

PROYEK INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER

**DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA (UX) PADA APLIKASI
ECOHABIT UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN LINGKUNGAN**



Disusun Oleh:

1. Shinta Usaila Farachin (23031554160)
2. Ikhrima Atusifah (23031554181)
3. Arina Tri Yuni Wahyuning Tiyas (23031554203)

Dosen Pengampu:

Ibnu Febry Kurniawan, .Kom., M.Sc.
Kartika Chandra Dewi, S.Si., M.Si.

Universitas Negeri Surabaya

Surabaya, 2025

Pendahuluan

Latar Belakang

Lingkungan hidup yang sehat merupakan salah satu faktor utama dalam menciptakan kualitas hidup yang baik bagi manusia. Lingkungan yang bersih dan terjaga dengan baik tidak hanya memberikan kenyamanan secara fisik, tetapi juga mendukung kesehatan dan kesejahteraan mental [1]. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang sehat, seperti menghemat air dan listrik, mengurangi penggunaan sampah plastik, mendaur ulang sampah, menanam pohon, serta menggunakan produk yang ramah lingkungan. Sebanyak 89,4% orang dalam kuesioner berpendapat meskipun semua tindakan ini terlihat kecil tetapi dapat memberikan dampak besar bagi keberlanjutan bumi. Jika dilakukan secara terus-menerus dan oleh banyak orang, tentu lingkungan yang nyaman, bersih, dan sehat dapat tercipta dengan mudah [2].

Namun, dalam kenyataannya, masih banyak individu yang belum dapat menerapkan aktivitas ramah lingkungan secara seimbang atau menyeluruh seperti pada bagian daur ulang sampah. Ini dapat dibuktikan dari hasil kuesioner sebanyak 13 dari 89 orang atau sekitar 15,3% memilih aktivitas ramah lingkungan sebagai aktivitas ramah lingkungan yang sering dilakukan daripada aktivitas yang lain. Beberapa alasan utama yang sering menjadi hambatan adalah kurangnya motivasi (43,5%), kesibukan yang membuat mereka merasa tidak punya waktu (31,8%), atau bahkan ketidaktahuan akan cara yang tepat untuk melakukan kegiatan ramah lingkungan (22,4%) [3]. Selain itu, sebagian besar masyarakat juga menganggap bahwa kebiasaan ramah lingkungan tersebut sulit dilakukan (22,4%), memerlukan perubahan besar dalam gaya hidup, atau bahkan merasa bahwa kontribusi mereka tidak akan membawa dampak yang signifikan (36,5%) [4].

Permasalahan tersebut memberikan dorongan bagi kelompok ini untuk merancang sebuah solusi yang lebih praktis dan memotivasi masyarakat untuk peduli terhadap lingkungan. Salah satu cara yang dianggap efektif untuk hal ini adalah dengan mengembangkan aplikasi berbasis user experience (UX) yang dapat menarik minat masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan ramah lingkungan dengan prioritas utama daur ulang sampah [5]. Sebanyak 37,6% orang berpendapat bahwa aplikasi ini akan membantu kebiasaan ramah lingkungan serta 41,2% juga bersedia menggunakan aplikasi ini jika tersedia. Desain aplikasi ini dirancang dengan pendekatan yang memudahkan pengguna dalam menjalankan kebiasaan ramah lingkungan. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat lebih termotivasi untuk melakukan kebiasaan ramah lingkungan yang sebelumnya dianggap sulit atau memakan waktu. Selain itu, aplikasi ini juga dirancang dengan berbagai fitur menarik, seperti tantangan harian, sistem poin dan reward, serta notifikasi pengingat, yang akan membuat pengalaman pengguna lebih menyenangkan.

Desain UX dalam aplikasi ini menjadi aspek yang sangat penting, karena pengalaman pengguna yang baik akan menentukan seberapa lama pengguna bertahan dan seberapa sering mereka menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi yang didesain dengan prinsip UX yang kuat

akan menciptakan interaksi yang mudah dipahami dan menyenangkan, sehingga pengguna merasa terdorong untuk terus menggunakannya. UX juga berperan dalam memberikan pengalaman yang personal bagi setiap pengguna, dengan memberikan rekomendasi dan feedback yang sesuai dengan perilaku dan kemampuan mereka dalam menjalankan kebiasaan ramah lingkungan. Dengan desain yang menarik, aplikasi ini tidak hanya dapat memotivasi pengguna, tetapi juga memberikan dampak yang besar dalam mengurangi kerusakan lingkungan, mengingat setiap perubahan kecil yang dilakukan oleh individu dapat memberikan kontribusi besar bagi bumi.

Dengan pendekatan ini, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mengedukasi dan mengubah perilaku masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan. Sebagai hasilnya, aplikasi ini akan menjadi bagian penting dalam upaya global untuk menjaga keberlanjutan bumi bagi generasi mendatang.

Tujuan

Tujuan utama dari proyek ini adalah merancang pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi EcoHabit, sebuah aplikasi yang bertujuan membantu pengguna membiasakan diri lebih peduli terhadap lingkungan dengan cara daur ulang sampah secara menyenangkan dan mudah. Aplikasi ini akan dirancang dengan prinsip desain UX yang berfokus pada kemudahan penggunaan, fungsionalitas, dan kenyamanan, dengan fitur-fitur seperti tantangan harian, sistem poin dan reward, serta komunitas. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami, sehingga pengguna dari berbagai latar belakang dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan aplikasi ini untuk memulai kebiasaan ramah lingkungan.

Manfaat yang diharapkan bagi pengguna adalah peningkatan kesadaran dan keterlibatan mereka terhadap daur ulang sampah terhadap lingkungan, serta dorongan untuk lebih konsisten dalam menjalani gaya hidup ramah lingkungan. Dengan adanya fitur pelacakan yang memungkinkan pengguna melihat dampak positif dari kebiasaan mereka, serta pemberian reward untuk pencapaian tertentu, aplikasi ini akan memotivasi pengguna untuk terus melanjutkan kebiasaan daur ulang sampah. Desain UX yang baik akan memastikan aplikasi ini bukan hanya sebagai alat, tetapi juga sebagai platform sosial yang mendukung komunitas pengguna untuk berbagi pengalaman dan saling memotivasi dalam upaya menjaga kelestarian lingkungan.

System Concept Statement

Aplikasi EcoHabit adalah sebuah platform yang bertujuan untuk membentuk kebiasaan ramah lingkungan berupa daur ulang sampah pada penggunaannya melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi, aplikasi ini menyediakan fitur-fitur yang dapat membantu pengguna untuk lebih peduli terhadap pengelolaan daur ulang sampah, seperti memilah sampah yang organik dan anorganik, memanfaatkan sampah anorganik, serta meminimalisir sampah anorganik agar tidak mencemari lingkungan. Aplikasi ini akan menyediakan sistem poin dan reward untuk setiap pencapaian yang dilakukan oleh pengguna dalam melakukan aktivitas daur ulang sampah.

Pengguna akan diberikan notifikasi dan tantangan harian untuk memastikan bahwa kebiasaan ramah lingkungan ini dapat terjaga secara konsisten.

