



SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
JARYYA KONSULTAN WAKAF DIGITAL
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**HAIKAL LENTERA INDONESIA
NPM 24082910273**

DOSEN PEMBIMBING

Reisa Permatasari, S.T, M.Kom.

Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom, M.Kom, M.IM

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI JARYYA KONSULTAN WAKAF DIGITAL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Oleh :

HAIKAL LENTERA INDONESIA

NPM. 24082910273

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal
25 Juni 2026

Menyetujui

Reisa Permatasari, S.T, M.Kom.
NIP. 199205142022032007


..... (Pembimbing I)

Prasasti Karunia F. A, S.Kom, M.Kom, M.IM
NIP. 199707042024062001


..... (Pembimbing II)

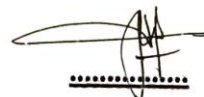
Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom, M.Kom
NIP. 199409292022031008


..... (Ketua Penguji)

Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST, M.IM.
NIP. 199206162024062001


..... (Anggota Penguji I)

Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom
NIP. 199109222025061003


..... (Anggota Penguji II)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


(Prof. Dr. Ir. Noyirina Hendrasarie, MT.)
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI JARYYA KONSULTAN WAKAF DIGITAL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Oleh :

HAIKAL LENTERA INDONESIA

NPM. 24082910273

Menyetujui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer



Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom

NIP. 19810704 2021212 011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Haikal Lentera Indonesia
NPM : 24082910273
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, 15 Juli 2026.

Yang Membuat Pernyataan,

A red circular stamp with the text "10000" and "METERA TEMREL" is placed over a handwritten signature. Below the stamp, the alphanumeric code "24F6EAMX453050273" is printed.

Haikal Lentera Indonesia

NPM. 24082910273

ABSTRAK

Nama Mahasiswa/NPM : Haikal Lentera Indonesia/24082910273
Judul Skripsi : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Jaryya
Konsultan Wakaf Digital menggunakan Metode
Design Thinking
Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari, S.T, M.Kom
2. Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom,
M.Kom, M.IM

Untuk menjaga kepercayaan terhadap proses wakaf, wakif, nazhir, dan pengelola wakaf harus berkomunikasi dan transparan dalam pengelolaan wakaf. Namun, hasil identifikasi kebutuhan pengguna pada layanan Jaryya menunjukkan beberapa permasalahan, seperti belum tersedianya platform digital terpadu untuk mendukung layanan konsultasi wakaf, kurangnya informasi perkembangan wakaf yang disajikan secara kontinu, serta keterbatasan dokumentasi yang dapat menunjukkan pemanfaatan wakaf secara nyata. Akibat kondisi ini, wakif mengalami kesulitan untuk melacak perkembangan wakaf dan memperoleh informasi yang diperlukan untuk membangun kepercayaan terhadap pengelola wakaf. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX Jaryya App berbasis mobile sebagai wadah konsultasi wakaf digital yang memudahkan pengguna dalam memantau progress wakaf, mengakses informasi, dan melakukan konsultasi wakaf. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara dengan pegawai Jaryya, wakif, dan nazhir serta observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna. Hasil identifikasi dianalisis pada tahap *define*, dilanjutkan dengan pengembangan solusi pada tahap *ideate*, pembuatan desain dan *prototype* pada tahap *prototype*, serta evaluasi pada tahap *test*. Perancangan dilakukan menggunakan Figma dan dievaluasi melalui *usability testing* menggunakan Maze serta User Experience Questionnaire Short (UEQ-S). Hasil pengujian *usability* awal menunjukkan tingkat keberhasilan tugas Pegawai Jaryya sebesar 90%, Wakif sebesar 85%, dan Nazhir sebesar 85%. Meskipun telah memenuhi indikator keberhasilan tes *usability*, masih ditemukan beberapa masalah dengan navigasi dan antarmuka yang ditunjukkan oleh rendahnya *direct success* serta terdapat *misclick* pada beberapa *task*. Oleh karena itu, sebelum tes *usability* tahap kedua dimulai, dilakukan iterasi desain berdasarkan masukan pengguna dan hasil tes *usability*. Selanjutnya, dilakukan perbaikan, hasil *usability testing* kedua menunjukkan tingkat keberhasilan tugas sebesar 95% pada Pegawai Jaryya, 92,5% pada Wakif, dan 95% pada Nazhir, sedangkan hasil UEQ-S memperoleh skor *overall* 1,30 yang termasuk kategori "*Above Average*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi Jaryya dapat memenuhi kebutuhan pengguna terkait akses informasi, transparansi progres wakaf, dan pengalaman penggunaan yang menyenangkan.

