

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI
CROWDFUNDING PENDIDIKAN BINACITA DENGAN
METODE DESIGN THINKING BERBASIS MOBILE DAN
WEB**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN



Oleh :

ANINDYA SITA PARAMASTRI

NPM : 22082010137

AULIA DEVINA SETIAWAN

NPM : 22082010172

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
“VETERAN” JAWA TIMUR
S U R A B A Y A
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI CROWDFUNDING
PENDIDIKAN DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS
MOBILE DAN WEB - BINACITA

Oleh : ANINDYA SITA PARAMASTRI (22082010137)

AULIA DEVINA SETIAWAN (22082010172)

Menyetujui,

Pembimbing



Tri Puspa Rinjeni, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19960203 202406 2 001

Pembimbing Lapangan



Bagas Marsya

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

NIP. 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi

Sistem Informasi



Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198511242021211003

ABSTRAK

Laporan ini membahas perancangan aplikasi crowdfunding pendidikan bernama BinaCita, yang bertujuan untuk menyediakan solusi pendanaan pendidikan berbasis digital melalui integrasi fitur crowdfunding, peer-to-peer (P2P) lending, tabungan pendidikan, dan beasiswa. Pendekatan Design Thinking dipilih dalam pengembangan aplikasi ini untuk menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang intuitif dan sesuai kebutuhan, dengan melalui lima tahap utama yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu memberikan kemudahan dalam penggalangan dana, mengelola pinjaman pendidikan, menabung, serta mengakses beasiswa secara efektif dan transparan. Uji coba yang dilakukan menghasilkan skor usability sebesar 72 menurut skala SUS, yang mengindikasikan tingkat kegunaan aplikasi yang cukup baik. Selain itu, umpan balik dari pengguna digunakan untuk meningkatkan desain antarmuka dan fungsionalitas aplikasi.

Melalui aplikasi ini, diharapkan tercipta solusi digital yang inklusif dan berkelanjutan, mendukung pemerataan akses pendidikan di Indonesia, serta berkontribusi terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) terkait pendidikan berkualitas dan pengurangan kesenjangan sosial.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan desain UI/UX untuk aplikasi mobile dan web yang mengintegrasikan layanan crowdfunding pendidikan, peer-to-peer (P2P) lending pendidikan, tabungan pendidikan, dan beasiswa.

Desain ini dikembangkan dengan tujuan menciptakan sebuah platform digital yang mampu menjadi solusi inklusif dan berkelanjutan untuk mendukung akses pendidikan yang lebih merata di Indonesia. Melalui pendekatan berbasis user-centered design, kami berupaya menghadirkan pengalaman pengguna yang intuitif, fungsional, dan memberikan nilai tambah, baik bagi donatur, peminjam, maupun penerima manfaat.

Layanan dalam aplikasi ini dirancang secara terintegrasi untuk memberikan kemudahan dalam menggalang dana pendidikan, meminjam dana dengan skema P2P lending, mengelola tabungan pendidikan, hingga mengakses program beasiswa. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi jembatan bagi masyarakat yang ingin berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan inspirasi dalam pengembangan desain ini. Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada mentor, dosen pembimbing, serta rekan tim yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi selama proses pengembangan.

Kami menyadari bahwa desain UI/UX ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun agar aplikasi ini dapat terus disempurnakan dan memberikan dampak yang lebih besar di masa mendatang. Semoga desain ini dapat menjadi langkah awal yang bermakna dalam mendukung upaya mewujudkan pendidikan yang inklusif dan berkeadilan di era digital.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan.....	2
1.4 Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....	4
2.1 Profil Organisasi.....	4
2.2 Struktur Organisasi.....	5
2.3 Tujuan Organisasi.....	5
2.4 Bidang Usaha Organisasi.....	6
BAB III PELAKSANAAN PKL.....	7
3.1 Tinjauan Pustaka.....	7
3.1.1 Design Thinking.....	7
3.1.2 Empathy Map.....	10
3.1.3 User Persona.....	10
3.1.4 User Journey Map.....	11
3.1.5 Wawancara.....	11
3.1.6 How Might We.....	12
3.1.7 Point Of View (POV).....	12
3.1.8 Moodboard.....	12
3.1.9 Wireframe.....	13
3.1.10 Prototype.....	13
3.1.11 Maze.....	14
3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL.....	14
3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	14
3.2.2 Pelaksanaan.....	14
3.3.3 Aktivitas.....	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
4.1 Metode Perancangan.....	18
4.2 Hasil Perancangan.....	18
4.2.1 Tahap Empathize.....	18
4.2.2 Tahap Define.....	32

