

# FINAL PROJECT UI/UX DESIGN

Kelompok guard the universe  
(kelompok 3)

# Profile Team



**Selamat Maulana**  
Team Leader  
Politeknik Negeri Banyuwangi



**Sekar Ayu Mustika Ningrat**  
UX Researcher  
Universitas Negeri Semarang



**Aksana Zachri Satria**  
UI Design  
Universitas Amikom Purwokerto



**Annisa Salsabila**  
UX writing  
Universitas Indonesia Membangun

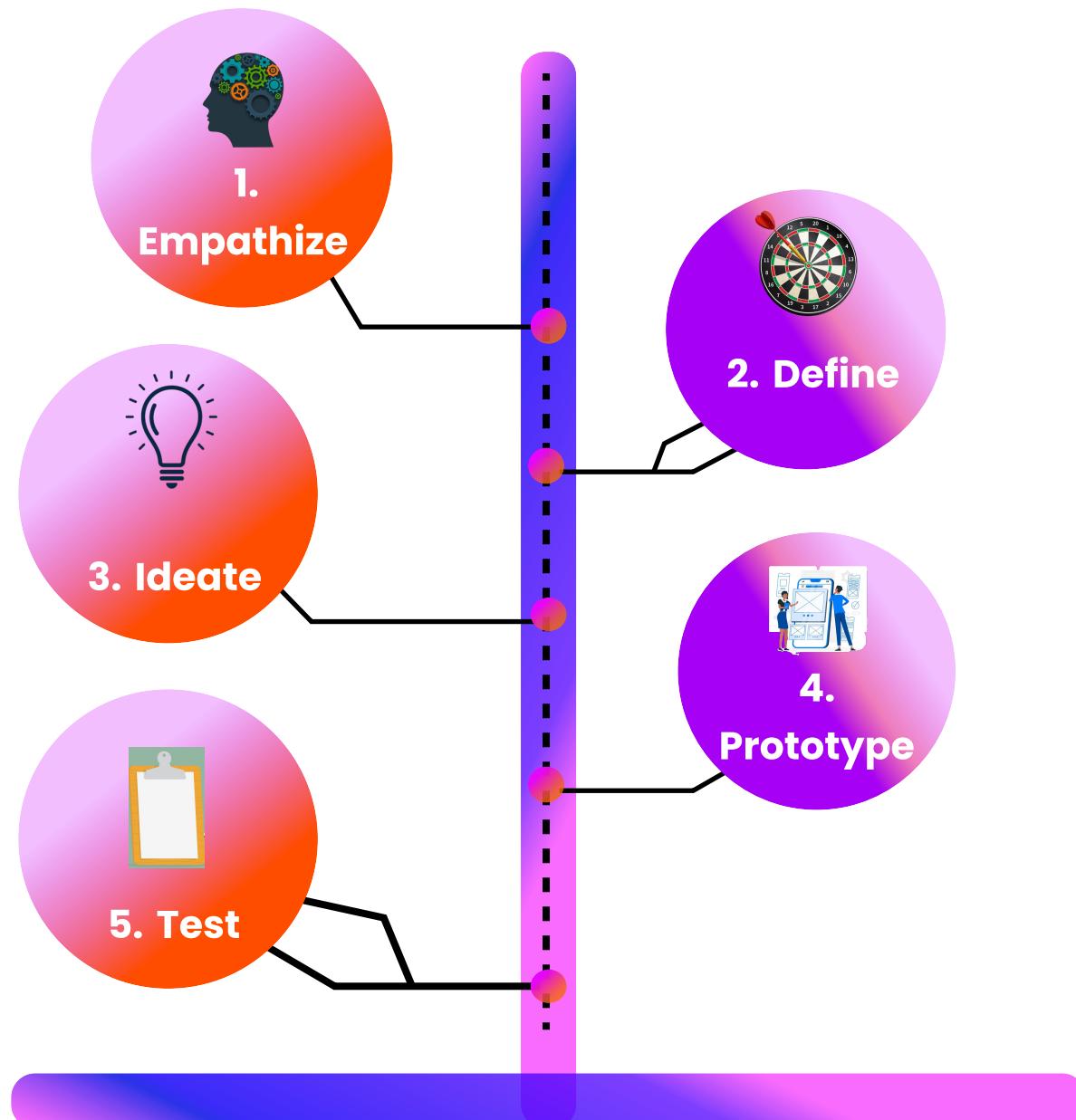


**M. Fachriza Amali**  
UI Design  
Universitas Malikussaleh

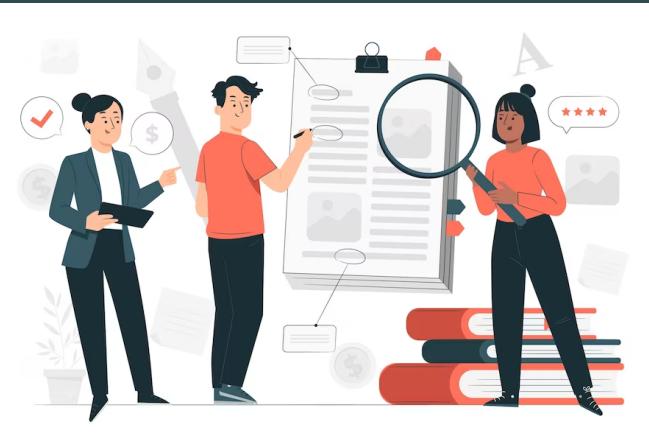
**Zero merupakan aplikasi inovatif yang didedikasikan untuk membantu Anda merekam jejak emisi karbon Anda. Dengan Zero, Anda dapat dengan mudah memantau, menganalisis, dan mengelola tingkat emisi karbon pribadi Anda untuk membantu mencapai gaya hidup yang lebih berkelanjutan. Ayo bersama-sama berkontribusi pada perubahan positif untuk lingkungan dengan menggunakan Zero sebagai panduan Anda menuju jejak karbon yang lebih rendah.**



## Design Thinking



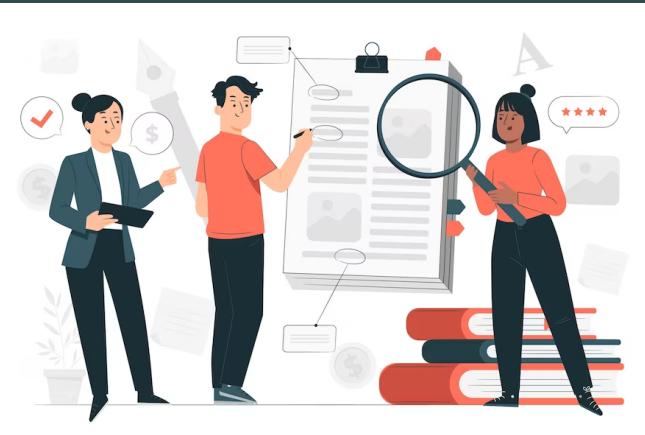
## Reserch Plan



## Research Objective

- Memahami dan mengetahui kesadaran pengguna terkait emisi sebagai pencemaran lingkungan
- Memahami pengalaman kontribusi pengguna dalam pemeliharaan lingkungan
- Bertujuan menemukan kemungkinan pengguna untuk memantau dan mengurangi emisi melalui memantau data emisi secara efektif sebagai upaya kelestarian lingkungan.

## Reserch Plan



## Participant Criteria

<b>Segment:</b> User	<b>Segment:</b> Non-User
<b>Definition:</b> Pengguna yang sudah pernah berkontribusi dan aktif menggunakan aplikasi lingkungan	<b>Definition:</b> Pengguna yang tertarik dan memiliki kesadaran akan kelestarian lingkungan
<b>Respondent:</b> 3	<b>Respondent:</b> 2
<b>Metode:</b> In-depth interview	<b>Metode:</b> In-depth interview