Kata Kunci : UI/UX, Wakaf, Jaryya, Design Thinking, Usability Testing, UEQ-S

ABSTRACT

Student Name/NPM : Haikal Lentera Indonesia/24082910273

Thesis Title : *UI/UX Design Development for the Jaryya Digital Waqf Consultant App Using the Design Thinking Method*

Advisors : 1. Reisa Permatasari, S.T, M.Kom
2. Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom, M.Kom, M.IM

To maintain trust in the waqf process, waqf donors, trustees, and waqf administrators must communicate effectively and maintain transparency in waqf management. However, the results of a user needs assessment for the Jaryya service revealed several issues, such as the lack of an integrated digital platform to support waqf consultation services, the lack of continuously updated information on waqf developments, and limited documentation demonstrating the actual utilization of waqf assets. As a result of these conditions, wakifs face difficulties in tracking the progress of their waqfs and obtaining the information needed to build trust in waqf administrators. Therefore, this study aims to design the UI/UX of the mobile-based Jaryya App as a digital waqf consultation platform that makes it easier for users to monitor waqf progress, access information, and seek waqf consultations. The method used is Design Thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The “empathize” phase was conducted through interviews with Jaryya employees, wakifs, and nazhirs, as well as observations to identify user needs and problems. The findings were analyzed during the “define” phase, followed by solution development during the “ideate” phase, design and prototyping during the “prototype” phase, and evaluation during the “test” phase. The design was created using Figma and evaluated through usability testing using Maze and the User Experience Questionnaire Short (UEQ-S). The results of the initial usability test showed task success rates of 90% for Jaryya employees, 85% for wakifs, and 85% for nazhirs. Although the system met the usability test success criteria, several issues with navigation and the interface were identified, as indicated by low direct success rates and misclicks on some tasks. Therefore, before the second round of usability testing began, design iterations were conducted based on user feedback and the results of the first usability test. Following these improvements, the results of the second round of usability testing showed task success rates of 95% for Jaryya Staff, 92.5% for Wakif, and 95% for Nazhir, while the UEQ-S results yielded an overall score of 1.30, which falls into the “Above Average” category. The research results indicate that the Jaryya app’s UI/UX design effectively meets users’ needs regarding access to information, transparency of waqf progress, and a pleasant user experience.

Keywords: *UI/UX, Waqf, Jaryya, Design Thinking, Usability Testing, UEQ-S*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala rahmat dan berkat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Jaryya Konsultan Wakaf Digital Menggunakan Metode Design Thinking"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dukungan dan bimbingan. Pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rezeki dan berkah termasuk kesehatan yang tidak ternilai harganya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur atas segala kemudahan administrasi dan fasilitas yang diberikan selama studi berlangsung.
3. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi atas dukungan dan bimbingannya selama masa perkuliahan.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom yang telah mengayomi mahasiswa dengan Program Rekognisi Pembelajaran Masa Lampau (RPL) sedari awal mengikuti program tersebut.
5. Ibu Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST, M.IM. yang telah mendampingi penulis dalam menyelesaikan Program Rekognisi Pembelajaran Masa Lampau (RPL) dan membantu dalam menyelesaikan administrasi selama penulis menjalankan program tersebut.

