

## APLIKASI GAWAI TEL-U PEDULI UNTUK PENGGALANGAN DANA

(Perancangan Aplikasi dengan Pendekatan *Design Thinking*)

Atria Nuraini Fadilla<sup>1</sup>, Anggar Erdhina<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no 1  
Atria.fadilla@gmail.com, anggarerdhina@gmail.com*

*Received:* 18 Februari 2020

*Revised:* 24 Agustus 2020

*Accepted:* 25 Agustus 2020

**Abstrak:** Kegiatan donasi adalah kegiatan yang umum dilakukan oleh manusia sebagai makhluk sosial. Seiring dengan perkembangan teknologi, di era digital ini, kegiatan donasi dapat dilakukan melalui aplikasi gawai. Penelitian lebih lanjut diperlukan agar aplikasi gawai dapat memfasilitasi donatur secara lebih mudah. Atas dasar itu, penelitian ini fokus pada perancangan aplikasi gawai Tel-U Peduli yang ditujukan untuk menghasilkan aplikasi penggalangan dana yang transparan, akuntabel, dan terpercaya. Dengan menggunakan pendekatan *design thinking*, aplikasi ini dirancang dengan mempertimbangkan *user interface*, *user experience*, dan desain komunikasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita dan pengalaman dari pengguna menjadi sangat penting sebagai acuan, untuk memperbaiki masalah-masalah penggalangan dan penyaluran dana yang selama ini dikeluhkan oleh para donatur.  
**Kata kunci:** Aplikasi donasi, donasi digital, *user interface*, *user experience*, desain komunikasi visual.

**Abstract (11 pt):** *Donation is an activity commonly carried out by humans as social creatures. Along with technological developments in this digital era, donation activities can be done through mobile applications. Further research is required to facilitate donors easily through their devices. On that basis, this research focused on designing the Tel-U Peduli apps which was intended to produce a transparent, accountable and reliable fundraising application. By using a design thinking approach, this application was designed based on consideration: user interface, user experience and visual communication design. The results showed that stories and experiences from users were very important as a reference to fix the problems of raising and distributing funds that had been complaining about by donors.*

**Keywords:** *Donation application, digital donation, user interface, user experience, visual communication design.*

## **PENDAHULUAN**

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak akan lepas dari orang lain sehingga tolong menolong sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Kegiatan donasi merupakan salah satu cara yang umum dilakukan oleh manusia untuk membantu manusia lainnya. Donasi merupakan bantuan yang umumnya dalam bentuk fisik, yang sifatnya sumbangan dan tidak mengharapkan suatu imbalan. Donasi ini bisa dalam bentuk uang atau barang, dan dapat dilakukan secara langsung atau melalui perantara.

Dalam perkembangannya, kegiatan donasi ini dimudahkan oleh digitalisasi. Muncul berbagai situs di dunia digital untuk memfasilitasi kegiatan donasi, seperti misalnya kitabisa.com, Rumah Zakat, dan Aksi Cepat Tanggap. Situs-situs tersebut membantu menyalurkan donasi pada yang membutuhkan, dan bagi donatur sendiri, mempermudah kegiatan donasi tanpa harus datang ke lokasi.

Namun tidak ada salahnya jika teknologi terus dikembangkan agar proses donasi menjadi semakin mudah. Atas dasar itu, penting kiranya untuk membuat aplikasi gawai yang mampu mengkoordinasikan dan mengelola bentuk-bentuk bantuan melalui sebuah sistem. Pengelolaan dan pengkoordinasian tersebut perlu dikelola dalam sebuah sistem satu pintu yang penyaluran dan pendistribusiannya jelas dan transparan (Desideria & Bandung, 2020).

Pada tahun 2015, berdasar pada kepedulian tersebut, Atria Fadilla dan Anggar Erdhina merancang kerangka desain yang bernama Tel-U Peduli. Kerangka desain bernama Tel U Peduli tersebut rencananya akan diwujudkan dalam bentuk aplikasi gawai yang dibuat untuk kepentingan terbatas di ruang lingkup *civitas academica* di Telkom University. Telkom University dianggap representatif sebagai institusi yang memiliki anggota ribuan orang, terdiri dari dosen, staf, maupun mahasiswa. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan

secara *online* melalui Google Forms, diperoleh hasil bahwa 95% dari anggota institusi tersebut menggunakan gawai baik untuk komunikasi maupun untuk koneksi melalui internet. Dengan jumlah *civitas academica* yang begitu besar, maka tentu saja diantara ribuan orang tersebut, ada sejumlah anggota yang mempunyai kepedulian berbagi terhadap sesamanya. Maka itu, aplikasi gawai yang memfasilitasi kepedulian semacam itu menjadi penting dan mendesak.

Kerangka desain yang dirancang oleh Fadilla dan Erdhina saat itu telah berhasil memberikan gambaran permasalahan dari sebuah pengelolaan dan pendistribusian bantuan. Meski demikian, kerangka desain tersebut memerlukan sejumlah masukan agar dapat dikembangkan menjadi aplikasi gawai. Sekurang-kurangnya, untuk menjadi aplikasi gawai, diperlukan tambahan tiga hal, yaitu *user interface*, *user experience*, dan desain komunikasi visual (Heskett, 2002).

