

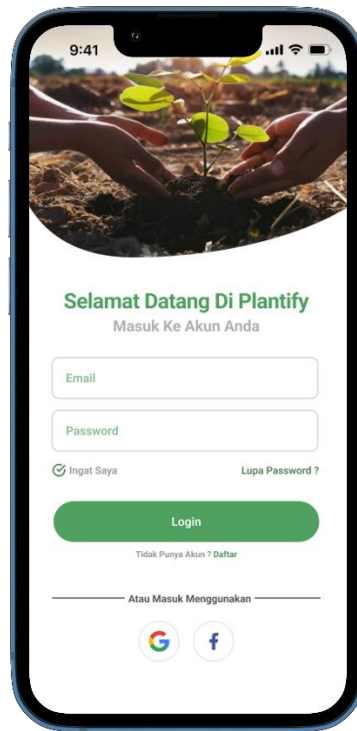
BAB V

IMPLEMENTASI, TESTING DAN HASIL

5.1 HIGH-FIDELITY WIREFRAME

Setelah tahap *Lo-Fi Wireframe* selesai dan alur navigasi serta fungsionalitas dasar berhasil divalidasi, penulis melanjutkan ke tahap *High-Fidelity (Hi-Fi) Wireframe* untuk menyempurnakan desain dengan detail visual yang lebih mendalam. Pada tahap ini, *wireframe* dirancang untuk merepresentasikan elemen UI Plantify dengan lebih jelas, mencakup penggunaan *color palette*, *typography*, *icon style*, serta *component* yang nantinya akan digunakan dalam proses desain *High-Fidelity*. Fokus utama dari *Hi-Fi Wireframe* adalah memberikan gambaran akurat tentang antarmuka dan interaksi pengguna, sambil tetap mempertahankan fleksibilitas untuk perubahan berdasarkan masukan pengguna pada testing yang akan dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)* dan nantinya akan dilakukan iterasi sesuai dengan masukan pengguna.

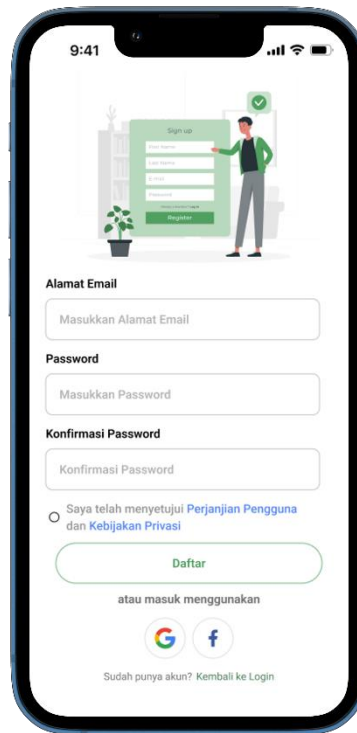
Tahap *High-Fidelity (Hi-Fi) Wireframe* pada aplikasi Plantify diawali dengan merancang desain tampilan login. Desain tampilan login ini dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan estetika yang menarik, guna memberikan kesan pertama yang positif kepada pengguna. Tampilan login dapat dilihat pada Gambar 5.1



Gambar 5.1 Hi-Fi Tampililan Login

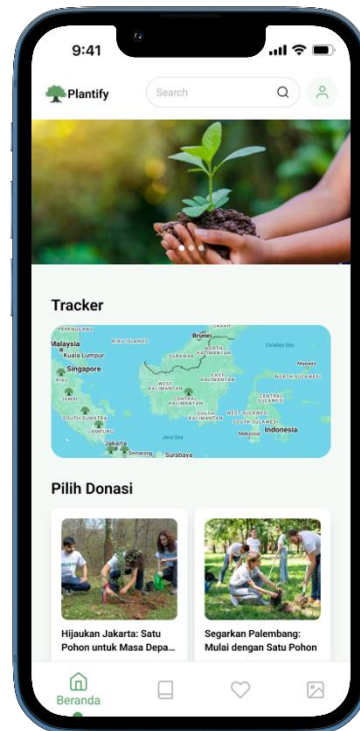
Tampilan *Login* dirancang dengan *form input* yang sederhana, terdapat input teks yang terdiri dari *email* dan *password* serta tombol login dibuat menggunakan prinsip *Call to Action* (CTA) dimana elemen interaktif yang dirancang untuk mendorong pengguna melakukan tindakan tertentu dalam sebuah antarmuka. Dalam desain UI/UX, tombol ini biasanya dibuat menonjol dengan warna, ukuran, atau posisi strategis untuk menarik perhatian pengguna.

Pada halaman ini *user* dapat langsung melakukan *login* dengan menggunakan akun yang sudah terdaftar atau menggunakan opsi lain seperti akun *google* atau *facebook*, bagi *user* yang belum memiliki akun makan akan diarahkan pada tampilan daftar akun yang dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5. 2 *Hi-Fi* Tampilan Daftar Akun

Tampilan daftar akun dibuat sederhana dengan hanya menampilkan 3 input teks yang terdiri dari *e-mail*, *password*, dan konfirmasi *password*. Tampilan ini dibuat sederhana agar nantinya user tidak kebingungan dengan data-data yang harus di isi jika menampilkan terlalu banyak input teks. Setelah user berhasil masuk kedalam aplikasi baik melalui login ataupun daftar akun, user selanjutnya akan diarahkan pada tampilan halaman utama aplikasi plantify. Halaman utama dapat dilihat pada gambar 5.3 .



