



Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Penggalangan Dana Menggunakan Metode User Centered Design dan Usability Testing

UI/UX Design of a Mobile-Based Fundraising Application Using User Centered Design Method and Usability Testing

Muhammad Saddam^{1*}, Bayu Adhi Nugroho², Ahmad Yusuf³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya,
Email : saddamreghbunder@gmail.com^{1*}, bayu.lecture@gmail.com², ahmadyusuf@uinsa.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 11-10-2024

Revised : 14-10-2024

Accepted : 16-10-2024

Published: 18-10-2024

Abstract

Nowadays, the smartphone is a prominent need for Indonesian people. In the year 2023, Indonesia had 78.19 % netizens. However, there are still manual systems around, which include the fundraising system. The manual fundraising system consumes time and needs to be more efficient. To improve the problem, this study proposes an online fundraising system with usability testing and a user-centred design to develop a prototype app for an online fundraising system. The outcome of this study contributes to the study of software development in online fundraising systems.

Keywords : *Smartphone, fundraising, user centered design*

Abstrak

Dengan kemajuan teknologi saat ini, smartphone telah menjadi kebutuhan pokok masyarakat Indonesia. Tercatat di tahun 2023, populasi pengguna internet di Indonesia mencapai 78,19%. Meskipun demikian, banyak aktifitas di luar sana yang masih menggunakan sistem manual padahal aktifitas tersebut bisa dilakukan oleh sistem secara otomatis dan salah satunya adalah penggalangan dana. Dalam konteks penggalangan dana yang semakin populer membuat proses penggalangan dana memakan waktu yang lama dan tidak efisien. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengambil topik penggalangan dana online dengan metode usability testing dan pendekatan user centered design untuk menciptakan prototype aplikasi penggalangan dana online. Hasil dari penelitian ini nantinya akan menjadi pertimbangan bagi pengembang untuk membuat aplikasi serupa untuk mengatasi lambatnya dan kurangnya efisiensi sistem penggalangan dana di Indonesia saat ini.

Kata Kunci : *Smartphone, penggalangan dana, user centered design*

PENDAHULUAN

Smartphone telah menjadi salah satu alat yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan modern, termasuk sektor penggalangan dana. Dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya jumlah pengguna *smartphone*, terutama di kalangan generasi muda, aplikasi penggalangan dana memberikan kemudahan dan akses bagi individu yang ingin berkontribusi pada berbagai aktivitas sosial. Salah satu contoh inovasi bisnis yang dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi adalah platform *fundraising* berbasis mobile. Aplikasi penggalangan dana dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk mengumpulkan dana dan mempromosikan proyek-proyek yang sedang dilaksanakan (Sespiani, Apilia, & Miftajanna, 2021). Melalui platform



fundraising, pengguna dapat dengan mudah menyumbangkan dana untuk mendukung proyek-proyek yang mereka anggap bermanfaat bagi orang-orang yang membutuhkan. Aplikasi mobile merupakan sebuah platform yang menyediakan akses terpusat ke berbagai layanan informasi penting, memudahkan pengguna untuk menyebarkan dan mendapatkan informasi dengan cepat dan dapat digunakan dimana saja (Dillah, Nama, Budiyanto, & Muhammad, 2024). Namun, terdapat permasalahan yang sering terjadi dalam penerapan aplikasi mobile dalam sebuah bisnis. Sering kali, pelaku bisnis hanya berfokus pada tujuan bisnisnya saja, tanpa memperhatikan keterlibatan pengguna aplikasi yang telah dibuat (La, Aris, & La, 2021). Penting untuk melibatkan pengguna akhir dalam pengembangan suatu sistem, karena mereka adalah pengguna utama dari sistem tersebut. Salah satu asosiasi antarmuka pengguna mengungkapkan bahwa banyak waktu terbuang saat menggunakan sistem, disebabkan oleh ketidakmampuan pengguna untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Hal ini berdampak pada penurunan produktivitas dan minat dari pengguna untuk menggunakan sebuah aplikasi tersebut.

Menurut Huljannah (2021) (Miftha Huljannah, 2021) evaluasi merupakan proses yang terstruktur dan sistematis untuk menilai dan mengambil keputusan terhadap sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Beberapa penelitian telah dilakukan menggunakan evaluasi *usability* menggunakan metode *user centered design* dan *usability testing* diantaranya adalah penelitian Hadi (Hadi, Tirtana, & Zulkarnain, 2022) membahas tentang *user centered design* menggunakan metode *usability testing*. Kekurangan dari penelitian sebelumnya adalah cakupan dari penelitian sebelumnya hanya sampai tiga komponen pada *usability testing* yaitu *efficiency*, *effectiveness*, dan *satisfaction*. Serangkaian pengujian *usability* yang baik hendaknya menggunakan 5 komponen indikator pada *usability testing*, dan berdasarkan penelitian Maulana (2022) saran untuk penelitian sebelumnya adalah peneliti hendaknya menambahkan komponen *errors* dan *memorability* (Maulana, Ketut, & Suhartana, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan mengetahui nilai dari *usability* menggunakan pendekatan *user centered design* pada aplikasi LaznasQAI. *User centered design* adalah metode perancangan yang menjadikan pengguna sebagai fokus utama dalam pengembangan sistem. *User centered design* juga bisa disebut sebagai sebuah pendekatan pengembangan sistem interaktif yang berguna dengan melibatkan pengguna dari tahap awal hingga implementasi, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pasar (Indah, Febriansyah, & Septia, 2022). *Usability testing* adalah metode yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu sistem dapat digunakan dengan baik, berdasarkan atribut seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* (Eny & Anggreningrum, 2021). Atribut-atribut tersebut dapat digunakan untuk menilai seberapa baik kualitas antarmuka aplikasi yang digunakan.