*User interface* adalah bagian dari sebuah sistem informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk menghasilkan masukan (*input*) dan luaran (*output*) (Roth, 2017). Terdapat beberapa aspek yang perlu dilakukan pada saat merancang *user interface*, yaitu sebagai berikut: Pertama, sketsa, *wireframes*, dan *low-fidelity prototype*, yaitu gambaran dan rancangan kasar dari tata letak penampilan setiap layar yang terdapat pada aplikasi gawai (Bollini, 2017). Fungsinya untuk menunjukkan peletakan setiap elemen dan seberapa penting hubungannya ketika sudah dikaitkan satu sama lain. Kedua, *prototypes*, yaitu cara interaktif untuk memvisualisasikan dan mengevaluasi interaksi yang terdapat pada aplikasi yang sedang dikembangkan. Ketiga, Interaksi dan animasi, yaitu cara *user interface* bergerak dan merespons aksi dari pengguna (Buyens, 2001). Bagian ini sangat menentukan terkait seberapa berguna aplikasi gawai yang sedang dikembangkan (Joo, 2017).

*User Experience* secara garis besar diawali dengan mengetahui apa yang benar-benar diperlukan oleh pengguna, tanpa menimbulkan

kebingungan atau perasaan terganggu (Sripath, Roy, dkk, 2018). Setelah itu, *user experience* berfokus pada kesederhanaan (*simplicity*) dan kemolekan sehingga menghasilkan produk yang tidak hanya menyenangkan untuk dimiliki, tetapi juga menyenangkan untuk digunakan (Silvennoinen, et al., 2014). Dalam rangka mencapai *user experience* yang berkualitas, pembuat aplikasi gawai harus menawarkan gabungan dari layanan yang mencakup berbagai aspek, diantaranya terkait mesin yang bekerja di balik produk tersebut, pemasaran, grafis, desain produk, dan desain *interface* (Punchoojit & Hongwarittorn, 2017). Khusus untuk perancangan *user experience* pada aplikasi gawai, terdapat metode yang bisa ditempuh yaitu sebagai berikut (Planter, 2017): 1) *Personas*. Menciptakan beberapa pengguna fiktif berikut identitas dan latar belakangnya. Hal ini dimaksudkan untuk membangun empati pada tokoh fiktif tersebut sehingga hasil perancangan mampu menjawab kebutuhan target audiens. 2) *User Stories*; Merancang skenario berdasarkan jalan pikiran target audiens terkait hal-hal eksternal di luar aplikasi gawai yang sedang dikembangkan. 3) *Flow Diagram*; Merancang struktur aplikasi gawai secara keseluruhan dan mendetail. 4) *Experience Map*; merupakan keseluruhan impresi yang mungkin ditimbulkan dari *flow diagram* yang dirancang (Mathur, et al., 2018).

Terakhir adalah faktor desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual yang tepat sasaran dan menarik membuat aplikasi gawai yang dikembangkan akan mampu bersaing dengan aplikasi gawai lain yang ada di pasaran (Hui & See, 2015). Keselarasan gaya visual juga perlu untuk dibangun agar bisa menampilkan informasi yang spesifik dan satu suara (Satzinger J.W., Jackson R.B. & Burd S.D., 2010).

Penelitian ini ditujukan untuk merancang aplikasi gawai untuk penggalangan dana yang berbasiskan kerangka desain untuk program Tel-U Peduli. Penelitian ini juga mempunyai unsur kebaruan karena menerapkan

pendekatan *design thinking* dengan pertimbangan *user interface*, *user experience*, dan desain komunikasi visual untuk kepentingan aplikasi gawai penggalangan dana yang transparan, representatif, dan nyaman untuk digunakan oleh pengguna.

## **METODE PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan desain dengan fokus *design thinking*. Desain tidak hanya dilihat dalam sudut pandang bentuk, akan tetapi proses yang terjadi secara menyeluruh (Creswell, 1998). *Design thinking* merupakan pendekatan yang bersifat eksploratif untuk pemecahan sebuah masalah yang mencakup keseimbangan antara analisis dan proses kreatif dengan mengedepankan pendekatan pada manusianya (pengguna) (Planter, 2017).

Proses *design thinking* pada penelitian ini menerapkan lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *testing* (Rusu, et al., 2015). Tahap *emphatize* adalah tahap pendalaman empati terhadap permasalahan yang dihadapi, sehingga mengetahui secara mendasar masalah pokoknya. Pada tahap ini, dilakukan survei melalui angket yang disebar secara *online* (melalui Google Forms) terhadap 100 responden di *civitas academica* Telkom University.

Tahap *define* menentukan secara spesifik permasalahan dan kebutuhan pengguna yang akan memakai aplikasi tersebut. Pada tahap *define* ini, para pengguna dikelompokkan pada beberapa kategori untuk kemudian menjadi *user* yang memberi masukan bagi kesempurnaan aplikasi.

Tahap *ideation* mengorganisasi segala kebutuhan yang diinginkan pengguna sehingga bisa dituangkan dalam bentuk ide-ide dan alternatif perancangan. Tahap *prototype* perancangan dimunculkan dalam bentuk yang

lebih nyata, untuk kemudian dicoba dan dievaluasi oleh pengguna tertentu. Tahap *testing* artinya pengujian dari hasil *prototype* pada calon pengguna yang merepresentasikan *civitas academica* di Telkom University, sebelum benar-benar dirilis pada pengguna yang lebih luas.

Sementara itu terkait teknik pengumpulan data, digunakan tiga metode yaitu survei, studi pustaka dan wawancara (Ratna, 2010). Survei dilakukan dengan menggunakan Google Forms terhadap 100 responden yang disebar pada *civitas academica* di Telkom University, studi pustaka mengambil data-data dari buku, jurnal, dan lain-lain yang akan digunakan sebagai bahan acuan perancangan, sedangkan wawancara dilakukan kepada institusi maupun tim pelaksana yang akan diajak terlibat dalam penggunaan aplikasi tersebut. Dengan metode sampel purposif, dipilih informan yang mempunyai hubungan dengan tujuan penelitian (Mulyana, 2001), yaitu perwakilan dari institusi sebanyak satu orang, perwakilan dari tim pelaksana sebanyak dua orang dari pihak mahasiswa dan dua orang dari pihak dosen. Sehingga total informan yang diwawancarai adalah lima orang.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Analisis**

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menerapkan penggunaan teori *design thinking*. Berdasarkan unsur-unsur *design thinking*, maka pembahasan akan dilakukan berdasarkan butir demi butir sebagai berikut: Lewat tahapan *emphatize*, ditemukan empat kelompok besar yang dianggap punya kebutuhan untuk disalurkan donasi, yaitu (1) bencana, (2) musibah, (3) akademik, dan (4) kesehatan. Pengategorisasian ini bertujuan untuk memudahkan donatur dalam memberikan bantuan.

