



**PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI DUKUNGAN DONASI
LINGKUNGAN**

KERJA PRAKTIK



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

NICO AUREL HERGATA

21410100004

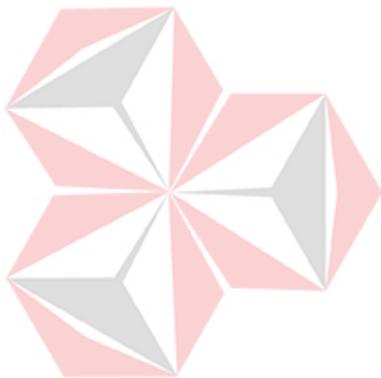
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI DUKUNGAN
DONASI LINGKUNGAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Disusun Oleh :

Nama : Nico Aurel Hergata

Nim : 21410100004

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

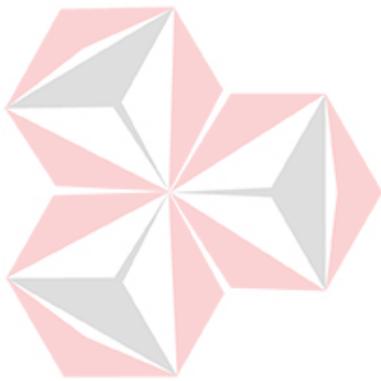
UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

Menuju Tak Terbatas

Dan

Melampauinya



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Dukungan Donasi Lingkungan

Laporan Kerja Praktik oleh

Nico Aurel Hergata

NIM : 21410100004

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 01 Juni 2024

Disetujui

Dosen Pembimbing,

Penyelia,

Digitally signed by

Anjik Sukmaaji

Date: 2024.08.05

08:22:54 +07'00'

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0805058602

Digitally signed by
Muhammad Amrullah S.Hum.

Muhammad Amrullah S.Hum.

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by

Julianto

Date: 2024.08.05

16:13:00 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0722108601

PERYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Nico Aurel Hergata
NIM : 21410100004
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi & Informatika
Jenis Karya : Laporan Akhir
Judul Karya : "Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Dukungan Donasi Lingkungan"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 01 Juli 2024



Nico Aurel Hergata
NIM : 21410100004

ABSTRAK

Proyek ini merupakan laporan kerja praktik untuk merancang *UI/UX* (*User Interface dan User Experience*) untuk aplikasi yang mendukung donasi lingkungan. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam upaya pelestarian lingkungan melalui fitur-fitur donasi yang mudah diakses dan *user-friendly*. Aplikasi GoPeduli dirancang untuk menjadi *platform* yang mudah digunakan, transparan, dan terpercaya bagi individu, organisasi, maupun lembaga penerima donasi yang ingin terlibat dalam gerakan peduli lingkungan. Transparansi dalam pengelolaan dana dan kemudahan akses informasi tentang proyek-proyek yang didukung dapat meningkatkan kepercayaan publik terhadap aplikasi GoPeduli. Hal ini akan menjadi kunci keberhasilan aplikasi dalam mewujudkan visinya sebagai solusi digital untuk gerakan peduli lingkungan yang berkelanjutan. Metodologi yang digunakan dalam proyek ini adalah metode desain berpusat pada pengguna (*user-centered design*), yang meliputi tahap empati, definisi, ideasi, prototyping, dan pengujian. Berbagai teknik seperti *competitive research*, *analysis kompetitor*, *afinity diagram*, *user persona*, dan *user journey map* digunakan untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna. Hasil akhir dari proyek ini adalah sebuah prototipe aplikasi donasi lingkungan yang telah melalui proses perancangan *UI/UX* dan pengujian dengan pengguna. Diharapkan aplikasi ini dapat memfasilitasi masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam upaya pelestarian lingkungan melalui fitur donasi yang mudah diakses dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.

Kata Kunci: *Afinity Diagram, Prototipe, UI/UX, User Persona, User Journey*

KATA PENGANTAR

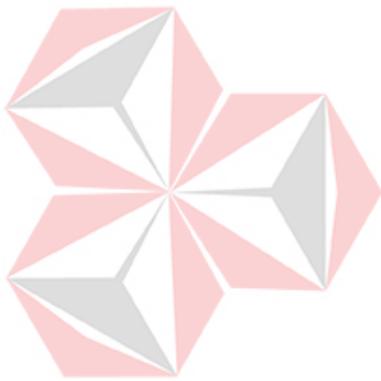
Puji syukur dengan keharidat Tuhan YME yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan judul “PERANCANGAN *UI/UX* UNTUK APLIKASI DUKUNGAN DONASI LINGKUNGAN” ini dengan baik dan lancar. Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini sebagai syarat wajib untuk menyelesaikan program sarjana. Tidak terlepas dari bantuan dari pihak yang telah memberikan masukan, nasihat, saran, kritik kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Papa dan Mama serta Nenek tercinta yang memberikan doa dan dukungan penuh kepada saya
2. Bapak Anjik Sukmaaji, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang sudah memberikan masukan, nasihat, motivasi, dan bimbingan selama proses penyelesaian kerja praktik.
3. Bu Ayuningtyas, S.Kom., M.MT selaku Wali Dosen yang telah membantu, memberikan motivasi dan bimbingan selama proses penyelesaian kerja praktik
4. Kak Isma selaku Mentor MSIB Program *UI/UX* Desainer Batch 6
5. Untuk sahabat dan teman – teman perkuliahan di Universitas Dinamika Surabaya yang telah membantu dalam proses penyelesaian kerja praktik

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan demikian penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk penyempurnaan dalam menyelesaikan laporan. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat untuk penulis sendiri, dan para pembaca.

Surabaya, 30 Juni 2024

Penulis

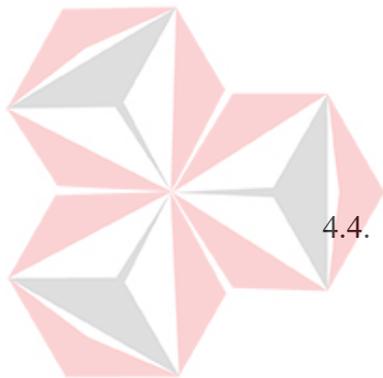


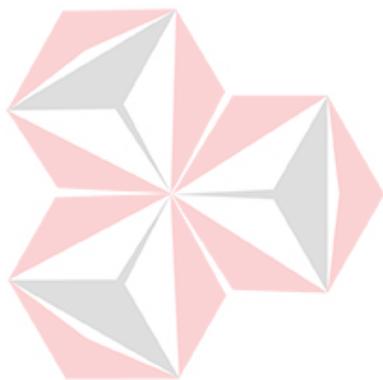
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM	5
2.1. Latar Belakang Perusahaan	5
2.2. Identitas Perusahaan	6
2.3. Visi Perusahaan	6
2.4. Misi Perusahaan.....	6
2.5. Struktur Organisasi.....	6
BAB III LANDASAN TEORI	10
3.1. Donasi Lingkungan	10
3.2. <i>Design Thinking</i>	10

