

**PERANCANGAN UI/UX PADA PENGELOLAAN DANA BERBASIS
WEB DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN FIGMA
(STUDI KASUS SDN 05 ULU MUSI)**

SKRIPSI

Program Studi

Sistem Informasi Jenjang Sarjana



Oleh:

**Anisa Soleha Pratama
09031382025129**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan UI/UX Pada Pengelolaan Dana Berbasis Web Dengan
Menggunakan Metode Design Figma (Studi Kasus SDN 05 Ulu Musi)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di
Program Studi S1 Sistem Informasi

Oleh:

ANISA SOLEHA PRATAMA

09031382025129

**Pembimbing 1 : Dr. Ali Ibrahim, M.T. NIP.
198407212019031004**

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.
1979102010121003**

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tanga di bawah ini:

Nama : Anisa Soleha Pratama
NIM : 09031382025129
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX pada Pengelolaan Dana Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Design Figma (Studi Kasus SDN 05 Ulu Musi)

Hasil pengecekan iThenticate/Turnitin : 18%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat dalam laporan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, Juli 2025



Anisa Soleha Pratama
NIM. 09031382025129

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 29 Juli 2025

Nama : Anisa Soleha Pratama

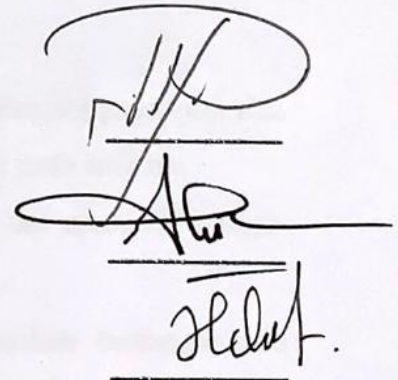
NIM : 09031382025129

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual

Judul : Perancangan UI/UX Pada Pengelolaan Dana Berbasis Web
Dengan Menggunakan Metode Design Figma (Studi Kasus
SDN 05 Ulu Musi)

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Dr. Ali Ibrahim, M.T.
2. Ketua Penguji : Dr. Fathoni, MMSI
3. Penguji 1 : Hardini Novianti, M.T.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003

MOTTO :

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah 2:286)

“Hidup bukan hanya dunia saja maka perbaikilah diri mu untuk menjadi pribadi yang lebih baik walaupun kamu mempunyai segudang dosa dalam hidup”

“Bismillahirrahmanirrahim”

“Segala puji bagi Allah Subhanahu Ta’ala, yang Maha pengasih lagi Maha penyayang, atas segala rahmat dan kekuatan-Nya, yang memungkinkan saya menyelesaikan skripsi ini dengan baik.”

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, yang begitu luar biasa atas doa dan jeri payah mereka serta support yang luar biasa sehingga saya bisa sampai pada titik ini.
2. Dosen pembimbing saya, yang telah membimbing dan memberi arahan dengan penuh kesabaran dan ketulusan.
3. Sahabat-sahabatku, yang selalu mendukung, memberikan semangat dan berbagai kebahagiaan dalam perjalanan ini. Terimakasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan saya menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamaterku, Universitas Sriwijaya.

KATA PENGANTAR

“Bismillahirrahmanirrahim”

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan UI/UX pada Pengelolaan Dana Berbasis Web dengan Menggunakan Metode Figma” sebagai salah satu syarat lulus pada jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Pada kesempatan yang baik ini. Tak lupa penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada :

1. Sang Maha Pemberi Pertolongan Allah SWT, atas sebagai kasih sayangnya, hidaya ilmu, kekuatan dan petunjuk sehingga penulis dapat merampungkan tugas akhir ini yang mana banyak sekali hikmah dalam setiap proses yang dilalui.
2. Kedua orang Tua tercinta, Ayah Abbas dan Ibu Edo Purmana Sari yang telah banyak berkorban, memberikan doa, kepercayaan, dan kasih sayangnya untuk penulis.
3. Keluarga besar penulis atas doa dan motivasinya.
4. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya,
5. Bapak Dr. Ali Ibrahim, S. Kom. M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang sangat baik telah memberikan arahan, nasihat, dan meluangkan waktunya untuk penulis.
6. Ketua Jurusan Sistem Informasi Ahmad Rifai, M.T.
7. Bapak M Rudi Sanjaya, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Akademik saya selama perkuliahan di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis.
9. Staf Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu dalam hal administrasi sehingga penulis dapat menjalani laporan Skripsi dengan lancar.

