

PERANCANGAN UI/UX MOBILE APLIKASI PERHITUNGAN DAN PEMBAYARAN ZAKAT

THE DESIGN OF THE UI/UX OF MOBILE APPLICATION CALCULATION AND THE PAYMENT OF ZAKAT

Nugroho Surya Alam¹, Riky.A.Siswanto.,S.Ds.,M.Des², Jiwa Utama.,S.Ds.,M.Ds³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹blackcrown.93@gmail.com

Abstrak

Kurangnya Zakat yang dikeluarkan oleh masyarakat di Indonesia sangatlah banyak, Menurut ketua Baznas, Prof, Didin Hafidhuiddin potensi zakat yang dihasilkan di Indonesia sangatlah besar mencapai 217 T, akan tetapi total zakat yang dikeluarkan baru mencapai 1% saja atau senilai 2,17 T. Kurangnya penerimaan zakat oleh amil zakat yang ada menjadi suatu permasalahan, salah satunya ialah kurangnya penerimaan zakat oleh BAZNAS (Badan Amil Zakat Nasional). Padahal membayar zakat merupakan salah satu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh seorang muslim yang memenuhi syarat-syarat wajib zakat. Oleh karena itu penulis membuat perancangan user interface dan user experience mobile aplikasi perhitungan dan pembayaran zakat, yang dapat digunakan sebagai media dalam pengembangan zakat oleh BAZNAS. Metode penelitian yang penulis gunakan ialah dengan cara observasi yang dilakukan di Bandung selama proses pengerjaan tugas akhir ini, wawancara kepada ketua BAZNAS Bandung sebagai pihak yang berwenang dalam penanganan dan kerja BAZNAS Bandung, serta penulis melakukan studi pustaka dan literatur untuk beberapa data yang dibutuhkan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari perancangan aplikasi perhitungan zakat ini, salah satunya adalah membantu memberikan pemahaman zakat, proses penghitungan zakat, dan penyaluran zakat yang benar menurut agama islam.

Kata Kunci : Zakat, Mobile Aplikasi, Perhitungan, Pembayaran, Harta

Abstract

The lack of Charity issued by the community in Indonesia is very much, according to the Chairman, Prof. Baznas, Didin Hafidhuiddin potential zakat produced in Indonesia is very big reach 217 T, but total zakat issued recently reached 1% only or worth 2.17 t. lack of acceptance by amil zakat zakat becomes a problem, one of which is the lack of acceptance by BAZNAS zakat (Zakat Amil National Agency). When paying zakaah is one obligation that must be carried out by a muslim who fulfills the terms of obligatory zakat. Therefore the author makes the design of the user interface and user experience of mobile application and the payment of zakat calculation, which can be used as media in the development of charity by BAZNAS. The authors use research method is by means of observations conducted in Bandung during the process of this final project work, interview to the head of BAZNAS Bandung as the authorities in the handling and working BAZNAS Bandung, as well as the author did a study of the literature and literature for some of the required data. Many of the benefits that can be taken from the design of the application this zakat calculation, one of which is to help provide an understanding of zakat, zakat calculation process, and distribution of zakat is right according to the religion of islam.

Keywords: Zakat, Mobile Applications, Calculations, Payments, Treasure

1. Pendahuluan

Menjalankan syariat islam sudah menjadi kewajiban bagi setiap muslim, banyak amal ibadah dan aturan yang diterangkan dalam islam, namun tidak kesemuanya dapat difahami dan dilakukan dengan mudah salah satunya adalah zakat.

Zakat adalah sebagian harta yang wajib diberikan kepada orang lain yang berhak menerimanya dengan syarat syarat tertentu, zakat bertujuan untuk membersihkan harta yang dimiliki oleh seseorang karena didalam setiap rezeki yang diterima ada hak-hak orang lain, zakat juga digunakan untuk memberikan keadilan atau penyetaraan kondisi ekonomi di masyarakat.

