

## Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Sistem Donasi Online Pada “Sedekah Booster Pengguna”

Andi Muhammad Arulyansyach<sup>a</sup>, Herman<sup>b</sup>, St. Hajrah Mansyur<sup>c</sup>

Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

<sup>a</sup>13120210022@umi.ac.id; <sup>b</sup>herman@umi.ac.id; <sup>c</sup>sthajrahmansyur@umi.ac.id

Received: 23-02-2026 | Revised: 25-02-2026 | Accepted: 05-03-2026 | Published: 29-03-2026

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong munculnya berbagai platform donasi online yang memudahkan masyarakat dalam menyalurkan bantuan secara cepat dan efisien. Namun, rendahnya tingkat kepercayaan pengguna terhadap transparansi pengelolaan dana, keamanan transaksi, serta kejelasan informasi penyaluran donasi masih menjadi permasalahan utama dalam pemanfaatan sistem donasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem donasi online pada Sedekah Booster Indonesia yang berorientasi pada kebutuhan pengguna guna meningkatkan kepercayaan donatur. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner kepada calon pengguna, kemudian solusi diwujudkan dalam bentuk *low-fidelity* dan *high-fidelity prototype* menggunakan Figma serta diuji melalui usability testing dengan skala Likert. Hipotesis penelitian ini adalah bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan sistem donasi online dapat meningkatkan usability serta kepercayaan pengguna terhadap platform. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88% dengan kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa sistem mudah digunakan, informatif, transparan, dan mampu meningkatkan persepsi kepercayaan pengguna. Dengan demikian, penerapan metode Design Thinking efektif dalam menghasilkan rancangan sistem donasi online yang berorientasi pada pengguna, aman, transparan, dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

Kata kunci: *design thinking*, sistem donasi online, kepercayaan pengguna, *usability*, *prototype*.

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang sosial dan kemanusiaan [1]. Pemanfaatan teknologi digital kini tidak hanya terbatas pada sektor bisnis dan pendidikan, tetapi juga telah merambah ke aktivitas filantropi seperti donasi dan sedekah. Kehadiran sistem donasi online memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk menyalurkan bantuan secara cepat, praktis, dan tanpa batasan ruang maupun waktu [2], [3]. Melalui platform digital, kegiatan donasi dapat dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat elektronik dan koneksi internet, sehingga partisipasi masyarakat dalam kegiatan sosial diharapkan dapat meningkat.

Namun demikian, di balik kemudahan yang ditawarkan oleh sistem donasi online, masih terdapat permasalahan utama yang sering dihadapi oleh pengguna, yaitu tingkat kepercayaan terhadap platform donasi [4]. Kepercayaan menjadi faktor krusial dalam keberhasilan sebuah sistem donasi online, karena pengguna menyerahkan dana mereka kepada pihak pengelola tanpa dapat melihat secara langsung proses pengelolaan dan penyaluran donasi tersebut [5], [6].

*Sedekah Booster Indonesia* sebagai salah satu inisiatif platform donasi online memiliki tujuan untuk membantu menyalurkan sedekah kepada pihak yang membutuhkan secara efektif dan tepat sasaran. Meskipun memiliki tujuan yang mulia, tantangan dalam membangun dan mempertahankan kepercayaan pengguna tetap menjadi hal yang perlu diperhatikan secara serius. Tanpa adanya kepercayaan pengguna, sistem donasi online berpotensi mengalami rendahnya tingkat partisipasi, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian tujuan sosial dari platform tersebut [7].

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kepercayaan pengguna adalah dengan merancang sistem yang benar-benar berfokus pada kebutuhan, harapan, dan pengalaman pengguna. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan sistem [8]. Metode ini menekankan pemahaman mendalam terhadap permasalahan pengguna (*empathize*), perumusan masalah yang tepat (*define*), pengembangan ide solusi (*ideate*), pembuatan prototype (*prototype*), serta pengujian solusi secara langsung kepada pengguna (*test*) [9]. Dengan pendekatan ini, sistem yang dirancang diharapkan mampu menjawab permasalahan nyata yang dihadapi pengguna, termasuk dalam hal meningkatkan kepercayaan terhadap sistem donasi online.

Penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan sistem donasi online dinilai relevan karena mampu menghasilkan desain sistem yang lebih intuitif, transparan, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna [10]. Melalui tahapan-tahapan *Design Thinking*, pengelola platform dapat memahami faktor-faktor apa saja yang memengaruhi kepercayaan pengguna, seperti kejelasan informasi donasi, transparansi laporan penyaluran dana, kemudahan proses donasi, serta tampilan antarmuka yang profesional dan meyakinkan. Dengan demikian, sistem donasi yang dihasilkan tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mampu memberikan rasa aman dan kepercayaan bagi pengguna [11].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan sistem donasi online pada *Sedekah Booster Indonesia* dengan tujuan meningkatkan kepercayaan pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan sistem atau prototype donasi online yang berorientasi pada pengguna serta mampu memberikan kontribusi positif dalam pengembangan platform donasi digital yang lebih terpercaya, transparan, dan berkelanjutan.