Fitur utama aplikasi

Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan kami memilih 3 fitur yang akan diterapkan pada desain aplikasi ini dengan ketentuan hasil kuesioner lebih dari 40% yang memilih fitur tersebut serta kami berinisiatif membuat 2 fitur lagi sebagai saran fitur dari narasumber data kuesioner, berikut adalah fitur-fiturnya:

- a. **Tantangan Harian (48,2%):** Pengguna akan menerima tantangan harian yang berkaitan dengan kebiasaan daur ulang sampah.
- b. **Poin dan Reward (64,7%):** Setiap tindakan daur ulang sampah yang dilakukan akan mendapatkan poin yang bisa ditukar dengan hadiah atau keuntungan lainnya.
- c. **Notifikasi Pengingat:** Pengguna akan diingatkan untuk melakukan daur ulang sampah lingkungan secara berkala.
- d. **Laporan Progres:** Fitur untuk melacak perkembangan dan kebiasaan daur ulang sampah pengguna dari waktu ke waktu.
- e. **Komunitas (45,9%):** Fitur untuk berbagi pencapaian dan berdiskusi dengan pengguna lain dalam komunitas yang sama.

Dengan semua fitur ini, ternyata banyak orang memilih fitur poin dan reward, komunitas serta tantangan harian, oleh karena itu, kami melanjutkan pertanyaan tentang ketiga fitur tersebut dan hasilnya sebanyak 52,9% termotivasi dengan adanya fitur poin dan reward, untuk tantangan harian banyak dari mereka yang memilih sering bersedia menerima tantangan baru dengan hasil sebanyak 40%. Sedangkan untuk fitur komunitas sebanyak 76,5% orang lebih suka melakukan tantangan secara individu maupun kelompok. Sehingga adanya aplikasi EcoHabit diharapkan dapat mengedukasi pengguna dan memotivasi mereka untuk melakukan perubahan kecil yang dapat berdampak besar terhadap lingkungan.

Analisis Pengguna

Metode Riset

Metode yang digunakan dalam riset ini adalah kuantitatif, yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner daring menggunakan Google Forms. Proses pengumpulan data dilakukan dengan membagikan link kuesioner secara online kepada masyarakat umum melalui berbagai platform digital, seperti media sosial dan grup percakapan. Tujuan dari distribusi ini adalah untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan mendapatkan data yang representatif. Kuesioner yang disebarakan terdiri dari dua bagian utama. Bagian pertama berfokus pada kebiasaan dan kesadaran diri terhadap lingkungan, dengan tujuh pertanyaan yang mencakup aktivitas ramah lingkungan yang dilakukan sehari-hari oleh responden, seperti pengurangan penggunaan plastik dan daur ulang sampah. Bagian kedua berisi pertanyaan terkait konsep aplikasi EcoHabit, dengan delapan pertanyaan yang berfokus pada

fitur yang diinginkan oleh responden dalam aplikasi ini, serta pandangan mereka terhadap pentingnya aplikasi ramah lingkungan.

Pengumpulan data ini menggunakan teknik survey daring, yang dirancang untuk mengumpulkan informasi secara efisien dan dalam waktu singkat. Kuesioner ini dirancang agar mudah diisi, dengan perkiraan waktu pengisian sekitar 3-4 menit, sehingga responden tidak merasa terbebani. Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif, yang akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat pola dan tren dalam kebiasaan serta pandangan masyarakat terhadap kebiasaan ramah lingkungan dan aplikasi yang dirancang. Sebanyak 85 responden telah mengisi kuesioner ini, yang memberikan representasi yang cukup luas tentang kebiasaan masyarakat serta tingkat kesadaran mereka terhadap isu lingkungan.

Target responden dari riset ini adalah masyarakat umum, yang terdiri dari berbagai kelompok usia, jenis kelamin, dan latar belakang profesi. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai bagaimana kebiasaan ramah lingkungan diterima dan dilakukan oleh berbagai lapisan masyarakat. Dengan melibatkan kelompok yang beragam, diharapkan data yang terkumpul bisa memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang minat dan kebutuhan masyarakat terkait dengan aplikasi yang dirancang. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk merancang aplikasi EcoHabit agar lebih sesuai dengan preferensi dan kebutuhan penggunanya, sekaligus memastikan bahwa aplikasi tersebut dapat diterima dengan baik oleh pasar sasaran di masa mendatang.

Pada kuesioner ini didapatkan data dengan rangkuman sebagai berikut:

1. **Status pengisi kuesioner:** sebanyak 71,8% memilih pelajar, 17,6% memilih pekerja serta sisanya memilih lainnya.
2. **Usia pengisi kuesioner:** Banyak variasi umur orang yang mengisi kuesioner ini mulai dari umur 16 hingga 30 tahun, tetapi kebanyakan yang mengisi dari umur 20 tahun.
3. **Penerapan gaya hidup ramah lingkungan:** sebanyak 89,4% orang berpendapat bahwa mereka sudah menerapkan gaya hidup ramah lingkungan sedangkan untuk sisanya tidak.
4. **Kepedulian terhadap isu lingkungan:** Sebanyak 45,9% orang berpendapat bahwa mereka peduli terhadap isu lingkungan, disusul dengan 38,5% orang berpendapat bahwa mereka sangat peduli terhadap isu lingkungan, serta 15,3% berpendapat netral terhadap isu lingkungan. Untuk sisanya mereka berpendapat kurang dan tidak peduli terhadap isu lingkungan.
5. **Tantangan utama penerapan kebiasaan ramah lingkungan:** Sebanyak 43,5% berpendapat kurangnya motivasi, 38,5% tidak ada insentif, 31,8% tidak ada waktu, 22,4% kurangnya informasi dan sulit dilakukan.
6. **Aktivitas ramah lingkungan yang sering dilakukan:** Sebanyak 67,1% berpendapat menghemat air dan listrik, 57,6% mengurangi plastik, 42,4% menggunakan produk ramah lingkungan. 22,4% menanam pohon dan 15,5% daur ulang sampah.

7. **Waktu melakukan kebiasaan ramah lingkungan:** Sebanyak 38,8% orang berpendapat beberapa kali seminggu, 37,6% setiap hari, 10,6% beberapa kali sebulan, 10,6% jarang dan sisanya tidak pernah.
8. **Alasan melakukan kebiasaan ramah lingkungan:** Sebanyak 88,2% menyatakan kesadaran pribadi, 7,1% tuntutan sosial dan sisanya insentif atau tidak tahu manfaatnya.
9. **Pendapat bahwa kebiasaan kecil dapat berdampak besar pada lingkungan:** Sebanyak 89,4% mengatakan iya serta 10,6% menyatakan mungkin.
10. **Ketertarikan pada fitur tantangan harian:** Sebanyak 68,2% menyatakan tertarik, 28,2% mungkin dan sisanya tidak tertarik
11. **Pendapat terhadap aplikasi ini untuk meningkatkan kebiasaan ramah lingkungan:** Sebanyak 37,6% merasa terbantu, 34,1% merasa sangat terbantu, 25,9% netral dan sisanya merasa tidak terbantu
12. **Fitur yang menarik:** Sebanyak 64,7% memilih sistem poin dan reward, 48,2% memilih tantangan harian, 45,9% memilih komunitas dan sharing, 40% memilih pelacakan dan dampak lingkungan serta 22,9% memilih artikel edukatif
13. **motivasi melakukan tantangan dengan sistem reward:** Sebanyak 52,9% merasa sangat termotivasi, 28,2% merasa termotivasi, 15,3% netral dan sisanya merasa tidak atau kurang termotivasi.
14. **Kesukaan terhadap tantangan yang dilakukan sendiri atau komunitas:** Sebanyak 76,5% memilih bisa keduanya, 12,9% bersama komunitas dan sisanya memilih sendiri.
15. **Ketersediaan dalam menerima tantangan baru:** Sebanyak 40% menyatakan bersedia, 21,2% menyatakan sangat bersedia, 34,1% menyatakan netral dan sisanya menyatakan tidak atau kurang bersedia.
16. **Saran fitur:** untuk bagian saran fitur jawaban yang diperoleh dari kuesioner sangatlah bermacam-macam seperti tidak ada, belum ada pikiran dan lain-lain
17. **Kemungkinan menggunakan aplikasi ini:** Sebanyak 41,2% bersedia menggunakan, 22,4% sangat bersedia, 31,8% netral serta sisanya tidak atau kurang bersedia.

