JIGE 7 (4) (2026) 3598-3610
JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION
ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jige
DOI: https://doi.org/10.55681/jige.v7i4.7248

Perancangan UI/UX Aplikasi Donasi Multi-Kategori Menggunakan Metode *Design Thinking* Dengan Evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Erika Chandhani[1*], Hendri[1], Leony Hoki[1]
[1] Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, STMIK TIME, Medan, Indonesia
Corresponding author email: chandhanierika@mail.com

Article Info

Article history:

Received September 21, 2026
Approved November 22, 2026

Keywords:

Digital Donation, UI/UX, Multi-Category, Donation, User Experience Questionnaire (UEQ).

ABSTRACT

Digital donation platforms facilitate the distribution of assistance online, making it easier and more convenient for people to provide donations. However, some donation platforms still focus primarily on monetary donations, while goods donations have not yet been integrated into the same mechanism. This condition indicates the need for a platform that can accommodate various forms of donations within a single system. This study aims to design the UI/UX of DonasiKu as a multi-category donation platform that integrates monetary and goods donations within a single platform. The design process employed the Design Thinking method, consisting of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through questionnaires and observations of several existing donation applications. Based on the identified user needs, the DonasiKu application prototype was designed using Figma and subsequently evaluated using the User Experience Questionnaire (UEQ). The evaluation results showed mean scores of 1.58 for Attractiveness, 1.51 for Perspicuity, 1.46 for Efficiency, 1.22 for Dependability, 1.74 for Stimulation, and 1.13 for Novelty. All scales indicated positive results based on the UEQ benchmark. This study produced a DonasiKu prototype that accommodates monetary and goods donations across several assistance program categories and provides a positive user experience, serving as a basis for further development of a digital donation application.

ABSTRAK

Platform donasi digital memudahkan masyarakat dalam menyalurkan bantuan secara daring. Namun, beberapa platform donasi masih berfokus pada donasi berupa dana, sementara donasi barang belum terintegrasi dalam mekanisme yang sama. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya platform yang dapat mengakomodasi berbagai bentuk donasi dalam satu sistem. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi DonasiKu sebagai platform donasi multi-kategori yang mengintegrasikan donasi dana dan barang dalam satu platform. Perancangan dilakukan menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi terhadap beberapa aplikasi donasi yang telah ada. Berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh, prototype aplikasi DonasiKu dirancang menggunakan Figma dan selanjutnya dievaluasi menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 1,58 pada Attractiveness, 1,51 pada Perspicuity, 1,46 pada Efficiency, 1,22 pada Dependability, 1,74 pada Stimulation, dan 1,13 pada Novelty. Seluruh skala menunjukkan hasil positif berdasarkan benchmark UEQ. Penelitian ini menghasilkan prototype aplikasi DonasiKu yang mengakomodasi donasi dana dan barang dalam beberapa kategori program bantuan serta

memberikan pengalaman pengguna yang positif, sehingga dapat menjadi dasar untuk pengembangan aplikasi donasi digital lebih lanjut.

Copyright © 2026, The Author(s).
This is an open access article under the CC–BY-SA license

How to cite: Chandhani, E., Hendri, H., & Hoki, L. (2026). Perancangan UI/UX Aplikasi Donasi Multi-Kategori Menggunakan Metode Design Thinking Dengan Evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmiah Global Education*, *7*(4), 3598–3610. https://doi.org/10.55681/jige.v7i4.7248

PENDAHULUAN

Donasi merupakan bentuk pemberian secara sukarela berupa sumber daya yang dimiliki seseorang, baik dalam bentuk dana maupun barang, kepada pihak yang membutuhkan. Perkembangan teknologi informasi mendorong penggunaan platform digital dalam kegiatan donasi sehingga masyarakat dapat menyalurkan bantuan dengan lebih mudah dan praktis. Kegiatan donasi yang sebelumnya banyak dilakukan secara langsung kini dapat dilakukan melalui platform digital yang memudahkan proses penyaluran bantuan kepada pihak yang membutuhkan. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan donasi juga berkembang melalui digital donation crowdfunding yang memberikan alternatif dalam melakukan penggalangan dan penyaluran dana secara digital (Sirisawat et al., 2022). Selain itu, kegiatan donasi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan keputusan masyarakat dalam memberikan bantuan (Id et al., 2023) Namun, beberapa platform masih berfokus pada donasi berupa dana, sementara donasi barang belum terintegrasi dalam mekanisme yang sama. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya platform yang dapat mengakomodasi berbagai bentuk donasi dalam satu sistem sehingga proses pemberian bantuan dapat disesuaikan dengan kebutuhan program.

Beberapa penelitian telah mengembangkan aplikasi yang mendukung kegiatan donasi dan sosial. Habibah et al., (2023) mengembangkan aplikasi Good Hands sebagai media untuk menyalurkan bantuan, sedangkan Kurniawan dan Rani (2022) merancang aplikasi PeduliPanti menggunakan metode Human-Centered Design. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan pengguna menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan aplikasi donasi. Selain aspek fungsional, rancangan antarmuka yang mudah dipahami juga diperlukan agar pengguna dapat menjalankan proses donasi dengan lebih mudah. Namun, penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan dalam mengintegrasikan donasi dana dan barang dalam satu platform dengan beberapa kategori program bantuan.