Gambar 5. 3 Hi-Fi Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama terdapat beberapa informasi seperti jenis-jenis program penghijauan yang sedang berjalan serta peta interaktif *Real-Time Tracker* yang nantinya bisa user akses. Jika user memilih salah satu program penghijauan maka akan dialihkan pada tampilan detail kegiatan penghijauan, halaman detail kegiatan penghijauan dapat dilihat pada gambar 5.4.



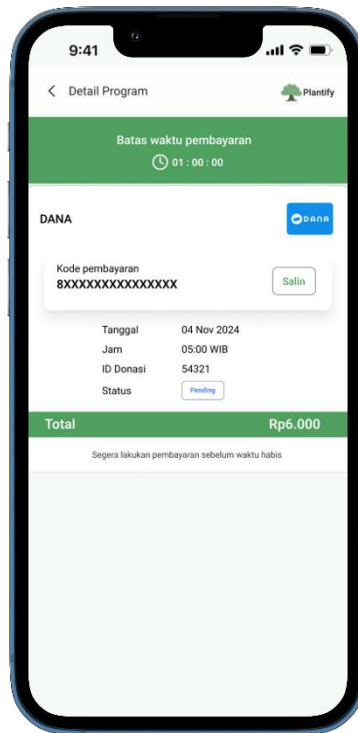
Gambar 5. 4 *Hi-Fi* Tampilan Detail Program

Halaman detail program penghijauan memuat beberapa informasi yang ditampilkan kepada user mencakup deskripsi penjelasan program, target pohon yang ingin ditanam, berapa banyak orang yang sudah berpartisipasi dalam program tersebut, serta pesan dari donatur. Pada tampilan ini terdapat 2 tombol yaitu daftar volunteer dan donasi sekarang, jika user memilih untuk berdonasi maka user akan diarahkan pada halaman tampilan donasi. Halaman donasi dapat dilihat pada gambar 5.5.

The screenshot shows a mobile application interface for a donation program. At the top, the status bar shows the time 9:41 and signal strength. The app header includes a back arrow, the text 'Detail Program', and a 'Plantify' logo. The main heading is 'Donasi Untuk Hijaukan Jakarta: Satu Pohon untuk Masa Depan!'. Below this is a 'Data Diri' section with fields for 'User Pengguna' (Userpengguna@gmail.com) and 'Userphone' (+628xx-xxx-xxxx). A toggle switch for 'Sembunyikan data diri saya' is currently turned on. The 'Pilih Pohon' section features a dropdown menu with 'Pilih pohon yang anda inginkan' and a '+' icon. Below the dropdown is a card for 'Pohon Trembesi' with a price of 'Rp5.000' and three icons. The 'Pilih Metode Pembayaran' section has a dropdown menu with 'DANA' selected. The 'Rincian Pembayaran' section shows a breakdown: 'Subtotal Donasi' (Rp5.000), 'Biaya Admin' (Rp1.000), and 'Total' (Rp6.000). A 'Harapan Donasi' section contains a text area with the prompt 'Tulis harapan Anda untuk masa depan lingkungan yang lebih baik'. At the bottom, the total amount 'Rp6.000' is displayed next to a green 'DONASI' button.

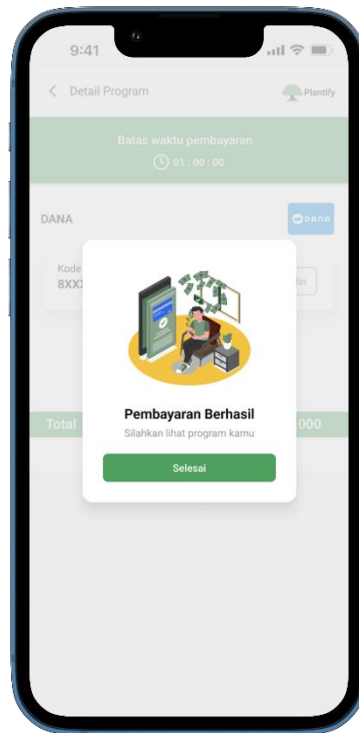
Gambar 5. 5 Hi-Fi Tampilan Form Donasi

Pada tampilan form donasi terdapat beberapa informasi yang harus diisi oleh user seperti jenis pohon yang ingin didonasikan dan metode pembayaran yang ingin dipilih. Pada jenis pohon user bisa memilih pohon apa yang ingin didonasikan dan jumlahnya, tetapi pada jenis pohon ditentukan 3 jenis yang sudah disediakan oleh pelaksana program. Jika user sudah mengisi semua form donasi, maka user bisa melanjutkan konfirmasi pembayaran donasi, halaman pembayaran donasi dapat dilihat pada gambar 5.6.