10. Seluruh Guru Sd N 05 Ulu Musi yang sudah menerima penulis dengan baik.
11. Anisa Soleha Pratama, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi yang sebesar-besarnya yang telah berjuang menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih sudah bertahan atas segala perjuangan, air mata dan ketidakpastian perjalanan panjang ini, meskipun sering meyerah dan merasa putus asa. Apapun kurang dan lebihnya dirimu, mari merayakan diri sendiri.
12. Putri Ela Citra Utami dan Dwi Aprillia Lestari. Selaku teman seperjuangan yang telah membantu menyemangati saya dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
13. Serta seluruh yang pernah hadir dalam cerita perkuliahan ini.

Terimakasih!

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun dalam rangka perbaikan dari berbagai pihak.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat baik kepada penulis maupun semua pihak.

Palembang, Juli 2025



Anisa Soleha Pratama
NIM. 09031382025129

**PERANCANGAN UI/UX PADA PENGELOLAAN DANA BERBASIS WEB
DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN FIGMA
(STUDI KASUS SDN 5 ULU MUSI)**

Oleh

Anisa Soleha Pratama 09031382025129

ABSTRAK

Perkembangan *website* pada sekarang ini tidak lepas dari teknologi komputer dan informasi. Mulai dari perusahaan yang berkembang, dan lembaga pemerintahan, sampai ke lembaga pendidikan belajar, namun ada permasalahan dalam sekolah tersebut yaitu. Perancangan aplikasi pengelolaan dana berbasis *web* pada SD Negeri 5 Ulu Musi bertujuan untuk mempermudah proses administrasi dan pengelolaan dana sekolah secara efisien dan transparan. Selama ini, pengelolaan dana di sekolah masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan kesulitan dalam pencatatan, pelaporan dan pengawasan penggunaan dana. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan akurasi data, mengurangi kesalahan manusia, serta memudahkan pihak terkait dalam mengakses informasi pengelolaan dana secara real-time. Aplikasi ini dirancang dengan fitur-fitur seperti pencatatan pemasukan dan pengelolaan dana, pembuatan laporan keuangan otomatis, serta kontrol akses yang memastikan keamanan data. Penggunaan teknologi web memungkinkan aplikasi ini diakses dari berbagai perangkat dengan koneksi internet, sehingga mempermudah proses monitoring dan evaluasi oleh pihak sekolah maupun pihak terkait lainnya. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat mendukung pengelolaan dana yang lebih transparan, akuntabel, dan efisien, serta memberikan manfaat jangka panjang bagi pengelolaan keuangan di SD Negeri 5 Ulu Musi.

Kata Kunci : Aplikasi Pengelolaan Dana, Web, Transparansi, Akuntabilitas, SD Negeri 5 Ulu Musi.

UI/UX DESIGN FOR WEB-BASED FUND MANAGEMENT USING FIGMA DESIGN METHOD (CASE STUDY: SDN 5 ULU MUSI)

By

Anisa Soleha Pratama 09031382025129

ABSTRACT

The development of websites today is inseparable from computer and information technology. From growing companies and government institutions to educational institutions, digital systems are increasingly necessary. However, there are still problems in some schools. This research focuses on designing a web-based fund management application for SD Negeri 5 Ulu Musi, with the aim of simplifying administrative processes and ensuring efficient and transparent school fund management. Currently, fund management in the school is still done manually, which leads to difficulties in recording, reporting, and monitoring fund usage. The application is expected to improve data accuracy, reduce human errors, and facilitate real-time access to financial information for stakeholders. This application is designed with features such as income and expenditure tracking, automated financial report generation, and access control to ensure data security. The use of web technology allows the application to be accessed across various devices with an internet connection, making it easier for school administrators and other stakeholders to monitor and evaluate financial activities. Thus, this application is expected to support more transparent, accountable, and efficient fund management and provide long-term benefits for financial administration at SD Negeri 5 Ulu Musi.