## Metode

Pendekatan *Design Thinking* memungkinkan perancangan sistem donasi online yang berfokus pada kebutuhan, pengalaman, serta tingkat kepercayaan pengguna sebagai elemen utama dalam pengembangan sistem [12]. Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan, sehingga solusi yang dihasilkan tidak hanya menitikberatkan pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan persepsi, harapan, dan kenyamanan pengguna dalam melakukan aktivitas donasi secara digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode utama dalam perancangan sistem donasi online pada *Sedekah Booster Indonesia* dengan tujuan meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap platform donasi digital [13].

Penerapan metode *Design Thinking* dinilai relevan karena sistem donasi online sangat bergantung pada tingkat kepercayaan pengguna terhadap pengelolaan dan penyaluran dana yang dilakukan oleh platform. Melalui pendekatan ini, proses perancangan sistem dilakukan secara sistematis dan berulang (iteratif), sehingga setiap solusi yang dihasilkan dapat dievaluasi dan disesuaikan berdasarkan umpan balik langsung dari pengguna. Dengan demikian, sistem yang dirancang diharapkan mampu menjawab permasalahan utama yang dihadapi pengguna, seperti kurangnya transparansi informasi, kejelasan proses donasi, serta keyakinan terhadap keamanan dan akuntabilitas pengelolaan dana.

Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang dirancang untuk memahami permasalahan pengguna secara mendalam, merumuskan masalah secara jelas dan terstruktur, serta menghasilkan solusi desain yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna [14]. Setiap tahapan saling berkaitan dan dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa rancangan sistem donasi online yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap platform *Sedekah Booster Indonesia*. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

### A. Design Thinking

#### 1. *Empathize*

Tahap *Empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan, persepsi, dan tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem donasi online [15]. Pada tahap ini, peneliti berupaya menggali pengalaman pengguna dalam menggunakan platform donasi digital, termasuk kendala dan kekhawatiran yang mereka rasakan, khususnya terkait transparansi dan keamanan donasi [16]. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner online kepada pengguna potensial *Sedekah Booster Indonesia*. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan pengguna, faktor-faktor yang memengaruhi kepercayaan, serta hambatan yang dihadapi dalam proses melakukan donasi secara online.

#### 2. *Define*

Fase *Define* merupakan tahap penting dalam metode *Design Thinking* karena berfungsi untuk mensintesis hasil temuan dari tahap *Empathize* menjadi pernyataan masalah yang jelas dan terfokus [17]. Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan kuesioner dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi pengguna dalam sistem donasi online. Permasalahan tersebut

kemudian dirumuskan dalam bentuk problem statement yang mencerminkan kebutuhan pengguna dan menjadi dasar dalam pengembangan solusi desain sistem donasi online yang mampu meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap *Sedekah Booster Indonesia*.

3. *Ideate*

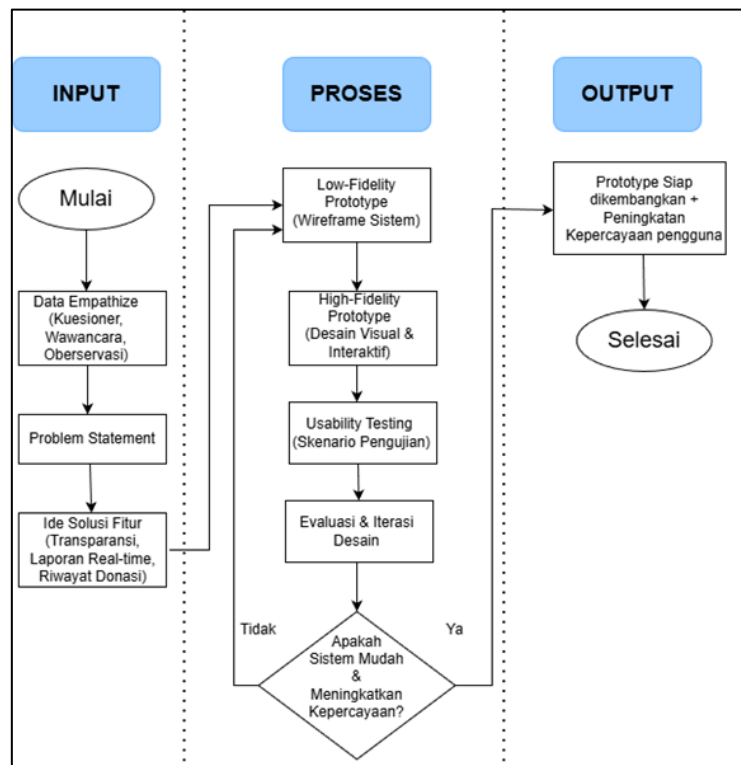
Tahap *Ideate* dilakukan setelah permasalahan utama didefinisikan. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses curah pendapat (*brainstorming*) untuk menghasilkan berbagai ide solusi yang relevan dan inovatif berdasarkan problem statement yang telah dirumuskan [18]. Ide-ide yang dihasilkan difokuskan pada pengembangan fitur dan desain sistem donasi online yang dapat meningkatkan kepercayaan pengguna, seperti transparansi laporan donasi, kejelasan informasi penyaluran dana, kemudahan proses donasi, serta desain antarmuka yang informatif dan meyakinkan.