Menurut ketua Baznas, Prof, Didin Hafidhuddin potensi zakat yang dihasilkan di Indonesia sangatlah besar mencapai 217 T, akan tetapi total zakat yang dikeluarkan baru mencapai 1% saja atau senilai 2,17 T.

Dari data yang ada hal ini menunjukkan permasalahan yang sangat besar karena hanya 1% dari total potensi zakat yang dapat diterima setiap tahunnya. Padahal zakat merupakan kewajiban bagi setiap muslim yang mampu dan memenuhi syaratnya.

BAZNAS (Badan Amil Zakat Nasional) merupakan salah satu amil zakat yang ada di Indonesia, merupakan badan amil zakat yang resmi dari pemerintah, dan telah memiliki banyak kantor cabang di berbagai wilayah. BAZNAS terus berusaha mengajak masyarakat muslim yang mampu untuk menunaikan zakat namun kurangnya penerimaan zakat turut dialami oleh BAZNAS.

Kurangnya penerimaan zakat oleh amil zakat yang ada menjadi suatu permasalahan, karena hal tersebut merupakan salah satu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh seorang muslim yang memenuhi syarat-syarat wajib zakat. Menurut guru besar pemikiran islam dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Afif Muhammad, banyak hal yang mempengaruhi kurangnya penerimaan zakat, diantaranya adalah masih kurangnya pemahaman masyarakat tentang zakat itu sendiri.

Berangkat dari permasalahan diatas maka penulis membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan UI dan UX Mobile Aplikasi Perhitungan dan Pembayaran Zakat ” yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat untuk membayar zakat, mempermudah pengelolaan zakat dan memberikan solusi yang lebih efektif dalam pengumpulan zakat.

2. Dasar Teori

2.1 Prinsip – Prinsip Kerja Design

Dalam menyampaikan sebuah pesan visual, harus lah memiliki nilai orignalitas, inovatif, efisien dsb. Dalam pembuatan sebuah pesan visual menurut Anggraini dalam bukunya Desain Komunikasi Visual, perlu diperhatikan prinsip prinsip kerja design sebagai berikut :

1. Keseimbangan

Keseimbangan terjadi karena tidak adanya hal yang berbeda antar kiri dan kanan ataupun atas dan bawah, keseimbangan dalam dunia design bukanlah hitungan pasti seperti matematika tetapi dapat dirasakan. Ada dua jenis keseimbangan :

a. Keseimbangan Simetris/Formal

Keseimbangan simetris ialah keseimbangan dengan memberikan berat kiri dan kanan yang sama atau atas dan bawah yang sama. Contoh : persegi, lingkaran dan lainnya.

b. Keseimbangan Asimetris/Informal

Keseimbangan asimetris ialah keseimbangan yang terlihat tidak sama antara kiri dan kanan atau atas dan bawah tetapi masih terasa keseimbangannya.

2. Irama

Irama adalah pengulangan elemen desain secara berulang ulang, ada dua pengulangan, yaitu repetisi yang merupakan pengulangan secara konsisten, dan variasi yang merupakan pengulangan yang diikuti perubahan bentuk, ukuran atau posisi.

3. Penekanan

Penekanan dapat menjadi pusat perhatian, sehingga pengguna menerima inti pokok dari pesan yang disampaikan. Penekanan dapat menggunakan area kosong sehingga titik fokus hanya sedikit. Ada tiga cara penekanan :

a. Kontras

Merupakan sesuatu yang berbeda dari kebanyakan lainnya misal satu garis vertikal di atas berbagai garis horizontal.

b. Isolasi Obyek

Memisahkan satu obyek dari kumpulan obyek yang lain sehingga obyek tersebut menjadi titik utama.

c. Penempatan Obyek

Peletakan obyek mempengaruhi fokus perhatian, semisal obyek yang berada di tengah akan menjadi fokus perhatian pengguna.

