

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE TANGAN BAIK MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Nauralia Syifa Ayunda¹, Retno Waluyo², Ika Romadoni Yunita³, Riyanto⁴

^{1,2,3} Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

⁴, Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Email : 21sa2005@mhsamikompurwokerto.ac.id,

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi di masa ini sangatlah pesat. Teknologi informasi saat ini memiliki banyak inovasi yang dapat mempermudah dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Salah satu contoh inovasi teknologi informasi tersebut diterapkan dalam donasi dan penggalangan dana. Tangan Baik merupakan sebuah sistem informasi berbasis website yang memiliki tujuan untuk mempermudah para donatur dalam melakukan donasi dan galang dana dengan mudah dan cepat. Antarmuka pengguna dibuat untuk membuat teknologi informasi lebih mudah digunakan oleh pengguna. Desain antarmuka pengguna yang baik dan pengalaman pengguna yang luar biasa di suatu situs website akan membuat pengunjung tetap berada di situs website tersebut. Sebaliknya, jika sebuah situs website memiliki desain antarmuka atau pengalaman pengguna yang buruk, pengguna akan merasa tidak nyaman dan meninggalkan situs website tersebut. Dalam perancangan UI/UX website Tangan Baik, pembuatan desain *prototype* antarmuka menggunakan aplikasi Figma. Metode yang digunakan untuk desain UI/UX situs website Tangan Baik menggunakan metode *Design Thinking* yang memiliki 5 fase yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Testing*. Penelitian ini menampilkan hasil perancangan desain *interface* atau antarmuka website Tangan Baik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga nantinya website Tangan Baik ini dapat lebih dikembangkan dan para pengguna lebih mudah mengerti dan memahami dalam penggunaan website ini.

Kata Kunci: *Design Thinking, Donasi, Galang dana, Website*

ABSTRACT

The development of information technology today is very rapid. Information technology currently has many innovations that can make it easier to carry out a job or activity. One example of information technology innovation is applied in donations and fundraising. Tangan Baik is a website-based information system that aims to make it easier for donors to make donations and raise funds easily and quickly. User interfaces are created to make information technology easier for users to use. Good user interface design and a great user experience on a website will keep visitors on the website. Conversely, if a website has a bad interface design or user experience, users will feel uncomfortable and leave the website. In designing the UI/UX of the Tangan Baik website, creating an interface prototype design using the Figma application. The method used to design the UI/UX of the Tangan Baik website uses the Thinking Design method which has 5 phases, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype and Testing. This research displays the results of designing the interface design of the Tangan Baik website which is in accordance with user needs, so that later the Tangan Baik website can be further developed and users can more easily understand and understand the use of this website.

Keywords: Design Thinking, Donation, Fundraising, Website

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi pada masa kini sangat pesat perkembangannya terutama pada bidang Sistem Informasi dan aplikasi/apps (B. Kurniawan & Romzi, 2022). Teknologi informasi saat ini memiliki banyak inovasi yang dapat mempermudah dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut (Haryuda et al., 2021). Jika biasanya donasi dan galang dana diberikan secara *offline*, dengan adanya internet saat ini donasi dapat dilakukan juga secara online melalui situs website.

Seiring dengan berkembangnya masa, masyarakat tidak hanya diubah pada pola pikirnya saja, namun juga dengan gaya hidupnya yang dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, dari cara masyarakat berinteraksi hingga melakukan donasi dan galang dana kepada orang yang membutuhkan. Donasi sendiri tidak selama berupa uang, donasi juga bisa dalam berbagai bentuk seperti pakaian, selimut, buku, dll. Sementara jika galang dana biasanya sudah pasti berupa uang, bisa berbentuk uang berwujud atau uang digital.

Website Tangan Baik merupakan salah satu wadah penyaluran dan pengelolaan donasi dan galang dana. Tetapi ada permasalahan yang muncul yaitu bagaimana cara mencari informasi terkait tempat donasi yang aman dan terpercaya sehingga tidak menimbulkan rasa khawatir akan adanya penggalangan dana palsu, serta bagaimana mempermudah para donatur untuk memberikan donasi kepada orang-orang yang jauh dari mereka. Melihat permasalahan yang ada, maka dibuatlah makalah ini untuk mengangkat perancangan UI/UX pada website Tangan Baik menggunakan aplikasi Figma (Aulia et al., 2021). Penulisan penelitian ini memiliki tujuan menjelaskan tampilan

UI/UX dengan menerapkan metode *Desain Thinking*. Dengan dibuatnya desain UI/UX diharapkan website Tangan Baik akan lebih mudah digunakan oleh pengguna (Tazkiyah & Arifin, 2022), serta dapat mempermudah dalam pengembangan website Tangan Baik (P. Kurniawan & Rani, 2022).

