

# **Perancangan Design Interface Mobile Apps Unggul Dompot Dhuafa Sumatera Selatan Menggunakan Metode Design Thinking**

**Meyta dyarani<sup>1</sup>, Muhamad Son Muarie<sup>2,\*</sup>**

*Sains Dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia*

Email: [meytadyarani30@gmail.com](mailto:meytadyarani30@gmail.com)

Email Penulis Korespondensi: [muhamadsonmuari@radenfatah.ac.id](mailto:muhamadsonmuari@radenfatah.ac.id)

**Abstract**—*In this era of globalization, rapid advancements in technology have transformed various aspects of life, including individuals, government institutions, and social organizations. To meet the demands of this time, the development of excellent mobile applications that focus on user needs is a crucial strategic step. Mobile applications are computer programs specifically designed for devices such as computers, phones, or tablets. Dompot Dhuafa South Sumatra, as an institution committed to providing social assistance in various fields such as Education, Healthcare, Dawah, Economics, and humanitarian efforts, aims to enhance the effectiveness of its mission. This research aims to design the interface of an excellent mobile application that can improve the quality of user experience, foster design innovation, and support the vision and mission of Dompot Dhuafa South Sumatra. The Design Thinking method is employed in the design process, consisting of five stages: empathy (empathize), where a questionnaire was distributed and answered by 12 respondents, defining (define), ideation (ideate), prototyping (prototype), and testing (test). The result of this research is the design of an outstanding mobile application interface for Dompot Dhuafa South Sumatra. It is hoped that this design will provide an innovative solution that not only meets the needs of end-users but also effectively supports the institution's mission in providing better social and humanitarian assistance.*

**Keywords:** *Globalization, Mobile Application, Dompot Dhuafa South Sumatra, User Interface, Design Thinking, Design Innovation, Effectiveness, Social Assistance, Humanity.*

**Abstrak**—*Dalam era globalisasi ini, perkembangan pesat dalam ilmu teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk individu, instansi pemerintah, dan lembaga sosial. Untuk menjawab tuntutan zaman ini, pengembangan aplikasi seluler yang unggul dan berfokus pada kebutuhan pengguna menjadi langkah strategis yang penting. Aplikasi seluler adalah program komputer yang dirancang khusus untuk perangkat seperti komputer, ponsel, atau tablet. Dompot Dhuafa Sumatera Selatan, sebagai lembaga yang telah lama berkomitmen dalam memberikan bantuan sosial di berbagai bidang seperti Pendidikan, Kesehatan, dakwah, ekonomi, dan kemanusiaan, bertujuan untuk meningkatkan efektivitas misinya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka (*interface*) sebuah aplikasi seluler unggul yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, mendorong inovasi desain, dan mendukung visi dan misi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan. Metode Design Thinking digunakan dalam proses perancangan, yang terdiri dari lima tahapan, yakni empati (*empathize*) penyebaran kuesioner dijawab responden 12 orang, mendefinisikan (*define*), ideasi (*ideate*), prototipe (*prototype*), dan uji coba (*test*). Hasil dari penelitian ini adalah rancangan antarmuka aplikasi seluler unggul untuk Dompot Dhuafa Sumatera Selatan. Harapannya, rancangan ini akan memberikan solusi inovatif yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna akhir, tetapi juga secara efektif mendukung misi lembaga dalam memberikan bantuan sosial dan kemanusiaan yang lebih baik.*

**Kata Kunci:** *Globalisasi, Aplikasi Seluler, Dompot Dhuafa Sumatera Selatan, Antarmuka Pengguna, Design Thinking, Inovasi Desain, Efektifitas, Bantuan Sosial, Kemanusiaan.*

## **1. PENDAHULUAN**

Teknologi informasi merupakan sarana yang amat berguna dan membantu manusia dengan menggunakan perangkat *hardware* yaitu *gadget* untuk menyelesaikan suatu aktivitas. Perkembangan ilmu teknologi di Dalam era globalisasi ini, perkembangan pesat dalam ilmu teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk individu, instansi pemerintah, dan lembaga sosial. Untuk menjawab tuntutan zaman ini, pengembangan aplikasi seluler yang unggul dan berfokus pada kebutuhan pengguna menjadi langkah strategis yang penting. Aplikasi seluler adalah program komputer yang dirancang khusus untuk perangkat seperti komputer, ponsel, atau tablet. Contohnya termasuk aplikasi produktivitas, hiburan, media sosial, navigasi, e-commerce, keamanan, pendidikan, dan kesehatan. Mengunduh dan menginstal aplikasi ini melalui toko aplikasi resmi di perangkat seperti *playstore*.

