

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENCARIAN RELAWAN DAN PENGGALANGAN DANA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

*Danim Alim Mufti¹, M. Syaiful Amin²

^{1,2}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Jl. Letjend Pol. Soemarto No.127, Kec. Purwokerto Utara, Banyumas, Jawa Tengah 53127

e-mail: 21sa3031@mhs.amikompurwokerto.ac.id¹, syaifulamin@amikompurwokerto.ac.id²

Received : 10 Januari 2024

Accepted : 13 Mei 2024

Published : 20 Juli 2024

Abstract

With the development of technology, there are sectors of society that also feel the impact of its development, one of which is social, environmental and humanitarian activists. Despite the existence of fundraising and volunteer search applications such as Kitabisa.com which is currently the center of fundraising in Indonesia, the obstacles experienced by the community in finding or accessing information related to fundraising and volunteer search programs, so a mobile application is needed to help the community and also social institutions to conduct fundraising and volunteer search programs. In the UI/UX design of volunteer search and fundraising applications using design thinking methods that focus on solving problems experienced by users, with stages emphasize, define, ideate, prototype, and test. By applying design systems such as fonts, colors, icons, buttons, etc., it can create an attractive and efficient interface for users. Based on the test results involving three participants, with an average SEQ Metric of 4, it shows that users find the design easy to use.

Keywords: *design thinking, donate, volunteer, user interface, user experience*

Abstrak

Abstrak Dengan berkembangnya teknologi ada sektor masyarakat yang juga merasakan dampak perkembangannya salah satunya adalah penggiat sosial, lingkungan dan kemanusiaan. Meskipun dengan adanya aplikasi penggalangan dana dan pencarian relawan seperti Kitabisa.com yang saat ini menjadi pusat fundraising di Indonesia, namun kendala yang dialami oleh masyarakat dalam menemukan atau mengakses informasi terkait adanya program penggalangan dana dan pencarian volunteer, maka diperlukan aplikasi mobile untuk membantu masyarakat dan juga lembaga sosial untuk melakukan program penggalangan dana dan pencarian relawan. Pada perancangan UI/UX aplikasi pencarian relawan dan penggalangan dana menggunakan metode design thinking yang berfokus pada penyelesaian masalah yang dialami user, dengan tahapannya emphasize, define, ideate, prototype, dan test. Dengan menerapkan design system seperti font, warna, icon, tombol, dll, dapat menciptakan antarmuka yang menarik dan efisien digunakan oleh user. Berdasarkan hasil pengujian yang melibatkan tiga partisipan, dengan rata-rata SEQ Metric yang mencapai 4 menunjukkan bahwa pengguna merasa desain tersebut mudah digunakan.

Kata kunci: *design thinking, donasi, relawan, user interface, user experience*

1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan dunia teknologi yang terus meningkat, kebutuhan masyarakat akan teknologi informasi juga semakin meningkat, yang menyebabkan manusia terus berusaha dalam menciptakan sesuatu yang baru. Dengan berkembangnya teknologi terdapat sektor masyarakat yang juga merasakan dampak perkembangannya salah satunya adalah penggiat sosial, lingkungan dan kemanusiaan. Dalam mengolah informasi atau menyimpan data, penggunaan teknologi akan sangat membantu untuk mempercepat prosesnya (Sundari, dkk., 2022).

Program utama yang sering dilakukan dalam kegiatan sosial adalah penggalangan dana dan pencarian relawan. Untuk memudahkan dalam melakukan promosi penggalangan dana dan pencarian relawan, muncul sebuah aplikasi yang melibatkan orang banyak berbasis *online*. Terdapat beberapa jenis aplikasi *fundraising* dan *volunteer vacancies* yang memiliki kemampuan untuk mengolah jumlah donasi yang bisa dikumpulkan dan mencari relawan dari

berbagai daerah. Salah satu yang sering dikenal adalah Kitabisa.com, yang sedang menjadi pusat dalam dunia *fundraising* di Indonesia. Dengan melakukan penggalangan dana secara *online*, menjadi kemudahan bagi masyarakat untuk saling membantu melalui *gadget* masing-masing. Sedangkan pencarian relawan secara *online* dapat memudahkan lembaga untuk melakukan seleksi bagi para pendaftar. Program ini merupakan sebuah langkah untuk menjawab tantangan kemajuan teknologi di masa sekarang (Asmawati & Ramdani, 2022).

