

## Hasil kuisioner

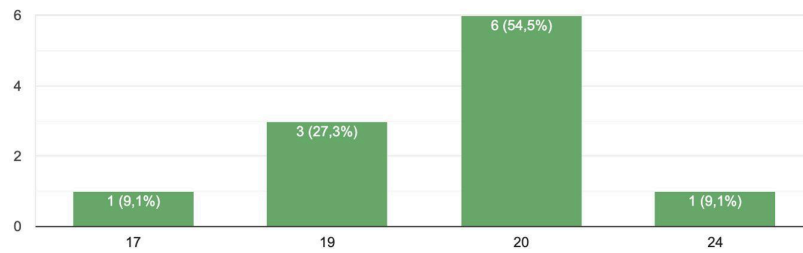
### A. PROFIL SINGKAT PENGGUNA

Berapa usia kamu saat ini?

e.g. : 20

11 jawaban

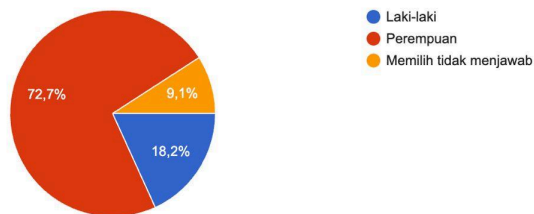
[Salin diagram](#)



Apa jenis kelaminmu?

11 jawaban

[Salin diagram](#)

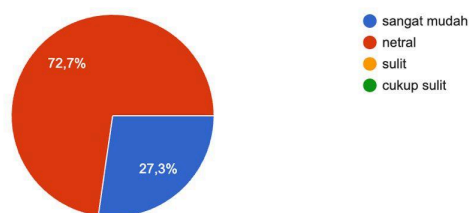


### B. KEMUDAHAN NAFIGASI DAN INTERAKSI

Seberapa mudah kamu memahami tampilan awal aplikasi?

11 jawaban

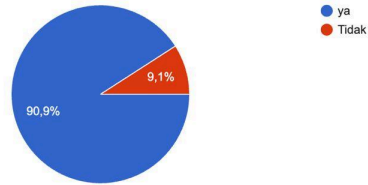
[Salin diagram](#)



Apakah tombol dan menu tersedia mudah ditemukan dan digunakan?

[Salin diagram](#)

11 jawaban

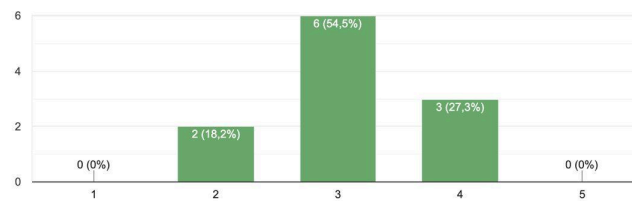


### C. KEPUASAN DAN REKOMENDASI

Apakah Anda puas dengan desain dan pengalaman pengguna secara keseluruhan?

[Salin diagram](#)

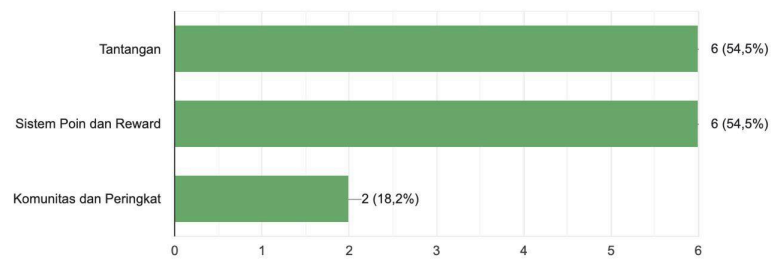
11 jawaban



Fitur apa yang paling menarik bagimu?

[Salin diagram](#)

11 jawaban



Jelaskan pendapatmu terkait keseluruhan desain EcoHabit

11 jawaban

cukup baik, sudah bagus

sipp

sudah baik

Bagusss banget

baik, perlu ada inovasi lagi, mungkin ditambah tutorial mengerjakan challengenya atau apa gitu

.

udah baik tapi perlu ditingkatkan lagi menurut saya pribadi

-

Aku suka desainnya

Apakah ada fitur atau tampilan yang menurutmu perlu diperbaiki?

10 jawaban

- 
- tidak ada
- Belum ada
- tidak
- 
- mungkin belum
- 
- Ga ada
- Belum ada sih

### Analisis hasil kuesioner

Menurut gambar hasil survei desain aplikasi EcoHabit, umumnya umpan balik yang diterima adalah positif. Mayoritas responden mengungkapkan bahwa tidak ada elemen atau aspek yang perlu diperbaiki, menandakan bahwa desain aplikasi telah memenuhi harapan dasar pengguna. Terkait desain secara keseluruhan, para responden menyatakan bahwa tampilannya memuaskan, bahkan beberapa dari mereka memberikan apresiasi dengan menyebutnya bagus atau sangat baik. Namun, ada juga rekomendasi untuk menyertakan tutorial dalam menyelesaikan tantangan, serta perbaikan tampilan agar lebih bersifat personal. Fitur yang paling menarik untuk pengguna adalah Tantangan dan Sistem Poin dan Reward, yang masing-masing dipilih oleh 64,5% responden, sementara Komunitas dan Peringkat dipilih oleh 18,2%. Ini mengindikasikan bahwa pengguna cenderung lebih memperhatikan elemen gamifikasi dan pengaruh insentif saat menggunakan aplikasi.

Dari sudut pandang demografi, sebagian besar responden adalah perempuan (72,7%), diikuti laki-laki (18,2%), sementara sisanya memilih untuk tidak memberikan jawaban. Mengenai kenyamanan dalam bernavigasi, mayoritas responden (72,7%) mengungkapkan bahwa antarmuka awal aplikasi cukup mudah dimengerti, sementara 90,9% menyatakan tombol dan menu mudah dicari dan digunakan.

Terakhir, mengenai kepuasan dan rekomendasi, mayoritas pengguna (54,5%) memberi nilai 5 dari 5 untuk kepuasan terhadap desain dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Sisanya memberikan nilai 3 dan 4, tanpa nilai di bawah itu, yang menunjukkan tingkat kepuasan yang umumnya tinggi. Secara umum, aplikasi EcoHabit menerima tanggapan baik dari pengguna, dengan beberapa rekomendasi kecil untuk meningkatkan personalisasi dan dukungan tutorial yang lebih efektif.

Link figma :

<https://www.figma.com/proto/ljcMGNH3n72yDFxkfEtvI8/Aplikasi-EcoHabit?node-id=116-300&p=f&t=ZROlvBUmXnZI5IN8-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A13&show-proto-sidebar=1>

Link gform :

<https://forms.gle/BSGZmg3HVTsbkui39>