



Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Donasi Sedekah Jum'at Rutin Yayasan Aisyah Berbagi Berbasis Website

Elana Karisma^{1✉}, Mansur¹

⁽¹⁾Program Studi Keamanan Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Bengkalis, Riau, Indonesia

DOI: [10.31004/jutin.v8i3.47687](https://doi.org/10.31004/jutin.v8i3.47687)

✉ Corresponding author:

[\[elanakarisma028@gmail.com\]](mailto:elanakarisma028@gmail.com)

Article Info	Abstrak
<p><i>Kata kunci:</i> <i>Design Thinking;</i> <i>Donasi;</i> <i>Aplikasi Berbasis Website</i></p>	<p>Yayasan Aisyah Berbagi merupakan lembaga sosial yang memiliki program Sedekah Jum'at Rutin yang bertujuan untuk membantu anak yatim, fakir miskin, dan dhuafa. Namun, masih terdapat beberapa permasalahan, diantaranya penyebaran informasi yang kurang efektif, proses donasi dan pengajuan donasi masih manual, kurangnya transparansi dalam penjemputan donasi, serta pencatatan laporan donasi yang masih dilakukan secara manual. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode <i>design thinking</i> pada aplikasi donasi Sedekah Jum'at Rutin Yayasan Aisyah Berbagi berbasis <i>website</i> guna meningkatkan efisiensi proses donasi, memperluas jangkauan donatur, serta memudahkan masyarakat dalam mengajukan donasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode ini mampu menjawab berbagai permasalahan yang ada di Yayasan Aisyah Berbagi. Dengan adanya aplikasi donasi ini, diharapkan proses donasi lebih praktis, transparan, dan terorganisir, serta Yayasan Aisyah Berbagi bisa mengoptimalkan penggalangan dana secara lebih efektif.</p>
<p><i>Keywords:</i> <i>Design Thinking;</i> <i>Donation;</i> <i>Website-based Applications</i></p>	<p>Abstract</p> <p><i>Yayasan Aisyah Berbagi is a social foundation that runs the Sedekah Jum'at Rutin program, which aims to support orphans, the poor, and the underprivileged. However, several issues still exist, including ineffective information dissemination, manual processes for both donations and donation submissions, lack of transparency in donation pickups, and manual donation reporting. This research aims to apply the design thinking method in developing a web-based donation application for Yayasan Aisyah Berbagi's Sedekah Jum'at Rutin program, with the goal of increasing donation process efficiency, expanding donor reach, and making it easier for the public to submit donations. The results show that implementing this method effectively addresses the existing problems within Yayasan Aisyah</i></p>

Berbagi. With the introduction of this web-based donation application, the donation process is expected to become more practical, transparent, and well-organized, allowing Yayasan Aisyah Berbagi to optimize its fundraising efforts more effectively.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat mendatangkan transformasi disemua bidang termasuk di bidang sosial. Dengan hadirnya teknologi tersebut, tentunya memudahkan para lembaga sosial, organisasi, maupun komunitas untuk menjalankan kegiatan sosialnya dalam membantu masyarakat yang membutuhkan seperti melalui donasi online (Irwansyah et al., 2023). Donasi secara daring kini menjadi pilihan yang memudahkan baik bagi individu maupun kelompok untuk turut andil dalam kegiatan amal melalui berbagai cara seperti website, media sosial atau aplikasi tertentu (Muslimah & Markos, 2020).

Yayasan Aisyah Berbagi ialah lembaga yang membantu masyarakat seperti anak yatim, fakir miskin dan lainnya. Dana bantuan berasal dari donatur yang memberikan sebagian dari hartanya untuk berbagi ke sesama manusia sebagai bentuk kepedulian (Nurlila & Kurnianda, 2020). Yayasan Aisyah Berbagi mempunyai program unggulan yakni Sedekah Jum'at Rutin yang selalu dilakukan seminggu sekali tiap hari Jum'at, program ini terbagi lagi menjadi dua kategori yakni Sedekah Jum'at Rutin dan Santunan Anak Yatim dan Fakir Miskin. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan didapatkan permasalahan yaitu donatur masih melakukan donasi secara manual dengan cara datang ke lokasi langsung, melalui transfer bank, atau yayasan yang menjemput ke lokasi donatur. Penyebaran informasi terkait program donasi yang dijalankan belum maksimal karena hanya menggunakan media sosial Facebook untuk menyebarkan informasi. Penjemputan donasi oleh yayasan dapat menimbulkan kecurigaan karena kurangnya dokumentasi yang memastikan kesesuaian jumlah donasi dari rumah donatur dengan yang diterima yayasan. Permasalahan selanjutnya adalah pencatatan laporan pemasukan dan laporan pengeluaran yang masih manual menggunakan Excel dan Word. Selain itu, pengajuan donasi masih manual dan kurang efektif karena prosedurnya kurang jelas dan sulit diakses oleh masyarakat. Donatur yang tercatat telah melakukan donasi di yayasan ini sekitar 400-500 orang, namun seiring berjalannya waktu partisipasi donaturnya semakin menurun sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan lebih banyak keterlibatan masyarakat dalam program donasi yayasan.

Beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan di antaranya adalah Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi FoodCare Dengan Pendekatan *Design Thinking* dan Prinsip Gestalt yang mana dalam penelitian ini bertujuan mengatasi kelaparan dengan merancang antarmuka aplikasi FoodCare, solusi yang ditawarkan berupa prototipe Hi-Fi berbasis *Design Thinking* dan Prinsip Gestalt yang dievaluasi dengan SUS dan Maze untuk meningkatkan pengalaman pengguna (Wiyono et al., 2024). Penelitian selanjutnya dengan judul Perancangan UI/UX Website Tangan Baik Menggunakan Metode *Design Thinking* dengan permasalahan kurangnya kemudahan dan kenyamanan dalam proses donasi daring sehingga diterapkan solusi perancangan antarmuka *website* Tangan Baik menggunakan metode *Design Thinking* dan aplikasi Figma (Ayunda, Waluyo, & Yunita, 2024). Terakhir, penelitian dengan judul Rancang Bangun Rest API Aplikasi Weshare Sebagai Upaya Mempermudah Pelayanan Donasi Kemanusiaan dengan menyoroti kendala donasi yang masih dilakukan secara langsung dan offline dengan jangkauan donatur terbatas, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan sistem donasi berbasis REST API untuk mobile dan website menggunakan metode SCRUM dari SDLC (Hasanuddin et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah aplikasi donasi berbasis website yang mampu meningkatkan akses informasi tentang program Sedekah Jum'at Rutin dan memperluas jangkauan serta keberagaman donasi di Yayasan Aisyah Berbagi. Aplikasi ini diharapkan dapat menyederhanakan proses donasi melalui sistem *payment gateway*, meningkatkan kepercayaan donatur, mendukung pengajuan bantuan oleh masyarakat, serta memudahkan pengurus yayasan dalam pelaporan keuangan. *Payment gateway* berperan sebagai penghubung antara yayasan dan institusi perbankan dalam memfasilitasi transaksi online secara aman dan cepat (Siahaan & Sianturi, 2024). Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pembuatan aplikasi donasi Sedekah Jum'at Rutin berbasis metode *Design Thinking* untuk mendukung efisiensi, transparansi, dan keteraturan dalam proses donasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi donasi sedekah jum'at rutin agar meningkatkan akses informasi dan memperluas jangkauan dan divertas donasi yang diterima oleh Yayasan Aisyah Berbagi. Aplikasi ini juga mempermudah proses donasi, pengajuan donasi, pembuatan laporan, dan dokumentasi donasi jemput untuk meningkatkan kepercayaan donatur. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang berarti dalam menyelesaikan tantangan terkait pengelolaan donasi Sedekah Jum'at Rutin di Yayasan Aisyah Berbagi.

2. METODE

Untuk menyelesaikan permasalahan di atas, digunakan metode *design thinking* untuk menyelesaikan permasalahan di Yayasan Aisyah Berbagi. Terdapat 5 tahapan dalam *design thinking* yang memungkinkan terciptanya hasil-hasil inovatif yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

a) *Empathize*

Tahap ini melibatkan observasi dan wawancara guna memahami kebutuhan pengguna. Observasi dilakukan dengan memperhatikan interaksi pengguna dengan lingkungannya untuk mengidentifikasi kebutuhannya (Pressman, 2019). Proses ini membantu memperoleh pemahaman langsung mengenai permasalahan melalui pengamatan, keterlibatan, dan empati terhadap pengguna. Tahapan ini menjadi kunci dalam merancang desain yang berfokus pada pengguna (Madawara et al., 2022).

b) *Define*

Tahap ini didasarkan pada identifikasi informasi yang dikumpulkan selama tahap empati dan pada akhirnya akan dilakukan analisis dan sintesis untuk menentukan inti dari masalah (Madawara et al., 2022). Setelah kebutuhan pengguna dipahami, langkah berikutnya adalah menyusun proses *define* dengan merancang daftar kebutuhan berdasarkan tujuan pengguna. Daftar ini digunakan untuk mengembangkan konsep dan ide desain *website* yang sesuai dengan kebutuhan tersebut (Soedewi et al., 2022).

