



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI BADAN AMIL ZAKAT NASIONAL (BAZNAS) JAKARTA BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

TUGAS AKHIR

**MUHAMAD ISMAIL
0110220125**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
DEPOK
AGUSTUS 2024**



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

PERANCANGAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI BADAN AMIL ZAKAT NASIONAL (BAZNAS) JAKARTA BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan

STT NF
MUHAMAD ISMAIL
0110220125

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
DEPOK
AGUSTUS 2024**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil akhir karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhamad Ismail
NIM : 0110220125

Depok, 12 Agustus 2024

STT - NF



Muhamad Ismail

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Muhamad Ismail

NIM : 0110220125

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* Aplikasi Badan Amil Zakat Nasional (Baznas) Jakarta Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji


(Pudy Prima, S.T., M.Kom.)


(Reza Maulana, S.Kom., M.Kom.)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 12 Agustus 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Penulisan skripsi/tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana program studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

- (1) Ibu Puddy Prima, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi/tugas akhir ini;
- (2) Pihak Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS), yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan;
- (3) Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral; serta
- (4) Sahabat yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Allah Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

STT - NF

Depok, 12 Agustus 2024



Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Ismail
NIM : 0110220125
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis Karya : Skripsi/Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty – Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* Aplikasi Badan Amil Zakat Nasional (Baznas) Jakarta Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Eksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 12 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Muhamad Ismail

ABSTRAK

Nama : Muhamad Ismail
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Aplikasi Badan Amil Zakat Nasional (Baznas) Jakarta Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User interface* (UI) dan *User experience* (UX) aplikasi Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) Jakarta berbasis *mobile* menggunakan metode *Design thinking*. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam melakukan donasi zakat, mengakses informasi tentang zakat, dan memantau penggunaan dana secara transparan. Metode *Design thinking* digunakan dalam penelitian ini untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui tahapan empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Dalam tahap empati, wawancara dan survei dilakukan untuk mengumpulkan data dari pengguna potensial. Tahap definisi digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi pengguna. Pada tahap ideasi, berbagai ide solusi dihasilkan dan dipilih yang paling sesuai untuk dikembangkan menjadi prototipe. Prototipe aplikasi kemudian diuji dengan melibatkan sekelompok pengguna melalui pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi BAZNAS memiliki skor SUS rata-rata sebesar 78,5 yang mengindikasikan bahwa aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang baik. Pengguna memberikan umpan balik positif terkait kemudahan navigasi dan penggunaan fitur, namun juga menyarankan beberapa perbaikan pada tampilan visual. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam berzakat dan meningkatkan transparansi serta akuntabilitas pengelolaan dana zakat di BAZNAS Jakarta.

Kata kunci : Perancangan UI/UX, *Design Thinking*, Aplikasi *Mobile*, Badan Amil Zakat Nasional, *System Usability Scale* (SUS)

STT - NF

ABSTRACT

Name : Muhamad Ismail
Study Program : Teknik Informatika
Title : Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Aplikasi Badan Amil Zakat Nasional (Baznas) Jakarta Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*

This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the National Zakat Agency (BAZNAS) Jakarta mobile application using the Design Thinking method. The application is expected to facilitate users in donating zakat, accessing information about zakat, and monitoring the use of funds transparently. The Design Thinking method was used in this study through the stages of empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. The empathy stage involved interviews and surveys to gather data from potential users. In the definition stage, the main problems faced by users were identified. The ideation stage generated various solutions, which were then selected to be developed into a prototype. The application prototype was tested by involving a group of users through usability testing using the System Usability Scale (SUS) method. The test results showed that the BAZNAS application had an average SUS score of 78,5 indicating a good level of usability. Users provided positive feedback on the ease of navigation and feature use and suggested some improvements in the visual design. Based on the test results, improvements were made to the navigation and visual elements to enhance the user experience. The main features developed include ease of donation with various payment methods, transparency of funds with periodic reports, real-time notifications, zakat consultation, and a zakat calculator. This application is expected to make it easier for the community to pay zakat and increase the transparency and accountability of zakat fund management at BAZNAS Jakarta.

Keywords : *UI/UX Design, Design Thinking, Mobile Application, National Zakat Agency, System Usability Scale (SUS)*

STT - NF

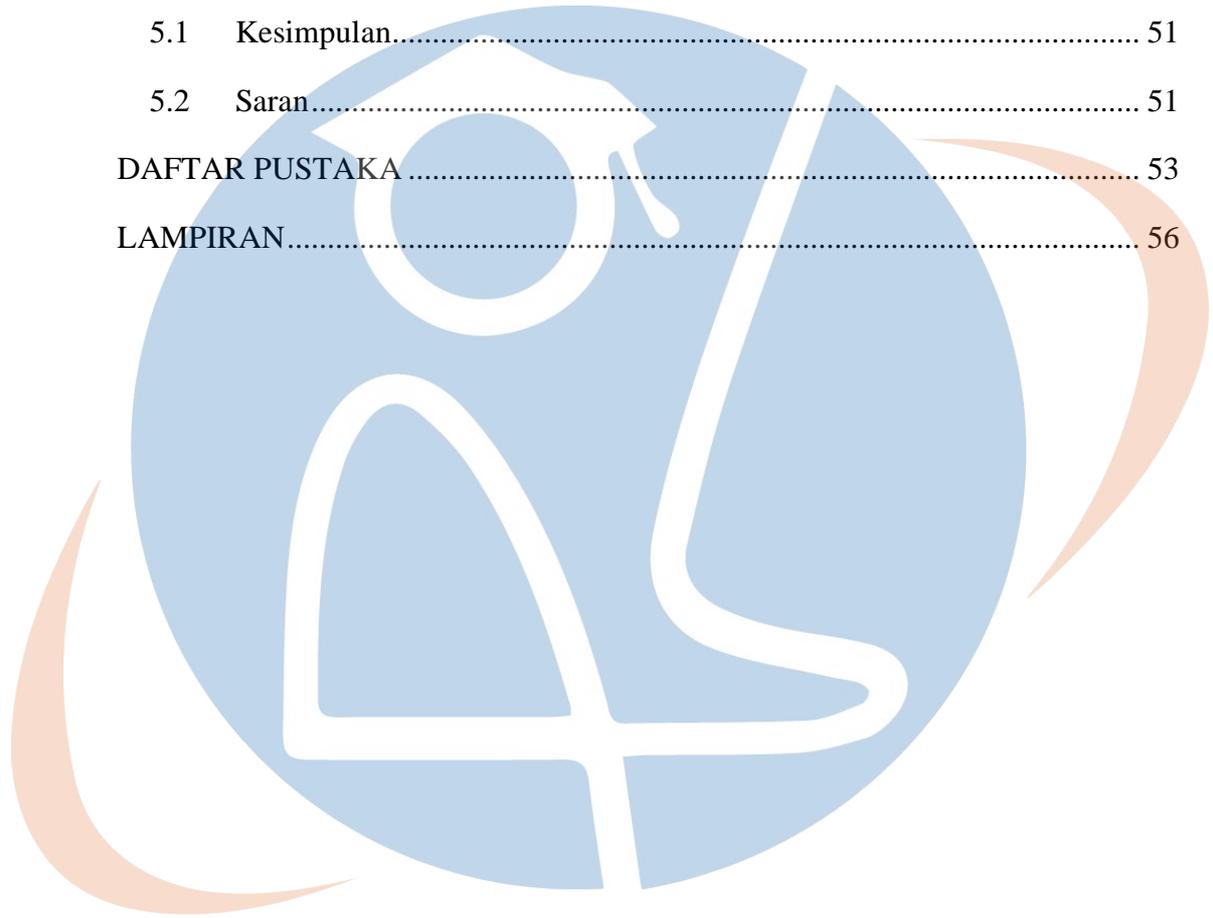
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.3.1 Manfaat untuk Penulis	4
1.3.2 Manfaat untuk Universitas	5
1.3.3 Manfaat untuk Instansi Terkait (BAZNAS Jakarta)	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.4.1 Metode	5
1.4.2 <i>Tools</i>	5
1.4.3 Proses	6
1.4.4 Fungsionalitas	6

1.5	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN LITERATUR		7
2.1	Profil BAZNAS Nasional.....	7
2.2	Profil BAZNAS Jakarta	7
2.2.1	Visi dan Misi.....	8
2.3	Interaksi Manusia dan Komputer	8
2.4	Perancangan	9
2.5	Figma.....	9
2.6	Style Guide.....	10
2.7	<i>User Interface</i>	10
2.8	<i>User Experience</i>	11
2.9	<i>Design Thinking</i>	12
2.9.1	Pengertian <i>Design Thinking</i>	12
2.9.2	Proses Metode <i>Design Thinking</i>	12
2.9.3	Perbandingan <i>Design Thinking</i> Dengan Metode Lain	16
2.10	Observasi	16
2.11	Wawancara	17
2.12	Studi Pustaka	17
2.13	Studi Literatur Sejenis	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	Tahapan Penelitian	19
3.1.1	<i>Empathize</i>	19
3.1.2	<i>Define</i>	19
3.1.3	<i>Ideate</i>	20
3.1.4	<i>Prototype</i>	20
3.1.5	<i>Testing</i>	20

3.2	Rancangan Penelitian	21
3.2.1	Jenis Penelitian.....	21
3.2.2	Metode Analisis Data.....	22
3.2.3	Metode Pengumpulan Data.....	22
3.2.4	Metode Pengujian	23
3.2.5	Metode Implementasi dan Evaluasi	23
3.2.6	Lingkungan Pengembangan.....	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....		25
4.1	<i>Empathize</i>	25
4.1.1	Observasi.....	25
4.1.2	Survei	26
4.2	<i>Define</i>	29
4.2.1	Hasil Analisis Temuan.....	29
4.2.2	Merumuskan Masalah.....	30
4.2.3	Evaluasi.....	30
4.3	<i>Ideate</i>	31
4.3.1	<i>Affinity Diagram</i>	31
4.3.2	<i>Benchmarking</i>	32
4.3.3	<i>Brainstorming</i>	35
4.3.4	<i>User Flow</i>	36
4.4	<i>Prototype</i>	37
4.4.1	<i>Low Fidelity Prototype</i>	39
4.4.2	<i>High Fidelity Prototype</i>	43
4.5	<i>Testing</i>	47
4.5.1	Pengujian Prototipe (<i>Prototype Testing</i>).....	47
4.5.2	Proses Pengujian	47

4.5.3 Pengujian <i>Usability</i> dengan SUS	48
4.5.4 Analisis Hasil SUS.....	48
4.5.5 Analisis Hasil Pengujian	49
4.5.6 Tindak Lanjut.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	56



STT - NF

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Jumlah Visitor Web BAZNAS Jakarta	2
Gambar 1.2. Data Jumlah Pengguna <i>Mobile</i>	3
Gambar 2.1. Tahapan <i>Design Thinking</i> (Standford d.school).....	13
Gambar 3.1. Alur Penelitian	19
Gambar 4.1. Kuesioner G-Form	27
Gambar 4.2. Diagram Hasil Survei.....	27
Gambar 4.3. Diagram Kedua Hasil Survei	27
Gambar 4.4. Hasil Survei Responden	27
Gambar 4.5. Diagram <i>Affinity</i>	32
Gambar 4.6. <i>User Flow Login</i>	36
Gambar 4.7. <i>User Flow</i> Pembayaran Zakat.....	36
Gambar 4.8. <i>User Flow</i> Donasi	37
Gambar 4.9. Halaman <i>Login Wireframe</i>	39
Gambar 4.10. <i>Wireframe</i> Beranda	40
Gambar 4.11. <i>Wireframe</i> Pembayaran Zakat.....	40
Gambar 4.12. <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran	41
Gambar 4.13. <i>Wireframe</i> Pembayaran Donasi	42
Gambar 4.14. Halaman <i>Login</i>	43
Gambar 4.15. Halaman Beranda.....	44
Gambar 4.16. Halaman Zakat	45
Gambar 4.17. Halaman Pembayaran Zakat	46
Gambar 4.18. Halaman Pembayaran Donasi	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan <i>Design Thinking</i> dengan Metode Lain.....	16
Tabel 2.2. Studi Literatur Sejenis.....	17
Tabel 4.1. <i>Benchmarking</i>	34
Tabel 4.2. <i>Brainstorming</i>	35
Tabel 4.3. Skor SUS.....	49



STT - NF

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan ini berisi dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

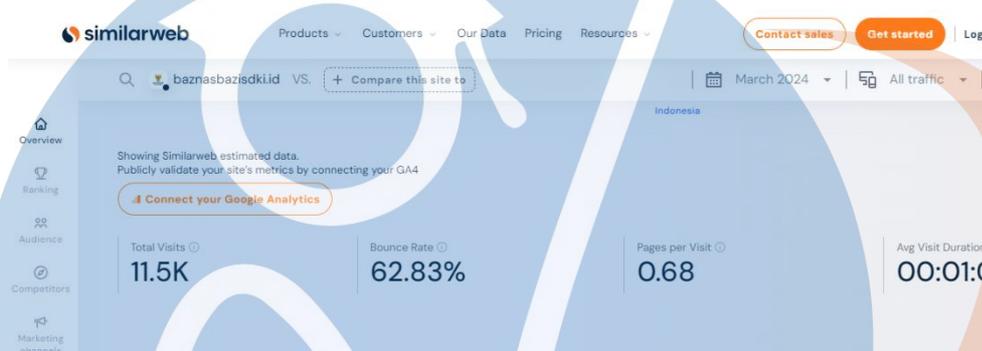
Dengan kemajuan teknologi informasi, terutama dalam hal desain antarmuka pengguna (UI/UX), telah terjadi perubahan besar dalam cara pengguna berinteraksi dengan situs web dan aplikasi. Desain antarmuka pengguna yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience/UX*) dan mempengaruhi keputusan pengguna untuk tetap menggunakan atau meninggalkan platform. Namun, dalam beberapa kasus, situs web atau aplikasi mungkin belum sepenuhnya memenuhi harapan pengguna. *Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang memuat informasi seperti teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, video dan gabungan berbagai jenis data yang membentuk rangkaian lain sehingga menciptakan penjelasan suatu informasi yang mudah dipahami. Artinya mendeskripsikan sesuatu melalui teks, gambar, suara dan video [1].

User Interface (UI) atau antarmuka merupakan desain visual dan elemen interaktif yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak atau komputer. UI adalah hasil akhir dari proses UX (*User Experience*), yang berfokus pada kegunaan dan keinginan pengguna [2].

Seiring berjalannya waktu, teknologi dapat digunakan untuk pembayaran zakat. Setiap orang yang ingin membayar zakat sekarang dapat melakukannya dengan mudah dan efisien, dan mereka tidak perlu mengantre lagi untuk membayarnya. Rizaludin Kurniawan, Kepala Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) mengatakan, masyarakat tidak perlu khawatir jika ingin menunaikan zakat secara virtual secara langsung melalui jalur digital karena undang-undangnya sah. Sedangkan metode pembayaran dapat dilakukan melalui sarana apapun, termasuk sarana elektronik digital, seperti *wire transfer*, QRIS, dan mata uang kripto [3].

BAZNAS Jakarta merupakan sebuah platform yang dapat diakses melalui *website* <https://BAZNASbazisdki.id/>, digunakan oleh Badan Amil

Zakat Nasional (BAZNAS) Jakarta untuk mengelola dan memfasilitasi proses pengumpulan dan penyaluran zakat di wilayah Jakarta. Dan sebagai lembaga yang bertanggung jawab dalam mengelola zakat, BAZNAS Jakarta perlu memiliki sebuah situs web yang responsif dan mudah digunakan, terutama pada platform *mobile* yang semakin populer digunakan oleh pengguna. *Website* ini telah dikunjungi sebanyak 11.5K atau 11.500 kali, informasi ini dapat dilihat dari situs [similarweb.com](https://www.similarweb.com) dan dapat diakses melalui link : <https://www.similarweb.com/website/BAZNASbazisdki.id/#overview>.



Gambar 1.1. Jumlah Visitor Web BAZNAS Jakarta

Laporan artikel diambil dari [detiknews.com](https://www.detiknews.com), secara nasional, zakat dikelola oleh BAZNAS. BAZNAS sendiri didirikan sebagai organisasi pemerintah yang independen, tidak terstruktur, dan bertanggung jawab kepada Presiden melalui Menteri Agama, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat [4].

