

Implementasi Metode *Goal-Directed Design* dalam UI/UX Aplikasi Tasha Crowdfunding Syariah

Rahma Arbiananda Fauziah, Rahmat Fauzi, Faishal Mufied Al Anshary

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

rahmafzh@student.telkomuniversity.ac.id, rahmatfauzi@telkomuniversity.ac.id,

faishalmufied@telkomuniversity.ac.id

Abstract- The Covid-19 pandemic has had a multisectoral impact. A total of 1,785 cooperatives and 163,713 micro, small and medium enterprises have felt the impact of the Covid-19 pandemic. In order to empower MSMEs after the Covid-19 pandemic, the government provides several protection schemes for MSMEs, one of which is expanding working capital for MSMEs. However, not all banks are able to provide capital or sources of funding for MSME business actors, this is because MSME income is still limited so that they are not able to bear obligations for repayment of loan principal and interest payments in the short term. Crowdfunding is a new solution for MSME business funding because it can encourage business growth and save MSMEs from limited capital funding. In addition, public enthusiasm for the growth of sharia financial practices is very high. Sharia crowdfunding can also be a solution for Muslim investors in making transactions by applying sharia principles. This study uses a goal-directed design method. The results of the calculations obtained in the SUS test, it is obtained 86 with a range of Acceptable and Excellent Adjective ratings. Based on these results, it can be concluded that the Tasha Crowdfunding Syariah design can be very well received by users.

Keywords: Sharia Crowdfunding, Goal-Directed Design, User Interface, User Experience.

Abstrak- Pandemi Covid-19 telah memberikan dampak multisektor. Sebanyak 1.785 koperasi dan 163.713 pelaku usaha mikro kecil menengah merasakan dampak dari adanya pandemi Covid-19. Dalam rangka memperdayakan UMKM setelah pandemi Covid-19, pemerintah memberikan beberapa skema perlindungan untuk UMKM, salah satunya yaitu melakukan perluasan modal kerja untuk UMKM. Namun, tidak semua bank dapat dapat memberikan modal atau sumber pendanaan untuk pelaku bisnis UMKM, hal ini dikarenakan pendapatan UMKM masih terbatas sehingga belum mampu untuk menanggung kewajiban terhadap pengembaliann pokok pinjaman dan pembayaran bunga dalam waktu jangka pendek. Crowdfunding merupakan sebuah solusi baru untuk pendanaan bisnis UMKM karena dapat mendorong pertumbuhan bisnis dan menyelamatkan UMKM dari keterbatasan pendanaan modal. Selain itu, Antusiasme masyarakat terhadap tumbuhnya praktik keuangan syariah sangat tinggi. Crowdfunding syariah juga dapat menjadi solusi bagi investor muslim dalam bertransaksi dengan menerapkan prinsip-prinsip syariah. Penelitian ini menggunakan metode goal-directed design. Hasil dari perhitungan yang diperoleh dalam pengujian SUS yang didapatkan adalah 86 dengan range Acceptable dan Adjective rating Excellent Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain antarmuka aplikasi Tasha Crowdfunding Syariah dapat diterima sangat baik oleh pengguna.

Kata Kunci: Crowdfunding Syariah, Goal-Directed Design, User Interface, User Experience

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 menyebabkan adanya dampak bagi usaha mikro kecil menengah. Hal tersebut membuat 1.758 koperasi dan 163.713 pelaku usaha mikro membuat cara untuk bertahan dalam pandemi Covid-19.

Dalam rangka memperdayakan UMKM setelah pandemi Covid-19, pemerintah memberikan beberapa skema perlindungan untuk UMKM, salah satunya yaitu melakukan perluasan modal kerja untuk UMKM yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan UMKM.

Program ini dilakukan dengan mendorong perbankan agar memberikan kredit lunak kepada UMKM. Namun sayangnya, tidak semua bank dapat dapat memberikan modal atau sumber pendanaan untuk pelaku bisnis UMKM, hal ini dikarenakan pendapatan UMKM masih terbatas sehingga belum mampu untuk menanggung kewajiban terhadap pengembaliann pokok pinjaman dan pembayaran bunga dalam waktu jangka pendek [1].



Untuk mengatasi masalah tersebut, crowdfunding merupakan sebuah solusi baru untuk pendanaan bisnis UMKM. Crowdfunding merupakan model pendanaan yang memberikan dukungan pendanaan dari investor individu atau kumpulan investor kepada pemilik bisnis dari berbagai usaha bisnis baru atau proyek sosial dan budaya sebagai operasi bisnis untuk mencapai tujuan bisnis dan mencapai keuntungan [2]. Crowdfunding dapat mendorong pertumbuhan bisnis UMKM. Selain itu, crowdfunding juga telah menyelamatkan UMKM dari keterbatasan pendanaan dan meningkatkan kinerja bisnis UMKM. Hal tersebut merupakan keunggulan yang tidak didapatkan UMKM dari mengajukan pinjaman ke perbankan.