Urgensi Fitur Daur Ulang Sampah

Dari hasil kuesioner, terlihat bahwa daur ulang sampah adalah aktivitas ramah lingkungan yang paling jarang dilakukan. Dari 85 responden, hanya 13 orang (15.3%) yang rutin melakukan daur ulang. Ini jauh lebih kecil dibandingkan dengan aktivitas lain seperti menghemat air dan listrik (67.1%) atau mengurangi plastik (57.6%). Ini menunjukkan bahwa masih banyak orang yang belum terbiasa atau belum tahu cara daur ulang yang benar.

Karena itulah, fitur daur ulang sampah menjadi sangat penting dalam aplikasi ini. Fitur ini dirancang supaya pengguna bisa lebih paham, lebih termotivasi, dan lebih terbiasa untuk mendaur ulang. Dalam aplikasi, pengguna bisa belajar cara memilah sampah, ikut tantangan daur ulang, dan mendapatkan poin atau hadiah dari kebiasaan ini.

Dengan fitur ini, harapannya pengguna bisa lebih semangat memulai kebiasaan daur ulang karena dibuat lebih mudah, menyenangkan, dan terasa manfaatnya. Jadi fitur ini bukan cuma tambahan, tapi menjadi solusi utama dari yang selama ini paling jarang dilakukan oleh masyarakat.

Usulan Fitur Tambahan

1. **Fitur langganan (Subscription)**
Untuk mengakses konten atau fitur tambahan secara eksklusif.
2. **Streak Pet (Seperti di Tiktok)**
Fitur ini mirip dengan streak di aplikasi lain. Jadi setiap hari kita pakai aplikasi, streak-nya nambah dan bisa kasih reward atau level ke “pet” (karakter virtual). Ini bikin pengguna jadi semangat pakai aplikasi tiap hari.
3. **Panduan Daur Ulang & Menggunakan Kembali**
Edukasi tentang cara mendaur ulang dan menggunakan ulang barang, terutama plastik. Bisa lewat tutorial video atau artikel di aplikasi.
4. **Obrolan Grup**
Fitur chat atau grup supaya pengguna bisa saling sharing, diskusi atau tanya jawab soal kegiatan ramah lingkungan. Ini bisa membuat komunitas yang aktif dan saling mendukung.

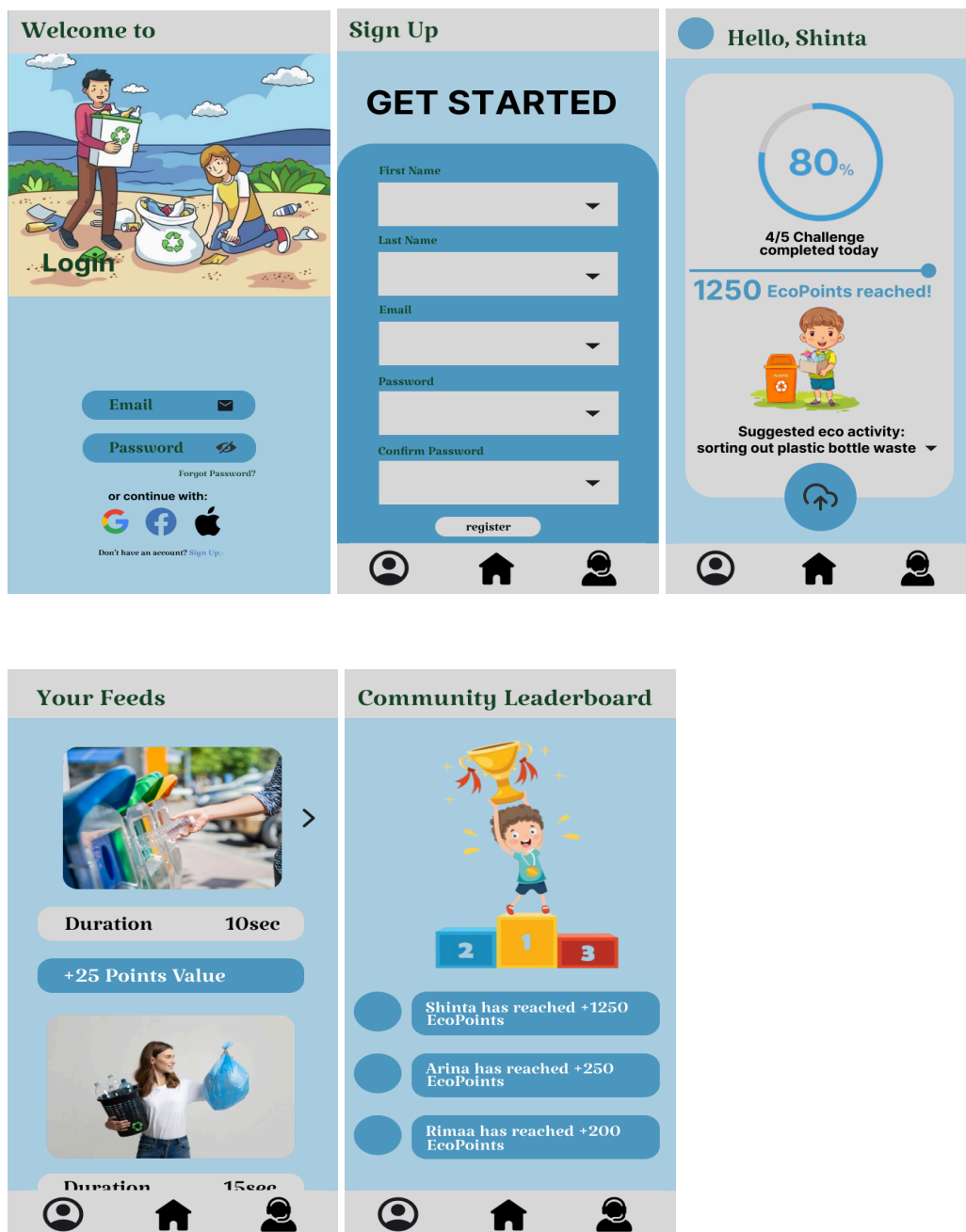
User Persona

User Persona adalah representasi fiktif yang digunakan untuk menggambarkan profil pengguna yang menjadi target aplikasi ini. Persona ini mencakup informasi tentang demografi, kebutuhan, tantangan, serta motivasi yang dapat membantu tim desain untuk memahami pengguna lebih dalam. Berikut adalah dua contoh **user persona** yang dapat digunakan:

