



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAPORAN

PRAKTIK KERJA LAPANGAN



PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE FUNDRAISING BADAN WAKAF AL QURAN SEBAGAI UPAYA MENGOPTIMALKAN PENGALAMAN DONATUR

RANI AYU WULANDARI

2207431020

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK

2025



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

- 1) Judul : Perancangan Desain UI/UX Website Fundraising Badan Wakaf Al-Qur'an sebagai Upaya Mengoptimalkan Pengalaman Donatur
- 2) Penyusun
 - a) Nama : Rani Ayu Wulandari
 - b) NIM : 2207431020
- 3) Program Studi : D-IV Teknik Multimedia Digital
- 4) Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
- 5) Waktu Pelaksanaan : 4 Agustus 2025 – 21 November 2025
- 6) Tempat Pelaksanaan : Badan Wakaf Al Quran
Jalan Tebet Raya Blok A No.29 E Tebet, Jakarta Selatan
12820

Pembimbing PNJ

Mira Rosalina, S.Pd., M.T.

NIP. 198701072022032004

Depok, 19 Desember 2025,

Pembimbing Perusahaan

Darminto

Mengesahkan,

Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.

NIP. 199110042019032024



KATA PENGANTAR

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala karena berkat rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan akhir magang dengan judul “Perancangan desain UI/UX Website Fundraising Badan Wakaf Al-Qur'an sebagai Upaya Mengoptimalkan Pengalaman Donatur” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban kegiatan magang yang telah dilaksanakan. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk mendokumentasikan pengalaman, proses, serta hasil kerja yang diperoleh selama melaksanakan magang di Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA).

Dalam penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pimpinan dan seluruh tim Badan Wakaf Al-Qur'an, yang telah memberikan kesempatan, arahan, serta pengalaman berharga selama magang.
2. Dosen pembimbing serta pihak kampus yang telah memberikan bimbingan dan arahan akademis dalam penyusunan laporan ini.
3. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan akhir magang ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis, pihak kampus, maupun Badan Wakaf Al-Qur'an, serta dapat menjadi tambahan referensi bagi pembaca yang membutuhkannya.

Bekasi, 19 Desember 2025

Rani Ayu Wulandari

NIM.2207431020



DAFTAR ISI

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
DAFTAR LAMPIRAN.....	5
BAB I	
PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang Kegiatan	6
1.2 Ruang Lingkup Kegiatan.....	7
1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	7
1.4 Tujuan dan Kegunaan.....	8
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Desain Antarmuka Pengguna (User Interface Design).....	9
2.1.1 Pengertian User Interface (UI).....	9
2.1.2 Prinsip Dasar Desain Antarmuka.....	9
2.2 Pengertian User Experience (UX)	11
2.3 Website Fundraising.....	11
2.4 Prinsip Desain UI/UX Dalam Website Fundraising.....	12
2.5 Relevansi Perancangan UI/UX Terhadap Pengalaman Donatur	13
BAB III	
ISI DAN PEMBAHASAN	14
3.1 Profil Perusahaan.....	14
Gambar 3.1 Logo Perusahaan.....	14
3.2 Uraian Kegiatan Magang.....	16
3.3 Pembahasan Hasil Magang.....	17
3.4 Deskripsi Project/Produk.....	18
Gambar 3.2 User Persona dan User Journey.....	21
Gambar 3.3 Information Architecture dan User Flow	22
Gambar 3.4 Wireframe UI Website Fundraising BWA.....	23
Gambar 3.4 Desain High-Fidelity Website Fundraising BWA	24
Gambar 3.5 Dokumentasi Prototipe Websitree Fundraisin BWA.....	24
3.5 Spesifikasi Desain UI/UX Website Fundraising	24
3.6 Desain Brief Website Fundraising.....	27
3.7 Implementasi	28
Gambar 3.6 Dokumentasi Design System.....	29
Gambar 3.7 Thumbnail Website Fundraising UI BWA.....	31
Gambar 3.8 Dokumentasi Prototipe Websitree Fundraisin BWA.....	32
3.8 Pengujian dan Pembahasan	33
Gambar 3.9 Dokumentasi Responden kuesioner	36
3.8.1 Kendala Pelaksanaan Tugas.....	39
3.8.2 Cara Mengatasi Kendala	42



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

AB IV

ENUTUP.....	44
4.1 Kesimpulan.....	44
4.2 Saran.....	45
Lampiran Logbook Kegiatan Magang	50
Lampiran Tugas Mingguan Magang	54
Lampiran User Persona dan Journey Map	56
Lampiran User Flow	57
Lampiran Design System	58
Lampiran Wireframe dan High Fidelity	62
Lampiran Prototipe Interaktif.....	69
Lampiran Perancangan Pengujian	70
Lampiran Dokumentasi Testing.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Perusahaan	14
Gambar 3.2 User Persona dan User Journey	21
Gambar 3.3 Information Architecture dan User Flow	22
Gambar 3.4 Wireframe UI Website Fundraising BWA.....	23
Gambar 3.4 Desain High-Fidelity Website Fundraising BWA	24
Gambar 3.5 Dokumentasi Prototipe Website Fundraisin BWA.....	24
Gambar 3.6 Dokumentasi Design System	29
Gambar 3.7 Thumbnail Website Fundraising UI BWA	31
Gambar 3.8 Dokumentasi Prototipe Website Fundraisin BWA.....	32
Gambar 3.9 Dokumentasi Responden kuesioner	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Logbook Kegiatan Magang.....	50
Lampiran Tugas Mingguan Magang.....	54
Lampiran User Persona dan Journey Map.....	56
Lampiran User Flow	57
Lampiran Design System.....	58
Lampiran Wireframe dan High Fidelity.....	62
Lampiran Prototipe Interaktif	69
Lampiran Perancangan Pengujian	70



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Kegiatan

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi menjadi aspek penting dalam mendukung berbagai aktivitas organisasi, termasuk dalam bidang sosial dan keagamaan (Rahman, 2020). Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA) sebagai lembaga yang berfokus pada pengelolaan wakaf, distribusi mushaf Al-Qur'an, serta pengembangan program sosial umat membutuhkan sarana digital yang mampu meningkatkan efektivitas komunikasi, transparansi, serta jangkauan dakwah (Hidayat, 2021). Website fundraising berfungsi sebagai pusat informasi sekaligus kanal penggalangan dana yang memungkinkan masyarakat mengakses informasi program, menyalurkan donasi, dan mengikuti perkembangan kegiatan dengan lebih mudah (Pratama & Yusuf, 2022).

Namun, agar dapat menjangkau audiens secara lebih luas, tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website perlu dirancang secara optimal, terstruktur, dan sesuai kebutuhan pengguna (Nugroho, 2020). Website fundraising juga menjadi kebutuhan penting bagi lembaga sosial modern karena perubahan pola donasi masyarakat yang kini bergeser menuju sistem digital yang menuntut kecepatan dan kemudahan dalam proses donasi (Sari & Putra, 2020). Selain itu, website memungkinkan tingkat transparansi yang lebih tinggi melalui publikasi laporan, program, dan capaian lembaga secara terbuka kepada publik (Mahfud, 2021), serta berperan sebagai media branding yang memperkuat citra organisasi sebagai lembaga profesional dan terpercaya (Kusuma, 2020). Website fundraising juga memberikan ruang edukasi bagi masyarakat mengenai wakaf dan kontribusi sosial umat Islam dalam membangun kesejahteraan bersama (Fauzan, 2022).

Dengan adanya desain UI/UX yang terstruktur pada website fundraising, diharapkan BWA mampu memberikan pengalaman digital yang lebih baik bagi pengguna, meningkatkan kepercayaan publik, serta memperluas jangkauan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

pengelolaan wakaf (Syahputra, 2023). Kegiatan magang ini menjadi langkah strategis untuk mendukung kebutuhan tersebut, sekaligus memberikan kesempatan bagi penulis dalam mengaplikasikan ilmu yang dipelajari di bangku perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata (Lestari, 2020).

1.2 Ruang Lingkup Kegiatan

Dalam kegiatan ini, berperan sebagai UI/UX Designer pada tim digital fundraising di Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA), dengan tugas utama merancang antarmuka website fundraising untuk mendukung strategi komunikasi lembaga.

Adapun lingkup kegiatan yang dilakukan yaitu:

1. Melakukan pengumpulan informasi terkait kebutuhan website fundraising dengan mengacu pada identitas visual dan kebutuhan program BWA.
2. Membuat rancangan awal dalam bentuk wireframe sebagai gambaran struktur halaman dan alur navigasi pengguna.
3. Menyusun desain visual (mockup) untuk menampilkan detail tampilan antarmuka website.
4. Mengembangkan prototype interaktif untuk memberikan simulasi pengalaman pengguna.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan pada tanggal 04 Agustus 2025 s.d. 23 November 2025 secara hybrid.

Jam kerja yang berlaku adalah pukul 09.00 – 16.00 WIB. Adapun tempat pelaksanaan kegiatan adalah di Badan Wakaf Al-Qur'an, beralamat di Jl. Tebet Timur Dalam I M No.2, RT.9/RW.4, Tebet Tim., Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12820.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4 Tujuan dan Kegunaan

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendukung pengembangan media digital Badan Wakaf Al-Qur'an dengan merancang desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website fundraising sesuai dengan kebutuhan lembaga dan pengguna.

Adapun kegunaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA)
Menyediakan rancangan desain UI/UX website fundraising yang dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan citra, transparansi, dan efektivitas penggalangan dana berbasis digital.
2. Bagi Masyarakat
Memberikan kemudahan dalam mengakses informasi program wakaf dan kegiatan sosial BWA secara lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat menumbuhkan partisipasi, kepercayaan, serta literasi wakaf di era digital.
3. Bagi Penulis
Menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan praktis dalam bidang perancangan UI/UX, sekaligus mengasah kemampuan bekerja secara profesional dalam mendukung kebutuhan lembaga.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Antarmuka Pengguna (User Interface Design)

2.1.1 Pengertian User Interface (UI)

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna merupakan tampilan visual dari suatu sistem yang berfungsi sebagai media interaksi antara pengguna dengan perangkat digital. Menurut Alan Cooper (2021), UI adalah bentuk komunikasi antara manusia dan komputer melalui elemen-elemen visual seperti tombol, ikon, teks, warna, dan tata letak (layout).

Desain UI yang baik tidak hanya menampilkan keindahan visual, tetapi juga mengutamakan kemudahan penggunaan (usability). Prinsip utama dalam UI mencakup konsistensi, kejelasan, kesederhanaan, dan estetika yang mendukung pengalaman pengguna agar dapat berinteraksi dengan sistem secara intuitif.

Dalam konteks website fundraising, desain UI berperan penting dalam memandu pengguna untuk memahami informasi program, melakukan donasi, serta menumbuhkan kepercayaan terhadap lembaga. Tampilan yang profesional dan mudah diakses akan memberikan kesan positif terhadap kredibilitas lembaga pengelola wakaf.

2.1.2 Prinsip Dasar Desain Antarmuka

Beberapa prinsip desain antarmuka yang banyak diadopsi dalam praktik UI/UX meliputi:

1. Kejelasan Informasi & Hierarki Visual: Website fundraising membutuhkan penyajian informasi program wakaf, progress donasi, dan ajakan berdonasi secara jelas dan mudah dipindai. Hierarki visual digunakan untuk menonjolkan elemen penting seperti tombol *donasi sekarang*, nominal donasi, serta informasi urgensi program.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip hierarki dan kontras visual yang dijelaskan dalam “5 Principles of Visual Design in UX” oleh Nielsen Norman Group (2020).

2. Konsistensi Elemen untuk Meningkatkan Kepercayaan: Konsistensi tampilan pada navigasi, tombol, tipografi, dan gaya visual sangat penting untuk membangun rasa familiar serta menurunkan beban kognitif pengguna. Hal ini sejalan dengan heuristik konsistensi yang dijelaskan dalam artikel “User Interface Design Guidelines: 10 Rules of Thumb” oleh Jakob Nielsen dan Molich, yang menekankan bahwa antarmuka konsisten akan meningkatkan kepercayaan dan mempermudah pengguna dalam menavigasi website donasi.
3. Usability dalam Alur Donasi: Rancangan website berfokus pada kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas utama, yaitu menemukan program, memahami informasi, dan menyelesaikan donasi tanpa hambatan. Diehl et al. (2022) menekankan pentingnya antarmuka yang minim error serta menyediakan feedback yang jelas, yang relevan dalam memastikan proses donasi berjalan lancar tanpa kebingungan.
4. Estetika yang Mendukung Fungsi: Tampilan visual yang modern, bersih, dan profesional diperlukan untuk meningkatkan kredibilitas lembaga wakaf. Namun, estetika harus tetap mendukung fungsi bukan sekadar mempercantik. Hal ini sejalan dengan pandangan Wiwesa (2022) yang menyebut bahwa aspek estetika memiliki keterkaitan langsung terhadap persepsi kualitas dan tingkat kepercayaan pengguna terhadap platform digital.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2 Pengertian User Experience (UX)

User Experience (UX) merupakan keseluruhan pengalaman dan persepsi yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem digital. Berdasarkan ISO 9241-210 (2020), UX mencakup aspek emosional, psikologis, serta kepuasan pengguna terhadap produk atau layanan.

Proses perancangan UX melibatkan beberapa tahapan, antara lain:

1. Riset pengguna (user research) untuk memahami kebutuhan, tujuan, dan perilaku pengguna.
2. Pembuatan wireframe dan flowchart untuk menggambarkan struktur dan alur interaksi.
3. Pembuatan prototype sebagai simulasi pengalaman pengguna.
4. Pengujian usability untuk memastikan kemudahan dan kenyamanan penggunaan desain.

Dalam pengembangan website fundraising, UX berperan dalam menciptakan alur donasi yang sederhana, cepat, dan transparan. Semakin mudah proses yang dilalui pengguna, semakin besar kemungkinan mereka untuk menyelesaikan transaksi donasi dan berpartisipasi kembali di masa mendatang.

2.3 Website Fundraising

Website fundraising adalah platform digital yang dirancang untuk menggalang dana secara daring bagi kegiatan sosial, kemanusiaan, maupun keagamaan. Menurut Kotler & Keller (2021), fundraising merupakan proses membangun hubungan dengan publik untuk memperoleh dukungan finansial, baik melalui komunikasi langsung maupun media digital.

Bagi lembaga sosial seperti Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA), website fundraising menjadi sarana utama dalam menyampaikan informasi program wakaf, mengelola transaksi donasi, serta membangun kepercayaan masyarakat melalui transparansi data dan laporan kegiatan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Website yang dirancang dengan baik akan mempermudah donatur menemukan program yang relevan, memahami manfaat donasinya, serta menyelesaikan proses donasi tanpa kendala. Dengan demikian, website fundraising tidak hanya berfungsi sebagai media transaksi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dan representasi profesionalisme lembaga.

4 Prinsip Desain UI/UX Dalam Website Fundraising

Perancangan desain UI/UX untuk website fundraising harus memperhatikan keseimbangan antara fungsi, keindahan, dan pengalaman pengguna. Menurut Garrett (2020), terdapat lima elemen utama dalam perancangan UX, yaitu:

1. Strategy Plane yaitu memahami tujuan bisnis dan kebutuhan pengguna.
2. Scope Plane yaitu menentukan fitur dan konten yang diperlukan.
3. Structure Plane yaitu menyusun alur informasi dan navigasi.
4. Skeleton Plane yaitu menentukan tata letak, penempatan elemen, dan hierarki visual.
5. Surface Plane yaitu menciptakan tampilan visual akhir yang menarik dan intuitif.

Dalam konteks website fundraising, prinsip tersebut diterapkan melalui:

- Penempatan tombol donasi yang mudah dijangkau dan konsisten di setiap halaman.
- Penggunaan warna dan tipografi yang mencerminkan identitas lembaga.
- Struktur navigasi yang sederhana agar pengguna tidak kesulitan menemukan program.
- Tampilan informasi program yang jelas, disertai gambar dan narasi inspiratif.