## Key Information Area

### Partisipan Pengguna Aplikasi Lingkungan:

- Tingkat kesadaran pengguna tentang isu-isu lingkungan dan perilaku berkelanjutan yang mereka praktikkan.
- Motivasi individu dalam melakukan tindakan berkelanjutan.
- Preferensi/pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi tentang lingkungan.
- Frekuensi dan motivasi pengguna aplikasi lingkungan.
- Pengalaman pertama menggunakan aplikasi lingkungan.
- Perilaku dan pertimbangan selama menggunakan aplikasi lingkungan.
- Pengalaman perbandingan aplikasi lingkungan dengan solusi berkelanjutan lainnya.
- Aspek penting dalam pengalaman berkontribusi di aplikasi lingkungan.

## Key Information Area

### Partisipan Aktivis Lingkungan

- Seberapa penting adanya aplikasi lingkungan
- Pengaruh aplikasi lingkungan untuk membantu menjaga kelestarian lingkungan
- Pertimbangan atau rencana menggunakan aplikasi lingkungan
- Kendala atau pertimbangan utama yang menghambat untuk mencoba aplikasi lingkungan
- Kekhawatiran tertentu dalam memulai mencoba aplikasi lingkungan
- Kurangnya kesadaran atau informasi tentang aplikasi lingkungan
- Faktor tertentu atau hal menarik untuk memulai mencoba aplikasi lingkungan kedepannya
- Harapan atau ekspektasi yang dimiliki dalam memutuskan untuk mencoba aplikasi lingkungan

# User Persona

**USER PERSONA**

**Tiara Risma**

20 tahun  
Mahasiswa  
Semarang



Tiara Risma seorang mahasiswa 20 tahun asal Semarang, memiliki minat besar pada kehidupan berkelanjutan. Tujuannya adalah mengurangi jejak karbon dan meningkatkan kesadaran lingkungan. Dia mencari kenyamanan dalam mengintegrasikan praktik-praktik ramah lingkungan ke dalam rutinitas sehari-hari, berkeinginan untuk terus belajar tentang isu-isu lingkungan, dan membutuhkan motivasi untuk mengadopsi perilaku berkelanjutan.