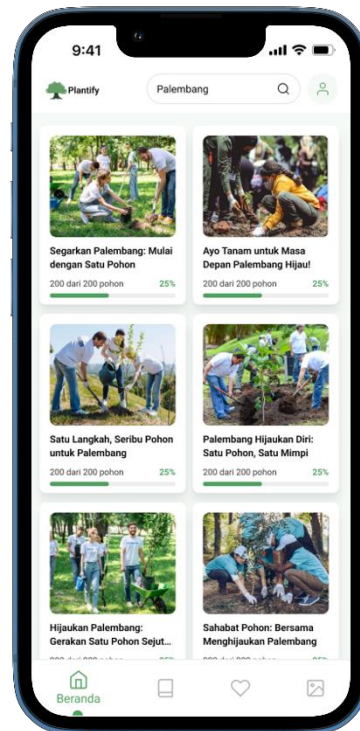
Gambar 5. 6 *Hi-Fi* Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman ini user ditampilkan informasi berupa keterangan pembayaran seperti kode pembayaran, tanggal, id donasi, hingga status pembayaran yang dimulai dari pending, pembayaran berhasil, hingga pembayaran gagal. Jika dalam waktu yang ditentukan user belum melakukan pembayaran maka pembayaran akan dianggap gagal. Jika user sudah melakukan pembayaran maka user akan dialihkan ke halaman pembayaran berhasil, halaman pop up pembayaran berhasil dapat dilihat pada gambar 5.7.



Gambar 5. 7 Tampilan Pembayaran Berhasil

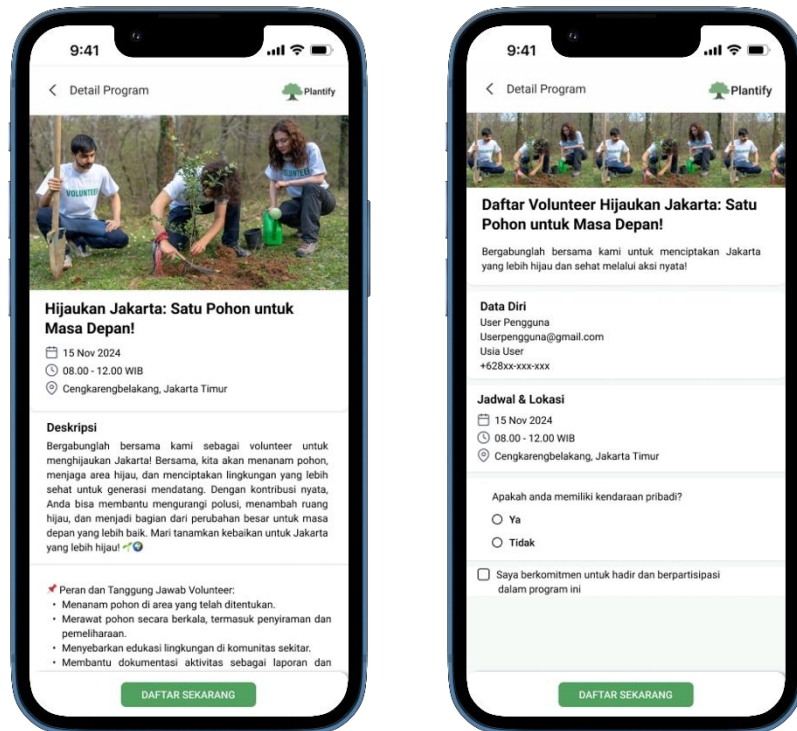
Setelah *user* melakukan pembayaran maka akan muncul *pop up* pembayaran berhasil dan donasi untuk penghijauan lingkungan berhasil, selanjutnya *user* akan dialihkan kembali ke halaman utama, di halaman utama *user* dapat melakukan pencarian program pada *search bar*, tampilan *search bar* dapat dilihat pada gambar 5.8.



Gambar 5. 8 *Hi-Fi* Tampilan Search Program

Selain dari tampilan halaman utama, program penghijauan juga bisa ditemukan oleh user dengan menggunakan fitur search bar sehingga user bisa memilih lokasi mana yang user inginkan jika ingin ikut berkontribusi kedalam program penghijauan. Desain halaman ini dirancang untuk mempermudah pengguna menjelajahi informasi terkait kampanye, termasuk detail seperti judul, status pencapaian (jumlah pohon yang telah ditanam), dan progres dalam bentuk persentase.

Selain berdonasi, fitur lainnya yang plantify berikan salah satunya adalah volunteer dimana user bisa ikut langsung kedalam penghijauan. Fitur daftar volunteer dapat dilihat pada gambar 5.9.