Dengan penerapan prinsip UI/UX yang tepat, website fundraising tidak hanya menjadi sarana transaksi digital, tetapi juga menciptakan pengalaman donasi yang nyaman, transparan, dan berkesan bagi donatur.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5 Relevansi Perancangan UI/UX Terhadap Pengalaman Donatur

Keberhasilan website fundraising sangat bergantung pada pengalaman donatur saat berinteraksi dengan sistem. Menurut Nielsen Norman Group (2021), pengalaman positif akan meningkatkan trust, engagement, dan retensi pengguna.

Dalam konteks Badan Wakaf Al-Qur'an, desain UI/UX yang optimal akan membantu lembaga:

1. Menyampaikan pesan dan nilai wakaf secara lebih efektif.
2. Membangun kepercayaan publik melalui tampilan yang profesional dan informatif.
3. Meningkatkan kemudahan dan kecepatan proses donasi.
4. Menumbuhkan loyalitas donatur untuk terus berkontribusi pada program-program berikutnya.

Dengan demikian, perancangan UI/UX bukan hanya persoalan estetika tampilan, tetapi juga strategi komunikasi dan pelayanan digital yang berorientasi pada kenyamanan serta kepercayaan donatur.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB III

ISI DAN PEMBAHASAN

Profil Perusahaan

A. Nama Lembaga: Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA)



Gambar 3.1 Logo Perusahaan

Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA) merupakan lembaga filantropi Islam yang berfokus pada pengelolaan dan penyaluran wakaf, sedekah, infak, dan zakat secara online. BWA berperan sebagai jembatan antara wakif (orang yang berwakaf) dan penerima manfaat wakaf, dengan tujuan untuk mempermudah proses wakaf serta memastikan dana yang terkumpul dapat disalurkan secara efektif dan tepat sasaran. Sebagai lembaga yang bergerak di bidang sosial dan kemanusiaan, BWA juga mendukung berbagai program yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan umat, baik melalui pendidikan, pemberdayaan ekonomi, maupun kegiatan sosial lainnya.

B. Visi dan Misi

Visi:

Menjadikan wakaf sebagai gaya hidup Muslim yang modern dan terintegrasi dengan kemajuan teknologi, serta menjadi lembaga filantropi wakaf yang terdepan, profesional, dan sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

Misi:



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1. Menyalurkan Al-Qur'an ke daerah-daerah yang rawan pendidikan dan aqidah, serta mendukung dakwah melalui pembinaan dan pengajaran Al-Qur'an dengan metode yang efektif dan berkesan.
2. Mengembangkan program-program inovatif yang menyentuh permasalahan sosial dan memberikan dampak positif bagi kehidupan masyarakat.
3. Menyediakan solusi melalui program wakaf, sedekah, dan zakat untuk meningkatkan kualitas hidup umat dan memberikan manfaat sosial yang luas.
4. Menjadi lembaga wakaf yang mengedepankan transparansi dan akuntabilitas dalam setiap program yang dijalankan.

C. Struktur Pengurus

BWA dipimpin oleh tim pengurus yang berkomitmen untuk memastikan bahwa setiap dana wakaf, sedekah, dan zakat yang diterima dapat digunakan dengan sebaik-baiknya untuk kemaslahatan umat. Struktur organisasi BWA terdiri dari:

1. CEO, Chief Operations Officer & Co-Founder: M. Ichsan Salam
2. Chief Program Fundraising Officer & Co-Founder: Heru Binawan
3. Chief Networking Officer: Hazairin Hasan

Selain itu, terdapat beberapa kepala departemen yang bertanggung jawab atas berbagai fungsi operasional BWA, antara lain:

1. Head of Operation: Eri Sudewo
2. Head of Finance, Accounting, Tax: Ali Sepudin
3. Head of Strategic Enabler: Achmad Roziqin
4. Head of Digital Marketing: Darminto
5. Head of Media: Indra F Kurniawan
6. Head of Wakaf Logistic: Utama Kamal
7. Head of Project Controller: Vinora Virdy
8. Head of Engineering: Trisilo Broto



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

D. Alamat dan Legalitas

a. **Alamat:**

Jl. Tebet Timur Dalam 1 No. 5, Tebet Timur, Tebet, Jakarta Selatan, 12820

b. **Legalitas:**

BWA memiliki legalitas yang sah sebagai lembaga sosial melalui Keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia (MENKUMHAM) Nomor AHU-003186.AH.01.04 Tahun 2021 tanggal 30 Januari 2021. Lembaga ini juga memiliki izin kegiatan yayasan sosial dengan nomor 4/F.3/31.74.01.1001.01.005.R.4/4/-1.848/e/2021 dan terdaftar dengan NPWP 42.034.213.1-015.000.

E. Layanan yang Diberikan

BWA menyediakan berbagai layanan untuk memfasilitasi wakaf, sedekah, infak, dan zakat, yang disalurkan melalui platform digital mereka. Layanan utama BWA meliputi:

1. Wakaf Produktif: Pengelolaan dana wakaf untuk menghasilkan keuntungan yang digunakan dalam program-program sosial seperti pendidikan, kesehatan, dan pemberdayaan masyarakat.
2. Donasi dan Zakat: Memudahkan masyarakat untuk memberikan sedekah, zakat, dan infak melalui platform digital yang aman, transparan, dan mudah diakses.
3. Program Sosial: Berbagai proyek sosial yang bertujuan untuk membantu masyarakat yang membutuhkan, termasuk pendidikan Al-Qur'an di daerah-daerah rawan pendidikan, serta program pemberdayaan ekonomi bagi masyarakat miskin.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Uraian Kegiatan Magang

Selama menjalani kegiatan magang di Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA), kegiatan yang dilaksanakan terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu tugas harian dan proyek final.

A. Tugas Mingguan

1. Pembuatan Konten Blog: Menulis tiga artikel per minggu mengenai topik wakaf dan kegiatan sosial BWA, yang kemudian dipublikasikan di platform WordPress dengan menggunakan format HTML serta dilengkapi dengan visual pendukung.
2. Desain Thumbnail Artikel: Mendesain thumbnail untuk setiap artikel yang dipublikasikan di blog BWA guna meningkatkan daya tarik pembaca.
3. Pembuatan Konten Video Pendek: Membuat video berdurasi 30–60 detik dalam format Reels/TikTok, yang diproduksi setiap dua minggu sekali, mencakup seluruh proses mulai dari pengambilan gambar hingga pengeditan video.

B. Proyek Final

1. Redesain Website BWA: Melakukan perancangan ulang tampilan dan struktur website BWA agar lebih responsif, modern, dan mudah dinavigasi oleh pengguna.
2. Desain Aplikasi Mobile BWA: Mengembangkan desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi mobile BWA, dengan fokus pada kemudahan akses donasi melalui fitur-fitur seperti Saku Wakaf, Impact Map, dan gamifikasi.

Untuk penjelasan lebih lanjut mengenai kegiatan ini, dapat merujuk pada Lampiran 1.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pembahasan Hasil Magang

Selama periode magang di Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA), keluaran kegiatan terklasifikasi ke dalam dua ranah utama, yakni tugas harian yang bersifat operasional-rutin dan proyek final yang bersifat strategis sebagai luaran utama. Keduanya diarahkan untuk memperkuat kinerja komunikasi digital serta pengembangan platform donasi berbasis mobile sesuai mandat lembaga.

- a. Tugas Mingguan: Tugas mingguan meliputi penyusunan brief untuk tiga artikel dan pembuatan thumbnail untuk setiap artikelnya. Selain itu, setiap dua minggu penulis membuat konten Reels, dimulai dengan penyusunan brief pada minggu pertama, kemudian menjadi talent dan melakukan editing di minggu berikutnya. Seluruh hasil kerja terdokumentasi pada Lampiran 2.
- b. Proyek Final : Proyek final berfokus pada perancangan desain UI/UX Website Fundraising Badan Wakaf Al-Qur'an sebagai upaya mengoptimalkan pengalaman donatur dalam proses donasi berbasis web. Rincian konsep, spesifikasi, tahapan perancangan desain,

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

implementasi, serta evaluasi disampaikan secara bertahap pada Subbab 3.4 hingga 3.8.

Deskripsi Project/Produk

1. Latar dan Konteks

Proyek ini berfokus pada perancangan UI/UX website fundraising Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA) untuk meningkatkan kemudahan, kejelasan informasi, dan kenyamanan donatur dalam bertransaksi. Inisiatif ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan donatur baru maupun donatur rutin yang memerlukan alur donasi yang sederhana, cepat, dan transparan. Proses perancangan dilakukan menggunakan pendekatan Design Thinking agar solusi yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan pengguna serta mendukung tujuan organisasi dalam mengoptimalkan pengalaman donatur pada platform digital BWA.

2. Sasaran Pengguna dan Pemangku Kepentingan

Sarana pengguna utama mencakup:

1. Donatur Baru yang membutuhkan alur donasi yang jelas, ringkas, dan mudah diikuti tanpa kebingungan.
2. Donatur Rutin yang membutuhkan kecepatan, kenyamanan, ringkasan histori donasi, serta akses cepat ke program yang sesuai minat.
3. Donatur komunitas yang termotivasi partisipasi kolektif.

Pemangku kepentingan internal yang terlibat dalam proses perancangan meliputi Tim Digital Marketing, Tim Fundraising, Tim Media, serta Tim Engineering atau pengembang website yang nantinya akan menerima



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dokumen desain dan prototipe sebagai dasar implementasi pada tahap selanjutnya.

3. Ruang Lingkup (Scope) dan Batasan

Ruang lingkup perancangan mencakup desain antarmuka dan alur utama pada website fundraising, meliputi Halaman Login, Home Page, All Categories Page, Halaman Program, Halaman Pencarian (Searched), Filter Active, serta Halaman Detail Project. Rancangan ini juga mencakup penyederhanaan alur donasi, penataan struktur kategori program, dan penyajian informasi proyek wakaf agar lebih informatif dan mudah dipahami oleh pengguna. Adapun beberapa elemen berada di luar cakupan proyek, seperti integrasi sistem pembayaran sebenarnya, infrastruktur backend penuh, dashboard donatur tingkat lanjut, dan automasi laporan transaksi, yang pada tahap ini direpresentasikan sebagai placeholder dalam prototipe.

4. Tinjauan Desain dan Outcome yang Diharapkan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menyederhanakan dan mempercepat alur donasi sehingga donatur lebih mudah menyelesaikan transaksi, memperkuat kepercayaan pengguna melalui penyajian informasi yang jelas dan sinyal kepercayaan (trust signals), mengoptimalkan pengalaman visual dan navigasi agar donatur dapat menemukan program dengan lebih cepat, serta mendukung pengambilan keputusan donatur melalui penyajian detail program yang lebih lengkap, visual, dan terstruktur. Outcome yang diharapkan dari perancangan ini mencakup peningkatan efisiensi penggunaan, pengurangan kebingungan, minimnya kesalahan, serta persepsi positif terhadap reliabilitas website fundraising BWA.

5. Indikator Keberhasilan (UX/Kinerja)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Indikator keberhasilan dirancang sebagai dasar evaluasi prototipe dan iterasi desain berikutnya, meliputi Task Success Rate, yaitu keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu seperti menemukan program dan melakukan donasi; Time on Task, yang mengukur kecepatan pengguna menavigasi halaman; Error Rate, sebagai jumlah kesalahan atau kebingungan yang muncul selama penggunaan; Perceived Trust & Usability, yang menilai persepsi kenyamanan, keamanan, dan kemudahan penggunaan; serta Intention to Reuse, yang mengukur niat donatur untuk kembali menggunakan website BWA.

6. Nilai Manfaat (Value Proposition)

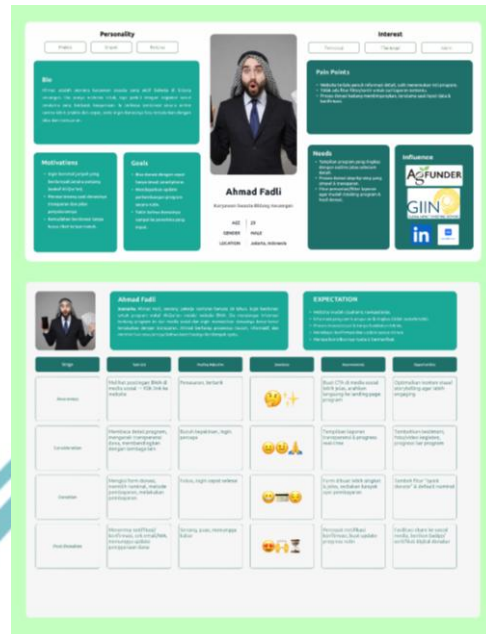
Produk menawarkan kombinasi nilai berikut:

1. Alur donasi yang lebih efisien melalui proses yang lebih ringkas dan mudah dipahami.
2. Peningkatan transparansi melalui penyajian informasi program, biaya, dan progress donasi secara jelas.
3. Meningkatkan keterlibatan donatur melalui tampilan yang lebih modern dan navigasi yang intuitif.
4. Kesesuaian konteks pengguna lokal dengan pendekatan web-friendly, bahasa yang mudah dipahami, dan microcopy yang membantu pengguna membuat keputusan.

7. Artefak Desain dan Deliverable

Artefak dibuat berjenjang untuk memudahkan penelusuran keputusan desain:

1. User Persona dan User Journey Map



Gambar 3.2 User Persona dan User Journey

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

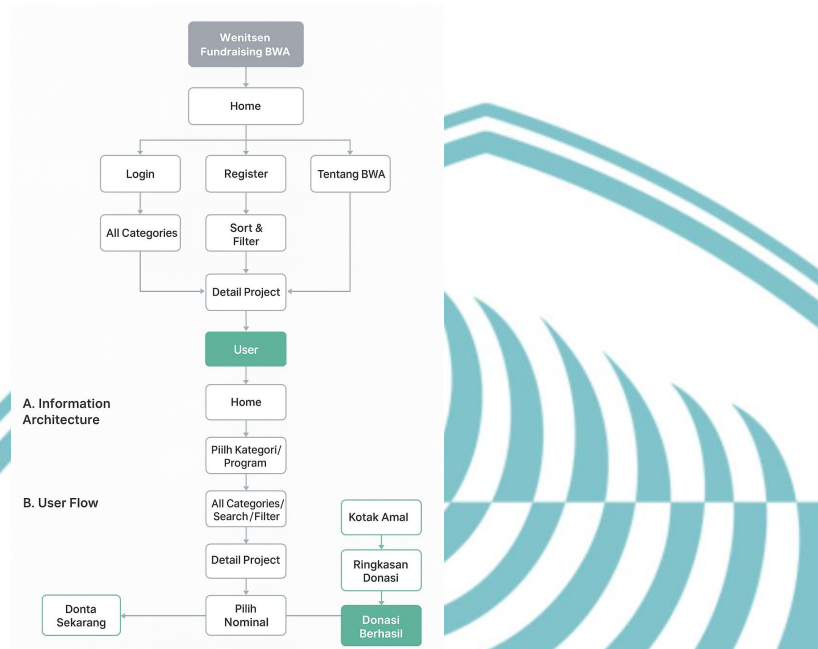
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2. Arsitektur Informasi & User Flow