**Supporting research and documentation**

[Link](#)

**User Needs**

- Kenyamanan dalam Praktik Lingkungan: mencari cara yang nyaman untuk berkontribusi pada kelestarian lingkungan dalam kesibukannya sebagai mahasiswa.
- Pembelajaran dan Kesadaran: menghargai aplikasi yang memberikan wawasan dan informasi tentang praktik berkelanjutan, yang membantunya meningkatkan pengetahuannya tentang isu-isu lingkungan.
- Motivasi untuk Perilaku Berkelanjutan: termotivasi oleh rasa tanggung jawab dan keinginan untuk mengurangi jejak karbon pribadinya.

**User Mindsets**

- Pecinta Lingkungan: sadar akan isu-isu lingkungan dan secara aktif mencari cara untuk memasukkan praktik-praktik berkelanjutan ke dalam kehidupan sehari-harinya.
- Paham Teknologi dan Ingin Tahu: merasa nyaman menggunakan teknologi dan terbuka untuk mengeksplorasi aplikasi baru yang sejalan dengan nilai-nilai lingkungannya.
- Bersedia untuk Belajar: terbuka untuk mempelajari hal-hal baru, terutama dalam hal tips dan solusi praktis untuk hidup berkelanjutan.

**User Goals**

- Mengurangi Jejak Karbon: ingin menggunakan aplikasi yang dapat membantunya melacak dan mengurangi emisi karbon pribadinya.
- Meningkatkan Kesadaran Lingkungan: ingin selalu mendapatkan informasi tentang isu-isu lingkungan dan berkontribusi positif terhadap lingkungan.
- Solusi yang Efisien dan Mudah Digunakan: mencari aplikasi yang mudah digunakan dan terintegrasi dengan mulus ke dalam rutinitasnya.

**Pain Points**

- Hambatan Bahasa: mengalami kesulitan awal dengan aplikasi berbahasa Inggris. Ia lebih memilih solusi yang menyediakan informasi dalam Bahasa Indonesia.
- Interaksi Komunitas yang Terbatas: menginginkan lebih banyak fitur interaktif di dalam aplikasi, seperti obrolan atau berbagi pengalaman, untuk menumbuhkan rasa kebersamaan.
- Visibilitas Rendah: merasa ragu dengan popularitas dan pengenalan aplikasi ini di antara teman-temannya, sehingga ia ragu untuk mengunduhnya.

**USER PERSONA**

**Liana Widasari**

32 tahun  
Guru  
Banyuwangi



Liana Widasari seorang guru berusia 32 tahun dari Banyuwangi, Indonesia, sangat sadar lingkungan dan bersemangat untuk hidup berkelanjutan. Tujuannya melibatkan mengurangi jejak karbon, menjaga konsistensi praktik berkelanjutannya, dan mendorong keterlibatan masyarakat melalui aplikasi.

**Supporting research and documentation**

[Link](#)

**User Needs**

- Akses Mudah ke Solusi Berkelanjutan: Liana mencari solusi yang mudah diakses yang dapat membantunya mengurangi jejak karbon dan menjalani gaya hidup yang lebih berkelanjutan.
- Informasi Lingkungan yang Praktis: Liana menghargai saran dan rekomendasi praktis yang diberikan oleh aplikasi untuk kegiatan sehari-hari untuk menurunkan emisi karbon.
- Antarmuka yang Ramah Pengguna: Liana mencari aplikasi dengan antarmuka yang ramah pengguna untuk memastikan kemudahan penggunaan dan keterlibatan.

**User Mindsets**

- Kesadaran Lingkungan yang Tinggi: Liana sangat sadar akan masalah lingkungan dan secara aktif terlibat dalam kebiasaan berkelanjutan seperti menggunakan transportasi umum dan mengurangi penggunaan plastik.
- Kontribusi Individu: Liana percaya pada peran penting yang dimainkan individu dalam mengurangi dampak iklim dan berusaha untuk memberikan kontribusi yang berarti dalam kehidupan sehari-harinya.
- Melek Teknologi dan Positif: Liana merasa nyaman dengan teknologi dan memiliki sikap positif dalam menggunakan aplikasi untuk berkontribusi terhadap lingkungan.

**User Goals**

- Mengurangi Jejak Karbon: Tujuan utama Liana adalah secara aktif mengurangi jejak karbonnya melalui tindakan praktis dan berkelanjutan yang direkomendasikan oleh aplikasi.
- Praktik Keberlanjutan yang Konsisten: Liana bertujuan untuk mempertahankan keterlibatan yang konsisten dengan aplikasi ini untuk melacak dan mengurangi emisiannya setiap hari.
- Keterlibatan Masyarakat: Liana mencari fitur yang dapat mendorong keterlibatan dan motivasi komunitas, mempromosikan tujuan lingkungan bersama.