Diluar dari pengembangan crowdfunding di Indonesia, saat ini pemerintah tengah memperkuat ekosistem ekonomi Islam di Indonesia. Hal ini dikarenakan Indonesia memiliki populasi muslim di dunia sebanyak 12,7%. Pada sektor keuangan syariah, Indonesia dalam Top 10 *Islamic Finance* menduduki peringkat ke-5 berdasarkan penilaian pada *State of The Global Islamic Report* pada tahun 2019 [3]. Pada tahun 2019, OJK melakukan survei indeks literasi dan inklusi keuangan syariah, dimana menunjukkan peningkatan yaitu 8,93% yang pada sebelumnya 8,1% ketika periode survei pada tahun 2016. Presentase ini akan terus mengalami kenaikan, hal ini didukung dengan terus bertumbuhnya konsumsi produk halal masyarakat Indonesia dengan rata-rata pertumbuhan 5,3%. Selain itu, edukasi untuk keuangan syariah juga harus diakselerasi melalui berbagai bauran dengan pemanfaatan teknologi informasi dan aliansi strategis [4].

Antusiasme masyarakat terhadap tumbuhnya praktik keuangan syariah sangat tinggi, terutama karena peningkatan fasilitas kelembagaan Islamic Finance (LKS), termasuk *fintech* syariah. Adapun arti dari *fintech* syariah yaitu penyedia jasa keuangan inovatif yang memiliki basis syariah dengan kemajuan teknologi. Selain itu, fintech syariah juga memiliki berbagai penawaran dan program dari layanan konvensional juga memerlukan batasan tertentu penggunaan dana yang disediakan oleh investor atau pemberi pinjaman [5].

Selanjutnya, dari sisi investor yang menunjukan tentang perilaku investor muslim saat bertransaksi investasi dapat dibagi dua macam. Pertama yaitu investor yang mempertimbangkan agama dalam berinvestasi dan kedua yaitu investor yang tidak mempertimbangkan agama ketika bertransaksi. Investor yang mempertimbangkan agama memilih berinvestasi dengan transaksi syariah dengan maksud untuk menghindari dari transaksi yang terdapat unsur maghrib (*maisyir, gharar, risywah, dan riba*). Selain itu, dengan berinvestasi pada saham maupun pendanaan syariah, merupakan upaya dalam mendukung dan memajukan perekonomian islam di Indonesia[6].

Selaras dengan hal ini, crowdfunding syariah dapat menjadi solusi bagi para pelaku usaha UMKM dalam mendapatkan modal untuk terus mengembangkan usahanya dan investor muslim dalam bertransaksi dengan menerapkan prinsip-prinsip syariah. Crowdfunding syariah juga dapat meningkatkan peran industri keuangan

syariah untuk mendukung akses permodalan UMKM yang bergerak di sektor halal melalui pembiayaan. Mekanisme dari crowdfunding syariah mirip dengan crowdfunding konvensional, yang membedakan adalah pengawasan untuk crowdfunding syariah yang dilakukan oleh Dewan Pengawasan Syariah (DPS)[7].

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan sebuah aplikasi dengan *usability* yang optimal sehingga tujuan pengguna dapat tercapai. *Usability* yang optimal dapat dihasilkan dari perancangan model antarmuka berdasarkan tujuan pengguna [8]. Metode *Goal-Directed Design* dipilih untuk memberikan solusi pengembangan antarmuka dan pengalaman pengguna suatu aplikasi dengan tujuan yang spesifik [9]. Selain itu, metode *Goal-Directed Design* diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam merancang aplikasi, terutama dalam meningkatkan nilai *usability* yang berhubungan dengan kemudahan pengguna dalam mencapai tujuan.

2. Metodologi

A. Goal-Directed Design

Goal-Directed Design yaitu metode untuk mengidentifikasi kebutuhan desain berorientasi pada perilaku yang mengidentifikasi tujuan dan motivasi pengguna. *Goal-Directed Design* dikembangkan oleh Alan Cooper dkk selama rentang tahun antara tahun 1983 hingga 2000 [10]. *Goal-Directed Design* terbagi dalam 6 tahap, *Research, Modeling, Requirements, Framework, Refinement, dan Support*.

B. Usability Testing

Usability testing merupakan metode pengujian pengguna di mana satu atau lebih perwakilan pengguna pada waktu yang telah ditentukan melakukan tugas atau menjelaskan keinginan pengguna ketika pengujian sedang berlangsung [11].

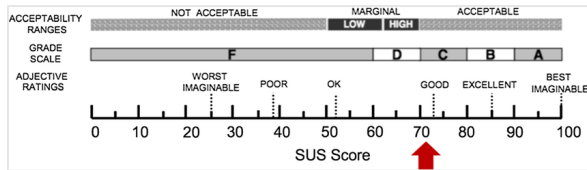
C. Mission Usability Score (MIUS) dan Maze Usability Score (MAUS)

Maze Usability Score adalah nilai pengujian prototipe UI/UX yang dilakukan dengan Maze Design untuk mengukur kemudahan pengguna dalam melakukan sebuah tugas (*task*). Prinsip yang digunakan untuk menghitung MIUS yaitu kesuksesan hasil secara langsung harus berkaitan dengan hasil usability misi, kesuksesan secara tidak langsung tidak boleh dianggap sebuah kegagalan, dan metrik usability rata-rata harus memengaruhi skor misi. Sedangkan *Maze Usability Score* (MAUS) merupakan rata-rata skor kegunaan untuk setiap misi yang sedang dijalankan.

D. System Usability Scale (SUS)

System usability scale dikembangkan oleh Brooke (1996) sebagai skala survei "cepat" yang akan memungkinkan peneliti menguji sebuah kegunaan produk dengan cepat dan mudah [12]. *System usability scale* terdiri dari 10 pernyataan yang diberi skor dengan menggunakan 5 skala. Skor akhir untuk SUS dapat berkisar dari 0 hingga 100, di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan kegunaan yang lebih baik. Terdapat beberapa indikator untuk mengukur hasil akhir dari skor SUS seperti *acceptable rating, adjective rating* dan *grade scale* yang dapat dilihat pada Gambar 1.





