

## **Perancangan UI/UX Aplikasi Crowdfunding Syariah Untuk UMKM Menggunakan Metode User-Centered Design**

**Thea Anugrah Felicia, Rahmat Fauzi, Faishal Mufied Al Anshary\***

Fakultas Rekayasa Industri, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Email: <sup>1</sup>theafelicia@student.tekomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>rahmatfauzi@telkomuniversity.ac.id, <sup>3</sup>\*aishalmufied@telkomuniversity.ac.id

Email Penulis Korespondensi: aishalmufied@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak**—Ekonomi Indonesia dipengaruhi oleh Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Meskipun UMKM menjadi bagian penting dalam perekonomian Indonesia namun UMKM masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan bisnisnya, termasuk masalah pemodal. Dari keseluruhan UMKM terdapat 17,5% UMKM yang hanya dapat pinjaman pemodal melalui bank, dan 82,5% mengakses modal dari non-bank. Masalah lain yang dihadapi UMKM yaitu pendapatan UMKM yang masih terbatas sehingga terkadang belum mampu untuk melakukan pembayaran bunga maupun pengembalian uang pokok pada pinjaman. Selain itu pelaku UMKM kurang memiliki aset untuk jaminan saat ingin melakukan pinjaman. Sehingga, diperlukannya pengembangan aplikasi crowdfunding berbasis website yang mampu memberikan akses kemudahan pendanaan sehingga para pelaku UMKM mudah dalam mendapatkan pemodal dan dapat membantu berkembangnya industri keuangan syariah. Perancangan website ini menggunakan metode user-centered design dan telah dilakukan pengujian dengan 3 iterasi menggunakan tools maze dengan nilai parameter pertama yaitu Usability Score (MAUS) dengan nilai 68 dan parameter kedua yaitu System Usability Scale (SUS) dengan nilai 67,67 dengan acceptability range Marginal. Pada iterasi kedua nilai Maze Usability Score (MAUS) sebesar 79 dan System Usability Scale (SUS) dengan nilai 74,25 dengan acceptability range Acceptable. Lalu, pada iterasi terakhir nilai Maze Usability Score (MAUS) sebesar 84 dan System Usability Scale (SUS) dengan nilai 80,25 dengan acceptability range Acceptable. Sehingga dengan hasil 3 iterasi tersebut bahwa website Tasha Crowdfunding Syariah dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

**Kata Kunci:** Crowdfunding; Crowdfunding Syariah; UMKM; User-Centered Design; System Usability Score (SUS);

**Abstract**—The Indonesian economy is influenced by Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs). Even though MSMEs are an important part of the Indonesian economy, they still need help developing their business, including capital problems. Of the total MSMEs, 17.5% can only get capital loans through banks, and 82.5% access capital from non-banks. Another problem MSMEs face is that their income still needs to be improved. Hence, they sometimes need help to make interest payments or repay the principal on loans. In addition, MSME actors need more assets for collateral when they want to make loans. Thus, it is necessary to develop a website-based crowdfunding application that can provide easy access to funding so that MSME actors can easily obtain capital and help develop the Islamic finance industry. The design of this website uses the user-centered design method. It has been tested with three iterations using maze tools with the first parameter value, namely the Usability Score (MAUS) with a value of 68, and the second parameter, namely the System Usability Scale (SUS) with a value of 67.67 with a Marginal acceptability range. In the second iteration, the Maze Usability Score (MAUS) is 79, and the System Usability Scale (SUS) is 74.25 with the Acceptability range Acceptable. Then, in the last iteration, the Maze Usability Score (MAUS) was 84, and the System Usability Scale (SUS) was 80.25 with the Acceptability range Acceptable. So with the results of these three iterations, the Tasha Sharia Crowdfunding website can meet user needs.

**Keywords:** Crowdfunding; Crowdfunding Syariah; UMKM; User-Centered Design; System Usability Score (SUS);

### **1. PENDAHULUAN**

Pertumbuhan ekonomi Indonesia didorong dalam beberapa aspek, salah satunya adalah UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah). Menurut Kementerian UKM dan Koperasi UMKM berkontribusi dalam Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 60,51% dari total PDB Indonesia, pada tahun 2022.

Meskipun UMKM menjadi salah satu tonggak dalam perekonomian Indonesia, namun UMKM masih menghadapi beberapa kesulitan untuk melakukan pengembangan dalam bisnisnya, salah satu kesulitannya mengenai pemodal. Padahal modal merupakan faktor utama yang harus dipenuhi untuk proses pembangunan. Dari keseluruhan UMKM terdapat 17,5% UMKM yang hanya dapat pinjaman pemodal melalui bank, dan 82,5% mengakses modal dari non-bank[1]. Beberapa hal lain yang dihadapi UMKM yaitu pendapatan UMKM yang masih terbatas sehingga terkadang belum mampu untuk melakukan pembayaran bunga maupun pengembalian uang pokok pada pinjaman. Selain itu pelaku UMKM kurang memiliki aset untuk jaminan saat ingin melakukan pinjaman[2].

Disisi lain, pertumbuhan inovasi teknologi terus meningkat dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam bidang finansial yaitu fintech. Salah satu jenis fintech yaitu crowdfunding sebagai solusi dari permasalahan pemodal UMKM. Crowdfunding sudah mendapatkan pengakuan bahwa dalam pendanaan sangat efektif untuk usaha baru. Sehingga dengan adanya crowdfunding ini tentunya dapat membantu pemodal untuk UMKM[3]. Crowdfunding adalah platform pengumpulan modal atau penggalangan dana yang dilakukan oleh beberapa orang untuk membantu suatu proyek atau usaha kecil dan menengah menggunakan website atau platform digital lainnya[4]. Namun dalam penerapannya, platform crowdfunding konvensional mengalami beberapa kasus penipuan. Salah satunya yaitu pengembalian dana yang tidak sesuai dengan jadwal oleh peminjam karena tidak adanya kontrak[5]. Selain itu penerapan sistem layanan crowdfunding konvensional masih adanya sistem biaya bunga bagi peminjam[6]. Bahkan bunga yang diberikan jauh lebih tinggi dibandingkan lembaga keuangan lain. Hal ini dianggap riba dan tidak sejalan dengan sisi agama dalam sistem keuangan syariah.

