



**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI  
DONASI DAN PENGELOLAAN DONASI  
MASJID BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS:  
MASJID JAMI' AL-AWWABIN)**

**KHOIRUL TARMIDZI HARAHAP**  
NPM 20082010042

**DOSEN PEMBIMBING**  
Raisa Permatasari, S.T, M.Kom  
Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SURABAYA  
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

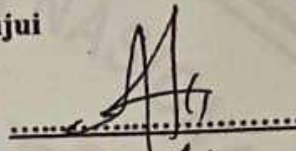
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI DONASI MASJID DAN  
PENGELOLAAN DONASI MENGGUNAKAN METODE METODE  
*DESIGN THINKING* (STUDI KASUS: MASJID JAMI AL-AWWABIN)

Oleh :  
KHOIRUL TARMIDZI HARAHAP  
NPM. 20082010042

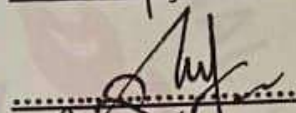
Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 05 Desember 2024.

Menyetujui

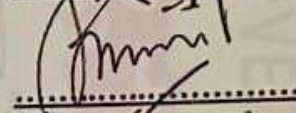
Reisa Permatasari, S.T., M.Kom  
NIP. 19920514 2022032 007

  
..... (Pembimbing I)

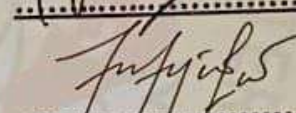
Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19930325 2024062 001

  
..... (Pembimbing II)

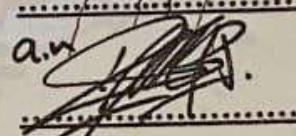
Arista Pratama S.Kom., M.Kom  
NPT. 171199 10 320052

  
..... (Penguji I)

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.  
NPT. 212199 10 320267

  
..... (Penguji II)

Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19900516 2024061 003

  
..... (Penguji III)

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Komputer**



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT

NIP. 19681126 199403 2 001

**LEMBAR PERSETUJUAN**

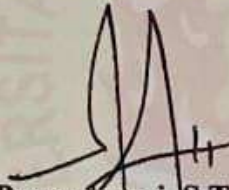
**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI DONASI MASJID DAN  
PENGELOLAAN DONASI MENGGUNAKAN METODE METODE  
DESIGN THINKING (STUDI KASUS: MASJID JAMI AL-AWWABIN)**

Oleh :  
KHOIRUL TARMIDZI HARAHAP  
NPM. 20082010042

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

**Menyetujui,**

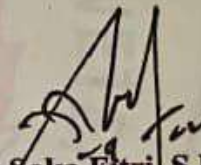
**Dosen Pembimbing I**



**Reisa Permatasari, S.T., M.Kom**

**NIP. 19920514 2022032 007**

**Dosen Pembimbing II**



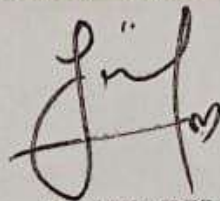
**Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom**

**NIP. 19930325 2024062 001**

**Koordinator Skripsi**

**Program Studi Sistem Infromasi**

**Fakultas Ilmu Komputer**



**Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 19930316 2019032 020**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa / NPM : Khoirul Tarmidzi Harahap / 20082010042  
Program Studi : Sistem Informasi  
Dosen Pembimbing : Reisa Permatasari, S.T, M.Kom  
Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Donasi Dan Pengelolaan Donasi Masjid Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Masjid Jami Al-Awwabin)” adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

Surabaya, 13 Desember 2024

Mahasiswa



**Khoirul Tarmidzi Harahap**

**NPM. 20082010042**

## ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Khoirul Tarmidzi Harahap / 20082010042  
Judul : PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI DONASI DAN PENGELOLAAN DONASI MASJID BASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*  
Pembimbing 1 : Reisa Permatasari, S.T, M.Kom  
Pembimbing 2 : Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom

Masjid berperan penting sebagai pusat ibadah dan sosial umat Muslim, namun pengelolaan dana Zakat, Infaq, dan Sedekah (ZIS) menghadapi tantangan seperti keamanan, transparansi, dan partisipasi jamaah. Penelitian ini bertujuan Desain UI/UX aplikasi donasi mobile untuk Masjid Jami' Al-Awwabin guna mempermudah donasi dan mendukung pengelolaan dana secara efektif dan transparan. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui kuesioner dan dianalisis dengan *point of view* dan *user persona*. Desain aplikasi diuji dengan *usability test* untuk *Effectiveness*, *efficiency*, dan *Satisfaction* menggunakan SUS serta QUIS. Hasil pengujian iterasi kedua menunjukkan desain aplikasi donatur memiliki *Effectiveness* 95%, *efficiency* 89,89%, dan *Satisfaction* 84,5%, dengan nilai QUIS reaksi 7,76, layar 7,7, terminologi 7,54, pembelajaran 7,62, dan kapabilitas 7,76. Untuk bendahara, *Effectiveness* 95%, *efficiency* 91,54%, dan *Satisfaction* 92,5%, dengan QUIS reaksi 8,84, layar 8, terminologi 8, pembelajaran 8, dan kapabilitas 7,6. Petugas menunjukkan *Effectiveness* 96,6%, *efficiency* 95,01%, dan *Satisfaction* 82,5%, dengan QUIS reaksi 7,8, layar 7,6, terminologi 7,7, pembelajaran 7,6, dan kapabilitas 7,8. Hasil pengujian akhir menunjukkan bahwa metode pengujian yang diterapkan pada desain aplikasi donasi Masjid Jami' Al-Awwabin menghasilkan capaian yang sangat memuaskan.

**Kata Kunci:** Donasi Masjid, Desain UI/UX, *Design Thinking*, *Usability Testing*, QUIS.

## ABSTRACT

Nama Mahasiswa / NPM : Khoirul Tarmidzi Harahap / 20082010042  
Title : UI/UX DESIGN FOR MOBILE-BASED MOSQUE DONATION AND DONATION MANAGEMENT APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD  
Supervisor 1 : Reisa Permatasari, S.T, M.Kom  
Supervisor 2 : Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom

*Mosques play a vital role as centers of worship and social activities for Muslims. However, managing Zakat, Infaq, and Sadaqah (ZIS) funds faces challenges such as security, transparency, and community participation. This study aims to design a mobile donation application UI/UX for Masjid Jami' Al-Awwabin to facilitate donations and support effective and transparent fund management. The research adopts the Design Thinking methodology, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. User needs were identified through questionnaires and analyzed using point of view and user persona techniques. The application design was tested for effectiveness, efficiency, and satisfaction using usability testing with SUS and QUIS methods. The results of the second iteration usability testing for donors showed an effectiveness of 95%, efficiency of 89.89%, and satisfaction of 84.5%, with QUIS scores of 7.76 for reactions, 7.7 for screen design, 7.54 for terminology, 7.62 for learning, and 7.76 for capabilities. For treasurers, the results were 95% effectiveness, 91.54% efficiency, and 92.5% satisfaction, with QUIS scores of 8.84 for reactions, 8 for screen design, 8 for terminology, 8 for learning, and 7.6 for capabilities. For staff, the results showed 96.6% effectiveness, 95.01% efficiency, and 82.5% satisfaction, with QUIS scores of 7.8 for reactions, 7.6 for screen design, 7.7 for terminology, 7.6 for learning, and 7.8 for capabilities. The final test results indicate that the applied testing methods in the design of the donation application for Masjid Jami' Al-Awwabin achieved highly satisfactory outcomes.*