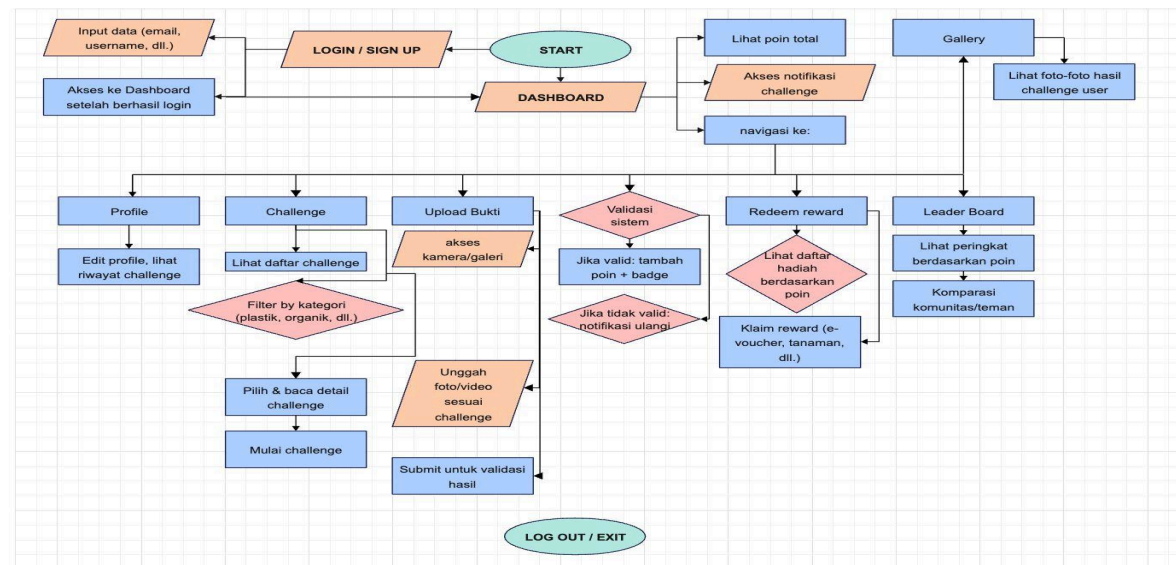
1. **Nama:** Sarah
 - a. **Usia:** 28 tahun
 - b. **Profesi:** Karyawan di perusahaan teknologi
 - c. **Motivasi:** Peduli dengan lingkungan, ingin lebih banyak melakukan hal-hal ramah lingkungan.
 - d. **Tantangan:** Terlalu sibuk dengan pekerjaan, tidak memiliki waktu untuk mencari informasi atau mengikuti kegiatan lingkungan.
 - e. **Kebutuhan:** Sarah membutuhkan aplikasi yang dapat mengingatkannya untuk berpartisipasi dalam kegiatan ramah lingkungan tanpa merasa terbebani.
2. **Nama:** Ahmad
 - a. **Usia:** 35 tahun

- b. **Profesi:** Pengusaha
- c. **Motivasi:** Menyadari pentingnya menjaga lingkungan, tetapi tidak tahu harus mulai dari mana.
- d. **Tantangan:** Tidak tahu bagaimana mengubah kebiasaan sehari-hari agar lebih ramah lingkungan.
- e. **Kebutuhan:** Ahmad membutuhkan aplikasi yang mudah digunakan dan memberikan langkah-langkah praktis serta motivasi untuk mengubah perilaku sehari-hari yang lebih ramah lingkungan.

Perancangan UI/UX



Model Task Structure



Storyboard

Storyboard adalah alat untuk menggambarkan langkah-langkah interaksi pengguna dengan aplikasi secara visual. Alur interaksi pengguna dengan aplikasi EcoHabit:

1. Langkah 1: Splash & Login

Pengguna membuka aplikasi, logo EcoHabit muncul dan masuk ke halaman login.

2. Langkah 2: Dashboard

Pengguna bisa melihat poinnya misalkan 120 poin dan tersedia challenge nya mengumpulkan 5 botol plastik hari ini.

3. Langkah 3: Ambil Tantangan

Pengguna mengklik challenge dan membaca instruksinya, setelah itu klik mulai, lalu unggah foto challenge yang tadi diambil.

4. Langkah 4: Validasi & Poin

Sistem memvalidasi foto lalu challenge dinyatakan berhasil dan poin bertambah menjadi 140, setelah itu badge baru terbuka.

5. **Langkah 5:** Tukar Reward

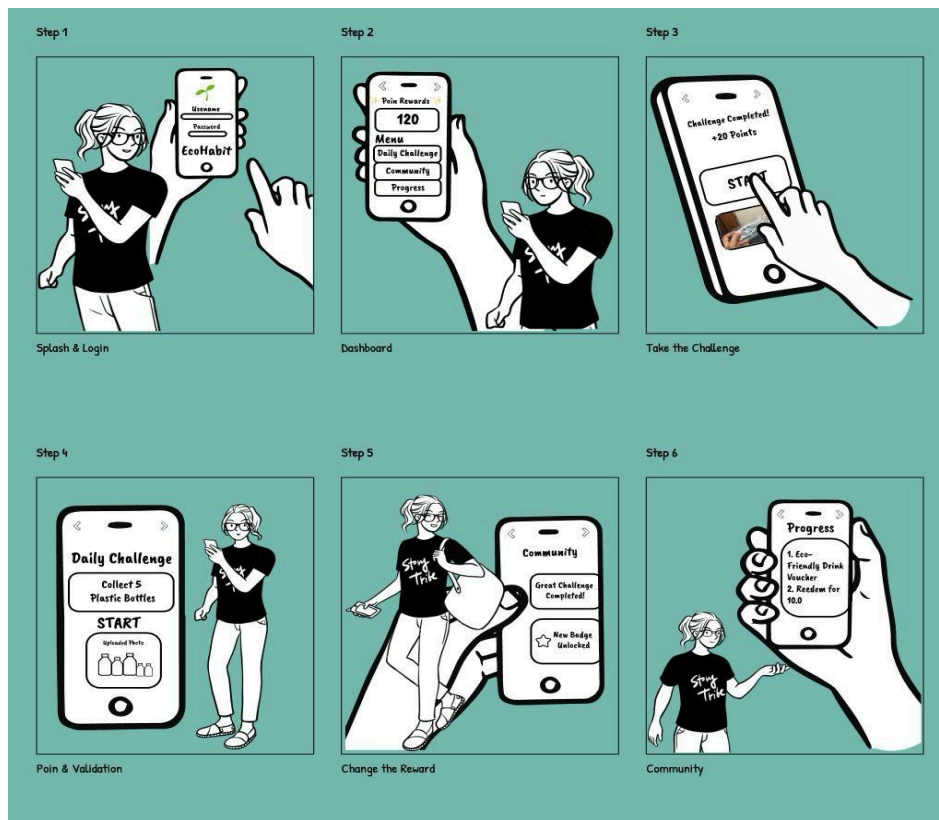
Pengguna membuka halaman reward dan menukar 100 poin dengan voucher minuman ramah lingkungan.