Kemudian pada tahap *define*, diperoleh empat kategori pengguna untuk kemudian menjadi *user* yang dapat memberi masukan untuk kesempurnaan aplikasi yaitu dosen, mahasiswa, staf, dan yang lainnya. Sebagai keterangan, kategori “lainnya” ini bukan berarti di luar *civitas academica* Telkom University, namun merupakan tenaga kerja lepas dan harian, ataupun tenaga-tenaga lain yang tidak masuk dalam ketiga kriteria sebelumnya.

*Ideation*, dalam hal ini, menganggap bahwa kondisi ideal adalah ketika *civitas academica* Telkom University dapat melakukan donasi secara mudah, yang berdampak pada nilai bantuan yang lebih besar. Maka itu, solusi tepat yang diberikan adalah mempermudah penggunaan dari aplikasi ini, dengan *user interface* yang lebih mudah dan praktis, *user experience* yang membuat penggunanya tertarik untuk memakainya lebih sering, dan desain visual yang menarik serta estetik (Swasty & Adriyanto, 2017). Sekurangnya, aplikasi ini dapat digunakan dengan sama mudahnya seperti para pengguna memakai media sosial. Harapannya, dengan demikian, aplikasi ini dapat digunakan oleh sebanyak mungkin *civitas academica*.

*Prototype*, adalah tahap ini yang lebih pada perwujudan desain aplikasi gawai Tel-U Peduli. Sebelum masuk pada penerapan desain, maka ditentukan struktur atau cara kerja aplikasi tersebut. Pengerjaannya yaitu melalui pembuatan *low-fidelity prototype* dengan menggunakan sketsa dan membuat ukuran seolah-olah seperti layar *smartphone*. Kemudian langkah selanjutnya adalah menentukan struktur atau alur kerja aplikasi.

Survei awal menunjukkan bahwa aplikasi semacam ini memerlukan tampilan dan cara penggunaan yang lebih jelas sehingga pengguna dapat memahami sebelum menggunakan aplikasi. Melalui proses pensketsaan awal yang menampilkan halaman muka/ awal aplikasi, tampilan disesuaikan

dengan pengalaman para pengguna aplikasi di *smartphone* pada umumnya. Halaman muka/ awal aplikasi ini juga umumnya meminta pengguna untuk mengisi identitas.

Pensketsaan berikutnya adalah halaman verifikasi, di mana pengguna wajib melaporkan identitas tentang dirinya sebagai pengguna. Dengan verifikasi tersebut maka identitas pengguna akan jelas, karena di dalamnya akan ada beberapa fitur untuk verifikasi bahwa pengguna adalah mahasiswa ataupun pengguna dari *civitas akademica* Telkom University. Ke depannya, memang sangat diperlukan upaya pencocokan data yang berkaitan erat dengan *database* yang dimiliki oleh SDM maupun kemahasiswaan, karena masa studi mahasiswa di Telkom University memiliki keterbatasan waktu di kampus (masa studi).

Survei awal juga menunjukkan bahwa pengelolaan ini mengharuskan pengguna memiliki data lengkap sehingga identitas pengguna akan terekam dengan jelas. Data tersebut nantinya dibutuhkan untuk pengguna sebagai donatur atau pengunggah berita. Kejelasan informasi ini adalah salah satu bentuk pengelolaan dalam aplikasi yang akan digunakan. Survei terhadap beberapa aplikasi yang mewajibkan identitas pengguna menunjukkan bahwa identitas adalah bagian penting. Bahkan, sebelum menggunakan aplikasi, pengguna perlu memiliki kejelasan identitas. Kejelasan ini didapatkan dari analisis pengguna atau dengan pendekatan *user experience*. Di mana pendekatan ini lebih menekankan pada pengalaman pengguna. Faktor keamanan dan keterbukaan informasi menjadi syarat utama dalam pengembangan sistem ini. Hal ini juga akan diterapkan dalam perancangan *interface* atau desain pada aplikasi.



Berdasarkan survei awal, kemudian dilakukan pensketsaan tentang *interface* berdasarkan kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna. *Interface* tersebut juga sekaligus menunjukkan sistem yang menghubungkan pengguna untuk melihat informasi sebagai donatur maupun pengirim berita.

Dari hasil analisis terhadap *user experience* ditemukan bahwa pengguna memerlukan sebuah sistem yang mampu mengakomodasi fungsi ganda, bukan fungsi tunggal. Hal ini didapatkan dari hasil survei terhadap beberapa aplikasi lainnya, misalkan aplikasi jual beli. Selain sebagai pembeli, akun juga bisa digunakan sebagai penjual. Kedua fungsi ini memungkinkan kemampuan yang lebih umum seperti layaknya kebutuhan nyata, di mana setiap penjual pasti akan menjadi pembeli untuk produk lainnya. Hal ini yang kemudian dijadikan dasar atau pijakan bahwa kemudian dibutuhkan kemampuan ganda tersebut. Kelebihan dua sisi tersebut memungkinkan pengguna menjadi lebih aktif, baik sebagai donatur atau sebagai pengunggah berita.