Gambar 1 Tingkatan Skor *System Usability Scale* [13]

3. Hasil dan Pembahasan

A. Research

Research merupakan tahap pertama yang bertujuan untuk mendapatkan data yang diperoleh dari pengguna dengan melakukan survey dan wawancara. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada lima investor. Dari hasil wawancara didapatkan data berupa masalah yang dihadapi oleh investor ketika mengakses aplikasi crowdfunding lain, yaitu:

1. Pengguna tidak dapat melakukan perbaruan rekening secara mandiri, dan harus menghubungi admin ketika ingin melakukan perbaruan rekening sehingga pengguna merekasa bahwa hal tersebut cukup rumit untuk dilakukan.
2. Pengguna membutuhkan laporan keuangan yang jelas mengenai dana yang sudah diinvestasikan kepada UMKM.

B. Modelling

Tahap *Modelling* merupakan tahap untuk mengolah data hasil *research*, dimana pada tahap ini akan dibuat user persona berdasarkan data yang telah didapatkan. Persona investor Tasha Crowdfunding Syariah adalah dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 *User Persona*

| | User Persona |
|-----------------------------|---|
| <i>Demographic</i> | Nama: Reza |
| | Usia: 24 Tahun |
| | Jenis Kelamin: Laki-laki |
| | Status: Belum menikah |
| | Pekerjaan: Mahasiswa |
| <i>Activity</i> | Melakukan investasi |
| | Menunggu keuntungan dari investasi |
| <i>Expertise</i> | Membaca berita terbaru mengenai investasi |
| | Dapat menggunakan <i>smartphone</i> |
| <i>Motivation and Goals</i> | Melindungi nilai aset dari inflasi |
| | Membantu memenuhi kebutuhan di masa mendatang |

Needs

Aplikasi yang ringan
Proses investasi yang mudah
Mendapat informasi terbaru seputar proyek yang sedang didana

Adanya laporan keuangan dalam penggunaan dana

Aplikasi yang digunakan lemot

Penarikan dana ke rekening terlambat

Pain

Aplikasi yang digunakan tidak memiliki fitur tambah rekening

Setelah menentukan user persona, tahap berikutnya yaitu menentukan mental model. Mental model membantu dalam menentukan persepsi dan perilaku agar mengetahui kebutuhan dari pengguna. Jika dilihat dari kebiasaan pengguna yang melakukan investasi, terdapat dua jenis mental model berdasarkan pengalaman dilakukan oleh pengguna, yaitu:

1. Investor melakukan transaksi investasi dengan melakukan mengisi saldo sebelum melakukan transaksi.
2. Investor melakukan transaksi investasi dengan transfer pada rekening perusahaan.

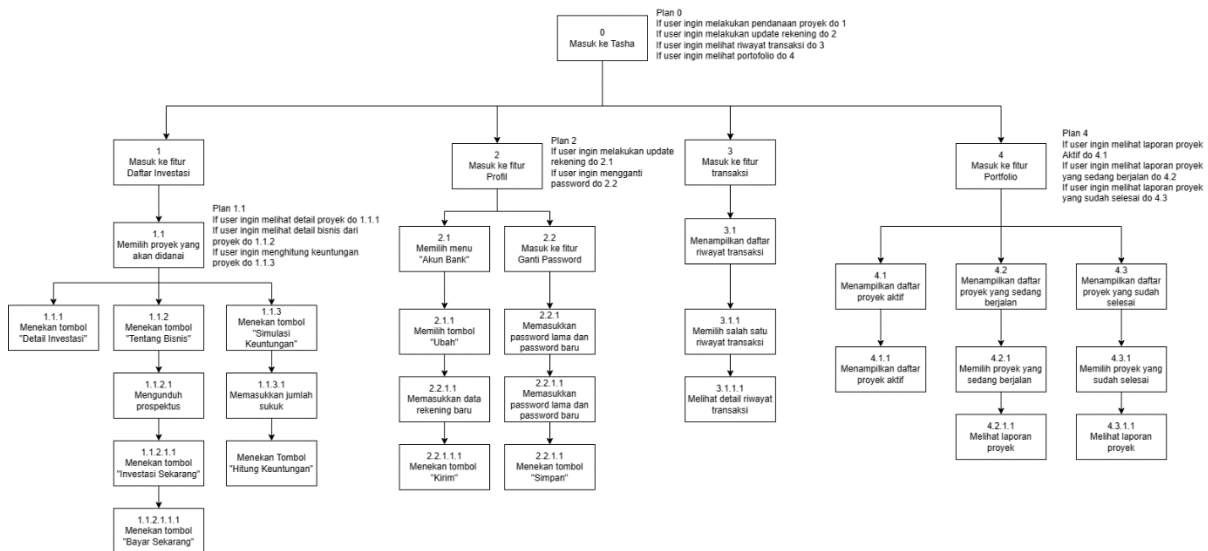
C. Requirement

Tahap *requirement* memiliki tujuan yaitu untuk melakukan pendefinisian terkait dengan kebutuhan dari fitur yang akan dibuat, kebutuhan ini didapatkan berdasarkan hasil dari *research* dan *modelling* pada tahap sebelumnya.