2.2 Prinsip Desain Aplikasi

Dalam perancangan sebuah Mobile Aplikasi terdapat beberapa aturan dasar yang sangat bermanfaat, antara lain :

a. Benda asli lebih menarik daripada tombol

Hal ini berkaitan dengan dengan ikon yang menarik daripada menggunakan list menu atau tombol yang lain.

b. Gambar lebih mudah dan cepat difahami

Daripada menggunakan tulisan yang membutuhkan waktu, pemahaman dengan gambar akan lebih efisien.

c. Munculkan apa yang dibutuhkan

Orang orang tidak menyukai informasi yang terlalu banyak, mereka lebih menyukai informasi yang singkat dan jelas.

d. Buat yang penting berjalan cepat

Hal ini berlaku dalam hal inti yang seharusnya dapat diakses dengan cepat tanpa harus ada tahapan tahapan lainnya.

2.3 Prinsip-prinsip Tata letak

Banyak hal yang harus diperhatikan dalam membuat tata letak, mulai dari komposisi, konten, fotografi dan sebagainya. Hal ini dijelaskan oleh Anggraini (2013:75) dalam prinsip-prinsip tata letak yang dijelaskan di buku Desain Komunikasi Visual, prinsip-prinsip tersebut adalah :

1. Sequence

Urutan perhatian dalam tata letak atau aliran pandangan mata ketika melihat tata letak. Tata letak yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada tata letak. Maka di sini urutan pe-tata letak-an sebaiknya dapat diatur sesuai prioritas.

2. Emphasis

Penekanan di bagian-bagian tertentu pada tata letak. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang terpenting. Emphasis/penekanan dapat diciptakan dengan cara berikut :

- a) Memberi ukuran huruf yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen tata letak lainnya.
- b) Menggunakan warna yang kontras/berbeda dengan latar belakang elemen lainnya.
- c) Menggunakan bentuk atau style yang berbeda dengan sekitarnya.

3. Keseimbangan

Teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen tata letak. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan. Sementara itu, pada keseimbangan asimetris obyek-obyek yang berlawanan tidak sama atau seimbang. Bisa saja salah satu sisi obyek lebih kecil ukurannya atau lebih sedikit jumlahnya dari sisi yang berlawanan. Keuntungan dari keseimbangan asimetris adalah dapat memberikan kesan yang tidak kaku atau santai (casual).

4. Unity

Yaitu menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Media

Berangkat dari permasalahan berupa kurangnya pendapatan di bidang zakat yang dialami oleh BAZNAS maka diperlukanlah sebuah usaha untuk meningkatkan pendapatan di bidang zakat yang hal ini sangat berguna dalam pembangunan daerah ataupun negara. Menurut guru besar UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Afif Muhammad, beliau menjelaskan beberapa hal yang membuat masyarakat tidak membayar zakat mereka, antara lain : 1. Kepercayaan masyarakat kepada lembaga pengelola zakat masih rendah. 2. Masih banyak yang belum mengerti cara menghitung zakat dan kepada siapa zakat dipercayakan. 3. Banyak masyarakat yang beragama islam tetapi kurang tentang pemahaman keislaman. 4. Masyarakat yang tidak membayar zakat tidak dikenai sanksi seperti halnya pajak.

Berdasarkan faktor-faktor diatas dapat diambil kata kunci media yang dibutuhkan, penulis mengambil kesimpulan :

Media yang dibutuhkan adalah sebuah media yang dapat membangun kepercayaan dari masyarakat, dalam hal ini media yang memberikan kesan professional looking dan menunjukkan transparansi aliran dana zakat. Media ini juga harus dapat diintegrasikan dengan media ataupun sistem yang modern serta mencakup target market yang luas hal ini ditujukan untuk memudahkan masyarakat dan juga sesuai dengan visi misi yang dimiliki oleh BAZNAS.

Dengan menggunakan kesimpulan itu maka penulis memutuskan untuk menggunakan media Mobile Aplikasi, karena dengan menggunakan Mobile Aplikasi dapat memenuhi semua kebutuhan yang diperlukan.