Kemajuan dalam bertransaksi pada fintech ini juga berpengaruh pada inovasi teknologi dalam ekonomi dan keuangan syariah di Indonesia. Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan Otoritas

Jasa Keuangan (OJK) tahun 2022, menunjukkan tingkat literasi dan inklusi keuangan syariah masyarakat Indonesia meningkat dari 8,93% pada tahun 2019 menjadi 9,14% pada tahun 2022[7]. Lalu tingkat indeks literasi keuangan konvensional juga menunjukkan peningkatan dari 38,03% pada tahun 2019 menjadi menjadi 49,68% di tahun 2022[8]. Meskipun indeks literasi dan inklusi keuangan meningkat tetapi masih pada indeks yang rendah. Sebagai negara penduduk islam terbesar di dunia, potensi berkembangnya fintech syariah di Indonesia mendapatkan peluang untuk diterima di masyarakat[9]. Tentunya ini menjadi kesempatan khususnya untuk industri keuangan syariah dalam melakukan perbaikan dalam industri keuangan konvensional. Untuk mengatasi masalah diatas, diperlukannya pengembangan aplikasi crowdfunding berbasis website yang memiliki prinsip-prinsip syariah sehingga para pelaku UMKM dengan mudah mendapatkan pendanaan. Selain itu, dengan adanya aplikasi crowdfunding dapat membantu berkembangnya industri keuangan syariah[10].

Pada penelitian terkait mengenai crowdfunding pada penelitian Andi Muhammad, belum ada crowdfunding yang dikhususnya bagi pelaku UMKM. Crowdfunding hanya sebuah aplikasi atau wadah untuk mendapatkan urun dana bagi korban bencana[11]. Selain itu, belum adanya pengembangan crowdfunding yang berfokus pada pengguna sehingga dalam pengembangan aplikasi crowdfunding UMKM diperlukan antarmuka aplikasi yang memiliki kemudahan dan kenyamanan pengguna serta user experience yang memuaskan bagi pengguna. Sehingga dalam pengembangan aplikasi crowdfunding syariah ini, dibutuhkan peran seorang UI/UX untuk melakukan perancangan antarmuka aplikasi. Untuk merancang antarmuka aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, pada penelitian ini menggunakan aplikasi ini menggunakan metode user-centered design.

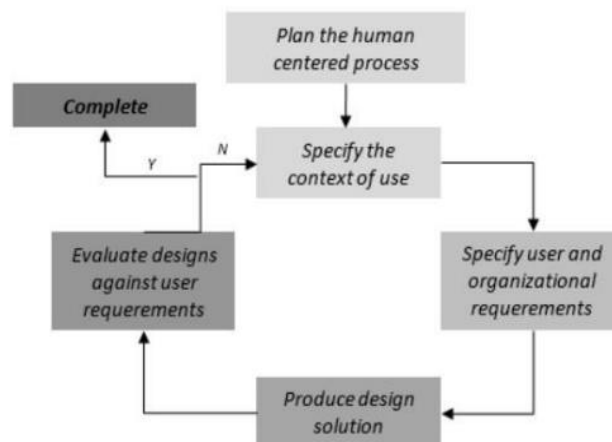
User-Centered Design (UCD) merupakan pendekatan untuk melakukan pengembangan aplikasi secara interaktif yang melibatkan pengguna[12]. Pada metode UCD ini berfokus pada kebutuhan pengguna yang dapat meningkatkan nilai usability suatu produk. Dalam proses pengembangan suatu produk dengan metode user-centered design terdapat lima tahapan pada metode ini yaitu plan the human-centered process, understand and specify the context of use, specify the user and organizational requirements, produce design solutions dan evaluate designs against user requirements[13].

Penggunaan metode user-centered design dipilih karena membantu pembuatan interface aplikasi yang dapat sesuai dengan personality pengguna dan kebutuhan pengguna yang sesuai[14]. Selain itu, metode User Centered Design (UCD) hasil yang didapat bahwa pada penerapan metode UCD sesuai dengan keinginan pengguna[15]. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode user-centered design yang mendukung dalam perancangan desain antarmuka aplikasi website crowdfunding syariah karena melibatkan pengguna dalam proses perancangannya dan tampilan antarmuka dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga meminimalisir resiko produk gagal.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode User-Centered Design

Perancangan website ini menggunakan metode penelitian yaitu user-centered design. Penggunaan metode user-centered design dipilih karena membantu pembuatan interface aplikasi yang dapat sesuai dengan personality pengguna dan kebutuhan pengguna yang sesuai[14]. Selain itu, dalam pengembangan website dengan metode User Centered Design (UCD) hasil yang didapat bahwa pada penerapan metode UCD sesuai dengan keinginan pengguna . Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode user-centered design yang mendukung dalam perancangan desain antarmuka aplikasi crowdfunding syariah karena melibatkan pengguna dalam proses perancangannya dan tampilan antarmuka dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga meminimalisir resiko produk gagal[16]. Pada Gambar 1 merupakan tahapan pada user-centered design:



Gambar 1. Tahapan User-Centered Design

#### 2.1.1 Plan the Human Centered Process

Pada tahapan awal perancangan user-centered design, yaitu plan the human centered process yang dimulai dengan melakukan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan pengguna. Pengumpulan informasi tersebut akan dilakukan melalui wawancara dengan target responden yaitu pelaku UMKM.

### 2.1.2 Understand the Context of Use

Pada tahap ini, melakukan identifikasi berisi karakteristik pengguna sesuai dengan kebutuhan dari target pengguna ke dalam bentuk persona dan mental model. Perancangan pada persona dibutuhkan untuk mengetahui pengalaman dan kebutuhan maupun masalah awal pada pengguna. Dalam persona terdapat data diri dari pengguna, masalah, kebutuhan, dan motivasi pengguna[17]. Selanjutnya untuk mengetahui apa yang pengguna ketahui akan dibuat dalam bentuk mental model. Mental model dibuat berdasarkan hasil kuesioner.

### 2.1.3 Specify User Requirements

Pada tahap specify user requirement, melakukan identifikasi mengenai requirement pada user requirement dalam bentuk HTA (Hierarchical Task Analysis). Task analysis dirancang untuk mengetahui pengguna dalam melakukan tugas dalam sebuah sistem atau produk yang dirancang agar pengguna dapat mencapai tujuan yang mereka inginkan[18].

### 2.1.4 Design Solutions

Pada tahap ini, melakukan perancangan solusi desain dengan menghasilkan berupa wireframe, antarmuka aplikasi dan style guide. Sebelum membuat antarmuka aplikasi, dilakukan dulu perancangan wireframe dan style guide[13]. Style guide atau panduan gaya dibuat agar aplikasi yang dirancang konsisten dalam komponen. Pada perancangan wireframe dengan tujuan untuk membuat kerangka aplikasi atau gambaran struktur desain yang akan dibuat agar mempermudah dalam pembuatan antarmuka aplikasi. Setelah itu melakukan pembuatan antarmuka aplikasi yang disebut dengan high-fidelity prototype.