Tools yang digunakan untuk merancang *prototype* desain antarmuka menggunakan figma. Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Figma dirancang untuk memfasilitasi kolaborasi antar pengguna, memungkinkan pengguna bekerja dalam tim dari mana saja (Pramudita, Arifin, Nurul Alfian, & Safitri, 2021). Figma juga dapat melakukan *convert website* menjadi sebuah desain dengan menggunakan plugin *html.to.design* yang dapat memudahkan proses perancangan ulang website (Fadzhar, Azkiya, Husaine, & Fadillah, 2024). Dengan adanya teori warna, desain yang dibuat diharapkan dapat menjadi pertimbangan developer. Teori warna adalah ilmu dan seni dalam penggunaan warna. Teori ini menjelaskan bagaimana manusia memandang warna serta efek visual yang dihasilkan dari pencampuran warna, kesesuaian, atau kontras antara satu warna dengan yang lainnya (Wibowo, 2020). Dalam sebuah desain, komposisi warna sangatlah penting. Komposisi berarti *to compose*, yang berarti mengarang, menyusun, atau mengubah. Warna kuning mendapat julukan sebagai warna pemecah perhatian



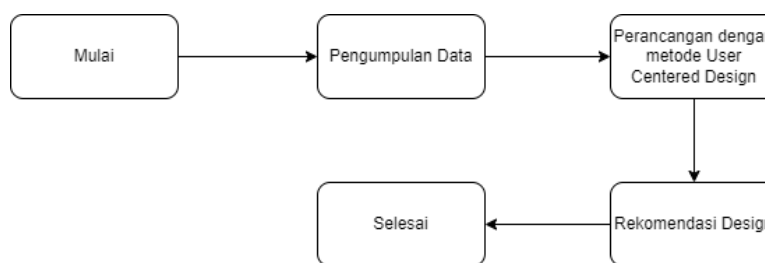
yang baik (Mandy & Hahury, 2022). Warna kuning memberikan pengaruh keceriaan bagi pengguna. Oleh karena itu, warna kuning bisa menjadi warna dasar yang baik dalam desain (Syafiqah & Satriadi, 2024).

Dengan permasalahan yang dihadapi untuk memenuhi kebutuhan pengguna menjadi tantangan bagi seorang *developer* agar menciptakan sebuah aplikasi memiliki tampilan lebih ramah dan alur sistem yang mudah dipahami. *User interface* adalah proses pembuatan tampilan pada perangkat lunak yang berfokus pada gaya dan visual sebuah website atau aplikasi. Desain antarmuka pengguna bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang mudah digunakan, menarik, dan menyenangkan bagi pengguna (Putu, Wulantari, Kadek, Wirdiani, & Wira Buana, 2021). *User experience* adalah keseluruhan pengalaman yang dialami pengguna saat menggunakan suatu produk atau teknologi. *User Experience* dianggap baik jika memperhatikan aspek psikologis dan perilaku pengguna saat berinteraksi dengan produk atau teknologi tersebut (Jamilah & Padmasari, 2022). *User experience* merujuk pada bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan antarmuka pengguna (UI).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi para pengembang aplikasi *fundraising*, sekaligus memperkaya literatur yang berkaitan dengan penggunaan teknologi keuangan dalam proyek-proyek sosial. Berdasarkan latar belakang diatas, dalam penelitian ini digunakan pendekatan *user centered design* dalam proses perancangan aplikasi berbasis *mobile* LaznasQAI karena lebih berfokus kepada pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan aplikasi *fundraising* yang memandu dalam pembuatan desain dan *usability*

METODE PENELITIAN

Pengembangan aplikasi LaznasQAI menggunakan *user centered design*. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1 Alur Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Dalam proses ini, data dikumpulkan melalui studi literatur, wawancara, dan survei. Studi literatur dilakukan dengan membaca serta memahami berbagai sumber seperti buku referensi, jurnal, dan media lain yang relevan dengan perancangan antarmuka pengguna dan pengolahan data. Hal tersebut ditujukan untuk mendukung dan memperkuat teori yang ada, serta memberikan informasi yang cukup untuk menyelesaikan penelitian. Wawancara dilakukan dengan pengguna aplikasi LaznasQAI. Interaksi langsung dengan pengguna aplikasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam mempermudah proses penyampaian informasi dan pemesanan layanan kesehatan, serta untuk memperoleh ide-ide terkait sistem yang akan dirancang. Survei dilakukan dengan cara menyebar *google form* yang berisi pertanyaan terkait dengan aplikasi.