3.3. User Interface	12
3.4. <i>User Experience</i>	12
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	14
4.1. Metodologi Penelitian	14
4.2. <i>Emphatize</i>	15
4.2.1. <i>Competitive Research</i>	15
4.2.2. <i>Competitor Analysis</i>	16
4.3. <i>Define</i>	17
4.3.1. <i>Afinity Diagram</i>	17
4.3.2. <i>User Persona</i>	19
4.3.3. <i>User Journey Map</i>	20
4.4. <i>Ideate</i>	21
4.4.1. <i>Prioritization Diagram</i>	22
4.4.2. <i>Information Architectur</i>	23
4.5. <i>Microcopy & Copywriting</i>	24
4.6. <i>Prototyping</i>	25
4.7. <i>User & Testing Scenario</i>	26
BAB V PENUTUP	27
5.1. Kesimpulan.....	27
5.2. Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA	29





UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

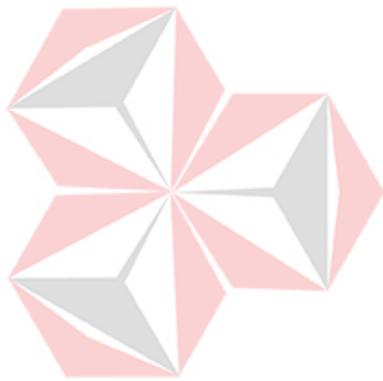
Halaman

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan.....	5
Gambar 2. 2 Struktur organisasi	7
Gambar 4. 1 Metode Desaign Thinking.....	14
Gambar 4. 2 Competitive Research	16
Gambar 4. 3 Competitor Analysis	17
Gambar 4. 4 Afinity Diagram 1.....	18
Gambar 4. 5 Afinity Diagram 2.....	19
Gambar 4. 6 User Persona	20
Gambar 4. 7 User Journey Map.....	21
Gambar 4. 8 Priotization Idea	22
Gambar 4. 9 Information Architecture.....	23
Gambar 4. 10 Microcopy & Copywriting.....	25
Gambar 4. 11 Prototyping.....	26
Gambar 4. 12 User & Testing Scenario	26



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 LOA	31
Lampiran 2 Kegiatan MSIB	32
Lampiran 3 Progres Laporan MSIB	37
Lampiran 4 Kartu Bimbingan KP.....	38
Lampiran 5 Biodata Penulis	39



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Project ini dibuat ketika melaksanakan program MSIB (*Magang dan Studi Independen*) Batch 6 dengan PT Great Edu yang merupakan mitra yang berlokasi di daerah Jakarta Selatan, *Project* ini dibuat oleh sebuah tim yang beranggotakan 5 orang dimana setiap anggota memiliki tugas yang harus dipenuhi untuk mencapai final *Project* yang telah ditetapkan. Topik yang didapat terkait *project* ini adalah membuat satu jenis *prototype* aplikasi dasar (bukan *redesign*) sesuai dengan *framework design thinking* dari aplikasi yang berfokus pada bisnis lingkungan atau memiliki fungsi dan fitur yang berkontribusi terhadap keberlanjutan lingkungan.

Project yang dibuat ini adalah aplikasi donasi lingkungan bernama GoPeduli disini dibagi menjadi 4 *jobdesk* yang pertama adalah *Leader Project*, *Designer UI/UX*, *Researcher* dan *UX Writer* disini leader project bertugas untuk membantu dan mengelola tim agar *project* berjalan dengan lancar, *Researcher* bertugas untuk mengumpulkan informasi dan kebutuhan user sedangkan *designer UI/UX* bertugas untuk membuat *prototype* dan mengimplementasikan kebutuhan user sedangkan *Copywriter* bertugas untuk mempromosikan produk atau jasa secara menarik.

Prototipe adalah model awal atau simulasi produk yang digunakan untuk menguji dan memvalidasi ide sebelum produksi skala penuh. Prototipe bervariasi dalam ketelitian mulai dari sketsa sederhana antarmuka pengguna hingga model

digital interaktif penuh yang menyerupai produk akhir. Mereka berfungsi untuk mengumpulkan umpan balik pengguna, mengidentifikasi masalah kegunaan, dan menyempurnakan konsep desain, membantu memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif. Untuk itu perlu dibuatkan sebuah tampilan aplikasi untuk media pembelajaran yang mengandung unsur multimedia. Beberapa belakangan ini isu lingkungan sangat diperbincangkan dan menjadi pusat perhatian global. Perubahan iklim, polusi, dan kerusakan ekosistem merupakan tantangan utama yang dihadapi masyarakat dunia saat ini. Berdasarkan laporan *Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC)* tahun 2021, suhu global telah mengalami peningkatan sekitar $1,1^{\circ}\text{C}$ di atas level pra-industri, dan diprediksi akan terus meningkat jika tidak ada upaya mitigasi yang signifikan. Selain itu, sebuah survei global pada tahun 2022 oleh *Pew Research Center* menunjukkan bahwa 72% responden menganggap perubahan iklim sebagai masalah yang sangat serius. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dibutuhkan tindakan konkret dari berbagai pihak, termasuk individu, komunitas, dan organisasi. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tahun 2021 menunjukkan bahwa 99% populasi global menghirup udara yang tidak memenuhi standar kualitas udara WHO. Dalam survei *Pew Research Center* 2022, 68% responden menyatakan bahwa mereka sangat khawatir dengan masalah polusi udara dan air di komunitas mereka.

Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan adalah melalui donasi untuk mendukung inisiatif-inisiatif perlindungan lingkungan. Namun, banyak orang masih merasa kesulitan untuk terlibat dalam gerakan donasi lingkungan karena

berbagai kendala, seperti kurangnya informasi, kesulitan dalam melakukan transaksi, atau ketidakpercayaan terhadap organisasi penerima donasi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat memfasilitasi proses donasi lingkungan dengan pengalaman pengguna yang menarik dan mudah digunakan. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam mendukung gerakan perlindungan lingkungan melalui kontribusi donasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, berikut rumusan masalah yang dihasilkan :

1. Bagaimana cara membuat prototype?
2. Bagaimana pengaruh prototype pada desain produk?
3. Bagaimana melakukan evaluasi pada prototype?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Aplikasi berfokus untuk memfasilitasi proses donasi saja
2. Aplikasi hanya mencakup fitur isu lingkungan dan donasi saja
3. Aplikasi hanya ditujukan untuk masyarakat umum yang tertarik ingin berdonasi.