4. *Prototype*

Pada tahap *Prototype*, solusi yang telah dihasilkan pada tahap ideasi diwujudkan ke dalam bentuk rancangan sistem donasi online [19]. Proses pembuatan prototipe dimulai dari low- fidelity prototype untuk menggambarkan alur dan struktur sistem, kemudian dikembangkan menjadi high-fidelity prototype untuk validasi desain yang lebih mendetail. Pembuatan prototipe dilakukan menggunakan alat desain seperti Figma, yang memuat elemen antarmuka sistem donasi online berdasarkan hasil ideasi dan kebutuhan pengguna.

5. *Testing*

Tahap *Test* bertujuan untuk mengevaluasi *prototype* sistem donasi online yang telah dirancang. Pengujian dilakukan menggunakan usability testing untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem [20]. *Prototype* diuji oleh pengguna yang sesuai dengan target pengguna *Sedekah Booster Indonesia*. Masukan dan umpan balik yang diperoleh dari pengujian digunakan untuk menilai apakah desain sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna serta mampu meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap platform donasi online.



Gambar 1. Tahapan Penelitian.

**Perancangan**

A. *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, dilakukan pengumpulan data untuk memahami secara mendalam kebutuhan, persepsi, serta tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem donasi online. Fokus utama pada tahap ini

adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kepercayaan pengguna dalam melakukan donasi secara digital, khususnya terkait transparansi pengelolaan dana, keamanan transaksi, serta kejelasan informasi penyaluran donasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner online kepada calon donatur dan pengguna platform donasi digital, serta observasi terhadap sistem donasi online yang telah ada. Tahap ini bertujuan untuk menggali pengalaman pengguna, hambatan yang mereka hadapi, serta harapan terhadap sistem donasi yang lebih transparan dan terpercaya.

#### 1. Kuesioner Online

Tabel 1. Draft Pertanyaan Kuesioner Online

No	Pertanyaan	Tipe
<b>Bagian 1: Pengalaman Donasi Online</b>		
1.	Seberapa sering anda melakukan donasi online?	Pilihan
2.	Platform donasi online apa yang sering anda gunakan?	Isian
3.	Apakah anda pernah ragu berdonasi online?	Pilihan
<b>Bagian 2: Faktor Kepercayaan Pengguna</b>		
1.	Seberapa penting transparansi laporan donasi bagi anda?	Skala Likert
2.	Informasi apa yang membuat anda percaya terhadap platform donasi	Isian
3.	Apakah keamanan sistem memengaruhi keputusan anda untuk berdonasi?	Pilihan
<b>Bagian 3: User Interface</b>		
1.	Apakah tampilan sistem donasi memengaruhi tingkat kepercayaan anda?	Pilihan
2.	Fitur apa yang menurut anda wajib ada dalam sistem donasi online?	Isian
<b>Bagian 4: Menentukan Rekomendasi</b>		
1.	Apa saran anda untuk meningkatkan kepercayaan pada sistem donasi online?	Isian
2.	Fitur apa yang perlu ditambahkan pada sedekah booster indonesia?	Isian

Pengumpulan data pada tahap *Empathize* dilakukan melalui penyebaran kuesioner online kepada 10 responden yang mewakili calon pengguna sistem donasi digital. Responden terdiri dari individu yang pernah atau memiliki minat melakukan donasi secara online. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif guna memahami pengalaman pengguna, tingkat kepercayaan, serta kebutuhan terhadap sistem donasi online yang transparan dan aman. Jumlah responden pada tahap ini dianggap cukup untuk memperoleh gambaran awal mengenai kebutuhan pengguna, karena tujuan tahap *Empathize* dalam metode *Design Thinking* adalah menggali insight pengguna secara mendalam, bukan melakukan generalisasi statistik.

Hasil olahan data kuesioner

##### a. Pengalaman donasi online

Tabel 2. Hasil Pertanyaan: Seberapa sering melakukan donasi online?

Kategori	Jumlah Responden	Persentase
Sering	3	30%
Kadang kadang	5	50%
Jarang	2	20%

Mayoritas responden (50%) melakukan donasi online secara kadang-kadang, sedangkan 30% responden menyatakan sering berdonasi dan 20% jarang melakukan donasi online. Hal ini menunjukkan bahwa platform donasi digital telah dikenal oleh masyarakat, namun belum menjadi kebiasaan rutin bagi sebagian pengguna.