Metode ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam perancangan sistem. Metode *user centered design* terdiri dari empat tahap proses :

Understand Context of Use

Pada tahap pertama, peneliti akan mengidentifikasi siapa yang akan menggunakan sistem serta menjelaskan alasan dan kondisi di mana mereka akan menggunakan produk tersebut. Tahap ini sangat penting untuk memastikan pengguna menjadi fokus utama dalam proses desain. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan pengguna melalui wawancara dengan pengguna LaznasQAI. Hasil dari identifikasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. User, merupakan pengguna aplikasi LaznasQAI
- b. Admin, merupakan pengelola dari pihak perusahaan penyelenggara donasi.
- c. Penanggung jawab, sebagai penanggung jawab *campaign* atau proyek donasi.

Specify user Requirements

Tahap kedua dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna untuk memahami apa yang diperlukan setelah wawancara pada tahap pertama. Dari proses ini, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 1 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan	Spesifikasi
Beranda / Menu	Fungsi menu beranda berisi fitur-fitur atau layanan yang diberikan pihak developer, berita kegiatan, donasi terkumpul.
Menu <i>Campaign</i>	Fungsi menu <i>campaign</i> berisi kumpulan daftar donasi yang dibuka.
Menu Profil	Fungsi menu profil berisi informasi pengguna dan pengaturan aplikasi.
Halaman detail <i>Campaign</i>	Fungsi halaman ini berisi tentang detail dari <i>campaign</i>
Halaman Pembayaran	Fungsi halaman ini berisi tentang metode pembayaran menggunakan MidTrans sebagai <i>Payment Gateway</i> .
Halaman Riwayat Donasi	Fungsi halaman Riwayat donasi untuk menampilkan riwayat donator melakukan donasi ke <i>campaign</i> .

Product Design Solution



Pada tahap ini, peneliti akan merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi LaznasQAI dalam bentuk *prototype*, yang didasarkan pada kebutuhan yang telah diidentifikasi.

Tahapan *Prototype*

Tahap *prototype* mencakup pembuatan versi awal dari produk atau solusi yang dapat diuji langsung oleh pengguna. *Prototype* ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik yang dibutuhkan untuk melakukan perbaikan atau perubahan sebelum pengembangan produk final. Dengan cara ini, pengguna dapat merasakan dan menguji fitur-fitur produk dalam konteks yang lebih realistis sebelum peluncuran produk akhir.

Evaluate Against Requirements

Tahap terakhir dari metode *user centered design* adalah melakukan evaluasi terhadap kebutuhan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai desain secara langsung dari perspektif pengguna, sehingga dapat diketahui sejauh mana kesesuaiannya dengan kebutuhan. Evaluasi ini menggunakan metode *system usability scale*, yang terdiri dari 10 pernyataan sebagai berikut:

Tabel 2 Pertanyaan Sistem Usability Scale Menurut John Brooke

Kode Pernyataan	Pernyataan	Skor
P01	Saya akan sering menggunakan aplikasi ini.	1-5
P02	Saya merasa aplikasi ini rumit.	1-5
P03	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.	1-5
P04	Saya merasa membutuhkan bantuan dari orang lain untuk teknis dalam menggunakan aplikasi ini.	1-5
P05	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi ini berjalan dengan semestinya.	1-5
P06	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada aplikasi ini.	1-5
P07	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.	1-5
P08	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.	1-5
P09	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.	1-5
P10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.	1-5



Metode *system usability scale* (SUS) menggunakan skala likert 1-5 untuk mengukur tingkat persetujuan terhadap setiap pernyataan. Prosedur penilaian SUS adalah sebagai berikut:

1. Skala yang digunakan berkisar dari sangat tidak setuju (1) hingga sangat setuju (5).
2. Untuk pernyataan ganjil, skor dihitung dengan mengurangi nilai responden dengan 1 (X - 1).
3. Untuk pernyataan genap, skor dihitung dengan cara mengurangi nilai responden dari 5.
4. Jumlah skor dari langkah 2 dan 3 kemudian dikalikan dengan 2,5.
5. Total skor SUS diperoleh dengan menghitung rata-rata dari nilai responden.