Di tengah perubahan teknologi yang cepat serta tuntutan masyarakat dengan kemudahan aksesnya, jumlah individu yang menggunakan perangkat seperti *gadget* semakin bertambah dari waktu ke waktu. Hal ini menjadi bukti bahwa akses yang mudah terhadap teknologi dan informasi menunjukkan perkembangan yang sangat cepat. Salah satu lembaga yang berperan penting dalam mengumpulkan dan mendistribusikan ZISWAF guna membantu masyarakat yang membutuhkan yaitu lembaga Dompot Dhuafa Sumatera Selatan. Pada tahun 2013, Dompot Dhuafa Sumatera Selatan mulai berkiprah di kota Palembang dengan menjalin kerja sama erat bersama yayasan lokal. Dalam beberapa tahun berikutnya, pada tahun 2017, Dompot Dhuafa Sumatera Selatan menjadi tonggak bersejarah dengan menjadi cabang penuh, hal ini menandakan komitmen yang kuat untuk mendukung kebutuhan masyarakat dan penerima manfaat di Palembang secara mandiri dan

berkelanjutan. Sebagai lembaga yang telah lama berkomitmen dalam memberikan bantuan sosial baik itu program

Pendidikan, Kesehatan, dakwah, ekonomi dan program kemanusiaan lainnya, Dompot Dhuafa Sumatera Selatan menjalankan misinya secara efektif dan merata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang antarmuka (*interface*) sebuah aplikasi seluler yang unggul untuk dompet dhuafa sumatera selatan, meningkatkan kualitas antarmuka pengguna, mendorong inovasi desain serta mengoptimalkan pengalaman pengguna.

Metode *Design Thinking* yang merupakan sebuah metode strategi untuk menciptakan sebuah inovasi baru serta menyelesaikan masalah dengan fokus pada kebutuhan penggunanya (Dwi et al., 2023). *Design Thinking* merupakan kerangka kerja yang sesuai untuk menghadapi kompleksitas perancangan aplikasi *mobile* untuk mengoptimalkan tampilan UI. *Design Thinking* mengedepankan pemahaman pengguna dan tujuannya adalah meningkatkan kualitas antarmuka untuk pengguna, kualitas dari setiap fitur-fitur dan menu, serta meningkatkan tampilan *dashboard* agar lebih menarik. *Design thinking* terdiri dari 5 tahapan yaitu, empati (*empathize*), mendefinisikan (*define*), ideasi (*ideate*), dan prototipe (*prototype*), dan uji coba (*test*).

Dalam laporan ini menyajikan secara rinci bagaimana metodologi *Design Thinking* diterapkan dalam perancangan *interface mobile apps* unggul untuk Dompot Dhuafa Sumatera Selatan. Setiap tahap dalam proses ini, menyoroti metode riset, teknik kreatifitas, dan pendekatan *prototyping* yang digunakan. Harapan dalam perancangan ini yaitu memberikan solusi *inovatif* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna akhir, tetapi juga mendukung visi dan misi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan dalam memberikan bantuan sosial dan kemanusiaan yang lebih baik. Dengan memahami dan menerapkan pendekatan *desain thinking*, peneliti dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap karakteristik dan tahapan dalam proses kreatif. Hal ini memungkinkan mereka untuk menghasilkan desain aplikasi yang berkualitas tinggi, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta diterima secara objektif oleh masyarakat. (Informatika & Thinking, 2023).

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan pengamatan terhadap objek atau pemahaman lebih lanjut tentang hal tersebut yang di lakukan secara cara langsung. Observasi juga dapat diartikan pengamatan terhadap situasi tertentu untuk mendapatkan wawasan serta informasi yang berguna.

