

ABSTRAK

Nama : Nurul Kharisma Aghentika
NIM : 41819120004
Prodi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Prototype Aplikasi Kantong Mimpi
Sebagai Wadah Donasi Barang Menggunakan User
Centered Design
Pembimbing : Nur Ani S.T, MMSI

Banyak kegiatan sosial yang dilakukan masyarakat sebagai bentuk dari kepedulian mereka terhadap sesama, seperti mengadakan penggalangan donasi untuk masyarakat lain disekitar yang membutuhkan. Dengan memanfaatkan teknologi dan internet, kegiatan sosial tersebut akan dapat dilakukan dengan lebih segar dan terstruktur. Aplikasi Kantong Mimpi merupakan aplikasi yang dapat menaungi permasalahan mengenai penggalangan donasi kepada masyarakat yang membutuhkan. Penggalangan donasi yang dapat dilakukan pada aplikasi ini hanya berfokus kepada penggalangan donasi berupa barang saja. Pada perancangan prototype aplikasi ini, nantinya akan menghubungkan antara penggalang donasi dan pemberi donasi. Penelitian ini akan berfokus kepada kebutuhan pengguna, sehingga untuk mendapatkan tujuan tersebut, maka perancangan penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design*. Hasil dari penelitian ini yaitu perancangan prototype Aplikasi Kantong Mimpi. Dalam proses pengujian prototype dilakukan dengan membagikan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) kepada 40 responden sebagai tolak ukur dari evaluasi dan mendapatkan hasil diterima.

Kata Kunci: Penggalangan Donasi, User Centered Design, Aplikasi Kantong Mimpi, SUS

ABSTRACT

Nama : Nurul Kharisma Aghentika
NIM : 41819120004
Prodi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Design Prototype of Kantong Mimpi Application as a Place
for Goods Donation Using User-Centered Design Method
Pembimbing : Nur Ani S.T, MMSI

Many social activities are carried out by the community as a form of their concern for others, such as raising donations for local communities in need. By utilizing technology and the internet, these social activities will be carried out in a fresher and more structured manner. Kantong Mimpi is an application that can cover problems regarding raising donations to people in need. Donation raising that can be done in this application only focuses on raising donations in the form of goods. In designing the prototype of this application, later it will connect between donors and donors. This research will focus on user needs, so to achieve this goal, the design of this study uses the *User Centered Design* method. The result of this research is the design of the prototype of the Kantong Mimpi Application. In the process of testing the prototype, the *System Usability Scale* (SUS) questionnaire was distributed to 40 respondents as a benchmark for evaluation and the result is acceptable.

Keywords: Donation Raising, User Centered Design, Kantong Mimpi Application, SUS