c) *Ideate*

Tahap ini merupakan proses untuk mengembangkan ide kreatif untuk digunakan dalam desain. Selain itu, tahap ini juga memiliki kemampuan untuk menyelesaikan topik masalah pada tahap pertama yaitu *empathize* sehingga menghasilkan ide dan masukan yang dapat dikumpulkan untuk diterapkan dalam desain (Madawara et al., 2022).

d) *Prototype*

Prototype merupakan perancangan sebuah perangkat lunak yang digunakan sebagai proses penentuan dari desain yang telah dibuat sehingga pembuatan aplikasi berbasis *website* lebih mudah dipahami. Ada banyak jenis *tools* untuk membuat *prototype*, namun untuk penelitian ini menggunakan *tools* Figma dalam membuat perancangan jangka pendek (Madawara et al., 2022). Pembuatan *prototype* dirancang sesuai dengan yang diinginkan klien sebagai pemilik dan pengguna *website* (Soedewi et al., 2022).

e) *Testing*

Tahap akhir *design thinking* adalah pengujian dari *prototype* yang telah dibuat dengan tujuan mendapatkan umpan balik untuk mengetahui apakah *prototype* yang di desain sudah sesuai dengan keinginan pengguna (Madawara et al., 2022). Selain itu, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau ketidaksesuaian sehingga bisa segera dilakukan perbaikan (Soedewi et al., 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan aplikasi donasi berbasis *website* ini dilakukan dengan menerapkan metode *design thinking* yang menitikberatkan pada kerja sama antara desainer dan juga pengguna, metode ini juga berfokus pada ide-ide yang muncul dari cara berpikir, perasaan, dan perilaku pengguna. Berikut penerapan metode *design thinking*, sebagai berikut:

Empathize

Proses *empathize* merupakan kegiatan melakukan observasi langsung dan pendalaman informasi terhadap pengguna untuk menentukan kebutuhan yang dibutuhkan pengguna. Observasi dilakukan secara langsung ke lokasi yayasan sedangkan wawancara dilakukan kepada donatur yayasan dan ke salah satu pengurus Yayasan Aisyah Berbagi.



Gambar 2. Wawancara Donatur Yayasan Aisyah Berbagi



Gambar 3. Wawancara Pengurus Yayasan Aisyah Berbagi

Define

Hasil pengamatan yang telah didapat pada proses *empathize* kemudian dianalisa untuk mengidentifikasi fokus permasalahan yang dialami pengguna. Proses *define* dilakukan dengan cara membuat *pain point* dan *how might we* (Suryadana et al., 2023).

Pain Point

Pain point merujuk pada tantangan atau masalah tertentu yang umum dihadapi oleh calon pelanggan di berbagai aspek. Intinya, *pain point* menyoroti hambatan apa pun yang mungkin mereka alami. Mengidentifikasi *pain point* ini bertujuan untuk mengurangi frustrasi pengguna, meningkatkan pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi dan meningkatkan efektivitas operasional bisnis (Fahrudin & Ilyasa, 2021).



Gambar 4. Pain Point

Gambar 4 merupakan *pain point* yang dirasakan oleh calon pengguna secara langsung ketika melakukan proses donasi di Yayasan Aisyah Berbagi. Ada berbagai permasalahan yang dirasakan baik dari segi pengurus maupun donatur, dalam hal ini di rangkum menjadi 6 *pain point*.

How Might We

Berawal dari *pain point* calon pengguna, studi kasus ini berfokus pada donatur Yayasan Aisyah Berbagi yang mengalami kesulitan dalam melakukan donasi. Frasa "*How Might We*" adalah pertanyaan-pertanyaan singkat yang dirancang untuk memicu *brainstroming*. Pertanyaan ini berasal dari pernyataan masalah yang telah ditentukan atau prinsip dasar desain dan berfungsi sebagai dasar dalam pengembangan ide (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