Berdasarkan informasi data yang diperoleh dari [3] pada tahun 2016, layanan zakat digital Griya Yatim dan Dhuafa menghasilkan Rp6.240.828.678, tahun 2017 Rp5.671.398.555, tahun 2018 Rp6.618.975.834, tahun 2019 Rp8.694.954.686, dan tahun 2020 Rp10.305.126.153. Dari paparan data tersebut terlihat ada peningkatan dalam pendapatan zakat dalam sistem zakat digital Griya Yatim dan Dhuafa, seperti yang ditunjukkan oleh data yang menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Walaupun wabah COVID-19 menyebar di Indonesia pada 2019, data tersebut tidak menurun. Karena pembayaran zakat dapat dilakukan di mana saja, bahkan saat kita berada di rumah, ini menunjukkan bahwa pembayaran zakat digital sangat efisien.

Di era modern, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pengelolaan zakat. BAZNAS harus menggunakan TIK untuk meningkatkan layanannya kepada masyarakat, termasuk menyediakan platform *online* untuk pembayaran zakat. Tiga hal utama yang biasa dilakukan ketika seseorang ingin memberikan zakat atau sedekah yaitu mengetahui berapa banyak zakat itu, mengetahui bagaimana dana itu didistribusikan dan dikelola, serta bagaimana hal itu berdampak pada masyarakat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, BAZNAS Jakarta menyediakan informasi melalui *website*-nya. Meskipun BAZNAS Jakarta memiliki situs web untuk mengumpulkan zakat dan informasi terkait, masih kurang optimal karena ada sebagian orang yang belum familiar dengan *website*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, BAZNAS Jakarta membutuhkan sebuah aplikasi *mobile* yang terdapat pada *smartphone* guna dapat mendukung segala program kerja dan juga memenuhi kebutuhan dari pengguna. Selain itu mengapa dibuatkannya aplikasi *mobile* ini, karena fakta bahwa sebagian besar pengguna lebih terbiasa dengan aplikasi *mobile* daripada *website*. Dan juga data pengguna *mobile* dibandingkan dengan desktop di wilayah Indonesia mencapai 64.47%, informasi ini didapat dari situs *website* <https://gs.statcounter.com/platform-market-share/desktop-mobile-tablet/indonesia>.



Gambar 1.2. Data Jumlah Pengguna Mobile

Untuk membantu pihak BAZNAS Jakarta dalam mewujudkan solusi terkait permasalahan di atas, peneliti menyarankan desain aplikasi *mobile* BAZNAS Jakarta dalam pembayaran dan administrasi zakat. Perancangan desain ini pastinya diharapkan untuk menghasilkan *user experience* yang baik, hal ini sangat penting karena berdampak pada sisi emosional dan

persepsi pengguna ketika mereka menggunakan sistem informasi, layanan, atau aplikasi. Oleh karena itu, desain solusi ini diharapkan membuat donatur lebih mudah memberikan donasi.

Solusi untuk penelitian ini adalah desain pengalaman pengguna berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data menggunakan metode yang menggunakan pendekatan *design thinking*, Desain yang berfokus pada keinginan, kebutuhan, dan fokus pengguna adalah solusi dari pendekatan *design thinking* [5]. Pendekatan *design thinking* dipilih untuk penelitian ini karena menekankan pada pendekatan sisi pengguna, mendukung BAZNAS Jakarta dalam memberikan informasi dan layanan berbasis aplikasi *mobile*, dan memastikan apakah rancangan aplikasi yang dibuat memenuhi kebutuhan pengguna BAZNAS Jakarta melalui uji kegunaan atau tidak.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *user interface* (UI) yang intuitif dan *user experience* (UX) yang optimal serta meningkatkan nilai *usability* untuk aplikasi BAZNAS Jakarta berbasis *mobile* menggunakan metode *design thinking*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan merancang *User Interface* (UI) yang intuitif dan *User Experience* (UX) yang optimal untuk aplikasi BAZNAS Jakarta pada platform *mobile* yang lebih menarik, mudah digunakan, dan memiliki fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna.

Manfaat penelitian ini dapat dirasakan oleh berbagai pihak, termasuk penulis, universitas, dan instansi terkait, seperti berikut :

1.3.1 Manfaat untuk Penulis

- Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan profesional penulis di bidang perancangan pengalaman pengguna (*user experience*) dan penerapan metode *design thinking* serta pemahaman yang lebih mendalam tentang metode *design thinking*.
- Melalui proses penelitian, penulis dapat meningkatkan keterampilan dalam analisis kebutuhan pengguna, perancangan interaksi, dan evaluasi desain aplikasi.

1.3.2 Manfaat untuk Universitas

- Penelitian ini dapat menjadi sumbangan pengetahuan bagi kampus, khususnya dalam bidang desain aplikasi berbasis *mobile* dan implementasi metode *design thinking* dalam konteks pengalaman pengguna.
- Penelitian ini dapat bermanfaat bagi institusi pendidikan, khususnya dalam bidang desain aplikasi berbasis *mobile* dan penerapan metode *design thinking* dalam konteks pengalaman pengguna.
- Universitas dapat menjalin kerja sama dengan instansi terkait, seperti BAZNAS Jakarta, untuk mengembangkan solusi yang lebih baik dalam pengelolaan zakat dan amal secara online.

1.3.3 Manfaat untuk Instansi Terkait (BAZNAS Jakarta)

- Melalui aplikasi yang lebih mudah digunakan dan menarik bagi pengguna, BAZNAS Jakarta dapat meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas layanan publik yang disediakan kepada masyarakat.
- Aplikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam program-program dan kegiatan yang diselenggarakan oleh BAZNAS Jakarta, sehingga memberikan dampak yang lebih besar bagi masyarakat yang membutuhkan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah yang diangkat pada penelitian ini :

1.4.1 Metode

- Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*.
- Metode *design thinking* ini menggunakan 5 tahap, yaitu : *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

1.4.2 Tools

- *Tools* yang digunakan dalam pembuatan *low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* adalah aplikasi Figma.

1.4.3 Proses

- Objek dalam penelitian ini adalah *website* dari BAZNAS DKI Jakarta.
- Penelitian ini sampai pada tahap perancangan desain *user experience*.

1.4.4 Fungsionalitas

Penelitian ini akan membatasi perancangan *user experience* hanya pada fitur-fitur utama aplikasi BAZNAS Jakarta, seperti penyaluran zakat, infak dan sedekah, serta informasi terkait program-program dan kegiatan BAZNAS.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang dari dari sebuah permasalahan yang diangkat, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Bab ini menjelaskan beberapa materi dan teori yang sesuai dengan topik yang diangkat dan dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tentang proses implementasi dari metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang hasil kesimpulan dan saran dari data yang telah didapat dari proses implementasi dan eksperimen yang telah dilakukan.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini membahas dan mengkaji teori, penelitian terdahulu, dan kesenjangan penelitian untuk memberikan dasar teori pada penelitian ini.

2.1 Profil BAZNAS Nasional

Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) merupakan badan resmi dan satu-satunya yang dibentuk oleh pemerintah berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 2001, yang tugas dan fungsinya menghimpun dan menyalurkan Zakat, Infaq, dan Sedekah (ZIS) pada tingkat nasional. Diundangkannya Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat semakin memperkuat peran BAZNAS sebagai organisasi yang berwenang mengelola zakat di tingkat nasional. Dalam undang-undang tersebut, BAZNAS dinyatakan sebagai organisasi pemerintahan yang tidak terstruktur, independen dan bertanggung jawab kepada Presiden melalui Menteri Agama. Oleh karena itu, BAZNAS dan pemerintah bertanggung jawab mengawasi penyelenggaraan zakat berdasarkan: hukum Islam, amanah, kepentingan, keadilan, keamanan hukum, integrasi dan akuntabilitas [6].

2.2 Profil BAZNAS Jakarta

Dilansir dari situs resminya <https://BAZNASbazisdki.id/>, BAZNAS DKI Jakarta adalah Badan Amil Zakat Nasional yang bertanggung jawab untuk mengelola dan menyalurkan zakat, infak, dan sedekah di wilayah DKI Jakarta. Organisasi ini memiliki peran penting dalam memastikan bahwa dana zakat dan sumbangan sosial lainnya disalurkan dengan tepat dan efisien kepada yang membutuhkan di wilayah Jakarta. Berikut adalah profil umum BAZNAS DKI Jakarta beserta beberapa referensi terkait :

- Tujuan : Memastikan pengelolaan dan penyaluran zakat, infaq, dan sedekah di wilayah DKI Jakarta dilakukan secara efektif dan berdaya guna, serta memberikan kontribusi positif terhadap kesejahteraan masyarakat.
- Program dan Kegiatan : BAZNAS DKI Jakarta mengelola berbagai program dan kegiatan untuk menyalurkan dana zakat dan sumbangan

sosial lainnya kepada yang membutuhkan, seperti program pemberdayaan ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan bantuan sosial.

- Kemitraan : BAZNAS DKI Jakarta bekerja sama dengan berbagai pihak, termasuk instansi pemerintah, lembaga swadaya masyarakat (LSM), perusahaan, dan masyarakat umum, untuk meningkatkan efektivitas dan dampak dari program-program yang diselenggarakannya.
- Transparansi dan Akuntabilitas : Sebagai lembaga amil zakat, BAZNAS DKI Jakarta berkomitmen untuk menjaga transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan dana zakat, dengan mengadopsi praktik-praktik terbaik dalam pelaporan keuangan dan tata kelola organisasi.

2.2.1 Visi dan Misi

2.2.1.1 Visi

Menjadi simpul kolaborasi kebaikan dalam memajukan dan membahagiakan warga Jakarta.

2.2.1.2 Misi

- Mewujudkan pengelolaan zakat yang amanah, professional, dan berdaya guna.
- Mendorong partisipasi dan kolaborasi berbagai pihak untuk mencapai kemaslahatan Masyarakat.
- Meningkatkan kesadaran umat untuk membayar zakat.
- Memperkokoh dan mengembangkan semangat saling tolong menolong dalam kebaikan.
- Meningkatkan pelayanan kepada masyarakat melalui pemanfaatan data dan teknologi.

2.3 Interaksi Manusia dan Komputer

Bidang ilmu yang dikenal sebagai interaksi manusia-komputer (HCI) menyelidiki komunikasi dan interaksi antara pengguna dan sistem-sistem yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti kendaraan dan peralatan rumah tangga. Mengembangkan sistem yang mudah digunakan, aman, efisien, dan efektif adalah tujuan utama dari interaksi manusia-komputer (HCI). Ini adalah model interaksi manusia-sistem yang terdiri dari tiga elemen: pengguna, interaksi, dan system [2].

Komunikasi antara dua atau lebih entitas yang saling memengaruhi disebut interaksi. Interaksi tidak akan berfungsi jika salah satu objek menemui kendala. Komunikasi dua arah antara sistem komputer dan pengguna dikenal sebagai komunikasi manusia-komputer, yang saling mendukung untuk mencapai tujuan tertentu [7].

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi manusia-komputer adalah bidang ilmiah yang menyelidiki desain, evaluasi, dan pengembangan sistem komputer interaktif yang digunakan oleh manusia serta fenomena penting yang terkait. Selain itu, hal ini juga merupakan bentuk interaksi dua arah yang saling mendukung untuk mencapai tujuan tertentu, menekankan pentingnya desain sistem yang responsif terhadap kebutuhan pengguna dan memfasilitasi komunikasi yang efektif antara manusia dan teknologi.

2.4 Perancangan

Penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa adalah semua bagian dari proses perancangan yang bertujuan untuk melakukan tahap awal dalam merancang suatu sistem. Selain itu, perancangan juga merupakan suatu proses pengembangan setelah melakukan analisis, kemudian berfokus pada suatu bentuk perencanaan. Setelah mendapatkan gambaran jelas tentang apa yang harus dilakukan, perancangan sistem dimulai [8]. Perancangan sistem adalah langkah pertama dalam membuat sistem. Ini juga merupakan proses membuat spesifikasi baru berdasarkan saran yang ditemukan dari analisis sistem [9].

2.5 Figma

Figma merupakan salah satu alat atau *tools* desain yang paling umum digunakan, yang mana dapat digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan lainnya. Dengan koneksi internet, Figma biasanya digunakan oleh pekerja UI/UX, desain web, dan bidang terkait lainnya. Bisa digunakan di sistem operasi Windows, Linux, atau Mac [10].

Figma adalah aplikasi desain dan alat pembuatan prototipe berbasis *cloud* untuk proyek digital, memungkinkan pengguna untuk bekerja sama atau berkolaborasi dalam proyek dan tim kapan saja [11].

Aplikasi desktop Figma untuk Mac OS dan Windows memungkinkan *Figma* menjadi editor grafis vektor dan alat pembuatan prototipe dengan fitur *offline* tambahan. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan tampilan prototipe Figma di perangkat seluler. Kumpulan fitur Figma berfokus pada desain antarmuka pengguna dan kolaborasi waktu nyata [12].

Berdasarkan penjelasan di atas, Penulis dapat menyimpulkan bahwa Figma merupakan alat desain berbasis *cloud* dengan konsep fitur siaran langsung yang memudahkan tim untuk berkomunikasi secara langsung saat mengedit. Selain itu, Figma dapat digunakan dalam kelompok atau kolaboratif.

2.6 Style Guide

Sebuah alat desain dan pengembangan yang disebut UI Style Guides bertujuan untuk membawa kesatuan pada antarmuka pengguna dan pengalaman dari sebuah produk digital. Pada intinya, mereka merekam semua elemen desain dan interaksi yang terjadi dalam sebuah produk, menyusun daftar komponen antarmuka pengguna (UI) yang penting seperti tombol, tipografi, warna, menu navigasi, dan lain-lain[13].

Dengan adanya pedoman gaya UI, proses perancangan yang akan dilakukan oleh penulis akan menjadi lebih cepat dan efisien, dan komponen-komponen yang ada di dalam tampilan *website* akan lebih konsisten [14].

2.7 User Interface

Antarmuka pengguna (*User Interface*), juga dikenal sebagai UI, adalah bidang yang mempelajari presentasi grafis suatu situs web atau aplikasi. Ruang lingkup antarmuka pengguna mencakup tombol yang diklik pengguna, teks, gambar, kolom *input* teks, dan semua elemen yang berinteraksi dengan pengguna. Ini termasuk animasi, transisi, tata letak, dan interaksi kecil lainnya.

Semua elemen visual, termasuk cara pengguna berinteraksi dengan situs web dan konten yang ditampilkan di situs web, dirancang oleh antarmuka pengguna. Perancang antarmuka pengguna menangani elemen visual seperti skema warna, menentukan bentuk tombol, dan menentukan

jenis *font* yang digunakan untuk teks. Perancang antarmuka pengguna harus mampu menciptakan tampilan yang menarik untuk mempertahankan pengguna [10].

Antarmuka pengguna, disebut juga UI, adalah komponen komputer dan perangkat lunak yang mengatur antarmuka pengguna dan mengaktifkannya, interaksi antara pengguna dan sistem. Antarmuka pengguna juga dapat dianggap sebagai produk akhir dari pengalaman pengguna yang intuitif [2].

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa antarmuka pengguna (UI) adalah suatu bidang yang mempelajari presentasi grafis suatu situs web atau aplikasi dan mencakup berbagai elemen interaktif seperti tombol, teks, gambar, dan elemen lain yang berinteraksi dengan pengguna. Perancang antarmuka pengguna bertanggung jawab untuk merancang elemen visual seperti skema warna, bentuk tombol, dan jenis *font* yang digunakan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mempertahankan pengguna. Oleh karena itu, UI tidak hanya mengatur antarmuka pengguna tetapi juga merupakan produk akhir yang terlihat dari pengalaman pengguna.