6. Ibu Reisa Permatasari, ST, M.Kom dan Ibu Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom, M.Kom, M.IM selaku dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, saran, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi berlangsung.
7. Seluruh rekan Jaryya yang telah membantu penulis selama proses penulisan skripsi berlangsung.
8. Alm. Bapak Sasridjal, Ibu Rusiana Nova, dan Gilang sangsaka Indonesia selaku keluarga inti yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi yang tiada duanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Edi Basuki dan Ibu Gagar Rusi Ahwati yang selalu memastikan penulis dalam keadaan sehat, perut kenyang, pulang dengan selamat, dan istirahat yang cukup.
10. Sahabat penulis yaitu Abyan Fahlevi dan Maydina Putri Wibowo yang telah memberikan dorongan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman seperjuangan D-III dan Program RPL, Dwiki Rovin Setiawan yang selalu berbaik hati kepada penulis.
12. Salma Apriliana Saraswati, partner penulis dari tahun 2022 yang selalu mendampingi penulis dalam keadaan dan kondisi apapun, yang selalu memberikan dukungan emosional, meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan materi serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xiii
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Dasar Teori	7
2.1.1 Wakaf	7
2.1.2 Jarrrya sebagai Studi Kasus Konsultan Wakaf Digital.....	7
2.1.3 Alur Layanan Wakaf di Jarrya.....	8
2.1.4 User Interface (UI)	10
2.1.5 User Experience (UX).....	10

2.1.6	Design Thinking.....	11
2.1.7	Empathy Map.....	12
2.1.8	Point of View (POV).....	13
2.1.9	User Persona.....	13
2.1.10	How Might We (HMW).....	13
2.1.11	Information Architecture.....	14
2.1.12	User Flow.....	14
2.1.13	Wireframe.....	15
2.1.14	Design System.....	15
2.1.15	High Fidelity	15
2.1.16	Prototype	16
2.1.17	Usability Testing	16
2.1.18	User Experience Questionnaire Short (UEQ-S).....	17
2.1.19	Figma	18
2.1.20	Maze.....	18
2.2	Penelitian Terdahulu.....	19
2.3	Perbandingan dengan Aplikasi Wakaf Digital	20
2.4	Research gap	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		23
3.1	Tahapan Penelitian	23
3.2	Studi Literatur	23
3.3	Identifikasi Masalah	24
3.4	Design Thinking.....	24
3.4.1	Empathize.....	24
3.4.2	Define.....	27
3.4.3	Ideate	29

3.4.4	Prototype	30
3.4.5	Test	31
3.5	Research Question.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	Empathize.....	37
4.1.1	Empathy Map	37
4.2	Define.....	42
4.2.1	Point of View (POV)	43
4.2.2	User Persona.....	45
4.2.3	Pemetaan Permasalahan Proses Bisnis ke Implementasi Desain	49
4.2.4	How Might We (HMW)	50
4.3	Ideate	52
4.3.1	Functional Requirements	52
4.3.2	Information Architecture	53
4.3.3	User Flow	59
4.3.4	Wireframe.....	67
4.4	Prototype	79
4.4.1	Design System.....	79
4.4.2	High Fidelity	81
4.4.3	Prototype	91
4.5	Test	103
4.5.1	Usability Testing	103
4.6	Ideate (Iterasi 2)	114
4.6.1	Wireframe.....	114
4.7	Prototype (Iterasi 2).....	117
4.7.1	High Fidelity	117

4.7.2	Prototype	122
4.8	Test (Iterasi 2)	126
4.8.1	Usability Testing	126
4.9	Kesimpulan Testing ke-2.....	131
4.10	Generate Front-End.....	132
BAB V KESIMPULAN & SARAN.....		135
5.1	Kesimpulan	135
5.2	Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA.....		137
LAMPIRAN.....		143