Dalam mencari nilai *system usability scale* diperlukan perhitungan total jumlah skor SUS kemudian dibagi dengan jumlah responden :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} = Skor rata-rata

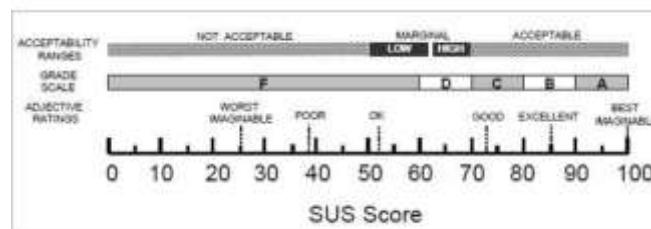
$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Setelah mencari nilai dari *system usability scale* diperlukan untuk menormalisasi skor tersebut agar dapat memudahkan interpretasi skor dengan rentan 0-100.

$$\text{Skor Normalisasi} = \left(\frac{\text{Nilai SUS} - \text{Minimum}}{\text{Maximum} - \text{Minimum}} \right) \times 100$$

Dari penelitian Jeff Sauro menggunakan peringkat persentase (*percentile ranks*) dan skor abjad (*letter grades*) dari A hingga F untuk menjelaskan hasil SUS, di mana A merupakan nilai tertinggi dan F merupakan nilai terendah. Ketentuan untuk peringkat persentase dan skor abjad adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Bagan Penilaian System Usability Scale (SUS)

Rekomendasi Design

Pada tahap akhir ini, dihasilkan rancangan desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi *mobile* LaznasQAI dalam bentuk *prototype*. Rekomendasi desain ini



diperoleh dari serangkaian langkah perancangan yang telah dievaluasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan aplikasi crowdfunding "LaznasQAI", keterlibatan direktur sebagai calon pengguna sangat penting. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara. Selama wawancara, responden diberikan kuesioner untuk menyampaikan harapan, dan keinginan terkait user interface yang akan dikembangkan, sehingga dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam mendukung proyek-proyek sosial.

Hasil Perancangan Aplikasi dengan *User Centered Design*

1. Understand Context of Use

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 3 orang yang terlibat pengembangan aplikasi terdiri dari expert, manajer, dan pengguna, didapati hasil:

Tabel 3 Hasil Wawancara

Hasil Responden	Responden	Hasil Respon
Tujuan Pengguna	1	Melakukan proses donasi dengan mudah, dan dapat melakukan pembayaran berbagai metode
	2	Memungkinkan pengguna untuk mendapatkan estimasi biaya dan pembayaran dengan mudah. Selain itu, pengguna juga dapat berpartisipasi dalam donasi untuk mendukung proyek-proyek sosial yang membutuhkan bantuan finansial.
	3	Memiliki fitur menyimpan invoice dalam bentuk PDF
Keinginan Pengguna	1	a. Aplikasi yang mudah digunakan. b. Fitur filter kategori donasi
	2	a. Pemilihan font lebih baik menggunakan font yang lebih mudah untuk di baca
	3	a. Desain aplikasi yang menarik, nyaman, dan mudah digunakan.

2. Specify User Requirements

Kebutuhan pengguna telah dijelaskan dalam penelitian ini dan akan dirinci secara lebih spesifik. Berikut adalah hasil dari *specify user requirements*:

- a. Pengguna dapat membuat akun untuk masuk ke halaman aplikasi dan melakukan donasi.



- b. Pengguna dapat mencari campaign donasi yang diinginkan.
- c. Pengguna dapat melihat daftar kampanye atau donasi yang telah dibuka.
- d. Pengguna dapat melakukan pembayaran dengan transfer menggunakan payment gateway midtrans yang mendukung beberapa metode pembayaran.
- e. Pengguna dapat melihat tracking untuk hasil donasi yang telah dilakukan.
- f. Pengguna dapat mendownload invoice donasi berupa file pdf.
- g. Pengguna dapat mengubah nama, nomor telepon, email, dan juga foto profil.

3. Design Solutions

a. Design Guildeline

Tabel 4 Pedoman Desain

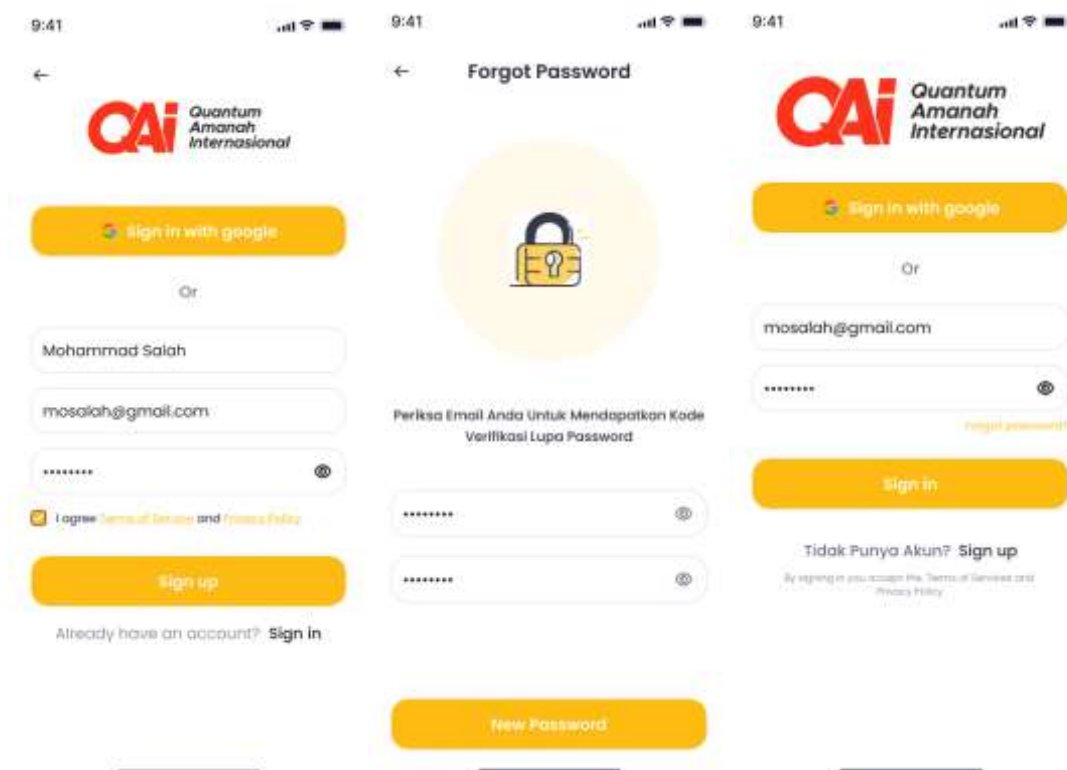
Nama Komponen	Visual Desain
Warna <i>Primary</i>	
Warna <i>Secondary</i>	
Logo Aplikasi	
<i>Bottom Icon Navbar</i>	
<i>Feature Icon Button</i>	
<i>Button Aplikasi</i>	
<i>Image Button</i>	
	Poppins