##### b. Faktor kepercayaan pengguna

Tabel 3. Hasil pertanyaan: pentingnya transparansi laporan donasi

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat penting	6	60%
Penting	4	40%

##### c. Pengaruh keamanan sistem

Tabel 4. Hasil pertanyaan: pengaruh keamanan sistem dalam pengambilan keputusan.

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat berpengaruh	4	40%
Berpengaruh	5	50%

Tidak berpengaruh	1	10%
-------------------	---	-----

Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa keamanan sistem sangat memengaruhi keputusan dalam melakukan donasi online. Hal ini menunjukkan bahwa jaminan keamanan transaksi merupakan faktor penting dalam membangun kepercayaan pengguna.

d. Pengaruh tampilan *user interface*

Tabel 5. Hasil pertanyaan: pengaruh tampilan *user interface*

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat berpengaruh	4	40%
Berpengaruh	5	50%
Tidak berpengaruh	1	10%

Sebagian besar responden (90%) menyatakan bahwa tampilan sistem memengaruhi tingkat kepercayaan mereka terhadap platform donasi online. Desain yang profesional dan mudah digunakan dianggap dapat meningkatkan keyakinan pengguna terhadap kredibilitas sistem.

e. Fitur yang dianggap penting

Fitur yang paling banyak dipilih responden

- Transparansi laporan dana (80%)
- Informasi penyaluran dana (70%)
- Keamanan transaksi (60%)
- Kemudahan proses donasi (50%)

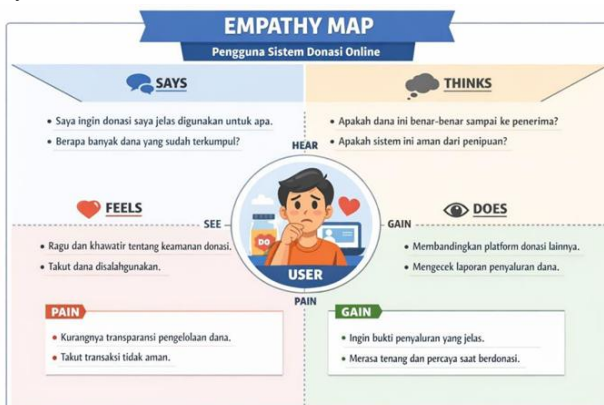
Hasil menunjukkan bahwa pengguna mengutamakan transparansi dan kejelasan informasi sebagai fitur utama yang harus tersedia pada sistem donasi online.

Kesimpulan Tahap *Empathize* dari Kuesioner:

Berdasarkan hasil olahan data kuesioner, dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang memengaruhi kepercayaan pengguna terhadap sistem donasi online meliputi transparansi laporan dana, keamanan transaksi, kejelasan informasi penyaluran donasi, serta tampilan sistem yang profesional dan mudah digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan platform donasi yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu memberikan jaminan keamanan dan keterbukaan informasi. Hasil analisis ini kemudian menjadi dasar dalam perumusan kebutuhan pengguna pada tahap *Define* dalam metode *Design Thinking*.

2. *Empathy map*

*Empathy Map* digunakan untuk memvisualisasikan sudut pandang pengguna terhadap sistem donasi online. Pengguna cenderung membutuhkan sistem yang transparan, mudah digunakan, dan memberikan informasi jelas mengenai penggunaan dana donasi. Di sisi lain, pengguna juga memiliki kekhawatiran terhadap keamanan transaksi dan kejelasan penyaluran dana. Dengan pemetaan ini, perancangan sistem donasi online dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan harapan pengguna untuk meningkatkan kepercayaan.



Gambar 2. *Empathy map*

B. *Define*

Berdasarkan hasil tahap *Empathize* dan *Empathy Map*, ditemukan beberapa permasalahan utama yang dihadapi pengguna dalam sistem donasi online, antara lain:

1. Kurangnya transparansi informasi terkait penyaluran dan penggunaan dana donasi

2. Minimnya informasi real-time mengenai progres dan penyaluran dana.
3. Kekhawatiran pengguna terhadap keamanan transaksi online.
4. Tampilan sistem yang kurang profesional sehingga menurunkan persepsi kepercayaan.

Dari permasalahan tersebut, dirumuskan problem statement sebagai berikut:

Pengguna sistem donasi online membutuhkan platform yang transparan, aman, dan mudah digunakan agar dapat meningkatkan kepercayaan dalam menyalurkan donasi secara digital. Oleh karena itu, diperlukan perancangan sistem donasi online yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan mampu meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap Sedekah Booster Indonesia.

### C. Ideate

Pada tahap *Ideate*, dilakukan proses brainstorming untuk menghasilkan solusi yang relevan dengan permasalahan yang telah didefinisikan. Pendekatan Peta Ideasi (*Ideation Map*) digunakan untuk mengelompokkan solusi berdasarkan fokus peningkatan kepercayaan.



