

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DONASI LEMBAGA AMIL ZAKAT  
NASIONAL RUMAH YATIM**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Disusun oleh :  
Anwar Saepudin  
1901946

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA  
KAMPUS UPI DI CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DONASI LEMBAGA AMIL ZAKAT**  
**NASIONAL RUMAH YATIM**

oleh :  
Anwar Saepudin  
1901946

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Anwar Saepudin  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru  
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian.  
Dengan di cetak ulang, di fotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

## HALAMAN PENGESAHAN

Anwar Saepudin

### PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DONASI LEMBAGA AMIL ZAKAT NASIONAL RUMAH YATIM

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing,

**Pembimbing I,**



**Agus Juhana, S.Pd., M.T.**

NIP. 920230219940805101

**Pembimbing II,**




**Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.**

NIP. 92171219860906201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia,



**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP. 920171219870811201

# PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DONASI LEMBAGA AMIL ZAKAT NASIONAL RUMAH YATIM

**Anwar Saepudin**

**NIM. 1901946**

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin maju dan pesat termasuk di Indonesia membuat banyak perubahan aktivitas dan kebiasaan. Dalam Perkembangan teknologi ini pada dasarnya adalah untuk memudahkan kegiatan manusia dalam melakukan suatu hal. UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) merupakan kemajuan dalam teknologi yang memungkinkan pemanfaatan media digital dan internet untuk merancang produk agar tampilan dan penggunaannya optimal, serta meningkatkan kepuasan dan kemudahan pengguna dalam memanfaatkan produk atau layanan tersebut. Dampak perkembangan teknologi saat ini juga di rasakan di bidang sosial dan kemanusiaan salah satu kegiatan yang sering dilakukan Masyarakat dengan offline dan harus turun ke tempat secara langsung yaitu kegiatan berdonasi, Rumah Yatim adalah salah satu Lembaga Amil Zakat Nasional di Indonesia yang saat ini bertujuan untuk mengikuti perkembangan teknologi dengan rancangan aplikasi UI/UX. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat UI/UX Aplikasi Donasi untuk memudahkan masyarakat dalam berdonasi dan lebih mengetahui adanya Lembaga Amil Zakat Nasional Rumah Yatim. Metode Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang meliputi 5 tahap : *empathize* (Empati), *define* (Penetapan), *ideate* (Ide), *prototype* (prototipe), *test* (Uji Coba). Perancangan UI/UX aplikasi donasi menghasilkan sebuah prototype UI/UX aplikasi yang dapat di kembangkan menjadi aplikasi mobile. Pengujian prototype ini dilakukan dengan mencari nilai dari *learnbillity*, *efficiency* dan *memorability* pada *prototype* aplikasi. Hasil dari pengujian di dapat dengan nilai 81.2% dalam kategori “Sangat layak” dan cukup baik dari total nilai yang didapat dari kuisoner yang disebar dan telah diisi oleh 25 responden.

**Kata Kunci :** UI/UX, Aplikasi, Rumah Yatim, Design Thinking

## UI/UX DESIGN DONATION APPLICATION OF NATIONAL AMIL ZAKAT INSTITUTION RUMAH YATIM

**Anwar Saepudin**

**NIM. 1901946**

### **ABSTRACT**

The development of technology that is increasingly advanced and rapid, including in Indonesia, makes many changes in activities and habits. In the development of this technology is basically to facilitate human activities in doing something. UI (*User Interface*) and UX (*User Experience*) are advances in technology that allow the use of digital media and the internet to design products so that their appearance and use are optimal, as well as increase user satisfaction and ease in utilizing these products or services. The impact of current technological developments is also felt in the social and humanitarian fields, one of the activities that is often carried out by the community offline and must go to the place directly, namely donating activities, Rumah Yatim is one of the National Amil Zakat Institutions in Indonesia which currently aims to follow technological developments with UI / UX application designs. The purpose of this study is to design and create a UI/UX Donation Application to make it easier for people to donate and better know the existence of the National Amil Zakat Institute for Orphanages. This research method uses the Design Thinking method which includes 5 stages: *empathize* (empathy), *define* (determination), *ideate* (idea), *prototype* (*prototipe*), *test* (trial). UI/UX design of donation applications produces a prototype UI/UX application that can be developed into a mobile application. This prototype testing is done by looking for the value of *learnbillity*, *efficiency* and *memorability* on the *application prototype*. The results of the test were obtained with a score of 81.2% in the category "Very feasible" and quite good from the total scores obtained from the questionnaire distributed and filled in by 25 respondents.