**Kata Kunci:** *Mosque Donation, UI/UX Design, Design Thinking, Usability Testing, QUIS.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Donasi Dan Pengelolaan Donasi Masjid Berbasis *Mobile* Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Masjid Jami’ Al-Awwabin)” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 di program studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Dalam Penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, dan dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga khususnya kepada kedua orang tua yang selalu mendoakan hal yang terbaik, mendukung, dan memberi motivasi kepada penulis.
2. Ibu Reisa Permatasari, S.T, M.Kom selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama pengerjaan skripsi.
3. Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing penulis dan memberikan arahan kepada penulis selama pengerjaan skripsi.
4. Pak Doddy Ridwandono, S.Kom, M.Kom selaku dosen wali yang telah memberikan arahan dan nasihat kepada penulis selama perkuliahan
5. Seluruh dosen program studi Sistem Informasi yang dengan tulus mengajar dan memberikan ilmu bermanfaat bagi penulis selama perkuliahan
6. Seluruh petugas dari Masjid Jami’ Al-awabin yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
7. Para Donatur Masjid Jami’ Al-awabin yang bersedia menjadi responden dalam penelitian skripsi ini.
8. Kawan-kawan penulis di Surabaya yaitu Jeremy, Alif, Fajar, Gabriel dan Andi yang sudah mendukung dan membantu penulis.

9. Kawan-kawan penulis di Sumatra yaitu Sofyan, Bayu, Rozy, Raul dan WanAldy yang selalu mendukung dan memberi semangat penulis.
10. Teman-teman Kelas B dan angkatan 2020 Sistem Informasi ATENSI yang memberi dukungan selama masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih belum sempurna, namun penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang Sistem Informasi.

Surabaya, 13 Desember 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	IV
KATA PENGANTAR .....	VI
DAFTAR ISI .....	VIII
DAFTAR TABLE .....	XI
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
BAB I    PENDAHULUAN .....	0
1.1    Latar Belakang .....	0
1.2    Rumusan Masalah .....	4
1.3    Batasan Masalah .....	4
1.4    Tujuan .....	4
1.5    Sistematika Penulisan .....	4
BAB II    TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1    Dasar Teori .....	6
2.1.1    Masjid Jami' Al-Awwabin .....	6
2.1.2    Donasi .....	7
2.1.3    Masjid .....	7
2.1.4 <i>User Interface (UI)</i> .....	7
2.1.5 <i>User Experience (UX)</i> .....	7
2.1.6 <i>Desain Thinking</i> .....	7
2.1.7    Wawancara .....	9
2.1.8 <i>Figma</i> .....	9
2.1.9    Maze .....	9
2.1.10 <i>Usability Testing</i> .....	10

2.1.11	System Usability Scale (SUS).....	12
2.1.12	Questionnaire for User Interaction <i>Satisfaction</i> (QUIS).....	14
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN .....	20
3.1	Identifikasi Masalah .....	21
3.2	Studi Literatur.....	21
3.3	Emphatize .....	21
3.3.1	Research Plan .....	21
3.3.2	Wawancara.....	23
3.3.3	<i>Empathy Map</i> .....	26
3.4	<i>Define</i> .....	26
3.5	<i>Ideate</i> .....	28
3.5.1	<i>How Might We</i> (HMW).....	28
3.5.2	Information Architecture.....	29
3.5.3	<i>Wireframe</i> .....	29
3.5.4	<i>Wireflow</i> .....	29
3.5.5	<i>Moodboard</i> .....	29
3.6	<i>Prototype</i> .....	29
3.6.1	<i>Design Sistem</i> .....	30
3.6.2	<i>Mockup</i> .....	30
3.7	<i>Test</i> .....	30
3.7.1	<i>Usability Test</i> .....	30
BAB IV	33	
4.1	Hasil Metode <i>Design Thinking</i> 1.....	33
4.1.1	<i>Emphatize</i> .....	33
4.1.2	<i>Define</i> .....	47