Gambar 3.3 Information Architecture dan User Flow

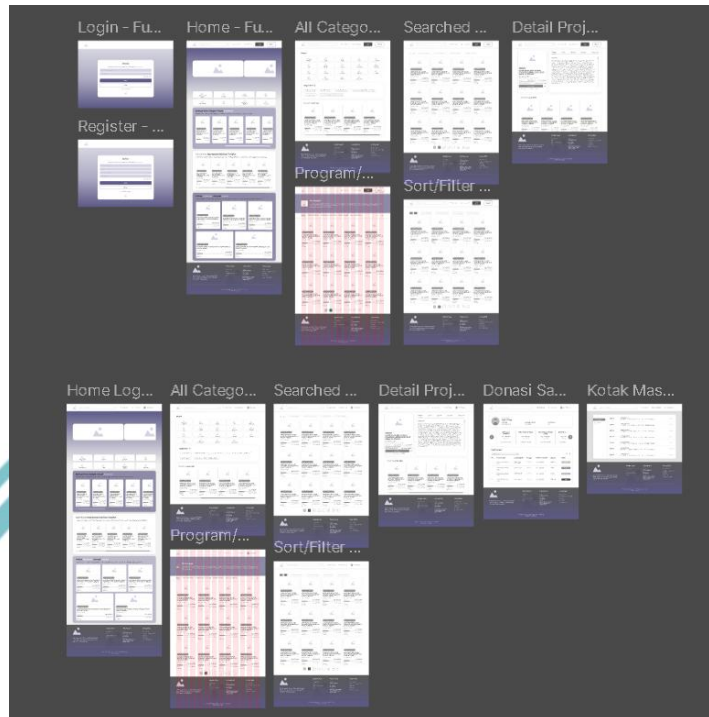
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

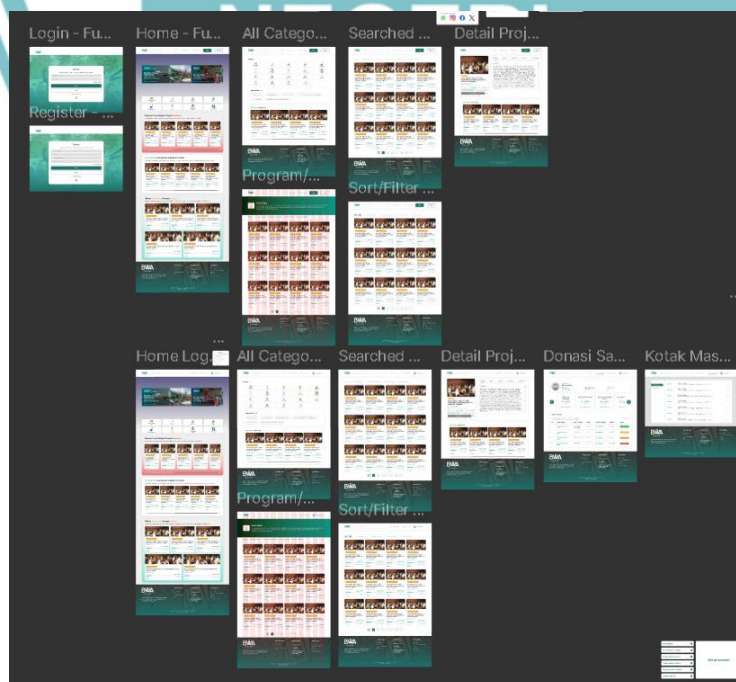
3. Wireframe



Gambar 3.4 Wireframe UI Website Fundraising BWA

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Desain High-Fidelity (Hi-Fi Screens)



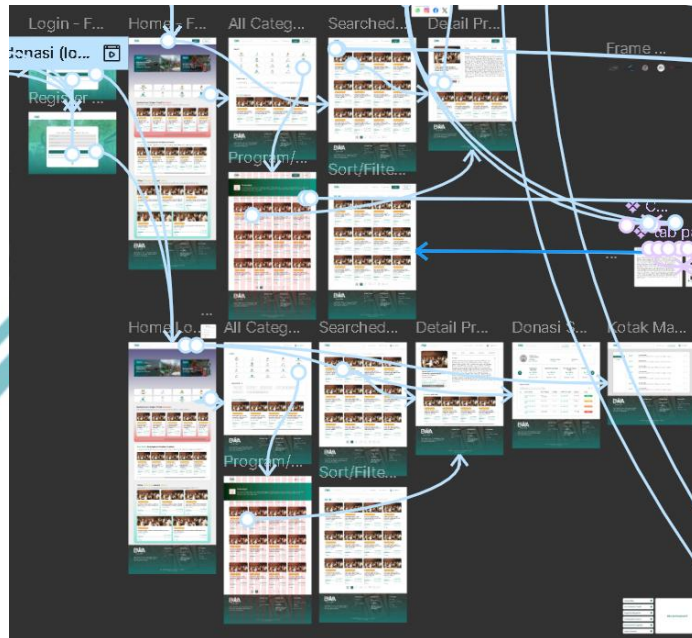
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.4 Desain High-Fidelity Website Fundraising BWA

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Prototipe Interaktif Website Fundraising



Gambar 3.5 Dokumentasi Prototipe Website Fundraising BWA

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.5 Spesifikasi Desain UI/UX Website Fundraising

A. Profil Pengguna & Persona

Sasaran utama pengguna website fundraising Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA) adalah donatur muda dari generasi Z dan milenial yang terbiasa menggunakan platform digital untuk berdonasi. Berdasarkan preferensi dan perilaku mereka, pengguna terbagi menjadi tiga kategori:

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1. Donatur Pemula

Pengguna yang baru pertama kali berdonasi secara online dan membutuhkan pengalaman yang sederhana, jelas, serta tidak membingungkan. Mereka menginginkan alur donasi yang ringkas tanpa banyak langkah.

2. Donatur Berulang

Pengguna yang rutin berdonasi dan memerlukan akses cepat ke riwayat donasi, progres program yang diikuti, serta notifikasi pembaruan untuk mengetahui dampak kontribusi mereka.

3. Donatur Komunitas

Pengguna yang tertarik pada program donasi kolektif dan kegiatan berbasis komunitas. Mereka membutuhkan fitur yang dapat meningkatkan interaksi sosial dan rasa kebersamaan dalam berdonasi.

B. Kebutuhan Pengguna (User Needs)

Pengguna menginginkan pengalaman berdonasi yang mudah, cepat, dan transparan. Beberapa kebutuhan utama yang harus dipenuhi oleh website fundraising BWA meliputi:

- **Kemudahan** **Akses**
Alur donasi yang singkat (< 3 langkah), tampilan program yang mudah dipahami, serta metode pembayaran yang jelas.
- **Transparansi**
Informasi detail terkait penggunaan dana, biaya operasional, progres setiap program, dan update dampak donasi.
- **Keterlibatan** **Emosional**
Visualisasi dampak, testimoni, dan tampilan program yang meyakinkan agar pengguna merasa terhubung dengan misi sosial.
- **Kebutuhan** **Sosial**
Kemampuan membagikan tautan program ke media sosial serta fitur yang memudahkan donasi kolektif antar komunitas.

C. Kebutuhan Fungsional & Non-Fungsional

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Website fundraising BWA dirancang untuk memenuhi kebutuhan fungsional dan non-fungsional agar memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

- Kebutuhan Fungsional:
 - Pencarian dan filter program donasi
 - Alur donasi singkat dan jelas
 - Halaman detail program (dampak, biaya, progres)
 - Dashboard donatur (riwayat donasi & profil)
 - Integrasi pembayaran digital
- Kebutuhan Non-Fungsional:
 - Keamanan data donatur
 - Kecepatan loading halaman yang responsif
 - Konsistensi tampilan (design system)
 - Aksesibilitas bagi pengguna umum

D. Prioritas (MoSCoW) Untuk Pengembangan

Pembagian prioritas fitur website dilakukan menggunakan metode MoSCoW, yaitu:

- Must Have
Elemen utama seperti homepage, daftar program, detail program, alur donasi sederhana, metode pembayaran, serta dashboard pengguna.
- Should Have
Peningkatan pengalaman seperti filter program yang lebih lengkap, notifikasi progres program, dan design system terstruktur.
- Could Have
Fitur opsional seperti integrasi peta lokasi proyek, animasi interaktif, atau visualisasi realtime progres donasi.
- Won't Have (untuk fase ini)
Fitur seperti gamifikasi, leaderboard donatur, atau integrasi pembayaran lanjutan yang tidak termasuk dalam cakupan prototipe.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.6 Desain Brief Website Fundraising

A. Arsitektur Informasi (IA)

Arsitektur Informasi (IA) website fundraising BWA dirancang untuk memastikan navigasi yang mudah, terstruktur, dan efisien bagi pengguna. Pengguna memulai dari Homepage yang berisi highlight program unggulan, kategori program, serta informasi singkat mengenai BWA. Selanjutnya, pengguna dapat menelusuri berbagai halaman utama seperti:

- Daftar Program Donasi (list view)
- Detail Program (informasi lengkap, progres, dan dampak program)
- Alur Donasi (penentuan nominal → data donatur → metode pembayaran)
- Dashboard Donatur (riwayat donasi, profil, dan update program)
- Halaman Informasi Tambahan seperti Tentang BWA dan FAQ

Struktur ini disusun untuk meminimalkan jumlah klik menuju tujuan utama pengguna, yaitu berdonasi. Detail lengkap struktur IA ditampilkan pada Lampiran 4.

B. User Journey Map

User Journey Map menggambarkan pengalaman pengguna dari saat pertama mengunjungi website hingga menyelesaikan donasi. Tahapan perjalanan mencakup:

1. Mengakses homepage dan melihat program yang tersedia
2. Menjelajahi detail program untuk memahami dampaknya
3. Memulai proses donasi
4. Mengisi data dan memilih metode pembayaran
5. Mendapatkan halaman konfirmasi donasi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Dalam analisis journey ini, titik-titik friksi (pain points) seperti informasi yang kurang jelas atau langkah donasi yang terlalu panjang diidentifikasi agar dapat diperbaiki dalam desain akhir. User Journey Map versi lengkap dapat dilihat pada Lampiran 3.

C. User Flow

User Flow pada website fundraising BWA dibuat untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dalam menyelesaikan tugas utama. Dalam perancangan ini terdapat empat alur utama, yaitu:

1. Menelusuri Program Donasi
Pengguna memilih kategori → melihat daftar program → membuka detail program.
2. Proses Donasi
Alur sengaja diringkas menjadi < 3 langkah:
pilih nominal → isi data → pilih pembayaran → konfirmasi.
3. Akses Dashboard Donatur
Pengguna dapat melihat riwayat donasi, status pembayaran, dan data profil.
4. Mengelola Informasi Program & Sharing
Pengguna dapat membagikan tautan program ke media sosial untuk mendukung penyebaran informasi.

Setiap flow dirancang agar sederhana, cepat, dan tidak membingungkan bagi pengguna, terutama donatur pemula.

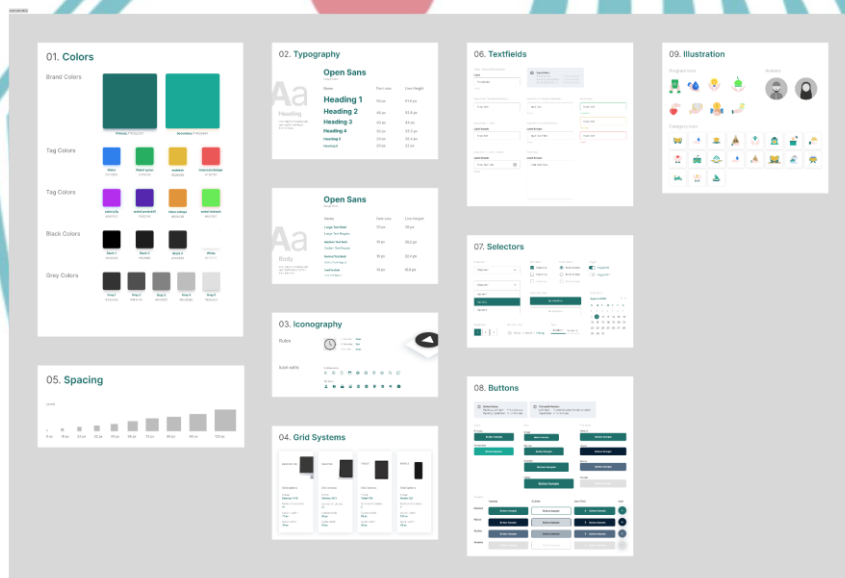
3.7 Implementasi

A. Design System

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Design system pada website fundraising BWA disusun untuk memastikan konsistensi visual dan kemudahan dalam proses desain serta pengembangan. Seluruh elemen antarmuka dirancang dengan memperhatikan karakter BWA sebagai lembaga filantropi yang profesional dan terpercaya, mulai dari pemilihan palet warna yang harmonis dan ramah pengguna, tipografi yang modern dan mudah dibaca, hingga ikonografi yang sederhana dan komunikatif. Komponen-komponen UI seperti tombol, kartu program, form input, dan elemen progres donasi juga distandarkan agar menghadirkan pengalaman yang lebih intuitif, seragam, dan nyaman bagi seluruh pengguna website.



JAKARTA
Gambar 3.6 Dokumentasi Design System

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Selain itu, grid system dan spacing ditetapkan untuk menjaga konsistensi tata letak sehingga setiap elemen UI tampil rapi, seimbang, dan mudah dipindai di berbagai ukuran layar, mulai dari desktop hingga mobile. Komponen interaktif seperti tombol, form field, card program, dan navigasi dirancang mengikuti prinsip aksesibilitas web agar mudah ditemukan, dipahami, dan dioperasikan oleh pengguna dengan kebutuhan yang beragam. Ilustrasi dan elemen visual pendukung digunakan secara selektif untuk memperkuat pesan dakwah dan nilai sosial BWA tanpa mengganggu fokus utama pada informasi program dan proses donasi. Detail lengkap mengenai komponen design system website dapat dilihat pada Lampiran 5.

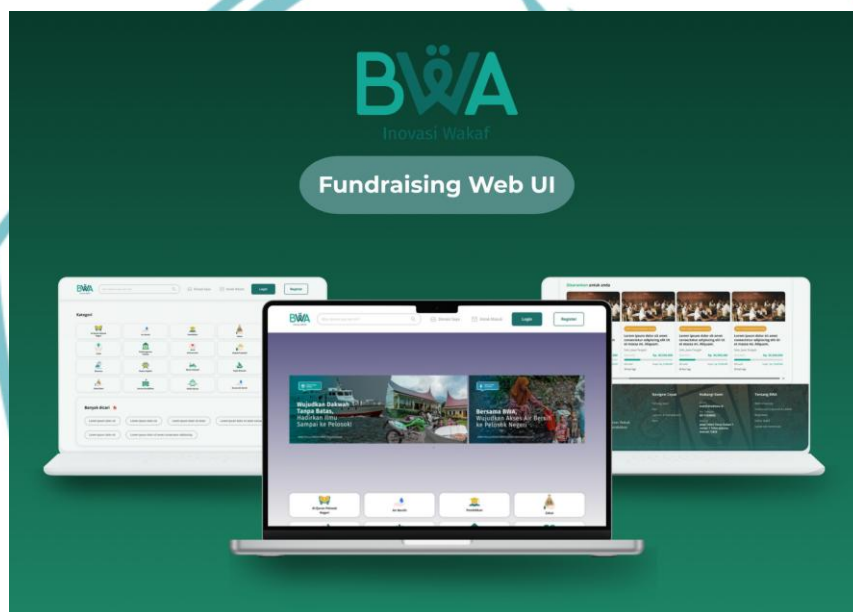


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

B. Wireframe dan High-Fidelity Mockup

Wireframe pada pengembangan website fundraising BWA dibuat sebagai dasar dalam merancang struktur halaman dan tata letak elemen UI secara fungsional. Pembuatan wireframe ini mengacu pada user persona, user journey, user flow, serta kebutuhan pengguna untuk memastikan setiap interaksi berjalan secara intuitif dan mudah dipahami, terutama dalam proses menelusuri program dan melakukan donasi.