#### b. Wawancara

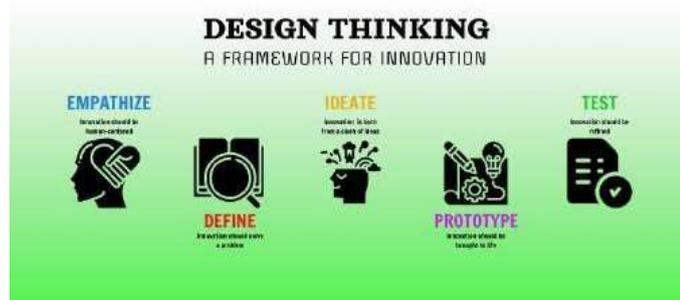
Wawancara adalah teknik pengumpulan informasi melalui tanya jawab langsung antara pewawancara dan informan. Masing-masing dari pertanyaan wawancara menghasilkan ekstraksi fakta dari subjek yang diteliti.

#### c. Survey

Survey ialah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden dengan cara memberikan pertanyaan ataupun kuesioner. Tujuan dari survey adalah untuk mengumpulkan informasi pendapat atau karakteristik responden terkait dengan topik tertentu.

### 2.2 Metode Design Thinking

Metode *Design Thinking* yang merupakan sebuah metode strategi untuk menciptakan sebuah inovasi baru serta menyelesaikan masalah dengan fokus pada kebutuhan penggunanya (Dwi et al., 2023). Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan *interface mobile apps*. *Design Thinking* merupakan kerangka kerja yang sesuai untuk menghadapi kompleksitas perancangan aplikasi *mobile* untuk mengoptimalkan tampilan UI. *Design Thinking* mengedepankan pemahaman pengguna dan tujuannya adalah meningkatkan kualitas antarmuka untuk pengguna, kualitas dari setiap fitur-fitur dan menu, serta meningkatkan tampilan *dashboard* agar lebih menarik. *Design thinking* terdiri dari 5 tahapan yaitu, empati (*empathize*), mendefinisikan (*define*), ideasi (*ideate*), dan prototipe (*prototype*), dan uji coba (*test*).



**Gambar 2.2. 1 Design Thinking**

**a. Empati (*Empathize*)**

Tahap pertama adalah “Empati” atau “*Empathize*”. Pada tahap ini, peneliti berupaya memahami dan menguji pengalaman pengguna secara mendalam. Dalam hal mewawancarai calon pengguna, observasi langsung, dan interaksi empati untuk mengidentifikasi masalah sebenarnya. Tim berupaya memahami keadaan, motivasi, tantangan, dan kebutuhan pengguna dengan tujuan mengembangkan empati yang kuat terhadap mereka.

**b. Mendefinisikan (*Define*)**

Langkah kedua adalah "Identifikasi" atau " *define* ". Pada tahap ini, nyatakan masalah atau tantangan yang perlu diatasi. termasuk mengumpulkan semua informasi yang ditemukan dalam langkah empati dan merinci pertanyaan-pertanyaan kunci yang perlu dijawab. Hasilnya adalah rumusan masalah yang akan menjadi fokus desain selanjutnya.

**c. Ideasi (*Ideate*)**

Tahap ketiga adalah “Ideasi” atau “*Ideate*”, ketika kreativitas memainkan peran kunci. Menghasilkan sebanyak mungkin ide solusi untuk memecahkan masalah yang teridentifikasi. Ini adalah fase brainstorming dimana tidak ada ide yang buruk dan tujuannya adalah untuk menghasilkan berbagai ide yang dapat dieksplorasi lebih lanjut. Ide-ide tersebut dapat berupa sketsa, konsep, atau deskripsi verbal.

**d. Prototipe (*Prototype*)**

Tahap keempat adalah “Prototipe” atau “*Prototype*” yang dimulai dengan mengubah ide menjadi bentuk nyata yang dapat diuji. bisa berupa prototipe fisik, model digital, atau model yang mewakili ide desain. Prototipe ini digunakan untuk menguji dan memvalidasi ide dengan pengguna. Tujuan utamanya adalah untuk memahami bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk atau solusi yang ditawarkan.