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. UI/UX

User Interface dan User Experience (UI/UX) memiliki peranan penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir sehingga pengguna dapat dengan mudah memakai fitur-fitur yang telah disediakan oleh sebuah aplikasi. Desain User Interface dan User Experience (UI/UX) juga harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya (Al-Faruk et al., 2022).

2. *Design Thinking*

Design thinking adalah sebuah pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran. Metode yang akan digunakan adalah metode *Design Thinking*. Metode ini untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses *Empathize* terhadap suatu keperluan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) (Matari & Pribadi, 2022).

3. Website

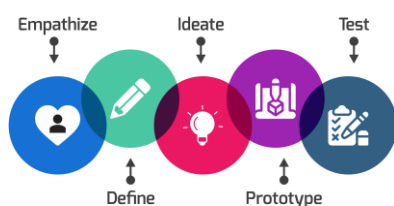
Website merupakan kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga merupakan media informasi yang menarik dan sangat diminati untuk dipergunakan sebagai media berbagi informasi. Teknologi website mengolah data menjadi sebuah informasi dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan, mengelola dan menyediakan untuk dapat diakses secara bersama-sama (Widagdo et al., 2018).

4. Figma

Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website, dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet (Al-Faruq et al., 2022).

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan UI/UX pada website Tangan Baik adalah metode *Design Thinking*. Pendekatan *Design Thinking* ini difokuskan pada pengguna yang mengutamakan inovasi dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan desainer dengan mengintegrasikan kebutuhan masyarakat, teknologi, dan kebutuhan bisnis (Ilham et al., 2021). *Design Thinking* memiliki lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*, seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1 *Design Thinking*

2.1 *Empathize*

Empathize artinya berkaitan dengan perasaan, empati, emosi, pandangan, dan juga pengalaman user dengan perancang sistem. Dilakukan sebuah pendekatan kepada pengguna untuk mengetahui permasalahan yang dialami serta kebutuhan yang ingin dipenuhi. Tahap ini merupakan tahap atau fase untuk kita dapat memahami kebutuhan pengguna, keinginan pengguna, tujuan bisnis yang harus dicapai, dan kapasitas serta kemampuan teknologi. Karena sejatinya segala sesuatu yang dikatakan pengguna belum tentu apa yang sebenarnya mereka lakukan, dan belum tentu sesuai (Nurjanah et al., 2022).

2.2 *Define*

Define bertujuan untuk menentukan rumusan permasalahan sebagai tujuan utama penelitian (Matari & Pribadi, 2022).

2.3 *Ideate*

Tahapan ini akan melakukan proses pengembangan ide solusi berdasarkan masalah yang sudah dihasilkan dari tahapan *define*. Ide solusi yang dihasilkan nanti akan direalisasikan ke rancangan design user interface dan prototype (Herfandi et al., 2022).

2.4 *Prototype*

Proses terjadinya pembuatan rancangan tampilan website yang ingin dibangun kemudian mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu prototype atau produk yang siap diuji (Haryuda et al., 2021).

2.5 *Testing*

Tahap *testing* atau pengujian tidak dapat dipisahkan dengan tahap *prototype* sebelumnya. *Prototype* yang sudah dibuat selanjutnya akan diuji coba dengan cara mendemonstrasikannya kepada pengguna. Tahap pengujian memiliki tujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. *Testing* adalah tahapan di mana akan didapat kesempatan untuk dapat mengerti pengguna secara lebih dalam lagi (Amalina et al., 2017).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dari penerapan metode desain *Design Thinking* untuk perancangan UI/UX pada website Tangan Baik.

4.1 *Empathize*

Tahap *empathize* ini merupakan merupakan suatu proses pemahaman empati tentang masalah yang akan di selesaikan, dengan cara melalui observasi atau wawancara dan kuisisioner. Wawancara dilakukan secara online melalui kuisisioner yang telah dibuat dan disebarkan kepada para calon pengguna website Tangan Baik. Dengan begitu penulis mendapatkan hasil kuisisioner yang telah diisi calon pengguna website sebagai berikut :

Setelah diproses, didapatkan sudut pandang dari calon pengguna website secara umum yaitu:

- Sebagian besar calon pengguna tertarik akan adanya website Tangan Baik.
- Banyak calon pengguna yang memang membutuhkan wadah untuk penyaluran donasi dan galang dana yang lebih praktis, aman dan terpercaya.
- Website dengan desain yang mudah dipahami dan diakses.