4.1.3	<i>Ideate</i> .....	53
4.1.4	Prototype .....	83
4.1.5	Test.....	109
4.2	Hasil Metode <i>Design Thinking 2</i> .....	124
4.2.1	<i>Define (2)</i> .....	124
4.2.2	<i>Ideate (2)</i> .....	128
4.2.3	<i>Prototype (2)</i> .....	128
4.2.4	<i>Test (2)</i> .....	133
4.3	Perbandingan Hasil Pengujian.....	143
4.3.1	Perbandingan <i>Effectiveness</i> .....	143
4.3.2	Perbandingan <i>Effeciency</i> .....	143
4.3.3	Perbandingan <i>Satisfaction (SUS)</i> .....	144
4.3.4	Perbandingan QUIIS .....	145
4.3.5	Pembahasan.....	146
4.3.6	Hasil <i>Generate Design</i> .....	148
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN .....	150
5.1	Kesimpulan.....	150
5.2	Saran.....	151
	DAFTAR PUSATAKA .....	152
	LAMPIRAN.....	156

## DAFTAR TABLE

Table 2. 1 Pertanyaan penilaian SUS .....	12
Table 2. 2 Table Pertanyaan Penilaian QUIIS .....	14
Table 2. 3 Penelitian Terdahulu yang Terkait .....	16
Table 2. 4 <i>Problem Statement</i> .....	22
Table 2. 5 <i>Research Objective</i> .....	22
Table 2. 6 <i>Research Criteria</i> Donatur .....	22
Table 2. 7 <i>Research Criteria</i> Bendahara .....	23
Table 2. 8 <i>Research Criteria</i> Petugas .....	23
Table 3. 1 Daftar Pertanyaan Bendahara .....	24
Table 3. 2 Daftar Pertanyaan Petugas Masjid .....	24
Table 3. 3 Pertanyaan untuk Donatur .....	25
Tabel 4. 1 Emphaty Map Donatur Masjid .....	35
Tabel 4. 2 Tabel Emphaty Map Bendahara Masjid .....	40
Tabel 4. 3 Table <i>Empahty Map</i> Petugas Masjid .....	44
Tabel 4. 4 Point Of View Donatur .....	48
Tabel 4. 5 Point Of View Bendahara .....	49
Tabel 4. 6 Tabel POV Petugas Masjid .....	50
Tabel 4. 7 Skenario Pengujian Donatur .....	109
Tabel 4. 8 <i>Effectiveness</i> Donatur Masjid .....	114
Tabel 4. 9 <i>Effectiveness</i> Bendahara Masjid .....	115
Tabel 4. 10 <i>Effectiveness</i> Petugas Masjid .....	115
Tabel 4. 11 <i>Efficiency</i> Donatur Masjid .....	116
Tabel 4. 12 <i>Efficiency</i> Bendahara Masjid .....	117
Tabel 4. 13 <i>Efficiency</i> Petugas Masjid .....	118
Tabel 4. 14 <i>Satisfaction</i> Donatur Masjid .....	119
Tabel 4. 15 <i>Satisfaction</i> Bendahara Masjid .....	120
Tabel 4. 16 <i>Satisfaction</i> Petugas Masjid .....	120
Tabel 4. 17 Hasil Quis Donatur Masjid .....	121
Tabel 4. 18 Quis Bendahara Masjid .....	121

Tabel 4. 19 Quis Petugas Masjid .....	122
Tabel 4. 20 Saran Responden Pada Aplikasi .....	124
Tabel 4. 21 Tabel Detail Permasalahan.....	125
Tabel 4. 22 Effectiveness Donatur Iterasi 2 .....	133
Tabel 4. 23 Effectiveness Bendahara Iterasi 2 .....	134
Tabel 4. 24 Effectiveness Petugas Iterasi 2.....	135
Tabel 4. 25 <i>Effeciency</i> Donatur Iterasi 2 .....	136
Tabel 4. 26 <i>Effeciency</i> Bendahara Iterasi 2 .....	137
Tabel 4. 27 <i>Effeciency</i> Petugas Iterasi 2.....	138
Tabel 4. 28 SUS Donatur Iterasi 2 .....	139
Tabel 4. 29 SUS Bendahara Iterasi 2 .....	139
Tabel 4. 30 SUS Petugas Iterasi 2.....	140
Tabel 4. 31 QUIIS Donatur Iterasi 2 .....	140
Tabel 4. 32 QUIIS Bendahara Iterasi 2 .....	141
Tabel 4. 33 QUIIS Petugas Iterasi 2.....	141
Tabel 4. 34 Perbandingan <i>Effectiveness</i> .....	143
Tabel 4. 35 Perbandingan <i>Efficiency</i> .....	144
Tabel 4. 36 Perbandingan SUS .....	144
Tabel 4. 37 Perbandingan QUIIS .....	145