Survei awal juga menunjukkan bahwa kemudahan melihat informasi menjadi hal yang utama. Pengalaman pengguna menunjukkan bahwa aplikasi harus bisa dioperasikan secara mudah sesuai dengan fungsinya. Dengan demikian maka aplikasi akan lebih mudah dipahami atau sering disebut *user friendly*. Fungsi menjadi bagian paling penting sebelum masuk ke dalam tahap pembuatan *user interface*.

Terakhir adalah tahapan *testing*. Tahapan *testing* ini hanya menggunakan *low-fidelity prototype* dan juga *high-fidelity prototype*. *Low-fidelity prototype* berarti memberikan *prototype* dalam bentuk *design interface* dan sistem pada aplikasinya. Sementara itu, *high-fidelity prototype* dilakukan dengan menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe XD. *Testing* ini dilakukan terhadap para pengguna yang mewakili dosen, mahasiswa, staf, dan

lainnya, yang masing-masing adalah dua orang, sehingga totalnya adalah delapan orang.

### **Perancangan**

Metode yang dilakukan pada perancangan aplikasi gawai ini menggunakan empat tahapan, yaitu *personas*, *user stories*, *flow diagram*, dan *experience map* (Lee, et al., 2017). *Personas* dalam tahapan ini artinya identitas. Identitas yang digunakan dalam aplikasi dibatasi pada ruang lingkup institusi, yaitu Telkom University. Dengan cakupan yang lebih sempit, maka penggunaan identitas akan lebih jelas. Profil umum yang dijadikan target *user* adalah sekurang-kurangnya fasih menggunakan gawai dan terbiasa beradaptasi dengan aplikasi gawai yang baru. Tentang profil ini sudah terangkum dalam pengisian di Google Forms pada survei awal.

Setelah itu, masuk pada tahapan berikutnya yaitu *user stories*, yaitu mengumpulkan pendapat dari para calon donatur. Hasil data wawancara yang dilakukan terhadap sejumlah calon donatur kemudian menjadi awalan yang penting untuk penyusunan *user stories*. Di dalam hasil wawancara ditemukan beberapa pola keinginan yang banyak ditemukan pada calon donatur, seperti misalnya sebagai berikut:

“Saat terjadi bencana, saya ingin memberikan bantuan yang tepat sasaran dan transparan.” (S, 30 tahun)

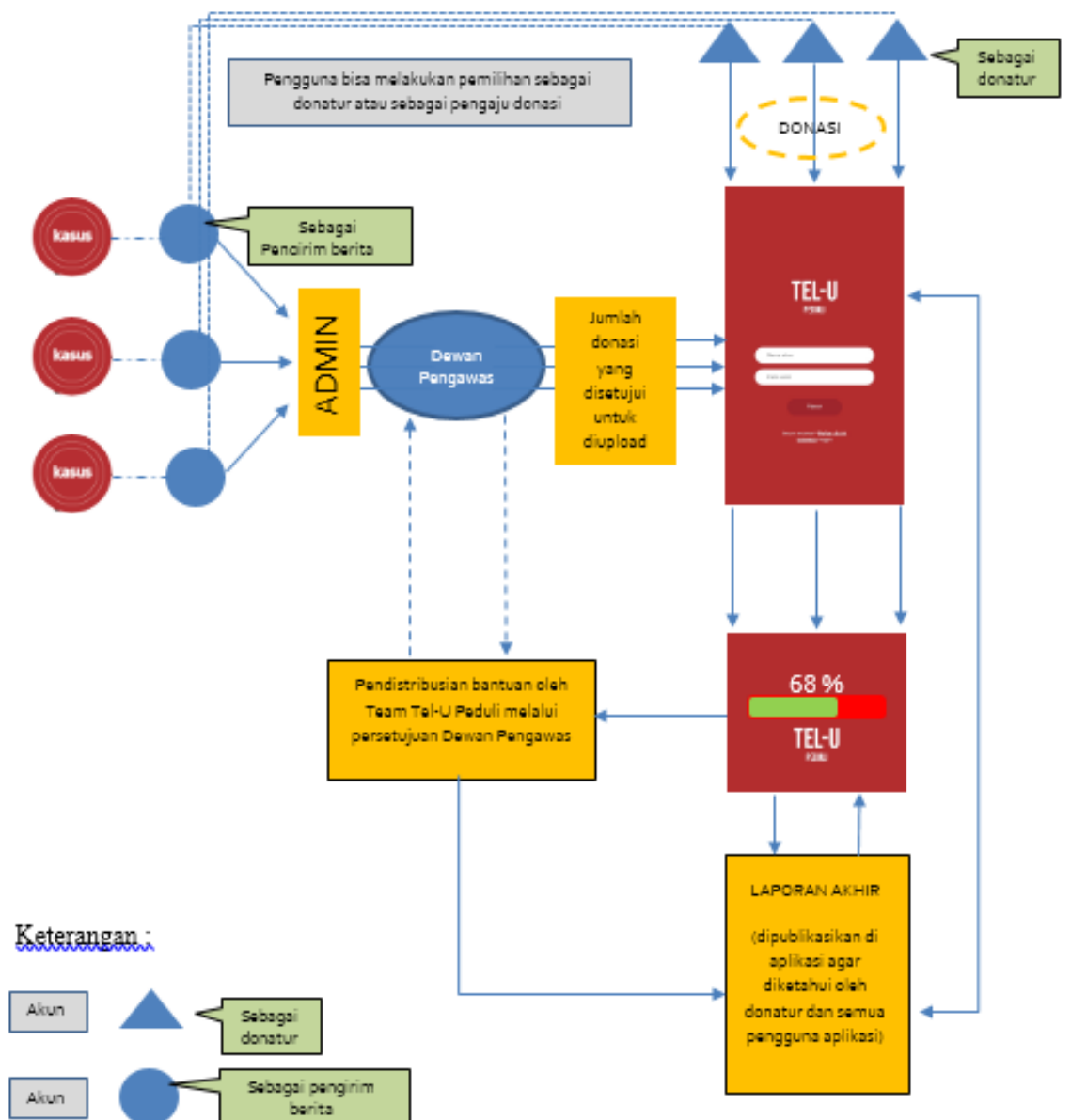
“Saat terjadi bencana, saya ingin segera mengirimkan dana dengan cepat sehingga korban musibah dapat segera dibantu.” (N, 31 tahun)