6. **Langkah 6:** Komunitas

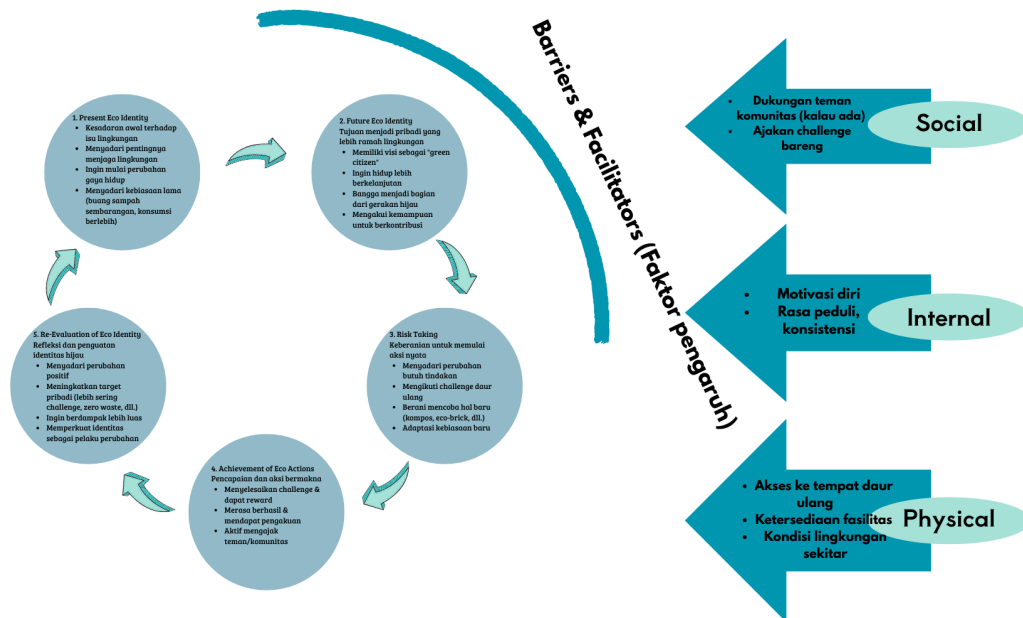
Pengguna membuka halaman komunitas untuk berbagi aktivitas ramah lingkungan dengan orang lain

7. **Langkah 7:** Laporan Progres

Pengguna membuka halaman laporan progres untuk melihat kegiatan ramah lingkungan yang sudah dilakukan



Identity model



Usability

Usability dalam aplikasi EcoHabit harus didasarkan pada prinsip-prinsip yang memastikan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, menyenangkan, dan efektif. Berdasarkan framework Norman, berikut adalah beberapa tujuan usability yang ingin dicapai oleh aplikasi ini:

1. **Effectiveness:** Aplikasi EcoHabit memberikan instruksi yang jelas dan memudahkan pengguna dalam menjalankan aktivitas daur ulang sampah.
2. **Efficiency:** Pengguna dapat dengan cepat memahami cara menggunakan aplikasi EcoHabit tanpa membutuhkan pelatihan atau tutorial yang panjang hal ini bisa diterapkan seperti icon serta keterangan fitur yang digunakan tidak asing untuk digunakan .
3. **Safety:** Ketika aplikasi digunakan maka aplikasi harus menjaga data pribadi pengguna dan memberikan pengalaman yang aman saat digunakan.
4. **Utility:** Semua fitur yang ada di dalam aplikasi EcoHabit memberikan nilai tambah yang berguna bagi pengguna seperti fitur tantangan harian, poin dan reward serta komunitas.

5. **Learnability:** Aplikasi EcoHabit memiliki desain yang mudah dipelajari oleh pengguna baru tanpa kesulitan sehingga aplikasi ini didesain menggunakan icon dan tulisan yang sesuai seperti icon hadiah untuk desain fitur poin dan reward.
6. **Memorability:** Pengguna dapat mengingat cara menggunakan aplikasi EcoHabit dengan mudah meskipun tidak menggunakannya untuk waktu yang lama sehingga aplikasi ini didesain dengan tampilan yang memorable seperti desain tampilan yang unik.
7. **Satisfaction:** Pengguna harus merasa puas dan termotivasi untuk menggunakan aplikasi secara rutin hal ini ini bisa diterapkan menggunakan fitur poin dan reward.

User Experience

Pengalaman pengguna (User Experience) dari aplikasi EcoHabit harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mendorong pengguna untuk kembali menggunakan aplikasi setiap hari. Dengan menggunakan gamifikasi, aplikasi ini akan memberikan hadiah dan poin kepada pengguna setiap kali mereka berhasil melakukan tindakan ramah lingkungan. Tujuan utama UX adalah untuk memberikan aplikasi yang interaktif, motivatif, dan mudah digunakan yang dapat membentuk kebiasaan ramah lingkungan pada penggunanya. Melalui aplikasi ini, diharapkan pengguna merasa terpenuhi secara emosional dan merasa mereka berkontribusi pada pelestarian lingkungan

Referensi

- [1]. Putri, R. F. W., Alifani, R. M. O., Prameswari, K. S. P., Rizky, M. C., Darmawan, D., Jahroni, J., ... & Saktiawan, P. (2024). Revitalisasi taman desa Pasinan sebagai upaya peningkatan kualitas lingkungan dan kehidupan sosial masyarakat. *Inovasi Sosial: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 32-43.
- [2]. Naura, Y. R., Safira, A., & Larasati, D. (2022). Isu-Isu Prioritas dalam Penerapan Eco-House Berdasarkan Gaya Hidup Hemat Energi dan Ramah Lingkungan. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 9(1), 96-111.
- [3]. Latumeten, A. A. T., & Pelupessy, F. W. (2022). Peran Budaya Dalam Hubungan Manusia Dan Alam Pada Seri Novel Mata Karya Okky Madasari. *Sastra Dan Anak Di Era Masyarakat*, 5, 231.
- [4]. Santari, D. N., Fikri, L. M. A., Sulastri, M., Dini, A. S., Anam, K., & Pratiwi, P. A. (2025). Peran Kepala Desa Dalam Meningkatkan Literasi Masyarakat Melalui Program Membaca Desa (Studi di Desa Pengadang, Kab. Lombok Tengah, NTB). *Journal of Social and Education*, 1(2), 39-50.
- [5]. Hidayat, R., Irmayanti, A., Setyawan, W., & Ismoyojati, R. (2023). Penerapan Aplikasi Bank Sampah Untuk Meningkatkan Kepedulian Masyarakat Terhadap Lingkungan Di Kelurahan Nanga Bulik. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1504-1509.

Lampiran

Kuesioner Survei

Tautan kuesioner yang telah di buat:

<https://forms.gle/Web5Phh6AEGxTWij7>

Tabel yang menggambarkan struktur kuesioner yang di buat untuk aplikasi EcoHabit:

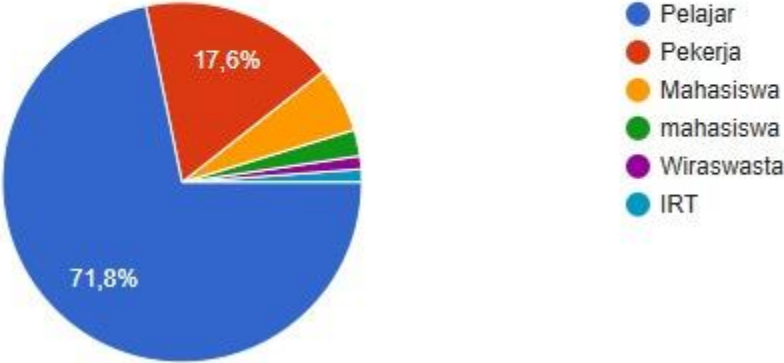
Bagian	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
A. DATA RESPONDEN	Apa status anda saat ini?	Pelajar, Pekerja, Yang lain (isi nama jurusan jika mahasiswa)
	Berapa usia kamu saat ini?	e.g. : 20
B. KEBIASAAN DAN KESADARAN DIRI	Apakah kamu sudah menerapkan gaya hidup ramah lingkungan?	Ya, Tidak
	Seberapa peduli kamu terhadap isu lingkungan?	Tidak Peduli, 1, 2, 3, 4, 5, Sangat Peduli
	Apa tantangan utama dalam menerapkan kebiasaan ramah lingkungan?	Kurangnya Informasi, Tidak Ada Waktu, Kurangnya Motivasi, Tidak Ada Insentif, Sulit Dilakukan
	Aktivitas ramah lingkungan apa yang paling sering kamu lakukan?	Mengurangi plastik, Menghemat Air dan Listrik, Daur Ulang Sampah, Menanam pohon, Menggunakan Produk Ramah Lingkungan
	Seberapa sering kamu melakukan kebiasaan ramah lingkungan?	Setiap Hari, Beberapa Kali Seminggu, Beberapa Kali Sebulan, Jarang, Tidak Pernah
	Apa alasan utama kamu melakukan kebiasaan ramah lingkungan?	Tuntutan Sosial, Kesadaran Pribadi, Insentif, Tidak Tahu Manfaatnya
	Apakah kamu setuju bahwa kebiasaan kecil sehari-hari bisa berdampak besar terhadap lingkungan?	Ya, Tidak, Mungkin