Font	AaBbCcDd Type : Reguler Bold 6 10 12 16
------	--

b. *Prototype*

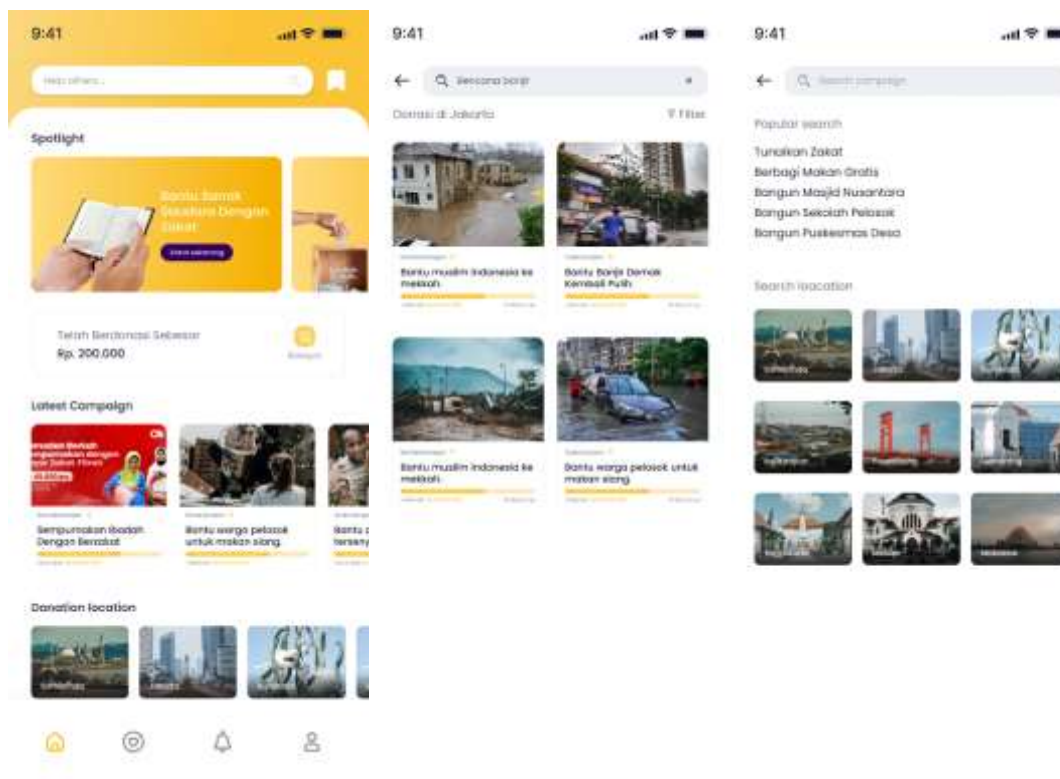
1) Halaman Autentifikasi



Gambar 3 Halaman Autentifikasi

Halaman autentikasi merupakan bagian dari sebuah aplikasi atau sistem yang berfungsi untuk memverifikasi identitas pengguna dan memberikan akses sesuai dengan hak dan wewenang yang dimiliki. Halaman registrasi, pengguna dapat mendaftarkan akun jika belum memiliki akun karena untuk melakukan donasi harus melalui login terlebih dahulu. Pengguna dapat melakukan login dengan akun yang terdaftar, untuk dapat melakukan proses donasi.