Meskipun dengan adanya aplikasi penggalangan dana dan pencarian relawan seperti Kitabisa.com yang saat ini menjadi pusat *fundraising* di Indonesia, namun kendala yang dialami oleh lembaga sosial dalam menangani jumlah donasi yang dikumpulkan dan pencarian relawan dari berbagai daerah belum juga optimal. Di sisi lain, kesulitan juga dialami oleh masyarakat dalam menemukan atau mengakses informasi terkait adanya program penggalangan dana dan pencarian *volunteer*. Kebutuhan aplikasi yang dirancang dengan baik akan

sangat berdampak bagi penggunaannya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dirancang dengan berfokus pada antarmuka dan pengalaman yang efisien dan nyaman, agar menjadi solusi efektif dalam menunjang program-program sosial.

Berdasarkan data dan permasalahan tersebut, maka diperlukan aplikasi mobile untuk membantu masyarakat dan juga lembaga sosial untuk melakukan program penggalangan dana dan pencarian relawan (Prasetyo dkk., 2023). Pada perancangan lebih akan berfokus pada *user interface* (UI) yang dapat membuat tampilan antarmuka yang menarik dan *user experience* (UX) yang memberikan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Proses perancangan *user interface/user experience* menerapkan metode *design thinking*, yang dapat berfokus untuk mempertimbangkan kebutuhan pengguna (Cantika & Susetyo, 2023). Dengan demikian aplikasi pencarian relawan dan penggalangan dana dirancang dengan tampilan yang menarik dan memberikan kenyamanan bagi pengguna, sehingga dapat memecahkan masalah yang dialami lembaga sosial maupun masyarakat.

2. METODOLOGI

Pada perancangan UI/UX aplikasi pencarian relawan dan penggalangan dana menggunakan metode *design thinking*, menurut Swarnadwitya (2020) *Design Thinking* merupakan proses untuk memahami pengguna dan mendefinisikan masalah sebagai upaya untuk menganalisa strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat secara langsung melalui pemahaman awal kita. *Design Thinking* juga merupakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

2.1. Empathize

Langkah awal dari proses *design thinking* adalah mendapatkan pemahaman terkait permasalahan yang akan diselesaikan. Hal ini melibatkan konsultasi bersama para ahli untuk mendapatkan wawasan lebih lanjut mengenai area fokus melalui observasi, keterlibatan, dan empati terhadap individu-individu terkait. Tujuannya adalah memahami pengalaman dan motivasi mereka secara mendalam.

2.2. Define

Pada tahap *define*, informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *empathize* dianalisis dan disintesis untuk

menentukan dan mengidentifikasi masalah inti. Tahap define membantu desainer untuk mengumpulkan ide-ide kreatif dan solutif untuk mengembangkan fitur, fungsi, dan elemen lain yang dapat memecahkan masalah atau membantu pengguna dalam menyelesaikan masalah dengan tingkat kesulitan minimal.

2.3. Ideate

Langkah ketiga dari proses *design thinking*, desainer bersiap untuk menghasilkan ide setelah memahami pengguna, menganalisis kebutuhan, dan merumuskan pernyataan masalah berpusat pada manusia. Dengan latar belakang yang kuat, tim dapat mulai menghasilkan ide-ide kreatif dan solutif untuk mencari solusi baru dan melihat masalah dari sudut pandang alternatif.

2.4. Prototype

Pada tahap *prototype*, tim desain akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kendala pada produk dan permasalahan yang muncul, serta memiliki gambaran yang lebih terperinci mengenai perilaku, cara berpikir, dan pengalaman pengguna sebenarnya ketika berinteraksi dengan produk dalam bentuk akhir.

2.5. Test

Tahap akhir *desain thinking* ini menggunakan hasil uji coba untuk memperjelas masalah, memberikan wawasan pengguna, dan menyempurnakan solusi produk dengan perubahan yang diperlukan. Selama proses ini, fokus pada pemahaman mendalam terhadap produk dan pengguna terus ditingkatkan.