C. KONSEP APLIKASI ECOHABIT	Apakah kamu tertarik dengan aplikasi yang memberikan tantangan harian untuk kebiasaan ramah lingkungan?	Ya, Tidak, Mungkin
	Menurutmu, apakah aplikasi ini bisa membantu meningkatkan kebiasaan ramah lingkungan?	Tidak Membantu, 1, 2, 3, 4, 5, Sangat Membantu
	Fitur apa yang paling menarik bagimu?	Tantangan Harian, Sistem Poin dan Reward, Pelacakan dan Dampak Lingkungan, Komunitas dan Sharing, Artikel Edukatif
	Jika ada sistem poin yang bisa ditukar dengan reward (diskon atau hadiah), apakah kamu lebih termotivasi untuk melakukan tantangan?	Tidak Termotivasi, 1, 2, 3, 4, 5, Sangat Termotivasi
	Apakah kamu lebih suka tantangan yang bisa dilakukan sendiri atau bersama komunitas?	Sendiri, Bersama Komunitas, Bisa Keduanya
	Jika menggunakan aplikasi ini, seberapa sering kamu bersedia menerima tantangan baru?	Tidak, 1, 2, 3, 4, 5, Sangat Sering
	Jika ada fitur tambahan yang bisa meningkatkan pengalamanmu, fitur apa yang kamu harapkan?	[Isi jawaban bebas]
	Seberapa besar kemungkinan kamu akan menggunakan aplikasi ini jika tersedia?	1, 2, 3, 4, 5

Visualisasi data kuesioner

Apa status anda saat ini?

85 jawaban

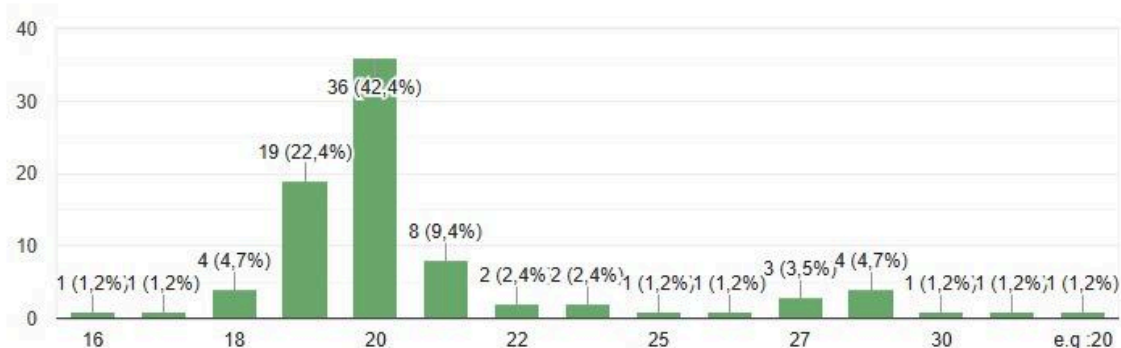


Berapa usia kamu saat ini?

e.g. : 20

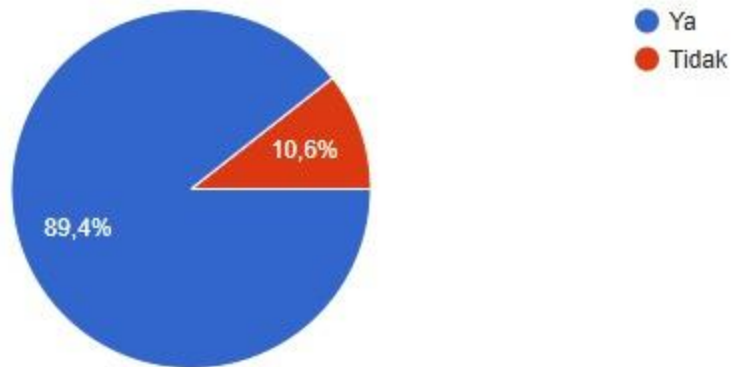
85 jawaban

[Salin diagram](#)



Apakah kamu sudah menerapkan gaya hidup ramah lingkungan?

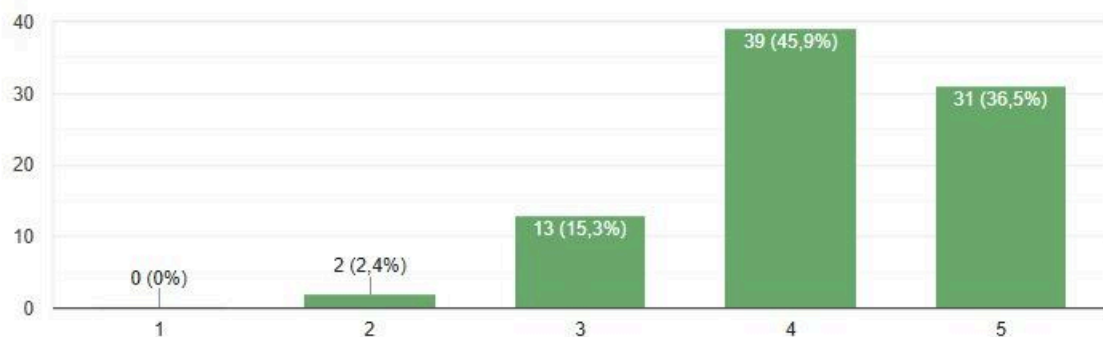
85 jawaban



Seberapa peduli kamu terhadap isu lingkungan?

[Salin diagram](#)

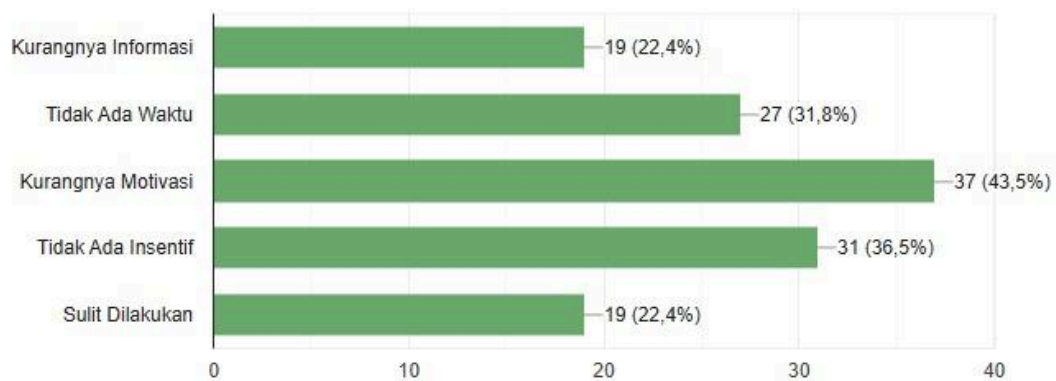
85 jawaban



Apa tantangan utama dalam menerapkan kebiasaan ramah lingkungan?