**Pain Points**

- Kekhawatiran Pengguna Baru: Liana awalnya membutuhkan waktu beberapa hari untuk memutuskan menggunakan aplikasi EcoTracker, menyayangi pentingnya membangun kepercayaan dan memastikan kepraktisan aplikasi bagi pengguna baru.
- Umpam Balik Antarmuka: Meskipun ia merasa antarmuka EcoTracker mudah dipahami, Liana menyarankan perbaikan, seperti meminimalkan suara dan animasi yang berlebihan untuk pengalaman pengguna yang lebih lancar.
- Kebutuhan akan Pengingat: Liana menginginkan fitur pengingat di dalam aplikasi untuk mengingatkannya secara teratur, mengingat jadwalnya yang padat dan perlunya keterlibatan yang konsisten.

## User Persona

USER PERSONA

ZERO II



**Saidatul**

21 tahun  
Mahasiswa  
Semarang

**Supporting research and documentation**

[Link](#)

**User Needs**

- Kesadaran Lingkungan: Saidatul mencari aplikasi yang dapat meningkatkan pemahamannya tentang isu-isu lingkungan dan mendorong perilaku yang berkelanjutan.
- Kemudahan Penggunaan: Sebagai mahasiswa yang sibuk, ia membutuhkan aplikasi yang mudah digunakan dan tidak menambah kerumitan dalam rutinitas harianya.
- Keterlibatan Masyarakat: Saidatul tertarik dengan aplikasi yang mendorong keterlibatan masyarakat dan meningkatkan kesadaran akan masalah lingkungan.

**User Mindsets**

- Keterlibatan Lingkungan yang terbatas: Meskipun sadar akan masalah lingkungan, Saidatul menyadari bahwa keterlibatannya saat ini masih terbatas dalam praktik-praktik berkelanjutan.
- Pentingnya Tindakan Individu: Ia percaya bahwa tindakan individu, seperti menggunakan transportasi umum dan mengurangi konsumsi plastik, dapat berkontribusi secara signifikan terhadap pelestarian lingkungan.
- Dampak terhadap Komunitas: Saidatul memandang aplikasi lingkungan sebagai sarana untuk menghubungkan masyarakat dengan isu-isu lingkungan dan mendorong aksi kolektif.

**User Goals**

- Peningkatan Kesadaran: Saidatul bertujuan untuk meningkatkan kesadarnya akan isu-isu lingkungan dan berkontribusi lebih aktif dalam upaya pelestarian lingkungan.
- Keterlibatan Komunitas: Dia ingin terlibat dengan komunitas melalui aplikasi lingkungan untuk memperkuat dampak dari tindakannya.
- Integrasi ke dalam Kehidupan Sehari-hari: Aplikasi ini harus terintegrasi dengan rutinitas harianya, sehingga memudahkan Saidatul untuk mengadopsi praktik berkelanjutan.

**Pain Points**

- Informasi Terbatas: Saidatul menghadapi tantangan karena kurangnya informasi tentang aplikasi lingkungan dan manfaatnya.
- Kesadaran Masyarakat: Ada kekhawatiran tentang rendahnya kesadaran lingkungan dalam komunitasnya, membuat upaya kolektif menjadi tantangan.
- Keengganhan untuk Mencoba Aplikasi Baru: Meskipun tertarik, Saidatul memiliki keraguan tentang kemudahan penggunaan dan keterlibatan masyarakat dalam aplikasi lingkungan.

**Untuk lebih jelas silakan akses link berikut:**

[Link User Persona](#)

## Affinity Diagram

### Notifikasi

Ga ada notifikasi jadi lupa kalau punya aplikasi ini

Buka kalau pas ingat dan tidak banyak kegiatan karena tidak ada yang ingetin

### Bahasa

Full bahasa inggris jadi susah

Bahasanya inggris ya, jadi perlu beberapa dicari dulu terjemahannya

### Branding Aplikasi

Kalau tidak direkomendasikan kayaknya aku ga bakalan tahu

Kurang banyak informasi tentang aplikasi lingkungan

Dulu sudah pernah menggunakan aplikasi lingkungan, namun baru tau kalau ada aplikasi tentang emisi

Saya belum melihat banyak promosi atau informasi tentang aplikasi lingkungan di lingkungan saya atau di media sosial saya

tidak tahu tentang adanya aplikasi lingkungan apa saja dan belum mendapat rekomendasi dari teman sekitar

### Kesadaran Lingkungan

Harus dimulai dari diri sendiri, kalau bukan dari diri sendiri bagaimana yang lain

Harus dari kesadaran diri sendiri, juga perlu sosialisasi ke masyarakat perlu kerjasama beberapa pihak

Masyarakat masih memandang sebelah mata masalah lingkungan, harus dimulai dari diri sendiri dan sejak dini

### Informasi Aplikasi

Rekomendasi teman

Rekomendasi teman sehingga ingin mencoba juga

Sepertinya aplikasi yang sangat bagus jadi ingin mencoba dan direkomendasikan teman

**Untuk lebih jelas silakan akses link berikut:**

[Link Affinity Diagram](#)

## Affinity Diagram



**Untuk lebih jelas silakan akses link berikut:**

[Link Affinity Diagram](#)