3. PEMBAHASAN

2.1. Emphatize

Pada tahap *empathize* dilakukan penyusunan *Research Plan* yang digunakan untuk menentukan rencana penelitian yang akan dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang pemahaman pengguna yang digunakan untuk merancang aplikasi penggalangan dan pencarian relawan, mulai dari menentukan latar belakang, tujuan, jangka waktu, target pengguna, proses rekrutmen, dan pertanyaan penelitian.



Gambar 1. *Research Plan* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari *research plan* yang telah dibuat, diketahui bahwa target pengguna dari aplikasi ini adalah mahasiswa dan karyawan swasta yang sudah pernah melakukan donasi atau menjadi relawan, dan kemudian dilakukan proses wawancara dengan 3 orang secara *online* melalui platform zoom. Adapun untuk pertanyaan utama yang disampaikan adalah sebagai berikut:

Kode	Pertanyaan
Q1	Apa yang kamu ketahui tentang aplikasi sosial campaign? Apa pengalaman sebelumnya dalam berpartisipasi dalam kampanye sosial atau penggalangan dana dalam sebuah aplikasi? Boleh dijelaskan dan Apa yang membuat anda tertarik dengan hal tersebut?
Q2	Ceritakan kebiasaan anda dalam mencari informasi kegiatan sosial atau donasi?
Q3	Apa yang mendorong Anda untuk berpartisipasi dalam kampanye sosial atau penggalangan dana?

Tabel 1. Pertanyaan Utama Wawancara (Sumber:dokumentasi pribadi)

2.2. Define

Pada tahap *define*, data yang sudah dikumpulkan setelah wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi masalah utama yang dialami pengguna

dalam melakukan donasi dan mendaftar sebagai relawan. Dalam hal ini, pembuatan *User Persona* diperlukan untuk memvisualisasikan hasil identifikasi yang telah ditemukan. *User Persona* memiliki peran yang penting karena mewakili target pengguna dalam perancangan aplikasi ini.



Gambar 2. User Persona (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2.3. Ideate

Dari hasil identifikasi masalah yang telah ditemukan, kemudian peneliti melakukan *brainstorming* mencari ide solusi untuk memecahkan masalah utama yang akan diterapkan pada aplikasi (Fiqri Widiyantoro dkk., t.t.). Hasil dari *brainstorming* menciptakan ide solusi berupa fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Pada fase ini perlu dirancang *Affinity Diagram*, *Information Architecture*, *User Flow*, dan *Wireframe*.

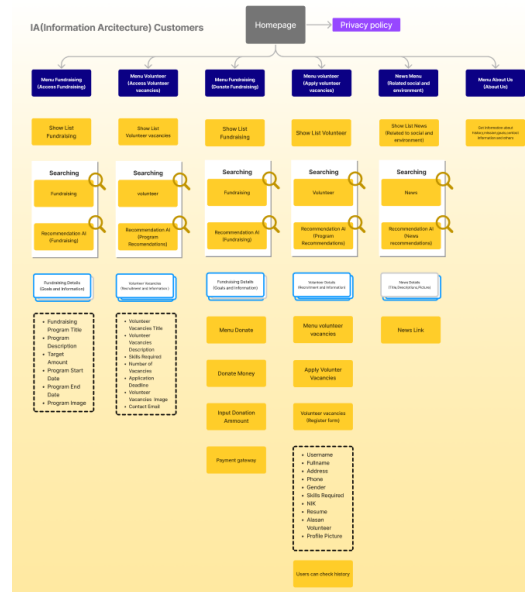
Dengan adanya *Affinity Diagram*, peneliti dapat mengkategorikan fitur apa saja yang menjadi fitur menjadi prioritas utama untuk diterapkan pada aplikasi

dalam menyelesaikan permasalahan utama pengguna. Fitur tersebut mencakup informasi jumlah pendaftar & jumlah uang yang sudah terkumpul secara *realtime*, pilihan metode pembayaran yang lebih banyak, fitur *ChatBot*, dan riwayat transaksi, dapat ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 3. *Affinity Diagram*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *Information Architecture* peneliti merancang struktur informasi yang akan ditampilkan ke pengguna, dengan menampilkan beberapa fitur utama yang ada di menu navigasi. Terdapat fitur donasi, fitur relawan, akses donasi, akses relawan, berita, dan tentang, dapat ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 4. *Information Architecture*
(Sumber: Dokumentasi ribadi)

Tahap selanjutnya adalah merancang *User Flow*, yaitu langkah-langkah pengguna dari awal hingga akhir dalam menjalankan fitur pada aplikasi penggalangan dana dan pencarian relawan. Tujuannya adalah agar memudahkan pengguna dalam menemukan halaman yang dicari.