Gambar 5. 9 Hi-Fi Tampilan Daftar Volunteer

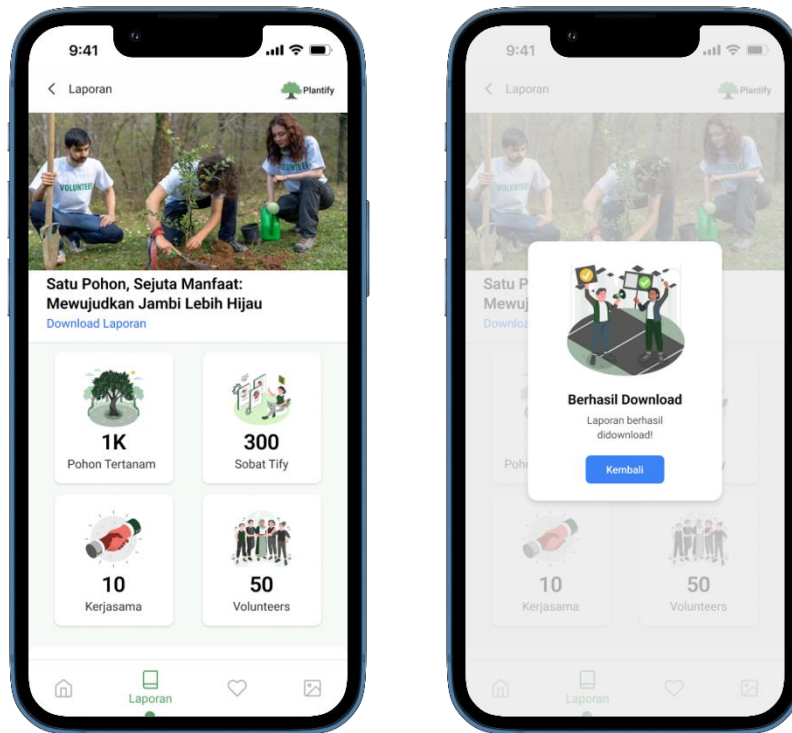
Tampilan halaman ini bertujuan untuk meyakinkan dan memotivasi pengguna agar bergabung sebagai relawan. Halaman ini memberikan identitas yang jelas dan menarik perhatian pengguna. Informasi waktu dan lokasi seperti, tanggal, jam, dan tempat membantu pengguna memahami kapan dan di mana kegiatan akan berlangsung.

Jika user ingin menjadi relawan dalam program penghijauan, user perlu mengisi beberapa data diri dan user perlu berkomitmen untuk hadir dan berpartisipasi dalam program tersebut. Jika user sudah mendaftar maka halaman akan menampilkan pop up pendaftaran berhasil. Tampilan pendaftaran volunteer berhasil dapat dilihat pada gambar 5.10.



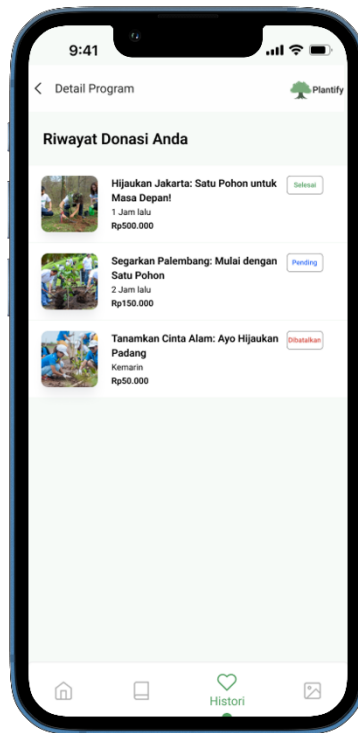
Gambar 5. 10 *Hi-Fi* Tampilan Pendaftaran *Volunteer* Berhasil

Gambar diatas merupakan pop up jika pendaftaran volunteer telah berhasil dan user akan dikembalikan ke halaman utama aplikasi. Pada navbar aplikasi plantify terdapat fitur laporan yang user bisa gunakan untuk melihat detail laporan program penghijauan yang telah dilakukan. Tampilan halaman laporan bisa dilihat pada gambar 5.11.