Gambar 3. Priority idea

Pendekatan ini memungkinkan integrasi antara desain UI/UX dengan peningkatan kepercayaan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

### Pemodelan

Tahap pemodelan merupakan lanjutan dari metode Design Thinking, yaitu tahap Prototyping dan Testing, yang bertujuan untuk memvisualisasikan solusi desain sistem donasi online serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap platform Sedekah Booster Indonesia.

#### A. Prototyping system

Pada tahap Prototyping, rancangan sistem donasi online dikembangkan dalam dua bentuk, yaitu Low-Fidelity Prototype dan High-Fidelity Prototype untuk memastikan solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

##### 1. Low fidelity

Low-Fidelity Prototype merupakan representasi awal desain dalam bentuk wireframe sederhana yang digunakan untuk memvisualisasikan struktur dan alur interaksi tanpa fokus pada detail visual atau estetika.



Gambar 4. Wireframe halaman login



Gambar 5. Wireframe halaman register



Gambar 6. Halaman profile akun



Gambar 7. Wireframe halaman beranda

Gambar 4 menampilkan halaman untuk login, Gambar 5 menampilkan halaman register jika belum memiliki akun. Gambar 6 untuk melihat detail profil yang sudah dibuat. Gambar 7 menampilkan halaman beranda dari aplikasi sedekah booster.



Gambar 8. Halaman list donasi



Gambar 9. Halaman pembayaran



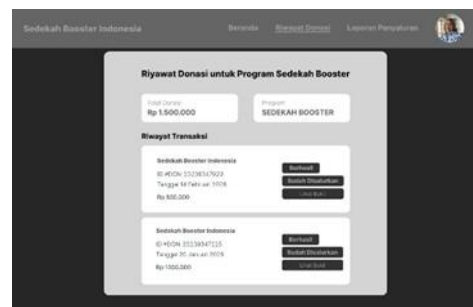
Gambar 10. Wireframe metode pembayaran



Gambar 11. Detail transaksi



Gambar 12. Wireframe proses transaksi



Gambar 13. Wireframe riwayat donasi



Gambar 14. Laporan pertanggungjawaban



Gambar 15. Halaman laporan penyaluran dan transparansi

Gambar 8 menampilkan tampilan list donasi, Gambar 9 menampilkan halaman pembayaran, Gambar 10 metode pembayaran, Gambar 11 menampilkan detail transaksi yang sudah dilakukan, Gambar 12 menampilkan status proses transaksi yang terjadi, Gambar 13 menampilkan seluruh riwayat donasi yang pernah dilakukan sebelumnya, Gambar 14 menampilkan laporan pertanggungjawaban dari pihak yang didonasikan demi memenuhi transparansi, Gambar 15 menampilkan halaman laporan dari penyaluran donasi dan transparansi yang terjadi.

2. *High fidelity*

*High-Fidelity Prototype* pada penelitian ini diimplementasikan menggunakan aplikasi Figma sebagai alat perancangan antarmuka berbasis web. *Prototype* ini menampilkan desain sistem donasi online secara detail dengan elemen visual lengkap seperti warna, tipografi, ikon, gambar, serta tata letak yang menyerupai tampilan aplikasi sebenarnya. Melalui fitur *prototyping* pada Figma, desain juga dapat mensimulasikan interaksi dan navigasi antar halaman sehingga memberikan gambaran penggunaan sistem secara realistis. *Prototype* ini selanjutnya digunakan dalam proses usability testing untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem.



Gambar 16. Halaman login



Gambar 17. Halaman register



Gambar 18. Halaman profile akun



Gambar 19. Halaman beranda



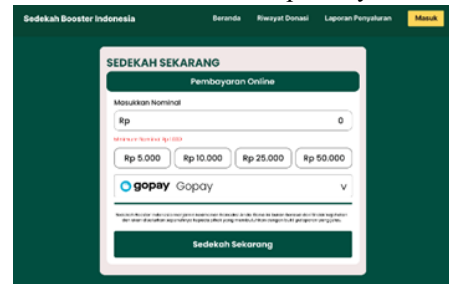
Gambar 20. Halaman list sahabat donasi



Gambar 21. Halaman pembayaran



Gambar 22. Metode pembayaran



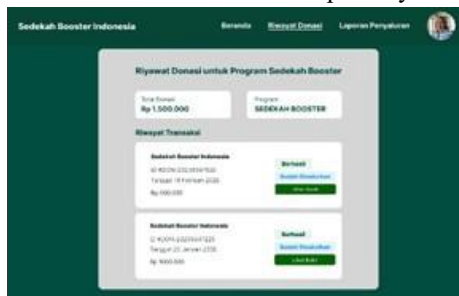
Gambar 23. Pemilihan nominal transaksi



Gambar 24. Detail transaksi pembayaran



Gambar 25. Proses verifikasi transaksi



Gambar 26. Halaman riwayat donasi



Gambar 27. Halaman pertanggung jawaban



Gambar 28. Halaman laporan dan transparansi

High-fidelity prototype bertujuan untuk mensimulasikan pengalaman pengguna secara lebih nyata sebelum sistem dikembangkan secara penuh.