1.4. Tujuan

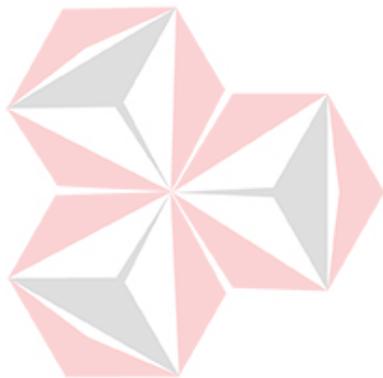
Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disesuaikan bahwa, tujuan dari kerja praktik ini yaitu menyelesaikan *prototype* aplikasi donasi lingkungan untuk membantu perusahaan PT Great Edu mengukur

kemampuan mahasiswa dalam membuat prototype pada tahap akhir serta membantu agar aplikasi prototype ini bisa berdampak pada masyarakat sekitar

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik ini antarlain sebagai berikut:

1. Menyiapkan tenaga kerja untuk yang ingin terjun dalam dunia kerja
2. Membantu mahasiswa agar lebih berkembang dan berinovasi
3. Menjalin kerja sama antara Kampus dengan Mitra



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1. Latar Belakang Perusahaan

GreatEdu adalah platform edukasi untuk mempersiapkan dan meningkatkan skill talenta digital Indonesia. GreatEdu berkomitmen untuk menciptakan peluang belajar yang inovatif dan relevan dengan tantangan dunia saat ini. Kami didedikasikan untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia agar siap menghadapi perubahan global, memahami teknologi, dan memiliki kesadaran akan keberlanjutan.

Dengan fokus pada pengembangan keterampilan yang dicari, kami berupaya memberikan wawasan dan peluang karir yang bermanfaat bagi para peserta program kami. GreatEdu hadir sejak tahun 2017. Lebih dari 10.000 alumni sudah lulus dari program kami, baik berupa *Bootcamp*, *Short Course*, *Video Course*, *Online Workshop*, *Private Training*, dan lainnya.

GreatEdu sudah menjadi mitra MSIB Kampus Merdeka sejak Cycle 3 & 5. Selain itu, kami juga merupakan mitra resmi program Kartu Prakerja. Kami telah bekerjasama dengan beragam stakeholder dari kementerian, Universitas, akademisi dan profesional (SME), Lembaga Sertifikasi, *Hiring Partner Company*, dan lainnya.



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

2.2. Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT. Greatedu Global Mahardika (GreatEdu)
 Alamat : Jl. Duren Tiga Raya No.09, Rt.12/Rw.1, Duren Tiga, Kec.
 Pancoran, Jakarta
 Website : <https://greatedu.co.id/>

2.3. Visi Perusahaan

Menjadi platform belajar online untuk upskilling dan reskilling dengan menghadirkan Workshop dan Video belajar yang berkonsentrasi untuk meningkatkan softskill dan hardskill yang dibutuhkan dalam pekerjaan dan pengembangan karir.

2.4. Misi Perusahaan

Misi Great Edu adalah untuk menyediakan pendidikan berkualitas tinggi yang terjangkau dan dapat diakses oleh siapa saja. Kami percaya bahwa pendidikan adalah kunci untuk membuka masa depan yang lebih cerah bagi setiap individu, dan bahwa setiap orang berhak mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkembang dan mencapai potensi terbaiknya. Berikut Misi Great Edu :

1. Berkumpul
2. Platform ini disiapkan untuk menjadi sarana berkumpulnya insan-insan Pendidikan

2.5. Struktur Organisasi

GreatEdu memiliki struktur perusahaan yang diperlihatkan pada Gambar 2.2 di bawah ini. Pada posisi paling atas terdapat *Chief Executive Office* (CEO).



Gambar 2. 2 Struktur organisasi

Pada pembagian Divisi di bawah mitra PT Greatedu Global Mahardika adalah sebagai berikut :

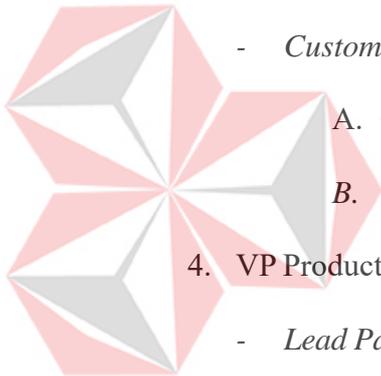
1. Chief Product Officer dibagi menjadi 3, yaitu :
 - Lead Product yang memiliki 3 divisi, yaitu :
 - A. *UI Research*
 - B. *UI Writing*
 - C. *UI/UX Design*
 - Lead Engineer yang memiliki 3 divisi, yaitu :
 - A. *Flutter Dev*
 - B. *Backend Dev*
 - C. *FrontEnd Dev*
 - WP Developer

2. Chief Partnership Officer dibagi menjadi 3, yaitu :
 - A. *Manager B2B*
 - B. *Manager B2G*
 - C. *Merchant Acquisition Manager*

3. VP Marketing dibagi menjadi 4, yaitu :
 - *Content Marketing Manager yang memiliki 1 divisi, yaitu :*
 - A. *Copywriter*
 - *Social Media Specialist*
 - *Digital Marketing yang memiliki 1 divisi, yaitu :*
 - A. *Ads Specialist*
 - *Customer Satisfaction & Acquisition yang memiliki 1 divisi, yaitu :*
 - A. *Customer Service*
 - B. *Customer Acquisition*

4. VP Production dibagi menjadi 3, yaitu :
 - *Lead Partnership*
 - *Lead Learning Design*
 - *Lead Learning Support yang memiliki 2 divisi, yaitu :*
 - A. *Quality Control Merchant*
 - B. *Program Admin*

5. Chief Corporate Officer dibagi menjadi 1, yaitu :
 - *Manager Corporate yang memiliki 3 divisi, yaitu :*
 - A. *HI*
 - B. *Legal*
 - C. *General Affair*



6. Finance Manager dibagi menjadi 1, yaitu :

- *Staff Finance*

7. Creative Director dibagi menjadi 2, yaitu :

- *Videographer*
- *Graphic Designer*

8. Creative Director dibagi menjadi 1, yaitu :

- *Pemred yang memiliki 5 divisi, yaitu :*

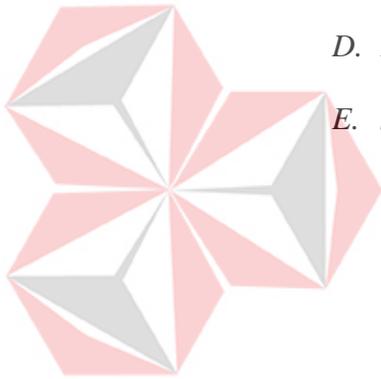
A. *Redaktur Pelaksana*

B. *Redaktur*

C. *Reporter*

D. *Kontributor*

E. *Social Media Specialist*



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Donasi Lingkungan

Donasi adalah gerakan kemanusiaan dengan memberi bantuan secara sukarela kepada orang-orang yang membutuhkan seperti para korban bencana alam, anak yatim piatu, dan sebagainya (Karim & Adriansyah, 2022). Proses pembangunan yang tidak memperhatikan perlindungan terhadap lingkungan hidup menjadi permasalahan yang sangat serius, mengingat kerusakan lingkungan yang ditimbulkan semakin mengkhawatirkan. Atas dasar tersebut, perhatian masyarakat internasional terhadap perlindungan lingkungan hidup sebagai bentuk perwujudan hak asasi manusia semakin mengemuka pada Konferensi Stockholm tahun 1972 yang merupakan konferensi pertama yang membahas mengenai permasalahan lingkungan hidup. Konferensi ini mengangkat tema pembangunan berkelanjutan sebagai bentuk antitesa atas proses pembangunan yang menyebabkan kerusakan lingkungan hidup. Sebagai tindak lanjut Konferensi ini, pada tahun 1983 dibentuk *World Commission on Environment and Development* (WCED) berdasarkan keputusan Sidang Umum PBB. (Priya Tandirerung Pasapan, 2020)