Gambar 5. *User Flow Donasi*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

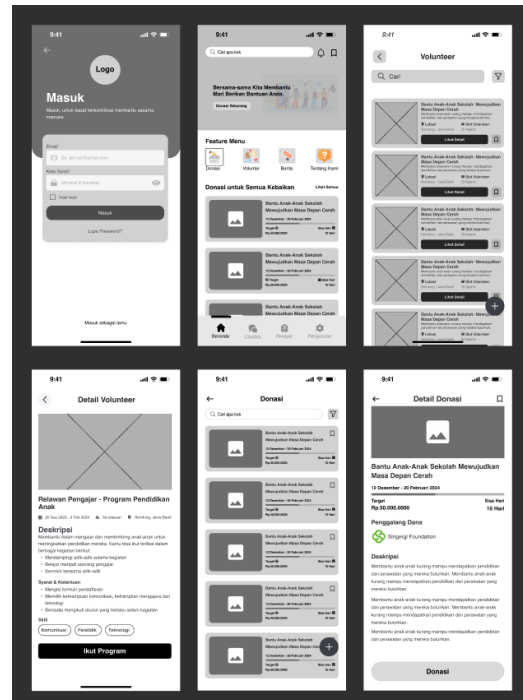


Gambar 6. *User Flow Daftar Relawan*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari gambar 6 dan 7 di atas merupakan *user flow* dari fitur donasi dan pendaftaran relawan, dimana

pengguna akan diberikan pilihan ketika masuk ke dalam fitur yaitu tampil daftar program dan juga fitur pencarian program. Kemudian pada fitur donasi akan disediakan metode pembayaran untuk melakukan donasi, sedangkan pada fitur relawan disediakan *form* untuk mengisi data diri pendaftar. Namun apabila pengguna belum melakukan *login* terlebih dahulu atau masuk dengan *guest*, maka fitur tersebut tidak dapat dijalankan atau hanya mengakses sampai pada halaman detail.

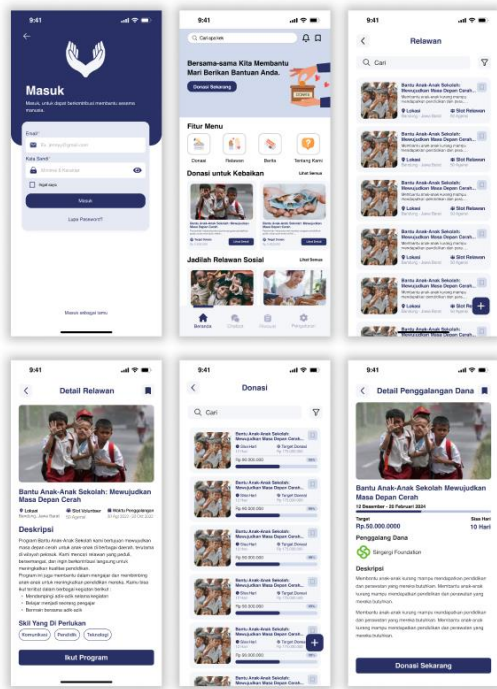
Setelah alur user ditentukan, selanjutnya merancang dasar desain antarmuka, menentukan tata letak dari sebuah komponen yang akan diterapkan pada desain aplikasi ini. Fase ini disebut dengan pembuatan *Wireframe*.



Gambar 7. *Wireframe*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2.4. *Prototype*

Tahap *Prototype* merupakan tahap yang cukup penting dalam metode *Design Thinking*. Tahap ini merupakan implementasi dari ide-ide yang telah dihasilkan melalui *brainstorming*, dengan menerapkan *design sytem* pada proses pembuatannya, seperti warna, font, ukuran, ikon, ilustrasi, dan tombol (Trifena dkk., 2023).



Gambar 8. Desain *High-Fidelity* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 9 di atas, merupakan desain akhir antarmuka pengguna dari aplikasi penggalangan dan pencarian volunteer. Gambar tersebut merupakan desain dari halaman login, beranda, fitur donasi, detail donasi, fitur relawan, dan detail relawan, yang merupakan fitur utama dari aplikasi ini.