B. *Testing*

Tahap *Testing* merupakan tahap terakhir dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk mengevaluasi prototype sistem donasi online yang telah dirancang. Pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta kepercayaan pengguna terhadap sistem melalui metode *usability testing* dengan melibatkan responden sebagai calon pengguna.

1. Skenario Pengujian

Skenario pengujian disusun berdasarkan aktivitas utama yang dapat dilakukan pengguna dalam sistem donasi online. Penyusunan skenario ini bertujuan untuk mensimulasikan kondisi penggunaan sistem secara nyata, sehingga responden dapat berinteraksi dengan prototype sesuai dengan alur penggunaan yang sebenarnya. Setiap tugas dalam skenario dirancang mengacu pada user flow yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari mengakses halaman utama hingga menyelesaikan proses donasi dan melihat laporan penyaluran dana.

Dengan menggunakan skenario tersebut, peneliti dapat mengevaluasi kemudahan navigasi, kejelasan informasi, serta kemampuan pengguna dalam menyelesaikan tugas tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Skenario pengujian juga memastikan bahwa seluruh fitur penting dalam sistem dapat diuji secara menyeluruh oleh responden.

2. Instrumen pengujian

Instrumen pengujian dalam penelitian ini berupa kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability* serta persepsi pengguna terhadap *prototype* sistem donasi online yang telah dirancang. Pengujian dilakukan menggunakan metode *usability testing* yang merupakan bagian dari tahap *Test* dalam pendekatan *Design Thinking*, yaitu metode yang bertujuan mengevaluasi sejauh mana prototype dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan kepada pengguna. Kuesioner disusun berdasarkan tujuan penelitian untuk menilai kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, kejelasan informasi, keamanan transaksi, transparansi laporan, serta tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem. Pada pelaksanaan pengujian, responden terlebih dahulu diminta menyelesaikan skenario tugas yang telah ditentukan, seperti melakukan simulasi proses donasi, meninjau laporan penggunaan dana, serta menelusuri informasi program donasi pada *prototype*. Setelah menyelesaikan tugas tersebut, responden kemudian mengisi kuesioner berdasarkan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan sistem. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 5, di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan tingkat persetujuan yang lebih besar terhadap pernyataan yang diberikan. Kuesioner berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan aspek *usability* dan kepercayaan pengguna terhadap sistem donasi online, kemudian data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan sistem serta sebagai dasar dalam melakukan perbaikan desain pada tahap iterasi berikutnya dalam proses *Design Thinking*.

Petunjuk pengisian

Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda.

Keterangan Skala:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Netral (N)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Tabel 5. Draft Penyusunan instrumen pengujian

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
<b>KEMUDAHAN PENGGUNA</b>						
1	Sistem mudah digunakan tanpa bantuan orang lain?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Alur donasi mudah dipahami?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Navigasi pada sistem jelas dan tidak membingungkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TAMPILAN DAN ANTARMUKA</b>						
1	Tampilan sistem terlihat profesional	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Tata letak informasi mudah dibaca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Desain visual sistem menarik dan nyaman digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

KEJELASAN INFORMASI						
1	Informasi program donasi disampaikan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Informasi proses donasi mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Laporan penyaluran dana disajikan secara informatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KEAMANAN DAN TRANSPARANSI						
1	Sistem terasa aman untuk melakukan donasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Sistem memberikan informasi penggunaan dana secara transparan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Dokumentasi penyaluran dana meningkatkan kepercayaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KEPERCAYAAN DAN NIAT PENGGUNAAN						
1	Saya percaya sistem ini dapat digunakan untuk donasi dengan aman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Saya bersedia menggunakan sistem ini untuk berdonasi dimasa depan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Saya bersedia merekomendasikan sistem ini kepada orang lain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Hasil Pengujian

Hasil pengujian diperoleh dari penilaian 10 responden yang telah menggunakan prototype sistem donasi online dan mengisi kuesioner evaluasi. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 5 untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan, tampilan sistem, kejelasan informasi, keamanan transaksi, transparansi laporan, serta tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem. Skor hasil pengujian diperoleh dengan menjumlahkan seluruh nilai yang diberikan oleh responden pada setiap pernyataan dalam kuesioner. Total skor yang diperoleh dari 10 responden adalah 308, sedangkan skor maksimum yang mungkin dicapai adalah 350. Skor maksimum tersebut diperoleh dari jumlah responden dikalikan dengan skor tertinggi pada setiap indikator penilaian. Untuk mengetahui tingkat kelayakan sistem, dilakukan perhitungan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$Persentase\ kelayakan = \frac{Skor\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\% \tag{1}$$

$$Persentase\ kelayakan = \frac{308}{350} \times 100\% = 88\% \tag{2}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai sebesar 88%, yang menunjukkan bahwa prototype sistem donasi online berada pada kategori sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa sistem memiliki tingkat usability yang tinggi, tampilan yang profesional, serta mampu meningkatkan persepsi kepercayaan pengguna dalam melakukan donasi secara online. Dengan demikian, prototype yang dirancang dinilai layak untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut.