3.2 Segmentasi

Secara demografis target audience dari perancangan UI/UX ini adalah sebagai berikut :

Lokasi : Bandung

Umur : 25 – 45 (Usia Produktif)

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
Agama : Islam
Penghasilan : > Rp 5.000.000

3.3 Konsep Pesan

Berangkat dari permasalahan yang ada, berupa kurangnya zakat yang diterima oleh Badan Amil Zakat Nasional. Menurut Prof. Didin Hafidudin, jumlah zakat yang diterima saat ini hanya mencapai 1 %. Juga dengan adanya pernyataan dari Dosen UIN Bandung yang memberikan penjelasan mengenai permasalahan zakat, maka pesan yang ingin disampaikan dalam konsep ini adalah : 1. Kemudahan, 2. Keikhlasan, 3. Keterbukaan.

Kemudahan yang berarti memudahkan dalam hal pemahaman maupun pelaksanaan zakat itu sendiri. Keikhlasan berarti senang dalam memberi tanpa mengharap kembali dan juga senang dalam menerima. Keterbukaan menjelaskan profesionalitas dari kerja BAZNAS yang harus diketahui oleh semua orang, meningkatkan nilai kepercayaan dari sistem kerja yang ada.

3.4 Konsep Kreatif

Media yang digunakan berupa aplikasi mobile perhitungan dan pembayaran zakat, berbagai kelebihan dimiliki oleh aplikasi yang diberi nama “berzakat” untuk mengatasi masalah masalah yang ada. Mengikuti visi dan misi BAZNAS dan juga permasalahan yang ada maka fitur yang digunakan merupakan upaya untuk memecahkan masalah tersebut antara lain :

1. Bebas kirim zakat

Dalam fitur ini ditampilkan berbagai berita yang memberitahu kepada pengguna daerah mana saja yang membutuhkan zakat ataupun donasi . Dengan thumbnail yang di isi dengan foto kondisi daerah tersebut serta tombol cepat zakat yang membantu pengguna untuk mengirim zakat ataupun donasi ke tempat tersebut tanpa membaca berita terlebih dahulu.

2. Bukti kerja nyata

Dengan fitur ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat kepada BAZNAS dengan memberikan berita berita penyampaian zakat ataupun donasi yang telah dikirim oleh pengguna, nantinya ketika berita pengiriman diupload maka pengguna yang memberikan zakat atau donasi kedaerah tersebut mendapatkan notifikasi bahwa dana yang mereka kirimkan telah diberikan kepada yang berhak mendapatkannya. Hal ini memberikan keterbukaan BAZNAS kepada pengguna agar mereka melihat bahwa dana benar benar tersampaikan.

3. Mudah Bayar Zakat

Disini merupakan fitur pembayaran zakat yang secara sederhana, pengguna dapat membayarkan zakat ataupun donasi tanpa mempedulikan ke daerah mana yang akan mereka berikan. Nantinya dana akan diurus langsung oleh BAZNAS agar dapat tersalurkan kepada yang berhak menerimanya dan penggunapun tetap mendapatkan notifikasi tentang penyampaian danya yang telah mereka kirimkan.

4. Fitur Extra Zakat

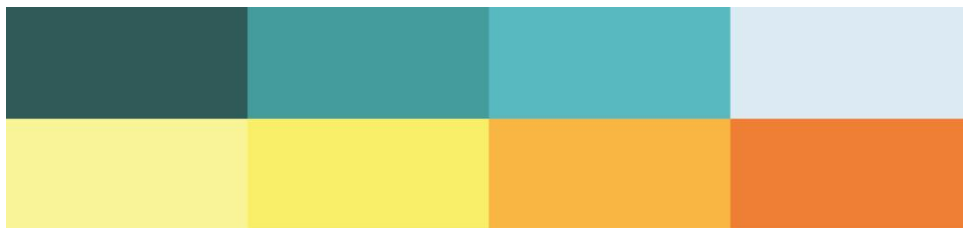
Menu tambahan yang dapat dipilih melalui tombol di kanan atas berisikan fitur-fitur untuk mempermudah dan meningkatkan pemahaman pengguna tentang zakat, antara lain : kalender zakat, kalkulator zakat, dan ensiklopedia zakat, ditambah beberapa menu dasar seperti profil dan pengaturan untuk penggunaan aplikasi “berzakat”