**e. Uji Coba (*Test*)**

Tahap terakhir dari pendekatan Design Thinking adalah “uji coba” atau “*Test*”. prototipe telah diuji secara aktif dengan pengguna. Dan amati bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe, kumpulkan umpan balik, dan periksa apakah solusi yang diusulkan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Empati (*Empathize*)**

Pada tahap ini, peneliti observasi langsung, dan interaksi untuk mengidentifikasi masalah, serta memahami kebutuhan yang diharapkan. Setelah melakukan tahapan observasi dan wawancara, melakukan tahap selanjutnya yaitu proses penyebaran kuesioner kepada responden juga merupakan pendekatan yang sangat berguna. Dengan menggunakan kuesioner, peneliti dapat merinci pertanyaan yang akan membantu peneliti memahami penggunaan aplikasi, kebutuhan pengguna, dan persepsi mereka terhadap aplikasi tersebut. Pertanyaan dalam kuesioner dapat mencakup hal-hal seperti pengalaman pengguna, tingkat kepuasan, dan saran perbaikan dari sudut pandang pengguna.

Harapan peneliti proses Empathize ini akan mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan fokus pada tahapan berikutnya adalah langkah yang tepat dalam proses perancangan ini. Dengan memahami masalah yang dihadapi pengguna dari sudut pandang mereka sendiri, peneliti dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dalam metode Design Thinking dengan pemahaman yang kuat tentang apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam aplikasi tersebut. Selanjutnya, peneliti dapat menggunakan temuan dari tahap Empathize ini sebagai dasar untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam tahap Ideate dan mengembangkan prototipe dalam tahap Prototype.

Tentu, berikut ini adalah tabel-tabel yang dapat Anda gunakan sebagai contoh untuk merancang kuesioner yang mencakup kombinasi dari kedua kelompok, yaitu pengguna aplikasi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan dan masyarakat umum:

**Tabel 1. Kuesioner Identifikasi Responden**

No	Pertanyaan
1	Nama
2	No HP
3	Email
4	Kelompok (Pengguna Aplikasi/Masyarakat Umum)
5	Jenis kelamin
6	Domisili

**Tabel 2. Kuesioner Pertanyaan**

No	Pertanyaan umum
1	Bagaimana pendapat Anda tentang antarmuka aplikasi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan?
2	Menurut Anda menggunakan aplikasi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna yang baru?
3	Apakah Anda penggunaan <i>font</i> serta warna yang digunakan sudah sesuai?
4	Apakah Anda memiliki saran atau rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam rancangan aplikasi ini?
5	Apakah Anda sebelumnya pernah berdonasi melalui aplikasi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan?
6	Menurut anda apakah keseluruhan tampilan desain pada halaman homepage kurang menarik?
7	Bagaimana pendapat Anda tentang fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi, seperti kemampuan dalam berdonasi online apakah kurang menarik?
8	Apakah Anda merasa aplikasi ini memudahkan Anda dalam berdonasi dan berkontribusi pada program-program Dompot Dhuafa Sumatera Selatan?
9	Seberapa puas Anda dengan layanan yang telah disediakan oleh aplikasi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan?
10	Apakah Anda merasa aplikasi ini memiliki dampak positif dalam mendukung program-program sosial dan kemanusiaan Dompot Dhuafa Sumatera Selatan?

