

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA USER
INTERFACE WEBSITE BADAN WAQAF AL-QURAN**

SKRIPSI

PROGRAM STUDI INFORMATIKA



DISUSUN OLEH

NAMA : ALVIAN NOVIKA YUDHA

NIM : 180100013

FAKUKLTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2022

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA USER
INTERFACE WEBSITE BADAN WAQAF AL-QURAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

SARJANA KOMPUTER

Program Studi Teknik Informatika



DISUSUN OLEH

NAMA : ALVIAN NOVIKA YUDHA

NIM : 180100013

FAKUKLTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2022

***APPLICATION OF THE DESIGN THINKING METHOD ON
THE USER INTERFACE OF THE WEBSITE OF THE WAQAF
AL-QURAN AGENCY***

THESIS

Submitted As One Of The Conditions For Obtaining A Degree

BACHELOR OF COMPUTERS

Informatics Engineering Study Program



BY

NAME : ALVIAN NOVIKA YUDHA

NIM : 180100013

FACULTY OF ENGINEERING

SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY

JAKARTA

2022

ABSTRAK

Badan Wakaf Al-Quran (BWA) adalah sebuah lembaga filantropi islam yang berpusat di Tebet Jakarta Selatan. BWA membuka perekrutan relawan untuk mahasiswa dan masyarakat dalam membantu menjalankan proyek kegiatan pendistribusian Al-Quran dan kegiatan sosial lainnya, Tetapi dalam melakukan pendaftaran relawan tersebut, belum dilakukan secara terkomputerisasi atau masih dilakukan secara manual menggunakan kertas formulir. Jadi sangat kurang optimal layanan relawan BWA saat melakukan pengisian dan pengolahan data pada formulir relawan tersebut. Keadaan ini mendorong penulis perlunya pengembangan kualitas layanan relawan BWA yang lebih baik. Pengembangan yang akan dilakukan yaitu mengubah user interface website Badan Wakaf Al-Quran dengan menambahkan fitur relawan, Agar formulir pendaftaran BWA dapat terkomputerisasi, demi mempermudah perekrutan dan pengolahan data para relawan yang ingin bergabung. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode design thinking untuk pengembangan user interface website BWA dengan 5 tahapannya, yaitu *emphatize* (Berempati), *define* (Pemahaman), *ideate* (Pembentukan pengertian), *prototype* (Prototipe) dan *test* (Pengujian). Penulis berharap dengan menggunakan metode *design thinking* dapat merancang solusi yang efektif dan efisien pada masalah yang diteliti. Sehingga pengembangan aplikasi yang dibangun dapat mempermudah relawan dan tim relawan Badan Wakaf Al-Quran. Bahwa metode *design thinking* dapat menjawab kebutuhan dan masalah dari pengguna untuk mencapai tujuannya, Tahapan *emphaty* mengawali pemahaman kebutuhan dari pengguna karena ikut merasakan apa yang pengguna butuhkan dan dapat diimplementasikan dalam bentuk pengembangan aplikasi berbasis website sebagai solusi pemecah masalah.

Kata Kunci : *Design Thinking*, BWA, Relawan

ABSTRACT

The Al-Quran Waqf Agency (BWA) is an Islamic philanthropic institution based in Tebet, South Jakarta. BWA opens volunteer recruitment for students and the community to help run Al-Quran distribution projects and other social activities. So the BWA volunteer service is not optimal when filling out and processing data on the volunteer form. This situation encourages the authors to develop a better quality of BWA volunteer services. The development that will be carried out is changing the user interface of the Al-Quran Waqf Board website by adding a volunteer feature, so that the BWA registration form can be computerized, in order to facilitate the recruitment and data processing of volunteers who want to join. In this study, the author uses the design thinking method for developing the user interface of the BWA website with 5 stages, namely empathize (empathy), define (understanding), ideate (formation of understanding), prototype (Prototype) and test (test). The author hopes that using the design thinking method can design effective and efficient solutions to the problems studied. So that the development of applications that are built can make it easier for volunteers and volunteer teams of the Al-Quran Waqf Board. Whereas the design thinking method can answer the needs and problems of users to achieve their goals, the empathy stage begins with understanding the needs of users because they feel what users need and can be implemented in the form of developing web-based applications as problem solving solutions.

Keywords : Design Thinking, BWA, Volunteer