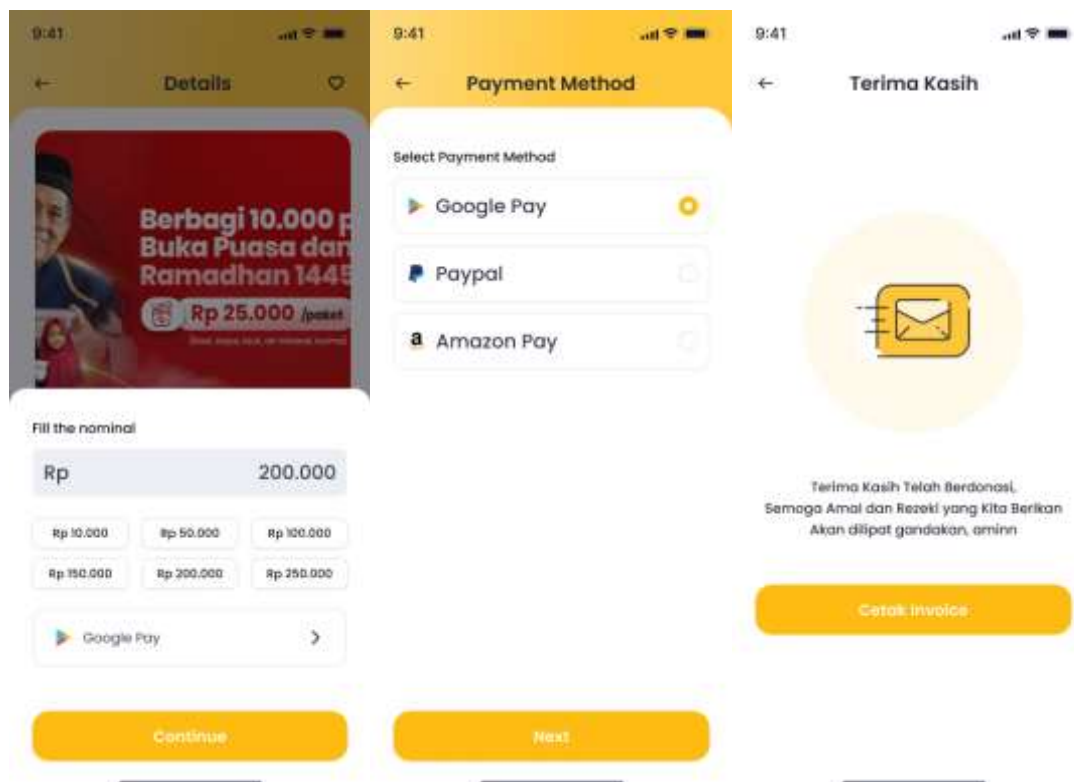
2) Halaman *campaign*



Gambar 4 Halaman Campaign

Halaman *campaign* pada aplikasi penggalangan dana online merupakan bagian yang menampilkan informasi dan detail mengenai kampanye atau proyek penggalangan dana yang sedang berlangsung. Fungsi dari halaman *campaign* utamanya adalah untuk memaparkan informasi terkait kampanye penggalangan dana, seperti tujuan, target dana, dan latar belakang pemilik kampanye. Halaman ini juga dapat menampilkan gambar, video, atau konten multimedia lainnya untuk menarik minat donatur