4. Analisis dan iterasi

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem yang dirancang memiliki tingkat usability yang tinggi, sehingga pengguna dapat menggunakan fitur-fitur yang tersedia dengan mudah dan efisien. Selain itu, sistem dinilai mampu meningkatkan persepsi kepercayaan pengguna terhadap platform donasi online melalui penyajian informasi yang jelas dan transparan. Indikator transparansi laporan donasi memperoleh nilai tertinggi, yang menunjukkan bahwa keterbukaan informasi mengenai penggunaan dana berperan penting dalam membangun kepercayaan donatur. Meskipun demikian, beberapa responden memberikan masukan untuk penyempurnaan sistem, antara lain penambahan informasi mengenai legalitas lembaga pengelola donasi serta indikator keamanan transaksi yang lebih jelas guna meningkatkan rasa aman pengguna. Sesuai dengan prinsip Design Thinking yang bersifat iteratif, seluruh hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain pada tahap iterasi berikutnya agar sistem dapat berfungsi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Model iterasi sistem

Proses pengembangan sistem dilakukan secara iteratif, yaitu melalui siklus perbaikan yang berulang berdasarkan hasil evaluasi pengguna. Alur pengembangan dimulai dari tahap testing untuk menguji prototype sistem, kemudian dilanjutkan dengan analisis terhadap masukan dan umpan balik yang diperoleh dari pengguna. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan perbaikan desain guna mengatasi kekurangan yang ditemukan, baik pada aspek tampilan, fungsi, maupun alur penggunaan sistem. Selanjutnya, prototype diperbarui sesuai dengan perbaikan yang telah dilakukan dan kembali dievaluasi untuk memastikan peningkatan kualitas sistem. Model pengembangan ini menunjukkan bahwa sistem tidak bersifat statis, melainkan terus disempurnakan secara berkelanjutan agar mampu

memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan metode Design Thinking dalam perancangan sistem donasi online pada Sedekah Booster Indonesia terbukti mampu menghasilkan rancangan sistem yang berfokus pada kebutuhan dan kepercayaan pengguna. Melalui tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing, diperoleh pemahaman mendalam mengenai permasalahan utama pengguna, khususnya terkait transparansi pengelolaan dana, keamanan transaksi, kejelasan informasi, serta kemudahan penggunaan sistem.

Prototype sistem yang dihasilkan terdiri dari low-fidelity prototype berupa wireframe dan high-fidelity prototype berupa desain antarmuka yang lebih realistis dan interaktif. Pengujian usability terhadap prototype yang dilakukan kepada 10 responden menunjukkan hasil yang sangat baik dengan tingkat

kelayakan sebesar 88%. Hasil ini mengindikasikan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, tampilan yang profesional, serta mampu meningkatkan persepsi kepercayaan pengguna dalam melakukan donasi secara online.

Selain itu, indikator transparansi laporan donasi memperoleh penilaian tertinggi, yang menunjukkan bahwa keterbukaan informasi mengenai penggunaan dan penyaluran dana merupakan faktor utama dalam membangun kepercayaan donatur. Meskipun demikian, beberapa masukan dari responden menunjukkan perlunya penambahan informasi legalitas lembaga dan indikator keamanan transaksi untuk meningkatkan rasa aman pengguna.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem donasi online yang ikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Penerapan metode Design Thinking juga memungkinkan proses perbaikan secara berkelanjutan melalui iterasi berdasarkan umpan balik pengguna, sehingga sistem diharapkan dapat memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik, transparan, aman, dan terpercaya dalam mendukung kegiatan donasi digital