3.5 Konsep Visual

Dalam konsep visual yang digunakan untuk merancang mobile aplikasi ini ada beberapa kata kunci atau gambaran yang akan disampaikan, ada empat kata kunci sebagai aturan desain yang akan dijelaskan sebagai berikut : 1. Modern, Desain harus menggambarkan desain yang modern, sehingga pengguna akan lebih memperhatikan dan lebih memberikan kepercayaan terhadap mobile aplikasi ini. 2. Friendly, Desain dibuat seakrab mungkin dengan pengguna, dibuat agar pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan mobile aplikasi perhitungan dan pembayaran zakat ini. 3. Bersih bersih dalam arti rapi, nyaman dilihat dan memberikan gambaran akan kejujuran serta transparansi dari sistem kerja BAZNAS. 4. Menarik Visual yang digunakan menarik pengguna dalam melakukan aksi nyata. Dari kata kunci yang ada tersebut maka desain aplikasi dibuat minimalis dan rapih untuk memberikan kesan modern dan bersih, sehingga memberikan kenyamanan di mata pengguna, icon icon yang ada dibuat menggunakan sudut lengkung guna memperkuat rasa keakraban dan tidak terlihat kaku. Warna yang digunakan merupakan warna yang kontras agar menarik minat pengguna.

a. Warna

Penggunaan warna sangat berpengaruh dalam pembuatan sebuah aplikasi, dalam aplikasi “berzakat” ini digunakan warna komplementer, yaitu warna yang bersebrangan atau berlawanan, warna komplementer menghasilkan warna yang kontras sehingga dapat menarik perhatian pengguna. Warna yang digunakan merupakan warna biru dan jingga beserta turunannya, warna biru yang cerah memberikan kesan kedamaian, kelembutan, dan keikhlasan, sedangkan warna jingga memberikan kesan kebahagiaan, kegembiraan, optimisme dan terbuka. Menghasilkan perpaduan kehangatan dan kelembutan yang menggambarkan makna dasar zakat yang berarti tumbuh, dengan peduli sesama maka rezeki yang kita dapat akan semakin bertambah. Berikut merupakan palet warna yang digunakan dalam aplikasi berzakat :



Gambar 1 : palet warna

b. Tipografi

Aplikasi “berzakat” menggunakan dua font, untuk logo menggunakan font Gotham Rounded agar memeberikan kesan friendly dan untuk text aplikasi menggunakan font Roboto agar dapat terbaca dengan mudah dan merupakan salah satu font yang juga digunakan oleh google dalam mengembangkan android. Kedua font yang digunakan merupakan font sans serif, dengan tujuan memberikan kesan modern dan menyenangkan. Berikut contoh tampilan kedua font tersebut :

Gotham Rounded

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Roboto

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

3.6 Hasil Perancangan

a. Logo



Logo berzakat terdiri dari tiga elemen yaitu : 1. Tangan, yang menggambarkan tindakan memberi, terbuka dan bersahabat, gambar tangan juga menjadi elemen pendukung bagi elemen lainya sehingga terlihat sebagai batang pohon. 2. Pohon yang menggambarkan pertumbuhan, hal ini menggambarkan zakat yang arti dasarnya ialah tumbuh, mengibaratkan harta yang dizakatkan akan terus tumbuh tinggi. 3. Tanda tambah menggambarkan makna zakat tersebut yang dimana harta tidak berkurang melainkan semakin bertambah. Tanda tambah juga menggambarkan tagline yang digunakan yaitu “bertambah tak berkurang”.Warna logo dapat berubah sesuai tempat dan kondisi, dalam hal ini warna biru muda digunakan didalam latar belakang biru yang juga digunakan dalam aplikasi “berzakat”.