### 2.1 Evaluate Against Requirements

Pada tahap evaluate against requirements melakukan usability testing dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) kepada target pengguna[19]. Tujuan dilakukan usability testing ini untuk menilai tingkat usability pada suatu sistem atau produk[20]. Hasil yang didapatkan dari usability testing akan dilakukan analisis dan jika hasilnya masih kurang akan dilakukan iterasi hingga rancangan aplikasi sesuai. Namun jika hasil pengujian telah sesuai maka akan lanjut ke tahap selanjutnya.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan membahas mengenai implementasi metode user-centered design pada perancangan user interface dan user experience pada aplikasi Tasha Crowdfunding Syariah.

### 3.1 Plan the Human Centered Process

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi kepada calon pengguna untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna dalam melakukan pengajuan pinjaman modal usaha. Wawancara dilakukan kepada pengguna yang pernah melakukan pengajuan pinjaman modal usaha ke bank. Tujuan dilakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan, kebiasaan pengguna dan kebutuhan pengguna dalam melakukan pinjaman modal usaha ke bank. Tabel 1 merupakan tabel hasil dan kesimpulan wawancara yang dikelompokkan sesuai dengan pertanyaan dan tujuan dari setiap pertanyaan.

**Tabel 1.** Hasil dan Kesimpulan Wawancara

No.	Tujuan	Hasil Wawancara
1.	Mengidentifikasi calon pengguna aplikasi	- Usia narasumber mulai dari 24 tahun sampai dengan 50 tahun. - Pekerjaan narasumber bermacam-macam seperti pegawai swasta, ibu rumah tangga dan wirausaha
2.	Mengetahui pengalaman pengguna dalam melakukan pinjaman modal usaha ke bank	- Kendala yang dialami oleh narasumber harus datang ke bank dan terkadang dokumen yang tidak lengkap sehingga narasumber harus berulang kali kembali ke bank sehingga membutuhkan waktu lebih banyak. Selain itu tenor dan bunga yang telah ditentukan sehingga tidak bisa memilih. - Alasan narasumber sebagian besar mengatakan menggunakan layanan pinjaman modal usaha pada bank karena lebih terpercaya dan narasumber hanya mengetahui pinjaman modal.
3.	Mengetahui kendala dalam memenuhi syarat	- Kendala yang sering dianggap berat untuk narasumber untuk memenuhi syarat yaitu adalah jaminan dan juga surat izin usaha. - Syarat yang sulit adalah jaminan karena jaminan harus sesuai dengan nominal pengajuan pinjaman ke bank. Lalu untuk surat izin usaha dimana butuh waktu untuk mendapatkan surat tersebut.

- |   |   |
|---|---|
| 4. Mengetahui kendala saat melakukan penarikan modal dan pengembalian modal | - Beberapa narasumber mengatakan bahwa modal yang telah didapat oleh bank akan otomatis langsung masuk ke dalam rekening narasumber dengan bank yang sama namun terkadang dari pihak bank tidak akan memberi informasi terkait apakah pelaku UMKM akan mendapatkan pinjaman tersebut<br>- Untuk masalah pengembalian modal, sebagian besar narasumber mengatakan bahwa tidak ada kendala karena otomatis terpotong pada rekening. |
| 5. Mengukur mengetahui mengenai layanan crowdfunding                        | - Narasumber banyak yang berminat karena lebih mudah untuk mengakses<br>- Sebagian besar narasumber mengatakan bahwa akan memilih pinjaman modal usaha secara online karena tidak perlu repot untuk ke bank   |
| 6. Konfirmasi ide layanan crowdfunding                                      | - Fitur yang diharapkan ada pada aplikasi yaitu aplikasi yang mudah digunakan dan pemilihan tenor.<br>- Mayoritas narasumber mengatakan akan menggunakan aplikasi layanan crowdfunding  |

### 3.2 Specify the Context of Use

Berisi hasil pembahasan dan bisa perbandingan dari hasil penelitian sebelumnya. Pada tahapan ini dilakukan pemahaman untuk mengetahui calon pengguna yang akan menggunakan layanan tersebut sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan. Setelah dilakukan wawancara kepada pelaku UMKM yang pernah melakukan pinjaman kredit usaha ke bank, selanjutnya dilakukan penentuan persona pengguna untuk fokus dan memahami kebutuhan pengguna sebagai target utama dalam penggunaan aplikasi. User persona dapat membantu dalam membuat solusi untuk kebutuhan pengguna. Pada Tabel 2 merupakan hasil persona.