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 2. 2 Tabel Perbandingan Aplikasi Wakaf Digital	20
Tabel 3. 1 Problem Statement	26
Tabel 3. 2 Research Objective	26
Tabel 3. 3 Research Criteria	26
Tabel 3. 4 Pertanyaan Kuesioner UEQ-S	33
Tabel 3. 5 Parameter nilai UEQ-S	33
Tabel 3. 6 Tahapan Analisis Hasil UEQ-S	34
Tabel 3. 7 Research Question	36
Tabel 4. 1 Tabel Detail Empathy Map Pegawai Jaryya	38
Tabel 4. 2 Tabel Detail Empathy Map Wakif	39
Tabel 4. 3 Tabel Detail Empathy Map Nazhir	41
Tabel 4. 4 Tabel Point of View (POV) Need Pegawai Jaryya	43
Tabel 4. 5 Tabel Point of View (POV) Insight Pegawai Jaryya	43
Tabel 4. 6 Tabel Point of View (POV) Need Wakif	44
Tabel 4. 7 Tabel Point of View (POV) Insight Wakif	44
Tabel 4. 8 Tabel Point of View (POV) Need Nazhir	44
Tabel 4. 9 Tabel Point of View (POV) Insight Nazhir	45
Tabel 4. 10 Pemetaan Permasalahan Proses Bisnis	49
Tabel 4. 11 How Might We (HMW) Pegawai Jaryya	50
Tabel 4. 12 How Might We (HMW) Wakif	51
Tabel 4. 13 How Might We (HMW) Nazhir	52
Tabel 4. 14 Tabel Functional Requirements	52
Tabel 4. 15 Skenario Usability Testing Pegawai Jaryya	103
Tabel 4. 16 Skenario Usability Testing Wakif	103
Tabel 4. 17 Skenario Usability Testing Nazhir	104
Tabel 4. 18 Tabel Success Task Pegawai Jaryya	104
Tabel 4. 19 Tabel Success Task Wakif	105
Tabel 4. 20 Tabel Success Task Nazhir	105
Tabel 4. 21 Tabel Processing Time Pegawai Jaryya	106

Tabel 4. 22 Tabel Success Rate Pegawai Jaryya.....	106
Tabel 4. 23 Tabel Processing Time Wakif	106
Tabel 4. 24 Tabel Success Rate Wakif	107
Tabel 4. 25 Tabel Processing Time Nazhir	107
Tabel 4. 26 Tabel Success Rate Nazhir.....	107
Tabel 4. 27 Tabel Hasil UEQ-S	108
Tabel 4. 28 Heatmap dan Pembahasan	110
Tabel 4. 29 Revisi UEQ-S	112
Tabel 4. 30 Tabel Success Task Pegawai Jaryya (Iterasi).....	126
Tabel 4. 31 Tabel Success Task Wakif (Iterasi)	127
Tabel 4. 32 Tabel Success Task Nazhir (Iterasi)	127
Tabel 4. 33 Tabel Processing Time Pegawai Jaryya (Iterasi)	128
Tabel 4. 34 Tabel Success Rate Pegawai Jaryya (Iterasi)	128
Tabel 4. 35 Tabel Processing Time Wakif (Iterasi).....	128
Tabel 4. 36 Tabel Success Rate Wakif (Iterasi)	129
Tabel 4. 37 Tabel Processing Time Nazhir (Iterasi)	129
Tabel 4. 38 Tabel Success Rate Nazhir (Iterasi)	129
Tabel 4. 39 Tabel Hasil UEQ-S (Iterasi).....	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Layanan Wakaf Jaryya.....	9
Gambar 2. 2 Tahapan Design Thinking [16]	11
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	23
Gambar 3. 2 Empathy Map.....	25
Gambar 3. 3 User Persona	28
Gambar 3. 4 Item User Experience Questionnaire Short (UEQ-S) [44]	33
Gambar 4. 1 Empathy Map Pegawai Jaryya.....	37
Gambar 4. 2 Empathy Map Wakif	39
Gambar 4. 3 Empathy Map Nazhir	41
Gambar 4. 4 User Persona Pegawai Jaryya	46
Gambar 4. 5 User Persona Wakif.....	47
Gambar 4. 6 User Persona Nazhir	48
Gambar 4. 7 Information Architecture Pegawai Jaryya	54
Gambar 4. 8 Information Architecture Wakif.....	56
Gambar 4. 9 Information Architecture Nazhir.....	58
Gambar 4. 10 User Flow Login Pegawai Jaryya	59
Gambar 4. 11 User Flow Menambahkan Wakif	60
Gambar 4. 12 User Flow Edit Data Wakif.....	60
Gambar 4. 13 User Flow Menambahkan Artikel.....	61
Gambar 4. 14 User Flow Pengajuan Konsultasi.....	62
Gambar 4. 15 User Flow Login Wakif	62
Gambar 4. 16 User Flow Wakif Dashboard.....	63
Gambar 4. 17 User Flow Program Wakaf.....	63
Gambar 4. 18 User Flow Mengajukan Konsultasi	64
Gambar 4. 19 User Flow Login Nazhir	64
Gambar 4. 20 User Flow Penulisan Laporan.....	65
Gambar 4. 21 User Flow Tambahkan Program Wakaf.....	66
Gambar 4. 22 User Flow Camera Guide	66
Gambar 4. 23 User Flow Impact Storytelling.....	67
Gambar 4. 24 Wireframe Home dan Profile (Pegawai Jaryya)	68