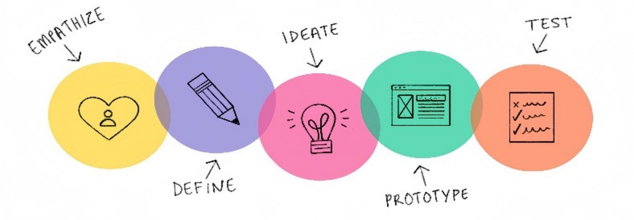
Metode Design Thinking dapat digunakan dalam perancangan UI/UX dengan menempatkan kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam proses perancangan. Metode ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test (Zamakhsyari & Fatwanto, 2023) Pendekatan ini telah digunakan dalam perancangan aplikasi yang berkaitan dengan kegiatan sosial dan donasi, seperti Charity With Happiness oleh Landani et al. (2022) dan aplikasi pengelolaan donasi Yayasan S3 oleh Rifqi et al. (2024). Tahapan tersebut dapat membantu proses perancangan dilakukan secara sistematis mulai dari memahami permasalahan pengguna hingga menguji prototype. Dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, hasil rancangan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan yang ditemukan selama proses penelitian.

Setelah prototype dirancang, evaluasi diperlukan untuk mengetahui pengalaman pengguna terhadap rancangan yang dihasilkan. Salah satu instrumen yang dapat digunakan adalah User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ terdiri dari enam skala, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty, yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau rancangan digital (Version & Questionnaire, 2023). Penggunaan UEQ dalam penelitian ini membantu mengevaluasi rancangan berdasarkan persepsi pengguna setelah berinteraksi dengan prototype. Hasil evaluasi tersebut dapat menjadi dasar untuk mengetahui aspek pengalaman pengguna yang telah memenuhi harapan maupun aspek yang masih dapat dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan dan keterbatasan penelitian terdahulu, penelitian ini merancang UI/UX aplikasi DonasiKu sebagai platform donasi multi-kategori yang mengintegrasikan donasi dana dan barang dalam satu platform. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan beberapa kategori program bantuan sehingga pengguna dapat memilih bentuk donasi sesuai dengan kebutuhan program. Perancangan dilakukan menggunakan metode Design Thinking, sedangkan evaluasi prototype dilakukan menggunakan UEQ. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi DonasiKu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap prototype yang dihasilkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking dalam perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi donasi multi-kategori. Design Thinking merupakan pendekatan perancangan yang berpusat pada pengguna dengan menjadikan kebutuhan dan permasalahan pengguna sebagai dasar dalam menghasilkan solusi. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan prototype aplikasi berdasarkan kebutuhan calon pengguna. Dalam perancangan UI, Design Thinking umumnya terdiri atas lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test (Putra et al., 2021).



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

1. **Empathize**

   Tahap Empathize dilakukan untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, pengalaman, dan permasalahan pengguna terkait kegiatan donasi. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan observasi terhadap beberapa aplikasi donasi yang telah tersedia. Kuesioner digunakan untuk mengetahui pengalaman, jenis donasi, media yang digunakan, kendala, serta kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang menyediakan donasi dana dan barang. Hasil kuesioner dan observasi digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna pada tahap Define (Suci et al., 2021).

2. **Define**

   Tahap Define dilakukan untuk merumuskan permasalahan dan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil tahap Empathize. Data dianalisis untuk menemukan kebutuhan, kendala,

dan kekurangan pada aplikasi donasi yang telah tersedia. Pada penelitian ini, permasalahan difokuskan pada kebutuhan aplikasi yang dapat mengintegrasikan donasi dana dan barang dalam satu platform serta menyediakan kategori, informasi, dan alur donasi yang mudah dipahami (Krolikowski et al., 2023).

3. Ideate

Tahap Ideate dilakukan untuk menghasilkan solusi berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pengguna yang telah dirumuskan pada tahap Define. Pada penelitian ini, ide dikembangkan dalam bentuk konsep aplikasi, fitur, kategori donasi, serta alur interaksi pengguna yang kemudian menjadi dasar untuk tahap Prototype.

4. Prototype

Tahap Prototype dilakukan untuk merealisasikan ide dan solusi dari tahap Ideate ke dalam rancangan antarmuka yang dapat mensimulasikan interaksi pengguna. Pada penelitian ini, prototype dibuat menggunakan Figma karena mendukung perancangan UI dan prototype interaktif. Prototype mencakup donasi dana dan barang beserta kategori program, halaman utama, daftar kategori, daftar program, detail program, serta proses donasi (Okty & Pratama, 2022).