**Tabel 2.** Hasil Persona

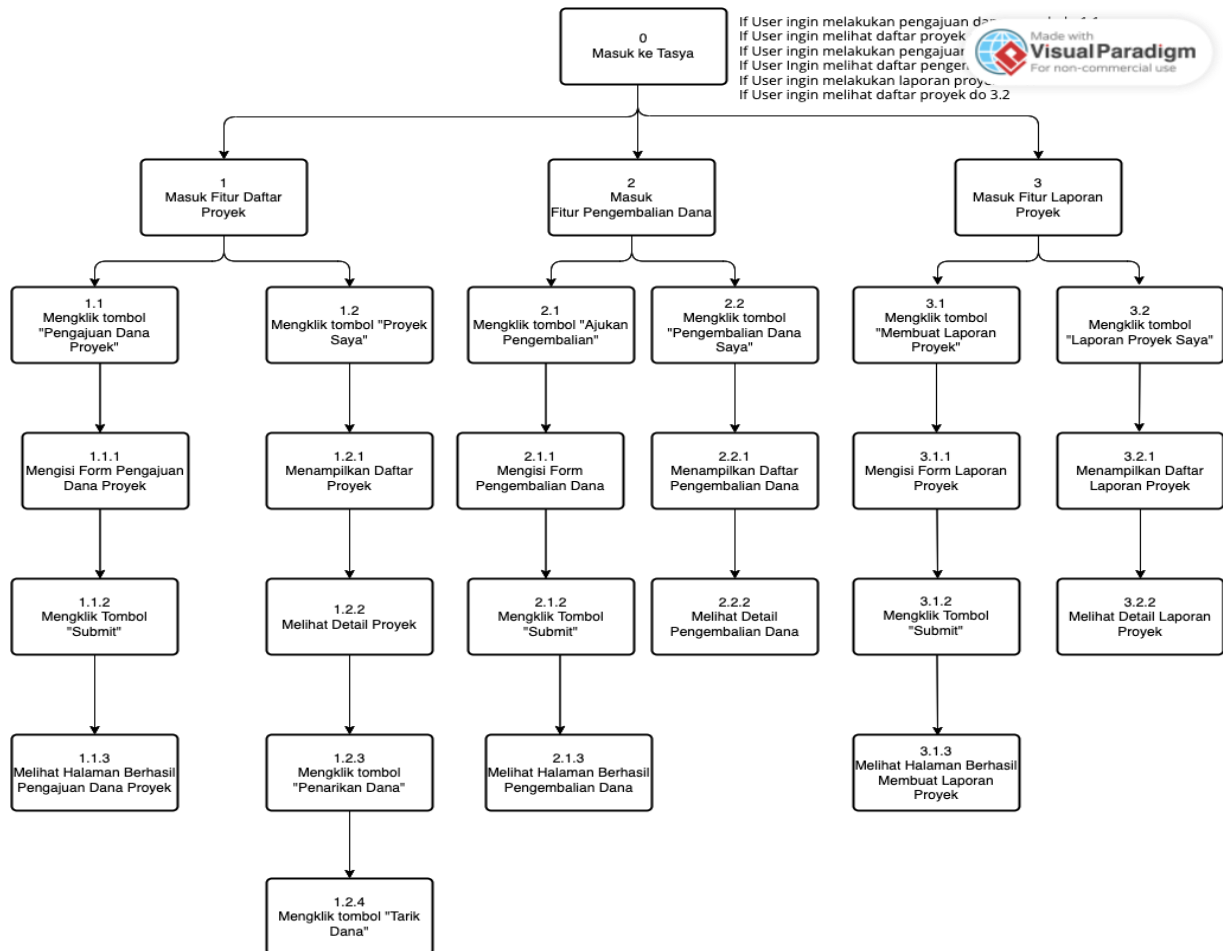
<b>Persona</b>	
Demographic	Nama: Nancy Yuliasuti Usia: 45 Tahun Jenis Kelamin: Perempuan Status: Sudah Menikah Pekerjaan: Wirausaha
Activity	Melakukan pengajuan pinjaman kredit usaha ke bank Menunggu proses pinjaman kredit usaha cair dari bank Melakukan pengembalian pinjaman ke bank
Expertise	Dapat menggunakan laptop dan smartphone
Motivation & Goals	Untuk menambah dana dalam perkembangan usaha Pinjaman kredit usaha yang terpercaya untuk pinjaman modal usaha
Pain	Harus datang ke bank untuk melakukan pengajuan Datang ke bank kembali untuk membawa berkas-berkas yang persyaratan Tenor pinjaman tidak bisa dipilih Harus memiliki jaminan untuk syarat pengajuan
Needs	Aplikasi yang mudah digunakan Mempermudah dalam mengupload berkas-berkas Memiliki fitur pemilihan tenor pinjaman

Setelah dilakukan pembuatan user persona, dilakukan rancangan mental model. Mental model adalah cara pikir atau pemahaman yang dimiliki oleh pengguna. Selain itu dapat membantu pengguna dalam melihat dan berinteraksi dengan produk atau layanan dan bagaimana mereka merespons dan memenuhi kebutuhan pengguna. Mental model penting karena terkait dengan situasi dan lingkungan di mana pengguna akan menggunakan produk, dan kemudian diaplikasikan ke dalam prototipe yang dirancang. Jika dilihat dari kebiasaan pengguna dalam pengajuan pinjaman kredit usaha bank, terdapat dua jenis mental model:

- a. Pelaku UMKM datang ke Bank untuk melakukan pengajuan pinjaman modal usaha
- b. Pelaku UMKM mengajukan pendanaan usaha melalui aplikasi

### 3.3 Specify User Requirement

Pada tahapan ini menggambarkan kebutuhan pengguna yang ada pada sebuah sistem berdasarkan identifikasi yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Selanjutnya dilakukan analisis untuk user task atau yang sering disebut hierarchical task analysis (HTA). HTA merupakan metode mengenai struktur tugas-tugas yang besar menjadi lebih detail untuk mencapai sebuah tujuan. Setiap task akan dibagi menjadi sub task yang lebih spesifik agar pengguna dapat memahami proses kerja atau task yang akan dikerjakan sesuai dengan gambaran atau terstruktur. Pada Gambar 2 merupakan Hierarchical Task Analysis (HTA) pada aplikasi Tasha untuk aktor pelaku UMKM.

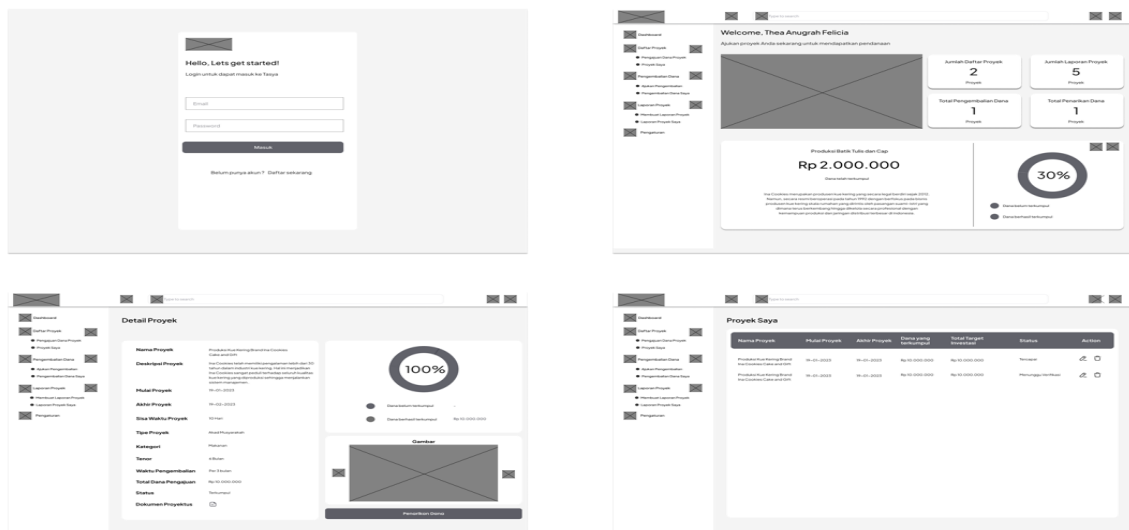


Gambar 2. Hierarchical Task Analysis (HTA)

Gambar 2. menjelaskan mengenai analisis task pengguna pada pelaku UMKM saat melakukan tugas untuk mencapai tujuan dari pengguna. Saat pelaku UMKM masuk ke Tasha, user dapat memilih untuk melakukan beberapa tugas yaitu pengajuan dana proyek, melihat daftar proyek, pengajuan pengembalian dana, daftar pengembalian dana, membuat laporan proyek dan melihat daftar laporan proyek.