3.2. Design Thinking

Design thinking adalah proses berulang di manakita mencoba memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah untuk menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak segera terlihat pada tingkat pemahaman awal. Pada saat yang sama, *Design thinking* memberikan

pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serangkaian metode yang sederhana dan jelas (Fariyanto & Ulum, 2021) Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Berikut langkah –Langkah dari metode *Design Thinking* (Aulia et al., 2020) :

1. *Emphatize Empati* adalah bagaimana cara kita memahami emosi yang sama dengan emosi yang dirasakan orang lain. Melalui empati kita dapat merasakan perasaan mereka tentang masalah, situasi, dan keadaan.

2. *Define Define* adalah suatu proses cara mendapatkan pandangandari user serta memahami kebutuhan pengguna. Seperti halnya membuat user persona yang nantinya akan menjadi suatu landasan dasar dari perancangan pembuatan produk ataupun aplikasi.

3. *Ideate Ideate* merupakan proses suatu penggambaran suatu solusi dari berbagai ide kemudian digambarkan melalui *brainstorming*.

4. *Prototype* Proses terjadinya pembuatan rancangan tampilan website yang ingin dibangun kemudian mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu prototype atau produk yang siap diuji.

5. *Tes tTes* adalah suatu teknik yang digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi,yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta.

3.3. *User Interface*

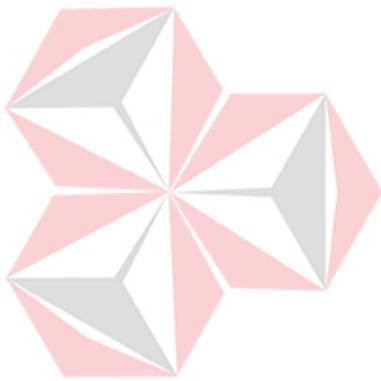
User Interface merupakan sebuah tampilan aplikasi yang memfasilitasi pengguna ketika melakukan interaksi dengan aplikasi.(Jamilah, 2022) yang berarti bahwa *input* dan *output* yang melibatkan pengguna sistem secara langsung baik secara fisik, perseptual, dan konseptual. Beberapa aspek yang berkaitan dengan User interface adalah sebagai berikut :

1. Aspek fisik, merupakan aspek yang berkaitan dengan perangkat keras yang digunakan oleh pengguna seperti layar sentuh mouse ataupun keyboard.
2. Aspek perseptual, merupakan aspek yang berkaitan dengan panca indra pengguna seperti segala sesuatu yang dapat dilihat, dirasakan dan didengar pengguna(Bastian & Saputro, 2021). Dapat dikatakan juga bahwa *User Interface* merupakan media penjemabatan antara pengguna dalam berinteraksi dengan sistem sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna dengan beberapa pertimbangan yang menjadikan sistem dapat digunakan dengan baik dan tepat.(Ramadan et al., 2019)

3.4. *User Experience*

User Experience adalah persepsi tentang respon seseorang sesuai dengan penggunaan maupun ekspetasi user sebuah hasil keluaran bisa berupa sistem atau layanan(Naufal et al., 2021). *User experience* adalah pengalaman yang dihasilkan oleh suatu aplikasi bagi usernya. Pengalaman tersebut berkaitan dengan perasaan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut yang mereka gunakan. (Kesuma Bhakti et al., 2022) Terdapat 4 cara untuk mengevaluasi suatu *user interface*. Cara formal yaitu dengan teknik analisis, cara otomatis yaitu dengan prosedur dari sebuah program terkomputerisasi, cara empiris yaitu dengan

percobaan dengan *test user*, dan cara heuristik yaitu dengan meminta user untuk melihat secara sekilas *interfacenya*, dan langsung dimintai pendapat tentang penilaiannya(Yudarmawan et al., 2020). UX berfokus pada preferensi,persepsi, emosi dan tanggapan fisik dan psikologis pengguna yang terjadi sebelumnya, selama dan setelah menggunakan suatu produk (Saputra & Kania, 2022)

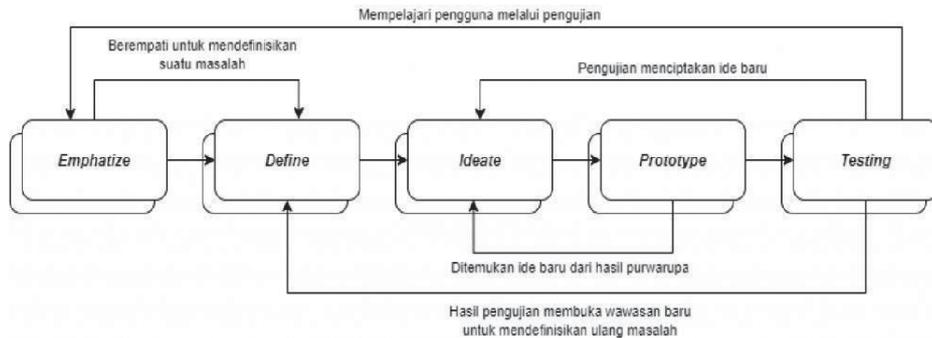


UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Metodologi Penelitian



Gambar 4. 1 Metode *Desaign Thinking*

Pada Gambar 4.1 Dalam pembuatan laporan ini, tahapan pertama dimulai dengan menggunakan metode *desaign thinking* Metode *desain thinking* diterapkan untuk memahami kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide-ide inovatif, membuat prototipe, dan melakukan pengujian. Tahap empati dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan calon pengguna untuk mengidentifikasi permasalahan dan keinginan mereka. Selanjutnya, pada tahap definisi, user persona dirumuskan dan batasan perancangan ditentukan. Proses ideasi melibatkan brainstorming untuk menghasilkan berbagai konsep desain yang diuji melalui prototipe. Evaluasi dan pengujian prototipe dengan pengguna target dilakukan untuk menyempurnakan desain antarmuka dan interaksi aplikasi. Dengan pendekatan *desaign thinking*, diharapkan aplikasi dukungan donasi lingkungan yang dirancang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mendorong partisipasi masyarakat dalam upaya pelestarian lingkungan.