5. Test

Tahap Test dilakukan untuk mengevaluasi prototype UI/UX dan mengetahui pengalaman pengguna setelah berinteraksi dengan rancangan aplikasi. Pengujian dilakukan dengan membagikan prototype interaktif melalui Figma kepada responden untuk mencoba beberapa alur utama aplikasi, seperti melihat program, memilih kategori, melihat detail program, serta melakukan simulasi donasi dana dan barang. Setelah pengujian, responden mengisi kuesioner UEQ melalui Google Forms. Evaluasi pengalaman pengguna menggunakan User Experience Questionnaire versi lengkap yang terdiri atas 26 item.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	O	O	O	O	O	O	O	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	O	O	O	O	O	O	O	dapat dipahami	2
kreatif	O	O	O	O	O	O	O	monoton	3
mudah dipelajari	O	O	O	O	O	O	O	sulit dipelajari	4
bermanfaat	O	O	O	O	O	O	O	kurang bermanfaat	5
membosankan	O	O	O	O	O	O	O	mengasyikkan	6
tidak menarik	O	O	O	O	O	O	O	menarik	7
tak dapat diprediksi	O	O	O	O	O	O	O	dapat diprediksi	8
cepat	O	O	O	O	O	O	O	lambat	9
berdaya cipta	O	O	O	O	O	O	O	konvensional	10
menghalangi	O	O	O	O	O	O	O	mendukung	11
baik	O	O	O	O	O	O	O	buruk	12
rumit	O	O	O	O	O	O	O	sederhana	13
tidak disukai	O	O	O	O	O	O	O	menggembirakan	14
lazim	O	O	O	O	O	O	O	terdepan	15
tidak nyaman	O	O	O	O	O	O	O	nyaman	16
aman	O	O	O	O	O	O	O	tidak aman	17
memotivasi	O	O	O	O	O	O	O	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	O	O	O	O	O	O	O	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	O	O	O	O	O	O	O	efisien	20
jelas	O	O	O	O	O	O	O	membingungkan	21
tidak praktis	O	O	O	O	O	O	O	praktis	22
terorganisasi	O	O	O	O	O	O	O	berantakan	23
atraktif	O	O	O	O	O	O	O	tidak atraktif	24
ramah pengguna	O	O	O	O	O	O	O	tidak ramah pengguna	25
konservatif	O	O	O	O	O	O	O	inovatif	26

Gambar 2. Instrumen User Experience Questionnaire

UEQ digunakan karena dapat mengukur pengalaman pengguna melalui enam skala, yaitu *Attractiveness,* Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Setiap item UEQ disajikan dalam bentuk pasangan atribut yang berlawanan dan memiliki tujuh pilihan jawaban. Dengan demikian, Google Forms hanya digunakan sebagai media untuk menyebarkan kuesioner, sedangkan instrumen evaluasi yang digunakan dalam penelitian adalah UEQ.

Jawaban responden pada kuesioner UEQ menggunakan skala 1–7. Nilai tersebut kemudian dikonversi ke dalam rentang −3 sampai +3 untuk proses pengolahan data. Konversi dilakukan dengan ketentuan nilai 1 menjadi −3, nilai 2 menjadi −2, nilai 3 menjadi −1, nilai 4 menjadi 0, nilai 5 menjadi +1, nilai 6 menjadi +2, dan nilai 7 menjadi +3. Nilai −3 menunjukkan penilaian yang paling negatif, 0 menunjukkan penilaian netral, sedangkan +3 menunjukkan penilaian yang paling positif (Aulia, 2024).

Skala Awal	1	2	3	4	5	6	7
Skala konversi	-3	-2	-1	0	1	2	3

Tabel 1. Tabel konversi data

Nilai rata-rata akhir dari keenam skala UEQ selanjutnya digunakan untuk menentukan interpretasi pengalaman pengguna dan dibandingkan dengan UEQ benchmark. Nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap skala UEQ digunakan untuk menunjukkan tingkat pengalaman pengguna terhadap produk yang dievaluasi(Novianti et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas hasil perancangan aplikasi DonasiKu berdasarkan tahapan Design Thinking yang telah dilakukan. Pembahasan dimulai dari tahap Empathize untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan tahap Define, Ideate, dan Prototype. Selanjutnya, hasil rancangan dievaluasi melalui tahap Test menggunakan UEQ untuk mengetahui pengalaman pengguna terhadap prototype yang dihasilkan.

1. Empathize

Pada tahap ini, dilakukan proses untuk memahami pengalaman, kebutuhan, dan permasalahan pengguna dalam melakukan donasi. Tahap Empathize merupakan tahap awal dalam design thinking yang berfokus pada pemahaman secara mendalam terhadap kondisi, pengalaman, kebutuhan, dan permasalahan pengguna melalui pengumpulan informasi secara langsung dari pengguna (Young, 2022). Data diperoleh melalui kuesioner serta observasi terhadap aplikasi donasi yang telah tersedia. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi dasar dalam perancangan aplikasi.

1. Responden menunjukkan adanya kekhawatiran mengenai penggunaan dan penyaluran donasi karena informasi mengenai bukti penerimaan, laporan penggunaan, dan perkembangan penyaluran belum selalu tersedia. Oleh karena itu, pengguna membutuhkan informasi yang dapat meningkatkan kepercayaan dan memastikan bahwa bantuan telah disalurkan kepada pihak yang membutuhkan.
2. Responden membutuhkan informasi yang lebih terperinci mengenai jenis bantuan yang sedang dibutuhkan, tujuan program, serta pihak yang menerima bantuan. Informasi yang jelas dan diperbarui juga diperlukan agar pengguna dapat menentukan bentuk dan jenis donasi yang sesuai dengan kebutuhan penerima.

3. Dalam melakukan donasi barang, responden menyampaikan adanya kesulitan terkait pengiriman, lokasi penyaluran, serta keterbatasan waktu atau kemampuan untuk mengantarkan barang secara langsung. Hal tersebut menunjukkan perlunya proses penyaluran barang yang lebih praktis, seperti penyediaan layanan pengiriman atau mekanisme penjemputan barang.
4. Responden mengalami kesulitan dalam mengetahui dan menelusuri Riwayat donasi yang telah dilakukan. Baik berupa donasi dana maupun barang perlu disajikan secara terstruktur agar pengguna dapar mengetahui jenis donasi, program yang dituju, waktu donasi, serta status atau perkembangan penyalurannya. Oleh karena itu, pengguna membutuhkan fitur Riwayat donasi yang dapat memudahkan pengguna dalam melihat kembali aktivitas donasi yang telah dilakukan.