**Tabel 3. Kuesioner Pertanyaan**

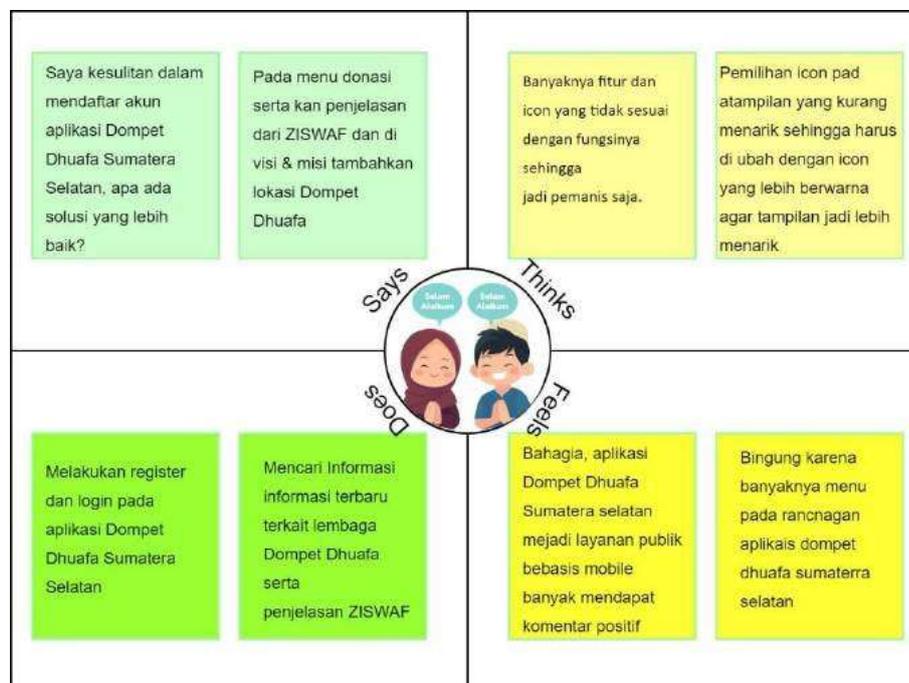
No	Pertanyaan Terbuka
1	Mohon berikan komentar positif atau saran tambahan mengenai perancangan aplikasi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan.
2	Apakah ada <i>request</i> fitur, <i>icon</i> atau informasi tambahan yang Anda inginkan dalam aplikasi ini?
3	Menurut Anda dengan adanya aplikasi ini dapat lebih memotivasi orang untuk ber ZISWAF atau berdonasi?

Rangkuman dari hasil pennyebaran kuesioner ditemukan beberapa permasalahan yang telah di jawab sesuai oleh 12 orang responden yang sebelumnya telah di saring oleh peneliti kemudian di tuangkan dalam sebuah tabel seperti berikut:

Tabel 4. Hasil Kuesioner

No	Permasalahan
1	Desain yang terlalu kaku serta pemilihan warna pada katagori yang monoton.
2	Banyaknya fitur dan icon yang tidak sesuai dengan fungsinya sehingga jadi pemanis saja.
3	Pemilihan icon pada tampilan kurang menarik.
4	Pada menu homepage buatlah tata letak yang lebih rapih dan menarik.
5	Pemilihan warna pada aplikasi yang kurang menarik dan hanya memiliki satu warna saja yang tidak berpariasi.

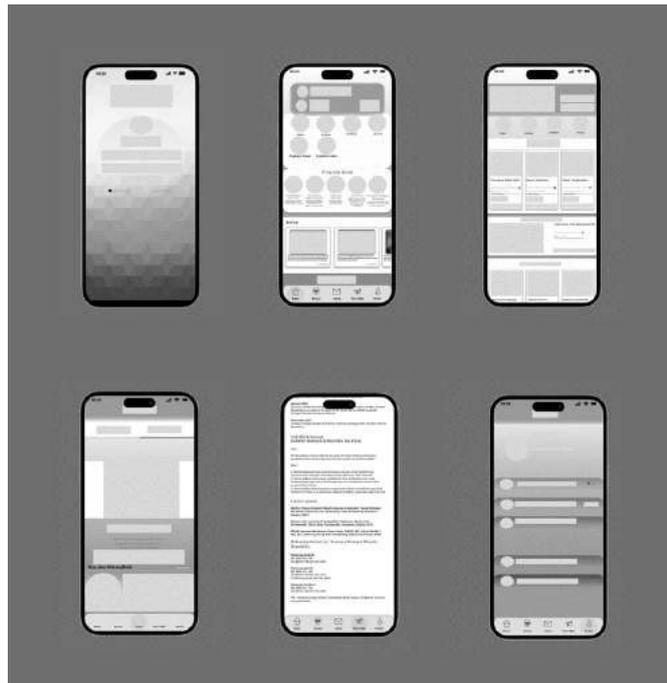
Setelah mendapatkan masukan dan saran dari responden yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner, tetunya dapat menyaring lebih lanjut dengan Empaty map yang dipergunakan untuk memetakan informasi. Detailnya bisa di lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1. 1 Empaty Map