Gambar 3.7 Thumbnail Website Fundraising UI BWA

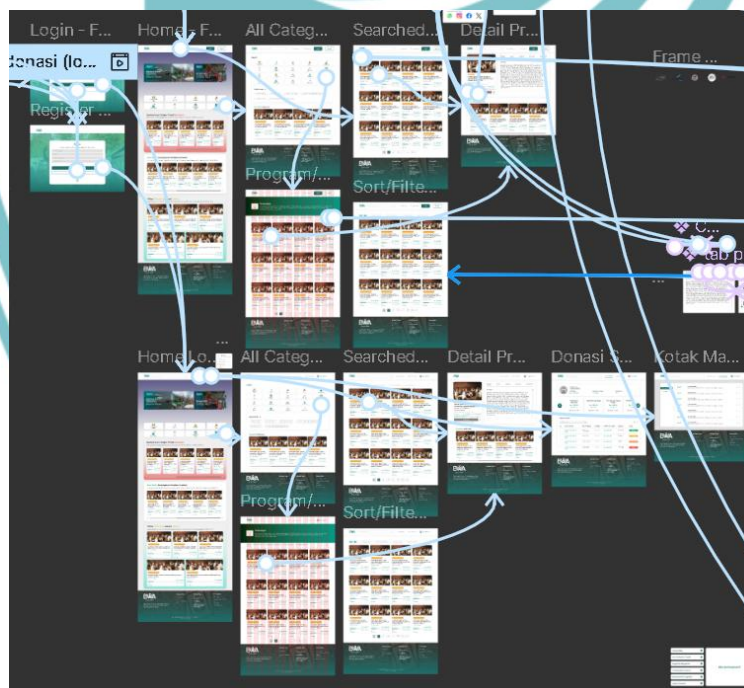
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah struktur dan alur interaksi tervalidasi, wireframe dikembangkan menjadi desain high-fidelity (mockup) dengan menerapkan design system yang telah ditetapkan sebelumnya, mulai dari penggunaan warna identitas BWA, tipografi yang konsisten, ikonografi yang komunikatif, hingga komponen UI seperti kartu program, tombol, dan form input. High-fidelity mockup ini menampilkan visual akhir dari website yang mendekati versi produksi, sehingga dapat digunakan dalam proses evaluasi usability dan menjadi acuan tim pengembangan. Desain wireframe dan mockup secara lengkap tersedia pada Lampiran 6.

C. Prototipe Interaktif

Prototipe interaktif dikembangkan menggunakan Figma dengan tingkat fidelitas tinggi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengalaman penggunaan website fundraising BWA. Prototipe ini tidak hanya menampilkan alur navigasi antar halaman, tetapi juga mengimplementasikan komponen antarmuka yang telah ditetapkan dalam design system, seperti tombol, form input, kartu program, banner informasi, serta elemen interaktif lainnya sehingga pengalaman pengguna yang ditampilkan menyerupai kondisi website saat diimplementasikan.

Prototipe ini digunakan sebagai media evaluasi dan pengujian awal untuk menilai aspek usability, konsistensi alur donasi, serta validasi kebutuhan pengguna sebelum masuk ke tahap pengembangan website yang lebih teknis.



Gambar 3.8 Dokumentasi Prototipe Website Fundraisin BWA

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pengujian dan Pembahasan

A. Perancangan Pengujian

Pada tahap perancangan pengujian, kegiatan evaluasi pada laporan akhir magang ini menerapkan dua metode utama dalam pengujian usability, yaitu System Usability Scale (SUS) dan Task-Based Usability Testing. Metode System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengukur persepsi subjektif pengguna terhadap tingkat kegunaan desain website fundraising BWA secara menyeluruh, meliputi aspek kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, kejelasan navigasi, serta kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan website. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran ringkas namun representatif mengenai tingkat usability sistem dari sudut pandang pengguna.

Sementara itu, Task-Based Usability Testing digunakan untuk mengevaluasi performa objektif pengguna dalam menyelesaikan serangkaian tugas yang merepresentasikan alur utama website fundraising BWA. Metode ini berfokus pada kemampuan pengguna dalam menelusuri struktur navigasi, menemukan informasi program, serta memahami alur donasi yang tersedia pada website. Kombinasi kedua metode tersebut diharapkan dapat menghasilkan evaluasi usability yang komprehensif, dengan menggabungkan aspek subjektif berupa kepuasan pengguna dan aspek objektif berupa efektivitas sistem dalam mendukung penyelesaian tugas.

Pengumpulan data pengujian dilakukan secara digital menggunakan Google Form. Platform ini dipilih karena menyediakan fleksibilitas dalam penyusunan instrumen pengujian, baik berupa skala Likert untuk kuesioner SUS maupun pertanyaan berbasis tugas untuk Task-Based Usability Testing. Selain itu, penggunaan Google Form memungkinkan responden untuk mengakses instrumen pengujian melalui perangkat masing-masing, sehingga kondisi pengujian dapat menyerupai pengalaman penggunaan website fundraising BWA dalam situasi nyata. Seluruh instrumen pengujian



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

yang digunakan pada tahap ini telah didokumentasikan secara lengkap dan disajikan pada bagian lampiran laporan akhir magang.

Sebelum pelaksanaan pengujian, peneliti menyusun skenario tugas (task scenario) yang terdiri dari lima aktivitas utama yang mencerminkan fungsi inti website fundraising BWA. Skenario tugas tersebut meliputi:

1. T1 – Mengakses halaman beranda (Home) dan memahami informasi utama website;
2. T2 – Menelusuri halaman kategori atau daftar program wakaf yang tersedia;
3. T3 – Menggunakan fitur pencarian atau filter untuk menemukan program tertentu;
4. T4 – Mengakses halaman detail program untuk memahami informasi program secara lengkap; dan
5. T5 – Memahami alur donasi hingga menemukan informasi terkait proses kontribusi wakaf.

Rangkaian skenario ini disusun untuk memastikan bahwa seluruh alur utama yang berkaitan dengan pencarian informasi dan proses fundraising dapat diakses serta dipahami dengan baik oleh pengguna. Rincian skenario pengujian ditampilkan pada bagian lampiran sebagai acuan pelaksanaan testing.

Instrumen penilaian pada tahap perancangan pengujian ini terbagi menjadi dua kategori utama. Instrumen System Usability Scale (SUS) terdiri dari sepuluh pernyataan standar yang mengukur dimensi usability, seperti kemudahan penggunaan, kompleksitas sistem, konsistensi desain, serta tingkat kepercayaan diri pengguna dalam menggunakan website. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert 1–5. Sementara itu, instrumen Task-Based Usability Testing digunakan untuk mengukur keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan setiap tugas melalui indikator task success rate serta tingkat kemudahan tugas yang diukur menggunakan Single Ease Question (SEQ) dengan skala 1–5. Instrumen ini juga menyediakan kolom



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

komentar terbuka untuk menghimpun masukan kualitatif dari pengguna terkait kendala, kebingungan, atau saran perbaikan desain.

Data yang dihasilkan dari tahap perancangan pengujian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data SUS akan diolah menjadi skor akhir untuk menentukan tingkat usability desain website fundraising BWA. Data Task-Based Usability Testing akan menghasilkan tingkat keberhasilan tugas dan nilai rata-rata kemudahan tiap skenario. Selain itu, komentar dan saran responden akan digunakan sebagai bahan evaluasi kualitatif dalam penyempurnaan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada tahap pengembangan selanjutnya. Seluruh data mentah pengujian direkap dan disajikan pada bagian lampiran sebagai dasar analisis pada tahap pembahasan.

B. Pelaksanaan Pengujian

Pelaksanaan pengujian dilakukan setelah seluruh instrumen dan skenario tugas diselesaikan pada tahap perancangan pengujian. Tahap ini melibatkan 10 orang responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik responden terhadap target pengguna website fundraising BWA. Responden difokuskan pada kelompok usia produktif, yaitu Milenial dan Generasi Z, yang memiliki tingkat literasi digital tinggi serta terbiasa mengakses informasi dan melakukan transaksi melalui media daring.

Untuk memperoleh gambaran perilaku pengguna yang lebih beragam, responden dipilih dari berbagai latar belakang profesi, antara lain pelajar atau mahasiswa, karyawan swasta, pegawai negeri, serta pekerja mandiri. Selain aspek demografis, pemilihan responden juga mempertimbangkan kebiasaan dalam mengakses website lembaga sosial atau platform fundraising digital, sehingga hasil pengujian dapat merepresentasikan pola interaksi pengguna potensial website fundraising BWA. Rekapitulasi profil responden yang mencakup rentang usia, pekerjaan, serta pengalaman

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

mengakses website donasi digital disajikan pada bagian lampiran laporan akhir magang.

17/12/2025 21:55:56	Nopal	25-34 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta
17/12/2025 22:05:57	Andika surya lesmana	25-34 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta
17/12/2025 22:06:31	MUHAMMAD SUBHAN NI	25-34 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta
17/12/2025 22:11:12	CHEVIE YUHANA MURTY	35-44 Tahun	Perempuan	Ibu Rumah Tangga
18/12/2025 5:59:59	raina	18-24 Tahun	Perempuan	Wirasaha / Freelancer
18/12/2025 8:02:25	ayu	18-24 Tahun	Perempuan	Pegawai Negeri
18/12/2025 9:03:27	Challista	18-24 Tahun	Perempuan	Karyawan Swasta
18/12/2025 9:20:15	kayla putri	25-34 Tahun	Perempuan	Pegawai Negeri
18/12/2025 9:35:15	Bagas	25-34 Tahun	Laki-laki	Karyawan Swasta

Gambar 3.9 Dokumentasi Responden kuesioner

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pengujian dilakukan secara terstruktur menggunakan kuesioner daring berbasis Google Form yang terintegrasi dengan skenario tugas. Setiap responden diminta untuk mengakses prototipe website fundraising BWA dan menyelesaikan lima tugas utama yang telah ditetapkan, yaitu: (1) mengakses halaman Beranda untuk memahami informasi utama website; (2) menelusuri halaman kategori atau daftar program wakaf; (3) menggunakan fitur pencarian atau filter untuk menemukan program tertentu; (4) mengakses halaman detail program untuk membaca informasi secara lengkap; serta (5) memahami alur donasi yang tersedia pada website. Setelah menyelesaikan masing-masing tugas, responden diminta untuk memberikan penilaian tingkat kemudahan menggunakan Single Ease Question (SEQ) serta mengonfirmasi keberhasilan penyelesaian tugas sebelum melanjutkan ke pengisian kuesioner System Usability Scale (SUS) di akhir sesi.

Seluruh proses pengujian didokumentasikan untuk menjamin validitas dan keandalan data yang diperoleh. Dokumentasi meliputi rekaman pengisian kuesioner secara digital serta tangkapan layar atau foto yang menunjukkan interaksi responden dengan prototipe website fundraising BWA selama proses pengujian. Bukti dokumentasi ini disertakan pada bagian lampiran



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

sebagai bentuk verifikasi bahwa pengujian usability telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dirancang dan melibatkan pengguna nyata.

Data mentah yang diperoleh dari Google Form meliputi skor kuesioner SUS, tingkat keberhasilan penyelesaian tugas (task success rate), penilaian tingkat kemudahan (SEQ), serta masukan dan komentar kualitatif dari responden. Seluruh data tersebut kemudian dikompilasi dan divalidasi untuk selanjutnya dianalisis pada tahap analisis pengujian. Hasil pengolahan data ini digunakan untuk menilai tingkat usability website fundraising BWA serta mengidentifikasi aspek antarmuka dan alur interaksi yang masih memerlukan penyempurnaan pada tahap pengembangan berikutnya.

C. Analisis Pengujian

1. Analisis SUS (System Usability Scale)

Analisis System Usability Scale (SUS) dilakukan untuk mengukur tingkat usability desain website fundraising Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA) berdasarkan persepsi subjektif pengguna setelah melakukan pengujian. Data yang dianalisis diperoleh dari 10 responden melalui kuesioner daring menggunakan Google Form, yang memuat 10 butir pernyataan standar SUS dengan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju). Seluruh data mentah direkap dan disajikan pada lampiran hasil pengujian

Dalam proses pengolahan data, dilakukan penyesuaian skor menggunakan metode reverse scoring pada pernyataan SUS yang bersifat negatif, sesuai dengan pedoman standar SUS. Pernyataan bernada positif dihitung secara langsung, sedangkan pernyataan bernada negatif dikonversi agar seluruh item memiliki arah interpretasi yang sama, yaitu semakin tinggi skor menunjukkan tingkat usability yang semakin baik. Skor akhir SUS untuk setiap responden diperoleh dengan menjumlahkan skor terkonversi dari seluruh item dan mengalikannya dengan faktor 2,5, sehingga menghasilkan rentang nilai 0–100.

Berdasarkan hasil perhitungan, skor SUS yang diperoleh responden berada pada rentang di atas nilai ambang usability standar (68). Secara umum,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kemudahan penggunaan website, konsistensi tampilan antarmuka, serta kemampuan website untuk dipelajari dengan cepat oleh pengguna baru. Responden juga menunjukkan tingkat kepercayaan yang cukup tinggi bahwa fitur-fitur pada website fundraising BWA bekerja sesuai dengan harapan dan tidak menimbulkan kebingungan yang signifikan saat digunakan.

Hasil ini mengindikasikan bahwa desain website fundraising BWA berada pada kategori usability yang baik (good usability) dan dapat diterima oleh pengguna sebagai platform donasi digital. Dengan demikian, secara subjektif website telah mampu memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman dan mendukung tujuan utama pengguna, yaitu menemukan informasi program dan melakukan donasi secara daring.

2. Analisis Task Based Usability

Analisis Task-Based Usability Testing dilakukan untuk mengevaluasi performa objektif website fundraising BWA dalam mendukung pengguna menyelesaikan serangkaian tugas utama yang merepresentasikan alur inti penggunaan website. Tugas-tugas yang diuji meliputi pemahaman struktur halaman Home, penelusuran kategori program, penggunaan fitur pencarian dan filter, pemahaman hasil pencarian, serta pemahaman informasi pada halaman detail program.

Berdasarkan hasil pengujian, sebagian besar responden mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan baik. Halaman Home dinilai mudah dipahami, dengan skor tinggi pada aspek struktur halaman, banner, kategori program, dan daftar proyek. Kategori program berbasis ikon juga dinilai membantu pengguna dalam menemukan program yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, tampilan kartu program (project card) mendapatkan penilaian positif karena dianggap ringkas, informatif, dan konsisten.

Pada halaman Detail Program, mayoritas responden menyatakan bahwa informasi program, termasuk deskripsi, target donasi, progres, update, dan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

tombol ajakan donasi (CTA), mudah dipahami. Tombol “Donasi Sekarang” dinilai jelas dan mudah ditemukan, sehingga mendukung efektivitas alur donasi dari sisi pengguna.

Dari sisi efisiensi persepsi, hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna merasa website relatif mudah digunakan. Sebagian besar responden menyatakan tidak memerlukan bantuan teknis untuk menggunakan website dan meyakini bahwa pengguna lain dapat mempelajari website ini dengan cepat. Hal ini menunjukkan bahwa alur navigasi dan struktur informasi telah dirancang secara cukup intuitif.

Namun demikian, beberapa fitur tertentu menunjukkan tingkat kemudahan yang lebih rendah dibandingkan fitur lainnya. Fitur sort dan filter program serta halaman hasil pencarian menjadi area yang paling sering disebut membutuhkan waktu adaptasi lebih lama. Beberapa responden menilai bahwa perbedaan visual antara kondisi filter aktif dan tidak aktif masih kurang menonjol, sehingga menimbulkan kebingungan ringan saat menyaring program.

Analisis umpan balik kualitatif mengungkapkan bahwa friksi utama yang dirasakan pengguna tidak berasal dari struktur navigasi, melainkan dari aspek visual antarmuka. Hambatan yang paling sering dilaporkan meliputi:

- Ukuran font pada beberapa bagian yang dirasa terlalu kecil, terutama pada halaman pencarian dan deskripsi program yang panjang.
- Tampilan hasil pencarian yang dianggap cukup padat ketika menampilkan banyak program sekaligus.
- Kurangnya penanda visual yang kuat untuk menunjukkan status filter atau sorting yang sedang aktif.