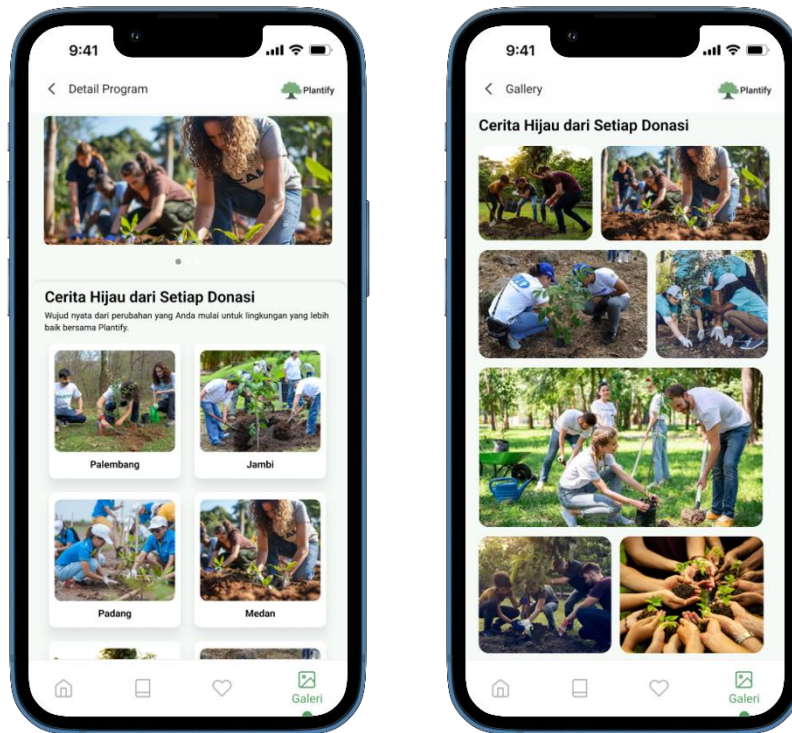
Gambar 5. 11 *Hi-Fi* Tampilan Laporan

Halaman laporan pada aplikasi Plantify menampilkan ringkasan pencapaian program penghijauan, seperti jumlah pohon yang ditanam, partisipasi komunitas, kolaborasi yang terjalin, dan jumlah sukarelawan. Dengan opsi "Download Laporan," pengguna dapat mengakses informasi lebih detail. Desain yang terstruktur dengan ikon visual memudahkan pemahaman dan memberikan kesan profesional, sekaligus mendorong pengguna untuk terus mendukung program penghijauan di masa depan. Fitur selanjutnya adalah fitur riwayat donasi yang terdapat pada navbar, fitur riwayat donasi dapat dilihat pada gambar 5.12.



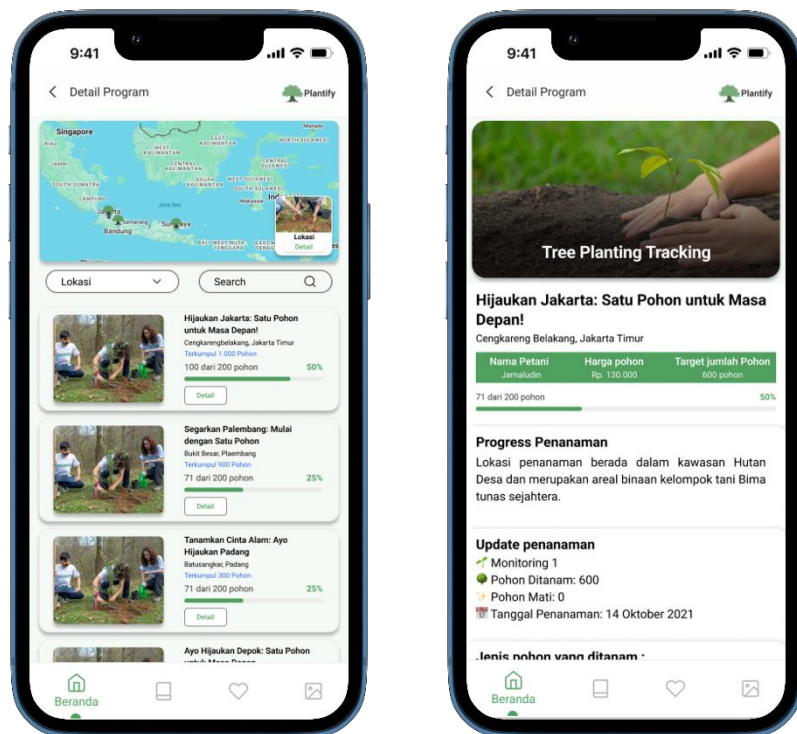
Gambar 5. 12 *Hi-Fi* Tampilan Histori Donasi

Tampilan ini menunjukkan fitur Riwayat Donasi dari aplikasi Plantify, yang dirancang untuk membantu pengguna melacak kontribusi mereka dalam program penanaman pohon. Pada layar ini, terdapat daftar riwayat donasi yang menampilkan nama program donasi dengan deskripsi singkat untuk memberikan konteks kepada pengguna, waktu donasi seperti "1 Jam lalu" atau "Kemarin," nominal kontribusi dalam bentuk mata uang, serta status program seperti "Selesai," "Pending," atau "Dibatalkan" yang ditandai dengan label berwarna berbeda untuk memudahkan identifikasi. Pada bagian navbar aplikasi terdapat juga fitur galeri penghijauan, fitur galeri penghijauan dapat dilihat pada gambar 5.13



Gambar 5. 13 *Hi-Fi* Tampilan Galeri Penghijauan

Galeri Penghijauan bertujuan untuk memperlihatkan dokumentasi program penghijauan kepada pengguna. pengguna dapat melihat daftar Cerita Hijau dari Setiap Donasi yang dikelompokkan berdasarkan lokasi seperti Palembang, Jambi, Padang, dan Medan. Setiap lokasi diwakili oleh gambar kecil (*thumbnail*) yang memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan yang dilakukan. Foto-foto ini memperlihatkan aktivitas komunitas dalam menanam pohon, bekerja sama, dan merawat lingkungan, memberikan transparansi dan visualisasi nyata dari kontribusi donasi pengguna. Fitur selanjutnya yang tidak kalah penting adalah *tracker real-time* yang dapat dilihat pada gambar 5.14.



