

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wakaf adalah menyerahkan harta benda kepada masyarakat untuk digunakan untuk kepentingan umum. Harta tersebut tidak boleh dimiliki oleh individu atau organisasi (Amaliyah dkk., 2022). Seiring dengan digitalisasi yang mengubah pola hidup masyarakat, lembaga wakaf perlu beradaptasi dengan menyediakan skema penghimpunan dana wakaf yang mudah diakses oleh pengguna. Perkembangan teknologi membawa dampak yang signifikan terhadap pengelolaan serta penghimpunan wakaf digital. Namun, kemajuan teknologi ini membuat pengguna menghadapi tantangan baru. Beberapa orang tidak dapat langsung memahami dan mengikuti sistem pengelolaan wakaf digital yang berbasis teknologi (Fitriani & Taufiq, 2023)

UI dan UX adalah kemajuan teknologi yang memanfaatkan platform digital dan internet untuk membuat produk mudah dilihat, digunakan, dan memberikan kenyamanan bagi pengguna (Haryuda dkk., 2021). Kesalahan dalam desain aplikasi sering terjadi karena kurangnya observasi terhadap pengguna (Ansori dkk., 2023). Banyak aplikasi yang menuntut pengguna untuk menggunakan fitur-fitur yang tidak dibutuhkan atau bahkan menyulitkan. Hal ini terjadi karena desain antarmuka serta pengalaman pengguna (UI/UX) tidak sesuai dengan kebutuhan.

Yayasan Edukasi Wakaf Indonesia (YEWI) memiliki sebuah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk melakukan wakaf secara digital, yaitu Pasifamal.id. Platform tersebut dapat memudahkan wakif untuk melakukan wakaf uang secara digital. Selain itu, dapat mempermudah wakif untuk memonitor jumlah serta penggunaan dana wakaf yang dikelola oleh nazhir. Namun saat ini, aplikasi tersebut masih memiliki kekurangan pada bagian pencatatan transaksi wakaf secara detail. Sehingga dilakukan pengembangan pada bagian tersebut.

Proses pengembangan yang dilakukan yaitu pada bagian halaman Wakif yang di desain untuk mencatat akumulasi total wakaf, histori wakaf, serta detail histori wakaf. Oleh sebab itu dengan adanya pengembangan UI (*User Interface*)/UX (*User Experience*) pada aplikasi pasifamal.id ini diharapkan dapat membantu pengguna menggunakan platform pasifamal.id dengan mudah dan nyaman.

1.2.Tujuan

Kegiatan magang di Yayasan Edukasi Wakaf Indonesia adalah merancang UI/UX Wakif *Page* Aplikasi Pasifamal.id Berbasis Web pada Yayasan Edukasi Wakaf Indonesia adalah untuk memberikan kemudahan bagi wakif dalam mengakses informasi terkait transaksi wakaf yang dilakukan. Selain itu, halaman ini dirancang agar wakif dapat dengan mudah melihat proyek-proyek yang didanai oleh dana yang diwakafkan. Dengan demikian, diharapkan kepercayaan terhadap proses wakaf dapat meningkat, serta keterlibatan wakif dalam mendukung program-program Yayasan semakin optimal.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Perusahaan

Selain Badan Wakaf Indonesia (BWI), Yayasan Edukasi Wakaf Indonesia (YEWI) adalah lembaga non pemerintah lain yang berkontribusi besar dalam mendidik masyarakat tentang wakaf. Dengan SK Menteri Hukum dan HAM Republik Indonesia Nomor AHU-0024372.AH.01.04.Tahun 2015, diadakan di Yogyakarta pada tanggal 15 Desember 2015.

2.2. Profil Yayasan Edukasi Wakaf Indonesia (YEWI)

Nama	: Yayasan Edukasi Wakaf Indonesia (YEWI)
Alamat	: Jl. Kusumanegara No. 284C, Gedongkuning, Yogyakarta
Berdiri	: 15 Desember 2015
<i>E-mail</i>	: puskaf.yewi@gmail.com
<i>Website</i>	: https://www.yewi.or.id/

2.3. Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi

“Wakaf menjadi Gaya Hidup Masyarakat di Indonesia dimana Semua Orang dapat Berwakaf & Memiliki Amal Jariah Tanpa Terkecuali dengan Cara yang Sederhana & Terjangkau sehingga terwujud Masyarakat Madani melalui Sistem Perekonomian Syariah yang Berkeadilan Sosial Tanpa Riba berbasis Wakaf”

b. Misi

1. Meningkatkan jumlah DUTA WAKAF™ yang profesional & tersertifikasi sebagai ujung tombak peningkatan literasi & partisipasi masyarakat dalam berwakaf sesuai proporsi disetiap kota di seluruh Indonesia.
2. Menyelenggarakan kegiatan edukasi & promosi tentang perwakafan secara kreatif melalui seluruh saluran media secara bereksinambungan untuk membangun literasi dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya berwakaf.

3. Membuat program dan produk wakaf yang inovatif bagi masyarakat melalui stakeholder perwakafan sehingga meningkatkan partisipasi masyarakat dalam berwakaf tanpa terkecuali.
4. Meningkatkan kompetensi nazhir dalam melakukan optimalisasi aset wakaf secara produktif khususnya dalam bidang pemberdayaan perekonomian umat dengan melakukan pelatihan dan pendampingan bagi para nazhir.
5. Membantu pertumbuhan pelaksanaan program sosial, ekonomi & keagamaan berbasis wakaf atas penyaluran manfaat wakaf yang tepat sasaran kepada mauquf' alaih dalam mengurangi kesenjangan sosial melalui pemerataan kesejahteraan di masyarakat.

2.7. Proses Bisnis Divisi *Platform Development*

YEWI memiliki sebuah tim kerja yang biasa disebut dengan divisi *platform development* yang bertanggung jawab atas pengembangan serta pemeliharaan aplikasi ataupun *platform* digital. Pada saat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan penulis bergabung pada divisi *platform development* yang bertugas pada perancangan UI dan UX. Berikut adalah beberapa tugas yang dilakukan:

1. Melakukan Riset Pengguna

Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi dalam riset pengguna ini untuk mengetahui kebutuhan dan perilaku pengguna saat menggunakan aplikasi.

2. Membuat Desain UI/UX

Komponen desain tidak boleh dilupakan saat membuat desain. Warna dan typography adalah salah satunya. Pilihan warna sangat penting karena warna memengaruhi cara pengguna melihat website atau aplikasi (Ayuningtyas dkk., 2023).

3. Membuat Prototipe

Pada tahap ini, ide yang dipilih dibuat menjadi kenyataan, dan kemudian dikembangkan menjadi prototipe. Setelah prototipe dibuat, interaksi nyata akan dimasukkan untuk diuji coba (Tazkiyah & Arifin, 2022.)