b. Ikon

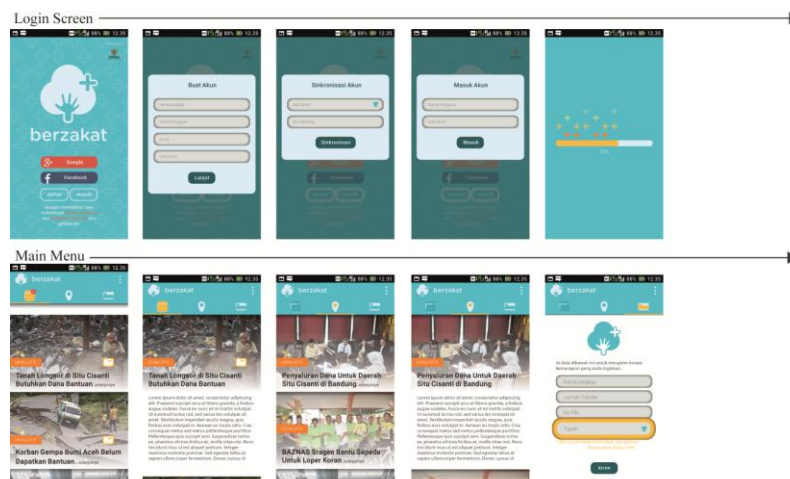


Ikon ikon dibuat minimalis dan modern, dibuat menggunakan turunan warna biru sehingga terlihat menyatu dengan elemen lainya, hanya saja di beberapa ikon akan menjadi berwarna jingga ketika ikon tersebut aktif.

c. Interface

Grid yang digunakan untuk tata letak konten berita dan menu lainnya menggunakan single grid, dengan tertata rapi lurus kebawah dengan satu kolom saja, hal ini ditujukan agar pengguna dapat membaca konten dengan mudah dan jelas. Untuk menu bar menggunakan hierarchial grid agar dapat memuat banyak menu dalam suatu area akan tetapi tetap dengan pengaturan yang rapih sehingga dapat dijangkau oleh pengguna dengan jelas dan tetap nyaman dilihat.

Berikut tampilan lengkap aplikasi “berzakat” :





4. Kesimpulan

Dengan lengkapnya semua rancangan aplikasi mobile “berzakat” ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan pertanyaan yang menjadi masalah seperti yang sudah diungkapkan pada bab bab sebelumnya.

Beberapa Hal yang bisa disimpulkan dari rancangan aplikasi “berzakat” ini antara lain :

1. Aplikasi ini bersifat membantu dalam proses pembayaran zakat
2. Aplikasi ini memberikan edukasi kepada masyarakat agar faham mengenai zakat.
3. Aplikasi ini membantu mengingatkan waktu pembayaran zakat agar pengguna tidak melupakan kewajiban zakat.

Daftar Pustaka

Anis Amarullah, Indonesia Terbesar di Dunia Pengguna Ponsel Pintar, <http://techno.okezone.com/read/2014/06/05/57/994499/indonesia-terbesar-di-dunia-pengguna-ponsel-pintar>, 14th Apr 2015.

Dadi.A.Salim, Pengguna Smartphone Menghabiskan Waktu 140 Menit Per Hari, <http://swa.co.id/business-research/pengguna-smartphone-menghabiskan-waktu-140-menit-per-hari>, 14th Apr 2015.

Didin Hafidhuddin (2002). Zakat dalam perekonomian modern. Gema Insani, Jakarta.

Didin Hafidhuddin (2007). Agar harta berkah dan bertambah. Gema Insani, Jakarta.

Hendra Gunawan, Potensi Zakat di Indonesia Mencapai Rp 217 Triliun, <http://www.tribunnews.com/bisnis/2014/10/29/potensi-zakat-di-indonesia-mencapai-rp-217-triliun>, 19th Feb 2015.

Lia Anggraini, Kirana Nathalia (2013). Desain Komunikasi Visual. Nuansa Cendikia, Bandung

Lia Anggraini, Kirana Nathalia (2013). Desain Komunikasi Visual. Nuansa Cendikia, Bandung.

Team Publishing, Android Design Principles, <http://developer.android.com/design/get-started/principles.html>, 14th Apr 2015.