Gambar 5. 14 Hi-Fi Tampilan Tracker Real-Time

Pengguna dapat mengakses tampilan *Tracker Real-Time* pada peta interaktif pada halaman utama yang terdapat pada gambar 5.3 diatas. Tampilan ini menunjukkan fitur utama pada aplikasi Plantify yang berfokus pada transparansi program penghijauan, Setiap program memiliki informasi seperti nama lokasi, jumlah pohon yang sudah ditanam, target total pohon, dan persentase kemajuan program. Pengguna dapat memilih program tertentu untuk melihat detail lebih lanjut dengan menekan tombol "Detail." Fitur pencarian dan filter berdasarkan lokasi juga disediakan untuk mempermudah navigasi.

5.2 PROTOTYPING

Prototyping adalah langkah krusial dalam proses pengembangan desain, yang bertujuan untuk merepresentasikan ide secara visual dan interaktif sebelum dilakukan implementasi secara menyeluruh. Dalam penelitian ini, *prototype* dibuat dengan menggunakan software Figma, sebuah *software* yang tidak hanya mendukung dalam pembuatan *design high-fidelity* namun juga mendukung kolaborasi tim dan pembuatan *prototype* dengan fitur interaktif, seperti animasi dan transisi antar halaman. Proses prototyping aplikasi plantify dapat dilihat pada gambar



Gambar 5. 15 Prototype Aplikasi

Tahap ini dimulai dengan pembuatan prototipe untuk Plantify yang berfokus pada struktur navigasi dan fungsionalitas antarmuka pengguna. Elemen-elemen seperti tata letak, tombol, serta teks *placeholder* disusun untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai struktur desain. Dalam prosesnya, penulis memanfaatkan fitur prototyping di Figma untuk menghubungkan berbagai

halaman, sehingga memungkinkan simulasi interaksi dasar, seperti navigasi antarhalaman melalui tombol.

Dalam pengerjaan prototype di Figma, dimulai dengan membuat kerangka *wireframe (low fidelity)* untuk menentukan struktur dasar aplikasi, termasuk halaman utama, fitur utama, dan navigasi. Setelah itu, desain UI (*high fidelity*) dibuat dengan menerapkan elemen seperti tombol, ikon, tipografi, dan warna yang sesuai dengan *UI Kit*, memastikan tata letak mudah dipahami dan memiliki aksesibilitas yang baik. Pada gambar terdapat daftar halaman dan komponen yang digunakan, seperti Daftar *Volunteer*, *Tracker*, Galeri, Laporan, dan Donasi (Fitur Utama). Hierarki ini menunjukkan bahwa proyek ini memiliki berbagai fitur dengan masing-masing halaman terkait. Garis-garis biru dalam mode prototype menunjukkan hubungan antarhalaman, menggambarkan bagaimana pengguna dapat berpindah dari satu layar ke layar lain berdasarkan interaksi tertentu, seperti klik tombol.

Selanjutnya, halaman-halaman dihubungkan menggunakan fitur prototyping di Figma dengan memilih elemen interaktif seperti tombol dan menghubungkannya ke layar tujuan, lalu menentukan interaksi seperti *On Click → Navigate to Page*. Agar pengalaman pengguna lebih optimal, ditambahkan efek transisi seperti *Smart Animate* untuk pergerakan yang lebih halus dengan durasi yang disesuaikan. Setelah itu, prototype diuji menggunakan mode *Present* untuk memastikan bahwa alur navigasi berjalan dengan baik. Untuk informasi lebih lanjut mengenai prototipe yang telah dirancang, anda dapat mengaksesnya melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/proto/walyA9RIUre7nJSgdNh4Ez/UI-%26-STYLE-COMPONENT-Kelompok-7?page-id=101%3A117&node-id=119-6444&viewport=3322%2C1671%2C0.25&t=LlG8rmThwzNtjHAK-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=119%3A6440&show-proto-sidebar=1>

5.3 USABILITY TESTING

Usability Testing dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan pengguna melakukan dalam melakukan prototype aplikasi yang telah dirancang. Proses pengujian dilakukan menggunakan metode *In Depth Interview* secara daring melalui Zoom dengan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) dimana pengguna diminta untuk melakukan beberapa skenario dari fitur utama dan fitur tambahan pada aplikasi untuk mengevaluasi tingkat kemudahan setiap tugas yang diberikan. Setelah menyelesaikan tugas, responden akan diminta memberikan penilaian SEQ serta memberikan *feedback* terkait pengalaman mereka selama menggunakan prototype.

Tujuan dari *usability testing* ini adalah untuk mengetahui apakah pengguna dapat dengan mudah menavigasi aplikasi, memahami alur donasi, dan menggunakan fitur-fitur lain tanpa kebingungan. Adapun kriteria responden yang dibutuhkan dalam usability testing adalah sebagai berikut :

1. Responden yang peduli terhadap isu lingkungan seperti penanaman pohon, kampanye peduli lingkungan karena lebih cenderung relevan dalam memahami dampak aplikasi

2. Responden yang familiar dalam menggunakan aplikasi serupa seperti platform donasi atau campaign yang berhubungan dengan isu lingkungan
3. Memiliki latar belakang minimal SMA/Sederajat, yang umumnya lebih mudah mengikuti instruksi di aplikasi berbasis teknologi.