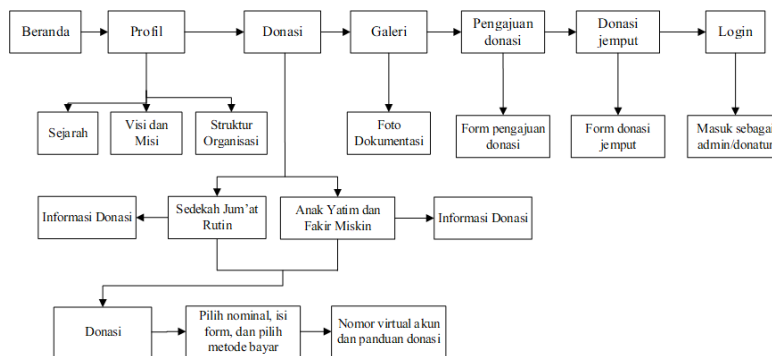


Gambar 5. How Might We

Gambar 5 merupakan *how-might we* yang berisi pertanyaan singkat tentang proses donasi sebagai pemicu ide berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya. Hasil ide merupakan pemikiran bersama untuk menyelesaikan permasalahan yang dirasakan calon pengguna dalam melakukan donasi.

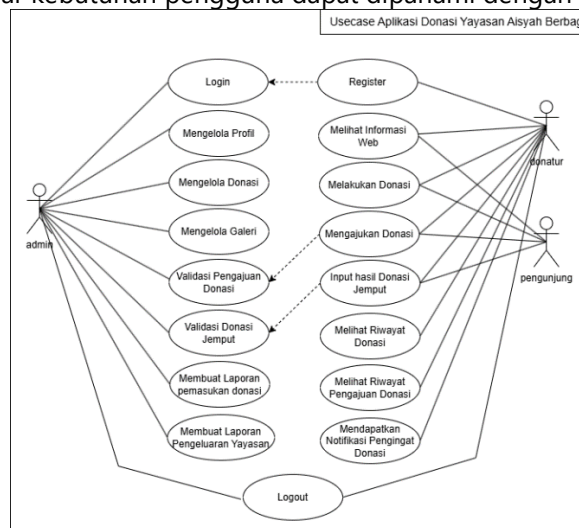
Ideate

Tahap ini adalah pembuatan ide yang diawali dengan menyusun *sitemap*, *usecase*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *wireframe* yang mana ini dilakukan untuk menggambarkan solusi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi sehingga output desain yang dihasilkan sesuai (Soedewi et al., n.d.).



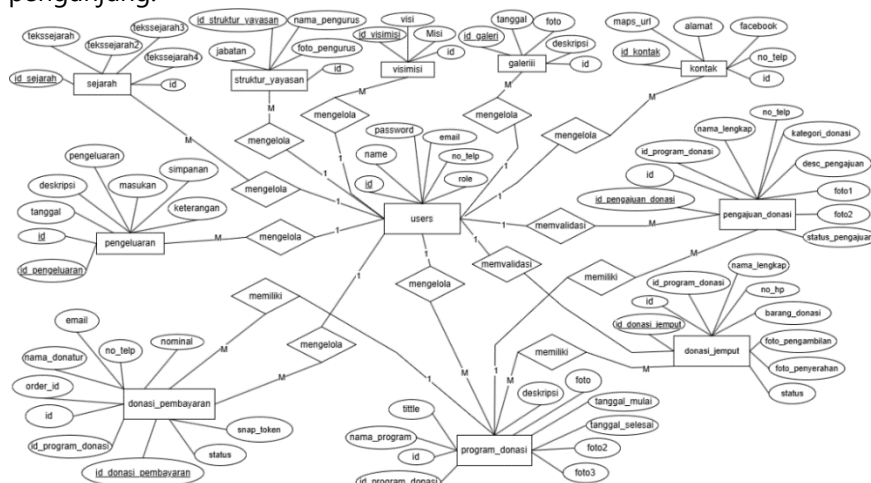
Gambar 6. Sitemap Aplikasi Donasi Yayasan Aisyah Berbagi

Sitemap adalah untuk memberikan gambaran yang menampilkan ide untuk menunjukkan cara navigasi struktur konten *website* akan dirancang (Soedewi et al., 2022). Setelah sitemap ditetapkan, langkah berikutnya adalah menyusun use case guna memvisualisasikan interaksi antara pengguna dan sistem, termasuk rancangan serta fitur-fitur yang tersedia, agar kebutuhan pengguna dapat dipahami dengan lebih jelas.