Serta sumber lainnya yang berkaitan dengan perancangan *UI/UX* aplikasi dukungan donasi untuk dijadikan referensi. Diskusi untuk mendapatkan gambaran umum terkait fitur dari aplikasi, mendapatkan ide, menganalisis aplikasi dari kompetitor lain dan mengembangkannya

4.2. *Emphatize*

Pada Tahap ini melakukan *Emphatize* untuk memahami dan merasakan pengalaman pengguna secara mendalam serta memecahkan masalah yang ingin dipecahkan. *Emphatize* digunakan untuk mengesampingkan asumsi dan mengumpulkan kebutuhan *user*. Untuk aktivitas yang dilakukan disini adalah dengan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan kualitatif untuk memahami perilaku *user*

4.2.1. *Competitive Research*

Pada gambar 4.2 *Competitive Research* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan ide dan melihat fitur-fitur unggulan yang digunakan oleh competitor dan mendapatkan hasil evaluasi agar aplikasi GoPeduli Lingkungan bisa mendapatkan hasil yang lebih baik untuk mengembangkan aplikasi disini ada 2 aplikasi yang ingin dibandingkan yang pertama adalah aplikasi kita bisa dan yang kedua adalah aplikasi cepat tanggap

Bench Marking	Fitur Utama Aplikasi	Kelebihan Aplikasi	Kekurangan Aplikasi
	<ul style="list-style-type: none"> Fitur Penggalangan Dana Sempel Fitur Donasi yang luas Fitur Donasi Otomatis 	<ul style="list-style-type: none"> Proses pembuatan kampanye penggalangan dana di Kitabisa.com cukup sederhana, sehingga memudahkan pengguna. Kitabisa.com menyediakan informasi yang transparan mengenai penyaluran dana yang disumbangkan oleh pengguna. 	<ul style="list-style-type: none"> Keterbatasan Kontrol Pengguna atas Donasi Keterbatasan Verifikasi Penerima Manfaat
	<ul style="list-style-type: none"> Fitur Penyaluran Bantuan Bencana Cepat Fitur Transparansi Penyaluran Bantuan 	<ul style="list-style-type: none"> Aplikasi ini terhubung dengan tim tanggap bencana ACT yang dapat segera bergerak ke lokasi bencana dan mendistribusikan bantuan yang disumbangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Keterbatasan Jangkauan Geografis Kurangnya Transparansi Penyaluran Dana Terbatasnya Pilihan Bantuan Tematik

Gambar 4.2 *Competitive Research*

Pada Aplikasi Kita bisa memiliki fitur utama yang sangat baik dalam hal penggalangan dana dan melakukan fitur donasi dan memiliki banyak kelebihan dibandingkan aplikasi aksi cepat tanggap yang fitur dalam aplikasinya masih sangat kurang dalam hal donasi.

4.2.2. *Competitor Analysis*

Pada gambar 4.3 Tahapan *competitor analysis*. Di tahap ini fitur aplikasi kita bisa dibandingkan dengan fitur aksi cepat tanggap identifikasi ini dilakukan untuk mendapatkan identifikasi aplikasi dan platform serupa yang berfokus pada donasi, untuk keunggulan sejauh ini aplikasi kita bisa masih memiliki banyak fitur keunggulan dibandingkan dengan aplikasi cepat tanggap

Fitur Aplikasi	Kita Bisa	Aksi Cepat Tanggap
Fitur Donasi	●	●
Fitur Misi Pengalangan Dana	●	●
Fitur Tukar Point	●	●
Fitur Informasi Penyaluran Dana	●	●
Fitur Voluntrip	●	●

Gambar 4.3 *Competitor Analysis*

4.3. Define

Setelah mengumpulkan wawasan mengenai pengguna, pada tahap ini dilakukan pengembang mendefinisikan masalah dan kebutuhan utama selanjutnya aktivitas yang dilakukan adalah membuat *afinity diagram*, *user persona*, *customer journey map*. Tujuan dilakukan define ini adalah menyelesaikan masalah yang dialami oleh user.

4.3.1. *Afinity Diagram*

Pada Gambar 4.4 dan Gambar 4.5 proses affinity diagram dimulai dengan mengumpulkan semua informasi yang relevan untuk desain *UI/UX*, seperti hasil penelitian pengguna, umpan balik, dan ide-ide dari sesi *brainstorming*. Setiap informasi atau ide kemudian ditulis pada *sticky notes* atau kartu indeks, memastikan agar setiap item tetap singkat dan fokus. Selanjutnya, *sticky notes* tersebut ditata di

atas permukaan datar, seperti *whiteboard* atau meja besar. Tim kemudian mencari hubungan atau tema alami di antara *sticky notes*, lalu mengelompokkannya berdasarkan kesamaan. Kelompok-kelompok yang terbentuk ini disebut sebagai kelompok afinitas (*affinity groups*).

Setiap kelompok afinitas diberi label atau judul yang menggambarkan inti dari item-item di dalamnya. Setelah itu, tim mengidentifikasi wawasan, tren, dan peluang yang dapat memengaruhi desain *UI/UX* berdasarkan kelompok afinitas yang terbentuk. Wawasan ini kemudian dipertimbangkan untuk diterjemahkan menjadi keputusan desain atau fitur yang berdampak. Selanjutnya, kelompok afinitas diprioritaskan berdasarkan kepentingan dan dampaknya, serta disempurnakan lebih lanjut jika diperlukan. Akhirnya, diagram afinitas yang telah dibuat direpresentasikan secara visual, baik secara digital maupun fisik, untuk membantu tim dan pemangku kepentingan lainnya memahami hubungan dan wawasan yang ditemukan dengan lebih baik.



Gambar 4. 4 Afinity Diagram 1



Gambar 4. 5 Afinity Diagram 2

4.3.2. User Persona

Pada gambar 4.6 Pembuatan user persona merupakan salah satu tahapan penting dalam perancangan *UI/UX*. Proses ini dimulai dengan melakukan penelitian mendalam tentang pengguna target, mengumpulkan informasi demografis, perilaku, motivasi, kebutuhan, dan tantangan yang mereka hadapi. Data-data ini dapat diperoleh melalui wawancara, observasi, dan analisis data pengguna yang tersedia. Tahap Selanjutnya tim mengidentifikasi pola dan tren dari data yang dikumpulkan, lalu membuat profil pengguna fiktif yang mewakili segmen pengguna yang penting. Setiap user persona diberi nama, foto, latar belakang, tujuan, tantangan, dan karakteristik lainnya yang menggambarkan pengguna secara

detail. Tim juga dapat membuat cerita singkat atau skenario penggunaan untuk membantu memvisualisasikan pengalaman pengguna yang diharapkan.