Pengujian ini diawali dengan pengisian data diri oleh responden untuk menjadi referensi penting bagi tim desain dalam menyesuaikan iterasi selanjutnya agar lebih relevan dengan kebutuhan kelompok pengguna tertentu. Data responden dapat dilihat pada tabel .

Tabel 5. 1 Data Responden

Nama Responden	Domisili	Pekerjaan	Usia
Nyayu Nurhalizah	Palembang	Fresh Graduate	21 Tahun
Dhafin Razka	Batam	Mahasiswa	21 Tahun
M.Mulya Ramadhan	Kota Jambi	Mahasiswa	19 Tahun
Vascal Mustajab	Kota Jambi	Staff Kantor Ipal Kota Jambi	22 Tahun
M. Aditya Pradana	Kota Jambi	Mahasiswa	21 Tahun

Penulis kemudian memberikan arahan kepada responden tentang bagaimana cara menggunakan *prototype* yang telah dirancang menggunakan *software* Figma yang dilakukan secara daring menggunakan *zoom meeting*. Setelah itu, kami meminta para responden untuk menyelesaikan setiap tugas yang terdapat dalam *prototype* tersebut. Ada tiga task yang harus dijalankan oleh para user, yaitu:

1. Task 1 – Melakukan donasi program penghijauan.

2. Task 2 – Mendaftar sebagai volunteer.
3. Task 3 – Mencoba fitur *Real Time Tracker*.

Untuk mengevaluasi usability, penulis menggunakan metode SEQ (*Single Ease Question*). Dalam Metode penulis memberikan 2 pertanyaan yang meminta pengguna untuk memberikan penilaian berdasarkan skala 1-7 mengenai kemudahan dan seberapa menarik visual saat melakukan task tersebut. Adapun skala 1-7 pada metode SEQ terdapat pada tabel.

Tabel 5. 2 Skala Penilaian *Single Ease Question*

Jawaban	Skor
Sangat Sulit / Sangat tidak menarik	1
Sulit / Tidak menarik	2
Tidak Mudah / Cukup tidak menarik	3
Cukup / Netral	4
Tidak Sulit / Cukup menarik	5
Mudah / Menarik	6
Sangat Mudah / Sangat menarik	7

Berikut ini 2 pertanyaan yang akan diajukan kepada responden setelah melakukan task prototyping pada *software figma* :

Tabel 5. 3 Daftar Pertanyaan *Single Ease Question*

No	Pertanyaan	Skor
1	Seberapa mudah Task tersebut dilakukan ?	1-7
2	Seberapa bagus visual yang ditampilkan pada halaman task tersebut ?	1-7

Hasil evaluasi menggunakan metode SEQ yang melibatkan 5 pengguna untuk kemudahan melakukan task tertentu menunjukkan skor rata-rata sebesar 6,8. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas pengguna merasa bahwa task yang diberikan cukup mudah untuk digunakan.

Untuk referensi lebih lanjut, sesi dokumentasi mengenai proses *Usability Testing* yang dilakukan dengan metode wawancara serta pendekatan *Single Ease Question* (SEQ) dengan para user dapat diakses melalui tautan video berikut ini: https://www.youtube.com/playlist?list=PLHnqJffJBbB_sLXX9gFtqj0TTfistEyXR Rangkuman video ini mendokumentasikan pengalaman mereka dalam menyelesaikan task, tanggapan terkait kemudahan penggunaan, serta kendala yang mereka hadapi selama pengujian. Berikut adalah data SEQ untuk seberapa mudah task digunakan.

Tabel 5. 4 Hasil Penilaian Kemudahan Aplikasi

Seberapa mudah Task tersebut dilakukan ?						
Task	User 1	User 2	User 3	User 4	User 5	Rata-Rata
Donasi	7	7	6	7	7	6,8
Volunteer	7	7	7	6	7	6,8
Tracker	7	6	7	7	7	6,8

Berikut adalah data hasil pengukuran *Single Ease Question* (SEQ) yang menunjukkan sejauh mana pengguna menilai kualitas desain visual yang ditampilkan pada halaman mockup. Data ini memberikan wawasan mengenai

persepsi pengguna terhadap aspek estetika dan kemudahan dalam memahami elemen visual yang disajikan.

Tabel 5. 5 Hasil Penilaian Visual Aplikasi

Seberapa bagus visual yang ditampilkan pada halaman task tersebut ?						
Task	User 1	User 2	User 3	User 4	User 5	Rata-Rata
Donasi	6	6	7	6	7	6,4
Volunteer	7	7	7	6	7	6,8
Tracker	7	7	6	7	7	6,8

Tabel 5. 6 Peringkat Skor Single Ease Question

Grade	Keterangan
Skor ≥ 5	Fitur dianggap mudah digunakan dan sudah memenuhi kebutuhan user
Skor < 5	Fitur dianggap sulit digunakan dan belum memenuhi kebutuhan user

Berdasarkan hasil pengujian prototipe aplikasi Plantify yang dilakukan menggunakan software Figma dengan metode *Single Ease Question (SEQ)*, seluruh tugas yang diberikan kepada pengguna memperoleh skor di atas 5. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 6,8 untuk aspek kemudahan penggunaan aplikasi dan 6,4 untuk aspek keterpahaman desain visual aplikasi, yang menunjukkan bahwa desain aplikasi telah memenuhi kebutuhan serta ekspektasi pengguna. Selain itu, pengguna juga memberikan beberapa masukan yang berharga selama proses pengujian yang nantinya masukan pengguna ini akan digunakan untuk proses iterasi desain, feedback user dapat dilihat pada tabel 5.7.