Gambar 7. Usecase Aplikasi Donasi Yayasan Aisyah Berbagi

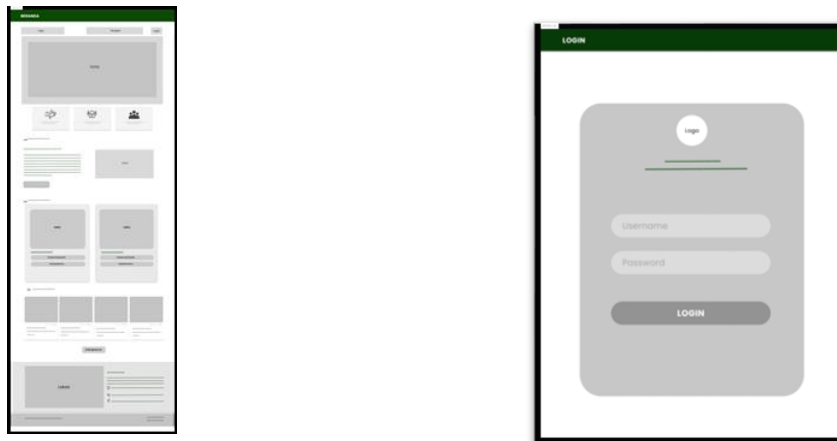
Pembuatan *usecase* dapat menjelaskan hubungan antara pengguna dan sistem (Hidayasari et al., 2023). Usecase di atas menggambarkan interaksi antara 3 user terhadap sistem, yang mana tiga *user* tersebut adalah admin, donatur, dan pengunjung.



Gambar 8. ERD Aplikasi Donasi Yayasan Aisyah Berbagi

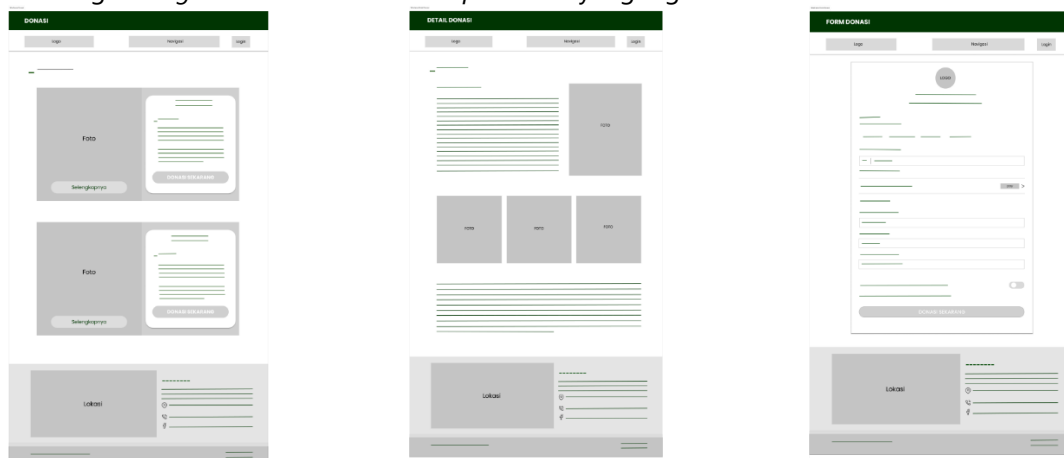
Entity Relationship Diagram (ERD) yaitu metode pemodelan yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan keterkaitan antar komponen dalam suatu model (Hidayasari et al., 2023). Pada kasus ini ERD digunakan untuk pemodelan aplikasi donasi Sedekah Jum'at Rutin. Selanjutnya adalah pembuatan *wireframe* yang

berfungsi memberikan gambaran awal terkait rancangan aplikasi yang akan dibangun. *Wireframe* juga membantu menentukan prioritas konten dan elemen penting pada aplikasi.



Gambar 9. Wireframe Beranda dan Halaman Login

Tampilan di atas adalah rancangan tampilan beranda aplikasi donasi dan tampilan *login*. Beranda berisi tentang total keseluruhan donatur, total donasi, dan total pengajuan donasi yang diterima pada bagian awal beranda. Sedangkan *login* berisi *username* dan *password* yang digunakan untuk akses admin dan donatur.



Gambar 10. Wireframe Kategori donasi, detail donasi, dan form donasi

Rancangan *wireframe* di atas adalah untuk tampilan awal fitur donasi serta detail tentang donasi yang sedang dijalankan. Kemudian juga ada tampilan form donasi yang nantinya harus diisi terlebih dahulu oleh donatur sebelum melakukan donasi berisi nominal donasi, kategori donasi, dan data donatur.