4.2 Define

Proses ini dilakukan untuk mendapatkan opini dari pengguna serta memahami kebutuhan pengguna, sehingga dibuatkan user persona. Gambar 2 merupakan bantu User Persona yang didapatkan dari calon pengguna.



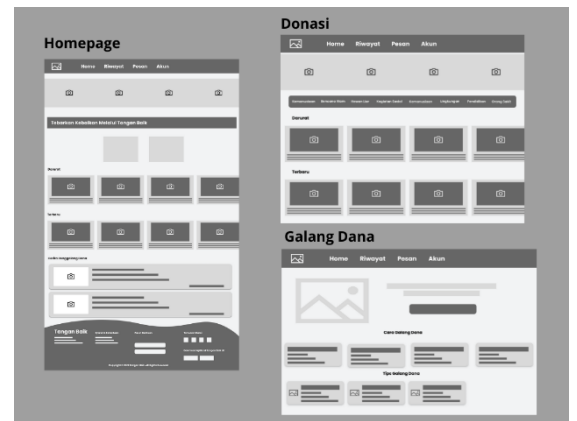
Gambar 2 User Persona

4.3 Ideat

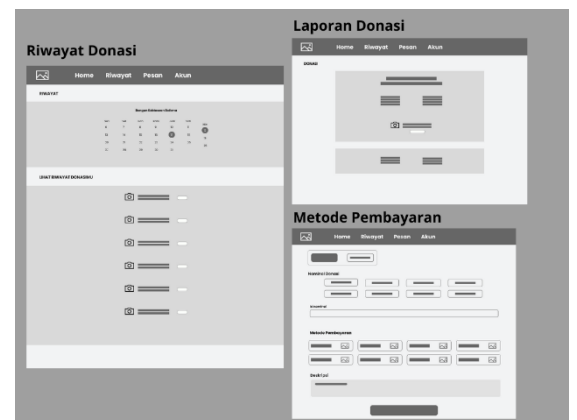
Hasil dari user persona pada tahapan define maka didapatkan pengembangan design UI tampilan dari website (Herfandi et al., 2022) Tangan Baik berupa :

- Pembuatan tampilan yang mudah digunakan dan dimengerti oleh pengguna.
- Menampilkan informasi penyebab social yang penting pada halaman utama.
- Menambah metode pembayaran.
- Menampilkan riwayat dan laporan hasil donasi serta galang dana.

Berikut beberapa tampilan wireframe yang dihasilkan dari proses ideate yang dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.



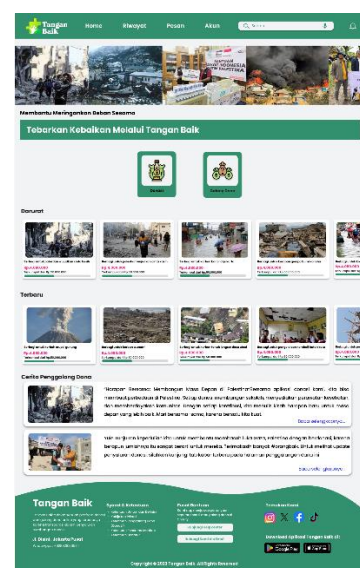
Gambar 3 Wireflow 1



Gambar 4 Wireflow 2

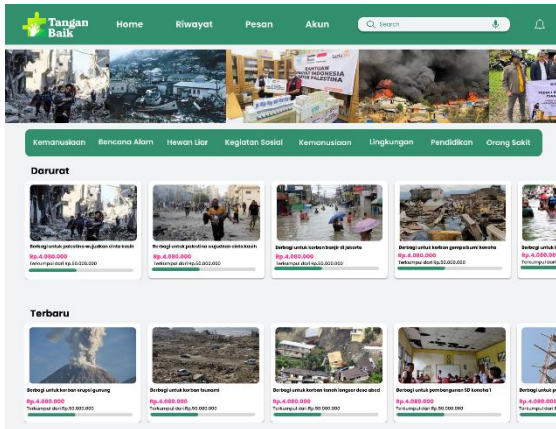
4.4 Prototype

Pada tahapan prototype ini wireframe yang sudah dibuat pada tahap ideat ditampilkan kembali dalam tampilan yang sudah dimasukan jenis font, warna yang digunakan dan lainnya. Berikut merupakan tampilan gambar prototype yang menggunakan aplikasi Figma.



