

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Lembaga Amil Zakat, Infak, dan Sedekah Muhammadiyah (Lazismu) adalah sebuah organisasi filantropi yang berfokus pada pengumpulan dan distribusi dana zakat, infak, dan sedekah untuk membantu masyarakat yang membutuhkan. Didirikan oleh Muhammadiyah, salah satu organisasi Islam terbesar di Indonesia, Lazismu memiliki jaringan luas yang mencakup seluruh wilayah Indonesia, termasuk Yogyakarta. Sebagai lembaga yang terpercaya, Lazismu berperan penting dalam mendorong kesejahteraan sosial melalui berbagai program dan inisiatif yang berkelanjutan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara organisasi nirlaba seperti Lazismu menjalankan operasionalnya. Digitalisasi proses pengumpulan dan distribusi dana, serta peningkatan keterlibatan masyarakat melalui platform online, menjadi semakin penting untuk memastikan efisiensi dan transparansi. Oleh karena itu, peran UI/UX designer dan front-end developer menjadi krusial dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dan memastikan bahwa layanan yang disediakan Lazismu mudah diakses oleh seluruh lapisan masyarakat.

Sebagai mahasiswa yang tertarik pada bidang teknologi dan desain, kesempatan magang di Lazismu menawarkan pengalaman berharga untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dalam konteks yang nyata dan bermakna. Melalui program magang ini, mahasiswa tidak hanya belajar tentang aspek teknis pengembangan web dan desain antarmuka pengguna, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung misi sosial dan kemanusiaan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan tinggi yang tidak hanya mengejar keunggulan akademis tetapi juga berkontribusi terhadap kemajuan masyarakat.

Selain itu, dengan berkembangnya tren digital dalam filantropi, kemampuan untuk merancang dan mengembangkan platform yang user-friendly dan efektif menjadi nilai tambah yang signifikan. Mahasiswa akan berkesempatan untuk berkontribusi pada proyek nyata yang berpotensi menjangkau ribuan pengguna, meningkatkan engagement, dan pada akhirnya meningkatkan dampak sosial yang dapat dicapai oleh Lazismu. Pengalaman ini juga membuka peluang untuk jaringan profesional yang lebih luas, memungkinkan mahasiswa untuk bertemu dengan berbagai ahli dan praktisi di bidang teknologi dan filantropi.

B. BATASAN MASALAH

Dalam proyek pengembangan sistem dashboard Rekapitulasi penerimaan zakat di Lazismu, terdapat beberapa untuk memastikan fokus dan cakupan yang jelas sebagai UI/UX Designer dan Frontend Developer. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Proyek ini difokuskan pada kebutuhan internal pengguna di Lazismu, terutama staf yang bertanggung jawab atas penerimaan dan pengelolaan zakat.
2. Pengguna eksternal seperti donatur atau penerima zakat tidak termasuk dalam lingkup proyek ini.
3. Pengembangan frontend akan menggunakan framework modern seperti Bootstrap
4. Desain UI/UX akan dibuat menggunakan alat desain seperti Figma.
5. Backend system yang ada tidak akan dikembangkan ulang, melainkan hanya diintegrasikan dengan frontend baru.
6. Fokus utama adalah pada fitur-fitur yang terkait langsung dengan penerimaan zakat, seperti pelaporan, monitoring, dan manajemen data penerimaan zakat.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam laporan hasil magang ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Design UI/UX dan Website Front-end developer Sistem Dashboard Rekapitulasi zakat?
2. Bagaimana melakukan pengujian hasil desain UI/UX dan website Front-end Developer Sistem Dashboard Rekapitulasi Zakat?

D. TUJUAN PRAKTIK MAGANG

Praktik magang ini diadakan dengan tujuan untuk mencapai beberapa sasaran utama yang terkait dengan pengembangan keterampilan profesional dan kontribusi terhadap proyek pengembangan sistem dashboard penerimaan zakat di Lazismu. Adapun tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan design UI/UX Sistem Dashboard Rekapitulasi Zakat
2. Menghasilkan data validasi terhadap desain UI/UX dan Website Front-end Developer Sistem Dashboard Rekapitulasi Zakat.

E. MANFAAT PRAKTIK MAGANG

Praktik magang di Lazismu sebagai UI/UX dan Frontend Developer memberikan berbagai manfaat, baik bagi peserta magang maupun bagi Lazismu. Manfaat tersebut dapat dibagi menjadi dua kategori utama: manfaat bagi peserta magang dan manfaat bagi Lazismu.

Manfaat praktik magang bagi peserta magang antara lain yaitu :

1. Memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan sistem dashboard penerimaan zakat, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi dan evaluasi.
2. Memahami bagaimana proyek pengembangan perangkat lunak dijalankan dalam lingkungan profesional.
3. Mengasah keterampilan dalam menggunakan alat desain UI/UX seperti Figma atau Adobe XD.
4. Meningkatkan kompetensi dalam pengembangan frontend menggunakan framework modern seperti Laravel/Bootstrap.
5. Belajar berkomunikasi secara efektif dengan tim pengembang, pengguna, dan pemangku kepentingan lainnya.
6. Mengetahui budaya kerja dan dinamika organisasi di Lazismu.

Manfaat praktik magang bagi Lazismu yaitu :

1. Mendapatkan sistem dashboard penerimaan zakat yang lebih intuitif, responsif, dan user-friendly, sehingga mempermudah pengelolaan dan pemantauan penerimaan zakat.
2. Memanfaatkan keterampilan dan kreativitas peserta magang untuk mengembangkan solusi yang lebih efektif.
3. Mengurangi beban kerja tim pengembang internal dengan adanya tambahan tenaga dari peserta magang yang kompeten.
4. Meningkatkan kecepatan dan efektivitas dalam pengelolaan data penerimaan zakat, menggantikan sistem sebelumnya yang menggunakan WordPress.
5. Membantu dalam pengembangan dan pengasahan keterampilan peserta magang, yang dapat menjadi aset bagi organisasi di masa depan jika mereka direkrut sebagai karyawan tetap.

BAB II GAMBARAN INSTANSI

A. PROFILE INSTANSI

1. Sejarah



Gambar 2. 1 Logo Lazismu

LAZISMU adalah lembaga zakat tingkat nasional yang berkhidmat dalam pemberdayaan masyarakat melalui pendayagunaan secara produktif dana zakat, infaq, wakaf dan dana kedermawanan lainnya baik dari perseorangan, lembaga, perusahaan dan instansi lainnya.

Didirikan oleh PP. Muhammadiyah pada tahun 2002, selanjutnya dikukuhkan oleh Menteri Agama Republik Indonesia sebagai Lembaga Amil Zakat Nasional melalui SK No. 457/21 November 2002. Dengan telah berlakunya Undang-undang Zakat nomor 23 tahun 2011, Peraturan Pemerintah nomor 14 tahun 2014, dan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 333 tahun 2015. LAZISMU sebagai lembaga amil zakat nasional telah dikukuhkan kembali melalui SK Menteri Agama Republik Indonesia nomor 730 tahun 2016.

Latar belakang berdirinya LAZISMU terdiri atas dua faktor. Pertama, fakta Indonesia yang berselimut dengan kemiskinan yang masih meluas, kebodohan dan indeks pembangunan manusia yang sangat rendah. Semuanya berakibat dan sekaligus disebabkan tatanan keadilan sosial yang lemah.

2. Visi Misi

VISI

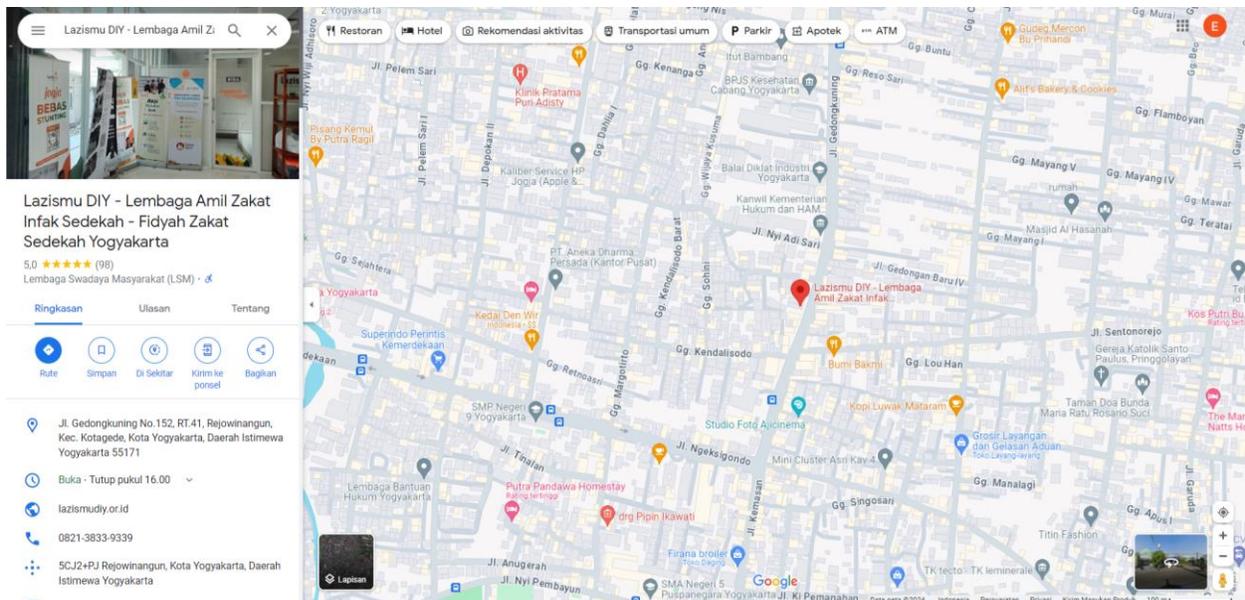
Menjadi Lembaga Amil Zakat Terpercaya

MISI

1. Optimalisasi kualitas pengelolaan ZIS yang amanah, profesional dan transparan.
2. Optimalisasi pendayagunaan ZIS yang kreatif, inovatif dan produktif.
3. Optimalisasi pelayanan donator

3. Alamat & Kontak

Jl. Gedongkuning No.152, RT.41, Rejowinangun, Kec. Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171 Phone: 0821-3833-9339



Gambar 2. 2 Lokasi kantor Lazismu

4. Struktur organisasi ditempat magang



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Lazismu

B. SUMBER DAYA PENUNJANG MAGANG

1. Sumber Daya Manusia

Lazismu memiliki sumber daya manusia antara lain :

- Wakil Kepala bidang : 5 Orang
- Anggota Bidang: 13 Orang
- Staff : 6 Orang

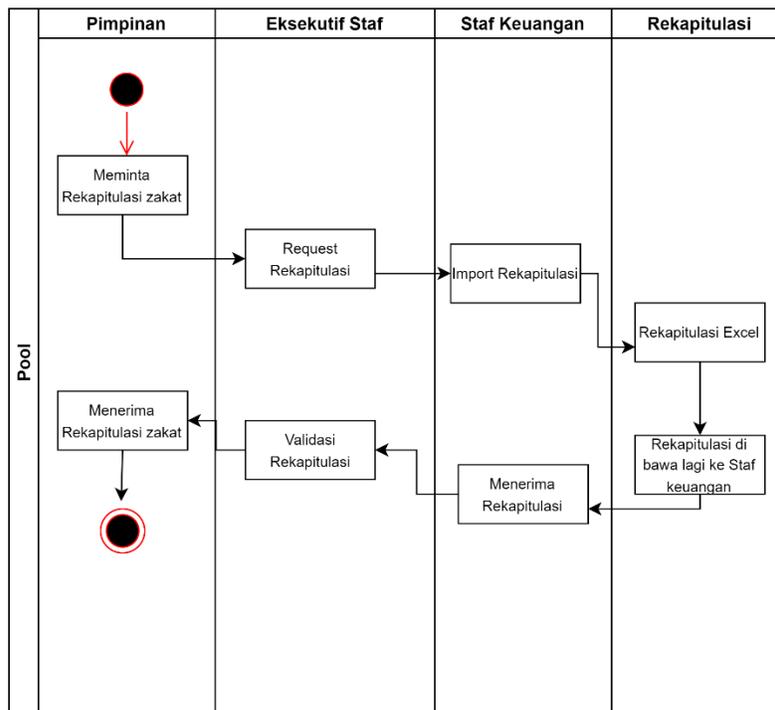
2. Sumber Daya Fisik

Table 2.0 Sumber Daya Fisik Untuk Peserta Magang Lazismu DIY

Invetaris	Jumlah
Komputer	5 Unit
Ruang Staff	2 Ruang
Ruang Meeting	1 Ruang

C. PROSES BISNIS YANG BERJALAN

Proses bisnis pada rekapitulasi dana zakat saat ini masih di lakukan diluar sistem maka proses memerlukan beberapa tahap yaitu, Pimpinan meminta rekapitulasi kepada Eksekutif staff keuangan lalu Eksekutif Staff meminta rekapitulasi yang ada di dashboard saat ini lalu rekapitulasi di bawa lagi ke staff keuangan lalu eksekutif Staff keuangan memvalidasi rekapitulasi kemudian rekapitulasi di bawa ke pimpinan.



Gambar 2. 4 Proses Bisnis Rekapitulasi Saat ini

BAB III METODE PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. Tahapan Persiapan

1. Pengumpulan Informasi dan Observasi Awal

Dalam tahapan ini, dilakukan observasi awal mengenai Lazismu dan sistem dashboard rekapitulasi dana zakat yang telah ada. Informasi diperoleh dari berbagai sumber seperti situs web resmi, laporan tahunan, dan wawancara awal dengan staf terkait. Observasi awal bertujuan untuk memahami alur kerja organisasi, fitur-fitur sistem saat ini, dan mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan atau peningkatan.

2. Penentuan Tujuan dan Sasaran

Setelah mendapatkan gambaran umum mengenai sistem yang ada, langkah berikutnya adalah menetapkan tujuan khusus magang yang sesuai dengan kebutuhan Lazismu serta bidang studi UI/UX dan Frontend Development. Sasaran spesifik ditetapkan untuk memastikan fokus yang jelas selama periode magang. Sasaran ini termasuk pengembangan fitur baru, peningkatan antarmuka pengguna, dan optimasi performa sistem.

3. Koordinasi Dengan Pembimbing

Koordinasi awal dengan pembimbing di Lazismu dilakukan untuk menyelaraskan rencana kerja dan ekspektasi kedua belah pihak. Pertemuan awal ini juga bertujuan untuk mendapatkan izin akses ke data dan sistem yang diperlukan untuk melaksanakan tugas magang. Pembimbing akan memberikan panduan dan arahan mengenai proyek yang akan dikerjakan

B. Tahapan Pelaksanaan

1. Analisis Sistem

Dilakukan analisis mendalam terhadap kelebihan dan kekurangan sistem dashboard saat ini. Identifikasi masalah yang dihadapi pengguna dan kebutuhan yang belum terpenuhi menjadi fokus utama. Analisis ini membantu dalam merancang solusi yang tepat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem.

2. Design UI/UX

Berdasarkan hasil analisis, desain UI/UX dirancang dalam bentuk wireframe dan mockup. Desain ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan antarmuka yang lebih intuitif dan mudah digunakan. Sesi review desain dengan pembimbing dan pengguna akhir dilakukan untuk mendapatkan feedback dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

3. Pengembangan Frontend

Implementasi desain UI/UX dilakukan menggunakan teknologi frontend seperti *laravel*. Pengembangan ini mencakup integrasi dengan backend yang ada dan memastikan semua fitur berfungsi dengan baik. Proses ini melibatkan penulisan kode, pengujian, dan debugging untuk memastikan kualitas dan kinerja sistem.

C. Tahapan Evaluasi

Evaluasi berkala dilakukan bersama pembimbing untuk menilai progress dan kualitas pekerjaan. Feedback yang didapatkan dari evaluasi ini digunakan untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Dokumentasi setiap feedback dan perubahan yang dilakukan penting untuk mencatat perkembangan proyek.

D. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Rancangan jadwal kegiatan magang ini memberikan panduan yang jelas mengenai aktivitas yang harus dilakukan setiap minggu selama periode magang. Jadwal ini membantu dalam memastikan bahwa semua tahapan dapat diselesaikan tepat waktu dan tujuan magang tercapai dengan baik. Rencana kegiatan dapat dilihat pada table 3.0

BAB IV PEMBAHASAN PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. HASIL TAHAPAN PERSIAPAN

1. Hasil Pengumpulan Informasi dan Observasi Awal

Hasil Pengumpulan Informasi di dapatkan saat kegiatan observasi awal dan wawancara terhadap beberapa staff keuangan atau admin dashboard yang saat ini digunakan. Observasi awal mengungkapkan bahwa sistem yang digunakan saat ini berbasis WordPress dan memiliki beberapa keterbatasan dalam hal kecepatan dan efektivitas. Informasi ini menjadi dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan perbaikan dan area yang memerlukan peningkatan.

Selama observasi di Lazismu, ditemukan bahwa sistem saat ini memiliki beberapa kelemahan yang signifikan dalam pengelolaan penerimaan zakat. Pertama, antarmuka sistem berbasis WordPress yang digunakan oleh staf administrasi dan manajemen Lazismu terbukti tidak user-friendly dan terlalu kompleks. Hal ini menyebabkan pengguna sering mengalami kesulitan dalam menavigasi dan menyelesaikan tugas, yang pada akhirnya mengurangi produktivitas mereka. Pembuatan laporan bulanan memakan waktu yang cukup lama karena data harus dikumpulkan, diverifikasi, dan diinput secara manual. Berdasarkan hasil observasi, beberapa poin kritis yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Peningkatan User Experience: Antarmuka sistem yang lebih intuitif dan user-friendly diperlukan untuk meningkatkan efisiensi kerja staf.
- b. Otomatisasi Proses: Mengotomatisasi proses verifikasi, pencatatan, dan pelaporan akan mengurangi beban kerja manual dan meningkatkan kecepatan serta akurasi.
- c. Efficiency: Sistem saat ini tidak efisien dan tidak mampu menangani volume data yang besar dengan cepat dan akurat.

- d. Real-Time Reporting: Mengimplementasikan sistem yang mampu menyediakan data real-time akan meningkatkan kemampuan manajemen untuk membuat keputusan yang cepat dan tepat.

Berdasarkan hasil observasi ini, beberapa poin kritis yang perlu diperhatikan adalah peningkatan user experience dengan mengembangkan antarmuka yang lebih intuitif dan user-friendly, serta integrasi data yang lebih baik antara berbagai sumber donasi untuk mengurangi redundansi dan meningkatkan akurasi.

2. Penentuan Tujuan dan Sasaran

Tujuan utama magang ditetapkan untuk meningkatkan sistem dashboard rekapitulasi dana zakat di Lazismu dengan fokus pada aspek UI/UX dan pengembangan frontend. Sasaran spesifik yang ingin dicapai termasuk pengembangan fitur baru, peningkatan antarmuka pengguna, dan optimasi performa sistem. Tujuan dan sasaran ini disetujui oleh pembimbing di Lazismu.

3. Koordinasi Dengan Pembimbing

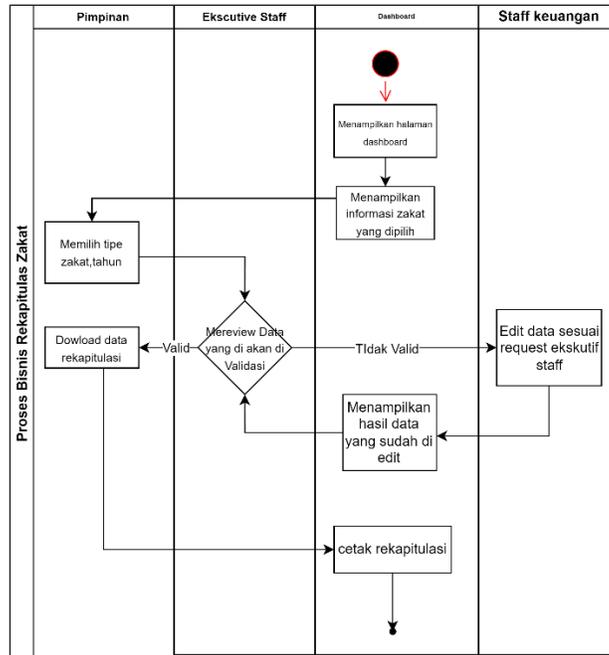
Koordinasi awal dengan pembimbing di Lazismu berjalan dengan baik. Pembimbing memberikan panduan yang jelas mengenai ekspektasi dan rencana kerja. Akses ke data dan sistem yang diperlukan untuk melaksanakan tugas magang diberikan, sehingga memudahkan dalam proses analisis dan pengembangan sistem.

B. HASIL TAHAPAN PELAKSANAAN MAGANG

1. Analisis Sistem

a) Proses Bisnis Sistem Dashboard Rekapitulasi Dana Zakat

Pada proses rekapitulasi menggunakan sistem dashboard untuk pimpinan, pimpinan tidak perlu lagi melawati proses dari beberapa staff tetapi semua hasil data transaksi dan rekapitulasi yang di hasilkan oleh karyawan bagian keuangan, dapat langsung pimpinan lihat dan download atau analisa melalui dashboard rekapitulasi.



Gambar 4. 1 Proses Bisnis Sistem dashboard rekapitulasi Zakat Lazismu

b) Rekomendasi Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini Menyusun rekomendasi kebutuhan pengguna bertujuan untuk menganalisis apa saja kebutuhan user di dalam sistem yang akan di bangun.

Table 4. 1 Rekomendasi Kebutuhan Pengguna

Kategori	Komponen	Deskripsi
Dashboard Utama	Ringkasan Donasi	Tampilan grafis yang menunjukkan total donasi yang diterima, total dana yang disalurkan, dan saldo saat ini.
	Grafik dan Chart	Visualisasi data dalam bentuk grafik batang, pie chart, atau line chart untuk menunjukkan tren donasi dan penyaluran dana.
	Notifikasi	Panel yang menampilkan notifikasi terbaru seperti donasi masuk, pengeluaran, atau laporan yang perlu diperhatikan.

Verifikasi Donasi	Tabel Verifikasi	Daftar donasi yang memerlukan verifikasi dengan informasi lengkap tentang donatur dan transaksi.
	Status Verifikasi	Indikator status seperti 'Menunggu Verifikasi', 'Terverifikasi', atau 'Ditolak'.
Rekapitulasi Keuangan	Filter dan Sortir	Opsi untuk memfilter laporan berdasarkan periode waktu, jenis donasi, atau status transaksi.
	Unduh Laporan	Tombol untuk mengunduh laporan dalam format PDF atau Excel.
	Ringkasan Bulanan/Tahunan	ampilan ringkasan laporan keuangan per bulan atau tahun.
Distribusi Zakat	Status Distribusi	ampilan ringkasan laporan keuangan per bulan atau tahun.
	Aksi Cepat	Tombol untuk memperbarui status distribusi dengan cepat.
Panel Admin	Log Aktivitas	Riwayat semua aktivitas dalam sistem untuk audit dan pemantauan keamanan.
Desain dan Interaksi	Responsive Design	Desain antarmuka yang adaptif untuk berbagai ukuran layar, termasuk desktop, tablet, dan ponsel.
	Consistent Navigation	Navigasi yang konsisten dan mudah dipahami untuk memudahkan pengguna berpindah antar bagian sistem.
	Performansi	Optimasi komponen UI untuk memastikan pengalaman pengguna tetap lancar dan responsif.
Tools dan Framework	Desain UI	Figma untuk wireframe dan prototype
	Frontend Development	Laravel untuk pengembangan antarmuka yang dinamis dan responsif.
	Charting Libraries	

Rekomendasi kebutuhan pengguna ini memberikan panduan lengkap tentang komponen yang harus dipertimbangkan dalam desain UI/UX untuk sistem dashboard rekapitulasi dana zakat di Lazismu, mencakup berbagai aspek dari tampilan utama hingga manajemen pengguna dan bantuan teknis.

Dari hasil rekomendasi maka di susun lah hasil Identifikasi Kebutuhan Pengguna yang berguna untuk data dasar kebutuhan fungsional pada sistem yang akan di bangun.

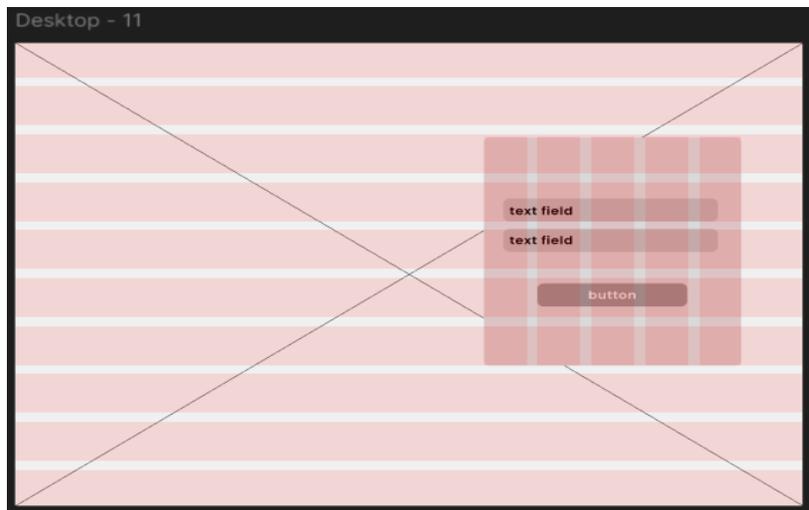
Table 4. 2 Kebutuhan Fungsional

No	Kode	Deskripsi
1	SKPL – F1	Sistem harus dapat menampilkan halaman login
2	SKPL – F2	Sistem harus dapat menampilkan menu utama
3	SKPL – F3	Sistem harus dapat menampilkan tipe-tipe zakat
4	SKPL – F4	Sistem harus dapat menampilkan diagram batang sesuai data yang di terima oleh staff keuangan
5	SKPL – F5	Sistem harus dapat menampilkan histori transaksi donatur tiap zakat
6	SKPL – F6	Sistem harus dapat menampilkan jumlah total penghasilan dari penjumlahan semua tipe turunan zakat
7	SKPL – F7	Sistem harus dapat menampilkan rekapitulasi data zakat
8	SKPL – F8	Sistem harus dapat download rekapitulasi
9	SKPL – F9	Sistem harus dapat mengkategorikan data rekapitulasi sesuai tahun
10	SKPL – F10	Sistem harus dapat mengimport data rekapitulasi
11	SKPL – F11	Sistem harus dapat menampilkan status transaksi donator
12	SKPL – F12	Sistem harus User-friendly

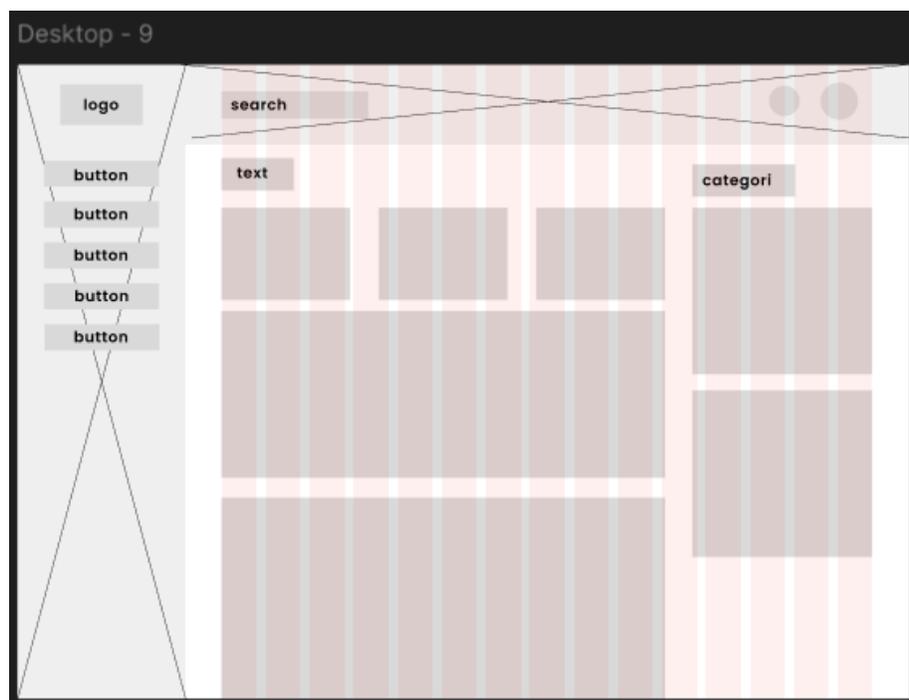
13	SKPL – F13	Sistem harus dapat menampilkan history seperti notifikasi ketika staff keuangan mengupload data rekapitulasi
----	------------	--

2. Desain User Interface (UI)

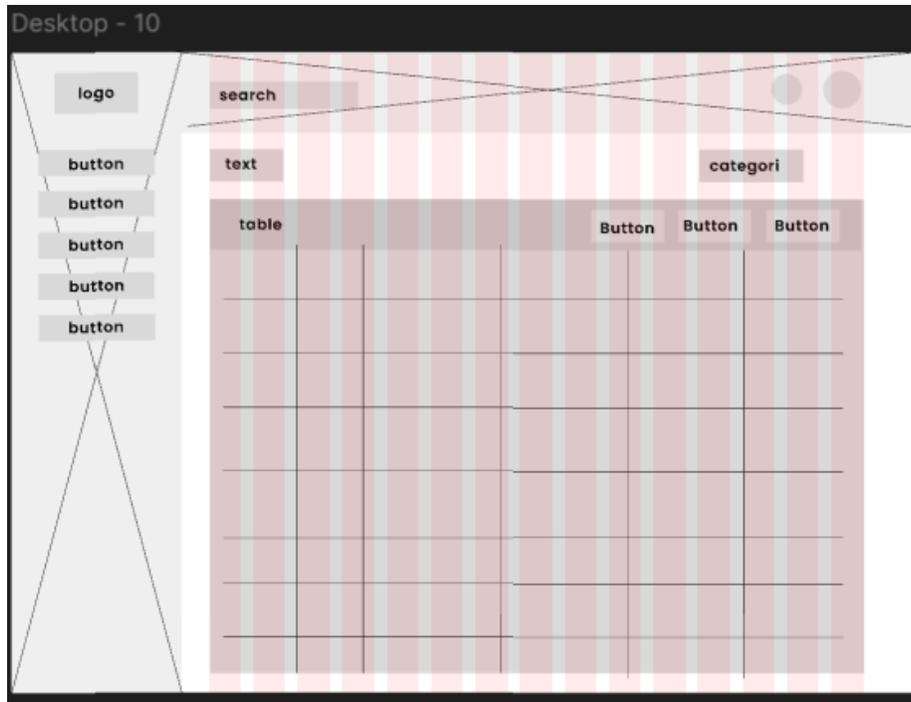
a) Design Wireframe



Gambar 4. 2 Wireframe Halaman Login



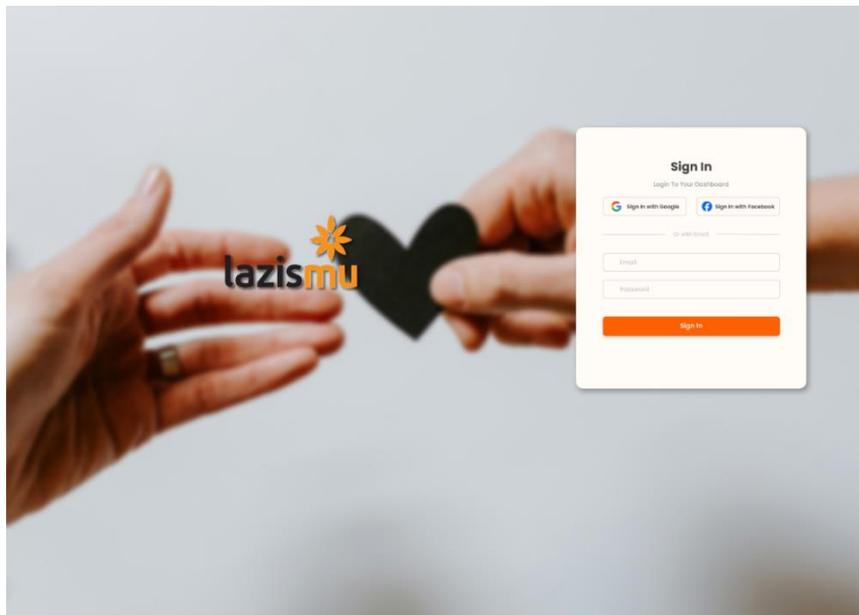
Gambar 4. 3 Wireframe Halaman Dashboard



Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Rekapitulasi Dana

b) Pembuatan Prototype

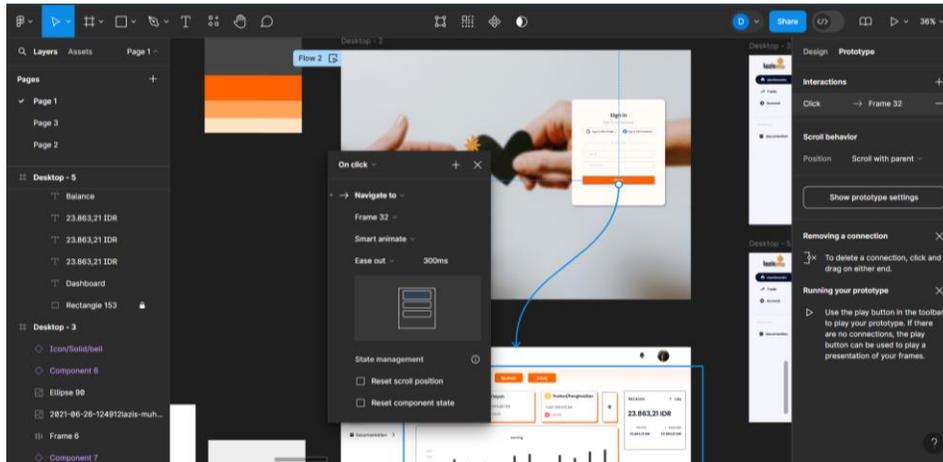
Pada tahap pembuatan prototype merupakan implementasi dari wireframe yang telah di buat.



Gambar 4. 5 Halaman Login Page

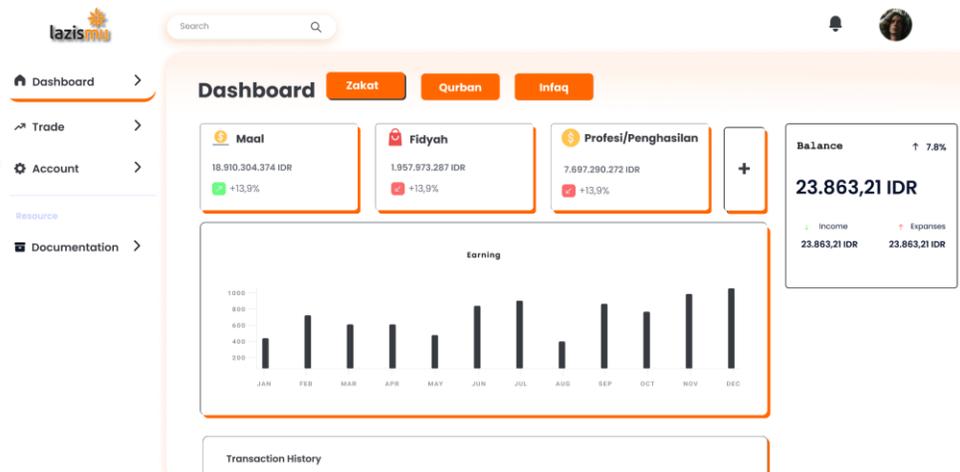
Pada desain User Interface Halaman login terdapat beberapa component yang di sesuaikan dengan kebutuhan user dan template Bootstrap yang akan di

pakai, komponen di antaranya yaitu 1 card view yang berisikan User Email dan password yang bertipe text field untuk mengisi email dan password user yang di batasi untuk beberapa admin pengelola dashboard saja.



Gambar 4. 6 Prototyping Button Login

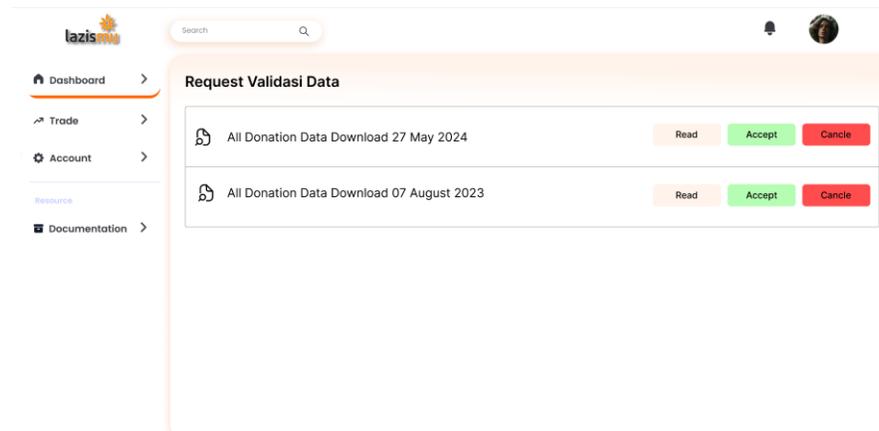
Selanjutnya, pada halaman login terdapat Button Login yang berfungsi untuk navigasi masuk ke halaman dashboard



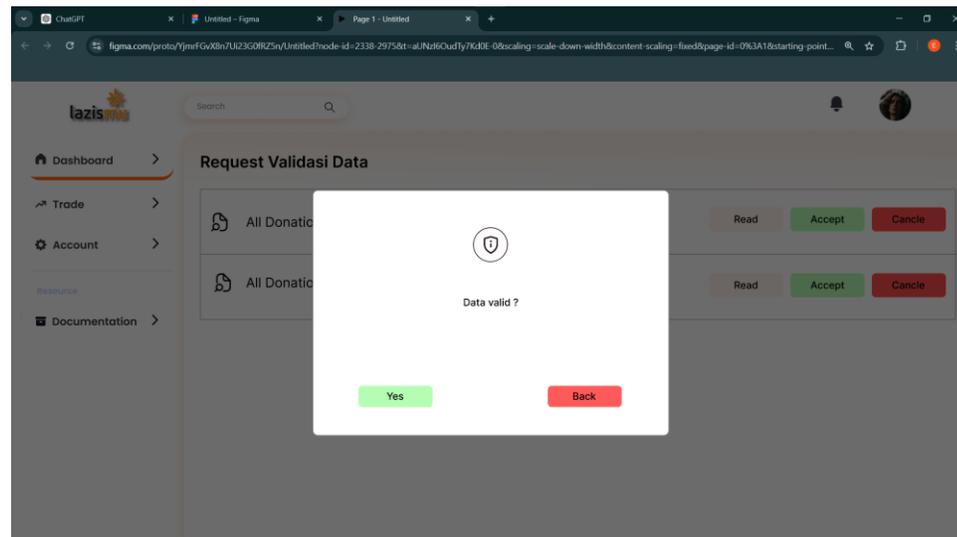
Gambar 4. 7 Tampilan Dashboard

Halaman dashboard terdiri dari berbagai komponen yang saling berfungsi untuk memberikan informasi dan navigasi yang komprehensif. Terdapat *Search Field* bertipe text untuk pencarian data, dan beberapa tombol navigasi seperti *Button Dashboard* untuk mengakses halaman utama, *Button Trade* untuk menganalisis pendapatan, serta *Button Account* untuk mengatur akun pengguna. Komponen lain termasuk *Zakat*, *Qurban & Dana Kesejahteraan*, dan *Infaq* yang

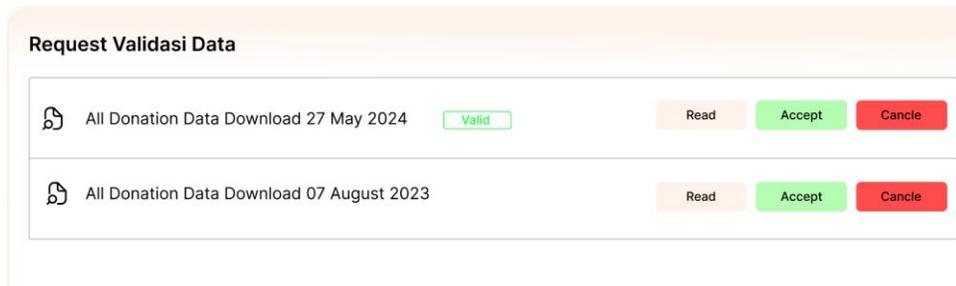
masing-masing memberikan akses ke informasi pendapatan dan pengeluaran terkait. Grafik batang menyajikan data pendapatan bulanan untuk tiap jenis zakat, sementara *Card View* menampilkan total pendapatan untuk masing-masing jenis zakat. *Transaction History* memperlihatkan daftar donatur beserta status transaksi mereka, dan *Diagram Lingkaran* menampilkan grafik persentase status transaksi untuk visualisasi yang lebih jelas.



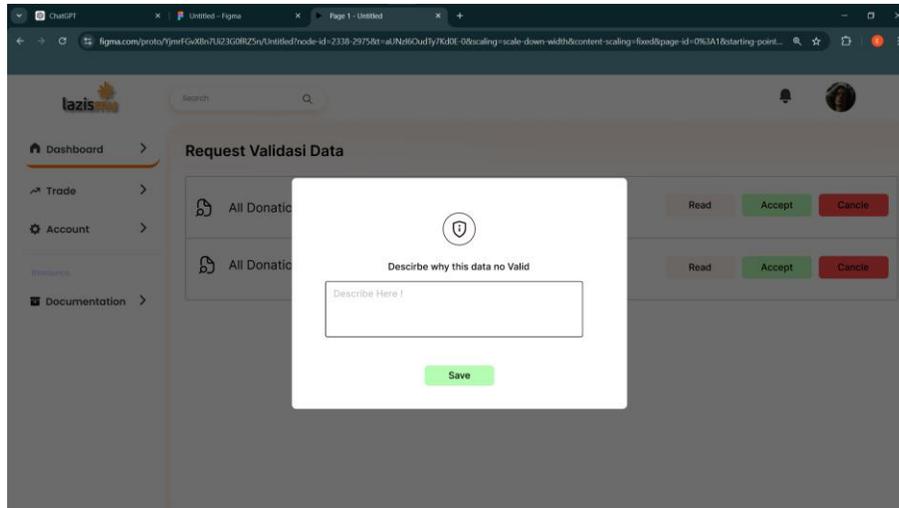
Gambar 4. 8 Tampilan Request Validasi untuk Role Eksekutif Staff



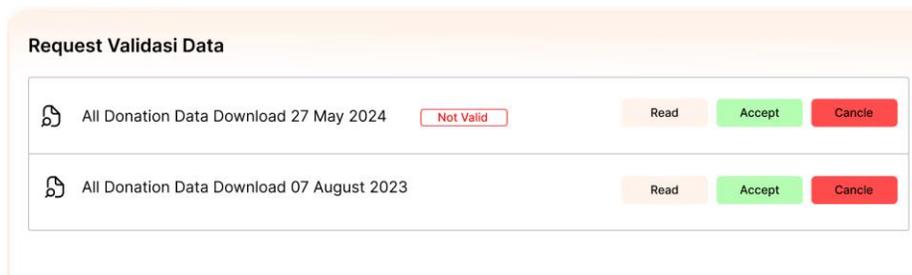
Gambar 4. 9 Tampilan ketika Validator accept data



Gambar 4. 10 Tampilan ketika data valid

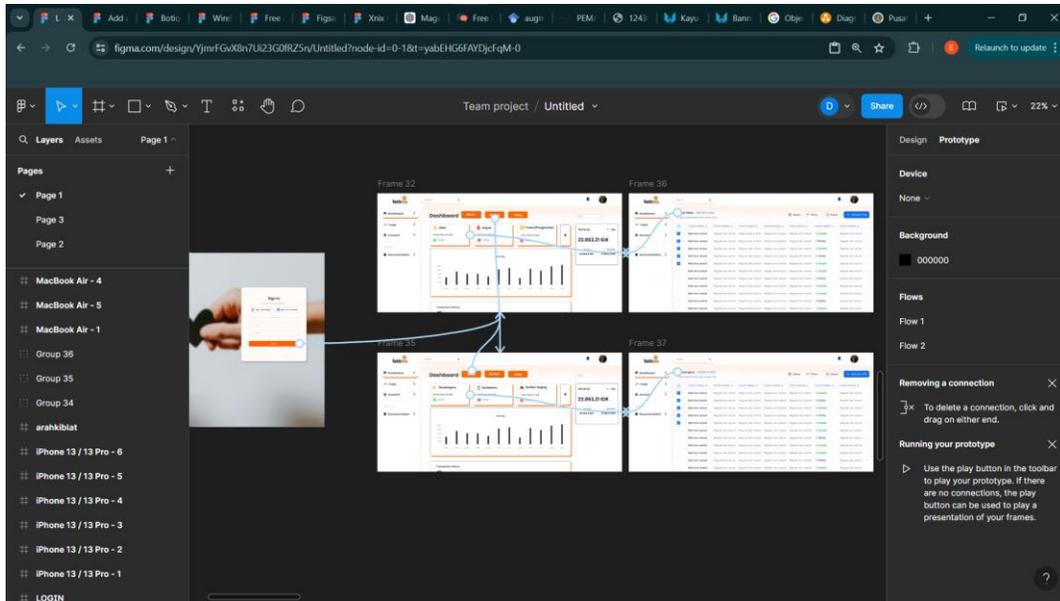


Gambar 4. 11 Tampilan ketika data tidak valid

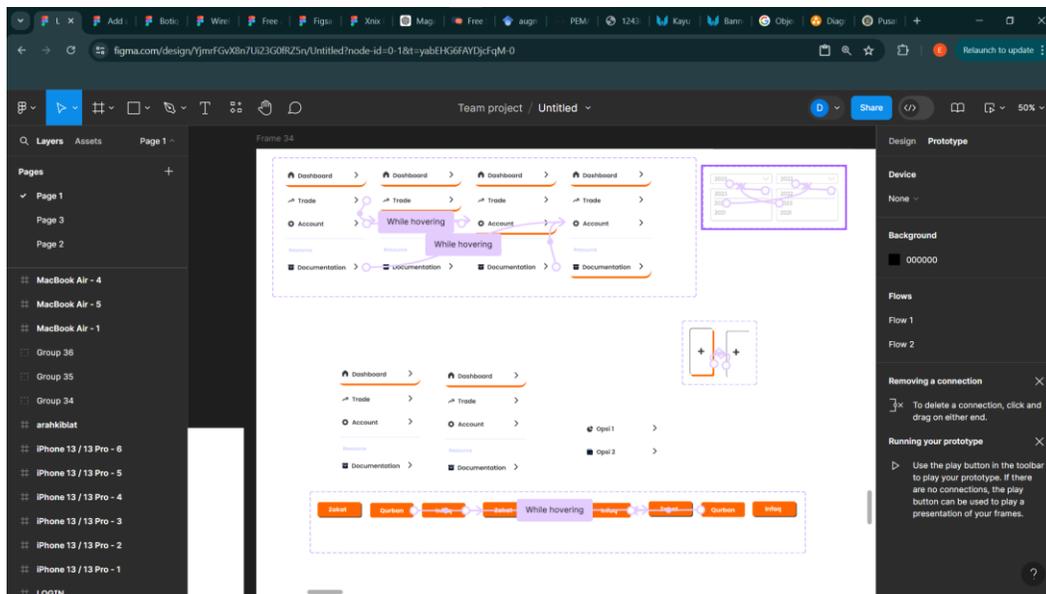


Gambar 4. 12 Tampilan ketika data tidak valid dan di save

Pada halaman Request validasi data terdapat table yang menampung data-data yang sudah ter upload atau di upload oleh staff keuangan, pada bagian table ada button action yaitu button View, Accept, Cancel untuk validator memberi keterangan validasi terhadap data yang sudah di review. Ketika data tidak valid, validator dapat memberikan deskripsi untuk perbaikan data yang di request.



Gambar 4. 13 Prototyping halaman Dashboard



Gambar 4. 14 Prototyping User Experience

Pada proses prototype bersihkan navigasi semua button menuju kelas nya masing-masing dan juga beberapa prototype dari User Experience (UX) untuk menambah pengalaman pengguna menggunakan website seperti Whilehovering yang merupakan perototype berfungsi untuk mengubah warna button Ketika kursor di arahkan ke salah satu button dan button otomatis berubah warna jika di klik.

3. Pengembangan Frontend

Proses selanjutnya merupakan proses pengembangan frontend, berikut beberapa hasil coding dari tampilan website.

```
@section('content')
  <div class="page-content">
    <div class="container-fluid">

      <div class="row">
        <div class="col-12">
          <div class="page-title-box d-sm-flex align-items-center justify-content-
between">
            <div class="d-flex gap-3">
              <h4 class="mb-sm-0 font-size-18">Dashboard</h4>
              {{-- Lakukan perulangan untuk membuat button kategori --}}
              @foreach ($kategori as $category)
                <button id="btn-kategori-{{ $category->id }}" class="btn btn-oren
btn sm btn-kategori"
                  data-category-id="{{ $category->id }}" type="button">{{
$category->nama }}</button>
              @endforeach
            </div>

          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  <!-- end page title -->
```

Kode Program 4. 1 Kode program Dashboard View

```
@section('styles')
```

```
@endsection
```

```
@section('content')
```

```
  <div class="page-content">
```

```
    <div class="container-fluid">
```

```

<div class="row">
  <div class="col-12">
    <div class="card">
      <div class="card-header">
        <h4 class="card-title">Table Edit</h4>
        <p class="card-title-desc">Table Edits is a lightweight jQuery plugin for making table
rows
        editable.</p>
        @if (session('success'))
          <div class="alert alert-success alert-dismissible fade show" role="alert">
            {{ session('success') }}
            <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="alert"
              aria-label="Close"></button>
          </div>
        @endif
      </div>
      <div class="card-body">
        <div class="table-responsive">
          <table id="table-buttons"
            class="table table-editable table-nowrap align-middle table-edits">
            <thead>
              <tr>
                <th>Nama Program</th>
                <th>Kategori</th>
                <th>Edit</th>
              </tr>
            </thead>

```

```

<tbody>
  @foreach ($subKategoris as $item)
    <tr data-id="{{ $item->id }}">
      <td>{{ $item->nama }}</td>
      <td>{{ $item->kategori == null ? '-' : $item->kategori->nama }}</td>
      <td>
        <button class="btn btn-outline-secondary btn-sm edit"
          data-id="{{ $item->id }}" data-nama="{{ $item->nama }}"
          data-kategori="{{ $item->kategori == null ? '' : $item->kategori->id }}"
          title="Edit">
          <i class="fas fa-pencil-alt"></i>
        </button>
      </td>
    </tr>
  @endforeach

```

Kode Program 4. 2 Kode Program Program View

```

@extends('layouts.index')
@section('title', 'Verification | Admin')
@section('content')
  <div class="page-content">
    <div class="container-fluid">
      {{-- Page title --}}
      <div class="row">
        <div class="col-12">
          <div class="page-title-box d-sm-flex align-items-center justify-content-between">

```

```
<h4 class="mb-sm-0 font-size-18">REQUEST VALIDASI DATA</h4>
```

```
<div class="page-title-right">
```

```
  <ol class="breadcrumb m-0">
```

```
    <li class="breadcrumb-item"><a href="javascript: void(0);">Pages</a></li>
```

```
    <li class="breadcrumb-item active">Validasi</li>
```

```
  </ol>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
{{-- End Page title --}}
```

```
<div class="row">
```

```
  <div class="col-12" style="overflow-x: auto">
```

```
    <table class="w-100">
```

```
      <tbody>
```

```
        <tr class="border tr">
```

```
          <td><i class="fa fa-file-archive font-size-20 p-3"></i></td>
```

```
          <td class=" p-3">All Donation Data</td>
```

```
          <td class=" p-3 status"></td>
```

```
          <td class="d-flex gap-3 p-3 justify-content-end"><a href=""
```

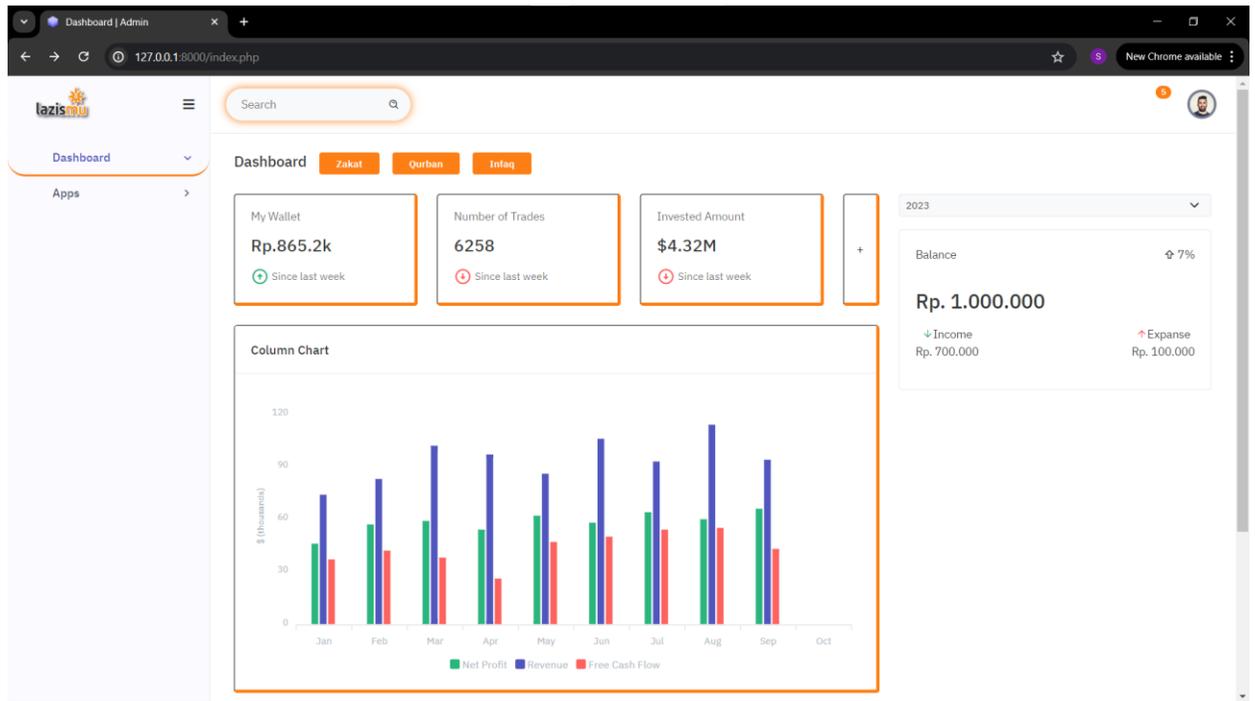
```
            class="btn btn-warning">View</a><a href="" class="btn btn-success"
```

```
            data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#acceptModal">Accept</a><a href=""
```

```
            class="btn btn-danger" data-bs-toggle="modal"
```

```
            data-bs-target="#rejectModal">Reject</a></td>
```

Berikut tampilan hasil website :



Gambar 4. 15 Tampilan Dashborad Pada Website

The **Zakat Maal** page displays a table of donation records. The table includes columns for Donatur, Nominal, Kode unik, Total, and Program. Below the table, there are details for each donation, including the payment method, status, date, and time.

Donatur	Nominal	Kode unik	Total	Program
Isna Rahmatul Khoir	551100	820	551920	Zakat Penghasilan. Sisihkan 2.5% dari Penghasilanmu untuk Fakir Miskin, Dhuafa dan Anak Yatim
Berkah 2023	100000	573	100573	Bahagiakan Lansia Pra Sejahtera
Dzu Luthfin	5000	592	5592	Konflik Palestina Memanas! Beri donasi terbaik melalui Lazismu!

Additional details for the first donation (Isna Rahmatul Khoir):

- Pembayaran GOPAY - iPaymu
- Status: **Success**
- Tanggal: 31 Desember 2023
- Waktu: 15:43 WIB

Gambar 4. 16 Tampilan Data pada Zakat Maal

Nama Program	Kategori	Edit
Zakat Penghasilan. Sisihkan 2.5% dari Penghasilanmu untuk Fakir Miskin, Dhuafa dan Anak Yatim	-	
Bahagjakan Lansia Pra Sejahtera	-	
Konflik Palestina Memanas! Beri donasi terbaik melalui Lazismu!	-	
JOGJA DARURAT STUNTING! Ribuan Anak Balita di Yogyakarta Kurang Gizi.	-	
Bantu Ratusan Yatim Piatu untuk Melanjutkan Pendidikannya!	-	
Krisis Air Mengancam! Sedekah Air untuk Pelosok Gunung Kidul.	-	
Sedekah Shubuh! Bantu Guru, Lansia dan Disabilitas di Yogyakarta	-	
Zakat Maal! Bersihkan hartamu dengan Zakat.	-	
Dahsyatnya Sedekah Di Hari Jumat	-	
Infraq Umum	-	
Beasiswa Sang Surya	-	
Bayar Fidyah Puasa, Bantu Keluarga Kurang Gizi	-	

Gambar 4. 17 Tampilan Program Donasi

REQUEST VALIDASI DATA

Pages > Validasi

All Donation Data

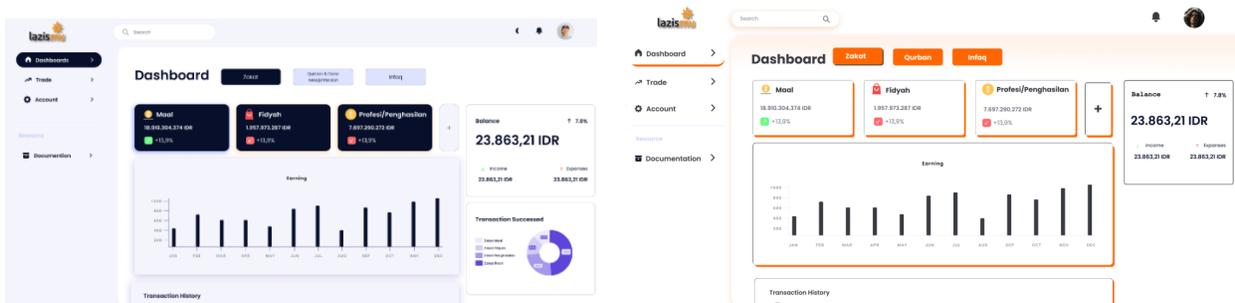
[View](#) [Accept](#) [Reject](#)

2024 © LAZISMU. Design & Develop by Syarifan Muhammad

Gambar 4. 18 Tampilan Request Validasi Data

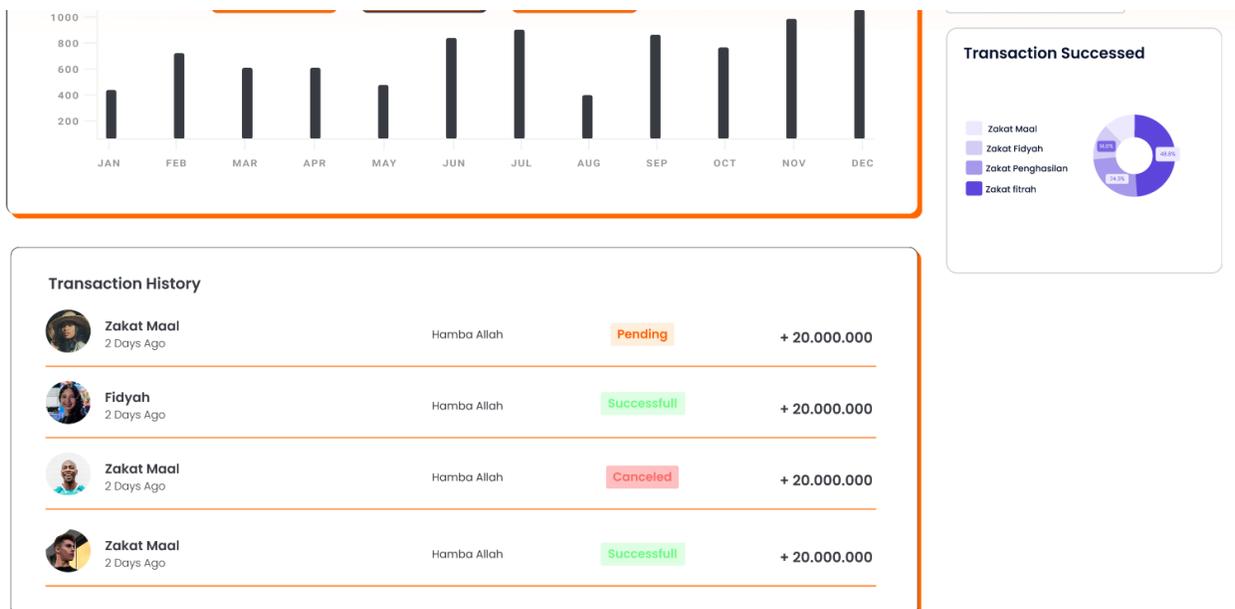
C. HASIL TAHAPAN EVALUASI

Pada tahap hasil tahapan evaluasi, evaluasi berkala dilakukan bersama pembimbing untuk menilai progress dan kualitas pekerjaan, ada beberapa revisi yang di berikan oleh pembimbing pada bagian tampilan UI/UX yang awalnya berwarna biru dan mengikuti tampilan pada framework lalu di revisi menjadi lebih mengikuti tematik warna dari karakter lazismu itu sendiri, Perubahan atau revisi dapat di lihat pada gambar di bawah.



Gambar 4. 19 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi

Pada Tahapan evaluasi juga beberapa staff memberi masukan terhadap tampilan mengenai fitur yang mereka ingin kan, seperti grafik donat untuk parameter pengukuran persentase transaksi berhasil, gagal, dan pending.



Gambar 4. 20 Penambahan Design UI fitur Donut Graphic

Evaluasi berkala juga dapat di lihat pada logbook kegiatan magang pada lampirkan.

Pada tahap evaluasi ini juga penulis memberi quisioner terkait tampilan pada website dengan jenis SUS (System Usability Scale) kepada staf yang akan menjadi user pada website.

Table 4. 3 Hasil Jawaban Responden

No	Reponden	Skor Asli (Data Contoh)									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
2	Responden 2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

Table 4. 4 Hasil Perhitungan SUS

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	63
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											8

D. REALISASI JADWAL KEGIATAN MAGANG

Table 4. 5 Hasil Realisasi Kegiatan Magang

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%	
1	Pemberian projek yang akan di buat selama magang																Ya	100
2	Observasi Langsung kegiatan staff keuangan																Ya	100
	Menganalisis data yang telah																Ya	100

9	Melakukan uji coba, debugging, dan perbaikan terhadap sistem yang dikembangkan														ya	30
10	Meluncurkan sistem kepada pengguna terbatas, mengumpulkan umpan balik, dan melakukan evaluasi akhir.														ya	100

E. KENDALA DAN SOLUSI

A. Kendala

Berikut problem yang ditemukan ditempat magang:

- a. Dpl yang menjadi stackholder sekaligus, sistem yang akan di buat sulit dihubungi sehingga untuk mendapatkan kebutuhan user atau pun data yang dibutuhkan sulit di dapatkan untuk di implementasikan kedalam frontend.
- b. Kegiatan magang di lepas secara mandiri dan tidak ada mentor.
- c. Sistem website user pada Lazismu menggunakan Wordpress dan memakai plugin pihak ketiga sehingga pertukaran data donatur ke sistem dashboard tidak bisa realtime.

B. Solusi

Solusi dari problem yang di temukan ditempat magang:

- a. Mendatangi staff keuangan dan meminta data kebutuhan user dan meminta feedback langsung dengan rancangan UI/UX yang dibuat.
- b. Melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing magang secara rutin untuk pencerahan.
- c. Tidak perlu memakai API hanya transfer data mentah rekapitulasi penerimaan zakat dari sistem dashboard yang lama ke sistem dashboard rekapitulasi yang dibuat.

F. KEBERLANJUTAN

Praktek magang di lazismu tidak berkelanjutan dan hanya dilaksanakan selama periode program. Akan tetapi proses pengembangan sistem dashboard kemungkinan masih perlu untuk dilanjutkan oleh peserta magang yang akan datang karena yang dibuat belum terselesaikan dan website masih pada tahap penyempurnaan.

BAB V Penutup

A. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan yang dilakukan selama magang di Lazismu D.I Yogyakarta, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah menghasilkan design UI/UX Sistem Dashboard Rekapitulasi Dana Zakat di Lazismu.
2. Telah menghasilkan tampilan dashboard kedalam program PHP serta data pengujian sistem Dashboard Rekapitulasi Dana Zakat Lazismu.

B. SARAN

Kebutuhan data mendasar untuk membangun sebuah sistem seperti kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional mungkin bisa di beri lebih cepat dan rinci agar developer selanjutnya tidak kebingungan apa saja yang perlu di perbaharui ketika dosen pembimbing lapangan tidak bisa dihubungi. Lalu pada projek selanjutnya di adakannya pertukaran data realtime pada sistem.

LAMPIRAN

**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**

Nim : 2000018200
 Nama Mahasiswa : Syarifan Muhammad
 Judul Praktik Magang : PRAKTIK MAGANG DESIGN UI/UX DAN WEBSITE FRONTEND DEVELOPER SISTEM DASHBOARD REKAPITULASI ZAKAT LAZISMU D.I YOGYAKARTA
 Dosen Pembimbing : Jefree Fahana, S.T., M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Ikap Bin Kholib

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Har/TGL	Jam Durasi				
	Pertemuan pertama dengan dosen pembimbing mengenai arahan magang	Kamis/25	12.00 – 13.00	Mengarahkan magang ke Lazismu			
	Pemberian proyek yang akan di buat selama magang	Sabtu/27	13.00 – 14.00	Pemberian proyek Sistem Rekapitulasi Dana Zakat			
	Observasi langsung staff keuangan	Senin/29	14.00 – 15.00	Mengamati dashboard yang saat ini di pakai			
	Bimbingan ke Dosen pembimbing mengenai magang	Sabtu/27	13.00- 15.00	Arahan/solusi kesulitan selama magang			

Pengerjaan penyusunan rekomendasi kebutuhan sistem	Rabu/1	10.00-12.00	Mendapatkan feedback ACC			
Membuat wireframe dan prototipe UI/UX berdasarkan hasil observasi dan umpan balik pengguna.	Kamis/2	07.00 – 13.00	Wireframe,Prototype	Ada revisi Warna sesuaikan Tema		

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

(.....)

Yogyakarta, 11. 11.2024

Mahasiswa

(Syarifan Muhammad)

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A 2023 / 2024
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 2000018200
 Nama Mahasiswa : Syarifan Muhammad
 Judul Praktik Magang : PRAKTIK MAGANG DESIGN UI/UX DAN WEBSITE FRONTEND DEVELOPER SISTEM DASHBOARD REKAPITULASI ZAKAT LAZISMU D.I YOGYAKARTA
 Dosen Pembimbing : Jefree Fahana, S.T., M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Ikab Bin Kholib

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 3x

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
	Konsultasi Mengenai proses bisnis ke Dosen Pembimbing	Rabu/29	09.00 – 10.30	Proses bisnis sistem rekapitulasi yang akan dibuat			JR.
	Bimbingan mengenai laporan praktik magang	Rabu/5	10.00 – 12.30	Arahan untuk menyesuaikan hasil praktik magang dengan jadwal rencana			JR.
	Bimbingan mengenai laporan magang dengan format baru	Rabu/12	09.00 – 10.30				JR.

	Monitoring praktik magang (online)	Kamis/4	10.00 – 10.30				JR.
--	------------------------------------	---------	---------------	--	--	--	-----

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

(.....)

Yogyakarta, 4 July 2024

Mahasiswa

(Syarifan Muhammad)