### 3.4 Produce Design Solution

Tahapan ini merupakan solusi yang dirancang berdasarkan yang didapat pada tahap sebelumnya berupa desain. Sebelum masuk ke hasil design dilakukan perancangan low-fidelity mockup berupa tampilan yang berfokus untuk interface website Tasha Crowdfunding. Gambar 3 merupakan tampilan low-fidelity mockup.



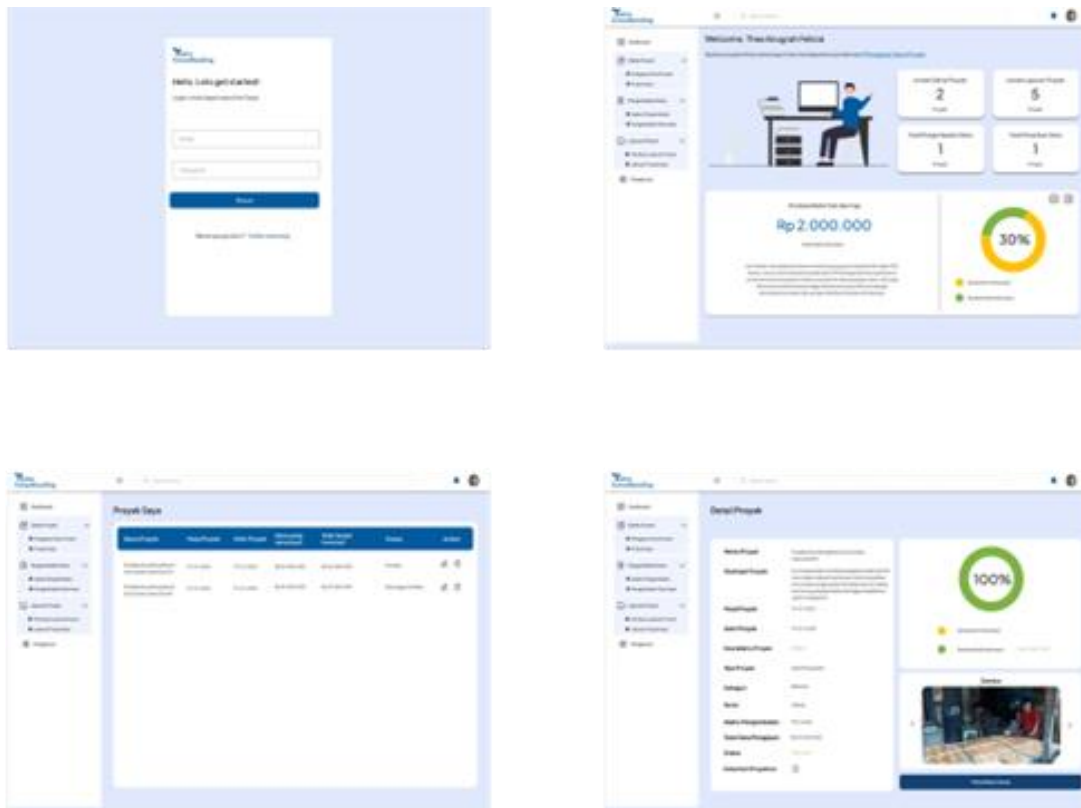
Gambar 3. Tampilan Low-fidelity Mockup

Setelah melakukan perancangan low-fidelity mockup dilakukan pembuatan design guideline. Gambar 4 merupakan style guideline pada Tasha Crowdfunding Syariah. Tujuannya agar interface yang dibangun secara komponen visual dapat konsisten baik secara warna, tipografi, ikon dan komponen yang lainnya.



Gambar 4. Style Guideline

Pada tahapan terakhir dalam tahapan *produce design solution* adalah perancangan high-fidelity mockup yang merupakan desain yang telah disempurnakan berdasarkan low fidelity. Gambar 5 merupakan hasil tampilan high-fidelity mockup.



Gambar 5. Tampilan High-fidelity Mockup

### 3.5 Evaluate Design

Pada tahapan terakhir pada *User-Centered Design* yaitu tahapan *evaluate design* pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mendapatkan *feedback* apakah rancangan tampilan sudah baik atau tidak. Selain itu pengujian melakukan pengujian secara kuantitatif dan kualitatif. Pada Tabel 3 merupakan tabel yang menjelaskan keseluruhan fungsi yang ada pada Tasha.

Tabel 3. Daftar Fungsi Pada Tasha Crowdfunding Syariah

No. Fungsi	Nama Fungsi	Task
F01	Daftar Akun	- Memilih link “Daftar Sekarang”

F02	Masuk Akun	-Mengisi data diri, lalu klik tombol “Selanjutnya” -Mengisi data usaha, lalu memilih tombol “Submit” -Mengisi email dan password yang telah didaftarkan -Memilih tombol "Login"
F03	Pengajuan Dana untuk Proyek	-Memilih navigation bar "Pengajuan Dana Proyek" -Mengisi data pengajuan dana proyek -Klik tombol "Submit"
F04	Simulasi Pengembalian Dana	-Memilih navigation bar "Simulasi Pengembalian Dana" -Mengisi data simulasi pengembalian dana -Klik tombol "Submit"
F05	Penarikan Dana Proyek	-Memilih navigation bar "Proyek Saya" -Memilih proyek dengan status tercapai -Klik tombol "Penarikan Dana" -Klik tombol "Tarik Dana"
F06	Membuat Laporan Proyek	-Memilih navigation bar "Membuat Template Laporan" -Pilih Tombol "Selanjutnya" -Mengisi data membuat laporan proyek -Klik "Submit"
F07	Ajukan Pengembalian Dana	-Memilih navigation bar "Ajukan Pengembalian" -Pilih Tombol "Selanjutnya" -Mengisi data pengembalian dana -Klik "Submit"
F08	Melihat Detail Laporan Proyek	-Memilih navigation bar "Laporan proyek Saya" -Memilih laporan proyek yang diinginkan untuk melihat detailnya
F09	Download Template Laporan	-Memilih navigation bar "Membuat Template Laporan" -Pilih Tombol "Template Laporan"
F10	Ubah Profile	-Klik icon profile -Memilih "Lihat Profile" -Memilih tombol "Ubah" -Memilih data yang ingin diubah -Memilih tombol "Simpan"
F11	Hapus Proyek Pengajuan Dana	-Memilih proyek yang ingin dihapus -Memilih icon hapus pada action
F12	Ubah Proyek Pengajuan Dana	-Memilih icon edit pada action -Lalu memilih yang ingin diubah -Selanjutnya klik “Simpan Perubahan”
F13	Keluar	-Memilih Icon Profile -Memilih “Keluar”

### 3.5.1 Iterasi Pertama

Pada pengujian pertama ini telah dilakukan oleh 30 responden yaitu pelaku UMKM dengan kriteria yang memiliki surat keterangan usaha melalui platform maze akan mendapatkan hasil pengujian nilai Maze Usability Score (MAUS). Selain itu responden mengisi kuesioner System Usability Scale (SUS) yang diisi pada google form oleh 30 responden dengan peniliannya terhadap testing yang telah dilakukan untuk mengetahui penilaian pengujian System Usability Scale (SUS). Tabel 4 merupakan hasil pengujian, umpan balik dan rekomendasi perbaikan yang dilakukan pada iterasi pertama.