2. Define

Pada tahap ini, dilakukan untuk menganalisis dan merumuskan permasalahan pengguna berdasarkan hasil kuesioner dan observasi pada tahap Empathize. Permasalahan yang telah ditemukan kemudian dikelompokkan berdasarkan kebutuhan pengguna agar dapat ditentukan fokus perancangan aplikasi. Dari hasil analisis, kebutuhan utama pengguna meliputi transparansi penyaluran donasi, kejelasan informasi mengenai kebutuhan program, kemudahan dalam menyalurkan donasi barang, serta kemudahan dalam memantau perkembangan donasi (Farhan & Arifin, 2024).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dirumuskan beberapa kebutuhan fungsional yang menjadi dasar pengembangan aplikasi, seperti penyediaan informasi program secara lengkap, status dan perkembangan penyaluran donasi, fasilitas donasi dana dan barang, serta riwayat donasi pengguna. Hasil tahap Define selanjutnya digunakan sebagai acuan pada tahap Ideate untuk menentukan solusi, fitur, dan alur interaksi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Permasalahan	Kebutuhan Pengguna
Kurangnya transparansi penyaluran donasi	Informasi dan bukti perkembangan penyaluran donasi
Informasi kebutuhan Donasi belum jelas	Informasi program dan kebutuhan yang lengkap
Kendala dalam penyaluran donasi barang	Proses donasi barang yang lebih praktis
Sulit memantau perkembangan donasi	Riwayat dan status perkembangan donasi

Tabel 2. Hasil identifikasi Permasalahan dan Kebutuhan Pengguna

3. Ideate

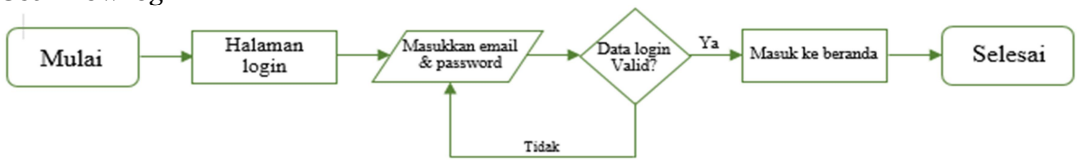
Pada tahap ini, dilakukan perumusan ide solusi berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh pada tahap Define. Kebutuhan tersebut diterjemahkan menjadi solusi, fitur, dan alur interaksi aplikasi. Solusi yang dirancang meliputi integrasi donasi dana dan barang, pengelompokan program berdasarkan kategori, penyajian informasi program yang jelas, serta fitur untuk memantau donasi.

Salah satu hasil tahap ideate adalah perancangan *user flow*, yaitu gambaran urutan langkah pengguna Ketika berinteraksi dengan aplikasi untuk mencapai tujuan tertentu. *User flow* dirancang untuk menggambarkan proses utama seperti memilih program, melihat detail program, melakukan donasi dana maupun barang, serta memantau donasi. Hasil *user flow*

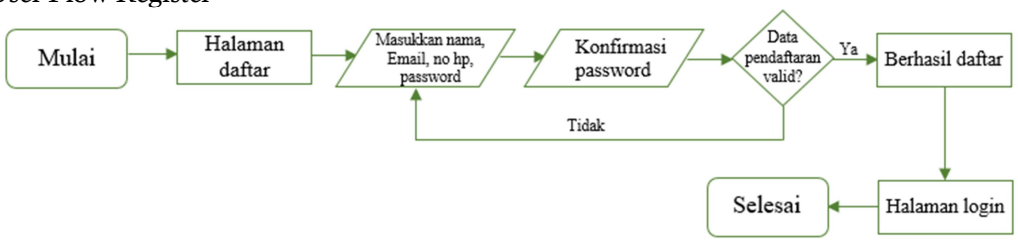
kemudian digunakan sebagai acuan dalam Menyusun struktur halaman dan navigasi pada tahap prototype (Im, 2024).

Hasil rancangan *user flow* ditunjukkan pada gambar berikut:

- User Flow login



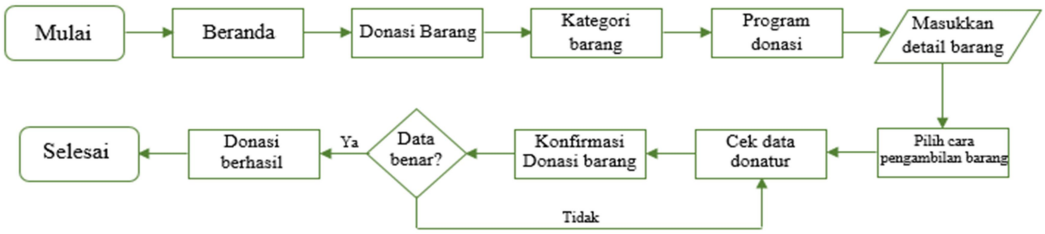
- User Flow Register



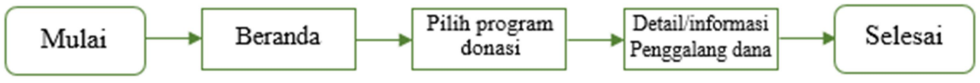
- User Flow Donasi Dana



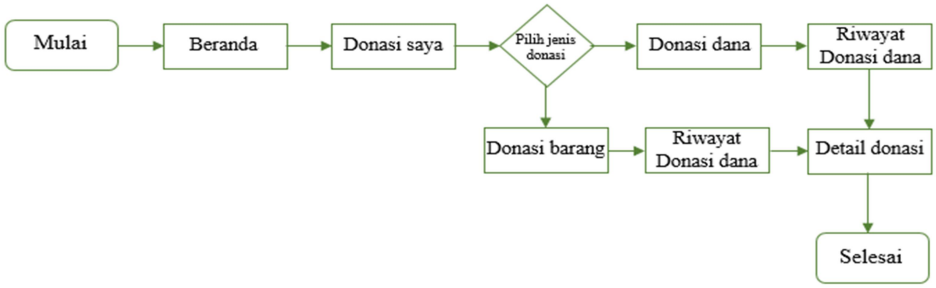
- User Flow Donasi Barang



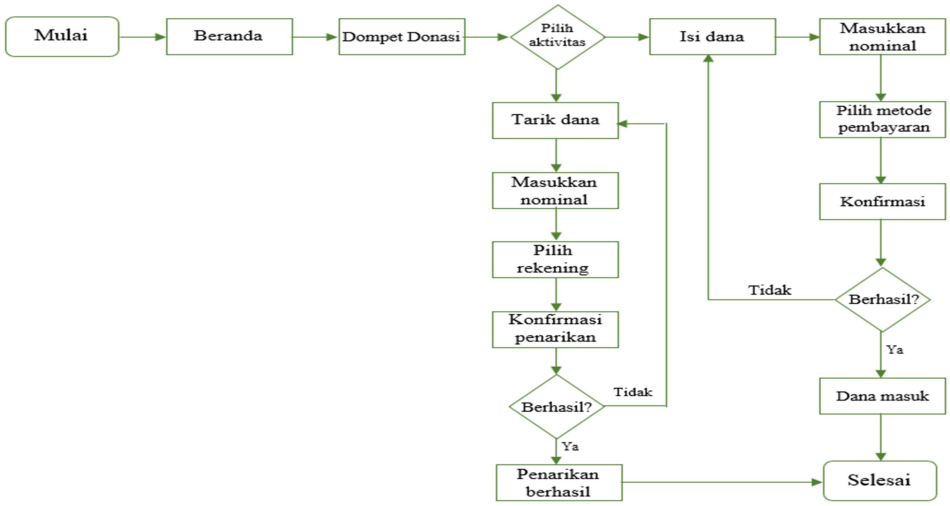
- User Flow Perkembangan Donasi



- User Flow Riwayat Donasi



- User Flow Dompet Donasi



- User Flow Akun/Profil



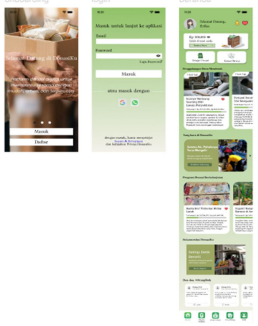
4. Prototype

Pada tahap ini, hasil kebutuhan pengguna dan solusi yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi rancangan antarmuka aplikasi DonasiKu menggunakan Figma. Prototype dibuat berdasarkan *user flow* yang telah dirancang sehingga setiap halaman memiliki hubungan dan alur interaksi yang sesuai dengan aktivitas pengguna. Penggunaan Figma dalam perancangan prototype UI/UX memungkinkan elemen seperti layout, warna, tipografi, menu, serta alur kerja aplikasi divisualisasikan sebelum aplikasi dikembangkan lebih lanjut (Naufal et al., 2022).

Prototype DonasiKu dibuat dalam bentuk prototype interaktif yang menggambarkan alur pengguna fitur utama aplikasi, meliputi login dan registrasi, beranda, pemilihan program donasi, donasi dana, donasi barang, perkembangan program, Riwayat donasi dana dan barang, serta profil pengguna. Setiap halaman dihubungkan sesuai dengan *user flow* sehingga pengguna dapat melakukan simulasi pengguna aplikasi secara langsung. Pendekatan perancangan menggunakan Figma juga diterapkan pada penelitian (Miftakhul et al., 2022), yang menggunakan Figma untuk merancang antarmuka dan alur aplikasi serta menyempurnakan desain berdasarkan kebutuhan pengguna.

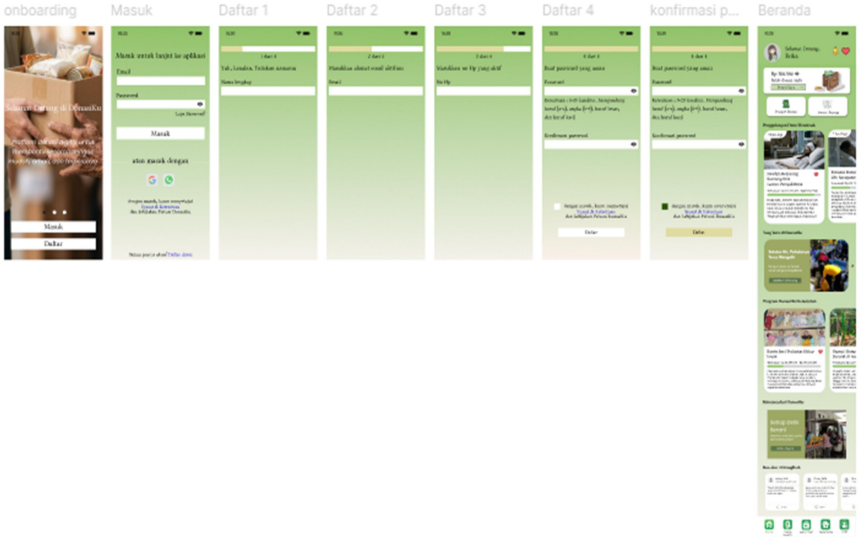
Berikut hasil perancangan prototype aplikasi DonasiKu.