**Keywords:** UI/UX, *Application*, Rumah Yatim, *Design Thinking*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 <i>User Interface (UI)</i> .....	6
2.1.1 Prinsip <i>User Interface</i> .....	8
2.2 <i>User Experience (UX)</i> .....	9
2.2.1 Prinsip <i>User Experience</i> .....	11
2.3 Aplikasi Donasi.....	12
2.4 <i>Mobile Apps</i> .....	13
2.5 Figma.....	14
2.6 Elemen Desain.....	15
2.6.1 Titik ( <i>Point</i> ).....	15
2.6.2 Garis ( <i>Line</i> ).....	15
2.6.3 Bentuk.....	16
2.6.4 Ruang ( <i>Space</i> ).....	16
2.6.5 Ukuran ( <i>Size</i> ).....	16
2.6.6 Warna ( <i>Color</i> ).....	17

2.6.7	Tekstur .....	17
2.6.8	Huruf.....	17
2.7	Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	18
2.8	Posisi Penelitian .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>24</b>
3.1	Desain Penelitian .....	24
3.2	Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.2.1	Wawancara dan observasi.....	26
3.2.2	Angket.....	27
3.3	Teknik Analisis Data .....	30
3.4	Populasi dan Sampel .....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>32</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	32
4.1.1	<i>Empathize</i> ( Empati ) .....	32
4.1.2	<i>Define</i> ( Penetapan ).....	33
4.1.3	<i>Ideate</i> ( Ide ).....	35
4.1.4	<i>Prototype</i> ( Prototipe ) .....	36
4.1.5	Uji coba ( <i>Test</i> ) .....	73
4.2	Evaluasi Keseluruhan Dan Rekomendasi Perbaikan .....	81
<b>BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>83</b>
5.1	Kesimpulan .....	83
5.2	Implikasi .....	84
5.3	Rekomendasi.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	18
Tabel 3. 1 Angket <i>Learnability</i> .....	28
Tabel 3. 2 Angket <i>Efficiecny</i> .....	29
Tabel 3. 3 Angket <i>Memorability</i> .....	30
Tabel 4. 1 Hasil Pertanyaan 1 <i>Learnbility</i> .....	73
Tabel 4. 2 Hasil Pertanyaan 2 <i>Learnbility</i> .....	73
Tabel 4. 3 Hasil Pertanyaan 3 <i>Learnbility</i> .....	74
Tabel 4. 4 Hasil Pertanyaan 4 <i>Learnbility</i> .....	74
Tabel 4. 5 Hasil Pertanyaan 5 <i>Learnbility</i> .....	75
Tabel 4. 6 Hasil Pertanyaan 1 <i>Effeciency</i> .....	75
Tabel 4. 7 Hasil Pertanyaan 2 <i>Effeciency</i> .....	76
Tabel 4. 8 Hasil Pertanyaan 3 <i>Effeciency</i> .....	76
Tabel 4. 9 Hasil Pertanyaan 4 <i>Effeciency</i> .....	77
Tabel 4. 10 Hasil Pertanyaan 1 <i>Memorability</i> .....	77
Tabel 4. 11 Hasil Pertanyaan 2 <i>Memorability</i> .....	78
Tabel 4. 12 Hasil Pertanyaan 3 <i>Memorability</i> .....	78
Tabel 4. 13 Hasil Pertanyaan 4 <i>Memorability</i> .....	79
Tabel 4. 14 Total Nilai pertanyaan .....	80
Tabel 4. 15 Penilaian <i>User</i> .....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Tahapan Metode <i>Design Thinking</i> .....	25
Gambar 4. 1 Poin Masalah <i>User ( Pain of view )</i> .....	34
Gambar 4. 2 Hasil <i>Define ( H&amp;W )</i> .....	34
Gambar 4. 3 Prioritas Ide 1 .....	35
Gambar 4. 4 Prioritas Ide 2 .....	36
Gambar 4. 5 <i>Wireframe UI</i> .....	37
Gambar 4. 6 <i>Design Fitur</i> Aplikasi Rumah Yatim .....	38
Gambar 4. 7 <i>Guide Color</i> Figma .....	39
Gambar 4. 8 <i>Website</i> Rumah Yatim.....	39
Gambar 4. 9 <i>Font Poppins</i> .....	40
Gambar 4. 10 <i>Design System 1</i> .....	41
Gambar 4. 11 <i>Design System 2</i> .....	42
Gambar 4. 12 <i>Flow Login</i> dan <i>Register</i> .....	43
Gambar 4. 13 <i>Task Flow</i> Fitur Zakat .....	44
Gambar 4. 14 <i>Flow</i> Fitur Ramadhan.....	44
Gambar 4. 15 <i>Task Flow</i> Fitur Qurban .....	45
Gambar 4. 16 <i>Task Flow</i> Infaq.....	46
Gambar 4. 17 <i>Task Flow</i> Fitur Al-Qur'an.....	46
Gambar 4. 18 <i>Task Flow</i> Fitur Hadist.....	47
Gambar 4. 19 <i>Landing Page</i> dan Daftar .....	48
Gambar 4. 20 Beranda, fitur donasi dan pembayaran.....	48
Gambar 4. 21 Fitur hadist, Al-Qur'an dan Buku muslim .....	49
Gambar 4. 22 Fitur Al-qur-an terjemah dan Tajwid .....	49
Gambar 4. 23 Fitur Do'a Harian dan Jadwal sholat.....	50
Gambar 4. 24 Fitur Akun, Konsultasi, Berita dan Donasi .....	50
Gambar 4. 25 <i>Coding Unity Login</i> dan <i>Register</i> .....	51
Gambar 4. 26 <i>Code Login</i> ke <i>Home Page</i> .....	52
Gambar 4. 27 Tampilan Isian Daftar.....	53
Gambar 4. 28 Tampilan Isian Masuk ( <i>Login</i> ).....	54
Gambar 4. 29 Tampilan <i>HomePage</i> .....	55
Gambar 4. 30 <i>Code Input</i> dari Fitur Hadist.....	56