**Tabel 4.** Hasil Pengujian, Umpan Balik dan Rekomendasi pada Iterasi Pertama

No.Blok	Nama Blok	Mission Usability Score (MIUS)	Umpan Balik	Rekomendasi Perbaikan
B01	Daftar Akun	56	-Link “Daftar Sekarang” untuk daftar akun terlalu kecil sehingga agak membingungkan	-Ukuran tulisan link "Daftar Sekarang" -Tata letak dan field sama seperti daftar sekarang agar konsisten
B02	Masuk ke Tasha93 Crowdfunding		-Judul ada yang masih berbahasa inggris jadi tidak sinkron bahasanya	-Mengganti judul pada section menjadi bahasa Indonesia yaitu "Selamat Datang di Tasha Crowdfunding Syariah"

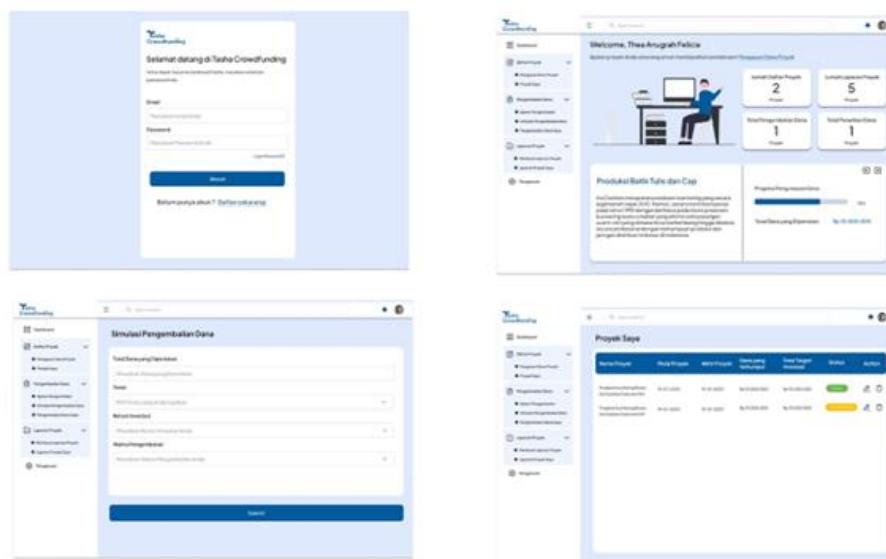
B03	Pengajuan untuk Proyek	Dana87	-Akses pengajuan dana untuk proyek dapat dilakukan juga pada dashboard agar mudah dicari	-Menambahkan link pada dashboard yang menuju pada pengajuan dana proyek
B04	Simulasi Pengembalian Dana	25	-Sulit mencari tombol melakukan simulasi pengembalian dana -Lebih baik dipindahkan ke navbar agar mudah dicari	-Memindahkan fitur simulasi pengembalian dana ke navigation bar agar lebih mudah dicari
B05	Penarikan Proyek	Dana45	-Bingung mencari button penarikan dana karena harus ke detail proyek dulu -Status "tercapai" kurang menonjol sehingga bingung apakah bisa ditarik atau tidak -Pie Chart pada detail dana yang terkumpul lebih baik diganti ke Progress Bar	-Desain pada status ditambahkan warna agar mudah membedakan status satu dengan yang lain -Pie Chart diganti menjadi Progress Bar
B06	Membuat Laporan Proyek	Laporan90	-Tidak ada umpan balik	-
B07	Detail Proyek	Laporan74	-Letak card kurang sinkron sehingga tidak rapi	Merapikan tata letak card yang kurang rapi
B08	Ajukan Pengembalian Dana	72	-Tidak ada umpan balik	-

**Maze Usability Score 68**

**Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS) 67,67**

Berdasarkan Tabel 4 hasil pengujian iterasi pertama, untuk keseluruhan task yang telah diujikan berada pada tingkat menengah. Untuk blok yang menunjukkan tingkat skor rendah yaitu pada nomor blok B04 yaitu merupakan simulasi pengembalian dana dengan Mission Usability Score (MIUS) 25. Hal tersebut dikarenakan responden bingung letak tombol melakukan simulasi pengembalian dana yang ada pada halaman pengajuan pendanaan proyek. Lalu untuk blok dengan tingkat skor rendah selanjutnya itu pada penarikan dana proyek dengan skor MIUS, 45. Hal tersebut diduga karena responden tidak melihat status "tercapai" pada status proyek.

Lalu, pada Tabel 4 hasil yang didapat dalam perhitungan System Usability Scale (SUS) dengan nilai 67,67. Maka, sesuai dengan tabel tingkatan skor SUS nilai tersebut masuk dalam rentang marginal high. Pada hasil pengujian usability tersebut, aplikasi website Tasha Crowdfunding Syariah cukup baik tetapi perlu ditingkatkan kembali agar masuk pada tingkat marginal, sehingga perlu dilakukan perbaikan tampilan. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan umpan balik dari responden. Gambar 6 merupakan gambar hasil tampilan yang telah dilakukan perbaikan.