- Login



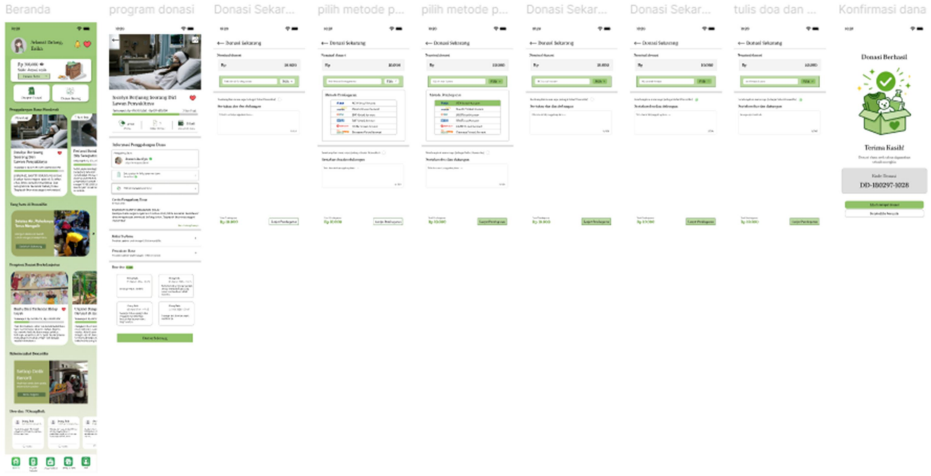
Gambar 3. Login

- Register



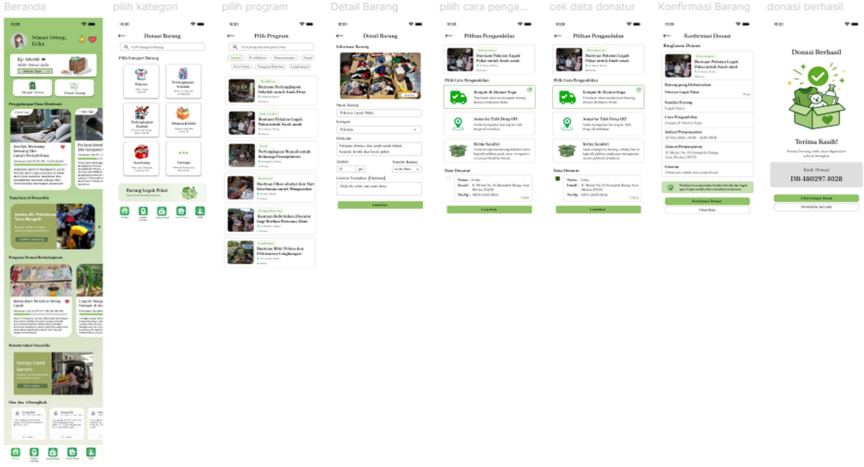
Gambar 4. Register

- Donasi Dana



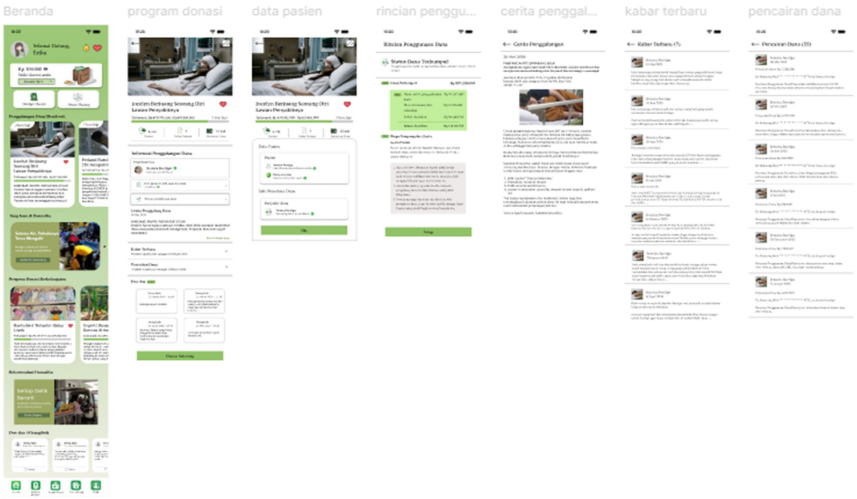
Gambar 5. Donasi dana

- Donasi Barang



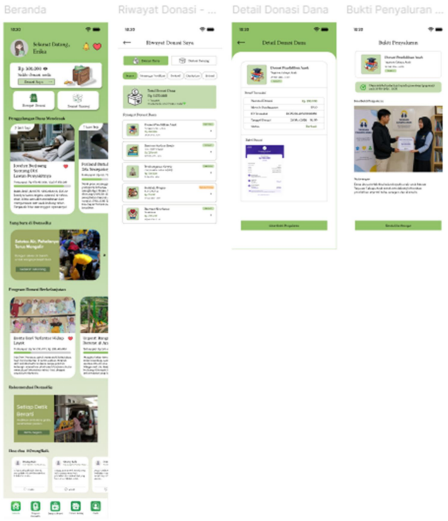
Gambar 6. Donasi barang

- Perkembangan Donasi



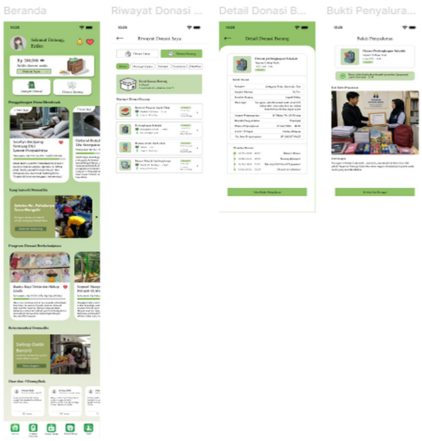
Gambar 7. Perkembangan donasi

- Riwayat Donasi Dana



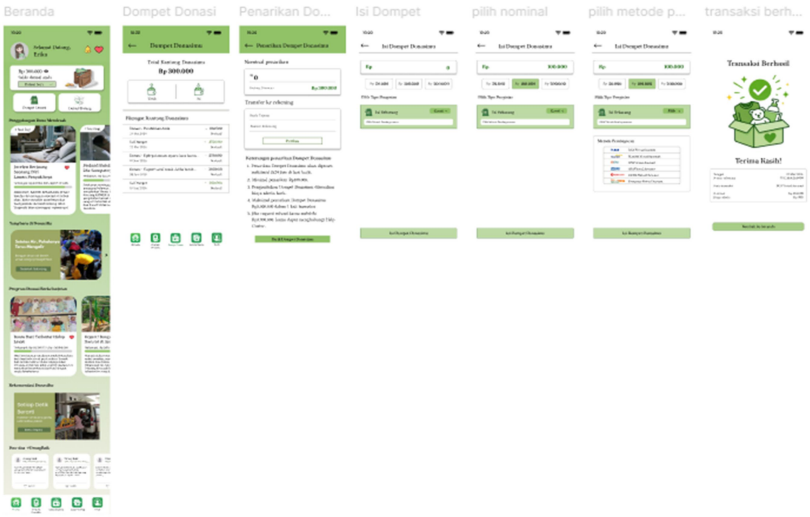
Gambar 8. Riwayat donasi dana

- Riwayat Donasi Barang



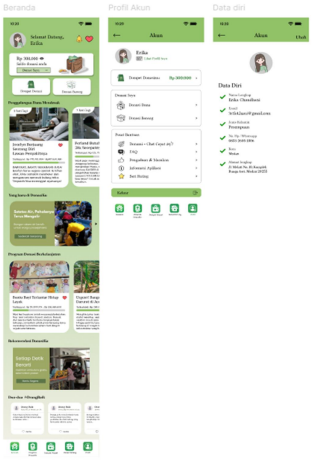
Gambar 9. Riwayat donasi barang

- Dompet Donasi



Gambar 10. Dompet donasi

- Akun/Profil



Gambar 11. Akun/profil