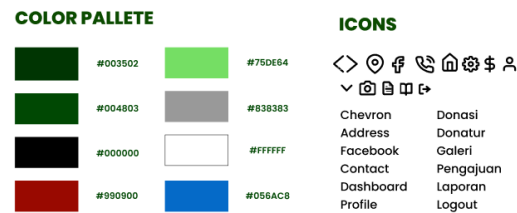


Gambar 11. Wireframe pengajuan donasi dan form jemput donasi

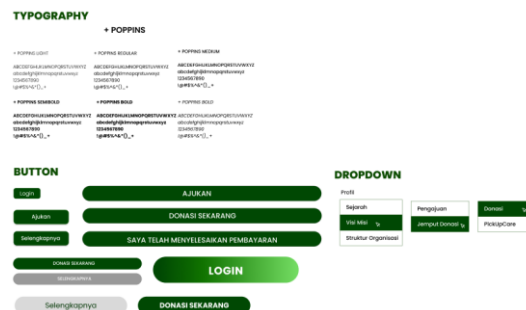
Tampilan fitur pengajuan donasi ditujukan bagi masyarakat yang memerlukan bantuan dana, misalnya untuk pengobatan atau ketika mengalami musibah seperti kebakaran rumah. Melalui fitur ini, mereka dapat mengajukan permohonan donasi kepada yayasan agar dibuatkan program donasi khusus. Formulir pada halaman ini mencakup isian seperti nama, nomor telepon, alamat, deskripsi kondisi, dan foto situasi terkini. Sementara itu, pada fitur form donasi jemput, pengguna dapat mengisi data barang yang akan diambil oleh pihak yayasan. Setelah itu, admin akan melakukan konfirmasi penerimaan barang dengan mengunggah foto barang donasi yang telah diterima secara langsung oleh pihak yayasan.

Prototype

Setelah pembuatan *wireframe* pada tahap *ideate* selanjutnya adalah pembuatan *prototype*. Tujuannya untuk menetapkan desain yang telah dibuat sehingga aplikasi terlihat mudah di pemrograman. Pembuatan prototipe diawali dengan pembuatan *style guide* sebagai acuan bagi desainer dalam merancang antarmuka *website* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Soedewi et al., 2022).

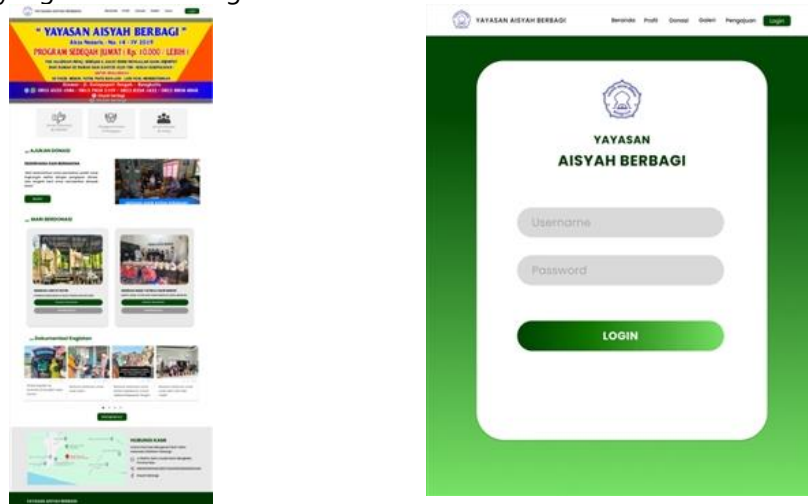


Gambar 12. *Icons dan color palette (UI styleguide) yang digunakan*



Gambar 13. *Font, Buttons dan dropdown (UI styleguide) yang digunakan*

UI *Styleguide* di atas yang digunakan sebagai panduan untuk merancang Aplikasi Donasi Sedekah Jum'at Rutin berbasis *website* yang akan dirancang.



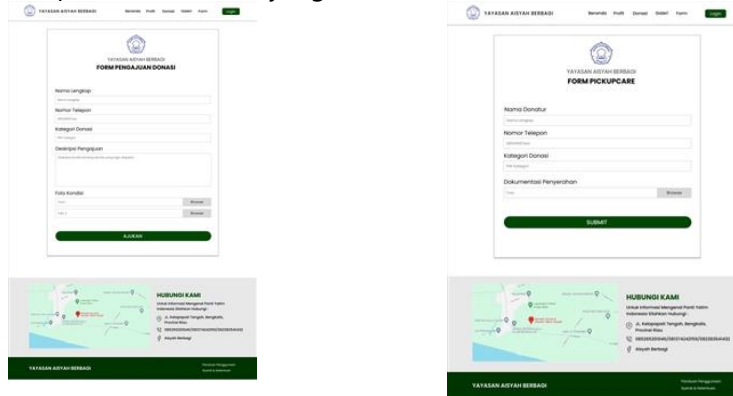
Gambar 14. *Prototype Halaman Beranda dan Login*

Tampilan diatas adalah tampilan hasil dari *wireframe* beranda dan *login* yang telah diubah menjadi *prototype* untuk memberikan gambaran secara jelas tampilan aplikasi yang akan dibuat.