Proses pertama dari tahapan *requirement* adalah menentukan *problem & vision statement* dari hasil tahap sebelumnya. *Problem statement* pada penelitian ini yaitu membangun aplikasi yang memudahkan pengguna dalam melakukan pendanaan proyek yang berbasis syariah. Sedangkan, *vision statement* dalam penelitian ini adalah memudahkan pengguna dalam melakukan pendanaan proyek menjadi lebih efektif dan efisien.

Proses selanjutnya adalah melakukan analisis task dengan menggunakan *Hierarchical Task Analysis* (HTA) dengan tujuan untuk memetakan tugas pengguna agar mempermudah dalam perancangan *user interface*. Berikut merupakan hasil analisis *task* dengan HTA yang dapat dilihat pada Gambar 2.





Gambar 2 Hierarchical Task Analysis (HTA) Tasha Crowdfunding Syariah

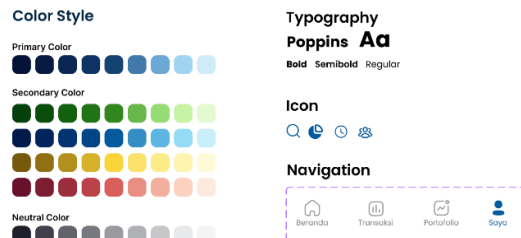
Gambar 2 merupakan *hierarchical task analysis* dari Tasha Crowdfunding Syariah, dimana terdapat empat halaman utama yaitu halaman investasi (pendanaan), profil, transaksi dan portofolio. Pada halaman investasi, terdapat tiga tugas yaitu detail investasi, tentang bisnis, dan simulasi keuntungan. Kemudian, pada halaman profil, terdapat dua tugas yaitu memperbarui akun rekening dan mengganti password. Lalu, pada halaman transaksi terdapat satu tugas yaitu melihat detail riwayat transaksi. Terakhir yaitu halaman portofolio, dimana terdapat tiga tugas yaitu proyek aktif aktif, proyek yang sedang berjalan, serta proyek yang sudah selesai dimana terdapat laporan proyek didalam halaman detail proyek.

refinement terdapat tiga proses yaitu menentukan *design guideline* dan melakukan perancangan *high-fidelity mockup*.

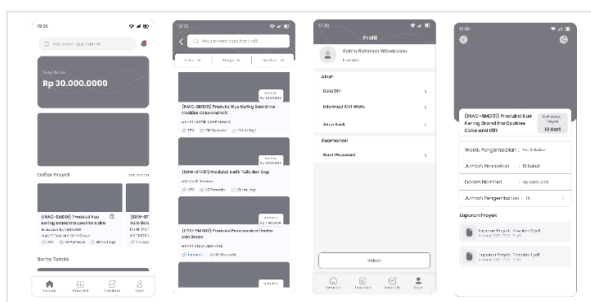
Proses pertama dari tahap *refinement* yaitu menentukan *design guideline* yang bertujuan untuk menjadi panduan visual dari perancangan tampilan antarmuka aplikasi Tasha agar menjadi konsisten. *Design guideline* Tasha dapat dilihat pada Gambar 4.

D. Framework

Tahap ini berfokus pada perancangan kerangka desain yang berisikan struktur tampilan dari aplikasi dan konsep fitur yang akan dibangun berdasarkan skenario dan *requirement* yang sudah ada. Tasha. *Low-fidelity mockup* dari aplikasi Tasha dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 4 Design Guideline Tasha Crowdfunding Syariah



Gambar 3 Low-Fidelity Mockup Tasha Crowdfunding Syariah

Setelah menentukan *design guideline*, langkah selanjutnya yaitu membuat perancangan *high-fidelity mockup* yang dapat dilihat pada Gambar 5 sampai Gambar 10.

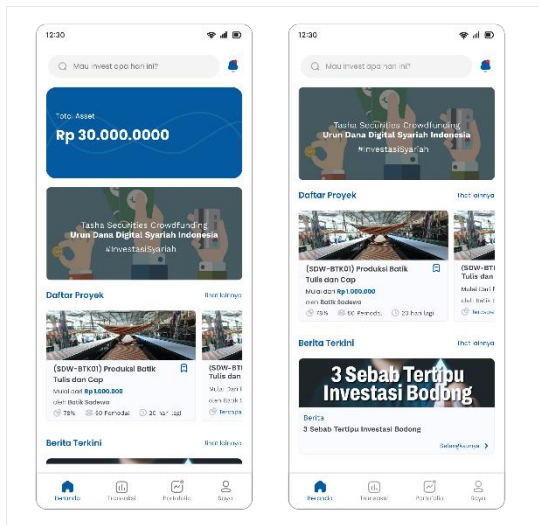
E. Refinement

Refinement berfokus pada perancangan visual pada *user interface* yang akan dibangun secara lebih detail dan jelas berdasarkan *wireframe* yang dibuat sebelumnya. Pada tahap