Berdasarkan hasil perancangan, prototype telah menghasilkan tampilan dan alur interaksi yang dapat digunakan untuk mensimulasikan proses utama aplikasi donasi dana dan barang. Prototype tersebut selanjutnya digunakan pada tahap Test untuk memperoleh penilaian pengalaman pengguna menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Nugroho & Irnawati, 2024).

5. Test

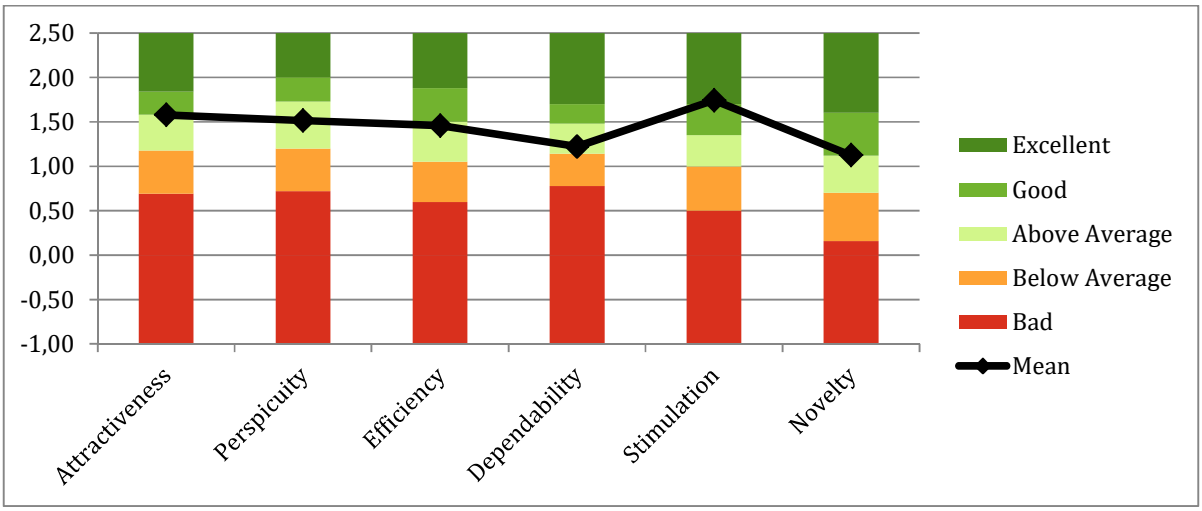
Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap prototype DonasiKu untuk mengetahui pengalaman pengguna setelah berinteraksi dengan rancangan yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) terhadap 36 responden. Hasil pengujian kemudian diolah berdasarkan enam skala UEQ untuk memperoleh nilai rata-rata pengalaman pengguuna.