Gambar 15. *Prototype* kategori donasi, detail donasi, *form* donasi

Tampilan diatas merupakan *prototype* untuk tampilan kategori donasi yang sedang berjalan, detail setiap kategori donasi, serta tampilan *form* donasi yang harus diisi sebelum melakukan donasi.

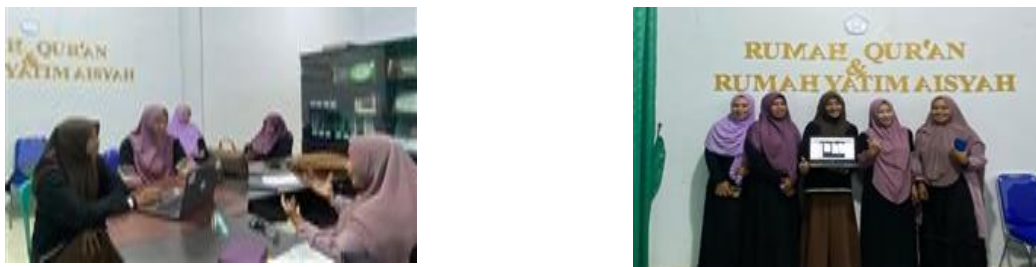


Gambar 16. *Prototype* pengajuan donasi dan donasi jemput

Tampilan *prototype* di atas adalah tampilan pengajuan donasi yang diajukan oleh masyarakat umum atau donatur terdaftar dan tampilan *form* donasi jemput untuk menginput barang yang dijemput oleh pihak yayasan untuk memastikan barang yang dijemput sesuai dengan barang yang sampai ke tangan penerima donasi.

Testing

Tahap akhir dalam metode *design thinking* adalah pengujian prototipe untuk memperoleh umpan memastikan desain balik sesuai dan dengan kebutuhan pengguna (Madawara et al., 2022). Pada penelitian ini, *user testing* dilakukan melalui survei online menggunakan Google Form dan presentasi langsung kepada pengurus yayasan serta donatur (Soedewi et al., 2022). Survei menggunakan kuisisioner melibatkan 44 responden, termasuk pengurus Yayasan Aisyah Berbagi, donatur, dan pengguna umum. Pertanyaan mencakup tampilan *website*, jenis font, navigasi menu, kombinasi warna, alur donasi, profil yayasan dan tata letak desain antarmuka. Hasil kuisisioner dihitung menggunakan skala Likert dan menunjukkan hasil akhir skor 83,13 yang berada pada kategori "sangat baik".



Gambar 17. Presentasi langsung ke pengurus Yayasan Aisyah Berbagi

Selain melakukan pengujian melalui kuisisioner, penulis juga melakukan pengujian langsung kepada pengurus yayasan untuk mendapatkan umpan balik dari desain yang telah dibuat. Presentasi untuk pengujian desain dihadiri oleh tiga pengurus inti yayasan yaitu ketua, bendahara, dan sekretaris yayasan dan satu donatur dimana pengujian ini mendapatkan hasil respon yang baik dari pengurus dan donatur yayasan pada desain aplikasi donasi Sedekah Jum'at Rutin yang telah dibuat.