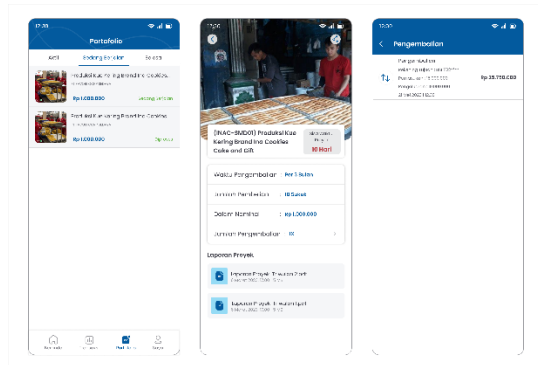
Gambar 5 menampilkan halaman beranda, dimana pengguna dapat melihat beberapa informasi seperti total aset aktif, daftar proyek, dan berita terkini mengenai pendanaan/investasi. Pada Gambar 6 menampilkan halaman simulasi keuntungan yang berfungsi untuk menghitung keuntungan proyek yang akan didanai oleh pengguna. Pada Gambar 7 menampilkan halaman pendanaan yang berfungsi untuk melakukan transaksi pendanaan. Kemudian, Gambar 8 menampilkan halaman portofolio dimana pengguna dapat melihat progres proyek yang sedang didanai dengan mengunduh laporan proyek. Lalu, Gambar 9 merupakan halaman riwayat transaksi, dimana pengguna dapat



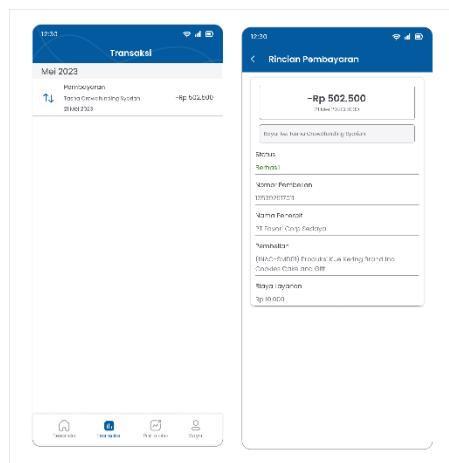
melihat riwayat transaksi yang telah dilakukan sebelumnya. Terakhir, pada Gambar 10 menampilkan halaman akun rekening, dimana pada akun tersebut pengguna dapat melakukan *update* akun rekening secara mandiri.



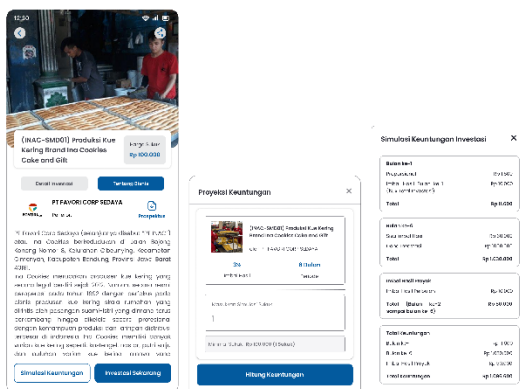
Gambar 5 High-Fidelity Mockup Halaman Beranda



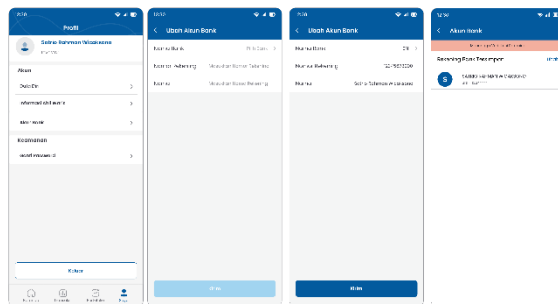
Gambar 8 High-Fidelity Mockup Halaman Portofolio



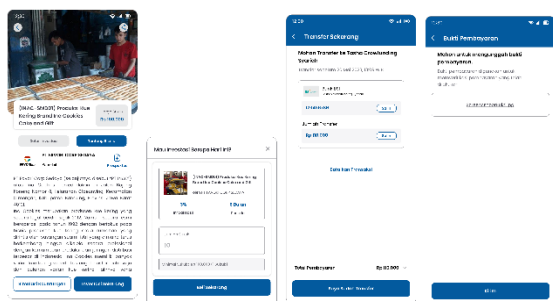
Gambar 9 High-Fidelity Mockup Halaman Riwayat Transaksi



Gambar 6 High-Fidelity Mockup Halaman Simulasi Keuntungan



Gambar 10 High-Fidelity Mockup Halaman Update Rekening



Gambar 7 High-Fidelity Mockup Halaman Pendanaan

F. Support

Tahap ini memiliki tujuan yaitu untuk menguji dari desain yang sudah dibuat kepada calon pengguna. Terdapat dua proses yang digunakan pada tahap *support*, yaitu pengujian dengan bantuan Maze Design dan penilaian usability menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan menggunakan google form.

Maze Design digunakan sebagai alat bantu dalam pengujian yang dilakukan pada lima investor. Pengujian dilakukan dengan memberikan tujuh misi kepada investor untuk melakukan uji coba, hal ini dilakukan agar mengetahui kebiasaan dan pemahaman pengguna ketika



menggunakan sistem yang telah dirancang. Berikut merupakan misi yang akan dikerjakan oleh pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Blok Maze Testing

| No Blok | Jenis Blok | Nama Blok | Keterangan |
|---------|------------|-----------------------|--|
| B01 | Task | Daftar dan Masuk Akun | Responden membuat sebuah akun dan masuk dalam aplikasi Tasha. |
| B02 | Task | Verifikasi Akun | Responden diminta untuk melengkapi profil dan melakukan verifikasi akun Tasha. |
| B03 | Task | Proyeksi Keuntungan | Responden diminta untuk melakukan simulasi keuntungan pada proyek yang akan didanai. |
| B04 | Task | Pendanaan Proyek | Responden diminta untuk melakukan pendanaan proyek. |
| B05 | Task | Riwayat Transaksi | Responden diminta untuk melihat detail riwayat transaksi yang telah dilakukan. |
| B06 | Task | Mengunduh Laporan | Responden diminta untuk mengunduh laporan proyek. |
| B07 | Task | Memperbarui rekening | Responden diminta untuk memperbarui akun rekening. |
| B08 | Task | Melihat Artikel | Responden diminta untuk melihat isi artikel. |
| B09 | Task | Memperbarui Password | Responden diminta untuk memperbarui password akun. |