Gambar 4. 31 <i>Code</i> kedua pemilihan Icon.....	57
Gambar 4. 32 Tampilan Awal Menu Hadist .....	58
Gambar 4. 33 Tampilan Fitur Hadist Muslim dan Bukhari .....	59
Gambar 4. 34 <i>Code</i> Fitur Buku Muslim .....	60
Gambar 4. 35 <i>Code</i> Menu Buku Muslim.....	61
Gambar 4. 36 Tampilan Menu Buku Muslim dan Fitur Ahklak.....	62
Gambar 4. 37 Tampilan Fitur Fiqih Wanita dan Parenting.....	63
Gambar 4. 38 <i>Code Input</i> Nominal .....	64
Gambar 4. 39 Tampilan <i>Input</i> Nominal Pembayaran .....	65
Gambar 4. 40 <i>Code Input</i> dari donasi dan berita .....	66
Gambar 4. 41 Tampilan fitur Berita dan Program Donasi .....	67
Gambar 4. 42 <i>Code input</i> donasi utama .....	68
Gambar 4. 43 <i>Code</i> Fitur Zakat, infaq dan Ramadhan .....	69
Gambar 4. 44 Tampilan <i>Form</i> Infaq dan Zakat .....	70
Gambar 4. 45 Tampilan <i>Form</i> Qur'ban dan Ramadhan .....	71
Gambar 4. 46 Tampilan Metode Pembayaran.....	72
Gambar 4. 47 Halaman Al-Qur'an, Buku Muslim dan Hadist .....	81
Gambar 4. 48 Halaman Donasi Saya .....	82