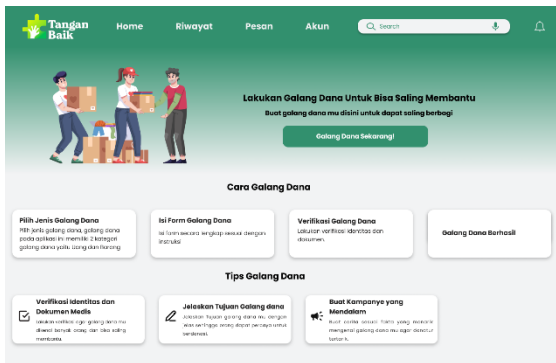
Gambar 5 Prototype Homepage

Gambar 5 merupakan tampilan pertama yang pengguna lihat setelah melakukan login atau register pada website. Pada halaman ini terdapat Navigation Bar yang terdiri dari 5 CTA (call to action). Navigation Bar ini diletakkan pada posisi yang sudah umum digunakan pada kebanyakann website,hal tersebut yang membuat pengguna lebih mudah untuk menemukan halaman yang akan di akses.



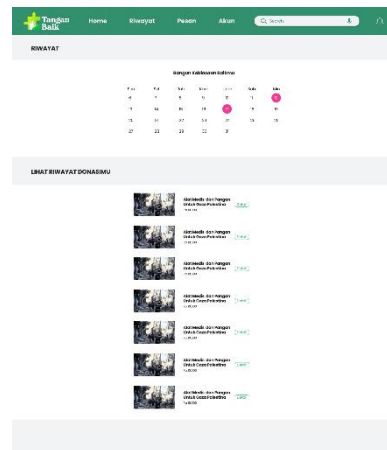
Gambar 6 Prototype Halaman Donasi

Gambar 6 merupakan tampilan awal halaman Donasi. Halaman ini akan muncul ketika pengguna memilih menu Donasi yang ada pada halaman Homepage.



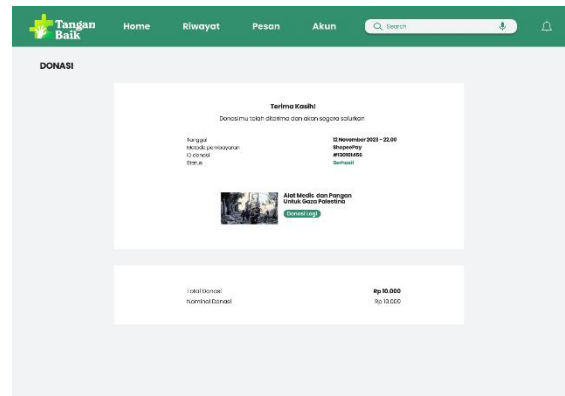
Gambar 7 Prototype Halaman Galang Dana

Gambar 7 merupakan tampilan awal halaman Galang Dana. Sama seperti halaman donasi, halaman Galang Dana ini akan muncul ketika pengguna memilih menu Galang Dana pada halaman Homepage.



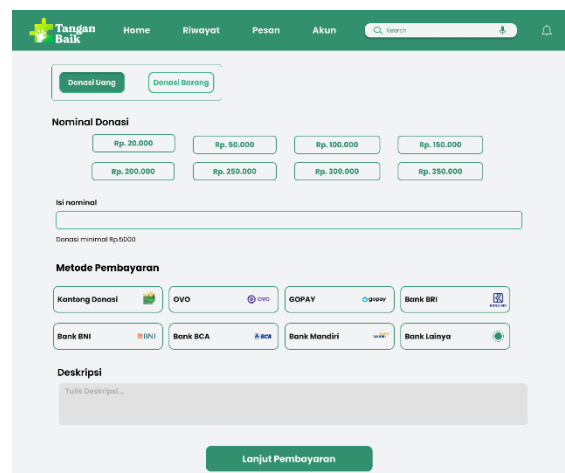
Gambar 8 Prototype Halaman Riwayat Donasi

Gambar 8 merupakan tampilan halaman Riwayat Donasi. Halaman ini akan muncul ketika pengguna memilih menu riwayat yang terdapat di navigasi bar.