Gambar 4. 25 Wireframe Artikel (Pegawai Jaryya)	69
Gambar 4. 26 Wireframe Manajemen Konsultasi (Pegawai Jaryya).....	70
Gambar 4. 27 Wireframe Pengajuan Konsultasi (Pegawai Jaryya).....	70
Gambar 4. 28 Wireframe Home dan Profile (Wakif).....	71
Gambar 4. 29 Wireframe Artikel (Wakif).....	72
Gambar 4. 30 Wireframe Highlight Cerita (Wakif).....	72
Gambar 4. 31 Wireframe Program Wakaf (Wakif).....	73
Gambar 4. 32 Wireframe Perjalanan Wakaf (Wakif).....	73
Gambar 4. 33 Wireframe Home dan Profile (Nazhir)	74
Gambar 4. 34 Wireframe Artikel (Nazhir).....	75
Gambar 4. 35 Wireframe Penulisan Laporan (Nazhir).....	76
Gambar 4. 36 Wireframe Tutorial mengambil gambar (Nazhir)	77
Gambar 4. 37 Wireframe Menambahkan Program Wakaf (Nazhir).....	77
Gambar 4. 38 Membuat cerita berdampak (Nazhir).....	78
Gambar 4. 39 Color System	79
Gambar 4. 40 Typography	80
Gambar 4. 41 Hi-fi Home dan Profile (Pegawai Jaryya)	81
Gambar 4. 42 Hi-fi Artikel (Pegawai Jaryya).....	81
Gambar 4. 43 Hi-fi Manajemen Konsultasi (Pegawai Jaryya).....	82
Gambar 4. 44 Hi-fi Pengajuan Konsultasi (Pegawai Jaryya)	83
Gambar 4. 45 Hi-fi Home dan Profile (Wakif).....	83
Gambar 4. 46 Hi-fi Highlight Cerita (Wakif)	84
Gambar 4. 47 Hi-fi Artikel (Wakif)	85
Gambar 4. 48 Hi-fi Program Wakaf (Wakif)	85
Gambar 4. 49 Hi-fi Perjalanan Wakaf (Wakif)	86
Gambar 4. 50 Hi-fi Home dan Profile (Nazhir).....	87
Gambar 4. 51 Hi-fi Artikel (Nazhir).....	88
Gambar 4. 52 Hi-fi Penulisan Laporan (Nazhir)	89
Gambar 4. 53 Hi-fi Tutorial Pengambilan Gambar (Nazhir).....	90
Gambar 4. 54 Hi-fi Menambahkan Program Wakaf (Nazhir)	90
Gambar 4. 55 Hi-fi Membuat Cerita Berdampak (Nazhir)	91
Gambar 4. 56 Prototype Home dan Profile (Pegawai Jaryya).....	92