2.5. Test

Proses terakhir pada metode *Design Thinking* ini adalah melakukan *Testing* kepada pengguna. Untuk menguji kelayakan dari aplikasi ini, maka dilakukan pengujian *prototype* oleh pengguna menggunakan *platform* useberry. Pada proses pengujian,

partisipan diberikan skenario tugas yang harus dikerjakan.

Kode	Skenario Tugas
T1	Silahkan melakukan Donasi sesuai Program Donasi yang Anda pilih. Pilih Metode Pembayaran sesuai yang diinginkan. Selesaikan Pembayaran dengan Metode Pembayaran yang dipilih
T2	Silahkan melihat Riwayat Donasi Program Donasi yang sudah pernah Anda lakukan
T3	Silahkan Pilih dan ikuti Program Relawan yang Anda inginkan pada Aplikasi Raih Peduli
T4	Silahkan Pilih dan Baca konten Berita yang Anda Minati pada Aplikasi Raih Peduli
T5	Silahkan melakukan permintaan Program Donasi pada Aplikasi Raih Peduli
T6	Silahkan melihat RIwayat Permintaan Program Donasi yang sudah pernah Anda lakukan
T7	Silahkan melakukan permintaan Program Relawan pada Aplikasi Raih Peduli

Tabel 2. Skenario Tugas Pengujian (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah partisipan mengerjakan tugas pada tabel 2, berikut ini adalah hasil dari pengujian yang telah dilakukan dengan skala nilai *SEQ Metric* 1-5 :

Partisipan	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
T1	5	5	5	5	5	5	5
T2	4	5	4	5	3	4	5
T3	4	4	4	4	4	4	4

Tabel 3. Hasil Nilai Partisipan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil pengujian yang melibatkan tiga partisipan, dengan rata-rata *SEQ Metric* yang mencapai 4 menunjukkan bahwa pengguna merasa desain tersebut mudah digunakan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan aplikasi penggalangan dana dan pencarian relawan menggunakan metode *design thinking*, dapat menghasilkan produk yang berkualitas, layak untuk digunakan sesuai dengan hasil pengujian yang telah dilakukan, dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna melalui fitur-fitur yang tersedia seperti donasi, relawan, *chatbot*, berita dan riwayat transaksi.

Dengan hasil pengujian yang rata-rata nilai *SEQ Metric* mencapai 4 menunjukkan bahwa pengguna merasa desain tersebut mudah digunakan. Pengguna memberikan feedback yang umumnya positif terhadap pengalaman

pengguna, pengguna mampu menyelesaikan tugas-tugas utama seperti melakukan donasi, melihat riwayat donasi, dan mendaftar sebagai relawan tanpa kendala yang signifikan. Namun perlu dilakukan perbaikan terhadap beberapa elemen yang dapat meningkatkan visibilitas dan pemahaman pengguna. Dengan melakukan iterasi berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna, aplikasi ini dapat terus memperbaiki dan memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna.

REFERENSI

- Asmawati, W. O., & Ramdani, A. (2022). Strategi Fundraising Crowdfunding Untuk Pengembangan Filantropi Sosial Di Indonesia (Study Kasus Kitabisa. Com). *KAIS Kajian Ilmu Sosial*, 3(1), 1–8.
- Cantika, B. N., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX Design Aplikasi Pemesanan Sayur Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 7(2), 618–629.
- Fiqri Widiyantoro, M., Ridwan, T., Heryana, N., & Voutama, A. (t.t.). *Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Prasetyo, A., Pertiwi, E. G., & Bagja, B. R. (2023). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce Bahan Pangan di Pasar Wage

Purwokerto. *ASKARA: Jurnal Seni dan Desain*, 2(1), 41–55.
<https://doi.org/10.20895/askara.v2i1.1075>

Sundari, I., Sunoto, I., & Zikriah, Z. (2022). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemasukan dan Pengeluaran Donasi Donatur pada Komunitas Muslimah Motivations Djakarta. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(02).
<https://doi.org/10.30998/jrami.v3i02.4351>

Swarnadwitya, A. (2020, Maret 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Binus University.
<https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>

Trifena, M., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Pendaftaran Rumah Sakit Saraswati Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *Indormation Management for Educators and Professionals*, 7(2), 113–123.