# User Journey Map Partisipan 1

User steps	Awareness	Consideration	Onboarding	Usage	Engagement
What is each step of the user journey?					
User actions	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Mengetahui situs yang merekomendasikan hal ini</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Diketahui bahwa hal ini merupakan hal yang penting bagi pengembangan diri</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Melihat video review dan testimoni dari pengguna lain</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Mengakses artikel di situs tersebut</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Melakukan aktivitas dengan berlatih</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Melakukan proses pendaftaran dan mengisi biodata</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Aplikasi memberikan beberapa kode untuk memulai latihan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Mengunduh file atau kode sumber yang dibutuhkan untuk memulai latihan</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Melakukan latihan dan mencatat hasilnya</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Dapat melihat hasil latihan dan aplikasi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lainnya: menjalankan latihan dan mendokumentasikan hasilnya</p> </div> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Melakukan penilaian diri dan merencanakan tindakan selanjutnya</p> </div>
Goals & experiences					
What is the user trying to accomplish?	<div style="text-align: center;">  <p>Bisa berkontribusi untuk lingkungan</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Mengenali dan memahami teknologi dan berinteraksi untuk pengembangan diri</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Mudah dan cepat mempelajari teknologi dan teknik kesehatan</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Mengikuti kursus yang relevan dengan minat dan minat untuk mendapatkan hasil</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Telah berhasil menyelesaikan tugas dan merasa bangga</p> </div>
Feelings and thoughts					
Use the emojis below to help illustrate how the user might be feeling.	<div style="text-align: center;">  </div>	<div style="text-align: center;">  </div>	<div style="text-align: center;">  </div>	<div style="text-align: center;">  </div>	<div style="text-align: center;">  </div>
Pain points					
What's not working well? What causes friction?	<div style="text-align: center;">  <p>Tidak aplikasi yang direkomendasikan kurang menarik</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Memperbaiki kembali untuk download atau tidak</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Applikasi full berbahasa Inggris sehingga membuat bingung</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Membutuhkan waktu yang lama untuk mendownload aplikasi tersebut</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Tidak ada notifikasi setelah selesai tugas jika memakai aplikasi tersebut</p> </div>
Opportunities					
How might we address these pain points? How big is the opportunity if we correct this pain point? What are new ways to serve this person?	<div style="text-align: center;">  <p>Membuat konten ilustrasi</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Memfasilitasi untuk anak-anak dengan pengajar</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Memberikan file terjemahan bahasa Indonesia</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Memberikan fitur sharing untuk pengguna agar pertemuan bisa berinteraksi</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>Notifikasi pengingat setiap hari dari aplikasi tersebut</p> </div>

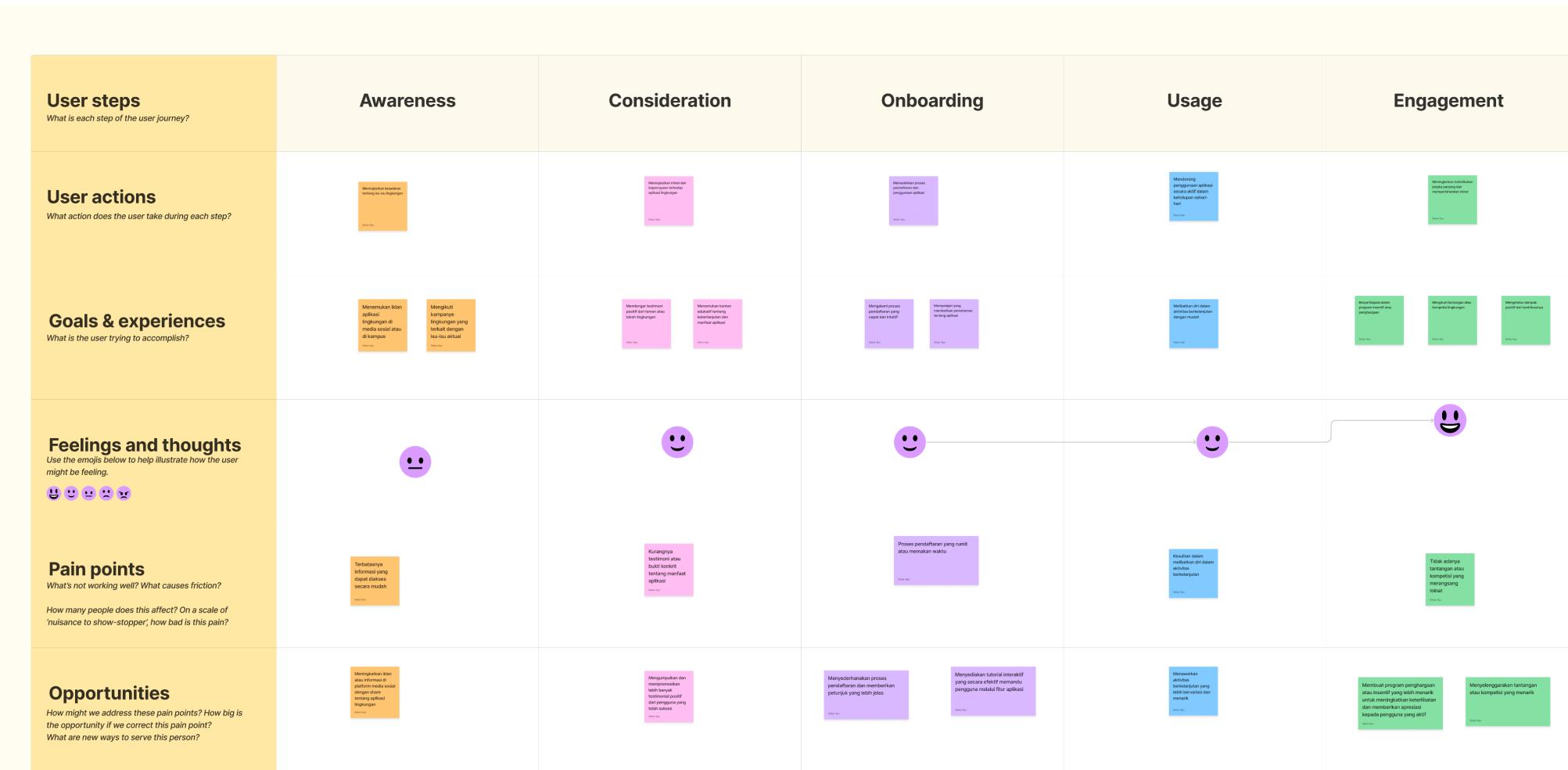
Untuk lebih jelas silakan akses link berikut: [Link](#)