“Saat sudah mengirim dana pada platform, saya ingin melihat kelanjutan kasus yang saya telah sumbang sebelumnya.” (P, 40 tahun)

Dari pola-pola tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa calon donatur menginginkan sebuah platform yang dapat bergerak secara cepat,

transparan. Serta mereka ingin melihat kelanjutan dari kasus yang pernah mereka sumbang.

Kemudian yang berikutnya adalah *flow diagram*. Dalam tahap ini, ditunjukkan bagaimana cara kerja pengelolaan dan pendistribusian bantuan berupa struktur cara kerja aplikasi secara keseluruhan, yang ditunjukkan melalui gambar sebagai berikut:



Gambar 1. *Flow Diagram* Tel U Peduli  
 Sumber: Olahan Penulis, 2018

Setelah itu, masuk pada tahap terakhir yaitu *experience map*. *Experience map* ini membantu menentukan beberapa pengambilan keputusan design interface yang nantinya akan diterapkan dalam perancangan. Dengan hasil analisis impresi tersebut maka akan diperoleh garis merah untuk menentukan seperti apa sistem dan desain yang sesuai untuk kasus pengelolaan dan distribusi bantuan.

### **Hasil Perancangan**

Berdasarkan kesimpulan dari analisis di atas, berikut adalah hasil perancangan yang dilakukan. Perancangan ini merupakan bagian dari penerapan *user interface* berdasarkan pemahaman *user experience*. Langkah-langkah yang dimasukkan dalam bentuk desain *interface* ini akan diterapkan dalam aplikasi Tel-U Peduli.

Gambar 2 adalah bagian awal dari halaman aplikasi, di mana pengguna akan masuk ke halaman navigasi ketika melakukan klik pada ikon Tel-U peduli di aplikasi *smartphone*. Penggunaan warna merah selain sebagai identitas universitas juga berfungsi sebagai sebuah desain yang menarik karena menggunakan warna yang mencolok.

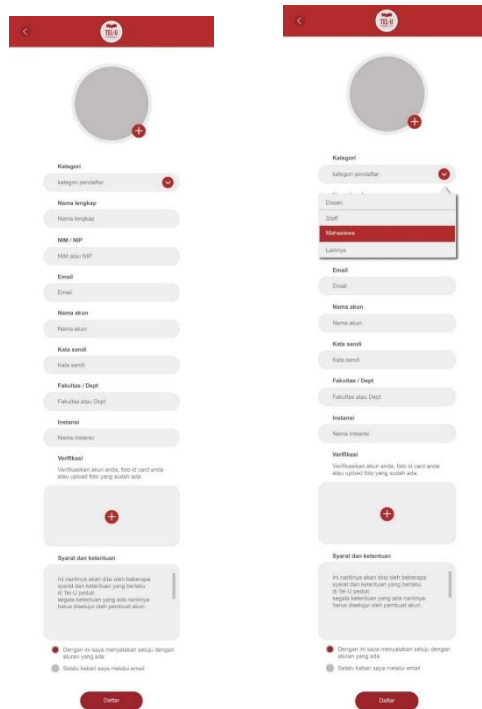
Pengguna baru dapat melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan memilih ikon pendaftaran. Namun bagi yang sudah terdaftar dapat langsung memilih ikon *login*.



Gambar 2. Desain Halaman Muka  
Sumber: Olahan Penulis, 2018

**a. Halaman Daftar**

Dalam halaman pendaftaran (Gambar 3), pengguna diwajibkan untuk mengisi data lengkap sesuai dengan kolom isian yang telah disiapkan. Kolom isian ini lebih menekankan pada kebutuhan verifikasi sehingga identitas pengguna di Telkom University bisa diketahui dengan baik. Selain itu data ini juga digunakan sebagai database aplikasi untuk memudahkan pengelolaan dan koordinasi. Dengan ruang lingkup yang terbatas, maka pengelolaan data ini diharapkan lebih jelas.



Gambar 3. Pengisian Data Diri dengan Format *Scroll*  
Sumber: Olahan Penulis, 2018

Pemilihan kategori *civitas academica* Telkom University dibagi menjadi empat kelompok yaitu mahasiswa, dosen, staff dan lainnya. Kelompok lainnya ini merupakan pegawai kontrak atau pegawai yang bekerja di lingkungan Telkom University. Selain itu, pengguna juga wajib untuk mengunggah foto untuk identitas dengan ukuran tertentu. Untuk memudahkan proses verifikasi maka diperlukan bukti otentik untuk diunggah dalam *database*. Selain kemudahan tersebut tentu yang paling penting adalah statusnya sebagai bagian dari *civitas akademica* Telkom University, karena pengguna bisa bertindak sebagai donatur maupun pengirim berita musibah. Di bagian akhir pendaftaran tidak lupa mencantumkan regulasi dan peraturan yang harus dipatuhi oleh setiap orang yang terlibat dalam penggunaan aplikasi tersebut.

Halaman berikut (Gambar 4) adalah bagian pengenalan tentang aplikasi. Dengan menggunakan pilihan geser ke kiri maka pengguna diberikan pilihan untuk bisa melewati penjelasan tersebut.