Gambar 4. 6 *User Persona*

4.3.3. *User Journey Map*

Pada gambar 4.7 langkah yang dilakukan menjabarkan tahapan-tahapan yang dilalui pengguna dalam berinteraksi dengan produk atau layanan, mulai dari fase pra-penggunaan, saat menggunakan, hingga pasca-penggunaan. Pada setiap tahapan, tim mengidentifikasi tindakan, pemikiran, dan perasaan pengguna, serta titik sentuh (*touchpoints*) yang terlibat. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang pengalaman pengguna. Informasi yang dikumpulkan kemudian divisualisasikan dalam bentuk *user journey map*, yang menunjukkan alur dan emosi pengguna pada setiap tahapan.

Kartini

Tahap	Penggerak/Pemicu	Pilih Salah Satu Donasi	Masukkan Nominal Donasi	Pilih Metode Bayar	Konfirmasi Pembayaran
Aksi	Kartini menyadari pentingnya mendukung proyek-pelestarian lingkungan dan mulai mencari platform donasi online.	Setelah mendaftar dan menjelajahi platform donasi, Kartini memilih salah satu proyek pelestarian lingkungan yang ingin dia dukung.	Setelah memilih proyek, Kartini memasukkan nominal donasi sesuai dengan kemampuannya.	Setelah memasukkan nominal donasi, Kartini memilih metode pembayaran yang ingin digunakan.	Setelah memilih metode pembayaran, Kartini melakukan konfirmasi pembayaran.
Emosi	Antusias dan Bersemangat 	Puas dan bersemangat 	Bangga dan Puas 	Antusias dan Cemas 	Lega dan Bahagia 
Pain Point	Kesibukan sebagai seorang guru membuatnya memiliki waktu terbatas untuk mencari platform donasi yang sesuai.	Sulit memilih di antara banyaknya proyek yang menarik.	Mengatur anggaran untuk donasi dalam keterbatasan finansialnya.	kesulitan memilih metode pembayaran karena terbatasnya pilihan metode pembayaran	Proses Konfirmasi Pembayaran yang Rumit.
Touchpoint	Pencarian online melalui google.	menggunakan platform donasi untuk mencari berbagai proyek yang tersedia.	Halaman proyek donasi di platform untuk memasukkan jumlah donasi.	Pilihan metode pembayaran yang tersedia di platform donasi.	Halaman konfirmasi pembayaran di platform donasi.

Gambar 4. 7 User Journey Map

4.4. Ideate

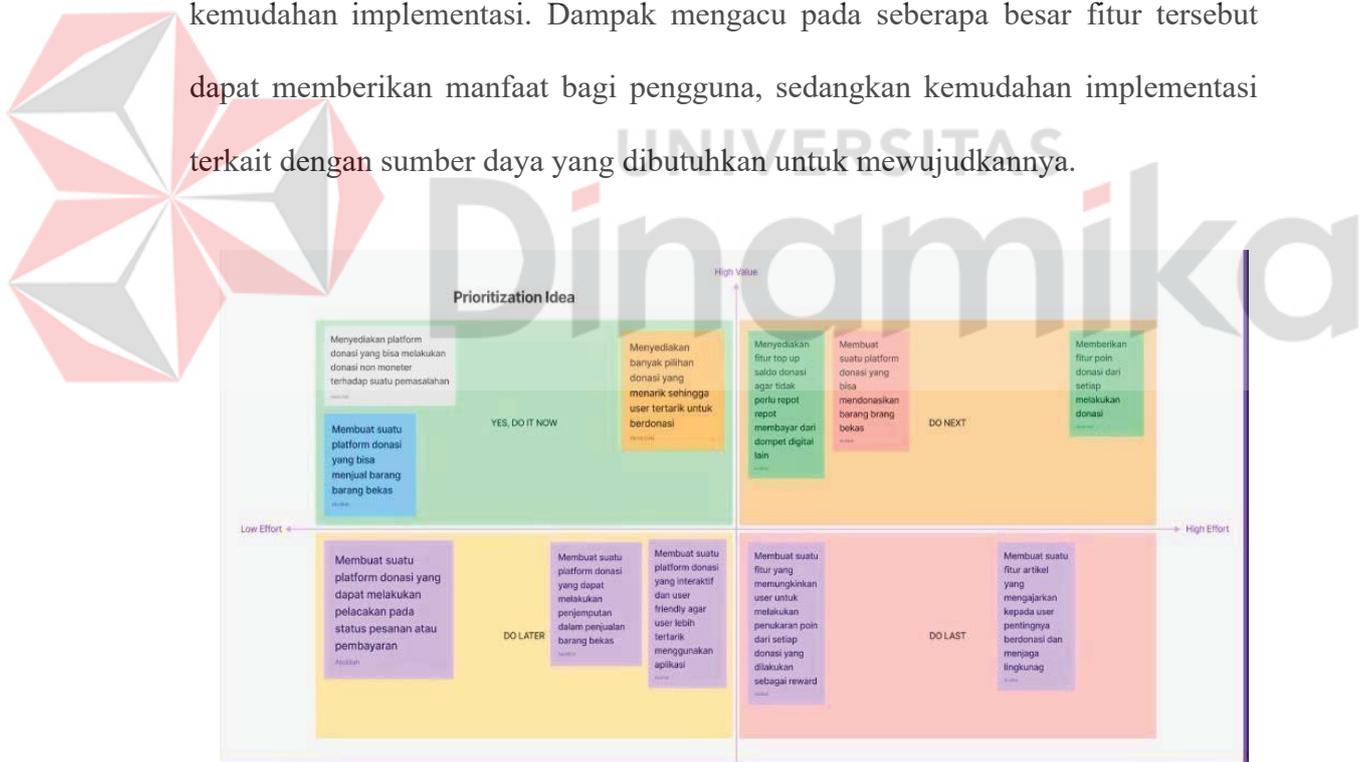
tahap Proses *ideation* dimulai dengan melakukan riset mendalam tentang pengguna target, termasuk memahami profil demografis, perilaku, motivasi, serta tantangan yang mereka hadapi. Data-data ini dapat dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis data pengguna yang tersedia. Setelah memiliki pemahaman yang baik tentang pengguna, tim kemudian mengadakan sesi brainstorming untuk memunculkan sebanyak mungkin ide-ide kreatif. Ide-ide yang dihasilkan selanjutnya dievaluasi berdasarkan kriteria seperti tingkat inovasi, kemudahan implementasi, serta potensi untuk memecahkan masalah pengguna.

Ide-ide terpilih kemudian akan dikembangkan lebih lanjut melalui pembuatan prototipe dan pengujian dengan pengguna. Proses iterasi ini

memungkinkan tim untuk menyempurnakan konsep desain berdasarkan umpan balik yang diperoleh.