## User Journey Map Partisipan 2

User steps <small>What is each step of the user journey?</small>	Awareness	Consideration	Onboarding	Usage	Engagement
User actions <small>What action does the user take during each step?</small>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div> <p>Mengakses website pemerintah, atau media sosial</p> <p>Survei Ayo</p> </div> <div> <p>Telah mengetahui tentang risiko kesehatan</p> <p>Survei Ayo</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div> <p>Mengakses aplikasi dan platform</p> <p>Survei Ayo</p> </div> <div> <p>Membaca aplikasi dan platform yang terkait dengan hal tersebut</p> <p>Survei Ayo</p> </div> <div> <p>Melakukan pengaksesan melalui media sosial</p> <p>Survei Ayo</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div> <p>Melakukan pengaksesan dengan media sosial pengguna</p> <p>Survei Ayo</p> </div> <div> <p>Pengguna diminta mengisi formulir sistematis untuk mendapat hasil yang lebih akurat</p> <p>Survei Ayo</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div> <p>Pengguna tidak menggunakan aplikasi ini lagi</p> <p>Survei Ayo</p> </div> <div> <p>Pengguna mengikuti program perlakuan kesehatan dan kegiatan sehat-helix</p> <p>Survei Ayo</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div> <p>Bantuan memfasilitasi pengguna untuk berbagi hasil di media sosial</p> <p>Survei Ayo</p> </div> </div>
Goals & experiences <small>What is the user trying to accomplish?</small>	<div> <p>Bisa ikut peduli lingkungan mengingat cuaca yang sedang panas-panasnya</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Persyaratan untuk mengakses aplikasi dan platform yang relevan</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Proses diharuskan dalam cepat</p> <p>Survei Ayo</p> </div> <div> <p>Aplikasi mendapat informasi yang relevan mengenai dirinya dan memberi dana</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Aktif memberikan hasil yang akur dan benar</p> <p>Survei Ayo</p> </div> <div> <p>Pengguna dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk membantu</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Pengguna mendukung hasil yang akur dan keterampilan untuk membantu</p> <p>Survei Ayo</p> </div>
Feelings and thoughts <small>Use the emojis below to help illustrate how the user might be feeling.</small>	<div style="text-align: center;">😊</div>	<div style="text-align: center;">😊</div>	<div style="text-align: center;">😊</div>	<div style="text-align: center;">😊</div>	<div style="text-align: center;">😊</div>
Pain points <small>What's not working well? What causes friction?</small>	<div> <p>mengakses tidak memiliki informasi yang cukup tentang insentif dan program rutin aktifasi</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>mungkin mengalami kesulitan atau ketidakpuasan selama proses pertimbangan jika informasi yang diberikan tidak terstruktur</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>masalah tidak terhubung dengan informasi onboarding yang tidak dapat dipersonalisasi</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Pengguna mungkin merasa cekak atau stres karena terlalu banyak tugas dan tuntutan tanpa pengalaman atau pengetahuan</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Tantangan atau komplikasi dalam aplikasi membuat mereka merasa tertekan kelelahan atau suntuk</p> <p>Survei Ayo</p> </div>
Opportunities <small>How might we address these pain points? How big is the opportunity if we correct this pain point? What are new ways to serve this person?</small>	<div> <p>Mendapatkan pengalaman akur atau insentif bagi pengguna yang berpartisipasi terhadap aktivitas mengikuti perlakuan</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Mendapatkan hadiah atau poin yang lebih besar pada proses pertimbangan</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Melakukan pengalaman yang dapat dipersonalisasi berdasarkan profil pengguna</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Meliputir pengguna pada perkembangan progres teknologi dan teknologi</p> <p>Survei Ayo</p> </div>	<div> <p>Mendorong pengguna untuk secara aktif berpartisipasi dalam acara pengurangan emisi</p> <p>Survei Ayo</p> </div>