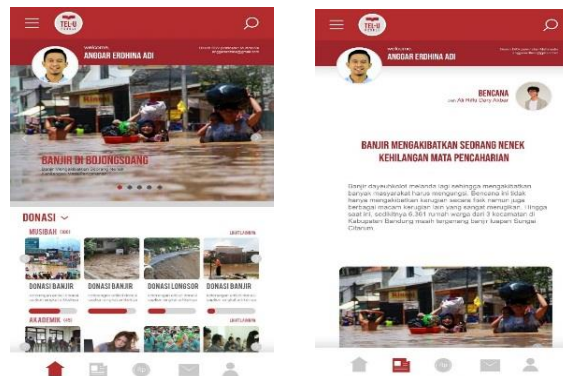
Gambar 4. Halaman Pengenalan Informasi  
Sumber: Olahan Penulis, 2018

Penjelasan informasi ini menjadi jalan untuk memperjelas fungsi dan tujuan dari dibuatnya aplikasi tersebut. Menggunakan pilihan *floating*, penjelasan informasi ini diharapkan lebih memudahkan pengguna untuk memahami secara mendasar. Kemudian, untuk lebih memperjelas, maka pengguna akan mencoba sendiri.

Pengguna dapat membaca bagaimana sistem dan cara kerja aplikasi, dengan melihat pada menu dewan kehormatan. Dewan kehormatan adalah pimpinan-pimpinan yang ada di Telkom University yang akan diminta memberi masukan dan bahan pertimbangan sebelum melakukan bantuan maupun mengunggah berita. Hal ini diperlukan sebagai upaya legitimasi terhadap sebuah bantuan atau sumbangan sehingga minimal akan dilihat dan disetujui oleh dewan kehormatan.

Halaman berikut (Gambar 5) adalah bagian awal dari halaman aplikasi, di mana pengguna akan masuk ke halaman ini ketika melakukan klik pada ikon

Tel-U Peduli di aplikasi *smartphone*. Halaman ini merupakan halaman awal atau disebut sebagai *home*. Halaman ini akan berisi berita mengenai empat musibah yang dikategorisasikan. Setiap kategori memuat berbagai macam berita yang bisa dipilih oleh pengguna untuk diberikan donasi ataupun bantuan. Berita yang sudah tayang di sini merupakan berita yang telah diseleksi oleh tim admin Tel-U Peduli dan verifikasi oleh dewan kehormatan. Artinya semua berita merupakan berita yang valid dengan berbagai macam seleksi yang telah dilakukan.



Gambar 5. Halaman Utama (*Home*) dan Halaman Lanjutan

Sumber: Olahan Penulis, 2018

Pengguna dapat memilah kategori berita yang ingin dibuka dan dibaca sesuai dengan keinginan untuk membantu. Berita yang muncul di *home screen* berbentuk *thumbnail* atau berita singkat. Untuk mengetahui secara keseluruhan maka pengguna dapat membaca lebih lanjut mengenai berita tersebut dengan menekan *baca selanjutnya*. Dalam bentuk utuhnya, berita tersebut memuat semua informasi terkait, antara lain identitas pengunggah berita dan identitas korban bencana/musibah. Dengan informasi tersebut, maka diharapkan akan terjadi transparansi dan kejelasan semua informasi yang dibutuhkan untuk pengelolaan dan pendistribusian bantuan.

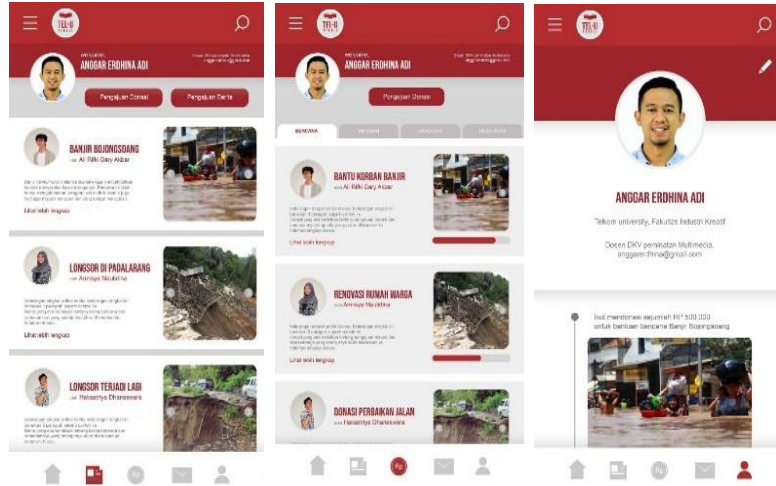


Jika sudah memilih salah satu berita dan berniat untuk menyumbang, maka yang perlu dilakukan adalah dengan menekan tombol rupiah di bagian tengah. Namun sebelum masuk ke halaman donasi, maka akan masuk ke halaman identitas dan informasi mengenai pengguna. Identitas tersebut lebih kepada aktifitas dan laporan yang hanya masuk pada laman pribadi masing-masing pengguna.

**b. Halaman Identitas Pengguna**

Halaman ini (Gambar 6) menunjukkan halaman di mana pengguna akan muncul beserta beberapa informasi umum tentang pengguna. Selain itu pada navigasi di bawah tampilan informasi, sudah muncul beberapa notifikasi mengenai aktifitas yang sudah dilakukan. Pada ikon “Rp” menunjukkan bahwa pengguna sudah melakukan sumbangan terhadap sebuah musibah yang dialami oleh *civitas akademica* Telkom University. Ketika ditelusuri lebih dalam dengan cara memilih tombol navigasi “lihat lebih lengkap”, maka informasi yang muncul adalah pelaporan dari admin Tel-U Peduli yang memberitakan pelaporan dan pembaharuan tentang pengelolaan dan distribusi. Di mana pada laman informasi berikutnya akan muncul semua

informasi hingga penyelesaian akhir sumbangan kepada pihak yang telah dibantu.



