

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah perkembangan teknologi informasi yang melalui platform digital berbentuk website maupun aplikasi, Dengan banyaknya aplikasi dan website yang ada dengan berbagai bentuk fungsi Masyarakat dimudahkan dalam berbagai aktivitas dimulai dari bidang Pendidikan, ekonomi, social, dan lain sebagainya. 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. (Haryuda Putra et al., 2021).

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, dengan adanya perkembangan teknologi saat ini bisa dilakukan secara digital melalui platform aplikasi maupun website. Berdasarkan perkembangan teknologi saat ini kegiatan berdonasi secara online sudah berkembang pesat sejak 2020 puncaknya adalah saat pandemic covid-19 lalu (Gopay, n.d.). Wabah COVID-19 telah merubah secara signifikan gaya hidup masyarakat. Banyak yang terpaksa mengadopsi model kerja dan pendidikan jarak jauh menggunakan platform online. Teknologi tidak hanya mendukung sektor pekerjaan dan pendidikan virtual, tetapi juga memengaruhi cara berbelanja dan memberikan donasi. Kini, proses berdonasi telah lebih terfasilitasi melalui solusi digital, demikian juga dengan penyebaran informasi melalui media sosial. Rata-rata nilai per donasi digital meningkat sebesar 72% selama pandemi. Angka tersebut sejalan dengan informasi internal dari GoPay yang mencatat bahwa jumlah transaksi donasi melalui aplikasi mereka meningkat dua kali lipat selama

masa pandemic (Gopay, n.d.). Menurut data dari Gopay dan Kopernik Sebanyak 71% responden menjawab platform KitaBisa merupakan platform yang paling sering digunakan.

Donasi (Fundraising) adalah tindakan memberikan kontribusi berupa uang atau barang saat terjadi peristiwa yang tidak terduga, seperti bencana. Di Indonesia, sebuah negara yang mendasarkan kehidupan sehari-harinya pada nilai-nilai keagamaan, memberikan donasi sangat dianjurkan karena itu merupakan perbuatan baik yang membantu sesama. (Bisnis et al., n.d.). Dalam praktik donasi konvensional, umumnya orang memberikan kontribusi langsung melalui institusi seperti rumah ibadah, yayasan, almamater, dan sejenisnya. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, tindakan memberikan donasi tidak hanya terbatas pada cara langsung, melainkan juga melalui platform virtual atau digital. Kebiasaan masyarakat saat ini dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat banyak mempengaruhi dalam berbagai kegiatan dan kebiasaan Masyarakat, salah satu yang berubah dari kebiasaan Masyarakat saat ini adalah kegiatan berdonasi (Gopay & Kopernik, 2020), kegiatan berdonasi berubah menjadi kegiatan yang bisa dilakukan secara digital tidak hanya dilakukan secara offline. Masyarakat bisa melakukan kegiatan berdonasi melalui platform digital.

Laznas Rumah Yatim merupakan sebuah Lembaga amil zakat nasional yang ada di Indonesia, menyediakan tempat untuk menerima zakat, donasi, program Pendidikan dan program unggulan lainnya untuk di salurkan kepada masyarakat yang membutuhkan khususnya pembinaan dan pemberian tempat untuk yatim dan dhuafa (Yatim, n.d.). Laznas Rumah Yatim ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan umat, membantu meningkatkan kualitas Kesehatan umat, meningkatkan kualitas ekonomi umat, dan menjadi Lembaga amil zakat yang terunggul dalam penerimaan, pengelolaan dan penyaluran Dana. Pada 2 tahun kebelakang Rumah Yatim ingin meningkatkan dari segi pelayanan informasi dan pelayanan donasi untuk masyarakat, dan mengikuti perkembangan teknologi. Pada tahun ini rumah yatim ingin mengembangkan website yang sudah ada menjadi sebuah aplikasi mobile agar masyarakat bisa lebih mudah dalam mengakses informasi maupun yang ingin donasi.