Keywords: *Fund Management Application, Web, Transparency, Accountability, SD Negeri 5 Ulu Musi.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BESAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Sistem	6
2.2 Website	6
2.3 Perancangan UI/UX pada Pengelolaan Dana	6
2.4 User Interface	7
2.5 User Experience	7
2.6 Design Thinking	8
2.7 Elemen Dalam Design	10
2.8 Metode <i>Prototype</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
2.1 Tahapan Penelitian	12
2.2 Rancangan Penelitian	14
2.2.1 Jenis Penelitian	15
2.2.2 Metode Penelitian	16

2.2.3 Analisis Data.....	17
2.2.4 Metode Pengumpulan data.....	18
2.2.5 Metode Pengujian.....	18
2.2.6 Metode Implementasi dan Evaluasi.....	19
2.2.7 Lingkungan Pengembangan.....	20
2.2.8 Analisa Kebutuhan Sistem.....	20
2.3 Desain (Perancangan) Sistem.....	21
2.3.1 Deskripsi Aplikasi.....	21
2.3.2 Permodelan Sistem.....	22
2.3.3 <i>Activity Diagram</i>	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.1.1 Empathize.....	32
4.1.2 Define.....	33
4.1.3 Ideate.....	33
4.2 Hasil Perancangan Sistem.....	33
4.3 Desain Antar Muka Pengguna (UI).....	35
4.4 Pembahasan.....	45
4.4.1. Efisiensi Pengelolaan Keuangan.....	45
4.4.2. Transparansi dan Akuntabilitas.....	45
4.4.3. Kemudahan Akses dan Penggunaan.....	45
4.4.4. Kolaboratif dalam Perancangan.....	46
4.4.5. Potensi Pengembangan.....	46
4.5 Pengujian Sistem.....	46
4.5.1 Tujuan Pengujian.....	46
4.5.2 Metode Pengujian.....	46
4.6 Hasil Pengujian.....	48
4.7 Pembahasan Pengujian.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
4.1 Kesimpulan.....	50
4.2 Saran.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Thinking	8
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	12
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login	29
Gambar 3. 4 Activity Tambahan Transaksi	30
Gambar 3. 5 Activity Diagram Laporan Keuangan	31
Gambar 3. 6 Activity Diagram Manajemen User	31
Gambar 4.1 Halaman Login	36
Gambar 4. 2 Halaman Dashboard	36
Gambar 4. 3 Halaman Pencatatan Transaksi 1	37
Gambar 4. 4 Halaman Pencatatan Transaksi 2	37
Gambar 4. 5 Halaman Laporan Keuangan	38
Gambar 4. 6 Halaman Manajemen User 1	38
Gambar 4. 7 Halaman Manajemen User 2	39
Gambar 4. 8 Halaman Dana Masuk 1	39
Gambar 4. 9 Halaman Dana Masuk 2	40
Gambar 4. 10 Halaman Dana Keluar 1	40
Gambar 4. 11 Halaman Dana Keluar 2	41
Gambar 4. 12 Halaman Data Guru 1	41
Gambar 4. 13 Halaman Data Guru 2	42
Gambar 4. 14 Halaman Data Staf 1	42
Gambar 4. 15 Halaman Data Staf 2	43
Gambar 4. 16 Halaman Data Barang 1	43
Gambar 4. 17 Halaman Data Barang 2	44
Gambar 4. 18 Halaman Data Barang Rusak 1	44
Gambar 4. 19 Halaman Data Barang Rusak 2	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lingkungan Pengembangan	20
Tabel 3. 2 Perangkat keras (<i>Hardware</i>) Laptop	21
Tabel 3. 3 Skenario <i>Login</i>	23
Tabel 3. 4 Skenario Tambahan Transaksi	24
Tabel 3. 5 Skenario Laporan Keuangan	25
Tabel 3. 6 Skenario <i>Login</i>	26
Tabel 3. 7 Skenario Laporan Keuangan	27
Tabel 3. 8 Skenario Manajemen User	28
Tabel 4. 1 Hasil Task Scenario	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Di SD 05 Ulu Musi	A-1
Lampiran 2 Hasil Tunitin	B-1
Lampiran 3 Kartu Konsul	C-1
Lampiran 4 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i>	D-1
Lampiran 5 Dokumentasi Di SD 05 Ulu Musi	E-1
Lampiran 6 Dokumentasi From Perbaikan ujian Komprehensif	F-1

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembuatan situs web kini tidak dapat dipisahkan dari teknologi komputer dan informasi. Kemajuan teknologi telah memengaruhi kehidupan sehari-hari manusia dengan berbagai cara, mulai dari memperluas bisnis dan organisasi pemerintah hingga lembaga pendidikan.

Pengelolaan dana yang efektif dan efisien sangat penting dalam setiap lembaga pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Dana yang diterima oleh sebuah sekolah berasal dari berbagai sumber, seperti dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah), dana dari pemerintah daerah, serta sumbangan dari masyarakat dan pihak lainnya. Dana tersebut perlu dikelola dengan baik untuk mendukung berbagai aktivitas pendidikan, mulai dari perbaikan sarana dan prasarana, pembelian alat-alat pendidikan, hingga pengembangan ekstrakurikuler.