4.4.1. *Prioritization Diagram*

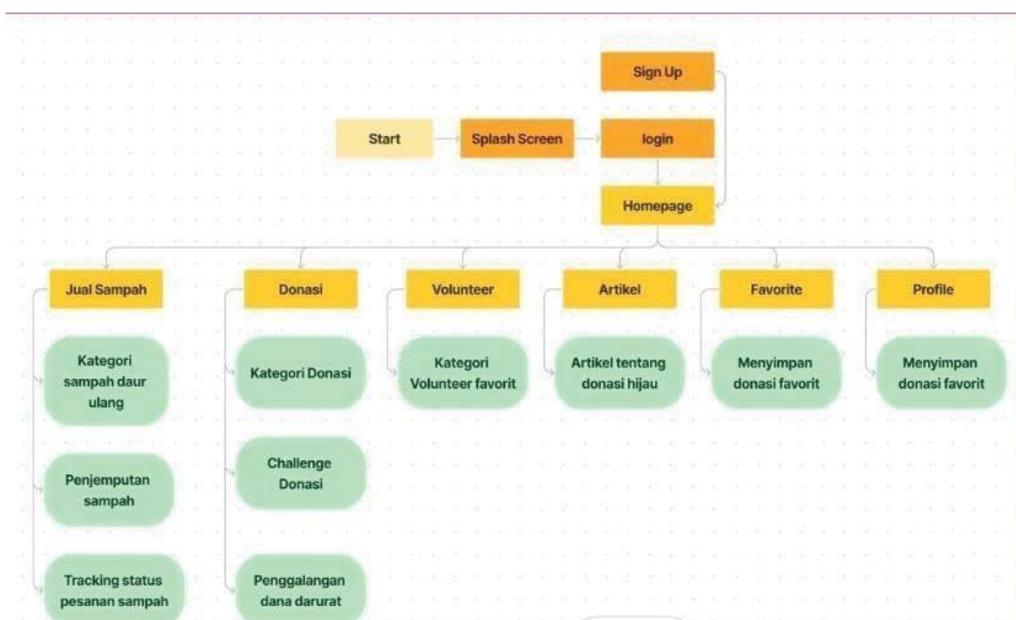
Pada gambar 4.8 Langkah pertama dalam membuat *Prioritization Diagram* adalah mengumpulkan daftar fitur atau elemen desain yang akan dinilai. Tim dapat melibatkan berbagai pemangku kepentingan, seperti pengguna, klien, dan anggota tim lainnya, untuk mendapatkan masukan mengenai fitur-fitur yang dianggap penting. Selanjutnya, tim melakukan penilaian terhadap masing-masing fitur atau elemen desain berdasarkan dua kriteria utama, yaitu dampak dan kemudahan implementasi. Dampak mengacu pada seberapa besar fitur tersebut dapat memberikan manfaat bagi pengguna, sedangkan kemudahan implementasi terkait dengan sumber daya yang dibutuhkan untuk mewujudkannya.



Gambar 4. 8 *Priotization Idea*

4.4.2. Information Architectur

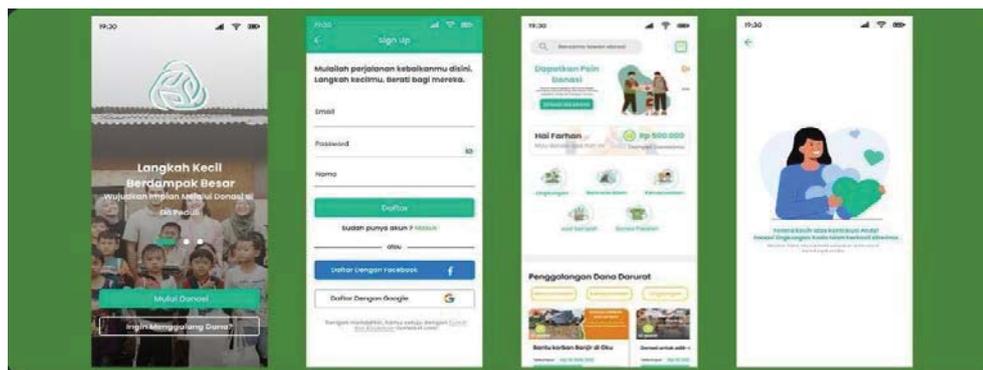
Pada gambar 4.9 Langkah selanjutnya dalam membuat IAD adalah mengidentifikasi dan mengumpulkan semua konten, fitur, dan fungsi yang akan ditampilkan pada produk digital tersebut. Tim dapat melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan persyaratan proyek untuk memastikan semua elemen penting telah tercakup. Setelah itu, tim mulai menyusun hierarki informasi dengan mengelompokkan elemen-elemen yang saling terkait ke dalam kategori atau menu utama. Pengelompokan ini didasarkan pada kesamaan tema, fungsi, atau tujuan pengguna. Selanjutnya, tim menentukan hubungan dan navigasi antar kategori atau menu utama tersebut. Pada tahap ini, tim dapat membuat wireframe sederhana untuk memvisualisasikan struktur navigasi dan alur pengguna. Untuk memperjelas struktur IAD, tim dapat menggunakan simbol-simbol visual seperti kotak, garis, dan panah. Kotak dapat mewakili kategori atau menu utama, sedangkan garis dan panah menunjukkan hubungan dan alur navigasi antar elemen.



Gambar 4. 9 Information Architecture

4.5. *Microcopy & Copywriting*

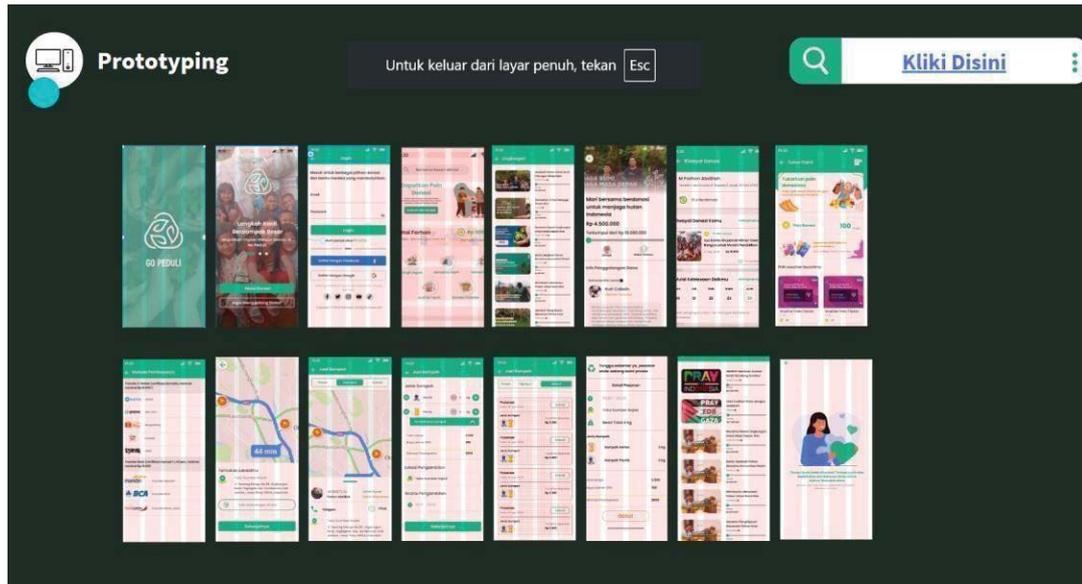
Pada gambar 4.10 Langkah selanjutnya dalam proses *Microcopy & Copywriting* adalah mengidentifikasi titik-titik interaksi di mana teks dibutuhkan. Tim UI/UX perlu memetakan semua area di mana pengguna akan berinteraksi dengan produk, seperti tombol, label, pesan *error*, dan lainnya. Selanjutnya, tim melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan *brand personality* untuk menentukan gaya penulisan yang paling sesuai. Hal ini mencakup pemilihan kata-kata, nada suara, dan tingkat formalitas yang akan digunakan. Dalam menulis *Microcopy*, tim harus memastikan teks tersebut singkat, jelas, dan mudah dipahami. *Microcopy* harus memberikan petunjuk atau informasi yang dapat membantu pengguna melakukan tugas dengan lancar. Untuk *Copywriting* yang lebih panjang, tim perlu memastikan konten tersebut informatif, persuasif, dan selaras dengan brand. *Copywriting* harus dapat menarik minat pengguna dan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang produk atau layanan. Setelah menulis draft awal, tim perlu melakukan iterasi dan penyempurnaan teks berdasarkan umpan balik dari pengguna atau pemangku kepentingan lainnya. Proses ini dapat melibatkan pengujian dan penyesuaian teks untuk memastikan efektivitasnya.