Sebaliknya, fitur kartu program donasi, tombol donasi, serta navigasi utama (menu atas) dinilai sebagai bagian website yang paling mudah digunakan dan paling minim hambatan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

8.1 Kendala Pelaksanaan Tugas

Selama pelaksanaan kegiatan magang, penulis menghadapi sejumlah kendala teknis dan operasional yang mempengaruhi proses perancangan desain serta pelaksanaan pengujian usability pada prototipe website fundraising Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA). Kendala-kendala tersebut muncul pada tahap desain antarmuka hingga tahap evaluasi usability, khususnya yang berkaitan dengan keterbatasan perangkat, metode pengujian, serta hasil temuan dari responden. Secara umum, kendala yang dihadapi dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek utama sebagai berikut.

A. Keterbatasan Perangkat dan Lisensi Perangkat Lunak Desain

Proses perancangan prototipe website fundraising BWA dilakukan menggunakan Figma dengan lisensi Starter Plan, yang memiliki batasan jumlah halaman (pages) dalam satu berkas desain. Batasan ini menjadi kendala teknis karena lingkup proyek mencakup perancangan beberapa alur utama website, seperti halaman beranda, katalog program, pencarian dan filter, halaman detail program, hingga alur donasi.

Akibat keterbatasan tersebut, seluruh rancangan antarmuka harus ditempatkan dalam jumlah halaman yang terbatas sehingga area kerja menjadi padat. Kepadatan kanvas berdampak pada penurunan kenyamanan kerja, baik dari sisi visual maupun performa aplikasi, terutama ketika melakukan penyuntingan komponen dan navigasi antar frame desain.

B. Variasi Kondisi pada Pelaksanaan Usability Testing

Pengujian usability pada website fundraising BWA dilakukan dengan pendekatan daring (online) menggunakan Google Form dan prototipe Figma. Meskipun metode ini memberikan fleksibilitas bagi responden, terdapat kendala dalam memastikan keseragaman kondisi pengujian.

Penulis tidak dapat mengamati secara langsung ekspresi non-verbal atau kebingungan responden saat mengerjakan tugas. Hal ini menyebabkan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

analisis kendala sepenuhnya bergantung pada jawaban kuesioner dan umpan balik tertulis. Selain itu, kondisi lingkungan responden yang tidak terkontrol, seperti perbedaan perangkat, ukuran layar, serta kualitas koneksi internet, berpotensi mempengaruhi pengalaman penggunaan dan persepsi responden terhadap tingkat kemudahan website.

C. Keterbatasan Data Awal Perilaku Pengguna Website Fundraising

Dalam proses perancangan website fundraising BWA, penulis menghadapi keterbatasan data historis terkait perilaku pengguna website sebelumnya. Sebagian besar aktivitas donasi BWA masih didominasi oleh interaksi offline atau melalui kanal pihak ketiga, sehingga data mengenai kebiasaan pengguna dalam menjelajahi website fundraising relatif minim.

Kondisi ini menyebabkan penulis harus melakukan penyesuaian struktur informasi dan alur navigasi berdasarkan asumsi kebutuhan pengguna umum serta praktik terbaik (best practice) desain website fundraising. Penentuan prioritas antara informasi program, transparansi donasi, dan ajakan berdonasi menjadi tantangan tersendiri tanpa dukungan data analitik pengguna yang komprehensif.

D. Kendala yang Teridentifikasi dari Hasil Usability Testing

Berdasarkan hasil System Usability Scale (SUS) dan Task-Based Usability Testing, ditemukan beberapa kendala desain yang mempengaruhi kenyamanan pengguna, meskipun secara umum tingkat usability website tergolong baik.

Pertama, pada aspek legibilitas, sejumlah responden mengeluhkan ukuran font yang relatif kecil dan kontras warna yang kurang optimal pada beberapa halaman, khususnya pada halaman laporan transparansi dan informasi profil. Hal ini menyebabkan pengguna memerlukan usaha lebih untuk membaca konten secara detail.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Kedua, pada aspek navigasi, tugas yang berkaitan dengan pencarian informasi tertentu seperti penggunaan fitur filter dan pencarian memiliki skor kemudahan (SEQ) yang lebih rendah dibandingkan tugas lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun fitur tersedia, mekanisme penggunaannya belum sepenuhnya intuitif bagi seluruh responden.

Ketiga, hasil SUS mengindikasikan adanya fenomena *deceptive simplicity*, di mana tampilan website dinilai sederhana dan bersih, namun pengguna tetap membutuhkan waktu untuk memahami cara kerja fitur tertentu, khususnya fitur filter dan penyajian informasi donasi secara detail.

3.8.2 Cara Mengatasi Kendala

Untuk memitigasi berbagai kendala yang muncul selama proses perancangan dan pengujian, penulis menerapkan sejumlah langkah strategis guna memastikan kualitas hasil akhir website fundraising BWA tetap optimal.

A. Strategi Pengelolaan Kanvas Desain

Untuk mengatasi keterbatasan halaman pada Figma, penulis menerapkan strategi pengelolaan kanvas yang lebih terstruktur, yaitu dengan membagi area desain ke dalam beberapa section yang jelas sesuai dengan alur halaman website. Selain itu, penggunaan komponen induk (master component) dimaksimalkan untuk elemen-elemen yang berulang, seperti kartu program, tombol, dan navigasi, sehingga proses revisi desain menjadi lebih efisien dan tidak membebani performa aplikasi.

B. Standarisasi Instruksi Pengujian

Guna mengurangi bias akibat variasi kondisi pengujian daring, penulis menyusun instruksi tugas yang detail dan terstruktur pada Google Form. Setiap responden diberikan panduan yang jelas sebelum mengerjakan tugas, sehingga alur pengujian tetap konsisten meskipun dilakukan tanpa



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

pendampingan langsung. Pendekatan ini membantu meningkatkan validitas data usability yang diperoleh.

C. Peningkatan Aksesibilitas Visual

Menanggapi temuan terkait keterbacaan dan kepadatan tampilan, penulis melakukan evaluasi dan perbaikan desain dengan meningkatkan ukuran tipografi, memperbaiki kontras warna antara teks dan latar belakang, serta menambahkan ruang putih (whitespace) pada area yang sebelumnya terlihat padat. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan visual dan mengurangi beban kognitif pengguna.

D. Penyempurnaan Navigasi dan Arsitektur Informasi

Untuk mengatasi kendala navigasi dan pemahaman fitur, dilakukan penyederhanaan struktur menu serta penegasan label dan ikon pada elemen navigasi utama. Selain itu, fitur yang dinilai kurang intuitif, seperti filter dan pencarian, dirancang ulang agar lebih mudah dipahami oleh pengguna baru. Penyempurnaan ini diharapkan dapat meningkatkan skor kemudahan (SEQ) dan memperkuat persepsi usability pada pengujian selanjutnya.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan magang yang dilakukan di Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA), dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pengembangan media digital lembaga, khususnya melalui perancangan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) website fundraising BWA. Proyek ini dilaksanakan secara sistematis dengan mengacu pada prinsip desain berpusat pada pengguna (user-centered design) serta pendekatan Design Thinking.

Hasil perancangan mencakup penyusunan arsitektur informasi, user flow, wireframe, desain high-fidelity, hingga prototipe interaktif website fundraising yang dirancang untuk mempermudah donatur dalam menemukan program, memahami informasi wakaf, dan menyelesaikan proses donasi secara digital. Rancangan tersebut disesuaikan dengan karakteristik pengguna utama, yaitu donatur dari generasi Z dan milenial, yang memiliki tingkat literasi digital tinggi dan mengutamakan kemudahan serta transparansi.

Berdasarkan hasil pengujian usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan Task-Based Usability Testing, desain website fundraising BWA menunjukkan tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Mayoritas responden mampu menyelesaikan tugas-tugas utama tanpa hambatan signifikan, seperti menelusuri program, mengakses detail program, serta memahami alur donasi. Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, dan kejelasan navigasi juga tergolong positif.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Meskipun demikian, pengujian juga mengungkap beberapa area yang masih memerlukan penyempurnaan, khususnya pada aspek legibilitas teks, visualisasi filter dan pencarian, serta penegasan indikator interaksi pada beberapa fitur. Temuan ini menjadi masukan penting dalam proses iterasi desain selanjutnya agar pengalaman pengguna dapat semakin optimal.

Secara keseluruhan, kegiatan magang ini tidak hanya menghasilkan luaran desain yang dapat dijadikan acuan pengembangan website fundraising BWA, tetapi juga memberikan pengalaman praktis bagi penulis dalam menerapkan teori UI/UX ke dalam konteks kerja nyata, mulai dari perancangan hingga evaluasi usability berbasis pengguna.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil kegiatan magang dan evaluasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut, baik bagi pihak lembaga maupun bagi penulis selanjutnya.

1. **Saran untuk Badan Wakaf Al-Qur'an (BWA)**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Implementasi dan Iterasi Desain
Desain UI/UX website fundraising yang telah dihasilkan diharapkan dapat diimplementasikan secara bertahap oleh tim pengembang. Setelah implementasi, disarankan untuk melakukan pengujian lanjutan secara berkala guna memastikan desain tetap relevan dengan kebutuhan dan perilaku pengguna yang dinamis.
- Peningkatan Aksesibilitas dan Visual
Beberapa temuan usability menunjukkan perlunya peningkatan pada aspek keterbacaan dan kontras visual. BWA disarankan untuk mengadopsi standar aksesibilitas web (seperti WCAG) agar website dapat digunakan secara nyaman oleh pengguna dengan berbagai kondisi dan perangkat.
- Pemanfaatan Data Analitik Pengguna
Pengumpulan dan pemanfaatan data analitik website, seperti perilaku navigasi dan konversi donasi, dapat membantu BWA dalam memahami pola penggunaan secara lebih akurat. Data ini akan sangat berguna untuk pengambilan keputusan desain dan strategi fundraising di masa mendatang.
- Pengembangan Fitur Lanjutan
Pada tahap berikutnya, BWA dapat mempertimbangkan pengembangan fitur tambahan seperti dashboard donatur yang lebih komprehensif, notifikasi progres program, serta personalisasi rekomendasi program untuk meningkatkan keterlibatan dan loyalitas donatur.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2. Saran untuk Penulis Selanjutnya

- Pendalaman Riset Pengguna
Penulis selanjutnya disarankan untuk melakukan riset pengguna yang lebih mendalam, seperti wawancara atau usability testing dengan jumlah responden yang lebih besar, agar insight yang diperoleh semakin komprehensif.
- Pengujian dengan Metode Tambahan
Selain SUS dan Task-Based Usability Testing, metode evaluasi lain seperti Heuristic Evaluation atau A/B Testing dapat digunakan untuk melengkapi analisis usability dan memperkaya sudut pandang evaluasi desain.
- Kolaborasi Lebih Intensif dengan Tim Teknis
Kolaborasi yang lebih intens antara desainer dan tim pengembang sejak awal perancangan akan membantu memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya optimal secara visual dan pengalaman pengguna, tetapi juga feasible secara teknis.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR PUSTAKA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Handhilah, A. R. Z., Althaf, A. R., Saputra, J. J., & Akbar, M. T. (2024). Optimasi Desain UI/UX Aplikasi Pengelolaan Donasi Pada Yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) Menggunakan Metode Design Thinking. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 10(2), 166–176.
- Unitasari, R., & Kresna, I. (2024). Implementasi Design Thinking pada Desain UI/UX Aplikasi Donasi Berbasis Konser Amal untuk Meningkatkan Partisipasi Publik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 4(7), 285–298.
- Kurniawan, P., & Rani, S. (2023). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design. *AUTOMATA: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*.
- Kusumaningdyah, N. T., & Sukadi, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software. *Journal of Software Engineering Ampera*, 3(3), 145–152.
- Saepudin, A., Juhana, A., & Rinjani, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Donasi Lembaga Amil Zakat Nasional Rumah Yatim. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 9(2).
- Setiawan, D., Firmansyah, F., & Karlina, N. H. (2024). Perancangan Ulang UI dan UX Website Rumah Bersalin Cuma-Cuma untuk Calon Donatur di Kota Bandung. *ArtComm: Jurnal Komunikasi dan Desain*, 7(1), 68–80.
- Zazhemi, N. N., & Marcos, H. (2025). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna. *Jurnal Media Informatika*, 6(2), 1379–1380.
- Ayunda, N. S., Waluyo, R., Yunita, I. R., & Riyanto, R. (2024). *Perancangan UI/UX Website Tangan Baik Menggunakan Metode Design Thinking*. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 13(1), 1–7.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Irdani, E. F., Hanif, I. F., Febriansyah, M., & Widsono, M. Y. (2024). *Implementation of Website-Based UI UX Using the Design Thinking Method: Case Study at PT Jesinra Makmur Group*. Journal of Advances in Information and Industrial Technology, 6(1), 73–82.

Kurniyawan, A. B., & Irwansyah, I. (2024). *Redesign UI/UX dengan Metode SUS dan UCD pada Website Akademik UHAMKA*. METIK Jurnal, Universitas Mulia.

Setiawan, D., Firmansyah, F., & Karlina, N. H. (2024). *Perancangan Ulang UI dan UX Website Rumah Bersalin Cuma Cuma untuk Calon Donatur di Kota Bandung*. ArtComm : Jurnal Komunikasi dan Desain, 7(1), 68–80.

Angestu, Y., Yusuf, D., & Wibowo, G. H. (2024). *Implementasi Human-Centered Design dalam Perancangan Front-End Website Fundraising e-YM*. KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer, 4(6).

Al Roffik, S. (2025). *Pengembangan Platform Donasi Digital Menggunakan Design Thinking untuk Meningkatkan Kepercayaan Donatur*. Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 10(4).

Risyda, F., Gardenia, Y., Awaludin, M., & Rehatalanit, Y. L. (2025). *Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User-Centered Design*. Jurnal Sistem Informasi, Universitas Suryadarma.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



LAMPIRAN

Lampiran 1

Lampiran Logbook Kegiatan Magang

Tabel 3.1 Uraian Kegiatan Magang



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, RISET,
DAN TEKNOLOGI**
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telp: (021)91274097, Hunting Fax : (021) 7863531, (021)7270036
Laman :<http://www.pnj.ac.id>, e-mail : tik.pnj@gmail.com

BUKU PENGHUBUNG PEMBIMBING MAGANG INDUSTRI

1. Nama Mahasiswa : Rani Ayu Wulandari
2. NIM : 2207431020
3. Program Studi : Teknik Multimedia Digital
4. Nama Perusahaan/Industri : Badan Wakaf Al Qu'ran
5. Nama Pembimbing Industri : Darminto, S.Pd

No	Hari/Tgl	Aktivitas yang Dilakukan	Tanda Tangan
1	Minggu 1 (4-8 Agustus)	1. Menulis artikel blog untuk WordPress: • Keutamaan Membaca dan Mengamalkan Al-Qur'an. • Menanamkan Nilai Islam pada Anak Sejak Dini. • Doa dan Dzikir Sebagai Penguat Jiwa. 2. Membuat brief konten reels.	
2	Minggu 2 (11-15 Agustus)	1. Rapat pembahasan desain mobile apps (13 Agustus) 2. Menulis artikel minggu ini. 3. Menjadi talent dalam video promosi.	
3	Minggu 3 (18-22 Agustus)	1. Menyusun artikel minggu ini untuk WordPress. 2. Mendukung proses user research (UXR) untuk final project. 3. Membuat desain thumbnail artikel.	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

		4. Membuat brief konten reels.	
4	Minggu 4 (25-29 Agustus)	1. Ikut rapat progress final project (27 Agustus). 2. Menulis artikel minggu ini. 3. Menjadi talent dalam video promosi. 4. Membuat desain thumbnail artikel.	
5	Minggu 5 (1-5 September)	1. Menulis artikel minggu ini. 2. Membuat draft kuesioner research website & mendesain poster ajakan 3. Membuat desain thumbnail artikel. 4. Membuat brief konten reels.	
6	Minggu 6 (8-12 September)	1. Menulis artikel minggu ini. 2. Support dokumentasi hasil UX research. 3. Menjadi talent untuk video reels. 4. Membuat desain thumbnail artikel.	
7	Minggu 7 (15-19 September)	1. Rapat hasil desain corporate web BWA (17 September). 2. Menulis artikel mingguan untuk WordPress. 3. Review hasil UX research & menyusun laporan singkat. 4. Membuat desain thumbnail artikel. 5. Membuat brief konten reels	
8	Minggu 8 (22-26 September)	1. Editing video promosi bersama tim. 2. Menulis artikel minggu ini. 3. Membantu dokumentasi insight UX research. 4. Membuat desain thumbnail artikel.	