Untuk lebih jelas silakan akses link berikut: [Link](#)

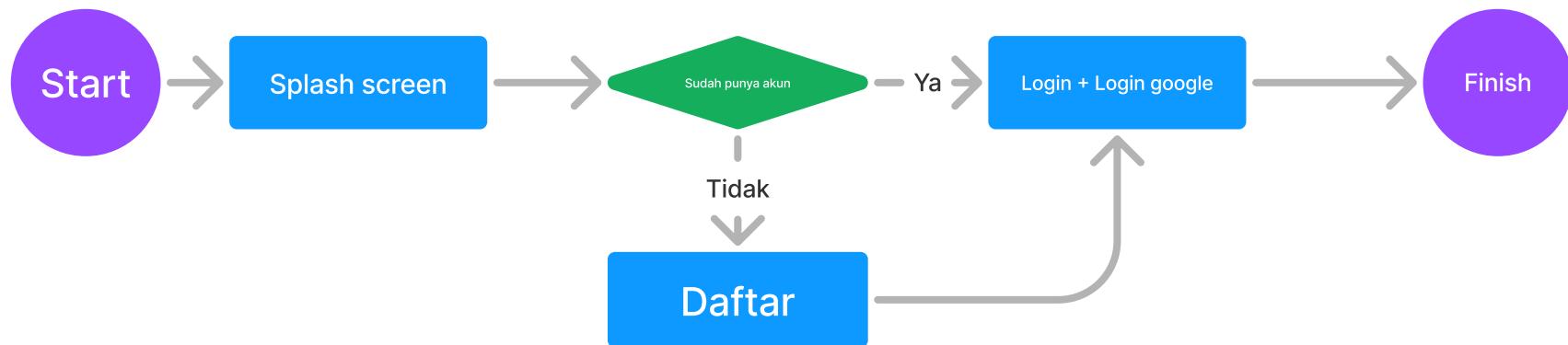
## User Journey Map Partisipan 3



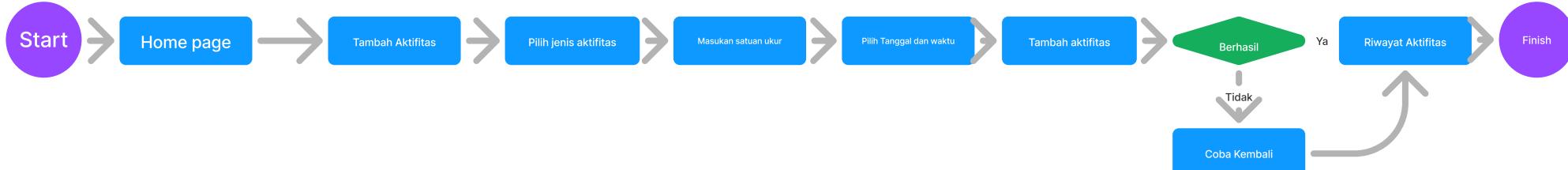
Untuk lebih jelas silakan akses link berikut: [Link](#)