2.8 *User Experience*

Berdasarkan Borrys Hasian, definisi UX bervariasi. Desainer UX adalah individu yang bertanggung jawab untuk menciptakan produk yang bermanfaat dengan mengubah aliran pengguna menjadi desain yang teruji dan menarik. Mereka bekerja bersama tim lain untuk menggabungkan kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi menjadi produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Desain yang dibuat oleh desainer UX memengaruhi tingkat kenyamanan dan kemudahan pengalaman pengguna dengan situs web. Kemampuan dasar desainer UX termasuk membuat *wireframe* dan *mockup* [10].

Pengalaman pengguna, atau yang dikenal sebagai *user experience*, merujuk pada kesan yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan sebuah produk, yang mempengaruhi seberapa mudah digunakan dan nyaman fitur-fitur perangkat lunak tersebut [2]. Berdasarkan pernyataan di atas, penulis dapat membuat kesimpulan bahwa pengalaman pengguna adalah pengalaman

yang dialami pengguna saat menggunakan produk perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan tugas tertentu.

2.9 *Design Thinking*

2.9.1 Pengertian *Design Thinking*

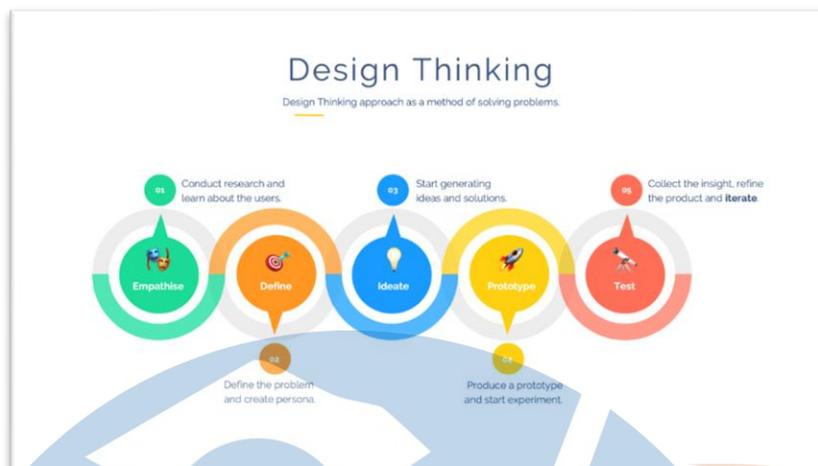
Design thinking adalah sebuah pendekatan dalam proses desain yang bertujuan untuk menciptakan solusi dari masalah yang pengguna alami. Dengan berfokus pada pengguna, pendekatan ini membantu desainer memahami apa yang diinginkan pengguna dan menghasilkan produk yang dapat menyelesaikan masalah mereka [14].

Design thinking adalah pendekatan yang berfokus pada kolaborasi antara desainer dan pengguna, menekankan ide berdasarkan pemikiran, perasaan, dan perilaku pengguna. Ini digunakan sebagai inovasi strategis dalam proses desain dan menjangkau pengguna melalui proses empati dan empati. *Design thinking* juga digunakan sebagai metode analisis melalui proses memahami kebutuhan pengguna dan memfokuskan pada aspek-aspek yang relevan [15]. Menurut [16] *design thinking* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari solusi paling efektif untuk memecahkan masalah yang kompleks.. Pemikiran yang mampu menyelesaikan masalah dikenal sebagai pemikiran yang diterapkan. *Design thinking* ini dibagi menjadi lima tahap (Stanford d.school).

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa menggunakan metode *design thinking* ini untuk dapat memecahkan masalah yang kompleks sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode ini tidak hanya fokus pada apa yang dilihat dan dirasakan oleh penggunanya, tetapi juga fokus pada pengalaman pengguna/*user experience*.

2.9.2 Proses Metode *Design Thinking*

Terdapat lima tahapan-tahapan *design thinking*, yang mana selaras dengan gagasan [16], tahapan berikut diantaranya adalah :



Gambar 2.1. Tahapan *Design Thinking* (Standford d.school)

- *Emphatize*

Tahapan pertama adalah *Emphatize* (Empati), yang dianggap sebagai inti dari proses perancangan yang berpusat pada manusia (*human-centered design*). Metode ini berusaha untuk memahami bagaimana pelanggan berinteraksi dengan produk yang dirancang dengan melakukan observasi dan wawancara, dan menggabungkan temuan ini dengan skenario yang telah diberikan sebelumnya [17]. Analisis permasalahan dan studi literatur merupakan dua proses yang terlibat dalam tahap awal yaitu empati. Sebuah wawancara mendalam melalui internet dengan pihak BAZNAS Jakarta dan pengguna digunakan untuk melakukan analisis masalah ini sebelum penelitian.

Pada tahap *emphatize*, langkah berikutnya adalah membaca literatur untuk memahami teori yang berkaitan dengan perancangan pengalaman pengguna aplikasi BAZNAS Jakarta yang menggunakan pendekatan pikiran desain. Peneliti menggunakan *ebook*, jurnal yang sudah terakreditasi, laporan studi sebelumnya, dan hasil pencarian *online* terkait dengan *user experience*, *design thinking*, dan *usability testing*.

- *Define*

Definisi (penetapan) yaitu menganalisis dan memahami hasil dari proses empati. Ini adalah proses menganalisis dan memahami

berbagai wawasan yang diperoleh melalui empati. Tujuan dari definisi ini adalah untuk menentukan pernyataan masalah sebagai perspektif atau fokus utama penelitian [16]. Tahap kedua ini juga proses mengumpulkan semua informasi dari tahap *empathize*. Untuk membuat perspektif, setelah mengumpulkan data, membuat persona *user* dan *pain points* untuk mengategorikan masalah. *User persona* adalah representasi imajiner dari pengguna yang mencakup ringkasan singkat dari karakteristik pengguna serta tujuan, kebutuhan, dan ketertarikan pengguna yang ditargetkan. Ini adalah hasil dari penelitian tentang pengguna yang sesuai dengan target [18]. Berdasarkan uraian di atas maka penulis dalam tahapan kedua dari pendekatan *design thinking*. Di sini, hasil dari tahap *empathize* digunakan untuk mengidentifikasi inti dari masalah. Kemudian, inti dari masalah tersebut akan diuraikan dengan lebih rinci dan sistematis.

- *Ideate*

Pada proses ideasi, fokusnya adalah menghasilkan ide atau pemikiran yang menjadi dasar pembuatan prototipe desain yang akan dibuat [16]. Tahap *ideate* dimulai setelah fase pendefinisian selesai. Pada tahap ini akan dikumpulkan ide dan solusi bagaimana membangun aplikasi yang dimaksud untuk menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan pengguna BAZNAS Jakarta. Untuk membantu peneliti mengumpulkan, mengatur, dan menemukan solusi yang tepat, *ideate* memerlukan dukungan teknis. Untuk penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode seperti diagram afinitas, *benchmarking*, *brainstorming*, dan *user journey map* pengguna.

- *Prototype*

Sebelum menjadi produk aplikasi/pengujian, prototipe juga dapat digunakan untuk pengujian, yang memungkinkan untuk meningkatkan dan mengevaluasi konsep baru. Pada tahap ini, mereka juga dapat menemukan masalah pada setiap prototipe

sehingga dapat memperbaiki produk agar lebih baik [16]. *Prototype* ini yang berada di tahap keempat. Sebuah aplikasi *mobile* untuk BAZNAS Jakarta akan dirancang. Pada tahap awal pembuatan prototipe, diperlukan analisis dari tahap empati dan pendefinisian, serta ide-ide dari tahap ideasi yang akan diterjemahkan ke dalam desain pengalaman pengguna. Fase ini akan dibagi menjadi beberapa tahapan, seperti pembuatan arsitektur informasi, *wireframe*, desain berkualitas tinggi, dan terakhir pembuatan prototipe aplikasi.

- Test (Uji Coba)

Pengujian adalah langkah terakhir dari *design thinking*.

Tujuan dari tahap uji coba adalah untuk menguji ide desain atau produk kepada *stakeholder* dan pengguna. Ini juga bertujuan untuk mendapatkan umpan balik yang tepat tentang ide-ide tersebut [14]. Melakukan pengujian atau pengujian pada desain aplikasi *mobile* yang telah selesai dirancang untuk BAZNAS Jakarta adalah tahap terakhir dari *design thinking*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan apakah desain solusi dapat memenuhi fungsinya dan apakah target pengguna dapat menggunakannya dengan mudah. Karena fokus pengujian dari sisi *usability* yang ada pada desain solusi, metode pengujian *usability* akan digunakan. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur *usability* tes yang akan dilakukan.

Pengujian ini dilakukan untuk mengukur kegunaan pengujian yang akan dilakukan. Berdasarkan temuan dari percakapan sebelumnya dengan pemangku kepentingan, permasalahan yang dihadapi dalam kasus ini terkait dengan kemudahan akses dan fakta bahwa pengguna cenderung merasa lebih familiar dengan antarmuka tertentu. Tren ini tentunya akan mempengaruhi kepuasan dan loyalitas pelanggan terhadap suatu produk di masa depan. Pengujian kegunaan akan menggunakan skala Likert dan penelitian UX kualitatif.

2.9.3 Perbandingan *Design Thinking* Dengan Metode Lain

Tabel 2.1. Perbandingan Design Thinking dengan Metode Lain

Metode	Kelebihan	Kekurangan
<i>Design Thinking</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Design thinking</i> merupakan solusi yang efektif dalam menemukan masalah yang dihadapi oleh pengguna karena fokus pada kebutuhan pengguna. - Penggunaan <i>design thinking</i> dalam pemecahan masalah dapat secara tidak langsung meningkatkan kesuksesan bisnis dengan menciptakan produk yang memenuhi kebutuhan pengguna dan sesuai dengan target pasar yang diharapkan. <p>Sumber : [19]</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membutuhkan keterlibatan yang tinggi dari partisipasi pengguna. - Durasi proyek lebih lama. - Berpotensi mengabaikan ekosistem lain yang justru bisa menjadi solusi. <p>Sumber : [20]</p>
<i>User Centered Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kelebihan berupa keterlibatan pengguna secara langsung dalam setiap tahap proses pengembangan produk atau inovasi. - Dengan mengintegrasikan umpan balik pengguna, metode ini memungkinkan pengembang untuk memberikan arahan yang lebih baik tentang jenis produk yang akan bermanfaat bagi pengguna. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jika pengguna dan desainer tidak menemukan titik temu saat mendesain antarmuka, waktu pemrosesan akan relatif lama. - Serta desainer tidak bebas untuk mengimplementasikan ide-ide mereka saat mendesain antarmuka.
Lean UX	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat memaksimalkan pekerjaan karena tidak banyak hal yang perlu dijelaskan secara lengkap di awal. - Cocok untuk pengembangan yang cepat, menggabungkan umpan balik pengguna ke dalam iterasi desain yang intensif membuat proses desain lebih cepat dan lebih efektif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencakup kesulitan dalam mengukur kinerja produk, ketidakpastian dalam desain, keterbatasan keterlibatan pengguna, risiko dan pemborosan. Selain itu, kesulitan dalam pengelolaan tim karena pengguna dan pengembang tidak terlibat dalam proses tersebut.

2.10 Observasi

Observasi adalah teknik atau pengamatan yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan mencatatnya secara sistematis [21]. Ketika pengamat melihat, atau merasakan objek penelitian, dan kemudian membuat

kesimpulan berdasarkan apa yang mereka lihat, keberhasilan observasi sebagai teknik pengumpulan data sangat bergantung pada pengamat sendiri.

2.11 Wawancara

Metode pengumpulan data yang dikenal sebagai wawancara melibatkan pertemuan langsung dan tanya jawab antara individu yang mengumpulkan data dan sumber data [22].

2.12 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dari perpustakaan atau lembaga lain, termasuk karya ilmiah, jurnal, buku-buku, dan informasi lainnya yang terkait dengan tulisan ini. Tujuan dari studi pustaka ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek yang diteliti [23].

2.13 Studi Literatur Sejenis

Tabel 2.2. Studi Literatur Sejenis

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	(Wibowo & Setiaji, 2020)	<i>Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design thinking</i>	<i>Website Bisnis</i>	Pembeli, Penjual online dan pengelola situs	Desain <i>user interface</i> dan <i>user experience website e-commerce Trinity</i>
2	(Pratama & Indriyanti, 2023)	Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan <i>Design thinking</i>	<i>Online shop / E-Commerce</i>	Pembeli dan penjual E-Commerce	Website yang dapat diakses kapan saja di mana saja.
3	(Aulia et al., 2021)	Perancangan <i>User experience</i> Aplikasi <i>Mobile Charity</i> Menggunakan Metode <i>Design thinking</i>	Donasi Online Berbasis <i>Mobile</i>	Donatur	Perancangan <i>user experience</i> dari aplikasi berbasis <i>mobile</i> yang menciptakan hasil <i>prototype high-fidelity</i>

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
4	(Sari et al., 2020)	Implementasi Metode Pendekatan <i>Design thinking</i> dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru	<i>Fasilitas sistem informasi</i>	Mahasiswa Kampus UPI Cibiru	Aplikasi Happy class yang mempermudah mahasiswa dan dosen dalam mengakses informasi tentang kondisi kelas secara real-time

Berdasarkan pada tabel 2.2, penulis membandingkan posisi penelitian penulis sebagai berikut :

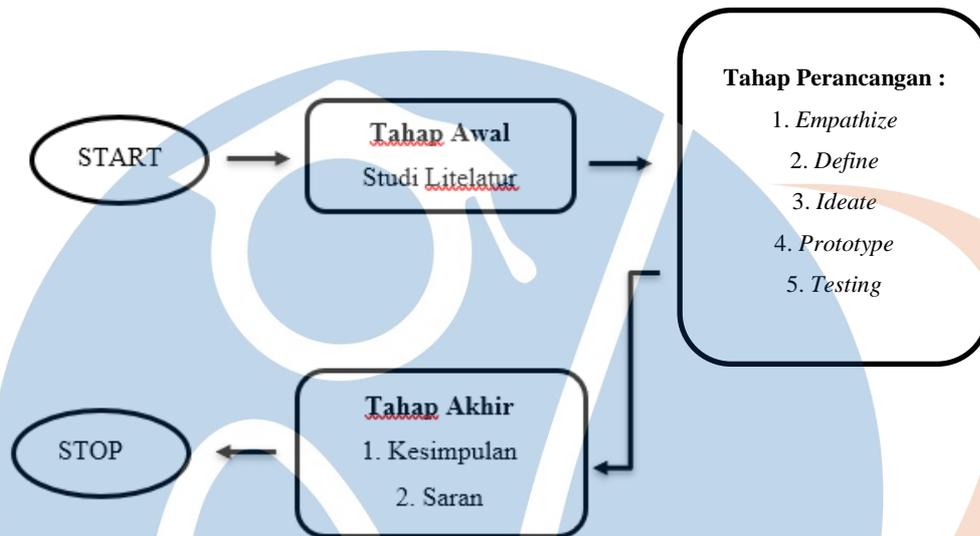
- Penulis menggunakan metode *design thinking* karena dari literatur sebelumnya menyatakan bahwa metode *design thinking* dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif terhadap suatu masalah.
- Pada penelitian terkait sementara studi literatur sebelumnya tidak menggunakan alat Figma dalam penelitian ini, banyak yang tidak menjelaskan bagaimana alat tersebut digunakan dalam penelitian tersebut.

STT - NF

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada metodologi penelitian akan dibahas tentang tahapan-tahapan penelitian dan rancangan dari awal hingga akhir.

3.1 Tahapan Penelitian



Gambar 3.1. Alur Penelitian

Gambar 3.1 merupakan alur penelitian yang cocok digunakan penulis yaitu dengan menggunakan metode *design thinking* yaitu yang menerapkan lima tahapan yaitu tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, serta ditutup dengan penarikan kesimpulan dan saran.

3.1.1 *Empathize*

Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan penelitian literatur untuk memahami teori yang terkait dengan perancangan pengalaman pengguna aplikasi BAZNAS Jombang menggunakan metode *design thinking*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hasil pencarian *online* terkait topik-topik seperti *user experience / UX*, *design thinking*, dan tes *usability*.