Tabel 5. 7 Feedback User

No	Responden	Feedback
1	Responden 1	Mungkin pada halaman tracker dibuat seperti garis pemisah antara kata agar pengguna tidak bingung dalam membaca informasi yang terdapat dalam fitur tersebut, dan juga agar diberi spasi agar teks tidak terlihat terlalu dekat.
2	Responden 2	Tampilan sudah bagus, mungkin agak dibuat lebih simple lagi mengingat tidak hanya anak muda saja yang ingin melakukan donasi namun beberapa lansia juga ingin ikut berkontribusi dalam berdonasi.
3	Responden 3	Untuk kedepannya ditambahkan fitur-fitur baru yang lebih menarik lagi.
4	Responden 4	Untuk visualisasi depan diperbesar jika ingin dikembangkan untuk tampilan website
5	Responden 5	Tombol Daftar <i>Volunteer</i> sebaiknya dipindahkan ke area yang lebih mudah dijangkau, seperti bagian bawah halaman atau area yang terlihat jelas saat pertama kali membuka halaman. Selain itu, tombol tersebut perlu memiliki elemen <i>call to action</i> yang lebih kuat, seperti menggunakan warna mencolok atau teks yang lebih persuasif, agar pengguna lebih terdorong untuk mengklik

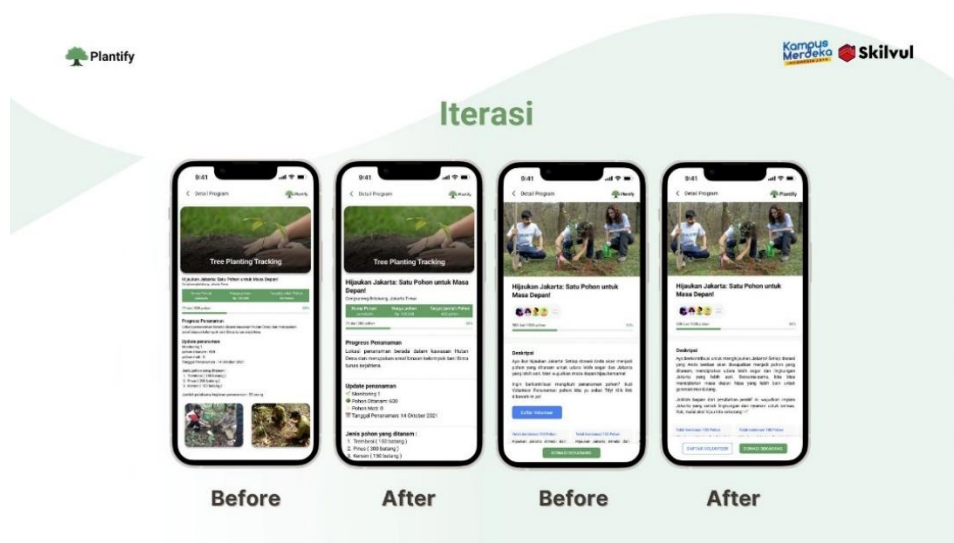
5.4 ITERASI DESIGN

Setelah mendapatkan beberapa feedback langsung dari pengguna, selanjutnya penulis melakukan iterasi design yaitu melakukan beberapa perubahan pada design. Proses ini melibatkan penyesuaian dan penyempurnaan pada elemen-elemen desain berdasarkan *feedback* yang diterima, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Beberapa perubahan yang dilakukan mencakup 2 hal penting berikut ini yaitu :

1. Memperbaiki spacing antara tulisan yang terlihat kurang rapi pada halaman *tracker*.

2. Memindahkan tombol volunteer ke tempat yang lebih mudah untuk dijangkau oleh *user*.

Setelah memahami dan menganalisis masukan yang diberikan oleh pengguna, penulis kemudian melakukan iterasi desain untuk memperbaiki dan menyempurnakan elemen-elemen yang ada. Hasil dari proses iterasi ini dapat dilihat pada gambar 5.16 dibawah ini.



Gambar 5. 16 Iterasi Desain

Pada halaman tracker, penulis melakukan perbaikan tata letak dengan menyusun informasi secara lebih terstruktur, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami detail program secara langsung tanpa kebingungan. Informasi yang disajikan dirancang agar lebih intuitif, memastikan pengguna dapat dengan cepat mengakses data yang dibutuhkan terkait lokasi, status penanaman, serta perkembangan program penghijauan. Selain itu, elemen call-to-action untuk pendaftaran volunteer diposisikan di tempat yang lebih strategis dan mudah dijangkau, sehingga meningkatkan peluang pengguna untuk berpartisipasi dalam

kegiatan penghijauan. Penyesuaian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, memperjelas alur informasi, serta mendorong aksi nyata dalam mendukung program penanaman pohon.