

ABSTRAK

Aplikasi JekNyong adalah aplikasi yang memungkinkan masyarakat di Kabupaten Banyumas untuk menjual sampah rumah tangga untuk didaur ulang, namun tingkat penggunanya masih rendah, hanya 3,33% dari total keluarga yang ada di Kabupaten Banyumas, dengan rating 3,4 di Google Play Store. Hal ini disebabkan oleh desain antarmuka yang kurang intuitif dan aksesibilitas fitur yang terbatas. Sebelum pengembangan desain aplikasi, dilakukan pengujian usability testing awal mengukur pengalaman pengguna yang menghasilkan tingkat keberhasilan tugas 75%, efisiensi berbasis waktu 0,0206 goals/detik, dan skor System Usability Scale (SUS) 63. Pengembangan desain selanjutnya dilakukan menggunakan metode Design Thinking melalui tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, mencakup peningkatan navigasi, kemudahan akses fitur, dan perbaikan tata letak. Pengujian kedua menunjukkan hasil yang lebih baik: tingkat keberhasilan tugas meningkat menjadi 95,83%, efisiensi berbasis waktu menjadi 0,0382 goals/detik, dan skor SUS naik menjadi 86. Dengan demikian, pengembangan desain aplikasi JekNyong berhasil meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mengakses fitur aplikasi.

Kata Kunci: JekNyong, Aplikasi, *Design Thinking*, *Usability Testing*