3.1.2 *Define*

Tahap kedua dalam *design thinking*, yaitu *define*, bertujuan untuk memahami inti permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap *empathize*. Pada tahap ini, hasil-hasil dari *empathize* akan dianalisis dan

didefinisikan lebih lanjut untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang akar permasalahan. Pemahaman ini kemudian digambarkan secara detail dan terstruktur dengan menggunakan berbagai *tools*, seperti: *persona*, *insight statement & how might we question*, *empathy maps*, serta *pain & gain points*. Dengan menggunakan *tools-tools* ini, permasalahan dapat dipahami secara komprehensif dan dipersiapkan untuk tahap selanjutnya dalam *design thinking*.

3.1.3 *Ideate*

Pada tahap ini, akan dikumpulkan ide-ide dan solusi tentang bagaimana rancangan aplikasi akan dibuat untuk menyelesaikan masalah dan keinginan pengguna dan BAZNAS Jakarta. Tujuan dari tahap *ideate* ini adalah untuk membantu peneliti mengumpulkan, mengorganisasi, dan menemukan solusi yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan beberapa metode pendukung. Selama tahap *ideate*, diharapkan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin ide agar produk yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kemudian, penulis membuat *userflow* sebagai cara pengguna menggunakan produk dan membuat arsitektur informasi sebagai kerangka sistem [14].

3.1.4 *Prototype*

Pada tahap *prototype*, desain antarmuka yang telah dirancang pada tahap sebelumnya (*ideate*) diwujudkan menjadi sebuah prototipe. Prototipe ini dibuat dengan menyusun antarmuka menjadi alur proses yang sesuai dengan ide solusi. Alat yang umum digunakan untuk membuat prototipe adalah aplikasi Figma. Tahap *prototype* dalam *design thinking* bertujuan untuk memvisualisasikan ide solusi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya agar lebih mudah dipahami, diuji, dan disempurnakan. Dengan membuat prototipe, potensi masalah desain dapat diidentifikasi sebelum diimplementasikan dalam aplikasi final.

3.1.5 *Testing*

Pengujian ini menguji *prototype* untuk mendapatkan umpan balik. Ini memvalidasi solusi desain dan menggunakan umpan balik dari

responden untuk memperbaiki *prototype* yang tidak memenuhi kebutuhan dan masalah pengguna. Umpan balik dari responden dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada sejumlah responden. Aplikasi *mobile* yang telah dirancang untuk BAZNAS Jakarta akan diuji atau diuji sebagai tahap terakhir dari proses *design thinking*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan apakah desain solusi dapat memenuhi fungsinya dan apakah target pengguna dapat menggunakannya dengan mudah. Karena fokus pengujian dari sisi *usability* yang ada pada desain solusi, metode *usability testing* akan digunakan. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur *usability testing* yang akan dilakukan.

3.2 Rancangan Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi, penelitian pustaka, dan survei. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana pembayaran zakat, infaq, dan donasi dilakukan di situs web <https://BAZNASbazisdki.id/>. Penelitian ini juga melakukan penelitian literatur tentang topik penelitian, tesis, buku, dan situs web. Survei digunakan untuk lebih memahami masalah yang dihadapi responden.

Setelah itu, penelitian dilanjutkan ke fase perancangan dengan menggunakan pendekatan *design thinking* dalam lima tahap : empati, definisi, idealisasi, prototipe, dan uji coba. Dilakukan pengambilan kesimpulan dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

3.2.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada pada bab 1, jenis penelitian yang sesuai dan selaras dengan tujuan penelitian itu yaitu penelitian pengembangan (R&D). Dalam bukunya [26] Metode Penelitian dan Pendidikan, Sugiono mengatakan bahwa metode penelitian Penelitian dan Pengembangan, juga dikenal sebagai *Research and Development (R & D)*, digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Penelitian Pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah daripada untuk menguji teori [27].

3.2.2 Metode Analisis Data

Analisis data kualitatif digunakan dalam penelitian skripsi ini untuk mempelajari kebutuhan, perilaku, dan motivasi pengguna dalam merancang *user experience* (UX) aplikasi *mobile* BAZNAS Jakarta. Pilihan metode analisis data kualitatif didasarkan pada fakta bahwa metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan lebih banyak data pengguna.

3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data yang penulis gunakan, yaitu sebagai berikut ;

- Observasi : Peneliti melakukan observasi terhadap pengguna BAZNAS Jakarta untuk memahami bagaimana mereka menggunakan layanan BAZNAS saat ini dan apa yang mereka harapkan dari aplikasi *mobile*.
- Wawancara : Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan pengguna BAZNAS Jakarta untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan, perilaku, dan motivasi mereka dalam berdonasi dan menggunakan layanan BAZNAS.
- Survei : Peneliti melakukan survei *online* kepada pengguna BAZNAS Jakarta menggunakan G-Form pengisian kuisioner untuk mendapatkan data kuantitatif tentang kebutuhan dan preferensi mereka terkait aplikasi *mobile*. Berdasarkan informasi yang tersedia tentang *website* BAZNAS Bazis DKI Jakarta <https://BAZNASbazisdki.id/>, pengguna *website* tersebut kemungkinan besar adalah terdiri dari masyarakat muslim yang tinggal di Jakarta dan sekitarnya, yang merupakan muzakki yang memberikan zakat dan donatur potensial. Namun secara keseluruhan, *website* ini lebih banyak digunakan oleh masyarakat muslim umum yang tinggal di Jakarta untuk membayar zakat, donasi, atau menggunakan kalkulator zakat.

3.2.4 Metode Pengujian

Aplikasi *mobile* yang telah dirancang untuk BAZNAS Jakarta akan diuji atau diuji sebagai tahap terakhir dari proses *design thinking*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan apakah desain solusi dapat memenuhi fungsinya dan apakah target pengguna dapat menggunakannya dengan mudah. Karena fokus pengujian dari sisi *usability* yang ada pada desain solusi, metode pengujian *usability* akan digunakan. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur *usability* tes yang akan dilakukan. Selain itu pengujian ini juga berguna untuk mengevaluasi *user experience* (UX) aplikasi BAZNAS Jakarta berbasis *mobile* yang telah dirancang dan mengidentifikasi potensi masalah *usability* yang perlu diperbaiki sebelum aplikasi diluncurkan kepada publik.

Penelitian ini menggunakan metode pengujian *usability* yang terdiri dari:

- *Usability Testing* : Pengguna akan diminta untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu dalam aplikasi, seperti mencari informasi tentang zakat, menghitung zakat, dan melakukan donasi. Peneliti akan mengamati bagaimana pengguna menyelesaikan tugas-tugas tersebut dan mencatat adanya kendala atau masalah yang mereka alami.
- *Think Aloud Protocol* : Pengguna akan diminta untuk berbicara dengan suara keras saat mereka menggunakan aplikasi. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memahami proses berpikir pengguna dan mengidentifikasi potensi masalah *usability*.
- *Heuristic Evaluation* : Peneliti akan mengevaluasi aplikasi dengan menggunakan serangkaian heuristik *usability* yang telah ditetapkan, seperti kemudahan belajar, efisiensi, dan konsistensi.

3.2.5 Metode Implementasi dan Evaluasi

- Implementasi : Ini melibatkan tahap di mana desain aplikasi yang telah dirancang berdasarkan prinsip-prinsip *design thinking* diterapkan dalam praktik. Ini mungkin melibatkan pengembangan

prototipe aplikasi, implementasi fitur-fitur utama, dan pengujian awal dengan pengguna potensial. Selama tahap ini, peneliti akan menerapkan solusi-solusi yang dihasilkan dari proses *design thinking* ke dalam desain aplikasi yang sebenarnya.

- Evaluasi : Setelah implementasi, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kinerja dan efektivitas aplikasi yang telah dibuat. Evaluasi dapat melibatkan pengumpulan data pengguna secara langsung, seperti wawancara, observasi, atau pengujian pengguna, serta analisis data yang diperoleh untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, kegunaan aplikasi, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi akan memberikan wawasan yang berharga untuk meningkatkan desain aplikasi dan memastikan bahwa aplikasi memenuhi tujuan dan harapan yang diinginkan.

3.2.6 Lingkungan Pengembangan

- Analisis kebutuhan pengguna : Memahami kebutuhan dan preferensi pengguna dalam menggunakan aplikasi BAZNAS.
- Perancangan UI/UX : Membuat desain antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan.
- Pengembangan aplikasi : Implementasi desain UI/UX ke dalam aplikasi berbasis *mobile* dengan fokus pada meningkatkan pengalaman pengguna.
- Evaluasi dan iterasi: Menguji aplikasi kepada pengguna target, mengumpulkan umpan balik, dan melakukan iterasi berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan *user experience* (UX) untuk aplikasi *mobile* Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk menerapkan perancangan. Setiap tahap akan dijelaskan secara rinci untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Penerapan metode *design thinking* ini melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan juga *testing*.

4.1 *Empathize*

Pada tahap ini, dilakukan penelitian untuk memahami kebutuhan, keinginan, dan masalah yang dihadapi oleh pengguna aplikasi BAZNAS Jakarta. Metode yang digunakan meliputi :

4.1.1 Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap cara pengguna potensial berinteraksi dengan *website* zakat yang ada (BAZNAS). Hasil Observasi sebagai berikut :

Profil Pengguna :

Nama : Iswahyono

Usia : 38 tahun

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Selain itu, aktivitas yang diamati:

4.1.1.1 Mengakses Halaman Beranda

- Pengguna membuka halaman beranda *website* BAZNAS Jakarta.
- Navigasi dilakukan dengan lancar, pengguna menemukan menu utama dengan mudah.

4.1.1.2 Mencari Informasi Program Zakat

- Pengguna mencari informasi tentang program zakat.

- Menggunakan menu navigasi untuk menuju bagian "Program Zakat."
- Pengguna terlihat sedikit bingung dengan banyaknya informasi yang disajikan sekaligus.

4.1.1.3 Melakukan Donasi

- Pengguna mencoba fitur donasi *online* yang dialokasikan untuk membantu bencana alam.
- Memilih salah satu program zakat untuk berdonasi.
- Mengisi formulir donasi dengan data diri dan jumlah donasi.
- Mengalami sedikit kesulitan saat memasukkan metode pembayaran karena tidak familiar dengan beberapa pilihan yang tersedia.

Terdapat reaksi dan umpan balik yang positif dan negatif dari observasi ini. Untuk reaksi dan umpan balik yang positif, diantaranya :

- *Website* memiliki informasi yang lengkap tentang program zakat dan donasi sedekah lainnya.
- Proses donasi cukup mudah dan cepat setelah memahami langkah-langkahnya.

Sedangkan untuk reaksi dan umpan balik yang negatif, diantaranya :

- Banyaknya informasi di satu halaman membuatnya sedikit membingungkan.
- Beberapa metode pembayaran tidak familiar bagi pengguna.
- Perlu peningkatan dalam penyajian laporan distribusi agar lebih mudah dibaca.

4.1.2 Survei

Menyebarkan kuesioner untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang preferensi pengguna. Untuk target responden ini berusia 18 tahun sampai 55 tahun ke atas, dengan berbagai macam latar belakang pekerjaan. Dan jumlah responden dalam pengisian kuesioner ini dibutuhkan 18 responden, dengan demikian penulis dapat mengumpulkan informasi mengenai pengalaman pengguna dalam

menggunakan *website* Badan Zakat Nasional (BAZNAS) Jakarta. Untuk rincian pertanyaannya penulis sisipkan pada halaman lampiran.

KUESIONER PENGGUNAAN DAN PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI BAZNAS JAKARTA BERBASIS MOBILE

Kuesioner ini disusun untuk mengumpulkan informasi mengenai penggunaan dan pengalaman pengguna aplikasi Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) Jakarta berbasis mobile.

Badan Amil Zakat yang dibentuk oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta bersama sebelas tokoh ulama nasional dan telah menjadi milestone penting dalam sejarah pengelolaan zakat, infak, dan sedekah di Indonesia untuk website resmi baznas dki jakarta ini sebagai berikut Link website <https://baznasbazisdki.id/> |

Aplikasi ini akan dirancang menggunakan metode Design Thinking dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan layanan zakat. Data yang diperoleh dari kuesioner ini akan digunakan untuk mengevaluasi dan mengoptimalkan fitur serta layanan yang ada pada aplikasi.

Saya mengucapkan terimakasih atas ketersediaan anda untuk berpartisipasi dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner ini, tanpa dukungan anda, penelitian ini tidak akan berjalan dengan semestinya .

mhmmadismail06@gmail.com [Ganti akun](#)

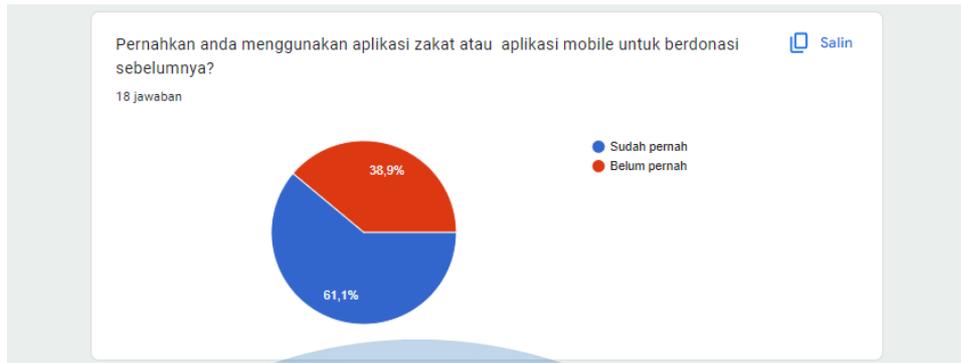
Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Gambar 4.1. Kuesioner G-Form

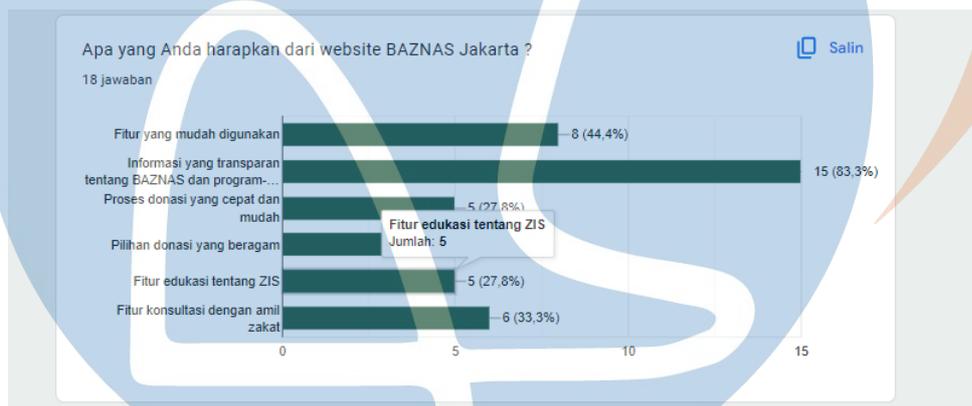
Setelah dilakukan pengisian kuesioner, didapatkan beberapa kendala atau permasalahan yang dialami responden sebagai donatur dari BAZNAS Jakarta. Masalah inilah yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk dapat terselesaikan melalui adanya aplikasi *mobile* BAZNAS Jakarta. Selain permasalahan yang dialami donatur, dari tahap pengumpulan data juga diperoleh data terkait kebutuhan aplikasi baik dari sisi donatur sebagai pengguna aplikasi dan dari sisi stakeholder BAZNAS Jakarta.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa responden pengisian form survei yaitu menunjukkan beberapa sekitar 61,1% sudah menggunakan *website* atau aplikasi zakat *online* .