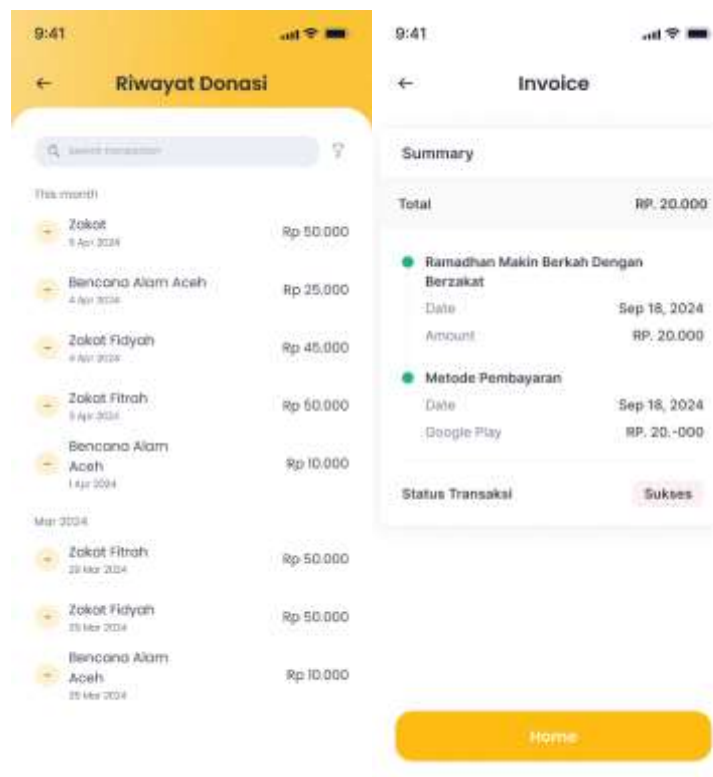
3) Halaman pembayaran



Gambar 5 Halaman Pembayaran

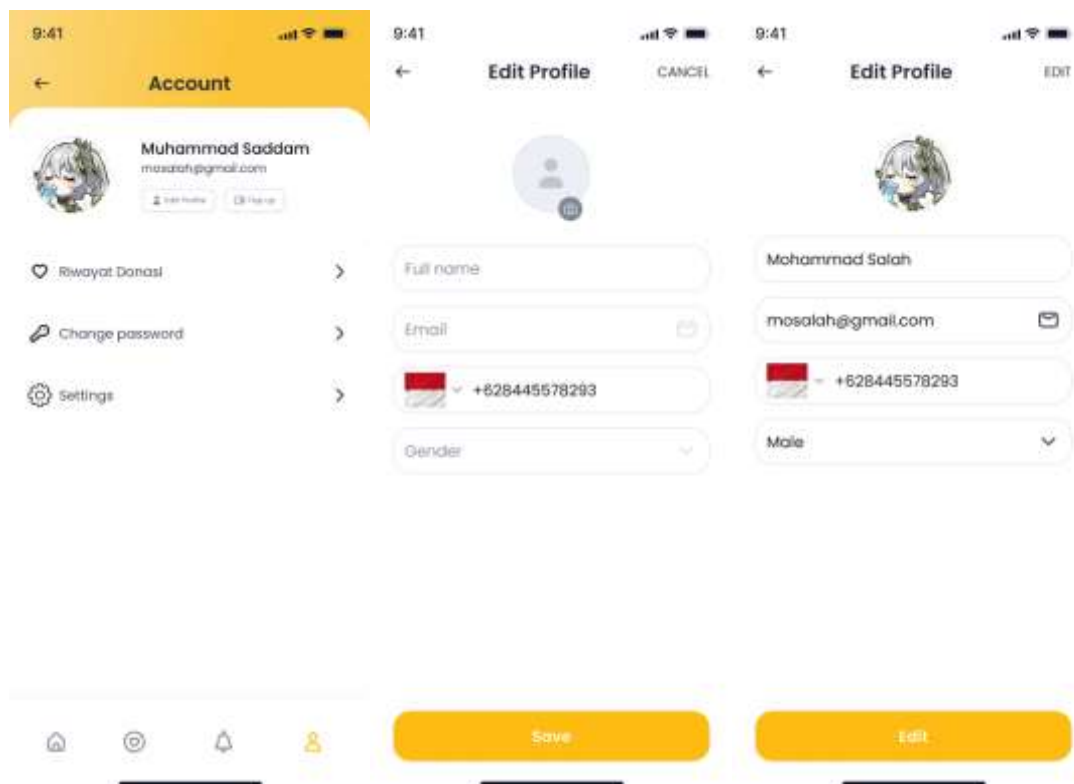
Halaman pembayaran pada aplikasi penggalangan dana online merupakan bagian yang memungkinkan donatur untuk memilih metode pembayaran yang diinginkan saat melakukan donasi. Pada halaman ini peneliti menyarankan untuk menggunakan *payment gateway* MidTrans untuk melakukan transaksi di pada sebuah aplikasi. Midtrans menyediakan berbagai opsi metode pembayaran, seperti Google Pay, Paypal, Amazon Pay, dll. Fungsi lainnya dari halaman ini agar memberikan kemudahan bagi donatur untuk menyelesaikan transaksi donasi secara cepat dan efisien.

4) Halaman Pengaturan Donasi



Gambar 6 Halaman Pengaturan Donasi

Halaman pengaturan donasi dapat menampilkan rekam jejak atau riwayat donasi yang telah dilakukan oleh pengguna melalui aplikasi ini. Informasi yang disajikan mencakup tanggal, bulan, tahun, dan jenis donasi yang telah dilakukan. Pengguna dapat dengan mudah melihat dan melacak semua donasi yang telah dilakukan sebelumnya melalui halaman ini. Fungsi utama dari halaman pengaturan donasi adalah untuk membantu meningkatkan transparansi dan memudahkan pengguna untuk mengatur serta mengawasi kegiatan donasi yang telah dilakukan.



Gambar 7 Halaman Profile

Halaman pengaturan donasi dapat menampilkan rekam jejak atau riwayat donasi yang telah dilakukan oleh pengguna melalui aplikasi ini. Informasi yang disajikan mencakup tanggal, bulan, tahun, dan

4. Design Solutions

Dari hasil pengambilan data, didapati 34 responden telah melakukan uji coba desain *prototype* dan mendapatkan total keseluruhan hasil SUS 1089.7 dengan rata-rata 32.05.

$$\text{Skor Normalisasi} = \frac{(32.05 - 0) \times 100}{(40 - 0)} = \frac{32.05 \times 100}{40} = 80.125$$

Setelah melakukan evaluasi terhadap aplikasi LaznasQAI dengan menggunakan metode *system sability scale*, diperoleh hasil sebagai berikut:

- Skor Normalisasi SUS: 80,125
- Adjective Rating: Good
- Grade Letter: B

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, evaluasi terhadap desain *prototype* menggunakan metode *system usability scale* (SUS) menunjukkan hasil yang memuaskan. Proses penghitungan SUS melibatkan sepuluh pertanyaan, di mana setiap pertanyaan ganjil dikurangi satu dan pertanyaan genap dihitung dengan mengurangi hasil jawaban dari lima. Setelah itu, penjumlahan skor dari semua pertanyaan digunakan untuk menghitung skor



normalisasi, yang dalam penelitian ini diperoleh dengan rumus yang menghasilkan skor akhir 80,125.