### Daftar Pustaka

- [1] D. Wiryany, S. Natasha, dan R. Kurniawan, "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perubahan Sistem Komunikasi Indonesia," *Jurnal Nomosleca*, vol. 8, no. 2, hlm. 242–252, Nov 2022, doi: 10.26905/nomosleca.v8i2.8821.
- [2] M. Z. Batubara dan M. I. P. Nasution, "Sistem Informasi Online Pengelolaan Dana Sosial Pada Rumah Yatim Sumatera Utara," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 3, hlm. 164–171, Jul 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i3.819.
- [3] Denas Hasman Nugraha, "Optimalisasi Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Penerimaan Zakat Infaq dan Shadaqah," *QULUBANA: Jurnal Manajemen Dakwah*, vol. 3, no. 1, hlm. 74–86, Nov 2022, doi: 10.54396/qlb.v3i1.416.
- [4] F. Thoriq Faza dan A. Indriani, "Adopsi Penggunaan Platform Crowdfunding untuk Donasi Amal pada Kalangan Muslim Milenial," *JEBA (Journal of Economics and Business Aseanomics)*, vol. 6, no. 1, hlm. 60–70, Jul 2021, doi: 10.33476/j.e.b.a.v6i1.1926.
- [5] E. Ranitawati, "Pengaruh Transparansi dan Akuntabilitas Laporan Keuangan terhadap Tingkat Kepercayaan Donatur," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 3, hlm. 8064–8071, Okt 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i3.3204.
- [6] I. Halawa dan H. J. Ritonga, "Manajemen pelayanan donasi online di Laznas Baitul Mall Hidayatullah Provinsi Sumatera Utara," *Jurnal Akuntansi dan Manajemen*, vol. 22, no. 1, hlm. 1–16, Apr 2025, doi: 10.36406/jam.v22i1.67.
- [7] A. Rahim, Y. Firayanti, dan M. Marhamah, "Strategi Pemasaran di Lembaga Kemanusiaan Dompot Ummat dalam Meningkatkan Kepercayaan Muzakki Kota Pontianak," *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, vol. 2, no. 8, hlm. 1891–1910, Agu 2025, doi: 10.62335/aksioma.v2i8.1656.
- [8] M. T. Sugianto, H. Herman, dan S. R. Jabir, "Perancangan UI/UX Aplikasi Top Up Game ChillnFun Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *LINIER: Literatur Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 3, hlm. 447–458, Okt 2025, doi: 10.33096/linier.v2i3.3154.

- [9] S. Al Roffik, "Pengembangan Platform Donasi Digital Menggunakan Design Thinking untuk Meningkatkan Kepercayaan Donatur," *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 10, no. 4, hlm. 3836–3843, Apr 2025, doi: 10.36418/syntax-literate.v10i4.57647.
- [10] R. M. Naufal, "Desain UI/UX Aplikasi Pemilihan Alat Forensik Digital menggunakan Metode Design Thinking," Universitas Islam Indonesia, 2024.
- [11] B. K. Susilaningtyas, W. RAHMATYA WIDYASWATI, D. Kurniawati, dan others, "Penerapan Design Thinking Dalam Mengidentifikasi Potensi Desa Untuk Meningkatkan Pendapatan Asli Desa," *Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Ekonomi*, vol. 22, no. 1, 2024.
- [12] A. Saepudin, A. Juhana, dan D. Rinjani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Donasi Lembaga Amil Zakat Nasional Rumah Yatim," *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, vol. 9, no. 2, hlm. 73, Des 2023, doi: 10.55635/jic.v9i2.191.
- [13] W. S. A. Pratama dan A. D. Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 4, no. 1, hlm. 50–61, 2023.
- [14] A. Abdurrohman, A. Aditya, dan R. Nurfitri, "Perancangan Desain Maskot Kabupaten Situbondo Dengan Pendekatan Design Thinking," *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 5, no. 01, hlm. 38–46, Jul 2023, doi: 10.32664/mavis.v5i01.757.
- [15] Q. A. Liulinuha, Mochamad Zidan Nur Kamal, Atika Nurlaeli, Anindya Novia Ramadani, dan Deva Afandi Maulana, "Metode Design thinking Dalam Pengembangan UI/UX Aplikasi Hijrah Untuk Meningkatkan Kunjungan Masjid," *Journal of Informatics and Interactive Technology*, vol. 1, no. 2, hlm. 117–126, Agu 2024, doi: 10.63547/jiite.v1i2.33.
- [16] N. F. Haris, L. N. Hayati, dan D. Widyawati, "Evaluating FIKOM Thesis Advisory Quality With Management by Objectives at Universitas Muslim Indonesia," *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, vol. 21, no. 1, hlm. 92–99, Mar 2025, doi: 10.33480/pilar.v21i1.5734.
- [17] N. Aulia, S. Andryana, dan A. Gunaryati, "User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method," *SISFOTENIKA*, vol. 11, no. 1, hlm. 26, Des 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- [18] M. Shafuansyah, T. Loveri, dan A. Zulkarnain Sianipar, "Rancang Bangun UI/UX Sistem Informasi Manajemen Masjid Sentra Timur Menggunakan Metode Design Thinking," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 5, hlm. 8843–8846, Jul 2025, doi: 10.36040/jati.v9i5.15215.
- [19] T. B. Ayu dan N. Wijaya, "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android," *MDP Student Conference*, vol. 2, no. 1, hlm. 68–75, Apr 2023, doi: 10.35957/mdp-sc.v2i1.4065.
- [20] A. A.-Z. Ibrahim dan I. Lestari, "Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 2, hlm. 96–105, Mei 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.