Setelah seluruh jawaban responden dikonversi ke rentang -3 hingga +3, 26 item UEQ dikelompokkan ke dalam enam skala. Selanjutnya, nilai rata-rata setiap skala dihitung berdasarkan 36 responden. Hasil perhitungan ditunjukkan pada Tabel 3.

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Attractiveness	1,58	**Above average**
Perspicuity	1,51	**Above Average**
Efficiency	1,46	**Above Average**
Dependability	1,22	**Above Average**
Stimulation	1,74	**Excellent**
Novelty	1,13	**Good**

Tabel 3. Perhitungan rata-rata benchmark

Berdasarkan hasil tersebut, Stimulation memperoleh mean tertinggi sebesar 1,74, sedangkan Novelty memperoleh mean terendah sebesar 1,13. Selanjutnya, nilai rata-rata dari keenam skala tersebut dibuat dalam grafik benchmark untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna pada prototype DonasiKu.



Gambar 12. Grafik benchmark aplikasi DonasiKu

Hasil pada gambar 12, menunjukkan bahwa prototype DonasiKu memiliki pengalaman pengguna yang secara keseluruhan positif, karena seluruh skala berada pada kategori Good, Above Average, dan Excellent. Nilai Stimulation yang paling tinggi menunjukkan bahwa prototype mampu memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi pengguna. Di sisi lain, Novelty memiliki nilai paling rendah sehingga aspek kebaruan atau inovasi masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Meskipun demikiaan, hasil tersebut tetap berada pada kategori Good, sehingga secara keseluruhan prototype telah memberikan pengalaman pengguna yang baik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX DonasiKu yang mengintegrasikan donasi dana dan barang dalam satu platform dengan beberapa kategori program bantuan. Penerapan Design Thinking menghasilkan rancangan berdasarkan kebutuhan pengguna, sedangkan evaluasi UEQ terhadap prototype menunjukkan nilai Attractiveness sebesar 1,58, Perspicuity 1,51, Efficiency 1,46, Dependability 1,22, Stimulation 1,74, dan Novelty 1,13, yang seluruhnya berada pada hasil benchmark positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan DonasiKu telah memberikan pengalaman pengguna yang positif sekaligus menawarkan integrasi donasi dana dan barang dalam satu platform. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan prototype menjadi

aplikasi nyata dan melakukan pengujian dengan pengguna serta skenario yang lebih beragam untuk menyempurnakan rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, E. (2024). *ANALISIS USER EXPERIENCE APLIKASI TWITTER MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. *3*(1), 31–39.

Farhan, F. A., & Arifin, M. (2024). *Design Thinking dalam Meningkatkan User Experience pada Website Edukasi Gizi Anak*. *7*(2). https://doi.org/10.32877/bt.v7i2.1824

Id, K. M. W., Starfelt, L. C., Id, S., & Zhao, X. (2023). *Charitable donations and the theory of planned behaviour : A systematic review and*. 1–22. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0286053

Im, S. (2024). *VISA : Journal of Visions and Ideas VISA : Journal of Visions and Ideas*. *4*(3), 2438–2447.

Krolikowski, K. A., Bi, M., Baggott, C. M., Khorzad, R., Holl, J. L., & Kruser, J. M. (2023). *Design thinking to improve healthcare delivery in the intensive care unit: Promise, pitfalls, and lessons learned*. 1–9. https://doi.org/10.1016/j.jcrc.2022.153999.Design

Miftakhul, M., Jaya, E., & Balafif, N. (2022). *Perancangan User Interface Aplikasi TypeofLife Menggunakan Figma dengan Metode Prototype TypeofLife Application User Interface Design Using Figma with Prototype*. *12*(2), 54–61.

Naufal, M., Faruq, M. A.-, Aufan, M. H., Islam, U., & Walisongo, N. (2022). *PERANCANGAN UI / UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM*. *4*(1), 43–52.

Novianti, E., Ahsyar, T. K., & Fronita, M. (2024). *EVALUATION OF USER EXPERIENCE OF MOBILE BANKING APPLICATIONS USING USER EXPERIENCE METHOD QUESTIONNAIRE (UEQ) AND HEURISTIC EVALUATION (HE) EVALUASI USER EXPERINCE APLIKASI MOBILE BANKING MENGGUNAKAN METODE USER EXPERINCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN HEURISTIC*. *5*(4), 133–139.

Nugroho, G. S., & Irnawati, O. (2024). *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ANALISA APLIKASI E-KIR DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA UNIT PENGELOLA PENGUJIAN KENDARAAN KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*. *13*(2), 1–11.

Okty, M., & Pratama, D. (2022). *Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI / UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA*. *8*(2), 155–166.

Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). *PERANCANGAN UI / UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY*. *8*(1).

Sirisawat, S., Chatjuthamard, P., & Id, S. K. (2022). *The future of digital donation crowdfunding*. 1–21. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0275898

Suci, W., Nasution, L., & Nusa, P. (2021). *RESEARCH ARTICLE UI / UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method*. *1*(1), 18–27.

Version, M. S., & Questionnaire, U. E. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. 1–16.

Young, T. (2022). *Hearing From You : Design Thinking in Audiological Research*. *31*(September), 1003–1012.

Zamakhsyari, F., & Fatwanto, A. (2023). *A Systematic Literature Review of the Design Thinking Approach for User Interface Design*. *7*(December), 2313–2320.