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

9	Minggu 9 (29 September - 3 Oktober)	1. Menulis artikel mingguan. 2. Membuat narasi teks untuk halaman "Tentang Kami" di web BWA. 3. Mendukung evaluasi usability awal. 4. Membuat desain thumbnail artikel.	
10	Minggu 10 (6-10 Oktober)	1. Editing video promosi 2. 2. Menulis artikel minggu ini. 3. Membantu menulis microcopy & CTA untuk UI dashboard. 4. Membuat desain thumbnail artikel.	
11	Minggu 11 (13-17 Oktober)	1. Rapat desain corporate web BWA & desain mobile BWA (15 Oktober). 2. Menulis artikel mingguan. 3. Membuat dokumentasi hasil usability testing. 4. Menjadi talent untuk video reels. 5. Membuat desain thumbnail artikel.	
12	Minggu 12 (20-24 Oktober)	1. Editing video promosi 3. 2. Menulis artikel minggu ini. 3. Membantu review UX writing final. 4. Membuat desain thumbnail artikel. 5. Membuat brief konten reels. 6. Rapat hasil desain ke stakeholder (24 Oktober)	
13	Minggu 13 (27-31 Oktober)	1. Menulis artikel mingguan. 2. Menyusun draft laporan akhir UX writing & UX research. 3. Membuat desain thumbnail artikel. 4. Menjadi talent konten. 5. Membuat desain thumbnail artikel.	



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

14	Minggu 14 (3-7 November)	1. Editing video promosi 4. 2. Menulis artikel minggu ini. 3. Membantu koreksi final copy pada website. 4. Membuat desain thumbnail artikel.	
15	Minggu 15 (10-14 November)	1. Menulis artikel mingguan. 2. Membuat ringkasan hasil riset & kontribusi UX writing untuk laporan akhir. 3. Membuat desain thumbnail artikel.	
16	Minggu 16 (17-21 November)	1. Menulis artikel terakhir. 2. Finalisasi dokumentasi UX research & UX writing. 3. Presentasi hasil magang & final project.	

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Lampiran Tugas Mingguan Magang

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Minggu 1 | 3 - 9 Agustus 2025

KEMUTAKHIAN
MEMBACA DAN
MENGAMALKAN
AL-QUR'AN
Dalam Kehidupan Sehari-hari

HENAKHMAN
NILAI ISLAM
PADA ANAK
Sehari-hari

DOA & DZIKIR
SEBAGAI
PENGUAT JIWA
Di Tempat Kerja

Minggu 2 | 10 - 16 Agustus 2025

MEMAN
DI BALIK
MEMBERI
Sehari-hari

MEMAN
UKHUWAH
ISLAMIAH
Di Tempat Kerja

MENGUCUPKAN
SUNNAH
Di Tempat Kerja

Minggu 3 | 17 - 23 Agustus 2025

PELAN
DAN LINGKUNGAN
Sehari-hari

MENISIR
MUSLIM
PRODUKTIF
Sehari-hari

DOA & DZIKIR
DALAM
ISLAM
Sehari-hari

Minggu 4 | 24 - 30 Agustus 2025

ke Drive Ekstensi Bantuan

Teks norm... Times ... 11 + B I U A

Brief Konten Artikel

Artikel Minggu 1 ✔

1. Kemutakhian Membaca dan Mengamalkan Al-Qur'an dalam Kehidupan Sehari-hari

Isi artikel:
 Al-Qur'an bukan hanya kitab suci yang dibaca saat ibadah, tetapi petunjuk hidup yang meneghuru. Membacanya membawa pahala, tetapi mengamalkannya menjadikan seseorang benar-benar hidup dalam bimbingan Allah.

QS. Al-Isra' (17:9):
 إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّذِي هُوَ أَقْوَمُ وَيُنَبِّئُ الْغَافِلِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ إِنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا

"Sesungguhnya Al-Qur'an ini memberi petunjuk kepada (jalan) yang paling lurus dan memberi kabar gembira kepada orang-orang mukmin yang mengerjakan kebajikan, bahwa mereka akan mendapat pahala yang besar."

Membaca Al-Qur'an secara rutin membantu menenangkan hati, menguatkan mental dalam menghadapi tantangan, serta menjaga spiritualitas tetap menyala. Banyak orang merasakan perubahan besar dalam hidup setelah menjadikan Al-Qur'an sebagai sahabat harian, baik dalam kebiasaan ibadah, memahami tafsir, maupun mengamalkan ajaran yang di kandunginya.

Dalam Islam, membaca satu huruf Al-Qur'an saja sudah dihitung sebagai kebaikan yang dapat pahalanya. Apalagi jika digabungkan dengan tadabbur dan pengamalan. Hal ini menjadi penopang dalam menjalani kehidupan yang penuh fitnah dan godaan dunia.

مَنْ قَرَأَ حَرْفًا مِنْ كِتَابِ اللَّهِ فَلَهُ بِهِ عَشْرَةٌ مِنَ الْحَسَنَاتِ بِحَسْبِ هَلٍّ وَأَنْتَ بِهَا كَمَا أَنْتَ بِهَا لَا أَقُولُ الْم حَرْفٌ وَلَكِنْ أَلِفٌ

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Format Alat Ekstensi Bantuan

100% Teks norm... Camb... 11 B I U A

Brief Konten Reels Instagram

KONTEN 1

Judul : "Doa dan Dzikir Penolong di Tengah Ujian Hidup"

Referensi :
https://www.instagram.com/reel/DLCsvhpNJB/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=ZDNI2Dc0MafxNw==

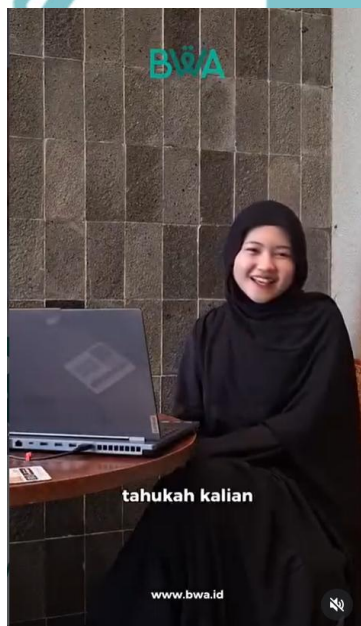
Caption :
 Zaman sekarang, banyak orang mencari ketenangan lewat media sosial. Kadang memang bisa menghibur, tapi seringnya justru menambah rasa cemas, iri, bahkan lelah hati. Padahal ada cara yang lebih menenangkan, yaitu doa dan dzikir.

Dalam sebuah hadits, Rasulullah ﷺ bersabda bahwa dengan mengingat Allah, hati menjadi tenteram. Inilah mengapa doa dan dzikir bisa menjadi sandaran saat hidup terasa berat.

Info lengkap tentang kekuatan doa dan dzikir atau artikel lain bisa kamu baca di blog BWA ya, Sahabat Wakaf 😊

Baca di sini: <https://blog.bwa.id/>

Durasi	Visual	Dialog Talent (VO)
0:00-0:03	Talent muncul di frame dengan ekspresi serius	"Assalamu'alaikum Sahabat Wakaf, tahukah kalian?"
0:04-0:08	Talent tetap bicara	"Kadang dalam hidup kita ngerasa lelah, bingung, bahkan kesepian."



bwaofficial • Follow
Original audio

bwaofficial • Zaman sekarang, banyak orang mencari ketenangan lewat media sosial. Kadang memang bisa menghibur, tapi seringnya justru menambah rasa cemas, iri, bahkan lelah hati. Padahal ada cara yang lebih menenangkan, yaitu doa dan dzikir.

Dalam sebuah hadits, Rasulullah ﷺ bersabda bahwa dengan mengingat Allah, hati menjadi tenteram. Inilah mengapa doa dan dzikir bisa menjadi sandaran saat hidup terasa berat.

Info lengkap tentang kekuatan doa dan dzikir atau artikel lain bisa kamu baca di blog BWA ya, Sahabat Wakaf 😊

Baca di sini: <https://blog.bwa.id/>

#Doa #Dzikir #KetentramanHati #MotivasiIslam #RenunganIslam #Ibadah #Ketenangan #HatiTenteram #IngatAllah #SahabatWakaf #BWA #WakafOuran

Liked by raniayuuuuu_ and 51 others
August 23

Add a comment... Post

Lampiran 3

Lampiran User Persona dan Journey Map

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Praktis

Empati

Religius

Bio

Ahmad adalah seorang karyawan swasta yang aktif bekerja di bidang keuangan. Dia punya rutinitas sibuk, tapi peduli dengan kegiatan sosial terutama yang berbasis keagamaan. Ia terbiasa berdonasi secara online karena lebih praktis dan cepat, serta ingin donasinya bisa tersalurkan dengan jelas dan transparan.

Motivations

- Ingin beramal jariah yang berdampak jangka panjang (wakaf Al-Qur'an).
- Merasa senang saat donasinya transparan dan jelas penyalurannya.
- Kemudahan berdonasi tanpa harus ribet keluar rumah.

Goals

- Bisa donasi dengan cepat hanya lewat smartphone.
- Mendapatkan update perkembangan program secara rutin.
- Yakin bahwa donasinya sampai ke penerima yang tepat.



Ahmad Fadli

Karyawan Swasta Bidang Keuangan

AGE 29
GENDER MALE
LOCATION Jakarta, Indonesia

Interest

Teknologi

Filantropi

Isu riil

Pain Points

- Website terlalu penuh informasi detail, sulit menemukan inti program.
- Tidak ada fitur filter/sortir untuk cari laporan tertentu.
- Proses donasi kadang membingungkan, terutama saat input data & konfirmasi.

Needs

- Tampilan program yang ringkas dengan outline jelas sebelum detail.
- Proses donasi step-by-step yang simpel & transparan.
- Fitur pencarian/filter laporan agar mudah tracking program & hasil donasi.

Influence





Ahmad Fadli

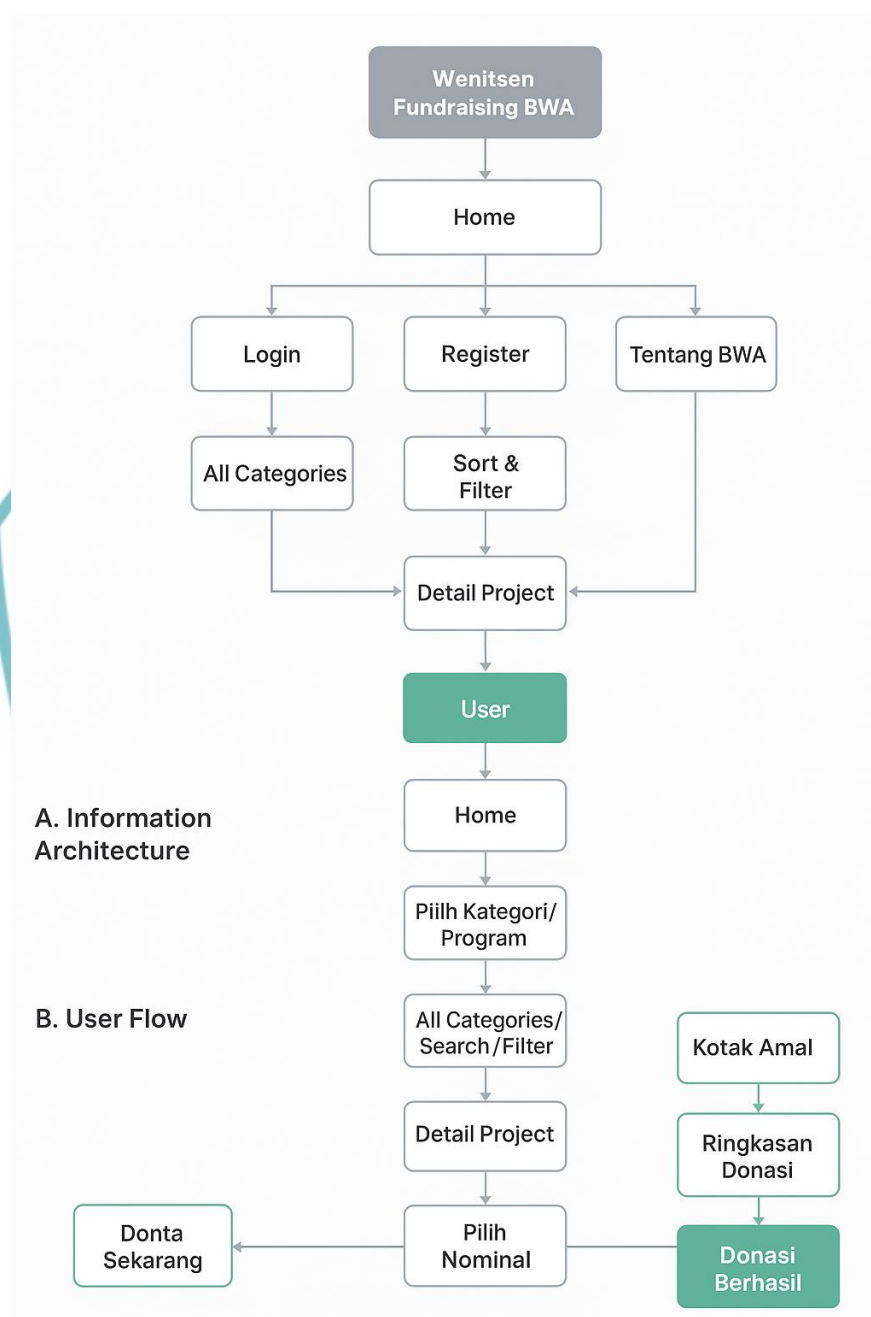
Seorang Ahmad Fadli, seorang pekerja kantoran berusia 28 tahun, ingin berdonasi untuk program wakaf Al-Qur'an melalui website BWA. Dia menerima informasi tentang program ini dari media sosial dan ingin memastikan donasinya benar-benar tersalurkan dengan transparan. Ahmad berharap prosesnya mudah, informatif, dan memberikan rasa percaya bahwa kontribusinya berdampak nyata.

EXPECTATION

- Website mudah dipahami, navigasi jelas.
- Informasi program transparan & ringkas (tidak bertele-tele).
- Proses donasi cepat & tanpa hambatan teknis.
- Mendapat konfirmasi dan update pasca donasi.
- Merasa kontribusinya nyata & bermanfaat.