Pengujian maze yang dilakukan dengan lima investor memberikan hasil detail perhitungan aktivitas pada setiap blok dan nilai *usability* pada tiap blok secara menyeluruh. Hasil pengujian *Mission Usability Score* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil *Mission Usability Score* dan *Maze Usability Score*

| No Blok | Nama Blok | <i>Mission Usability Score</i> |
|---------|-----------------------|--------------------------------|
| B01 | Daftar dan Masuk Akun | 93 |
| B02 | Verifikasi Akun | 65 |

| | | |
|-----------------------------|----------------------|------|
| B03 | Proyeksi Keuntungan | 55 |
| B04 | Pendanaan Proyek | 66 |
| B05 | Riwayat Transaksi | 90 |
| B06 | Mengunduh Laporan | 74 |
| B07 | Memperbarui rekening | 63 |
| B08 | Melihat Artikel | 99 |
| B09 | Memperbarui Password | 90 |
| <i>Maze Usability Score</i> | | 77.2 |

Skor pengujian *Maze Usability Score* yang didapatkan dalam pengujian adalah 77.2, dimana nilai pengujian yang dilakukan berada pada kategori menengah. Berdasarkan skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain Crowdfunding Syariah untuk investor pada pengujian pertama cukup dipahami dan dimengerti pengguna.

Setelah melakukan pengukuran menggunakan MIUS dan MAUS, selanjutnya yaitu melakukan penilaian dengan parameter *System Usability Scale* yang mempunyai 10 pertanyaan yang dapat dilihat pada Tabel 4 dengan jawaban skala 1-5, dimana nilai 1 menunjukkan sangat, nilai 2 menunjukkan tidak setuju, nilai 3 menunjukkan netral, nilai 4 menunjukkan setuju, tidak setuju dan 5 menunjukkan sangat setuju. Berikut pada Tabel 4 merupakan daftar pertanyaan SUS.

Tabel 4 Daftar Pertanyaan *System Usability Scale*

| No | Pertanyaan |
|----|--|
| 1 | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi |
| 2 | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan |
| 3 | Saya merasa sistem ini mudah digunakan |
| 4 | Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini |
| 5 | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya |
| 6 | Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini) |
| 7 | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat |
| 8 | Saya merasa sistem ini membingungkan |
| 9 | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini |
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih |



dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 5 merupakan hasil dari kuisisioner SUS tahap satu yang dibagikan kepada 32 responden, dimana 5 responden adalah investor yang melakukan usability

testing dan 27 responden merupakan orang-orang yang terbiasa atau pernah berinvestasi.

Tabel 5 Hasil Nilai Kuisisioner SUS

| Responden | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| R1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 |
| R2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 2 | 4 |
| R3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| R4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| R5 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 2 | 5 |
| R6 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 |
| R7 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 |
| R8 | 4 | 2 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 |
| R9 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 3 | 4 | 2 |
| R10 | 4 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 5 | 2 | 5 | 1 |
| R11 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 1 | 1 | 1 |
| R12 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 |
| R13 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 | 2 | 1 | 5 | 2 |
| R14 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 5 |
| R15 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 2 | 4 | 3 | 5 |
| R16 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| R17 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 4 |
| R18 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 |
| R19 | 3 | 2 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 |
| R20 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 3 |
| R21 | 5 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 |
| R22 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 |
| R23 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 |
| R24 | 5 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 1 |
| R25 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 5 |
| R26 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 |
| R27 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 3 | 5 | 1 | 4 | 2 |
| R28 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| R29 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| R30 | 4 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 |
| R31 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| R32 | 4 | 1 | 4 | 1 | 5 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 |

Setelah mendapatkan nilai, selanjutnya akan dilakukan konversi dengan aturan yang telah ditentukan sebagai berikut:

1. Pertanyaan dengan nomor ganjil bersifat positif, sehingga rumus yang digunakan untuk pertanyaan ganjil adalah skor-1.
2. Pertanyaan dengan nomor genap bersifat negatif, dengan rumus yang digunakan untuk pertanyaan genap adalah 5-skor.
3. Setelah mendapat skor SUS setiap responden, selanjutnya menjumlahkan skor responden tiap nomor dan dikalikan dengan 2.5. Skor akhir SUS merupakan nilai rata-rata dari seluruh responden.