Gambar 9 Prototype Halaman Laporan Donasi

Gambar 9 merupakan tampilan halaman Laporan Donasi. Halaman ini akan muncul ketika pengguna memilih button Detail pada halaman Riwayat Donasi.



Gambar 10 Prototype Halaman Metode Pembayaran

Gambar 10 merupakan tampilan halaman Metode Pembayaran. Halaman ini akan muncul

ketika pengguna memilih salah satu calon penerima donasi yang telah ada pada tampilan halaman Donasi lalu pengguna memilih button Donasi Sekarang.

4.5 Testing

Pada tahapan ini, *prototype* yang telah dibuat diuji coba kepada calon pengguna. Pengujian dilakukan kepada salah satu mahasiswa suatu Universitas yang juga merupakan calon pengguna website Tangan Baik.

Menurut (Juliansyah & PAPUTUNGAN, 2022) pada tahap *Testing* ini tidak selalu menjadi ujung dari bagian perancangan, hal tersebut terjadi jika pengujian *prototype* yang dijalankan pengguna terdapat pertimbangan terhadap desain dan fitur yang telah diperbaharui, dibeahi atau diperbaiki. Berdasarkan pengujian yang dilakukan pada tanggal 2 Januari 2024, calon pengguna memberikan *feedback* langsung berupa komentar dan masukan yang perlu diperbaiki pada desain *prototype* seperti terlihat pada Tabel 1. Calon pengguna secara langsung menyatakan bahwa desain pada website Tangan Baik terlihat menarik dan mudah digunakan. Berikut merupakan Tabel 1 hasil pengujian *prototype* yang telah disusun.

Table 1 Hasil Pengujian

No.	Tampilan Desain	Hasil pengujian
1	Homepage	Tulisan pada atas menu Donasi dan galang dana dipindahkan pada atas gambar di bawah navigasi bar.
2	Halaman Donasi	Pengaturan jarak antar logo dan tulisan bisa diberi padding 10-20.
3	Halaman Galang Dana	Pemberian panah pada cara Galang Dana dan jarak antar tepi terlalu dekat.
4	Halaman Riwayat Donasi	Button Detail terlalu kecil dan tidak adanya garis pembatas antara riwayat donasi satu

		dengan riwayat donasi lainnya.
5	Halaman Laporan Donasi	Kurang jelasnya total donasi dan lengkungan tepi button yang kurang konsisten.
6	Halaman Metode Pembayaran	Button Bank Lainnya diganti menjadi Metode Lainnya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini ialah memaparkan proses perancangan desain UI/UX untuk membantu pengembangan website Tangan Baik dengan metode *Design Thinking* dan menggunakan aplikasi Figma dalam mendesain tampilan User Interfacenya. Metode *Design Thinking* ini dapat digunakan untuk pembuatan desain UI/UX yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Penerapan metode yang di mulai dari tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Testing* pada perancangan UI/UX website Tangan Baik dirasa sudah sangat membantu dalam pembuatan desain dan menghasilkan *prototype* yang dibuat juga telah melewati proses pengujian langsung oleh salah satu mahasiswa yang juga merupakan calon pengguna website Tangan Baik.

Dari kesimpulan yang telah ada penulis memberikan saran kepada peneliti selanjutnya untuk lebih memperluas penelitian serta pengembangan untuk website Tangan Baik. Penambahan fitur yang dibutuhkan dimasa yang akan datang serta menambah lebih banyak koresponden saat melakukan pengujian aplikasi. Akan lebih baik juga jika diadakanya developin terhadap produk Tangan Baik ini, karena produk ini dapat memudahkan donatur berdonasi dan bergalang dana dengan mudah dan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). Perancangan user experience aplikasi mobile charity menggunakan metode design thinking user experience design of mobile charity application using design thinking method. *Vol, 11*, 26–36.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 337–344.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26.
- Juliansyah, I. A., & PAPUTUNGAN, I. V. (2022). Perancangan Tampilan User Interface Dan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan JavaHands Dengan Metode Design Thinking. *AUTOMATA*, 3(1).
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi
- Kurniawan, P., & Rani, S. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design (HCD). *AUTOMATA*, 3(2).
- Matari, G. N., & Pribadi, R. R. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP Student Conference*, 1(1), 231–238.
- Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta. *JSI J. Sist. Inf*, 14(1), 2442–2449.
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78.
- Widagdo, P. P., HAVILUDDIN, H., Setyadi, H. J., Taruk, M., & Pakpahan, H. S. (2018). Sistem Informasi Website Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman. *Prosiding SAKTI (Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 5–9.