Namun, dalam banyak kasus, pengelolaan dana di sekolah masih dilakukan secara manual, seperti pencatatan keuangan menggunakan buku atau lembar kerja *Excel*. Hal ini sering sekali menimbulkan beberapa masalah, antara lain:

1. Ketidakteraturan dalam pencatatan: Pencatatan manual rentan terjadi kesalahan, kehilangan data, atau keterlambatan laporan.
2. Kurangnya transparansi: Informasi mengenai penggunaan dana tidak selalu dapat diakses oleh pihak yang berkepentingan (seperti komite sekolah atau orang tua siswa), sehingga berpotensi menurunkan Kepercayaan masyarakat terhadap pengelolaan keuangan sekolah.

3. Proses yang memakan waktu: pencatatan dan pelaporan secara manual sering kali memakan waktu dan tenaga, sehingga mengganggu fokus utama sekolah dalam menjalankan aktivitas pendidikan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan solusi teknologi yang dapat mempermudah proses pengelolaan dana sekolah, salah satunya dengan mengembangkan Aplikasi Pengelolaan Dana Berbasis Web.

Aplikasi berbasis web memiliki keunggulan, seperti:

1. Akses yang lebih mudah dan fleksibel: penggunaan aplikasi dapat mengakses data dari beragam perangkat yang terhubungnya pada internet.
2. Pencatatan yang lebih rapi dan terstruktur: Aplikasi dapat meminimalkan kesalahan dalam pencatatan dan memastikan setiap transaksi tercatat dengan baik.
3. Kemudahan dalam pelaporan: Laporan keuangan yang dihasilkan oleh program ini dapat dihasilkan dengan lebih cepat dan akurat.
4. Transparansi yang lebih baik: *Stakeholder*, seperti pihak sekolah, komite sekolah, dan orang tua siswa, dapat lebih mudah memantau kegunaan dana yang ada.

Dengan adanya aplikasi pengelolaan dana berbasis web ini, terdapat harapan SD Negri 5 Ulu Musi dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan dana, serta menciptakan transparansi dan akuntabilitas yang lebih baik. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi alat bantu bagi pihak sekolah dalam merencanakan penggunaan dana yang lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Antarmuka Pengguna (IU) dapat ditangani dengan berbagai cara, termasuk *Design Thinking* dan *Human Centred Design*. Tujuan dari pendekatannya HCD dalam pengembangan sistem adalah untuk membuat sistem lebih interaktif dan praktis (Firantoko et al., 2019). Lalu *Design Thinking* ialah metodologi dengan fokusnya pada dua manusia dalam penyelesaian masalah serta menghadirkannya inovasi baru (E. C. Shirvanadi, n.d.)

Desain Thinking dikatakan berhasil dan dapat memberikan solusi yang disesuaikan dengan keperluan pengguna. Terdapat kesesuaian pendapat dengan (Fitriana et al., 2021) Membuat antarmuka pengguna (UI) aplikasi seluler untuk bantuan manajemen waktu. Menggunakan pendekatan *Design Thinking* sepanjang fase desain web. Fungsi dan pelaksanaan sistem dapat dipengaruhi oleh desain web yang berfokus pada antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, tergantung pada apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Penulis memilih pendekatan *Design Thinking* sebagai metode untuk menyelesaikan masalah yang disebutkan di atas dengan menggunakan pengguna sebagai subjek studi.

Dengan demikian pada tugas akhir ini terdapat ketertarikan guna melaksanakan studi dengan judulnya, Perancangan UI/UX Pada Pengelolaan Dana Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode *Design Figma* (Studi Kasus SDN 5 Ulu Musi).

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pemaparannya, maka perumusan masalah dalam studi yang dilaksanakan yakni: Bagaimana membuat pengelolaan dana yang bisa mempermudah pihak sekolah, komite sekolah dan orang tua siswa, dapat lebih mudah memantu kegunaan dana yang ada. Dengan menggunakan metodologi

Design Thinking.

1.3 Tujuan Penelitian

Terdapat tujuannya dalam studi yang dilaksanakan yakni antar muka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk sistem pengelolaan dana berbasis web di SDN 5 Ulu Musi menggunakan metode Design Figma. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menciptakan Design UI yang efektif, jelas, dan mudah digunakan.
2. Meningkatkan UX agar sistem pengelolaan dana lebih efisien dan nyaman digunakan.
3. Mengimplementasi figma untuk membuat *prototype* interaktif yang dapat diuji.
4. Mempermudah pengelolaan dana dengan sistem yang lebih transparan dan akuntable.