[Salin diagram](#)

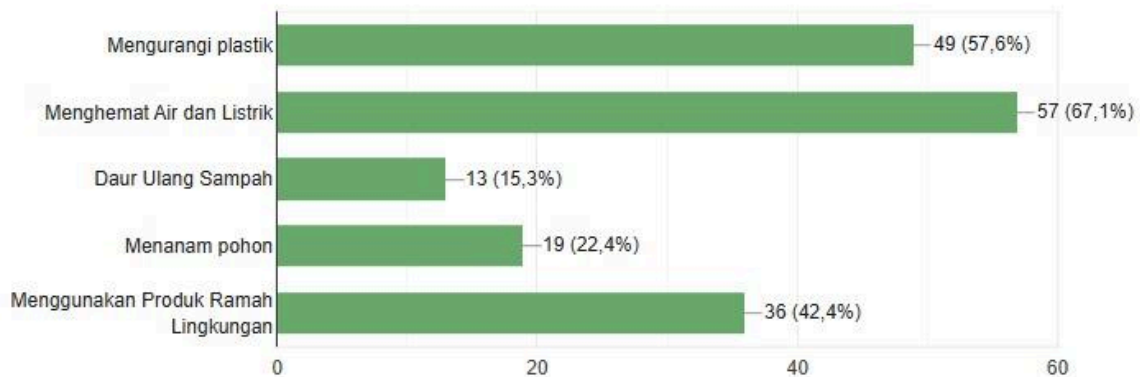
85 jawaban



Aktivitas ramah lingkungan apa yang paling sering kamu lakukan?

 Salin diagram

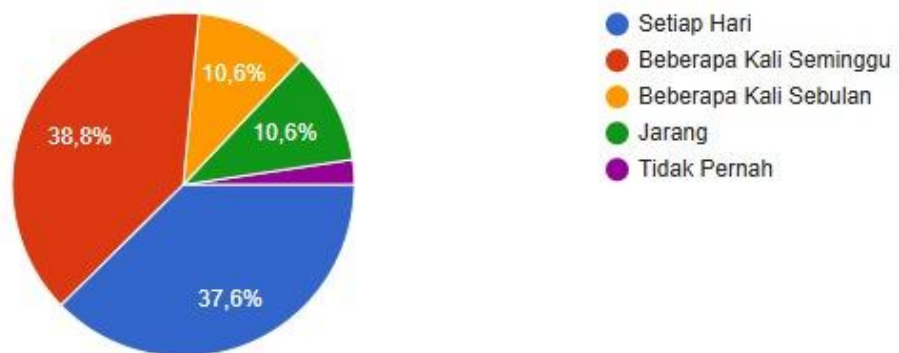
85 jawaban



Seberapa sering kamu melakukan kebiasaan ramah lingkungan?

 Salin diagram

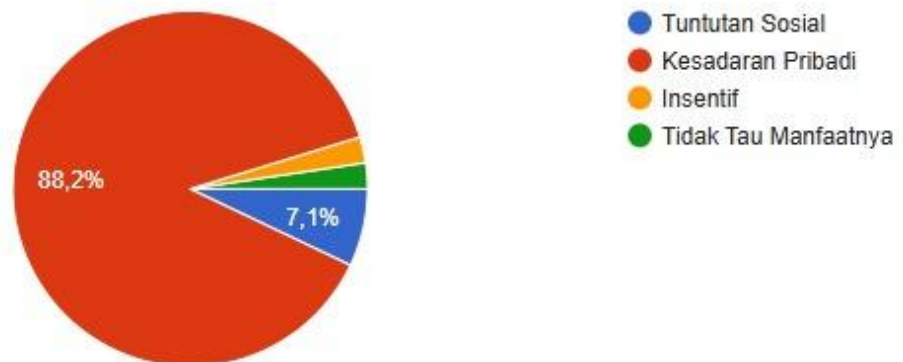
85 jawaban



Apa alasan utama kamu melakukan kebiasaan ramah lingkungan?

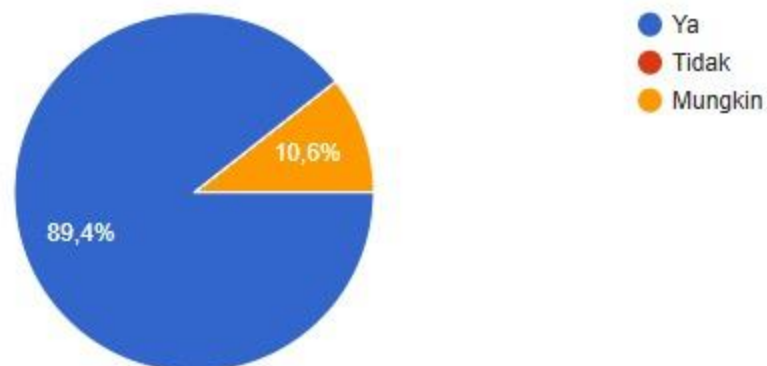


85 jawaban



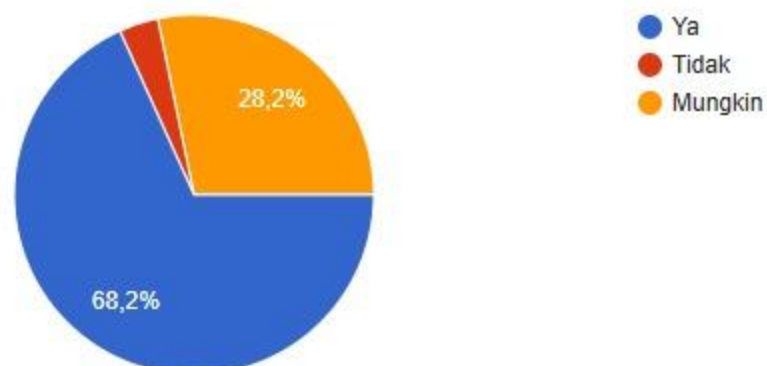
Apakah kamu setuju bahwa kebiasaan kecil sehari-hari bisa berdampak besar terhadap lingkungan?

85 jawaban



Apakah kamu tertarik dengan aplikasi yang memberikan tantangan harian untuk kebiasaan ramah lingkungan?