**Gambar 6.** Hasil Redesign Tampilan Website Iterasi Pertama

### 3.1.1 Iterasi Kedua

Dilakukan kembali pengujian kepada 30 responden yaitu pelaku UMKM yang sebelumnya telah melakukan usability testing pada iterasi pertama. Pengujian ini dilakukan melalui platform maze yang akan mendapatkan nilai Maze Usability

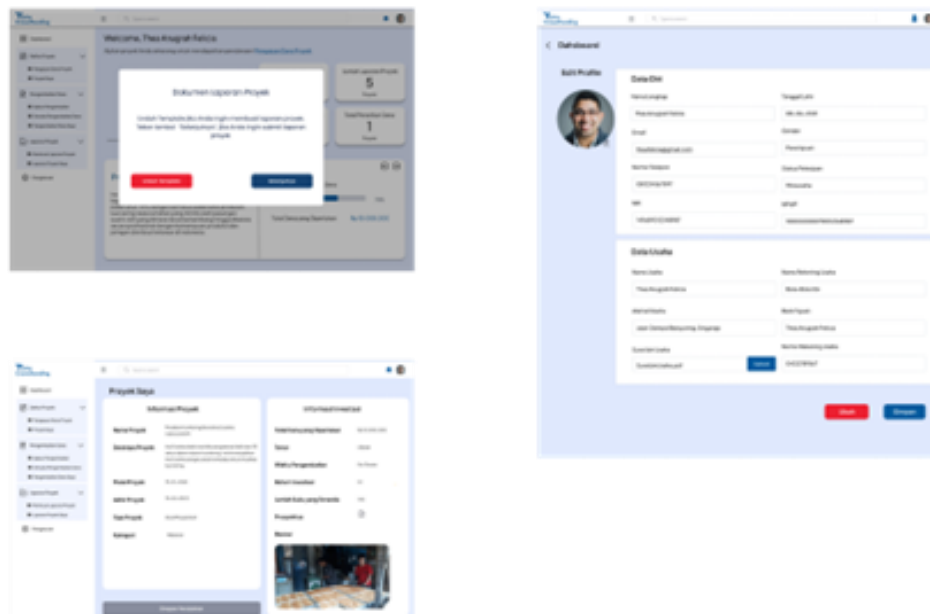
Score (MAUS) dan pengujian System Usability Scale (SUS). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah tampilan redesign sesuai dengan kebutuhan pengguna saat melakukan pengujian pada iterasi pertama dan fitur yang belum dilakukan testing. Tabel 5 merupakan hasil pengujian, umpan balik dan rekomendasi perbaikan yang didapat pada iterasi kedua.

**Tabel 5.** Hasil Pengujian, Umpan Balik dan Rekomendasi pada Iterasi Kedua

No.Blok	Nama Blok	Mission		Umpan Balik	Rekomendasi Perbaikan
		Usability Score (MIUS)			
B01	Daftar Akun	77		Tidak ada umpan balik	-
B02	Simulasi Pengembalian Dana	80		Tidak ada umpan balik	-
B03	Penarikan Dana Proyek	75		Sudah lebih bisa dilihat yang mana status tercapai, sehingga tidak membingungkan lagi	-
B04	Download Template Laporan	89		Tulisan "Template Laporan menjadi Download Template Laporan"	Mengganti tulisan "Template Laporan" menjadi "Download Template"
B05	Ubah Profile	68		Tata letak yang bisa dirapikan kembali antara satu card dengan yang lain	Merapikan tata letak yang tidak seimbang
B06	Hapus Proyek	81		Tidak ada umpan balik	-
B07	Ubah Proyek	78		Tata letak yang kurang rapi antara card satu dengan yang lain	Merapikan tata letak yang tidak seimbang
B08	Keluar dari website	81		Tidak ada umpan balik	-
<b>Maze Usability Score</b>		<b>79</b>			
<b>Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)</b>		<b>74,25</b>			

Berdasarkan Tabel 5 hasil pengujian nilai MAUS untuk keseluruhan task yang telah diujikan berada pada tingkat menengah dengan skor 79. Pada iterasi kedua ini, skor MIUS dan MAUS mengalami peningkatan. Perbaikan yang telah dilakukan pada blok simulasi pengembalian dana dan blok penarikan dana proyek yang sebelumnya memiliki skor dengan tingkat rendah, telah meningkat ke tingkat menengah.

Tabel 5 menunjukkan hasil yang didapat dalam perhitungan System Usability Scale (SUS) dengan nilai 74,25. Maka, sesuai dengan tabel tingkatan skor SUS nilai tersebut masuk dalam ACCEPTABLE . Pada hasil pengujian usability tersebut, aplikasi website Tasha Crowdfunding Syariah cukup baik tetapi perlu ditingkatkan kembali agar masuk pada tingkat acceptable, sehingga perlu dilakukan perbaikan tampilan. Gambar 7 merupakan hasil perbaikan yang telah dilakukan.



**Gambar 7.** Hasil Redesign Tampilan Website Iterasi Kedua

### 3.1.1 Iterasi Ketiga

Pada iterasi terakhir ini, dilakukan pengujian kembali kepada 30 responden yang telah melakukan pengujian sebelumnya. Pada iterasi ini, dilakukan pengujian kepada seluruh fungsi yang ada pada Tasha Crowdfunding Syariah.

**Tabel 6.** Hasil Pengujian pada Iterasi Ketiga

No.Blok	Nama Blok	Direct Success Rate	Mission unfinished	Missklik Rate	Average Duration	Mission Usability Score (MIUS)
B01	Daftar Akun dan Masuk ke Tasha Crowdfunding Syariah	70.0%	3.3%	8.8%	23.7s	80
B02	Pengajuan Dana Proyek	93.3%	6.7%	40.4%	20.1s	90
B03	Penarikan Dana Proyek	83.3%	16.7%	15.7%	14.8s	78
B04	Simulasi Pengembalian Dana	93.3%	6.7%	7.4%	8.9s	91
B05	Membuat Laporan Proyek	96.7%	3.3%	10.1%	13.4s	94
B06	Ajukan Pengembalian Dana	90.0%	10.0%	20.4%	10.7s	88
B07	Melihat Detail Laporan Proyek	76.7%	23.3%	31.5%	9.7s	74
B08	Ubah Profile	83.3%	16.7%	44.0%	25.2s	75
B09	Hapus dan Ubah Proyek	83.3%	13.3%	55.8%	12.1s	80
B10	Keluar	96.7%	33%	9.1%	4.0s	95
<b>Maze Usability Score</b>						<b>84</b>
<b>Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)</b>						<b>80,25</b>

Berdasarkan tabel hasil pengujian iterasi ketiga ini mendapatkan nilai maze usability score sebesar 84 yang dimana berarti di setiap task yang dilakukan oleh responden dapat dipahami dan redesign yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya pada hasil pengujian System Usability Scale (SUS) yang didapat pada iterasi ketiga ini yaitu menunjukkan skor nilai 80.25 dengan range ACCEPTABLE. Pada hasil pengujian aplikasi website Tasha Crowdfunding Syariah, dapat dikatakan tingkat kegunaan dan kemudahan website mudah digunakan pengguna.

Tabel 7 merupakan hasil perbandingan nilai maze usability score dengan system usability scale pada setiap iterasi.