Dengan demikian, penelitian bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan pengelolaan dana di SDN 5 Ulu Musi.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaatnya dalam studi yang dilaksanakan ini yakni:

1. Bagi penulis, Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara membuat *prototype user experience* untuk situs web, aplikasi, atau produk.
2. Bagi pengembang aplikasi, temuan *Prototype User experience* ini bisa dipakai jadi sebagai rekomendasi dalam pembuatan aplikasi pengelolaan dana.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan pada studi ini supaya fokusnya jelas maka terdapat batasan permasalahannya dalam studi ini yakni:

1. Fokusnya studi perancangan *Prototype* aplikasi pengelolaan dana pada SDN 5 Ulu Musi.
2. Perancangannya *Prototype* pengelolaan dana yang memakai pendekatannya *Design figma*
3. Fokus studi ini pada penilaiannya *User experience* dalam perancangan *Prototype* dengan memakai metodologi *Design Figma*
4. Temuan studi ini berupa *Prototype* pada pengelolaan dana
5. *User persona* akan dilaksanakan pada guru-guru

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, U. *Perancangan UI/UX aplikasi manajemen sumber daya manusia berbasis Mobile dengan menggunakan metode design thinking (studi kasus: Habibi Garden)* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Aristawidyaningrum, A., Elanda, A., & Gunawan, R. (2024, July). PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PENGELOLAAN KEUANGAN PADA YAYASAN PENDIDIKAN ROSMA DENGAN MENGGUNAKAN DESIGN THINKING. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)* (Vol. 4, No. 1, pp. 59-68).
- B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, p. 7, 2022.
- D. H. Putra, M. Asfi and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, p. 7, 2021.
- E. S. Susanto, F. Hamdani and Y. Tari, "Sistem Informasi Administrasi Keuangan Sekolah berbasis web (Studi Kasus : SMK AL-KAHFI)," *Jurnal JINTEKS*, vol. 2, no. 1, p. 8, 2020.
- Ghoriyyudin, A., Fitriana, F., Santoso, R. A., & Devi, R. F. (2024). ANALISIS AUDIT SYARIAH, AKUNTABILITAS DAN TRANSPARANSI PADA ORGANISASI PENGELOLA ZAKAT DALAM MEMAKSIMALKAN POTENSI ZAKAT. *Jurnal Revenue: Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 5(1), 554-581.
- Harahap, K. T. (2024). *PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI DONASI DAN PENGELOLAAN DONASI MASJID BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: MASJID JAMI'AL-AWWABIN)* (Doctoral dissertation, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur).
- Hergata, N. A. (2024). *LKP: Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Dukungan Donasi Lingkungan* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- H. Sadad, H. Thamrin, " PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS MY-SKRIPSI DENGAN METODE DESIGN THINKING", *Jurnal Teknik Informatika*, 5-6.
- M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan and A. Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, p. 12, 2020.
- Manik, Y. Z. Z. (2024). *PERANCANGAN DESAIN UI/UX UNTUK WEBSITE*

SISTEM ADMINISTRASI KEUANGAN ORGANISASI KEMAHASISWAAN DI STT TERPADU NURUL FIKRI MENGGUNAKAN

APLIKASI FIGMA (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri).

R. Rapita Sari, "IMPLEMENTASI ALGORITMA HORSPPOOL PADA PERANCANGAN APLIKASI KAMUS BAHASA PALEMBANG – INDONESIA", *Jurnal Teknik Informatika*, 73-82.

R. Setyono and A. , "Implementasi Teori Ron Weber Mengenai User Interface dan Input Website Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus Universitas X)," *Jurnal Strategi*, vol. 2, no. 2, p. 13, 2020.

Sekti, B. A., Stefanus, F. O., & Anwar, N. (2024). Analisis Dan Desain UI/UX Pada Web Company Profile Dengan Metode Human Centered Design. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 8(1), 213-220.

R. Setyono and A. , "Implementasi Teori Ron Weber Mengenai User Interface dan Input Website Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus Universitas X)," *Jurnal Strategi*, vol. 2, no. 2, p. 13, 2020.

S. Nurjanah, N. Nurjannah and S. P. Kristiani, "Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta," *Jurnal Sistem Informasi (JSI)* , vol. 14, no. 1, p. 8, 2022.

Suranto, B. (2023). Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Metode Design Thinking. *AUTOMATA*, 4(2).