Gambar 6. Halaman Identitas dan Informasi Aktifitas  
Sumber: Olahan Penulis, 2018

### c. Melakukan Donasi

Setelah membaca berita dan informasi secara menyeluruh, maka jika pengguna berniat untuk melakukan donasi pengguna dapat memilih tombol navigasi untuk masuk ke bagian donasi. Dalam halaman tersebut akan muncul informasi yang berisi tentang jumlah yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan donasi (Gambar 7). Dengan bentuk *lifebar* maka akan dengan mudah diketahui jumlah kekurangan dan juga tenggat waktu yang diperlukan. Dalam beberapa kasus mungkin saja kebutuhan donasi memerlukan bantuan dengan segera, misalkan biaya operasi yang harus segera lunas dan sebagainya

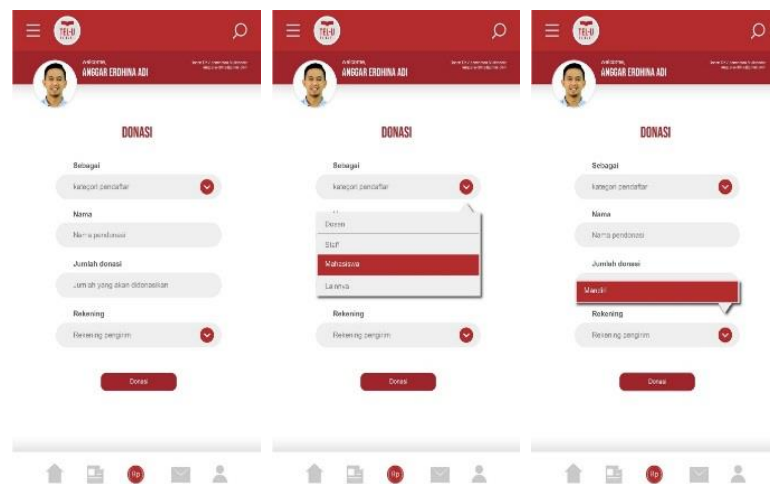


Gambar 7. Halaman Informasi Biaya yang Dibutuhkan  
Sumber: Olahan Penulis, 2018

Jika dilihat pada gambar7, maka pengguna ingin menyumbang bencana longsor yang terjadi menimpa salah satu *civitas akademica* Tel-U. Dengan melihat kekurangan tersebut, pengguna dapat menentukan jumlah

yang diinginkan untuk menyumbang. Perlu diketahui bahwa jumlah sumbangan bersifat bebas dan sukarela.

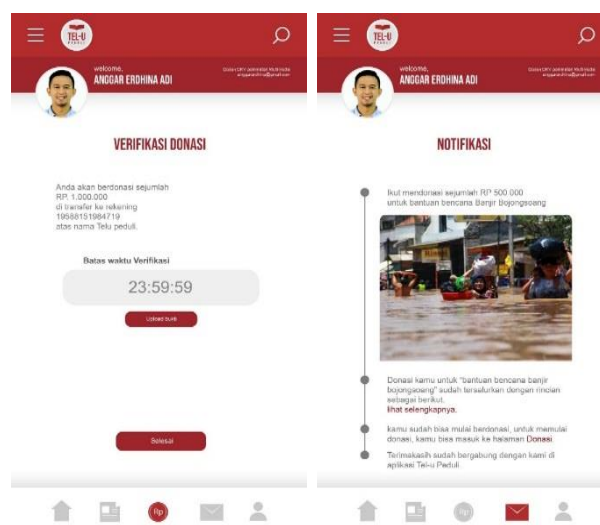
Halaman selanjutnya (Gambar 8) adalah navigasi untuk melakukan proses donasi. Proses pemberian bantuan untuk sementara masih dibatasi dalam bentuk uang sehingga cenderung lebih mudah untuk pengawasan dan pengelolaan termasuk pendistribusiannya. Selanjutnya, laman yang disediakan adalah untuk pemilihan cara berdonasi. Cara berdonasi ini memberikan kesempatan pengguna menentukan sendiri bagaimana cara berdonasi.



Gambar 8. Halaman Donasi dan Jumlah Uang  
Sumber: Olahan Penulis, 2018

Halaman berikut (Gambar 9) adalah halaman verifikasi penyaluran bantuan, di mana penyaluran ini dapat dilakukan dengan cara transfer melalui bank tertentu. Pada bagian awal, disediakan navigasi untuk menentukan kategori pendaftar, dapat sebagai dosen, mahasiswa, staf atau lainnya. Pilihan ini dimunculkan dengan bentuk *drop down*. Dengan memilih menu ini, maka penyumbang akan muncul dengan identitasnya sebagai pegawai, mahasiswa atau lainnya. Pilihan ini dilakukan hanya untuk menyebutkan sebagian

identitas dari pengirim karena untuk identitas lengkap pengguna boleh menentukan sendiri. Pemberi donasi juga diberikan pilihan untuk menentukan apakah akan memunculkan nama asli ataupun nama samaran. Berdasarkan survei dan wawancara terhadap para informan, ditemukan bahwa tidak semua orang mau untuk menunjukkan diri sebagai seorang donatur, bahkan beberapa orang cenderung lebih suka menggunakan nama samaran.



Gambar 9. Halaman Verifikasi dan Batas Waktu  
Sumber: Olahan Penulis, 2018

Setelah pengguna menentukan pilihan donasinya, maka angka akan disesuaikan dengan jumlah yang telah diisi di kolom nominal. Setelah itu maka tagihannya akan keluar dengan batas waktu tertentu. Batas waktu ini diberlakukan agar pengguna sebagai donatur benar-benar segera menyumbangkan donasinya agar lebih mudah dikelola oleh admin Tel-U Peduli. Batas waktu yang ditentukan semenjak terakhir kali melakukan donasi adalah 24 jam. Pembatasan ini bukan untuk tujuan komersil, namun jauh melebihi itu adalah kewajiban untuk disumbangkan dengan sesegera mungkin.