Stage	Task List	Feeling/Adjective	Emotions	Improvements	Opportunities
Awareness	Melihat postingan BWA di media sosial — Klik link ke website	Penasaran, tertarik		Buat CTA di media sosial lebih jelas, arahkan langsung ke landing page program	Optimalkan konten visual storytelling agar lebih engaging
Consideration	Membaca detail program, mengecek transparansi dana, membandingkan dengan lembaga lain	Butuh keyakinan, ingin percaya		Tampilkan laporan transparansi & progress real-time	Tambahkan testimoni, foto/video kegiatan, progress bar program
Donation	Mengisi form donasi, memilih nominal, metode pembayaran, melakukan pembayaran	Fokus, ingin cepat selesai		Form dibuat lebih singkat & jelas, sediakan banyak opsi pembayaran	Tambah fitur "quick donate" & default nominal
Post-Donation	Menerima notifikasi/konfirmasi, cek email/WA, menunggu update penggunaan dana	Senang, puas, menunggu kabar		Percepat notifikasi konfirmasi, buat update progress rutin	Fasilitasi share ke sosial media, berikan badge/sertifikat digital donatur

Lampiran User Flow



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran Design System

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Aspek Design System

Warna

Tipografi

Visual

01. Colors

Brand Colors

Primary / #092C4C

Secondary / #F2994A

Tag Colors

Water
#2F80ED

Wakaf quran
#27AE60

sedekah
#E2B93B

Indonesia Belajar
#EB5757

Tag Colors

zakat p2p
#B42FED

wakaf produktif
#5427AE

tebar cahaya
#E2943B

wakaf dakwah
#68EB57

Black Colors

Black 1
#000000

Black 2
#1D1D1D

Black 3
#282828

White
#FFFFFF

Grey Colors

Gray 1
#333333

Gray 2
#4F4F4F

Gray 3
#828282

Gray 4
#BDBDBD

Gray 5
#E0E0E0

02. Typography

Open Sans

Google Fonts

Aa

Heading

Line height and paragraph spacing for heading is 1.1 x font size

Name	Font size	Line Height
Heading 1	56 px	61.6 px
Heading 2	48 px	52.8 px
Heading 3	40 px	44 px
Heading 4	32 px	35.2 px
Heading 5	24 px	26.4 px
Heading 6	20 px	22 px

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Ikonomografi

Grid System

Open Sans

Google Fonts

Name	Font size	Line Height
Large Text Bold	20 px	28 px
Large Text Regular		
Medium Text Bold	18 px	25.2 px
Medium Text Regular		
Normal Text Bold	16 px	22.4 px
Normal Text Regular		
Small Text Bold	14 px	19.6 px
Small Text Regular		

Aa

Body

Line height and paragraph spacing for body text is : 1.4 x font size

03. Iconography

Rules



1. Live area 20 px
2. Save area 2 px
3. Full size 24 px

Icon sets

Outline Icons



Fill Icons



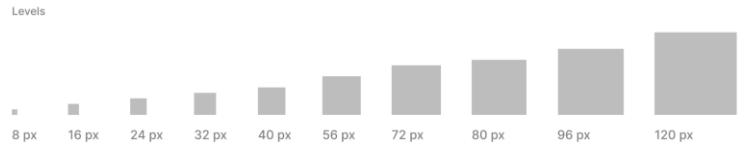
04. Grid Systems

DESKTOP HD	DESKTOP	TABLET	MOBILE
			
Grid options	Grid options	Grid Options	Grid Options
Frame: Desktop 1440	Frame: Desktop 1024	Frame: Tablet 768	Frame: Mobile 320
Number of columns: 12	Number of columns: 12	Number of columns: 6	Number of columns: 2
Column width: 77 px	Column width: 50 px	Column width: 88 px	Column width: 130 px
Gutter width: 30 px	Gutter width: 30 px	Gutter width: 30 px	Gutter width: 30 px



Spacing

05. Spacing



Textfield

06. Textfields

Label , Status & Placeholder

Label

Placeholder

Status

Input Rules:

- Padding Left → 2 x font size
- Padding Top-Bottom → 1 x font size
- Padding Right(icon) → 2 x font size

Input Form (No label & Status)

Input Text

Input Form + Status (No label)

Input Text

Input State

Input Text

Success !

Input Text

Warning !

Input Text

Error !

Input Form + Label

Label Sample

Input text

Input Form + Label & Status

Label Sample

Input Text Here

Empty

Input icon + Label + Status

Label Sample

Input Text icon

Status

Text Area

Label Sample

Enter Text Here

Selectors

07. Selectors

Dropdown

Dropdown

Dropdown

Option 1

Option 2

Option 3

Checkbox

☒ Checkbox

☐ Checkbox

☐ Checkbox

Radio Button

☒ Radio Button

☐ Radio Button

☐ Radio Button

Toggle

☒ Toggle ON

☐ Toggle OFF

Large Selectors

No Additions

No Additions

Pagination

1 2 3

Breadcrumbs

Home > Detail > Pricing

Tabs

Section 1 Section 2

Date Picker

Agustus 2020

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



Buttons

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

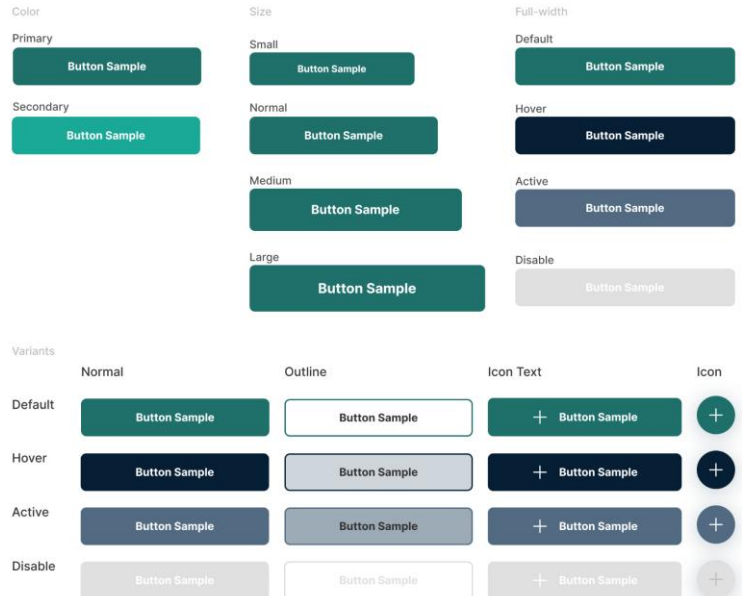
08. Buttons

① Button Rules:

Padding Left Right → 5 x font size
Padding Top Bottom → 1 x font size

② Full-width Button :

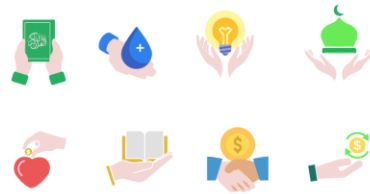
Left Right → determined by the device width
Top Bottom → 1 x font size



Ilustrasi

09. Illustration

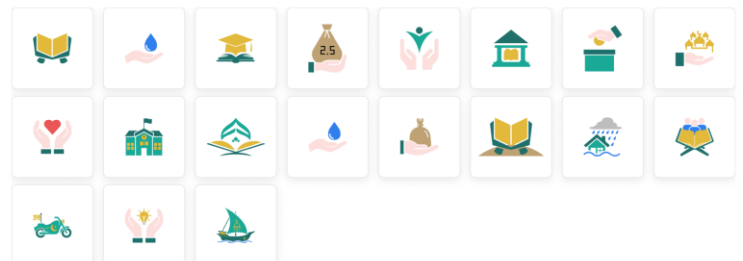
Program Icon



Avatars



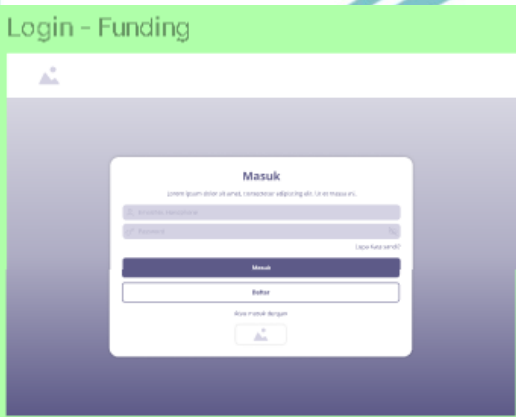
Category Icon



Lampiran Wireframe dan High Fidelity

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

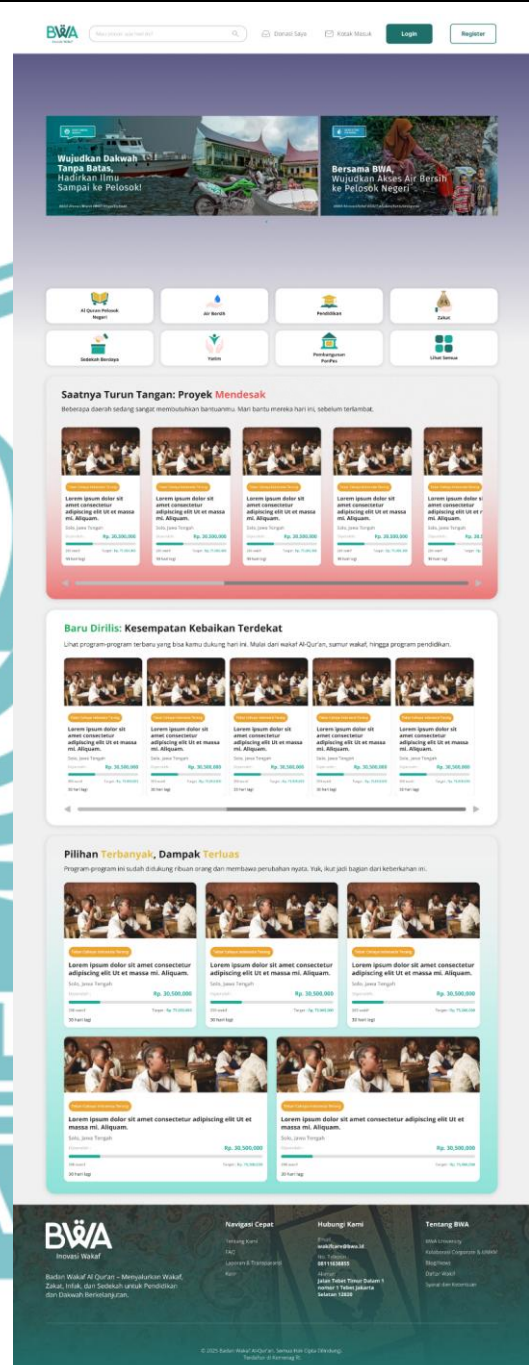
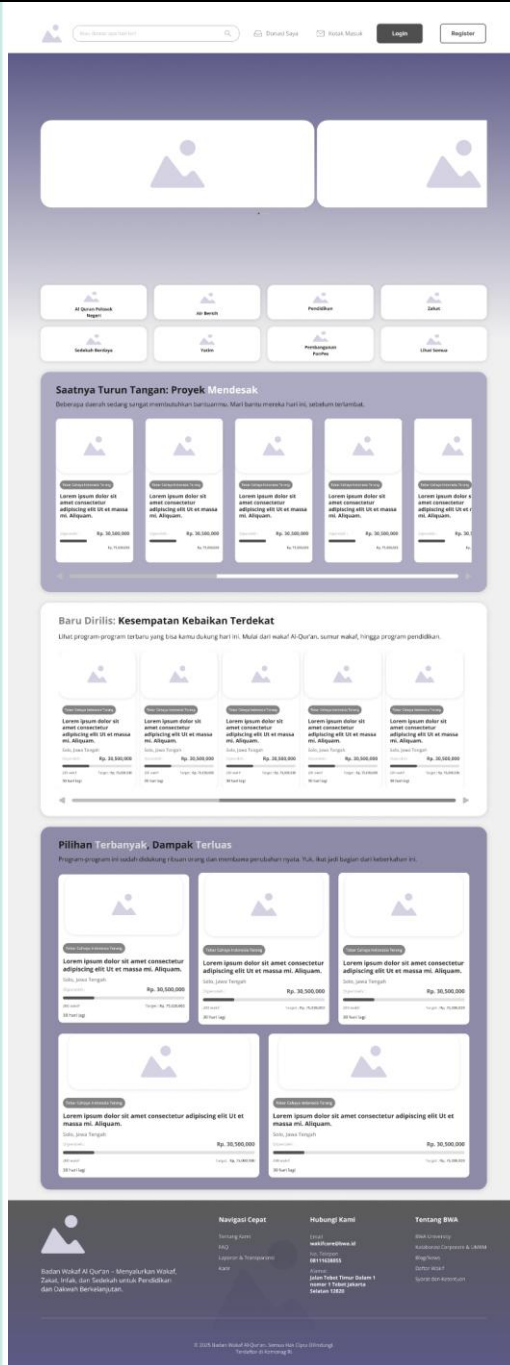
Halaman Login/Register	
Wireframe	High Fidelity
 	 