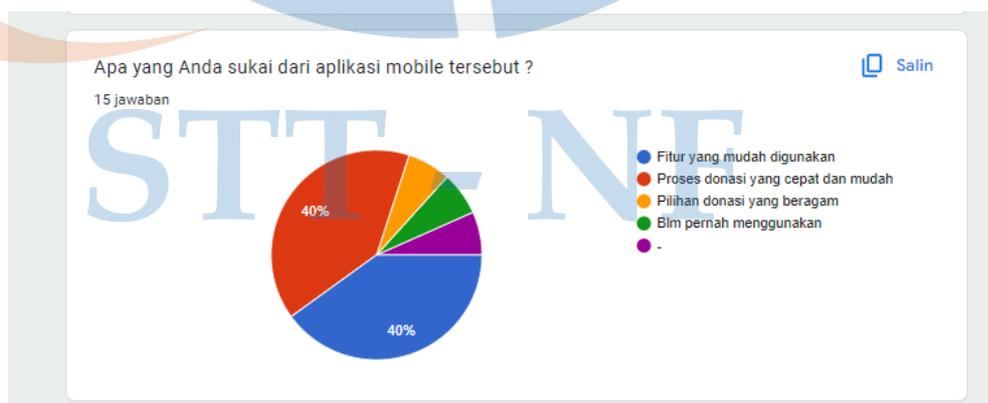


Gambar 4.2. Diagram Hasil Survei

Selain itu ada 38,9% responden yang memiliki alasan menggunakan web atau aplikasi *mobile* dalam zakat ataupun donasi karena proses donasi cepat dan mudah serta pilihan donasi yang beragam, oleh karena itu penulis akan menjadikan referensi penulis untuk membuat aplikasi yang seperti keinginan pengguna.



Gambar 4.3. Diagram Kedua Hasil Survei



Gambar 4.4. Hasil Survei Responden

Dari hasil kesimpulan pengisian survei responden, ada 15 orang yang yang rata-rata menyukai aplikasi serupa dengan alasan proses

donasi yang cepat dan fitur mudah digunakan. Dari keseluruhan 18 responden, ada 3 yang tidak mengisi atau memilih opsi ini. Kemudian responden mengharapkan lebih ada peningkatan dalam fitur-fitur, informasi lebih transparan, dan lain-lainnya .

4.2 Define

Setelah mengumpulkan data dari tahap *empathize*, langkah berikutnya adalah menganalisis temuan-temuan untuk mendefinisikan masalah utama yang dihadapi oleh pengguna *website* BAZNAS Jakarta. Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah-masalah tersebut secara jelas agar dapat menghasilkan solusi yang efektif.

Berdasarkan hasil analisis dari biodata dan hasil pengisian kuesioner responden, didapatkan satu persona yang akan menjadi target pengguna aplikasi. Sedangkan dari hasil observasi dengan pengguna, diketahui bahwa fungsi utama adanya BAZNAS Jakarta adalah mengumpulkan, menghimpun, dan menyebarluaskan zakat, infaq, dan sedekah di daerah Jakarta. Oleh karena itu, untuk saat ini satu persona dinilai sudah tepat untuk menggambarkan karakteristik dan kebutuhan dari para donatur yang akan menjadi pengguna aplikasi *mobile* BAZNAS Jakarta nantinya.

4.2.1 Hasil Analisis Temuan

Dari hasil observasi dan kuesioner ditemukan fitur-fitur dan alur penggunaan *website* cukup baik serta mudah digunakan, namun beberapa masalah utama yang dihadapi oleh pengguna *website* BAZNAS Jakarta yaitu :

- Kesulitan dalam Menemukan Informasi
Pengguna merasa sulit menemukan informasi yang mereka cari karena banyaknya informasi yang disajikan secara bersamaan. Hal ini menyebabkan kebingungan dan bahkan menjadi lupa dengan tujuan utamanya.
- Kurangnya Transparansi dalam Laporan Distribusi Zakat
Meskipun ada laporan distribusi zakat, pengguna merasa formatnya kurang jelas dan sulit dipahami. Mereka lebih suka laporan yang lebih mudah dilihat dan transparan. Untuk laporan pencapai zakat

dan infaq datanya hanya riwayat 1 tahun sebelumnya misal periode Januari 2023 s.d. Desember 2024 saja.

- Masalah Teknis

Pengalaman pengguna secara keseluruhan menjadi lebih tidak efisien atau sedikit buruk karena masalah teknis seperti link dan tombol yang tidak aktif mengganggu navigasi.

4.2.2 Merumuskan Masalah

Berdasarkan temuan di atas, masalah-masalah yang dihadapi oleh *user* atau pengguna aplikasi BAZNAS Jakarta dapat dirumuskan sebagai berikut :

- Masalah Akses Informasi

Karena banyaknya informasi yang disajikan tanpa struktur yang jelas, pengguna menghadapi kesulitan menemukan informasi yang akurat dan relevan tentang program zakat BAZNAS.

- Masalah Transparansi Laporan

Laporan distribusi zakat di *website* BAZNAS disajikan dalam format yang kurang transparan dan sulit dipahami oleh pengguna, mengurangi kepercayaan terhadap penggunaan dana zakat. Serta laporan pencapaian yang tidak setiap saat *ter-update* .

- Masalah Teknis

Beberapa *link* dan tombol di aplikasi BAZNAS tidak aktif atau responsif, mengganggu navigasi dan pengalaman pengguna.

4.2.3 Evaluasi

Menurut evaluasi tahap *define*, masalah yang ditemukan menjadi kendala yang signifikan dalam penggunaan *website* BAZNAS Jakarta. Pengguna yang puas dan kepercayaan mereka dipengaruhi secara langsung oleh setiap masalah yang ditangani. Oleh karena itu, menangani masalah ini pada tahap selanjutnya dari proses *design thinking* sangat penting.

- Akses Informasi

Untuk membuat informasi lebih terstruktur dan mudah ditemukan, tata letak dan penyajiannya harus diperbaiki. Mengatasi masalah ini

dapat dicapai melalui penggunaan fitur pencarian yang lebih efektif dan navigasi yang lebih mudah dipahami.

- **Transparansi Laporan**

Mengembangkan format laporan distribusi zakat yang lebih transparan dan mudah dipahami. Selain itu, menyediakan akses cepat ke laporan-laporan tersebut dari halaman beranda aplikasi dan pencapaian harus menjadi data *reall-time* sehingga selalu *update*.

- **Optimalisasi Website**

Memastikan semua link dan tombol berfungsi dengan baik sebelum meluncurkan *website*, juga melakukan pengujian menyeluruh untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug teknis.

Tahap *Define* dalam penelitian ini telah berhasil mengidentifikasi masalah-masalah utama yang dihadapi oleh pengguna *website* BAZNAS Jakarta. Masalah-masalah ini kemudian dirumuskan secara jelas untuk memberikan arah yang tepat dalam tahap-tahap selanjutnya dari proses *Design thinking*. Dengan mengatasi masalah-masalah ini, diharapkan aplikasi BAZNAS Jakarta dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, lebih intuitif, dan lebih transparan, sehingga meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pengguna.

4.3 Ideate

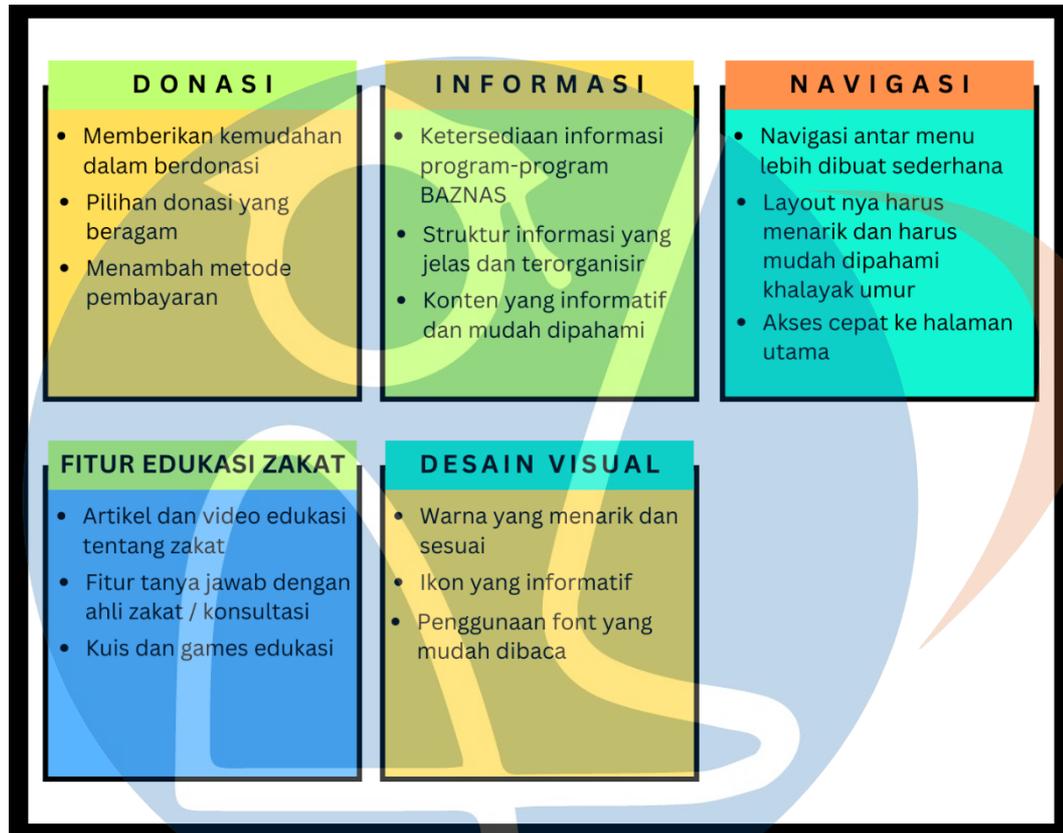
Dalam penelitian ini, tahap *ideate* adalah fase di mana berbagai ide dan solusi potensial dibuat untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Pada tahap ini, tujuan utama adalah menemukan solusi inovatif untuk meningkatkan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dari aplikasi *mobile* Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) di Jakarta. Solusi yang dihasilkan harus bervariasi dan kreatif, dan metode seperti *brainstorming* digunakan.

Pada tahap ini, 4 metode digunakan untuk menghasilkan ide solusi yaitu *affinity diagram*, *benchmarking*, *brainstorming*, dan *userflow*.

4.3.1 Affinity Diagram

Metode Kawakita Jiro (KJ) atau diagram afinitas adalah pendekatan yang dikembangkan oleh antropolog Jepang Profesor Jiro Kawakita

pada tahun 60-an [28]. *Affinity diagram* merupakan metode visualisasi yang mengatur sejumlah besar ide, data, atau informasi ke dalam sebuah kelompok dengan tujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara ide-ide tersebut. Berikut intuisi yang telah diubah menjadi *affinity diagram* ditunjukkan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5. Diagram Affinity

4.3.2 Benchmarking

Metode selanjutnya pada tahapan *ideate* yaitu *benchmarking*, *Benchmarking* adalah proses membandingkan praktik, kinerja, atau produk dengan standar atau pesaing terbaik dalam industri untuk menemukan area perbaikan dan menerapkan praktik terbaik. Metode ini juga biasa digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang aplikasi pesaing / kompetitor yang akan digunakan sebagai benchmark, seperti Kitabisa.com, Dompot Dhuafa dan Zakat Pedia. Tujuan benchmarking yaitu :

- Memahami praktik terbaik dalam desain UI/UX aplikasi donasi zakat.

- Mengidentifikasi fitur dan fungsionalitas yang umum digunakan dalam aplikasi donasi zakat.
- Mempelajari bagaimana aplikasi donasi zakat lain mengatasi *pain point* pengguna.
- Mendapatkan inspirasi untuk desain UI/UX aplikasi BAZNAS Jakarta.
- Memastikan desain aplikasi BAZNAS Jakarta sesuai dengan ekspektasi pengguna.

Pada kasus ini, objek *benchmarking* merupakan aplikasi zakat atau donasi lainnya, diantaranya :

- Dompot Dhuafa
- Rumah Zakat
- GoPay Zakat
- Tokopedia Salam Zakat

Dalam melakukan *benchmarking*, terdapat beberapa metode yaitu sebagai berikut :

- Analisis Kompetitif

Membandingkan fitur, fungsionalitas, dan desain UI/UX aplikasi yang dipilih. Lalu Identifikasi kekuatan dan kelemahan masing-masing aplikasi.

- Analisis pengguna

Melakukan uji coba aplikasi yang dipilih dan amati bagaimana pengguna berinteraksi dengannya. Serta mengumpulkan umpan balik pengguna tentang fitur, fungsionalitas, dan desain UI/UX.

Selain yang sudah dipaparkan di atas, studi literatur pun tak kalah pentingnya dalam *benchmarking*, diantaranya :

- Membaca artikel, jurnal, dan laporan tentang desain UI/UX aplikasi donasi zakat.
- Mempelajari praktik terbaik dan tren terbaru dalam desain UI/UX aplikasi donasi zakat.

Tabel 4.1. *Benchmarking*

Aplikasi	Fitur	Fungsionalitas	Desain UI/UX	Kekuatan	Kelemahan
Laznas Dompot Dhuafa	Donasi online, Zakat maal, Zakat fitrah, Infaq, Sedekah, Qurban	Proses donasi mudah, Berbagai metode pembayaran, Laporan penggunaan dana transparan .	Desain modern, menarik, Navigasi mudah dan penggunaan warna yang konsisten .	Fitur edukasi zakat lengkap, Komunitas zakat aktif dan reputasi yang sudah dikenal luas	Kompleksitas Informasi dan pembaruan konten .
Rumah Zakat	Donasi online, zakat, infaq, sedekah, wakaf, Qurban dan Program-program pemberdayaan	Proses donasi mudah dan cepat, Fitur donasi terjadwal, Pilihan program zakat beragam .	Desain yang bersih, simple dan profesional . Navigasi intuitif	Kepercayaan yang tinggi dari masyarakat. Program yang mencakup berbagai aspek sosial dan kemanusiaan .	Beberapa elemen yang kurang optimal di perangkat tertentu dan keterbatasan interaksi .
GoGive (Go-Pay Zakat)	Donasi online, Zakat maal, Zakat fitrah . Daftar berbagai lembaga amil zakat yang bekerja sama.	Proses donasi sangat mudah dan cepat, Integrasi dengan GoPay. Proses pembayaran yang cepat dan aman.	Desain yang modern dan bersih. Informasi yang mudah ditemukan dan navigasi yang sederhana.	Proses pembayaran zakat yang cepat dan mudah dengan GoPay. Kerja sama dengan berbagai lembaga amil zakat yang kredibel.	Tidak ada fitur untuk berkonsultasi langsung dengan ahli zakat.
Tokope dia Salam Zakat	Donasi online, Zakat maal, Zakat fitrah .	Antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan oleh semua kalangan. Integrasi mulus dengan fitur-fitur lain di	Desain yang modern dan profesional, dengan tampilan yang menarik. Desain yang responsif	Bagian dari Tokopedia, platform e-commerce besar yang sudah terpercaya. Proses pembayaran	Tidak ada informasi donasi dan zakat di halaman utama, notifikasi yang terlalu banyak bisa

		Tokopedia, seperti pembayaran dan notifikasi.	untuk berbagai ukuran layar, baik smartphone maupun tablet.	yang cepat dan mudah dengan berbagai opsi.	mengganggu pengguna
--	--	---	---	--	---------------------

4.3.3 Brainstorming

Setelah membuat tabel *benchmarking*, metode selanjutnya yaitu pembuatan *brainstorming* yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menghasilkan ide dengan cara mengorganisir serta mengkategorikan ide seperti di bawah ini :

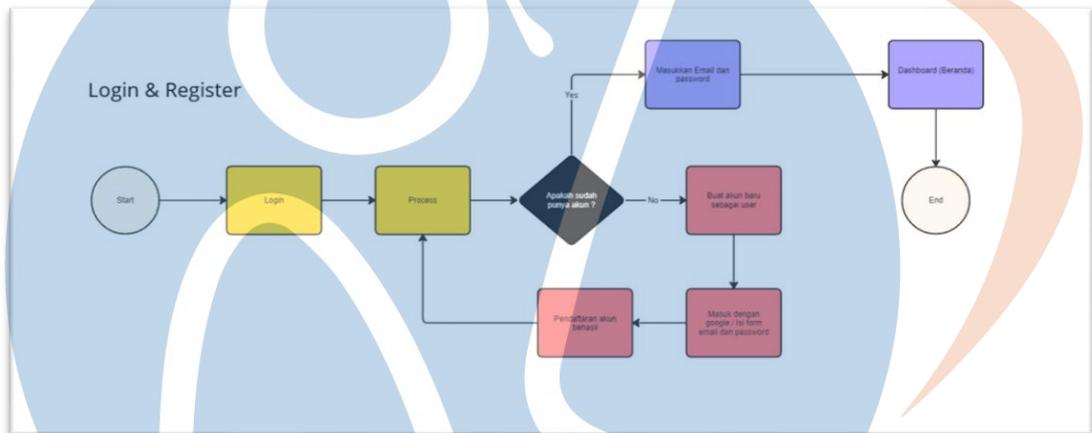
Tabel 4.2. *Brainstorming*

Kategori	Elemen Utama	Masalah yang akan diselesaikan	Ide Pengembangan
Fitur	Donasi Zakat	Kurangnya edukasi tentang zakat yang menarik dan interaktif.	Mengembangkan materi edukasi zakat yang menarik dan mudah dipahami.
	Laporan & transparansi	Pengguna tidak dapat melihat informasi tentang bagaimana dana zakat mereka digunakan.	Tampilkan laporan penggunaan dana zakat secara real-time dan berikan informasi yang jelas tentang bagaimana dana zakat digunakan
Fungsionalitas	Kemudahan penggunaan	Pengguna tidak memahami cara menggunakan aplikasi dengan mudah.	Menggunakan layout yang rapi dan terstruktur serta desain yang menarik intuitif.
	Kecepatan aplikasi	Pengguna merasa frustrasi ketika aplikasi loading lambat.	Menggunakan server yang kuat dan stabil

Setelah mendefinisikan dan mengelompokkan seluruh data, metode terakhir yang digunakan pada tahap *ideate* adalah membuat *user journey map* pengguna atau *user flow*.