## User Flow

User flow login & register



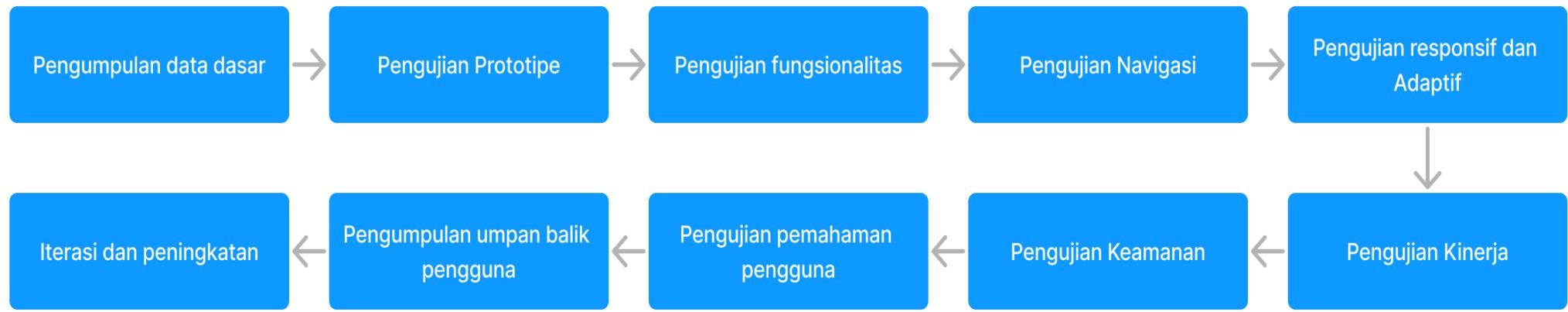
Tambah Aktifitas



User flow Donasi



## Metode Usability Testing



## UX WRITING

### BRAND PRINCIPLES

PROFESSIONAL

HELPFUL

FRIENDLY

EXPERT

AUTHROTITATIVE

ACCURATTE

INFORMATIVE

## UX COPY

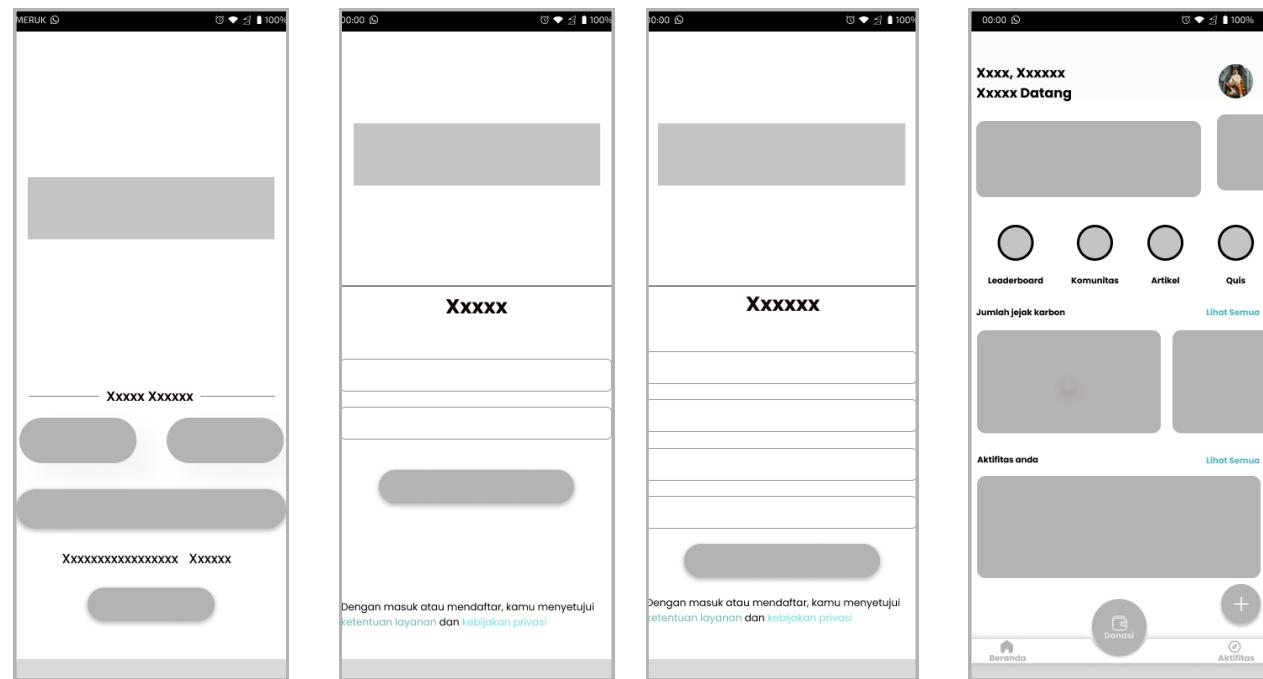
### TONE OF VOICE

**APPROACHABLE**  
( friendly, casual )

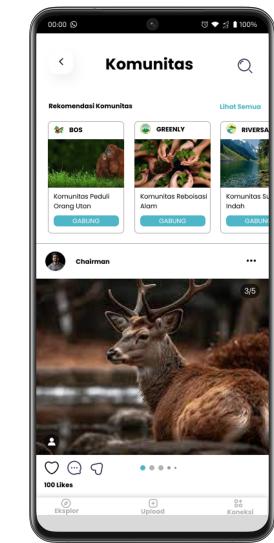
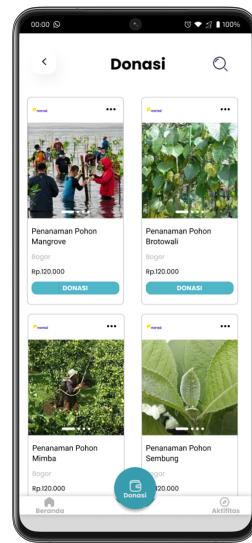
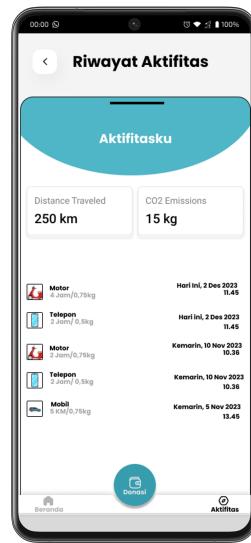
**EMPHATY**  
( helpful )

**TRUSTWORTHY**  
( authrotitative, informative,  
matter of fact )

## Lo-fi Wireframe



## UI DESIGN



**Quis Page**

**Riwayat aktifitas**

**Donasi Page**

**Home Page**

**Tambah aktifitas**

**Komunitas**

## Prototype



## Link Prototype