Halaman Home	
Wireframe	High Fidelity



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Halaman All Categories

Wireframe

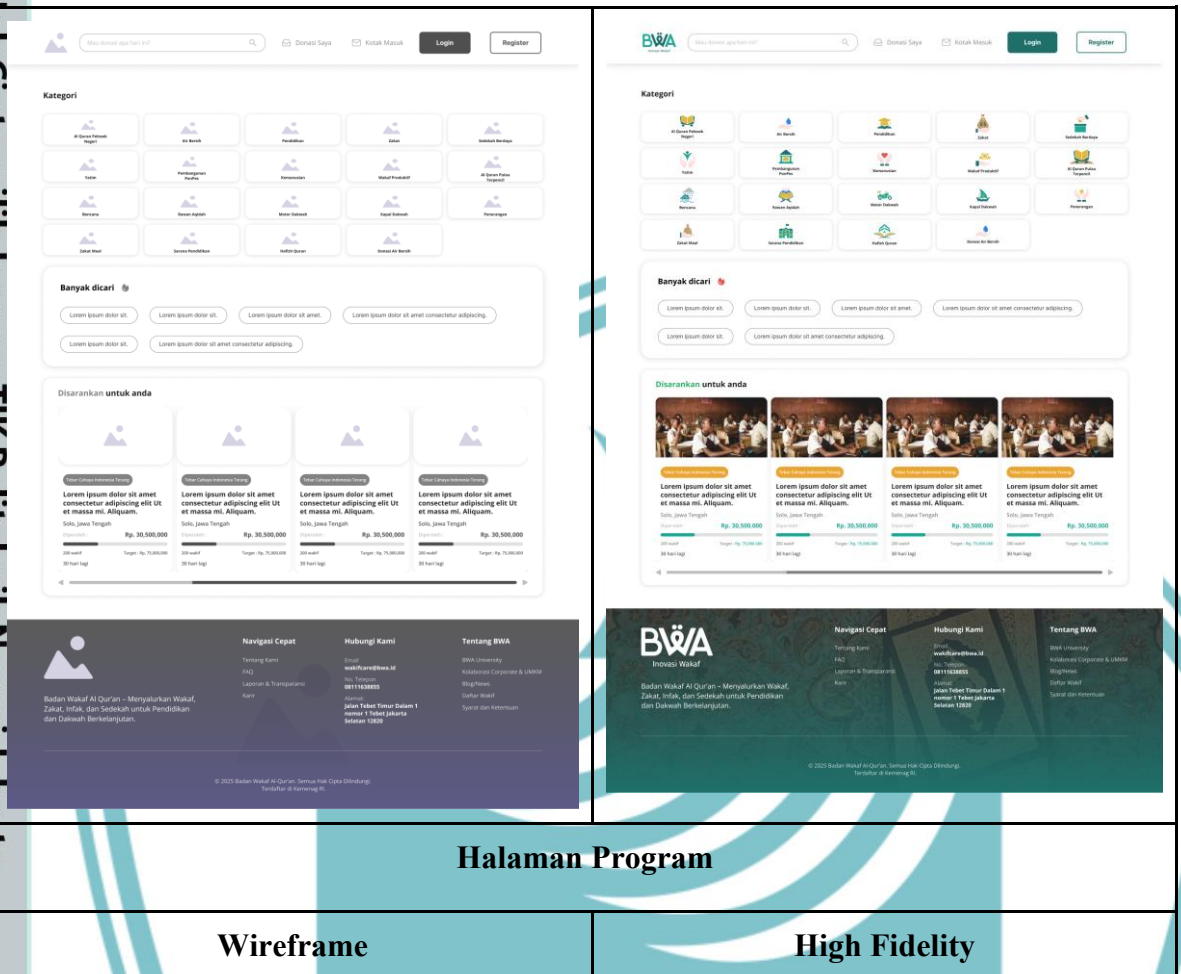
High Fidelity



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



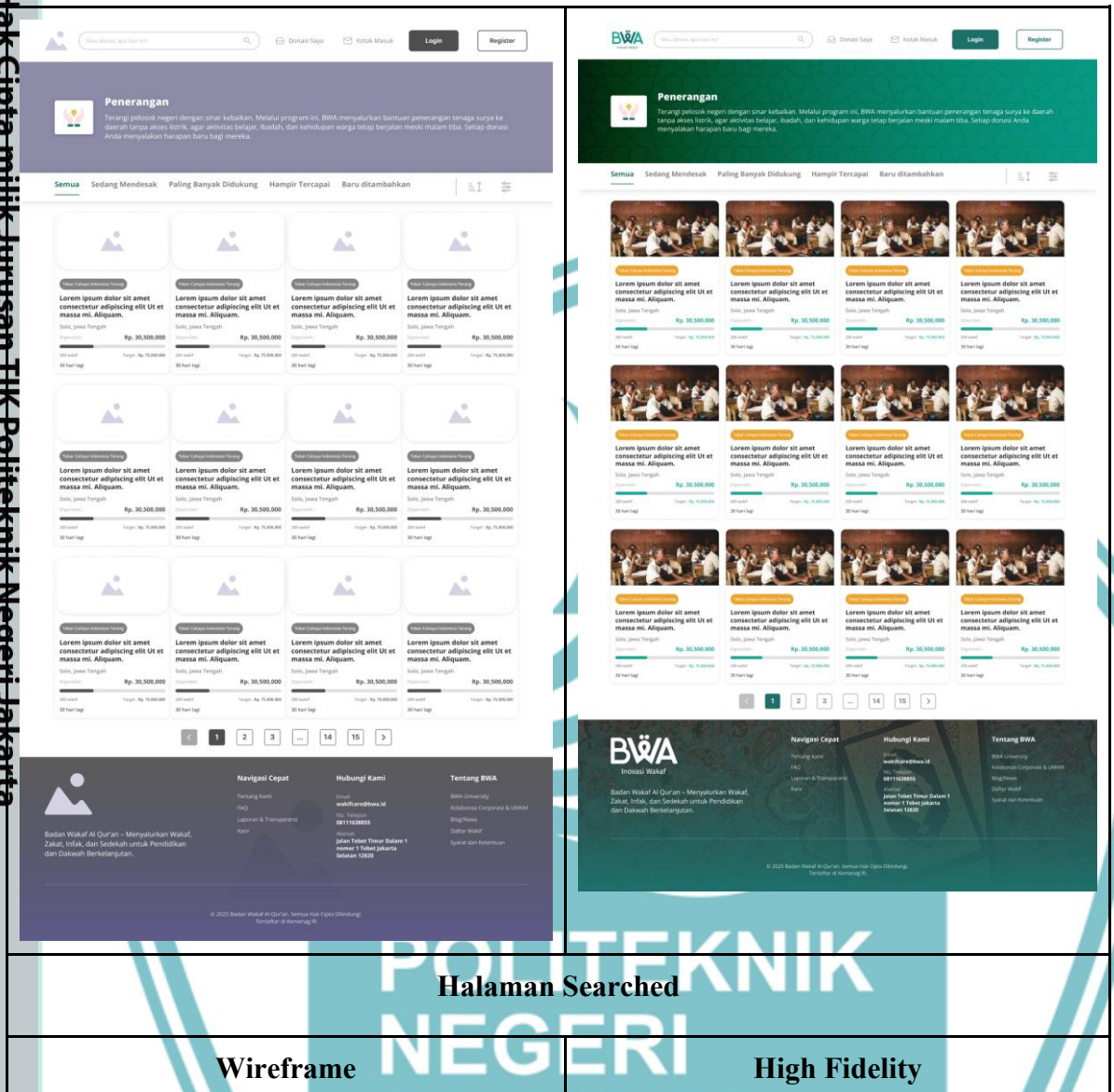
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Halaman Searched

Wireframe

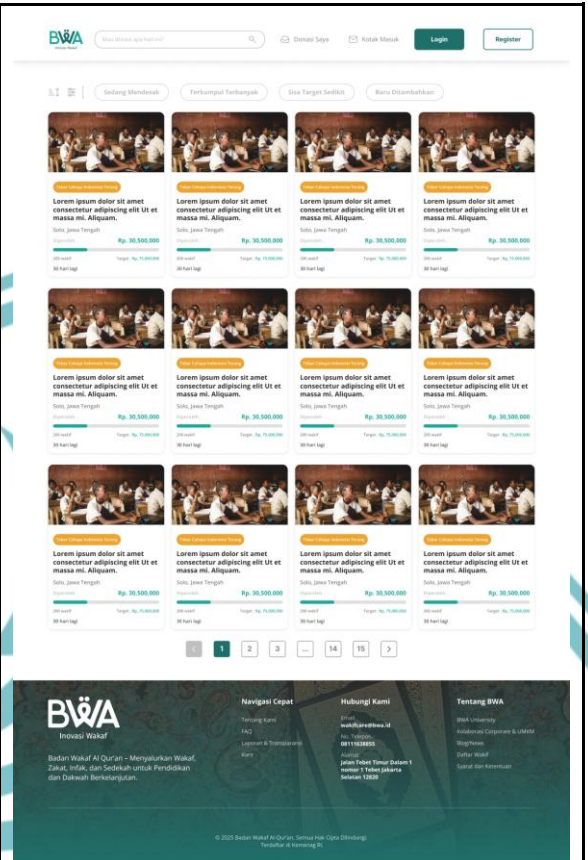
High Fidelity



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Halaman Sort/Filter Active

Wireframe

High Fidelity

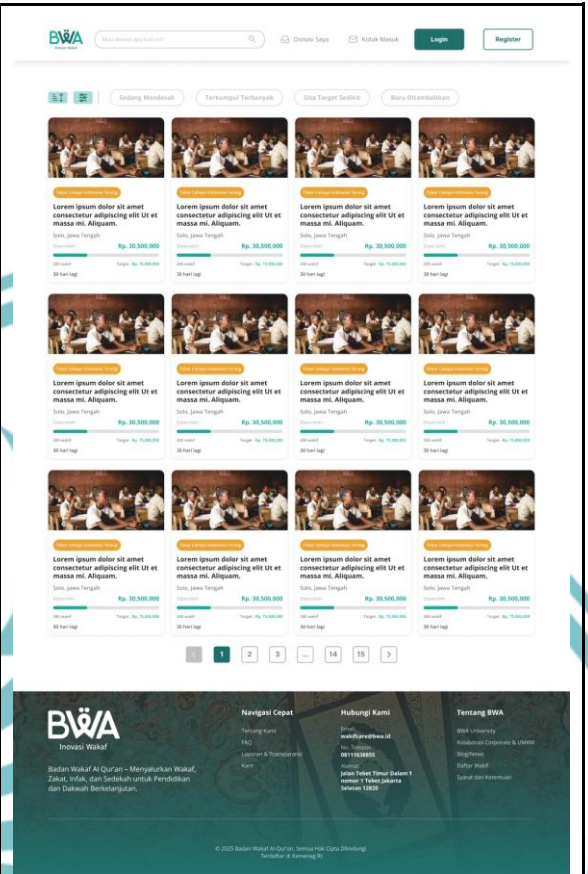
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Halaman Detail Project

Wireframe

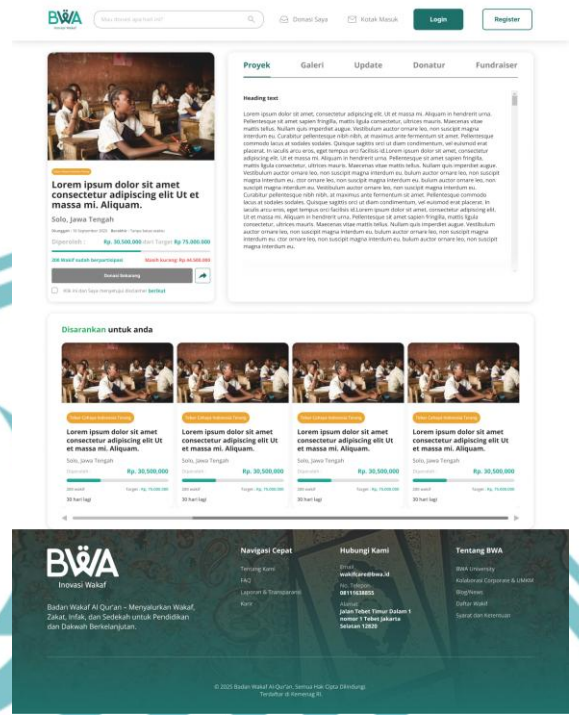
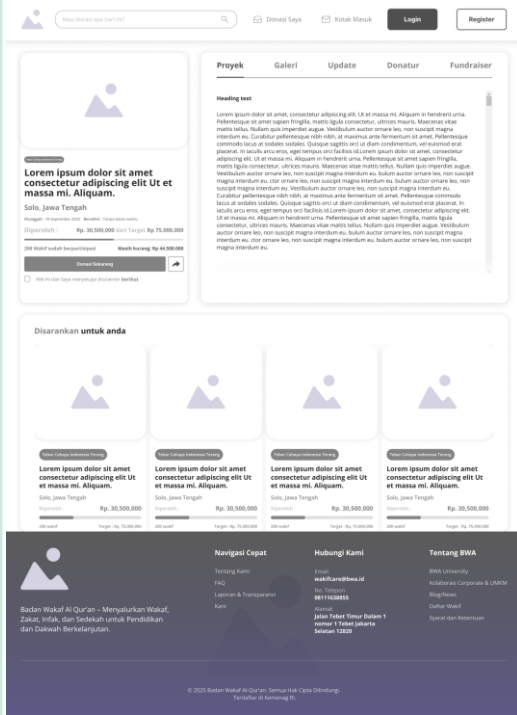
High-Fidelity



Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

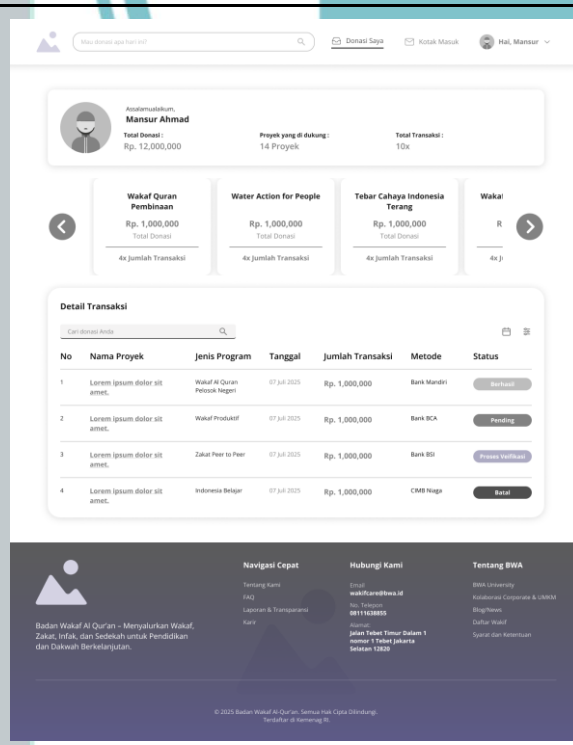
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

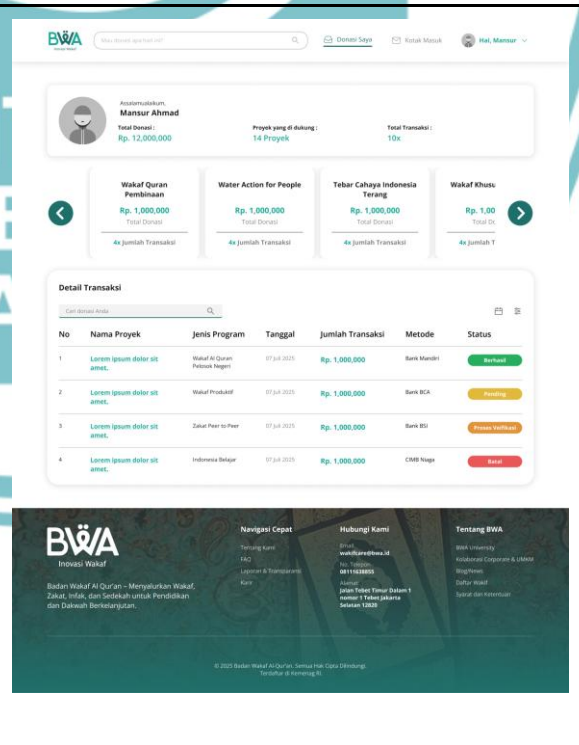


Halaman Konfirmasi Donasi

Wireframe



High-Fidelity





Lampiran Prototipe Interaktif



[Figma Prototype Website Fundraising](#)

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran Perancangan Pengujian

Task	Deskripsi
T1- Home	Pengguna diminta mengakses halaman Home website fundraising BWA, memahami struktur utama halaman (banner, kategori program, daftar program, dan footer), serta mengamati tampilan kartu program (project card).
T2 - All Categories	Pengguna menelusuri halaman All Categories untuk memahami ikon kategori dan jenis program (wakaf, kemanusiaan, qurban, dll.), serta mencoba menemukan program berdasarkan kategori yang tersedia.
T3 - Search Result	Pengguna menggunakan fitur pencarian untuk menemukan program tertentu, kemudian mengevaluasi kejelasan informasi hasil pencarian (judul program, progres, nominal donasi) serta kenyamanan tampilan daftar hasil.
T4 - Sort / Filter Active	Pengguna mengaktifkan fitur filter atau sort program, kemudian mengamati apakah hasil yang ditampilkan sesuai dengan ekspektasi serta seberapa mudah memahami status filter yang sedang aktif.
T5 - Detail Project	Pengguna membuka salah satu program dan membaca informasi detail (deskripsi, target donasi, progres, update), serta mengidentifikasi tombol “Donasi Sekarang” dan menilai kerapian layout konten panjang.

No	Aspek yang diukur	Pernyataan	Indikator Positif/Negatif	Skala
1	Intensi Penggunaan (Usefulness)	Saya merasa akan sering menggunakan website ini.	Positif (+)	Likert 1-5
2	Kompleksitas Sistem	Website ini terasa rumit untuk digunakan.	Negatif (–)	Likert 1-5
3	Kemudahan Penggunaan (Ease of Use)	Website ini mudah digunakan.	Positif (+)	Likert 1-5
4	Kebutuhan Bantuan Teknis	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan website ini.	Negatif (–)	Likert 1-5

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5	Kesesuaian Fungsi Sistem	Fitur-fitur di dalam website ini bekerja sesuai harapan saya.	Positif (+)	Likert 1-5
6	Konsistensi Antarmuka	Website ini terasa memiliki banyak ketidakkonsistenan.	Negatif (-)	Likert 1-5
7	Learnability	Saya merasa pengguna lain dapat mempelajari website ini dengan cepat.	Positif (+)	Likert 1-5
8	Kejelasan & Navigasi	Website ini terasa membingungkan ketika digunakan.	Negatif (-)	Likert 1-5
9	Kepercayaan Diri Pengguna (Confidence)	Saya merasa percaya diri ketika menggunakan website ini.	Positif (+)	Likert 1-5
10	Beban Pembelajaran	Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan website ini.	Negatif (-)	Likert 1-5

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Lampiran Dokumentasi Testing

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