Hasil dari penerapan metode *Design Thinking* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa proses perancangan aplikasi donasi Sedekah Jum'at Rutin berhasil mengakomodasi kebutuhan pengguna secara efektif. Melalui tahapan *empathize* hingga *testing*, ditemukan bahwa pengguna, pengurus yayasan maupun donatur merespons positif desain yang dibuat. Tahap *testing* menghasilkan skor evaluasi *usability* sebesar 83,13 (kategori sangat baik), menunjukkan bahwa tampilan antarmuka, navigasi, dan alur donasi telah sesuai dengan harapan pengguna. Selain itu, fitur-fitur utama seperti *form* donasi, pengajuan bantuan, dokumentasi donasi jemput, dan tampilan *dashboard* yang informatif dinilai telah menjawab berbagai *pain point* yang ditemukan selama proses observasi dan wawancara. Umpan balik tersebut memperkuat bahwa perancangan aplikasi donasi berbasis *website* ini telah memenuhi kebutuhan pengguna dan layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi pemrograman.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi donasi Sedekah Jum'at Rutin di Yayasan Aisyah Berbagi berbasis *website* telah berhasil dirancang dengan menggunakan metode *design thinking*. Aplikasi donasi ini mampu mempermudah penyebaran informasi mengenai donasi, mempermudah proses donasi karena menggunakan *payment gateway*, mempermudah pengajuan donasi, mempercepat proses pencatatan laporan pemasukan dan pengeluaran donasi serta meningkatkan kepercayaan donatur dengan menerapkan validasi untuk donasi jemput. Selain pengujian melalui kuisisioner, penulis juga melakukan uji coba langsung kepada pengurus yayasan untuk memperoleh umpan balik mengenai desain yang telah dibuat. Pengujian ini melibatkan tiga pengurus inti yayasan dan satu donatur, yang memberikan respon positif terhadap desain aplikasi yang dibuat. Hasil penerapan *design thinking* pada aplikasi donasi ini, bisa diimplementasikan menjadi kode program untuk memberikan hasil yang memuaskan karena telah memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Beberapa saran yang bisa digunakan untuk pengembangan selanjutnya yaitu mengimplementasikan rancangan desain aplikasi donasi ini ke tahap pemrograman serta penambahan fitur *tracking* donasi jemput, yang memungkinkan donatur dan pihak yayasan untuk memantau status penjemputan secara *real-time*.

5. REFERENSI

- Ayunda, N. S., Waluyo, R., & Yunita, I. R. (2024). *Perancangan UI/UX website Tangan Baik menggunakan metode design thinking*. Jurnal Rekayasa Informasi, 13(1).
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development. *Reza Ilyasa Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1).
- Hasanuddin, H., Asgar, H., & Hartono, B. (2022). Rancang bangun REST API aplikasi Weshare. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 4(1), 8–14.
- Hidayasari N, Mansur, Ilma E. N, & Anisa D. (2023). Implementation of The Information Service Application Portal for Registration of Prospective Santri and Recording of School Activities Using The Extreme Programming Method. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 6(1), 131–141.
- Irwansyah, A., Juardi, D., & Ardian, R. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI Dan UX Aplikasi Keuangan Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 80–91.
- Lestari S. W. (2022). Tinjauan'urfterhadap Pengembalian Uang Pembelian Konsumen Dalam Bentuk Donasi (*Studi Kasus Pada Alfamart Super Semar Ngronggo Kota Kediri*).
- Madawara H. Y, Tanaem P. F, & Bangkalang D. H. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 111–125.
- Muslimah F, & Markos R. F. (2020). Donasi Online sebagai Budaya Siber Generasi Milenial. *Jurnal Public Relations*, 1(2), 102–107.
- Nurlila, & Kurnianda N. R. (2020). 7-Analisa Perancangan Sistem Penerimaan Donasi dan Laporan Pertanggung Jawaban Pada Yayasan Yatim Piatu Aisyiyah. *JURNAL INFORMATIKA*, 7(1), 30–36.
- Pamungkas, E. R., Susanti, D., & Resmanah, D. (2020). Aplikasi Bank Sampah Berbasis Web Di Desa Teja. 239–244.
- Pressman A. (2019). *Design Thinking: A Guide To Creative Problem Solving For Everyone* (1st Ed).
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal*

Pendidikan Multimedia, 2(1), 45–55.

- Siahaan, R. A., & Sianturi, R. A. (2024). Analisis Perbandingan Payment Gateway untuk Sistem Pembayaran Berbasis Aplikasi dengan Comparative Study. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(2), 291–296.
- Silitonga A. (2024). Pengaruh Payment Gateway Dan Peer-To-Peer Lending Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha. Universitas HKBP Nommensen.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM KiriHuci. *Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 79–96.
- Sopiandi, I. (2017). Media Aplikasi Interaktif Berbasis E-Learning Di Universitas Majalengka. 230–236.
- Suryadana, A., Sasongko, D., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Website Waste4Change untuk Mengoptimalkan Fitur Pengiriman Sampah. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 820–830.
- Wiyono, B. S., Irfan, M., Hakim, F., Nuryasin, I., Tujuan, A., & Berkelanjutan, P. (2024). *Perancangan desain antarmuka aplikasi FoodCare dengan pendekatan design thinking dan prinsip Gestalt*. REPOSITOR, 6(1), 27–36.