Dari evaluasi tersebut, diperoleh skor normalisasi SUS sebesar 80,125, yang tergolong dalam kategori *Good* dengan *grade letter* B. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna merasa puas dengan desain *prototype* antarmuka, dan pengalaman pengguna yang diperoleh cukup memuaskan.

Skor yang tinggi ini mencerminkan bahwa *prototype* antarmuka LaznasQAI memiliki tingkat *usability* yang baik dan dapat dijadikan rekomendasi pengembang. Hal ini memberikan indikasi positif untuk pengembangan lebih lanjut, termasuk peningkatan fitur dan fungsionalitas aplikasi. Dengan mempertahankan aspek-aspek yang sudah baik dan memperbaiki area yang mungkin perlu ditingkatkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, kesimpulan dari “Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Penggalangan Dana Menggunakan Metode User Centered Design dan Usability Testing” sebagai berikut :

- a. Menggunakan metode usability testing dan pendekatan user centered design dengan skor SUS mencapai 80,125 yang dikategorikan Good dengan grade letter “B”. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan menggunakan pendekatan HCD lebih baik daripada tidak menggunakan sebuah pendekatan dalam membuat sebuah desain.
- b. Hasil dari desain prototype antarmuka diharapkan dapat menjadi opsi desain untuk pengembang dalam versi aplikasi selanjutnya

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pengembangan proyek aplikasi penggalangan dana online ini mendapatkan banyak dukungan, masukan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis juga menghargai bimbingan dari dosen pembimbing khususnya Pak Bayu dan Pak Yusuf selaku dosen mata kuliah publikasi ilmiah. Terima kasih juga penulis tujukan kepada Nahida dan Keqing telah memberikan semangat dan doa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dillah, A., Nama, G. F., Budiyanto, D., & Muhammad, M. A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Operasi P2tl Pengukuran Tidak Langsung 2 Fasa Di Pt. Pln (Persero) Unit Pelaksana Pelayanan Pelanggan (Up3) Metro. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/Jitet.V12i3.4458>
- Eny, J., & Anggreningrum. (2021). Mengoptimalkan Metode Usability Testing Dengan Penambahan Atribut Comfortably. In *Jurnal Teknik Informatika Musirawas* Eny Jumiaty, Anggreningrum (Vol. 6). Retrieved From <https://stmik-wp.ac.id/>.
- Fadzar, A., Azkiya, M. A., Husaine, N. A. V., & Fadillah, A. N. (2024). Rancangan Ulang Ui/Ux Website Sistem Informasi Kelautan Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/Jitet.V12i3.4613>



- Hadi, H. N., Tirtana, A., & Zulkarnain, A. (2022). Penggunaan User Centered Design Dalam Pembuatan Website Portal Mgbk Sma Kota Malang. In *Jurnal Teknoinfo* (Vol. 16).
- Indah, H. Y., Febriansyah, A., & Septia, A. Z. (2022). Penerapan Metode User Centered Desain Pada Perancangan Interface Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Tiket Bioskop Berbasis Mobile. *Jurnal Siliwangi*, 8(2), 2022.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal Tanra*, 9(1). Retrieved From <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- La, I., Aris, S., & La, O. B. (2021). Sistem Portal Informasi Pendidikan Dan Pelatihan Berbasis Web. *Simkom*, 6(1), 34–45. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i1.53>
- Mandy, R., & Hahury, S. (2022). *Analisis Pengaplikasian Teori Warna Dan Penggunaan Siluet Dalam Desain Karakter*. Retrieved From <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12289/10775>
- Maulana, A. A., Ketut, I., & Suhartana, G. (2022). Prosiding Seminar Nasional Universitas Ma Chung. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Ma Chung*, 144–153. Retrieved From <https://kominfosanti.bulelengkab.go.id/>
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). Retrieved From www.youtube.com,
- Putu, G., Wulantari, A. P., Kadek, N., Wirdiani, A., & Wira Buana, P. (2021). *Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: Pt.X)* (Vol. 2).
- Sespiani, K. A., Apilia, M., & Miftajanna, S. (2021). Studi Literatur Pelaksanaan Crowdfunding Oleh Public Figure Melalui Platform Kitabisa.Com. In *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial* (Vol. 1).
- Syafiqah, N. F., & Satriadi. (2024). Peran Warna Dalam Meningkatkan Daya Tarik Visual Logo Syafiqah Nur Fadiah Dan Satriadi. *Paratiwi: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 3.
- Wibowo, T. (2020). *Studi Teori Warna Pada Foto Dengan Style Retro* (Vol. 1). Retrieved From <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>