Gambar 4. 10 *Microcopy & Copywriting*

4.6. *Prototyping*

Pada Gambar 4.11 Langkah pertama dalam membuat prototipe adalah menentukan tujuan dan ruang lingkungnya. Tim *UI/UX* perlu memahami apa yang akan diuji atau ditunjukkan melalui prototipe, seperti alur pengguna, interaksi dengan fitur tertentu, atau tampilan visual. Setelah itu, tim membuat sketsa atau *wireframe* sederhana sebagai dasar untuk membangun prototipe dan Sketsa yang digunakan adalah figma disini interaksi, transisi, dan animasi yang diterapkan sesuai dengan pengalaman pengguna yang diharapkan. Setelah selesai, prototipe dapat diuji dengan pengguna target untuk mendapatkan umpan balik. Tim dapat mengamati perilaku pengguna, mengidentifikasi masalah, dan mengumpulkan wawasan yang berharga untuk memperbaiki desain.



Gambar 4. 11 Prototyping

4.7. User & Testing Scenario

Pada gambar 4.12 Langkah selanjutnya adalah melakukan testing untuk *software* yang digunakan adalah maze dan jumlah user yang diujicobakan ada 5 orang dan *scenario testing* yang dilakukan adalah melakukan testing daftar dan masuk akun, melakukan testing donasi lingkungan dan, testing Jual sampah dan untuk hasil yang didapat dari testing ini sudah sangat memuaskan. Sedikit *user* saja yang mengalami sedikit masalah dalam melakukan *testing* pada donasi lingkungan.



Gambar 4. 12 User & Testing Scenario

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan laporan kerja praktik, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi GoPeduli dirancang untuk menjadi platform yang mudah digunakan, transparan, dan terpercaya bagi para individu, organisasi, maupun lembaga penerima donasi yang ingin terlibat dalam gerakan peduli lingkungan.
2. Melalui proses *prototyping* yang iteratif, tim pengembang dapat memastikan alur pengguna, desain antarmuka, dan fitur-fitur utama aplikasi benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.
3. transparansi dalam pengelolaan dana dan kemudahan akses informasi tentang proyek-proyek yang didukung dapat meningkatkan kepercayaan publik terhadap aplikasi GoPeduli. Hal ini akan menjadi kunci keberhasilan aplikasi dalam mewujudkan visinya sebagai solusi digital untuk gerakan peduli lingkungan yang berkelanjutan.

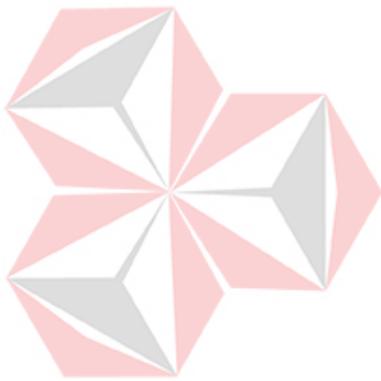
5.2. Saran

Dalam pembuatan *prototype ini*, penulis menyadari bahwa hasil akhir ini tidaklah sempurna. Maka saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk *prototype ini* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kurangnya integrasi dengan lembaga penerima donasi: Aplikasi belum sepenuhnya terintegrasi dengan lembaga atau organisasi penerima donasi. Integrasi yang lebih kuat dapat memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif,

pelaporan, dan transparansi antara pengguna, aplikasi, dan pihak penerima donasi.

2. Kurangnya kampanye pemasaran: Aplikasi GoPeduli mungkin belum memiliki strategi pemasaran yang kuat untuk menjangkau pengguna potensial dan meningkatkan kesadaran publik. Kampanye pemasaran yang efektif dapat mendorong adopsi aplikasi dan meningkatkan jumlah donatur.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal SISFOTENIKA*, 11(1).

Bastian, H., & Saputro, G. E. (2021). DESAIN USER INTERFACE GAME FAIRPLAY POKER MENGGUNAKAN METODE UCD (USER CENTERED DESIGN). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4247>

Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2).

Jamilah, Y. S. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2).

Karim, M. A., & Adriansyah, A. R. (2022). Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile untuk Donasi menggunakan Metode Hybrid berbasis React Native. *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(1). <https://doi.org/10.54914/jit.v8i1.394>

Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(2).

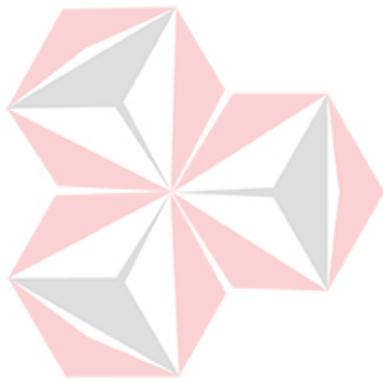
Naufal, R., Dimas, & Saifulloh. (2021). Penerapan Metode Scrum pada Pembuatan User Experience Landing Page Sistem Informasi Lentera. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 3(2).

Priya Tandirerung Pasapan. (2020). HAK ASASI MANUSIA DAN PERLINDUNGAN LINGKUNGAN HIDUP. *Paulus Law Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.51342/plj.v1i2.98>

Ramadan, R., Muslimah, A.-Z. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 3(9).

Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13.

Yudarmawan, R. A., Kompiang, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020).
Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan.
Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer, 1(2).



UNIVERSITAS
Dinamika