

Perancangan user interface aplikasi mobile smartphone zakat melalui pendekatan user experience = Redesign of user interface zakat mobile smartphone application with user experience approach

Latifa Ayu Lestari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20472503&lokasi=lokal>

Abstrak

Indonesia merupakan negara kedua paling dermawan menurut World Giving Index 2017 di dunia dan negara dengan penduduk mayoritas beragama Islam dengan presentase 87.1. Islam mengajarkan umatnya untuk melakukan kegiatan berbagi pada orang yang membutuhkan, yaitu; Zakat, Infaq dan juga Sedekah ZIS. Realitanya, penghimpunan zakat pada tahun 2015 baru mencapai 1,3 dari potensi nasional Indonesia. Dewasa ini, saluran pemasaran produk-produk ZIS yang digunakan bermacam-macam termasuk menggunakan media internet sebagai upaya proses digitalisasi zakat.

Digitalisasi zakat diharapkan menjadi saluran komunikasi dalam pengumpulan serta peningkatan layanan untuk terwujudnya efisiensi. Digitalisasi zakat menyediakan akses yang lebih luas untuk para donor, menghindari kecurangan, pengurangan biaya operasional, dan konsolidasi laporan zakat nasional yang lebih baik. Salah satu upaya untuk mendorong digitalisasi zakat adalah mengeluarkan media aplikasi mobile smartphone zakat. Namun, sampai saat ini aplikasi mobile smartphone zakat masih dianggap belum ramah pengguna, terdapat keraguan di masyarakat dalam menggunakannya dan pengembangannya masih menemui permasalahan seperti kurangnya sumber daya dan kurangnya sosialisasi dengan masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna aplikasi mobile smartphone zakat dari dimensi user experience UX yang berkaitan dengan user interface UI, sehingga dapat menjembatani keraguan masyarakat dalam menggunakan mobile smartphone zakat. Metode yang digunakan, yaitu: performance metrics, kuesioner Single Ease Question SEQ, kuesioner System Usability Scale SUS, kuesioner Questionnaire for User Interface Satisfaction QUIS, dan Retrospective Think Aloud RTA.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa aplikasi mobile smartphone zakat memiliki penilaian UX yang rendah sehingga diperlukan perancangan ulang dengan menggunakan metode Hybrid Cardsorting dan TRIZ. Hasil penelitian ini adalah prototype aplikasi mobile smartphone zakat yang menjembatani keraguan dalam masyarakat.

.....Indonesia is the second most generous country in the world according to World Giving Index 2017 and a majority Muslim country with a percentage 87.1 of the population. Islam teaches its people to carry out activities that aim to share with the needy Zakat, Infaq and also Shadaqoh ZIS. However, zakat collection in 2015 is only 1.3 of its potential. Today, the marketing channels of ZIS products is starting to use the internet as the process of digitizing zakat for communication channel and service channel to achieve the realization of efficiency. The most widely used device for internet browsing is smartphone devices. Growth of smartphone users in Indonesia occur along with the increase of mobile application users.

Digitalization of zakat provides wider access to donors, fraud avoidance, reduced operational costs and better consolidation of national zakat reports. One of the effort is developing zakat mobile smartphone application which currently still encounters some problems in the development process.

This study aims to re design the User Interface of zakat mobile smartphone applications with the user

experience approach for zakat mobile application in order to obtain the best recommended combination of user experience elements that aims to improve user experience of the application. The methods used are performance metrics, Single Ease Question SEQ questionnaires, System Usability Scale SUS questionnaires, Questionnaire for User Interface Satisfaction QUIS questionnaires, and Retrospective Think Aloud RTA.

Based on the results of this research, zakat mobile smartphone applications have low usability rating so there is a need to do re design by using the TRIZ method. The results of this study is a prototype that meets the perceptions and user preferences of zakat mobile smartphone applications through the user experience approach.