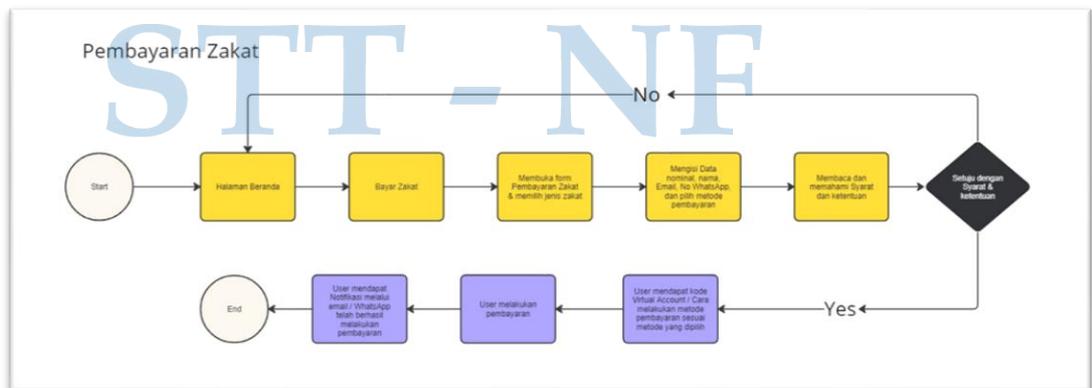
4.3.4 User Flow

User flow ini menunjukkan setiap langkah yang harus dilakukan pengguna untuk berdonasi melalui aplikasi *mobile* BAZNAS Jakarta. Tujuan dari penggunaan *user journey map* pengguna dalam penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran jelas dan akurat tentang setiap tahapan interaksi pengguna dengan suatu produk. Semakin baik dalam perancangan *user flow* dari awal sampai akhir pada proses tertentu, maka semakin mudah produk bekerja dan semakin besar kemungkinan kesuksesan UX tersebut.



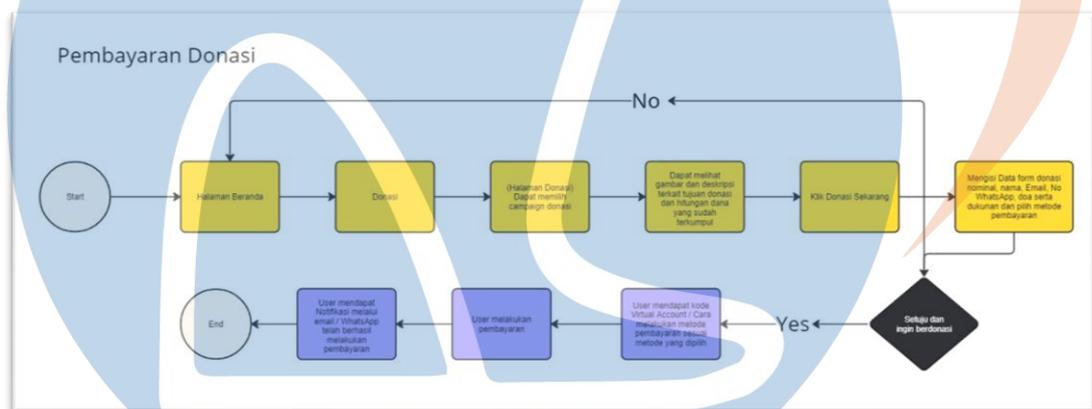
Gambar 4.6. *User Flow Login*

User melakukan *login* untuk mendapatkan akses dalam menggunakan aplikasi secara penuh, jika *user* belum memiliki akun maka *user* dapat membuat akun terlebih dahulu. Setelah berhasil akan langsung masuk ke halaman beranda.



Gambar 4.7. *User Flow Pembayaran Zakat*

Dalam halaman beranda *user* dapat melihat ringkasan-ringkasan berupa artikel tentang program BAZNAS DKI Jakarta. Apabila *user* tertarik dengan program serta kegiatan donasi dan ingin berdonasi, *user* dapat berpartisipasi dengan cara klik donasi sekarang. Di bawah halaman beranda ini ada 2 *button* / tombol cepat untuk bayar Zakat ataupun Donasi. Pada gambar 4.7 merupakan langkah *user* ketika ingin melakukan pembayaran zakat. Hal pertama yang dilakukan ialah mengisi form pembayaran zakat, dimulai memilih jenis zakat, mengisi nominal zakat, nama lengkap, *e-mail*, nomor Whatsapp, memilih metode pembayaran, dan yang terakhir *user* dapat melakukan pembayaran lalu setelah itu *user* dapat notifikasi apabila pembayaran telah berhasil dilakukan.



Gambar 4.8. *User Flow* Donasi

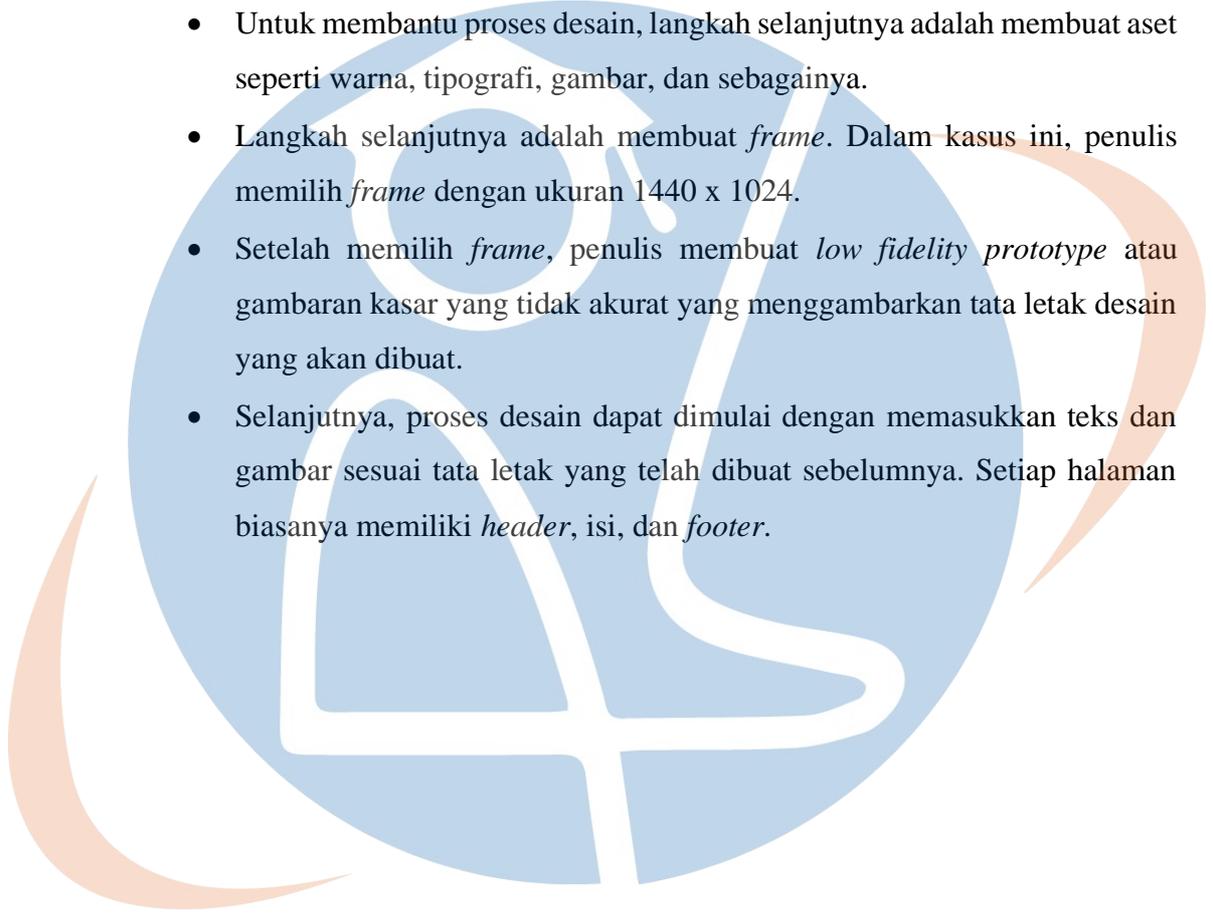
Jika *user* memilih *button* donasi maka *user* akan berpindah ke halaman donasi yang mana di dalamnya terdapat banyak program-program atau *campaign* dari BAZNAS Jakarta. Di sini *user* dapat memilih program donasi yang diinginkan. Apabila sudah memilih 1 donasi maka *user* akan diarahkan untuk mengisi form donasi mulai dari nominal, hingga doa dan dukungan.

4.4 *Prototype*

Pada titik ini, tugas yang dilakukan adalah mendesain antarmuka berdasarkan prototipe yang dihasilkan, yang merupakan replika asli dari tampilan produk yang akan dikembangkan tetapi tidak nyata. Penulis menggunakan aplikasi Figma untuk membuat *prototype*. Berikut adalah

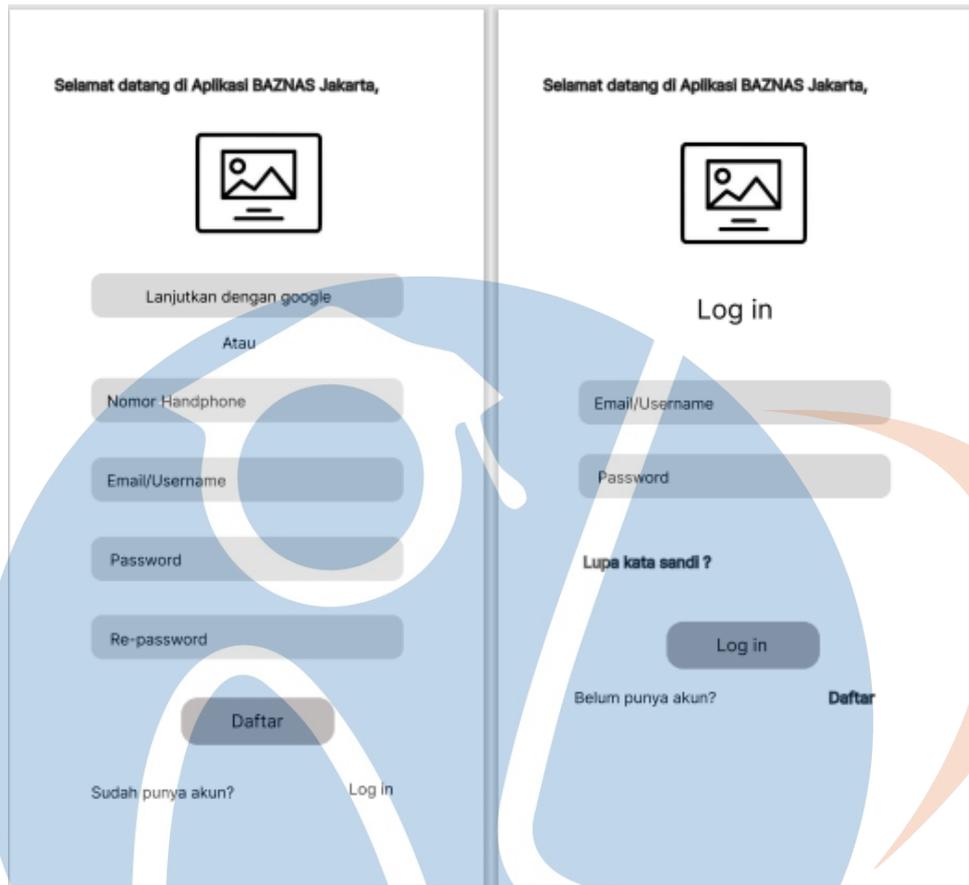
langkah-langkah yang diambil penulis selama proses pembuatan desain menggunakan aplikasi Figma :

- Sebelum mulai membuat desain, pertama penulis membuka aplikasi Figma, atau dengan mengunjungi situs web di <https://www.figma.com/>.
- Langkah selanjutnya adalah melakukan *login* dan registrasi. Ini dapat dicapai dengan mengisi alamat *e-mail* dan *password*.
- Untuk membantu proses desain, langkah selanjutnya adalah membuat aset seperti warna, tipografi, gambar, dan sebagainya.
- Langkah selanjutnya adalah membuat *frame*. Dalam kasus ini, penulis memilih *frame* dengan ukuran 1440 x 1024.
- Setelah memilih *frame*, penulis membuat *low fidelity prototype* atau gambaran kasar yang tidak akurat yang menggambarkan tata letak desain yang akan dibuat.
- Selanjutnya, proses desain dapat dimulai dengan memasukkan teks dan gambar sesuai tata letak yang telah dibuat sebelumnya. Setiap halaman biasanya memiliki *header*, *isi*, dan *footer*.