Tabel 6 Hasil SUS Tasha Crowdfunding Syariah Tahap 1

| RESPONDEN | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | HASIL |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-------|
| R1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 | 82.5 |
| R2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 2 | 4 | 72.5 |
| R3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 55 |
| R4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 52.5 |
| R5 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 2 | 5 | 32.5 |
| R6 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 47.5 |
| R7 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 65 |



| | | | | | | | | | | | |
|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------|
| R8 | 4 | 2 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 67.5 |
| R9 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 3 | 4 | 2 | 75 |
| R10 | 4 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 5 | 2 | 5 | 1 | 90 |
| R11 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 1 | 1 | 1 | 85 |
| R12 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 52.5 |
| R13 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 | 2 | 1 | 5 | 2 | 87.5 |
| R14 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 5 | 80 |
| R15 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 2 | 4 | 3 | 5 | 45 |
| R16 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 100 |
| R17 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 4 | 72.5 |
| R18 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 67.5 |
| R19 | 3 | 2 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 75 |
| R20 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 3 | 80 |
| R21 | 5 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 70 |
| R22 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 85 |
| R23 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 90 |
| R24 | 5 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 1 | 90 |
| R25 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 5 | 32.5 |
| R26 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 37.5 |
| R27 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 3 | 5 | 1 | 4 | 2 | 82.5 |
| R28 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 75 |
| R29 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 62.5 |
| R30 | 4 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 | 87.5 |
| R31 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 100 |
| R32 | 4 | 1 | 4 | 1 | 5 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 80 |
| HASIL | | | | | | | | | | | |
| 78,8 | | | | | | | | | | | |

Tabel 6 merupakan hasil perhitungan rata-rata pengujian SUS tahap satu dengan nilai yang didapatkan yaitu 78,8 dengan *acceptability range* **Acceptable** dan *adjective rating* **Good**. Pengujian yang dilakukan tidak hanya mencari data kuantitatif, tetapi juga mendapatkan

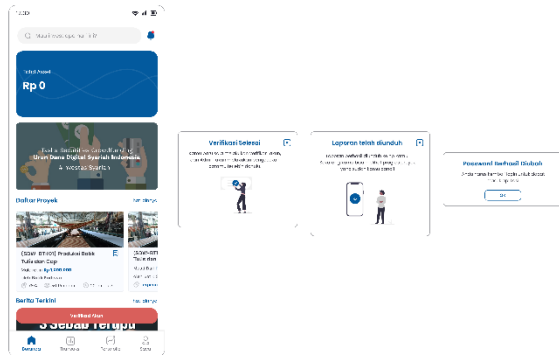
penemuan (*finding*) untuk beberapa fitur dan halaman yang mendapatkan respon baik dan juga hal-hal yang perlu ditingkatkan sebagai penilaian kualitatif yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7 Hasil *Qualitative Usability Testing*

| No | Halaman | Temuan | Rekomendasi |
|----|----------------------|--|--|
| 1 | Registrasi | Halaman sudah jelas dan tidak ditemukan masalah bagi partisipan. | - |
| 2 | Login | Halaman sudah jelas dan tidak ditemukan masalah bagi partisipan. | - |
| 3 | Verifikasi akun | Tidak ada pop untuk memastikan aksi yang telah dilakukan. Button verifikasi akun pada beranda tidak terlihat. | Perlu menambahkan pop up konfirmasi bahwa verifikasi yang dilakukan telah selesai. Menyesuaikan warna button agar lebih terlihat. |
| 4 | Beranda | Halaman sudah jelas dan tidak ditemukan masalah bagi partisipan. | - |
| 5 | Proyeksi keuntungan | Copywriting tidak umum digunakan. | Mengganti kata “proyeksi keuntungan” dengan “simulasi keuntungan” |
| 6 | Pendanaan | Button ceklis pada bagian menyetujui syarat dan ketentuan terlalu kecil. | Memperbesar ukuran button checklis pada syarat dan ketentuan. |
| 7 | Riwayat transaksi | Halaman sudah jelas dan tidak ditemukan masalah bagi partisipan. | - |
| 8 | Portofolio | Tidak ada pop up notifikasi bahwa laporan berhasil diunduh. | Memberikan pop up konfirmasi bahwa laporan berhasil diunduh. |
| 9 | Memperbarui rekening | Halaman sudah jelas dan tidak ditemukan masalah bagi partisipan. | - |
| 10 | Memperbarui password | Tidak ada pop up notifikasi bahwa password telah diubah. | Memberikan pop up konfirmasi bahwa password telah diubah. |



Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa rekomendasi yang selanjutnya dilakukan perbaikan desain yang dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 High-Fidelity Mockup Tasha Crowdfunding Syariah

Gambar 5 menampilkan sebuah *high-fidelity* untuk pop up notifikasi pada beberapa aksi yang dilakukan oleh pengguna, seperti ketika verifikasi akun telah selesai, memperbarui password, dan mengunduh laporan proyek. Kemudian, perbaikan untuk halaman beranda yang terletak pada tombol verifikasi akun, dimana tombol tersebut sebelumnya berwarna biru dan beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan tombol. Kemudian dilakukan perubahan menjadi warna merah agar dapat memicu pengguna.

Berdasarkan perbaikan tersebut, selanjutnya dilakukan pengujian desain tahap 2 dengan memberikan kuisioner SUS kepada 30 responden yang sama dengan responden pada pengujian tahap pertama. Hasil dari kuisioner SUS tahap dua ditunjukkan pada Tabel 8.