Setelah melakukan pengiriman uang, maka tim Tel-U Peduli akan memperbaharui informasi terbaru termasuk aktivitas donatur yang sudah mengirimkan uangnya. Informasi ini akan dilaporkan ke dalam laman pribadi pengguna, di mana pengguna dapat melihat jumlah uang yang terkumpul maupun yang tersalurkan.

Di bagian akhir pelaporan, akan dibuat sebuah laporan yang tersusun rapi agar transparan dan akuntabel. Data dan informasi ini nantinya tidak hanya laporan tertulis namun dilengkapi dengan foto, video dan pejabat setempat sebagai saksi. Untuk informasi penyaluran dan laporan akhir semua pengguna akan dapat melihat sesuai dengan berita yang sudah diunggah sebelumnya.

## **KESIMPULAN**

Pengelolaan dan pendistribusian donasi untuk bantuan musibah dan bencana kiranya dapat memiliki tanggung jawab, terutama kaitannya dengan keterbukaan dan kemudahan untuk mengakses informasi. Keterbukaan dan kemudahan mengakses informasi harus menjadi pintu masuk untuk penerapan pengelolaan dana dengan prinsip transparan dan terpercaya. Transparan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jumlah dan besaran bantuan dapat dikelola dan diakses informasinya oleh siapapun. Terpercaya berarti menjadi sebuah platform donasi yang dapat digunakan dalam lingkup kecil dengan model kontrol yang mudah dan terjangkau oleh organisasi internal.

Berdasarkan pendekatan *user interface*, *user experience*, dan desain komunikasi visual, aplikasi gawai Tel-U Peduli ini sudah dirancang dengan berorientasi pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Selama ini, para pengguna merasakan kesulitan dalam melakukan penyaluran dana karena

kurangnya aplikasi gawai yang transparan dan representatif. Selain itu, berdasarkan pengalaman, para pengguna juga merasa ragu apakah penyaluran donasinya sampai pada pihak yang dituju atau tidak. Penelitian ini memberikan hasil berupa sistem yang dapat mawadahi bentuk-bentuk kepedulian melalui bantuan yang dapat mengorganisir masalah-masalah yang seringkali muncul dalam pengelolaan dan pendistribusian bantuan.

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem dan desain *interface* tentang pengelolaan dan pendistribusian bantuan khususnya untuk kalangan internal seperti Telkom University. Memang aplikasi ini belum bisa dijalankan dengan sempurna karena masih dalam berbentuk sistem dan desain *interface*. Berbagai macam kendala dalam penelitian salah satunya adalah pengembangan ke dalam bentuk aplikasi yang sebenarnya. Diharapkan bagi penelitian berikutnya untuk melanjutkan topik ini dan mengembangkan serta menerapkannya secara sempurna baik dalam sistem maupun aplikasinya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Bibliography

- Bollini, L., 2017. Beautiful interfaces. From user experience to user interface design. *The Design Journal*, 28 7, 20(sup1), pp. S89-S101.
- Buyens, J., 2001. *Web Database Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Creswell, J., 1998. *Research Design Qualitative & Quantitative Approach*. London: Publication.
- Desideria, G. & Bandung, Y., 2020. User efficiency model in usability engineering for user interface design refinement of mobile application. *Journal of ICT Research and Applications*, 14(1), pp. 16-33.

- Heskett, J., 2002. *Design: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Hui, S. L. T. & See, S. L., 2015. Enhancing User Experience Through Customisation of UI Design. *Procedia Manufacturing*, Volume 3, pp. 1932-1937.
- Joo, H., 2017. A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), pp. 9931-9935.
- Lee, H. J., Lee, J. S., Jee, E. & Bae, D. H., 2017. A User eXperience Evaluation Framework for Mobile Usability. *International Journal of Software Engineering and Knowledge Engineering*, 13, 27(2), pp. 235-279.
- Mathur, N., Karre, S. A., Mohan, S. L. & Reddy, Y. R., 2018. Analysis of fintech mobile app usability for geriatric users in India. *ACM International Conference Proceeding Series*, 233, Volume Part F137694, pp. 1-11.
- Mulyana, D., 2001. *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Planter, H., 2017. *An Introduction to Design Thinking: PROCESS GUIDE*. Stanford: Stanford School Design Methods.
- Punchoojit, L. & Hongwarittorn, N., 2017. Usability Studies on Mobile User Interface Design Patterns: A Systematic Literature Review. *Advances in Human-Computer Interaction*, Volume 2017, pp. 1-22.
- Ratna, N. K., 2010. *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



- Roth, R., 2017. User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge*, 14.2017(Q2).
- Roy, K. S. et al., 2018. Development of graphical user interface for open source VLSI digital synthesis tool Qflow. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(1), pp. 710-713.
- Rusu, C., Rusu, V., Roncagliolo, S. & González, C., 2015. Usability and user experience: What should we care about?. *International Journal of Information Technologies and Systems Approach*, 17, 8(2), pp. 1-12.
- Satzinger J.W., Jackson R.B. & Burd S.D., 2010. *System Analysis and Design in A Changing World*. Boston: Course Technology.
- Silvennoinen, J., Vogel, M. & Kujala, S., 2014. Experiencing Visual Usability and Aesthetics in Two Mobile Application Contexts. *Journal of Usability Studies*, 10(1), pp. 46-62.
- Swasty, W. & Adriyanto, A. R., 2017. Does Color Matter on Web User Interface Design?. *Communication & Information Technology) Journal*, 11(1), pp. 17-24.