## DAFTAR PUSTAKA

- Walker, C., Nolen, T., Du, J., & Davis, H. (2019). *Applying Design Thinking*: 19–19. <https://doi.org/10.1145/3347709.3347775>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Suteja, B. R., & Harjoko, A. (2014). I-1 User Interface Design for e-Learning System. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2008(Snati)*, 1907–5022.
- Yatim, R. (n.d.). *Profil*. <https://rumah-yatim.org/tentang-kami/company-profile> [online]
- Gopay, n.d. Gopay Digital Donation 2020, gopay dan kopernik, [https://v1.kopernik.info/documents/document/1608187207118\\_8549.pdf](https://v1.kopernik.info/documents/document/1608187207118_8549.pdf). [online]
- Yanfi, Y., & Nusantara, P. D. (2023). UI/UX design prototype for mobile community-based course. *Procedia Computer Science*, 216(2022), 431–441. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.155>
- Galitz, W. O. (n.d.). *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques Third Edition*.
- Autili, M., Malavolta, I., Perucci, A., Scoccia, G. L., & Verdecchia, R. (2021). Software engineering techniques for statically analyzing mobile apps: research trends, characteristics, and potential for industrial adoption. *Journal of Internet Services and Applications Autili et Al. Journal of Internet Services and Applications*, 12, 3. <https://doi.org/10.1007/13174.1869-0238>
- You, X. (2022). Applying design thinking for business model innovation. In *Journal of Innovation and Entrepreneurship* (Vol. 11, Issue 1). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1186/s13731-022-00251-2>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development. In *Reza Ilyasa Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).

- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. In *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Lin, K. Y., Wu, Y. T., Hsu, Y. T., & Williams, P. J. (2021). Effects of infusing the engineering design process into STEM project-based learning to develop preservice technology teachers' engineering design thinking. *International Journal of STEM Education*, 8(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-020-00258-9>
- Yana Siregar, L., Irwan Padli Nasution Prodi Manajemen, M., & Negeri Islam Sumatera Utara, U. (2020). *HIRARKI Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis Development Of Information Technology On Increasing Business Online*. 2(1), 71–75. <https://doi.org/10.30606/hjimb>
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (n.d.). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). In *International Journal of Science*. <http://ijstm.inarah.co.id>
- Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., Pindi Setiawan, dan, Teknologi Bandung Jl Ganesha No, I., Siliwangi, L., Bandung, K., & Barat, J. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>
- Nuswantoro, D., Adyati Rahmasari, E., & Hening Yanuarsari, D. (n.d.). *Penulis adalah pengajar pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kajian Usability Dalam Konsep Dasar User Experience Pada Game “Abc Kids-Tracing And Phonics” Sebagai Media Edukasi Universal Untuk Anak*.

- Chandra Irawan, D., Gito Resmi, M., Muhammad, U., & Tamyiz, H. (2022). *System Usability Sclae Aplikasi Kitabisa Dengan Evaluasi Metode Design Thinking* (Vol. 3).
- Wiryan, M. B. (2011). *User Experience (Ux) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual* (Vol. 2, Issue 2).
- Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Sastika, D. A., & Pribadi, M. R. (n.d.). *Mdp Student Conference (Msc) 2022 Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking*.
- Ayu, A., & Hidayat, A. (n.d.). *Platform Donasi Online Dan Filantropi Digital*.  
www.cafonline.org
- Sari, 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 Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.  
<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Kelsun, H., & Kristanto, D. D. (2021). Perancangan Aplikasi “Family Pass!” Sebagai Alat Bantu Dalam Pengasuhan Anak. *Widyakala: Journal of Pembangunan Jaya University*, 8, 32.  
<https://doi.org/10.36262/widyakala.v8i0.422>
- Hananto, B. A. (2020). Tinjauan Tipografi dalam Konteks industri 4.0. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2020*, 3, 132–139.  
<https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/278>
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. *Sisfotenika*, 11(1), 26.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Escanillan-Galera, K. M. P., & Vilela-Malabanan, C. M. (2019). Evaluating on user experience and user interface (UX/UI) of Enertrapp a mobile web energy monitoring system. *Procedia Computer Science*, 161, 1225–1232.  
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.236>

- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Suratno, B., & Shafira, J. (2022). Development of User Interface/User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company. *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(2). <http://journal-isi.org/index.php/isi>
- Annisawati, A. A. (2020). Pengaruh Brand Trust Kitabisa. Com Terhadap Niat Berdonasi Secara Online (Studi Kasus: Masyarakat Kota Bandung). *Pro Mark*, 10(1).