### 3.2 Mendefinisikan (Define)

Pada tahapan proses *define* menentukan inti dari permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan membuat daftar list kebutuhan pengguna yang didapatkan dari tahap sebelumnya yaitu *emphatize*. Berdasarkan hasil dari penelitian, wawancara, serta kuesioner yang sudah dilakukan, peneliti telah mengidentifikasi beberapa masalah utama yang dihadapi oleh pengguna. Pernyataan-pernyataan masalah yang telah diformulasikan mencakup ketidakpuasan terhadap desain yang dianggap terlalu kaku dan monoton, tata letak yang dianggap kurang rapih pada menu homepage dan lain hal lainnya. Pernyataan tersebut menjadi masalah yang akan menjadi dasar bagi peneliti dalam tahap selanjutnya, yaitu tahap Ideate, di mana peneliti akan menciptakan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah-masalah dan mengembangkan solusi yang lebih baik untuk pengguna aplikasi.



**Gambar 3.2. 1 Wireframe**

### **3.3 Ideasi (*ideate*)**

Pada tahapan proses Ideate merupakan langkah kreatif dalam merancang aplikasi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan permasalahan yang telah terkumpul kemudian peneliti akan mengembangkan permasalahan tersebut menjadi ide-ide dan solusi dari permasalahan tersebut. Proses ini melibatkan sesi brainstorming serta mengumpulkan ide-ide inovatif untuk mengatasi masalah yang telah teridentifikasi, termasuk merancang ulang antarmuka pengguna, menyederhanakan proses dalam berdonasi, serta mempertimbangkan integrasi fitur sosial. Rancangan aplikasi ini diilustrasikan menggunakan wireframe sebagai desain awalnya. Tahap Ideate ini menghasilkan sejumlah ide yang menjanjikan untuk diterapkan dalam prototipe guna meningkatkan efektivitas aplikasi Dompot Dhuafa Sumatera Selatan.

### **3.4 Prototipe (*Prototype*)**

Prototipe ini merupakan tipe mula dari suatu tahapan sistem fitur lunak yang digunakan buat mempresentasikan cerminan dari inspirasi, mengeksperimenkan suatu rancangan, mencari kasus yang terdapat sebanyak barangkali dan mencari pemecahan terhadap penyelesaian masalah tersebut. (Fridayanthie 2021) Dalam proses perancangan aplikasi ini, peneliti mengikuti beberapa langkah yang umum digunakan dalam pengembangan design. Pertama, peneliti merancang design aplikasi untuk menggambarkan konsep secara keseluruhan. Kemudian, dilanjutkan dengan merancang prototipe yang lebih interaktif untuk menguji dan menggali respons pengguna.

Selanjutnya, pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses perancangan aplikasi mobile, termasuk pembuatan desain high fidelity yang merupakan tahap penyempurnaan dari wireframe diatas. Desain high fidelity ini menciptakan representasi terperinci dari tampilan akhir aplikasi ini. Hal ini bertujuan dengan jelas menunjukkan bagaimana tampilan, interaksi, dan fungsi.

Desain high fidelity memiliki peran penting karena membantu peneliti dalam mengumpulkan umpan balik yang diperlukan serta memastikan bahwa semua aspek telah dipertimbangkan dengan baik sebelum peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya. Hasil dari tahap perancangan ini adalah pembuatan wireframe dan desain high fidelity yang memandu dalam pengembangan aplikasi.

#### **a. Halaman Login**

Rancangan design pada halaman login yang merupakan halaman awal Ketika program di jalankan. Seperti gambar di bawah ini sebagai pengguna harus menginputkan email dan password yang menjadi syarat atau tahapan pertama untuk mengakses system aplikasi dompet dhuafa sumatera selatan. Halaman login dapat dilihat pada gambar di bawah.