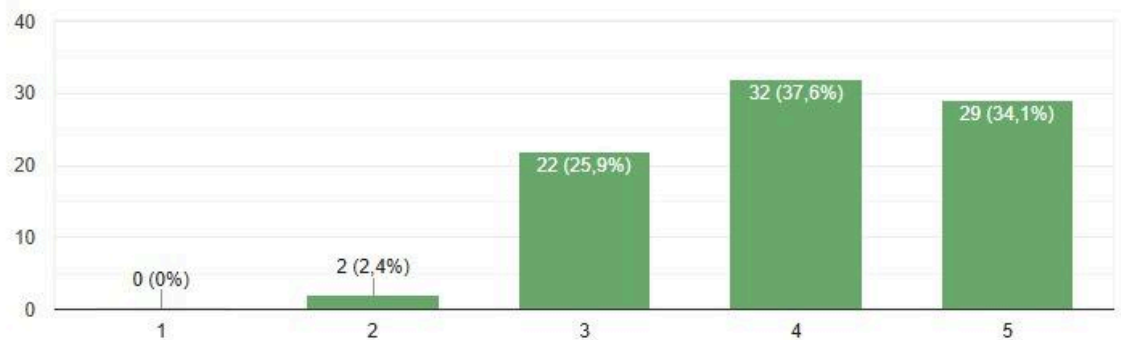
85 jawaban



Menurutmu, apakah aplikasi ini bisa membantu meningkatkan kebiasaan ramah lingkungan?

[Salin diagram](#)

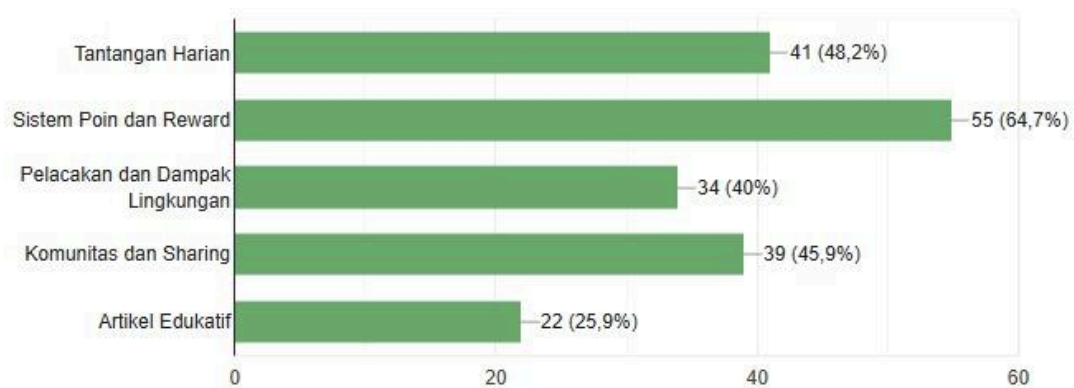
85 jawaban



Fitur apa yang paling menarik bagimu?

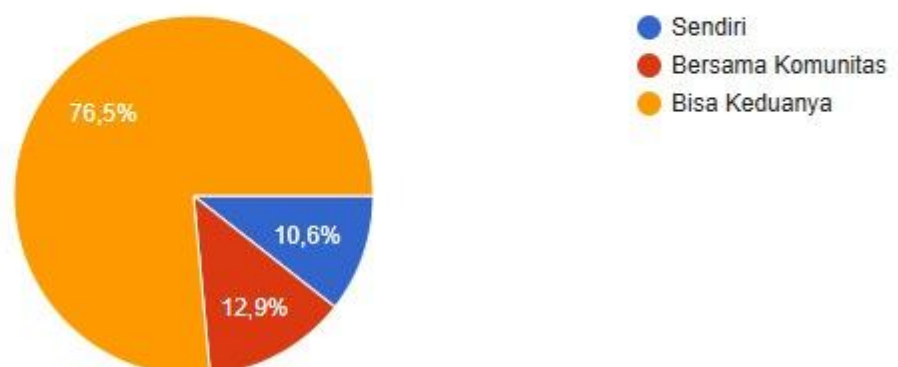
[Salin diagram](#)

85 jawaban



Apakah kamu lebih suka tantangan yang bisa dilakukan sendiri atau bersama komunitas?

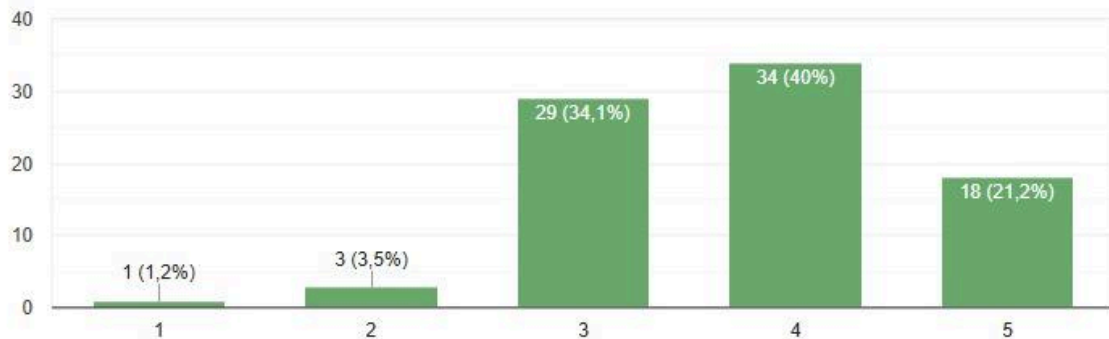
85 jawaban



Jika menggunakan aplikasi ini, seberapa sering kamu bersedia menerima tantangan baru?

 Salin diagram

85 jawaban



Jika ada fitur tambahan yang bisa meningkatkan pengalamanmu, fitur apa yang kamu harapkan?

85 jawaban

-

tidak ada

Tidak ada

Subcription

Semacam streak pet di tiktok... Jadinya setiap kali kita pake aplikasi ini, streak pet nya juga bertambah gitu

Gunakan kembali dan daur ulang

Belum ada pikiran

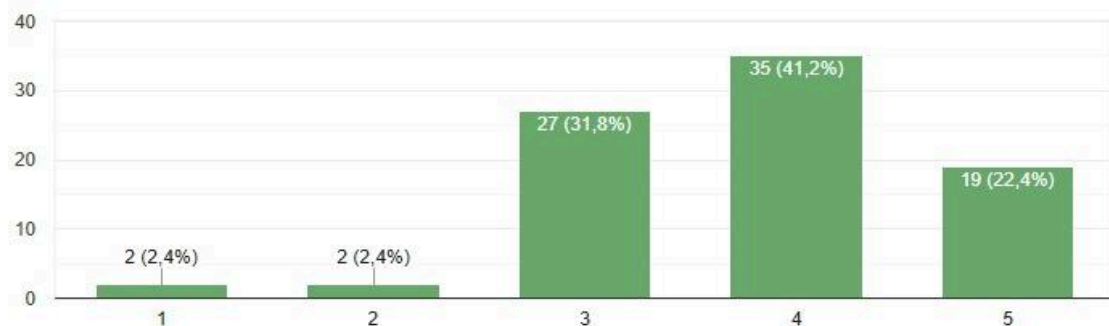
Obrolan grup

tentang cara proses mendaur ulang yang berbahan plastik

Seberapa besar kemungkinan kamu akan menggunakan aplikasi ini jika tersedia?

 Salin diagram

85 jawaban



Tabel Hasil Survei

Tampilkan tabel yang mencakup jumlah responden dan jawaban mereka untuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan.

Responden	Umur	Pekerjaan	Sering Menerapkan Kebiasaan Ramah Lingkungan	Minat Terhadap Aplikasi EcoHabit	Saran Fitur Aplikasi
1	22	Mahasiswa	Ya	Tinggi	Pengingat
2	34	Karyawan	Tidak	Sedang	Tantangan Harian
3	45	Pengusaha	Ya	Tinggi	Poin dan Reward
4	28	Ibu Rumah Tangga	Ya	Tinggi	Komunitas
5	30	Freelancer	Tidak	Sedang	Notifikasi