Tabel 8 Hasil SUS Tasha Crowdfunding Syariah Tahap 2

| RESPONDEN | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | HASIL |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-------|
| R1 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 1 | 75 |
| R2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 90 |
| R3 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 4 | 92,5 |
| R4 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 85 |
| R5 | 4 | 2 | 5 | 1 | 5 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 | 85 |
| R6 | 5 | 1 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 | 87,5 |
| R7 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 5 | 1 | 87,5 |
| R8 | 5 | 1 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 | 5 | 1 | 90 |
| R9 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 85 |
| R10 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 87,5 |
| R11 | 5 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 5 | 2 | 87,5 |
| R12 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 5 | 3 | 92,5 |
| R13 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 100 |
| R14 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 100 |
| R15 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 72,5 |
| R16 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 92,5 |
| R17 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 1 | 5 | 1 | 4 | 3 | 85 |
| R18 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 3 | 70 |
| R19 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 3 | 72,5 |
| R20 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 | 85 |
| R21 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 75 |
| R22 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 100 |
| R23 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 5 | 2 | 75 |
| R24 | 3 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 2 | 5 | 2 | 75 |



| | | | | | | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------|
| R25 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 97,5 |
| R26 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 97,5 |
| R27 | 4 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 80 |
| R28 | 5 | 1 | 4 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 3 | 90 |
| R29 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 1 | 5 | 1 | 70 |
| R30 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 100 |
| HASIL | | | | | | | | | | | 86 |

Tabel 8 merupakan hasil perhitungan rata-rata pengujian SUS tahap satu dengan nilai yang didapatkan yaitu 86 dengan *acceptability range* **Acceptable** dan *adjective rating* **Excellent**.

4. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah perancangan desain aplikasi Tasha Crowdfunding Syariah dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* memiliki enam tahapan, yaitu *research*, *modeling*, *requirements*, *framework*, *refinement*, dan *support*.

Pengujian aplikasi kepada calon pengguna dilakukan selama dua iterasi. Pengujian pertama didapatkan hasil perhitungan rata-rata pengujian *System Usability Scale* (SUS) yaitu 78,8 dengan *acceptability range* **Acceptable** dan *adjective rating* **Good**, serta temuan dan rekomendasi perbaikan pada *pop-up* untuk memastikan aksi yang telah dilakukan oleh pengguna, dan *copywriting* yang kurang familiar. Kemudian, pada pengujian kedua hasil perhitungan rata-rata pengujian *System Usability Scale* (SUS) yaitu 86 dengan *acceptability range* **Acceptable** dan *adjective rating* **Excellent**. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain antarmuka aplikasi Tasha Crowdfunding Syariah dapat diterima dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Adanya aplikasi crowdfunding syariah dapat menjadi solusi bagi para Pelaku usaha UMKM dalam mendapatkan modal untuk terus mengembangkan usahanya dan investor muslim dalam bertransaksi dengan menerapkan prinsip-prinsip syariah. Crowdfunding syariah juga dapat meningkatkan peran industri fintech syariah untuk mendukung akses permodalan UMKM yang bergerak pada sektor halal dengan melalui pembiayaan.

5. Daftar Pustaka

- [1] R. I. Tripalupi, "Equity Crowdfunding Syaria'ah dan Potensinya Sebagai Instrumen Keuangan Syaria'ah Di Indonesia," *'Adliya*, vol. 13, no. 2, pp. 229–245, 2019.
- [2] A. Hendratmi, M. N. H. Ryandono, and P. S. Sukmaningrum, "Developing Islamic crowdfunding website platform for startup companies in Indonesia," *J. Islam. Mark.*, vol. 11, no. 5, pp. 1041–1053, 2020, doi: 10.1108/JIMA-02-2019-0022.
- [3] M. A. Fathoni, "Potret Industri Halal Indonesia: Peluang dan Tantangan," *J. Ilm. Ekon. Islam*, vol. 6, no. 3, p. 428, 2020, doi: 10.29040/jiei.v6i3.1146.
- [4] D. L. dan I. Keuangan, "Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia," *Otoritas Jasa Keuang.*, p. 378, 2021.
- [5] R. A. E. Wahyuni, "Perkembangan Ekonomi Islam di Indonesia Melalui Penyelenggaraan Fintech Syariah," *Mabkamah J. Kaji. Huk. Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 184–192, 2019.
- [6] M. Ulinnuha, D. E. Susilowati, and K. F. Hana, "Persepsi Investor Pemula Terhadap Pembelian Saham Syariah di Indonesia," *J. Ilmu Ekon. dan Bisnis Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–14, 2020, doi: 10.24239/jiebi.v2i1.20.1-14.
- [7] A. Rukminastiti Masrifah, F. Sukma Novitasari, F. Ekonomi dan Manajemen, and U. Darussalam Gontor, "Layanan Urun Dana Syariah (Sharia Equity Crowdfunding) Bagi UMKM Mana Yang Harus Jadi Prioritas," *J. Ilm. Ekon. Islam*, vol. 7, no. 03, pp. 1234–1246, 2021.
- [8] W. O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. 2007.
- [9] C. D. Odi Yohanes, Ambarwati, "Pengembangan Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ujian Online," vol. 3, no. 28, pp. 55–62, 2022.
- [10] A. Williams, "User-centered design, activity-centered design, and goal-directed design: A review of three methods for designing web applications," *SIGDOC'09 - Proc. 27th ACM Int. Conf. Des. Commun.*, pp. 1–8, 2009, doi: 10.1145/1621995.1621997.
- [11] S. Riihiahho, "Evaluation Methods Usability Testing," *Wiley Handb. Hum. Comput. Interact. Vol. 1*, pp. 258–275, 2018.
- [12] A. Bangor, P. T. Kortum, and J. T. Miller, "An empirical evaluation of the system usability scale," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 24, no. 6, pp. 574–594, 2008, doi: 10.1080/10447310802205776.
- [13] J. R. Lewis and J. Sauro, "Item Benchmarks for the System Usability Scale," *J. Usability Stud.*, vol. 13, no. 3, pp. 158–167, 2018.