Perkembangan teknologi yang ada saat ini menjadi salah satu alasan dari Rumah Yatim ingin mengembangkan dari sisi teknologi dan IT untuk layanan digital mereka. Oleh karena itu, Rumah Yatim berinisiatif untuk mengembangkan aplikasi mobile dengan rancangan awal berupa design aplikasi donasi UI/UX untuk menilai fitur dan kegunaan awal sebagai pengembangan awal aplikasi mobile yang berbasis dari website yang sudah ada. Dalam pengembangan aplikasi ini guna memfasilitasi masyarakat dalam melakukan donasi, bersedekah, dan berbagai kegiatan kebaikan lainnya. Selain memberikan kemudahan bagi pengguna, harapan dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk menarik minat masyarakat dalam berpartisipasi aktif dalam kegiatan bersedekah dan berbuat kebaikan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat UI/UX aplikasi donasi Rumah Yatim ?
2. Bagaimana hasil uji prototype aplikasi mobile Rumah Yatim ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah diperlukan untuk mengarahkan agar masalah yang dibawa tidak terlalu luas dan terarah dalam penelitian terdapat batasan masalah seperti berikut :

1. Perancangan UI/UX aplikasi ini hanya sampai berupa prototype UI/UX dengan versi aplikasi mobile
2. Pengujian dilakukan dengan menggunakan prototype bukan aplikasi mobile yang sudah komplit atau kompleks
3. Hasil dari penelitian ini adalah prototype UI/UX aplikasi donasi untuk referensi pengembangan teknologi bagi pihak Laznas Rumah Yatim yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam donasi dan akses ke Laznas Rumah Yatim secara digital.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan perancangan UI/UX aplikasi donasi Rumah Yatim.
2. Mengetahui hasil uji respon prototype aplikasi donasi Rumah Yatim.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara langsung ataupun tidak langsung bagi pembaca penelitian ini, adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Teoritis
  - a. Sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan UI/UX aplikasi donasi Yatim berbasis mobile.
  - b. Bahan eksplorasi yang dilakukan penulis untuk digunakan sebagai bahan referensi bagi seluruh pihak yang terlibat.
  - c. Informasi bagi penelitian selanjutnya yang meneliti hal serupa.
2. Praktis
  - a. Bagi pihak perusahaan Laznas Rumah Yatim Dengan adanya aplikasi donasi Rumah Yatim ini diharapkan bisa menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam kemajuan perusahaan dalam bidang IT dan Teknologi.
  - b. Bagi Masyarakat Dengan adanya aplikasi donasi Rumah Yatim ini diharapkan bisa membantu masyarakat untuk lebih memudahkan dalam berdonasi, zakat dan berbuat kebaikan lainnya, serta meningkatkan ketertarikan dalam menggunakan aplikasi untuk berbuat kebaikan.
  - c. Bagi Penulis Melalui penelitian ini penulis mengharapkan proses eksplorasi pengetahuan baru serta rekomendasi kreatifitas sampai tahap pengujian. Selain itu, penulis menghasilkan suatu produk yaitu aplikasi mobile Rumah Yatim yang bisa dimanfaatkan dan di jadikan referensi oleh perusahaan Rumah Yatim.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini penulis memaparkan dalam 5 bab dengan ketentuan sebagai berikut :

### 1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan yang membahas bagian awal dari skripsi yaitu berupa Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi

### 2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA Bab ini berisi kajian pustaka ataun landasan teori yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu: .

3. BAB III: METODE PENELITIAN Bab ini berisi metode yang akan digunakan pada penelitian skripsi ini, yaitu: Desain Penelitian, Partisipan dan Tempat Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data.
4. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN Bab ini berisi hasil temuan dan pembahasan pada penelitian yang dilakukan, diantaranya yaitu: Temuan, dan Pembahasan.
5. BAB V: SIMPULAN DAN SARAN Bab ini berisi poin yaitu: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi