

# I. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Salah satu alat fiskal syariah baru dalam perekonomian adalah wakaf uang. wakaf uang memiliki dua tujuan yaitu untuk beribadah serta meningkatkan kesejahteraan Masyarakat. Dengan pergeseran dari versi wakaf tradisional ke wakaf digital, diharapkan masyarakat dapat memanfaatkan wakaf mereka dengan lebih baik dan mengoptimalkan potensinya (A.Fahmi Zakariya dkk., 2021).

Seiring dengan berkembangnya wakaf digital, Yayasan Edukasi Wakaf Indonesia (YEWI) muncul sebagai inisiatif yang berkomitmen untuk meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan masyarakat dalam praktik perwakafan. Meski YEWI bukanlah lembaga yang menangani harta benda wakaf secara langsung atau berperan sebagai nazhir, YEWI menjalankan peran penting dalam menghubungkan masyarakat dengan program-program wakaf yang dikelola oleh nazhir. Melalui jejaring DUTA WAKAF yang dikoordinir oleh YEWI, program-program wakaf ini dapat disebarluaskan ke khalayak yang lebih luas, sehingga potensi wakaf dapat dimaksimalkan dan didistribusikan secara lebih efektif.

Proses pembuatan dan perancangan produk digital seperti situs *web*, aplikasi seluler, dan perangkat lunak yang berfokus pada interaksi dan pengalaman pengguna dengan produk atau antarmuka pengguna dikenal sebagai desain antarmuka pengguna (UI/UX) (Wulandari & Kuspriyono, 2023). Pengembangan desain antarmuka seringkali dilakukan tanpa memperhatikan pengguna, yang mengakibatkan kesalahan dan produk yang memaksa pengguna dengan fitur yang sulit atau membosankan. Aplikasi akan menjadi mudah digunakan jika peningkatan pengalaman pengguna menjadi prioritas utama (Ansori et dkk., 2023).

Figma adalah sebuah *platform* desain berbasis *web*, memungkinkan tim membuat antarmuka yang interaktif dan *responsive* (Sumantri dkk., 2023). Dalam pengembangan Swakarta.id, Figma digunakan untuk membuat desain antarmuka halaman khusus bagi pelaku usaha, yang bertujuan untuk memantau perkembangan sertifikasi halal yang diajukan. Platform ini memudahkan kolaborasi tim dalam

merancang dan memodifikasi elemen desain secara *real-time*, memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung fungsionalitas aplikasi secara keseluruhan.

Selain fokus pada wakaf, Swakarta.id muncul sebagai sebuah *platform* digital yang dirancang untuk mempercepat proses sertifikasi produk halal, terutama bagi Pendamping Proses Produk Halal (PPPH). *Platform* ini hadir sebagai solusi inovatif bagi pelaku usaha kecil yang ingin mengajukan Sertifikasi Halal Gratis (SEHATI). Proses kurasi yang dilakukan secara *online* ini sangat membantu komite fatwa dalam mengambil keputusan terkait penerbitan sertifikat halal, sehingga dapat mengurangi waktu tunggu yang biasanya terjadi dalam proses manual.

Untuk meningkatkan kinerja, Swakarta.id telah memperbarui halaman untuk bisnis. Sebelum ini, halaman pelaku usaha terpisah dari *platform* utama Swakarta.id, yang menyebabkan kurangnya efisiensi dalam pengelolaan dan pemantauan proses sertifikasi. Dengan fitur baru ini, halaman pelaku usaha kini terintegrasi sepenuhnya dengan Swakarta.id, yang memudahkan proses administrasi dan memastikan bahwa semua data dan informasi yang relevan dapat diakses dengan cepat.

## **1.2. Tujuan**

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan pada Yayasan Edukasi Wakaf Indonesia bertujuan untuk merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna (UI/UX) yang mudah digunakan untuk aplikasi Swakarta.id berbasis *web*. Saat ini, halaman pelaku usaha sudah ada namun terpisah dari Swakarta.id, dan hanya dapat diakses oleh admin. Oleh karena itu, pembaharuan dilakukan dengan mengintegrasikan halaman pelaku usaha ke dalam Swakarta.id agar memudahkan pelaku usaha untuk melihat progres sertifikasi halal yang sedang berlangsung.

## **II. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

### **2.1. Profil Perusahaan**

Sesuai dengan Namanya, Yayasan Wakaf Indonesia (YEWI) berkomitmen untuk meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan masyarakat dalam perwakafan. Meskipun YEWI bukan Lembaga yang bertanggung jawab atas harta benda wakaf atau nazhir, ia bekerja sama dengan nazhir untuk menyebarkan program-program wakaf nazhir ke masyarakat melalui jejaring DUTA WAKAF yang dikordinir oleh YEWI.

Pada Maret 2016, YEWI menandatangani kerjasama “Pelatihan & Sosialisasi Wakaf” dengan BWI (Badan Wakaf Indonesia), untuk menyesuaikan kegiatan YEWI dengan peraturan perundangan perwakafan yang berlaku. Kerja sama ini memungkinkan BWI untuk mengawasi kegiatan YEWI di tingkat kabupaten untuk meningkatkan literasi dan partisipasi perwakafan di masyarakat.

### **2.2. 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'alah dalam mengurangi kesenjangan sosial melalui pemerataan kesejahteraan di masyarakat.

#### **2.4. Divisi *Platform Development***

Divisi *platform development* merupakan salah satu tim kerja yang ada di Yayasan Edukasi Wakaf Indonesia (YEWI). Pada saat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan, penulis bergabung pada bagian ini. Divisi ini memiliki tugas untuk pengembangan, pengelolaan, serta pemeliharaan platform digital. Kegiatan yang dilakukan oleh penulis hanya berfokus pada tugas perancangan UI/UX aplikasi. Berikut merupakan beberapa kegiatan yang dilakukan:

a. Melakukan *Research*

*Research* ini dilakukan untuk membantu dalam perancangan dan pengembangan sebuah aplikasi. Dengan *research* ini penulis dapat mengetahui kendala yang ada pada aplikasi pada saat pengguna menggunakan aplikasi.

b. Membuat Desain Tampilan Aplikasi

Desain tampilan aplikasi yang baik memerlukan pemahaman yang mendalam tentang pengguna dan penerapan prinsip-prinsip desain yang efektif agar aplikasi memiliki pengalaman pengguna yang positif dan produktif selain menarik secara visual.

c. Membuat *Prototype*

*Prototype* ini dibuat untuk melihat visualisasi interaksi antar komponen dan antarmuka. Saat aplikasi dikembangkan, pemodelan produk skala akhir tersebut biasanya akan menggambarkan alur dan sistem yang bekerja (Syafiq & Rahma, 2021).