4.2.3 Tahap Ideate.....	37
4.2.4 Tahap Prototype.....	55
4.2.5 Tahap Testing.....	61
BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Binar Academy.....	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)	5
Gambar 3.1 Design Thinking (Alan, 2024).....	7
Gambar 4.1 Flow Design Thinking.....	18
Gambar 4.2 Empathy Map.....	19
Gambar 4.3 User Persona 1.....	35
Gambar 4.4 User Persona 2.....	36
Gambar 4.5 User Journey Map 1.....	36
Gambar 4.6 User Journey Map 2.....	37
Gambar 4.7 Moodboard.....	41
Gambar 4.8 Wireframe Mobile Homepage.....	43
Gambar 4.9 Wireframe Website Homepage.....	43
Gambar 4.11 Wireframe Website Dompot Amal.....	45
Gambar 4.12 Wireframe Mobile Pinjaman P2P.....	45
Gambar 4.13 Wireframe Website Pinjaman P2P.....	46
Gambar 4.14 Wireframe Mobile Tabungan.....	46
Gambar 4.15 Wireframe Mobile Tabungan.....	47
Gambar 4.16 Wireframe Mobile Beasiswa.....	48
Gambar 4.17 Wireframe Website Beasiswa.....	48
Gambar 4.18 Wireframe Mobile Edukasi - Artikel.....	49
Gambar 4.19 Wireframe Mobile Edukasi - Kuis.....	49
Gambar 4.20 Wireframe Website Edukasi.....	50
Gambar 4.21 Wireframe Mobile Reward - Tukar Poin.....	51
Gambar 4.22 Wireframe Mobile Reward - Riwayat Penukaran.....	51
Gambar 4.23 Wireframe Website Reward.....	52
Gambar 4.24 Design System Typography.....	53
Gambar 4.25 Design System Colors.....	53
Gambar 4.26 Prototype Mobile Homepage.....	54
Gambar 4.27 Prototype Website Homepage.....	55
Gambar 4.29. Prototype Mobile Dompot Amal.....	57
Gambar 4.30 Prototype Website Dompot Amal.....	57
Gambar 4.31 Prototype Website Dompot Amal.....	57
Gambar 4.32 Prototype Mobile Pinjaman P2P.....	58
Gambar 4.33 Prototype Mobile Pinjaman P2P.....	58
Gambar 4.34 Prototype Website Pinjaman P2P.....	59
Gambar 4.35 Prototype Website Pinjaman P2P.....	59

Gambar 4.36 Prototype Mobile Tabungan.....	60
Gambar 4.37 Prototype Mobile Tabungan.....	60
Gambar 4.38 Prototype Website Tabungan.....	60
Gambar 4.39 Prototype Website Tabungan.....	60
Gambar 4.40. Prototype Mobile Beasiswa.....	62
Gambar 4.41 Prototype Mobile Beasiswa.....	62
Gambar 4.42 Prototype Website Beasiswa.....	63
Gambar 4.43 Prototype Website Beasiswa.....	63
Gambar 4.44 Prototype Mobile Edukasi.....	64
Gambar 4.45 Prototype Mobile Edukasi.....	64
Gambar 4.46 Prototype Website Edukasi.....	65
Gambar 4.47 Prototype Website Edukasi.....	65
Gambar 4.48 Prototype Mobile Reward.....	66
Gambar 4.49 Prototype Mobile Reward.....	66
Gambar 4.50 Prototype Website Reward.....	67
Gambar 4.51 Prototype Website Reward.....	67
Gambar 4.52 Hasil Skor Maze.....	68
Gambar 4.53 Gambar Before-After UI.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pelaksanaan.....	14
Tabel 3.2 Aktivitas.....	16
Tabel 4.1 Empathy Map.....	19
Tabel 4.2 Research Hypotheses.....	23
Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Interview.....	32
Tabel 4.4 How Might We.....	38
Tabel 4.5 POV.....	40
Tabel 4.6 Tabel Hasil In-Depth Interview.....	69
Tabel 4.7 Tabel Feedback Usability Testing.....	73
Tabel 4.8 Tabel Skor SUS.....	74