STT - NF

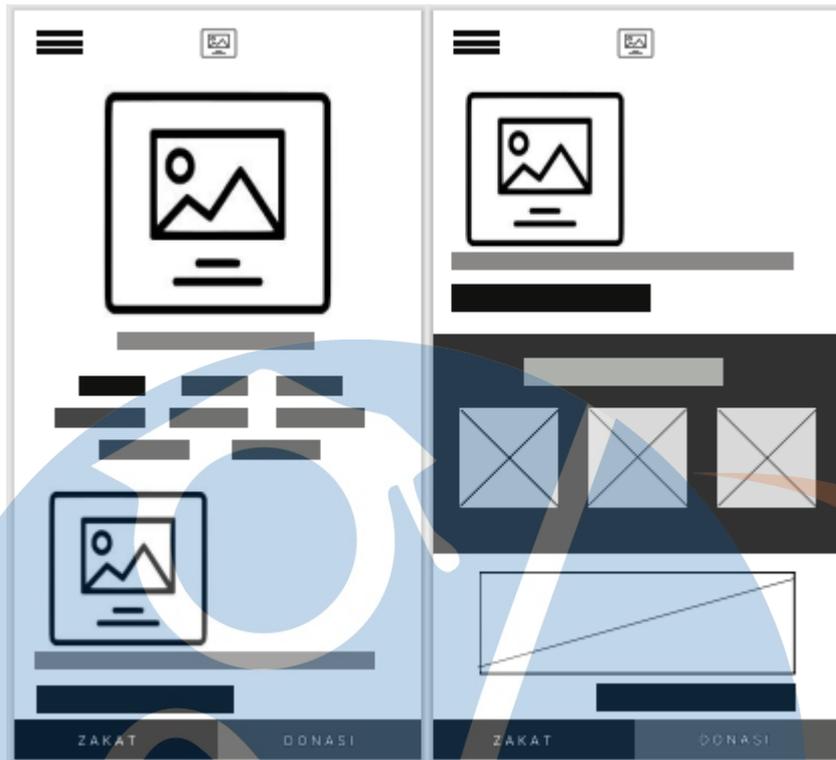
4.4.1 Low Fidelity Prototype



Gambar 4.9. Halaman *Login Wireframe*

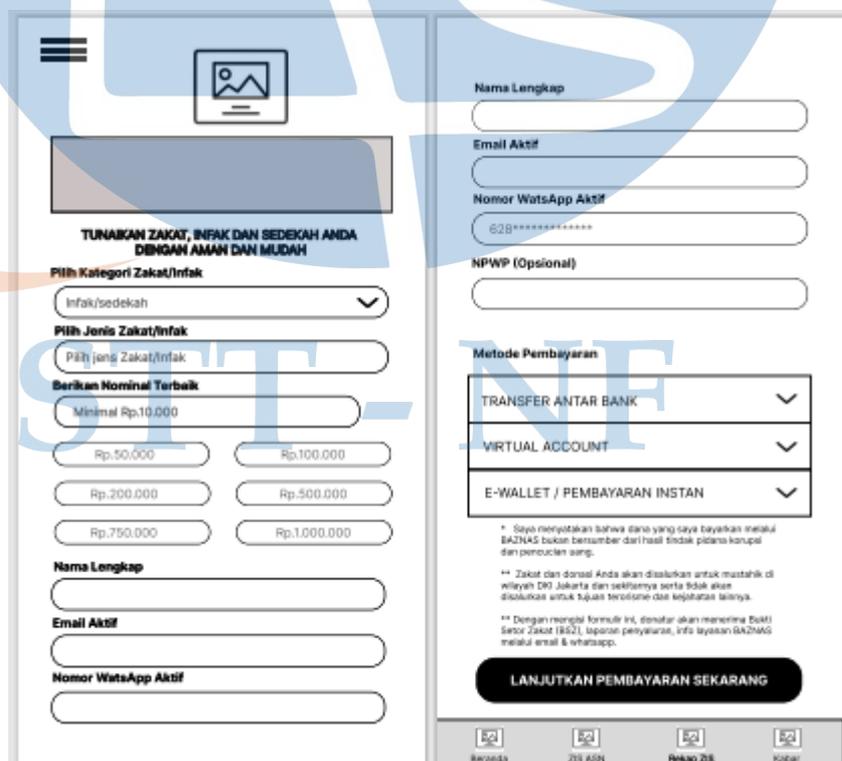
Wireframe dari tampilan halaman login yang masih berbentuk kerangka dengan tujuan mengatur unsur untuk mencapai tujuan tertentu. Ini merupakan tampilan sketsa awal pada tahapan untuk membuat sebuah desain aplikasi.

STT - NF

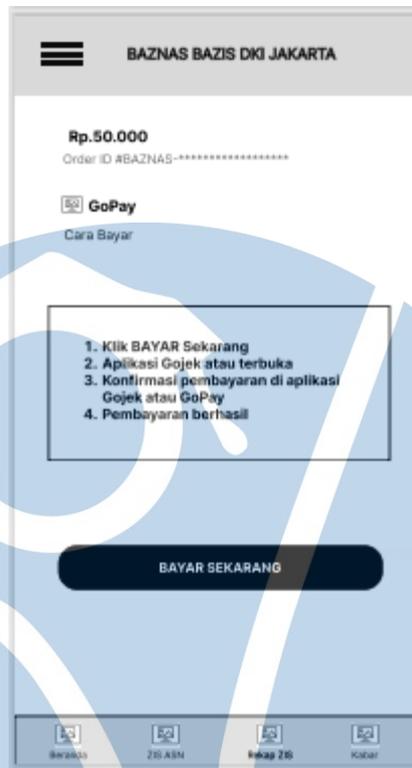


Gambar 4.10. Wireframe Beranda

Pada gambar 4.10, merupakan wireframe halaman beranda yang berisi gambar, text dan ada beberapa button yang berfungsi untuk berpindah halaman.



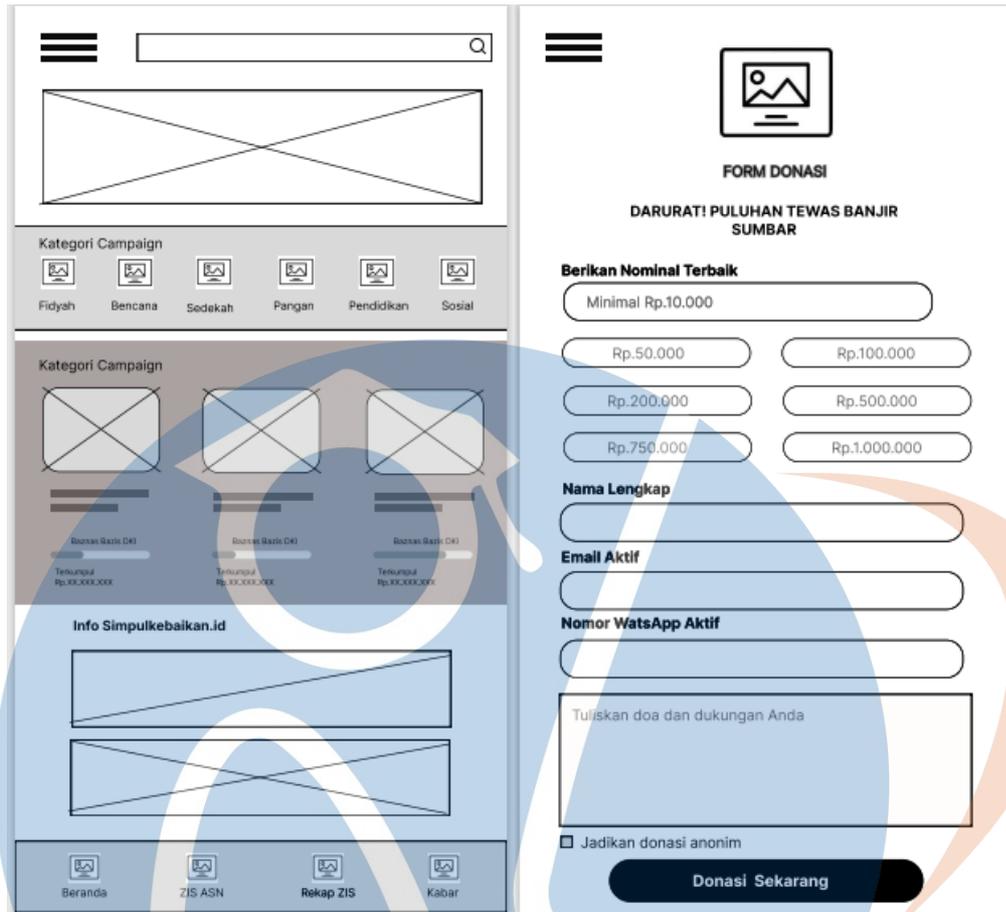
Gambar 4.11. Wireframe Pembayaran Zakat



Gambar 4.12. Wireframe Halaman Pembayaran

Pada gambar 4.11 dan 4.12, merupakan tampilan kerangka untuk halaman pembayaran zakat, yang mana halaman ini digunakan dalam pengisian form pembayaran zakat karena terpadat beberapa kolom yang wajib diisi oleh *user*.

STT - NF

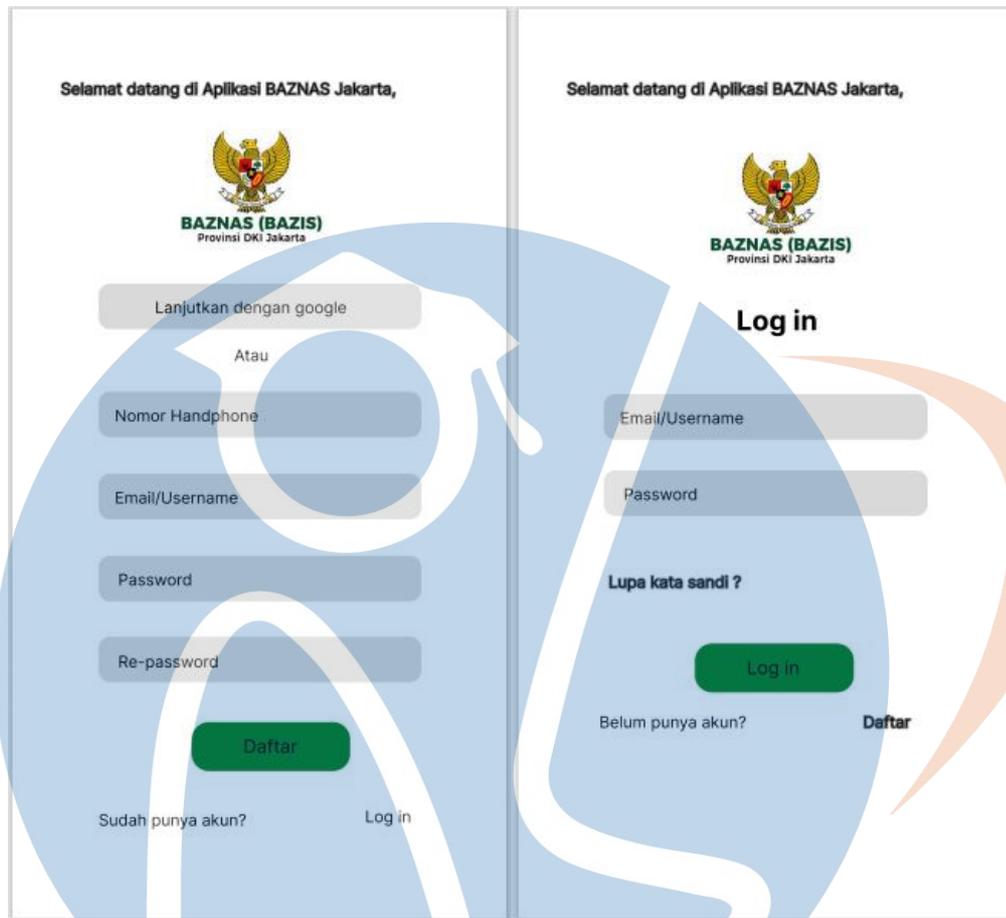


Gambar 4.13. Wireframe Pembayaran Donasi

Pada gambar 4.13, sama seperti tampilan pembayaran zakat berbentuk form dan ada kolom-kolom yang harus diisi oleh *user*.

STT - NF

4.4.2 High Fidelity Prototype



Gambar 4.14. Halaman *Login*

Pada gambar 4.14, merupakan sebuah gambar mockup asli dari aplikasinya yang sudah ada warna dan gambar aslinya.

STT - NF



Gambar 4.15. Halaman Beranda

Pada halaman beranda ini terdapat beberapa isi diantaranya ialah banner terkait program-program BAZNAS yang selalu *update*, kabar terkini dari masing-masing wilayah yang ada di Jakarta .

STT - NF

Gambar 4.16. Halaman Zakat

Pada halaman zakat ini *user* dapat memilih kategori zakat, infak atau sedekah lalu dapat mengisi nominal yang akan diberikan. Jika sudah mengisi data-data setelah itu *user* dapat memilih penggunaan metode pembayaran sesuai dengan pilihan yang tertera pada aplikasi.

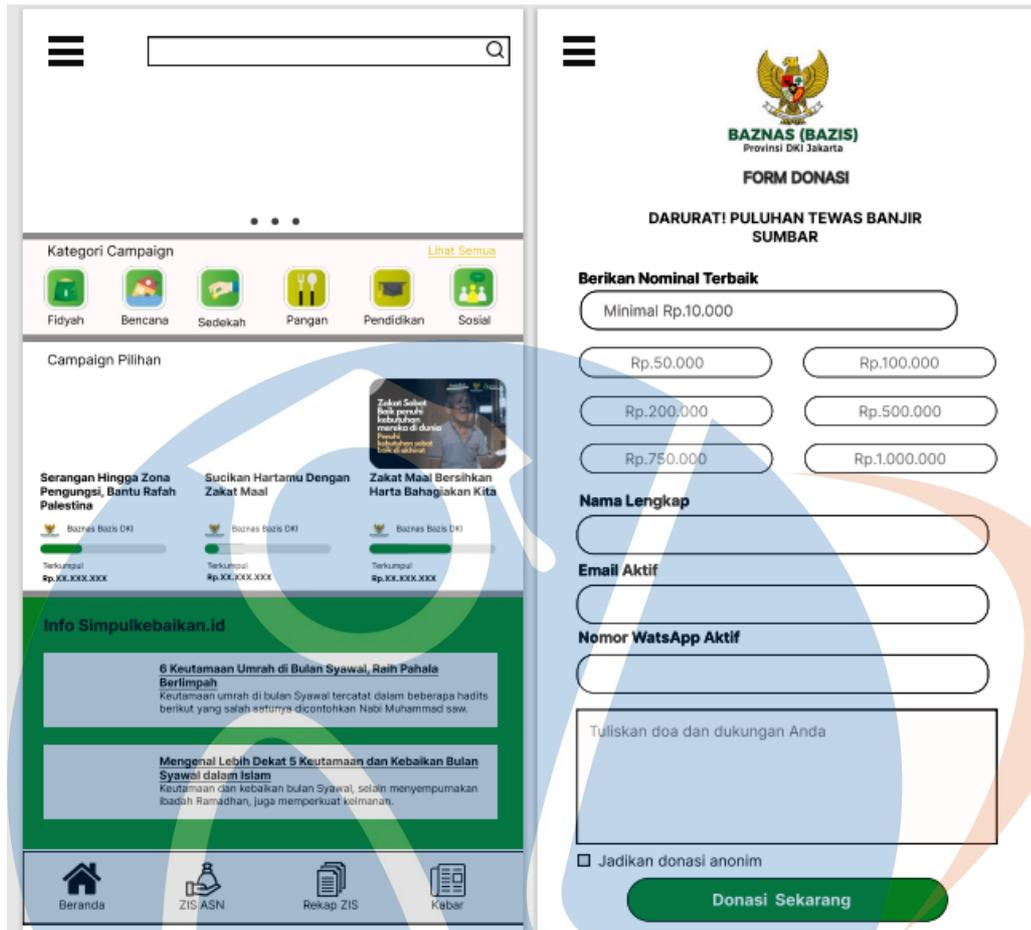
STT - NF



Gambar 4.17. Halaman Pembayaran Zakat

Apabila *user* sudah memilih melanjutkan pembayaran maka *user* berpindah halaman untuk mendapatkan kode pembayaran dan cara melakukan pemusbayaran.

STT - NF



Gambar 4.18. Halaman Pembayaran Donasi

4.5 Testing

Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi berdasarkan persepsi pengguna. Metode SUS adalah kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert 1-5, di mana 1 berarti "sangat tidak setuju" dan 5 berarti "sangat setuju". Pengujian ini melibatkan beberapa tahapan:

4.5.1 Pengujian Prototipe (*Prototype Testing*)

Pengujian dilakukan pada prototipe yang telah dirancang menggunakan *tools* seperti Figma atau Adobe XD. Prototipe diuji oleh sekelompok pengguna untuk mengidentifikasi masalah awal dalam desain dan navigasi.

4.5.2 Proses Pengujian

Pengujian prototipe pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah awal dalam desain dan navigasi. Metode pelaksanaannya yaitu

pengujian dilakukan dengan cara pengguna mencoba prototipe dan memberikan feedback tentang pengalaman mereka. Hasilnya, beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan fitur konsultasi zakat. Warna beberapa elemen UI perlu disesuaikan untuk meningkatkan keterbacaan.

4.5.3 Pengujian *Usability* dengan SUS

Pengujian *Usability* dengan SUS bertujuan untuk mengukur kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Metode pelaksanaannya yaitu pengguna diminta untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu, seperti melakukan donasi, menggunakan kalkulator zakat, dan melihat laporan donasi. Setelah menggunakan aplikasi, pengguna diminta untuk mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan. Pertanyaan SUS yang dimaksud diantaranya :

- Saya merasa yakin menggunakan aplikasi ini.
- Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit.
- Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.
- Saya membutuhkan bantuan dari seseorang untuk menggunakan aplikasi ini.
- Saya merasa fitur dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik.
- Saya merasa aplikasi ini terlalu inkonsisten.
- Saya merasa orang lain dapat belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat.
- Saya merasa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan.
- Saya merasa yakin dalam menggunakan aplikasi ini.
- Saya harus belajar banyak hal sebelum saya bisa mulai menggunakan aplikasi ini.