**Gambar a. Tampilan High Fidelity Design Halaman Login**

**b. Halaman Beranda**

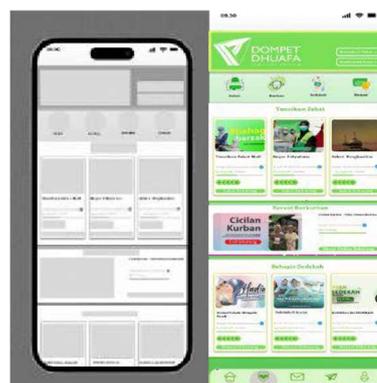
Rancangan design halaman beranda, halaman home page atau beranda merupakan halaman yang pertama kali muncul Ketika pengguna membuka aplikasi di gadget pengguna. Hal ini bisa terjadi dengan syarat sebelumnya pengguna harus melakukan login terlebih dahulu seperti pada gambar halaman login diatas. Halaman ini memiliki peran penting dalam menampilkan informasi utama dari aplikasi seperti gambar di bawah terdapat tampilan menu menu isi kantong Ziswaf, Zakat, kurban, sedekah, donasi, pengingat donasi, kalkulator Zakat, program dompet dhuafa dan berita update dari dompet dhuafa sumatera selatan.



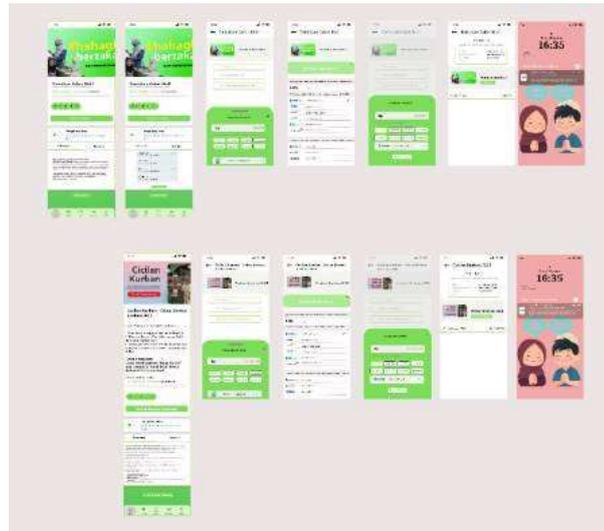
**Gambar b. Tampilan High Fidelity Design Halaman Beranda**

**c. Halaman Donasi**

Rancangan design pada halaman donasi. Halaman khusus di dalam aplikasi yang dirancang untuk memfasilitasi proses donasi atau sumbangan. Halaman ini memiliki peran penting dalam memungkinkan pengguna aplikasi untuk berkontribusi, dalam bentuk sumbangan kegiatan sosial atau amal. Pada halaman ini terdapat deskripsi program-program amal, menu donasi, jumlah donasi, metode pembayaran, konfirmasi donasi.



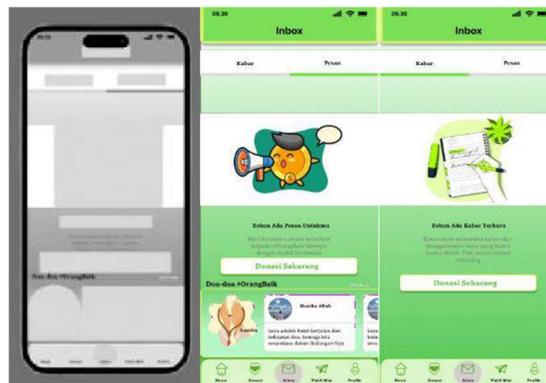
**Gambar c. Tampilan High Fidelity Design Halaman Donasi**



**Gambar c. Tampilan High Fidelity Design Halaman Proses Donasi**

**d. Halaman Inbox**

Rancangan design pada halaman inbox pada halaman in terdapat menu kabar dan menu pesan, tombol donasi dan doa-doa orang baik.



**Gambar d. Tampilan High Fidelity Design Halaman Inbox**

**e. Halaman Visi & Misi**

Rancangan design pada halaman Visi & Misi. Halaman Visi & Misi merupakan halaman profil DIMPET DHUAFU SUMATERA SELATAN, Sejarah berdiri LAZDA DSIM sampai menjadi DIMPET DHUAFU SUMATERA SELATAN, strategi, lokasi layanan dan rekening donasi.