Gambar 4. 57 Prototype Artikel (Pegawai Jaryya)	92
Gambar 4. 58 Prototype Manajemen Konsultasi (Pegawai Jaryya)	93
Gambar 4. 59 Prototype Pengajuan Konsultasi (Pegawai Jaryya)	94
Gambar 4. 60 Prototype Home dan Profile (Wakif)	95
Gambar 4. 61 Prototype Highlight Cerita (Wakif)	96
Gambar 4. 62 Prototype Artikel (Wakif)	96
Gambar 4. 63 Prototype Program Wakaf (Wakif)	97
Gambar 4. 64 Perjalanan Wakaf	98
Gambar 4. 65 Prototype Home dan Profile (Nazhir).....	99
Gambar 4. 66 Prototype Artikel (Nazhir)	100
Gambar 4. 67 Prototype Penulisan Laporan (Nazhir)	100
Gambar 4. 68 Prototype Tutorial Mengambil Gambar (Nazhir)	101
Gambar 4. 69 Prototype Menambahkan Program wakaf (Nazhir).....	102
Gambar 4. 70 Prototype Membuat Cerita Berdampak (Nazhir).....	102
Gambar 4. 71 Grafik Hasil Perhitungan UEQ-S	109
Gambar 4. 72 Wireframe Home Page Pegawai Jaryya (Iterasi)	114
Gambar 4. 73 Wireframe Home Page Wakif (Iterasi)	115
Gambar 4. 74 Wireframe Login Nazhir (Iterasi)	115
Gambar 4. 75 Wireframe Home Page Nazhir (Iterasi)	116
Gambar 4. 76 Wireframe Cerita Berdampak (Iterasi)	116
Gambar 4. 77 High Fidelity Home Page Pegawai Jaryya (Iterasi).....	117
Gambar 4. 78 High Fidelity Home Page Wakif (Iterasi)	118
Gambar 4. 79 High Fidelity Login (Iterasi).....	119
Gambar 4. 80 High Fidelity Home Page Nazhir (Iterasi).....	120
Gambar 4. 81 High Fidelity Cerita Berdampak (Iterasi)	121
Gambar 4. 82 Prototype Home Page Pegawai Jaryya (Iterasi).....	122
Gambar 4. 83 Prototype Home Page Wakif (Iterasi)	123
Gambar 4. 84 Prototype Login Page Nazhir (Iterasi).....	124
Gambar 4. 85 Prototype Home Page Nazhir (Iterasi).....	125
Gambar 4. 86 Prototype Cerita Berdampak (Iterasi)	126
Gambar 4. 87 Grafik Hasil UEQ-S (Iterasi)	131
Gambar 4. 88 Generate Front End Halaman Journey Wakif	132

Gambar 4. 89 Generate Front End Halaman Ajukan Konsultasi.....	133
Gambar 4. 90 Generate Front End Modal Riwayat Konsultasi.....	133
Gambar 4. 91 Generate Front End Generate Front End Modal Riwayat Konsultasi.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	143
Lampiran 2 Proses Wawancara Eksploratif.....	144
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara Pegawai Jaryya 1.....	144
Lampiran 4 Proses Wawancara Mendalam Pegawai Jaryya 1	145
Lampiran 5 Proses Wawancara Mendalam Pegawai Jaryya 2	146
Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara Pegawai Jaryya 2.....	148
Lampiran 7 Tabel Detail Functional Requirements.....	148
Lampiran 8 Proses Wawancara dengan Nazhir	149
Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara dengan Nazhir	151
Lampiran 10 Proses Wawancara dengan Nazhir 2	152
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara dengan Nazhir 2	153
Lampiran 12 Proses Wawancara dengan Wakif 1	154
Lampiran 13 Dokumentasi Wawancara dengan Wakif 1	155
Lampiran 14 Proses Wawancara dengan Wakif 2	155
Lampiran 15 Dokumentasi Wawancara dengan Wakif 2	157
Lampiran 16 Kuesioner UEQ-S untuk Responden	157