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Masjid Jami' Al-Awwabin.....	6
Gambar 2. 2 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	8
Gambar 2. 3 Rumus <i>Success Rate</i> .....	10
Gambar 2. 4 Rumus <i>Overall Relative Efficiency</i> .....	11
Gambar 2. 5 Skala <i>Scoring</i> pada SUS.....	14
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	20
Gambar 3. 2 <i>Empathy Map</i> .....	26
Gambar 3. 3 User Persona.....	28
Gambar 4. 1 <i>Emphaty Map</i> Donatur.....	34
Gambar 4. 2 <i>Emphaty Map</i> Bendahara Masjid.....	39
Gambar 4. 3 <i>Emphaty Map</i> Petugas Masjid.....	43
Gambar 4. 4 User Persona Donatur.....	51
Gambar 4. 5 User Persona Bendahara.....	52
Gambar 4. 6 User Persona Petugas.....	53
Gambar 4. 7 Gambar <i>How Might We</i> (HMW).....	54
Gambar 4. 8 <i>Information Architecture</i> Donatur.....	55
Gambar 4. 9 <i>Information Architecture</i> Bendahara.....	56
Gambar 4. 10 <i>Information Architecture</i> Petugas.....	56
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i> dan <i>Onboarding</i> .....	57
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> Masuk dan Daftar Donatur.....	58
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Kode OTP.....	59
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> Lupa Kata Sandi.....	59
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Donatur.....	60
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> Pencarian.....	61
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> Notifikasi.....	61
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> Isi Kantong Donasi.....	62
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> riwayat.....	63
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> Program Donasi.....	64
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> Qna Petugas dan Forum Jamaah.....	65
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> Kalkulator Zakat.....	66

Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> Kas Masjid .....	66
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> Donasi .....	67
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> Peringkat User.....	68
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> Profil.....	68
Gambar 4. 27 Halaman Login Bendahara.....	69
Gambar 4. 28 Dashboard Halaman Bendahara .....	70
Gambar 4. 29 Halaman Kelola Bendahara.....	70
Gambar 4. 30 Halaman Pemasukan Donasi Masjid.....	71
Gambar 4. 31 Pengeluaran Masjid .....	72
Gambar 4. 32 Laporan Keuangan Masjid .....	72
Gambar 4. 33 Laporan Keuangan Tahunan .....	73
Gambar 4. 34 Halaman Pengajuan Laporan Bendahara .....	73
Gambar 4. 35 Halaman Profil Bendahara .....	74
Gambar 4. 36 <i>Wireframe</i> Halaman Login Petugas .....	75
Gambar 4. 37 <i>Wireframe Dashboard</i> Petugas .....	75
Gambar 4. 38 <i>Wireframe</i> Halaman Fom.....	76
Gambar 4. 39 <i>Wireframe</i> Halaman Kelola.....	77
Gambar 4. 40 <i>Wireframe</i> Halaman Pengajuan laporan Keuangan .....	77
Gambar 4. 41 <i>Wireframe</i> Halaman Program Donasi .....	78
Gambar 4. 42 <i>Wireframe</i> Halaman Profil Petugas.....	78
Gambar 4. 43 <i>Wireflow</i> Donatur .....	80
Gambar 4. 44 <i>Wireflow</i> Bendahara .....	81
Gambar 4. 45 <i>Wireflow</i> Petugas.....	82
Gambar 4. 46 <i>Moodboard</i> .....	83
Gambar 4. 47 Color Style.....	84
Gambar 4. 48 <i>FondationType Style</i> .....	85
Gambar 4. 49 <i>Component</i> .....	85
Gambar 4. 50 <i>Mockup</i> Halaman <i>Splashscreen</i> dan <i>Onboarding</i> .....	86
Gambar 4. 51 <i>Mockup</i> Halaman daftar dan verifikasi OTP.....	87
Gambar 4. 52 <i>Mockup</i> Halaman Login dan lupa kata sandi .....	87
Gambar 4. 53 <i>Mockup</i> halaman beranda AmalSoleh.....	88