4.5.4 Analisis Hasil SUS

Setelah dilakukan proses *design thinking*, didapatkan hasil solusi desain *prototype*, serta didapatkan data dari kuesioner *testing*. Hasil dan pembahasan pada bab ini akan memaparkan seputar data yang telah disajikan pada tahap pengolahan data. Data akan dibahas dengan merujuk pada basis teoritis. Data yang telah didapatkan dari kuesioner

yang diberikan kepada responden dianalisis kemudian diinterpretasikan menggunakan kisaran *acceptability*, skala nilai (*grade*) dan *adjective rating*. Setelah diolah dan dianalisis, pada SUS didapatkan nilai SUS sebesar 78,5.

Tabel 4.3. Skor SUS

R	Pernyataan										Jumlah	Jumlah (x 2,5)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	33	82.5
R2	2	3	4	4	2	4	3	4	3	4	33	82.5
R3	2	4	3	3	4	1	3	2	2	4	28	70
R4	3	2	4	3	3	3	4	3	2	3	30	75
R5	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	31	77.5
R6	3	4	2	3	2	3	4	3	2	2	28	70
R7	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97.5
R8	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	29	72.5
R9	3	4	3	2	3	1	3	3	2	2	26	65
R10	4	2	4	2	4	3	4	4	2	4	33	82.5
R11	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	33	82.5
R12	2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	26	65
R13	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38	95
R14	3	4	3	2	3	2	3	4	4	3	31	77.5
R15	2	4	3	5	3	2	3	4	3	4	33	82.5
Skor rata-rata											78.5	

Rata-rata skor SUS dari pengguna adalah 78,5 yang menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang baik. Pengguna memberikan umpan balik positif tentang kemudahan navigasi dan penggunaan fitur, tetapi menyarankan perbaikan pada tampilan visual untuk beberapa elemen UI.

4.5.5 Analisis Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode SUS, dapat disimpulkan bahwa :

- Desain dan Navigasi:

Desain UI secara umum diterima dengan baik oleh pengguna, dengan skor SUS yang menunjukkan tingkat kegunaan yang baik.

Namun, beberapa elemen visual perlu diperbaiki untuk meningkatkan keterbacaan.

- **Kemudahan Penggunaan**

Aplikasi cukup mudah digunakan oleh pengguna, dengan skor SUS menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa yakin menggunakan aplikasi ini dan percaya bahwa orang lain juga akan dapat menggunakannya dengan cepat.

- **Kebutuhan dan Harapan Pengguna**

Pengguna mengapresiasi fitur notifikasi *real-time* dan laporan transparansi dana. Mereka juga menyarankan untuk memperbaiki beberapa bagian UI agar lebih menarik dan mudah digunakan.

4.5.6 Tindak Lanjut

Berdasarkan analisis hasil pengujian, langkah-langkah tindak lanjut yang akan dilakukan adalah :

- **Perbaikan Desain dan Navigasi** : Mengoptimalkan navigasi antara halaman donasi dan laporan, serta menyesuaikan warna elemen UI untuk meningkatkan keterbacaan.
- **Peningkatan Kemudahan Penggunaan** : Mengadakan sesi feedback pengguna secara berkala untuk terus memperbaiki UX.
- **Pemeliharaan Fungsionalitas** : Melakukan pengujian rutin dan memperbaiki bug yang ditemukan secepat mungkin.

Dengan langkah-langkah ini, diharapkan aplikasi BAZNAS dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memenuhi semua kebutuhan serta harapan pengguna.

STT - NF

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan rangkuman temuan utama penelitian dan implikasinya, dan saran untuk penelitian lebih lanjut.

5.1 Kesimpulan

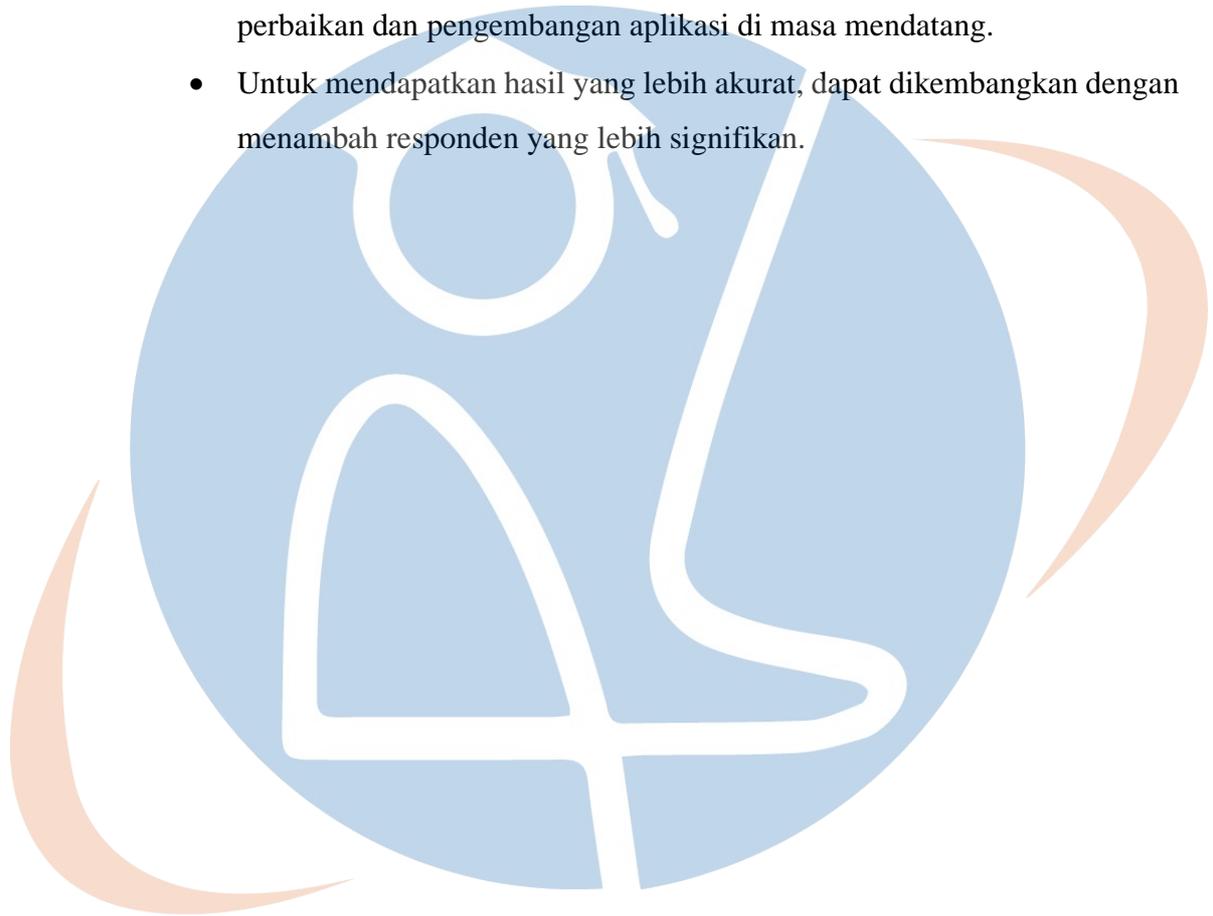
Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) Jakarta berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking*. Perancangan UI/UX pada aplikasi BAZNAS Jakarta dilakukan dalam lima tahap menggunakan metode *design thinking*. Tahap pertama adalah identifikasi dan analisis pengguna dengan mengumpulkan data tentang tampilan pada situs web BAZNAS Jakarta. Tahap kedua adalah definisi, yang menguraikan masalah yang telah diidentifikasi agar lebih fokus pada masalah utama. Setelah tahap *ideate*, ide untuk penyelesaian masalah dikumpulkan dan perancangan kasar dibuat untuk kerangka desain awal. Keempat adalah tahap *prototype*, yang merupakan tahap pembuatan desain antarmuka. Tahap uji coba, yang digunakan untuk mengumpulkan umpan balik pengguna, adalah tahap terakhir.

Dalam penelitian ini telah berhasil dibuat desain baru berupa *prototype* tampilan untuk aplikasi mobile BAZNAS Jakarta dengan menggunakan *design thinking*. Didapatkan hasil uji *usability* sebesar 78,5. Hal ini memperlihatkan bahwa responden lebih memilih tampilan yang telah dibuat karena dapat membantu pengguna untuk menggunakan website dengan lebih mudah.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa tulisan ini tidak luput dari kekurangan kekurangan sehingga terdapat beberapa saran yang diperlukan untuk pertimbangan penelitian selanjutnya yang didasari dengan penelitian yang sudah dilakukan. Dengan harapan agar penelitian serupa kedepannya bisa lebih baik. Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Mengembangkan fitur tambahan seperti forum diskusi untuk komunitas pengguna, program edukasi tentang zakat dan manfaatnya, serta integrasi dengan media sosial untuk meningkatkan engagement pengguna.
- Melakukan pengujian lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak pengguna dari berbagai latar belakang untuk mendapatkan feedback yang lebih beragam. Hal ini akan membantu dalam mengidentifikasi potensi perbaikan dan pengembangan aplikasi di masa mendatang.
- Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, dapat dikembangkan dengan menambah responden yang lebih signifikan.



STT - NF

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Andriyan, S. S. Septiawan, and A. Aulya, "Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 79–88, 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.289.
- [2] B. S. Utama, "Perancangan Ulang *User Interface* Dan *User Experience* Pada Website Cosmic Clothes," 2020. [Online]. Available: <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2753/>
- [3] N. Arwita, "Indonesia Berpotensi Zakat Digital," 13 January. [Online]. Available: <https://news.unimal.ac.id/index/single/2937/indonesia-berpotensi-zakat-digital>
- [4] K. A. Mutiarasari, "No Title." [Online]. Available: <https://news.detik.com/berita/d-6491419/apa-itu-BAZNAS-ini-pengertian-visi-misi-dan-tujuannya>
- [5] S. Gibbons, "Design Thinking 101," 31 July. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- [6] BAZNAS.go.id, "TENTANG KAMI." [Online]. Available: <https://donasi.BAZNAS.go.id/tentang-kami>
- [7] D. Rahardian, "Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer Title," *J. PETIK* 5(1)11-24, 2019, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/333087693_Teknologi_Pendidikan_Kajian_Aplikasi_Ruangguru_Berdasarkan_Prinsip_dan_Paradigma_Interaksi_Manusia_dan_Komputer
- [8] Hutauruk, "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Marketplace Cinderamata Khas Batak Berbasis Android," *J. Method.*, vol. 3, no. 1, pp. 242–246, 2017.
- [9] F. E. Nugroho, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, p. 717, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i2.786.
- [10] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit.*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [11] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. Buana Pengabdian.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [12] idcloudhost, "Mengenal Apa itu Figma: Fitur, Fungsi, Cara Kerja / Menggunakannya," 14 Juli. [Online]. Available: <https://idcloudhost.com/blog/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/>
- [13] B. Micah, "Creating a UI Style Guide for Better UXTitle," *Designer*, 2018, [Online]. Available: <https://www.toptal.com/designers/ui/ui-styleguide-better-ux>
- [14] W. S. A. Pratama and A. D. Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-

- Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 04, no. 01, pp. 50–61, 2023.
- [15] S. Soedewi, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm KiriHuci,” *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [16] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020.
- [17] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer,” *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [18] R. E. Prasetyo, “ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA STARTUP PICNICKER DENGAN PENDEKATAN USER PERSONA BERBASIS DESIGN THINKING,” Universitas Dinamika, 2022.
- [19] Friska, “Perbedaan Design Thinking dan User Centered Design,” 22 Februari. [Online]. Available: <https://supertim.id/perbedaan-design-thinking-dan-user-centered-design/>
- [20] A. I. Husnunnisa, “Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi PerusahaanTitle,” 1 maret. [Online]. Available: <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>
- [21] R. W. Husnul Khaatimah, “Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar,” *J. Teknologi Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 76–87, 2017.
- [22] E. Trivaika and M. A. Senubekti, “Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android,” *Nuansa Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 33–40, 2022, doi: 10.25134/nuansa.v16i1.4670.
- [23] E. Ernawati, A. Johar, and S. Setiawan, “Implementasi Metode String Matching Untuk Pencarian Berita Utama Pada Portal Berita Berbasis Android (Studi Kasus: Harian Rakyat Bengkulu),” *Pseudocode*, vol. 6, no. 1, pp. 77–82, 2019, doi: 10.33369/pseudocode.6.1.77-82.
- [24] M. R. Wibowo and H. Setiaji, “Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking,” *Kaos GL Derg.*, vol. 8, no. 75, pp. 147–154, 2020, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- [25] N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method,” *J. Sisfotenika*, vol. 11, no. 1, pp. 26–36, 2021.
- [26] L. . Gay, *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for*

Analysis and Application. Second edition. New York: Macmillan Publishing Compan., 1991.

- [27] Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan," *J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 86–100, 2023.
- [28] R. Agam, A. Achmad Khan, R. Alsauqi, M. Darwis, and W. Trisari, "Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 273–285, 2024, doi: 10.55338/jikomsi.v7i1.2933.



STT - NF

LAMPIRAN

Berisi antara lain : instrumen penelitian, surat keterangan telah melakukan penelitian dari obyek penelitian, dan lain-lain yang keterangan yang relevan.

Survei dalam bentuk penyebaran kusioner yang dibuat menggunakan *google form* dengan isi sebagai berikut :

Section 1

Nama (Inisial) :

Pekerjaan

- Karyawan Swasta
- PNS
- Pelajar / Mahasiswa
- Ibu rumah tangga
- Lainnya

Domisili

- Jabodetabek
- Lainnya.....

Usia

- 18-24 tahun
- 25-34 tahun
- 34-44 tahun
- 45-54 tahun
- 55 tahun keatas

Jenis Kelamin

- Laki-laki
- Perempuan

Pendidikan terakhir

- SD
- SMP
- SMA

- D3
- S1
- S2
- S3
- Tidak pernah mengenyam pendidikan formal

Section 2

Apa yang biasanya Anda lakukan untuk berdonasi zakat, infaq, dan sedekah?

- Menyumbangkan langsung ke masjid
- Menyumbangkan melalui lembaga amil zakat
- Menyumbangkan melalui transfer bank
- Lainnya.....

Pernahkan anda menggunakan aplikasi zakat atau aplikasi *mobile* untuk berdonasi sebelumnya?

- Sudah pernah
- Belum pernah

Jika sudah, *website* /aplikasi *mobile* apa saja yang pernah anda gunakan? (Sebutkan nama aplikasi!)

Apa yang anda sukai dari *website*/aplikasi *mobile* tersebut?

- Fitur yang mudah digunakan
- Proses donasi yang cepat dan mudah
- Pilihan donasi yang beragam
- Lainnya.....

Section 3

(Evaluasi *User Experience* (UX) *Website* BAZNAS Jakarta)

Apakah anda sudah pernah menggunakan *website* BAZNAS Jakarta?

- Sudah
- Belum

Apa yang Anda sukai dari situs web BAZNAS Jakarta?

- Fitur yang sulit digunakan
- Tidak ada informasi riwayat pembayaran donasi

- Proses donasi yang rumit
- Metode pembayaran kurang bervariasi
- Lainnya.....

Secara umum bagaimana menurut Anda penggunaan fitur-fitur yang ada di *website* tersebut?

- Mudah digunakan
- Sangat mudah digunakan
- Sulit digunakan
- Sangat sulit digunakan

Mohon ceritakan kemudahan atau kesulitan yang dihadapi saat menggunakan *website* BAZNAS Jakarta!

Apa yang Anda harapkan dari *website* BAZNAS Jakarta ?

- Fitur mudah digunakan
- Informasi yang transparan tentang BAZNAS Jakarta dan program-programnya
- Proses donasi yang cepat dan mudah
- Pilihan donasi yang beragam
- Fitur edukasi tentang ZIS/Zakat.Infaq, dan Sedekah
- Fitur konsultasi dengan amil zakat
- Lainnya

STT - NF