampah.
 - Opsi penukaran poin: cashback, barang, atau saldo digital.
 - Edukasi sampah dalam bentuk artikel, infografis, dan video pendek.
 - Riwayat transaksi pengguna.
4. Visual Feedback dan Notifikasi
- Tampilkan umpan balik visual saat pengguna melakukan aktivitas penting seperti upload data sampah, penukaran poin, dan penjadwalan penjemputan.
5. Sistem Edukasi dan Kampanye Lingkungan
- Sediakan kanal informasi yang mudah diakses, seperti:
- Tips memilah sampah
 - Manfaat ekonomi sirkular
 - Integrasi dengan mitra pengumpul atau agen lingkungan.
 - Panduan lokasi drop-off dan opsi pick-up.