**Gambar e. Tampilan High Fidelity Design Halaman Visi & Misi**

### f. Halaman Profile

Rancangan design pada halaman Profile. Halaman ini adalah halaman yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan mengelola informasi pribadi mereka yang terkait dengan aplikasi mobile, mengisi kantong donasi, pengingat ZISWAF, panduan seputas khazanah, pengaturan dan icon menu keluar. Halaman ini dapat digunakan untuk membangun interaksi sosial dalam aplikasi serta meningkatkan keterlibatan pengguna.



Gambar f. Tampilan High Fidelity Design Halaman Profile

### 3.5 Uji Coba (Test)

Tahap terakhir dalam metode Design Thinking adalah "Test" atau "Uji Coba". Proses Design Thinking seringkali bersifat iteratif, artinya setelah tahap pengujian, peneliti dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk menyempurnakan dan mengembangkan solusi lebih lanjut. Pendekatan ini memungkinkan untuk mengembangkan produk atau solusi yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan lebih inovatif.

Sebelum dilakukannya test uji coba, peneliti membuat skenario yang ingin di ujikan kepada responden, skenario dibuat bertujuan agar responden dapat menjalankan desain baru yang telah dibuat tanpa kebingungan, serta untuk memastikan hasil yang efektif serta valid dalam pengujian (Hiariej et al., 2022). Uji coba ini menggunakan figma mirror untuk mencoba pengalaman responden terhadap desain baru yang telah dibuat peneliti.

## 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil pembahasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa setelah dilakukannya proses tahapan tahapan dalam penelitian perancangan Design Interface Mobile Apps Unggul Dompot Dhuafa Sumatera Selatan Menggunakan Metode Design Thinking dapat membantu pengguna. Dalam penelitian ini, metode Design Thinking berhasil diterapkan untuk merancang aplikasi mobile Dompot Dhuafa Sumatera Selatan. Proses ini melibatkan lima tahap: Empati, Mendefinisikan, Ideasi, Prototipe yang menghasilkan desain yang lebih fokus pada pengguna serta berpotensi meningkatkan pengalaman pengguna dan Test. Dengan pendekatan ini, diharapkan aplikasi ini dapat lebih efektif dalam mendukung misi kemanusiaan dan sosial kegiatan amal Dompot Dhuafa Sumatera Selatan serta lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## REFERENCES

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 7(1), 55-70.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1-7.
- Nurillah, A. (2019). Pengukuran kepuasan pengguna akhir dengan menggunakan End User Computing Satisfaction (EUCS) terhadap Sistem Administrasi Fundraising (SANDRA) pada Dompot Dhuafa Republika (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Herdayani, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas.*, 53(9), 1689-1699.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D). *Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka*.
- Ferdian, R. A. (2022). PERANCANGAN ANTARMUKA DAN PENGALAMAN PENGGUNA FITUR INVESTASI EMAS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: APLIKASI MOBILE AMARTHA).
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian

- Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 23(2), 472897.
- Permana, A. D. (2013). Pengamanan Sistem Login Aplikasi Menggunakan Protokol ID Based Diffie-Hellman Key Agreement. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Engineering, I., Sanjaya, M. W., Febriandirza, A., Industri, T., Rambutan, K., & Timur, J. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING TERHADAP PENINGKATAN. *7(1)*, 7-16.
- Angelica, I., & Nas, C. (2023). Design UI/UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 22-26.
- Hiariej, R., Setiyawati, N., Teknologi, F., Informasi, D., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Tugas Akhir Fti Uksw Menggunakan User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 6(Desember), 58-63.
- Widiyantoro, M. F., Ridwan, T., Heryana, N., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Metode Design Thinking. *JURNAL FASILKOM*, 13(02), 121-131.
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *AITI*, 19(1), 120-136.
- Putra, M. Y. N., & Huda, S. N. (2021). Literatur Review dengan Pendekatan Pengembangan Design Thinking untuk Sistem Informasi Studi Kasus SPP dan Beasiswa. *AUTOMATA*, 2(2).
- Faressi, T. R., Dewi, R. K., & Sianturi, R. S. (2022). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Manajemen Media Sosial untuk Online Shop berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(5), 2372-2381.
- Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3931-3938.
- Fitriani, R. (2022). Perancangan dan pembangunan user interface dan user experience aplikasi beramaal dengan metode design thinking. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).