Gambar 4. 54 <i>Mockup</i> Halaman Pencarian.....	89
Gambar 4. 55 <i>Mockup</i> Halaman Notifikasi.....	89
Gambar 4. 56 <i>Mockup</i> Halaman Kantong Donasi .....	90
Gambar 4. 57 <i>Mockup</i> Halaman Riwayat Donasi.....	91
Gambar 4. 58 <i>Mockup</i> Halaman Donasi .....	91
Gambar 4. 59 <i>Mockup</i> Halaman Program Donasi .....	92
Gambar 4. 60 <i>Mockup</i> Halaman Q&A Petugas dan Forum Jamaah.....	93
Gambar 4. 61 <i>Mockup</i> Halaman Kalkulator Zakat .....	94
Gambar 4. 62 <i>Mockup</i> Halaman Level Peringkat .....	94
Gambar 4. 63 <i>Mockup</i> Halaman Laporan Keuangan.....	95
Gambar 4. 64 <i>Mockup</i> Halaman Profil .....	95
Gambar 4. 65 <i>Mockup</i> <i>Splashscreen</i> dan Masuk Bendahara.....	96
Gambar 4. 66 <i>Mockup</i> Halaman Beranda Bendahara .....	97
Gambar 4. 67 <i>Mockup</i> Halaman Forum Bendahara.....	97
Gambar 4. 68 <i>Mockup</i> Halaman Kelola Bendahara.....	98
Gambar 4. 69 <i>Mockup</i> Pemasukan Donasi Tunai .....	99
Gambar 4. 70 <i>Mockup</i> Pemasukan Donasi Barang.....	100
Gambar 4. 71 <i>Mockup</i> Halaman Pengeluaran Masjid.....	101
Gambar 4. 72 <i>Mockup</i> Halaman Laporan Bulanan.....	102
Gambar 4. 73 <i>Mockup</i> Halaman Laporan Tahunan .....	102
Gambar 4. 74 <i>Mockup</i> Pengajuan Laporan Keuangan.....	103
Gambar 4. 75 <i>Mockup</i> Halaman Profil .....	104
Gambar 4. 76 Halaman Login petugas.....	104
Gambar 4. 77 Halaman Dashboard Petugas.....	105
Gambar 4. 78 Halaman Program Donasi .....	106
Gambar 4. 79 <i>Mockup</i> Halaman Kelola Petugas .....	106
Gambar 4. 80 <i>Mockup</i> Halaman Riwayat kas.....	107
Gambar 4. 81 Halaman Pengajuan Laporan .....	107
Gambar 4. 82 Halaman Pengumuman Dan Kegiatan .....	108
Gambar 4. 83 Halaman Profil Petugas.....	108
Gambar 4. 84 Permasalahan SD6.....	124



Gambar 4. 85 Permasalahan SP5 .....	125
Gambar 4. 86 Saran Donatur.....	126
Gambar 4. 87 Saran Donatur.....	127
Gambar 4. 88 Saran Donatur.....	127
Gambar 4. 89 How Might We Iterasi 2.....	128
Gambar 4. 90 <i>Mockup</i> Solusi 1 .....	129
Gambar 4. 91 <i>Mockup</i> Solusi 2 .....	129
Gambar 4. 92 <i>Mockup</i> Solusi 3 .....	130
Gambar 4. 93 <i>Mockup</i> Solusi 4 .....	131
Gambar 4. 94 <i>Mockup</i> Solusi 5 .....	131
Gambar 4. 95 Prototype Solusi 6 .....	132
Gambar 4. 96 Generate Design Halaman Home Page .....	149
Gambar 4. 97 Generate Desain Halaman Donasi.....	149