**Tabel 7.** Perbandingan Hasil Pengujian Setiap Iterasi

Iterasi	Maze Usability Score (MAUS)	Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)
Pertama	68	67,67
Kedua	79	74,25
Ketiga	84	80,25

Berdasarkan Tabel 7, perbandingan hasil pengujian setiap iterasi mengalami peningkatan baik pada nilai maze usability score maupun system usability scale. Ini dikarenakan pada setiap iterasi dilakukan perbaikan sesuai dengan umpan balik yang didapat oleh responden. Selain itu, iterasi baik dilakukan untuk mengetahui kembali apakah tampilan yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tabel tersebut, maka tampilan yang telah dilakukan redesign telah sesuai dengan kebutuhan.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pada perancangan user interface dan user experience pada website Tasha Crowdfunding Syariah, maka dapat disimpulkan website Tasha Crowdfunding Syariah memberikan solusi kepada pelaku UMKM untuk mendapatkan pendanaan dalam proyek yang diajukan oleh pelaku UMKM. Pendanaan ini didapat dari investor yang ingin investasi untuk proyek yang pelaku UMKM ajukan. Website ini berfokus pada pengajuan pendanaan proyek, sehingga pelaku UMKM dapat mendapatkan dana. Selain itu, pelaku UMKM dapat memilih waktu pengembalian maupun tenor yang diinginkan sehingga pelaku UMKM dapat mengetahui jumlah nominal pengembalian dana yang akan dikembalikan Metode penelitian yang digunakan menggunakan User-Centered Design memiliki 5 tahapan yaitu Plan the Human Centered Process, Understand the Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, Evaluate Against Requirements. Hasil pengujian usability testing secara kuantitatif menggunakan dua parameter yang dilakukan 3 kali iterasi. Parameter pertama yaitu Usability Score (MAUS) dengan nilai 68 dan parameter kedua yaitu System Usability Scale (SUS) dengan nilai 67,67 dengan acceptability range Marginal. Pada iterasi kedua nilai Maze Usability Score (MAUS) sebesar 79 dan System Usability Scale (SUS) dengan nilai 74,25 dengan acceptability range Acceptable. Lalu, pada iterasi terakhir nilai Maze Usability Score (MAUS) sebesar 84 dan System Usability Scale (SUS) dengan nilai 80,25

dengan acceptability range Acceptable. Sehingga dengan hasil 3 iterasi tersebut bahwa website Tasha Crowdfunding Syariah dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

## REFERENCES

- [1] Indriana, H. T. Satila, B. D. Alwi, dan M. Fikri, "Fintech Equity Crowdfunding Syariah Sebagai Solusi Akses Permodalan UMKM," *BISNIS : Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, vol. 10, no. 1, hlm. 1, Jun 2022, doi: 10.21043/bisnis.v10i1.13142.
- [2] U. Sunan Gunung Djati Bandung, "EQUITY CROWDFUNDING SYARIAH DAN POTENSINYA SEBAGAI INSTRUMEN KEUANGAN SYARIAH DI INDONESIA Ramadhani Irma Tripalupi," 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://binus.ac.id>
- [3] M. Barbi dan S. Mattioli, "Human capital, investor trust, and equity crowdfunding," *Res Int Bus Finance*, vol. 49, hlm. 1–12, Okt 2019, doi: 10.1016/j.ribaf.2019.02.005.
- [4] A. Yudhira, "Value Jurnal Ilmiah Akuntansi Keuangan dan Bisnis ANALISIS PERKEMBANGAN FINANCIAL TECHNOLOGY (FINTECH) SYARIAH PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA," 2021.
- [5] A. Basori Alwi, U. Airlangga Jl Airlangga No, dan K. Gubeng, "Pembiayaan Berbasis Teknologi Informasi (Fintech) yang Berdasarkan Syariah," 2018. [Daring]. Tersedia pada: <https://katadata.co.id/berita/2017/08/28/bi-prediksi-transaksi-fintech-naik>
- [6] Prawiranegara dan Eka, "Rancang Bangun Aplikasi Equity Crowdfunding Syariah untuk Usaha Mikro Kecil Menengah berbasis Website menggunakan Payment Gateway Midtrans dengan Framework Laravel," *JEISBI*, vol. 02, hlm. 2021, 2021.
- [7] A. Rumondang, "The Utilization of Fintech (P2P Landing) as SME's Capital Solution in Indonesia: Perspective in Islamic Economics (Qirad)," *International Conference of Moslem Society*, vol. 2, hlm. 12–22, Apr 2018, doi: 10.24090/icms.2018.1818.
- [8] M. Narastri dan A. Kafabih, "FINANCIAL TECHNOLOGY (FINTECH) DI INDONESIA DITINJAU DARI PERSPEKTIF ISLAM." 2021.
- [9] E. Syariah, U. Sunan, dan K. Yogyakarta, "Analisis Transaksi Financial Technology (Fintech) Syariah dalam Perspektif Maqashid Syariah Rohmatun Nafiah Ahmad Faih," 2019, doi: 10.19105/iqtishadia.v6i2.
- [10] H. Hiyanti, L. Nugroho, C. Sukmadilaga, dan T. Fitrianti, "Peluang dan Tantangan Fintech (Financial Technology) Syariah di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, vol. 5, no. 3, Jan 2020, doi: 10.29040/jiei.v5i3.578.
- [11] A. M. Aslam, R. Nuraini, S. Fatonah, dan N. Riza, "APLIKASI CROWDFUNDING SEBAGAI PENGGALANGAN DANA KORBAN BENCANA ALAM BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER," 2021.
- [12] R. B. Solichuddin dan E. G. Wahyuni, "Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalograf," 2021.
- [13] C. A. Prawastiyo dan I. Hermawan, "Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," vol. 1, no. 2, hlm. 1–11, 2020, doi: 10.26623/jisl.
- [14] E. R. Subhiyakti, Y. P. Astuti, dan L. Umaroh, "KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design." 2021.
- [15] R. B. Utomo, "Aplikasi Pembelajaran Manasik Haji dan Umroh berbasis Multimedia dengan Metode User Centered Design (UCD)," 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti>
- [16] A. Satrio Bagaskoro, R. Fauzi, dan N. Ambarsari, "PERANCANGAN USER INTERFACE BERDASARKAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN UNTUK Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus : SMA SANTA MARIA 3 CIMAHI USER INTERFACE DESIGN BASED ON USER EXPERIENCE OF E-LEARNING APPLICATIONS USING USER-CENTERED DESIGN METHOD TO SUPPORT LEARNING PROCESS CASE STUDY: SMA SANTA MARIA 3 CIMAHI," 2020.
- [17] D. Larson Kaligis dan R. R. Fatri, "PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN," 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>
- [18] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, dan Y. Fernando, "PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG)," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 2, hlm. 179–184, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [19] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, dan M. Darwis, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS 1)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [20] I. Mahardhika, H. Kusumawardhana, N. Hendrakusma Wardani, dan A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>