

**RANCANGAN UI/UX APLIKASI BERGERAK  
(MOBILE APPS) DAKWAH MAHASISWA UII**



Disusun Oleh:

N a m a : Rofi Nugraha Putra  
NIM : 17523025

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
2023**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**RANCANGAN UI/UX APLIKASI BERGERAK  
(MOBILE APPS) DAKWAH MAHASISWA UII**

**TUGAS AKHIR**



المعهد الإسلامي للدراسات والبحوث  
Yogyakarta, 5 Oktober 2023

Pembimbing,

( Beni Suranto, S.T, M.SoftEng )

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**RANCANGAN UI/UX APLIKASI BERGERAK  
(MOBILE APPS) DAKWAH MAHASISWA UII**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 5 Oktober 2023

Tim Penguji

Beni Suranto, S.T., M.SoftEng.

**Anggota 1**

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.

**Anggota 2**

Erika Ramadhani, S.T., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. )

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rofi Nugraha Putra

NIM : 17523025

Tugas akhir dengan judul:

**RANCANGAN UI/UX APLIKASI BERGERAK  
(*MOBILE APPS*) DAKWAH MAHASISWA UII**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Oktober 2023



( Rofi Nugraha Putra )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya haturkan kepara Allah SWT atas segala rahmat, kemudahan dan karunianya, sehingga tugas akhir ini dapat berjalan, dikerjakan dan diselesaikan sebaik mungkin. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Rasul Allah, Muhammad SAW, beserta Ahlulbait-nya.

Ibunda dan Ayahanda tercinta sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih.

Karya ini juga kupersembahkan untuk orang paling istimewa dan saya cintai, calon istriku. Terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, dan kebijaksanaan kamu. Betapa beruntungnya saya bertemu denganmu di jalan hidupku.

Bapak Dosenku yang baik hati. Izinkanlah saya mengantarkan ucapan terima kasih, untukmu sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia mengantarkanku untuk mengantungi gelar sarjana. Semoga kebahagiaan saya juga merupakan kebahagiaanmu sebagai guruku yang teramat baik.

Terima kasih kembali saya ucapkan atas seluruh dukungan yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

## HALAMAN MOTO

Tantangan ditempuh, pengetahuan diperluas. Melalui setiap penelusuran, kita menemukan makna baru dalam hiruk-pikuk ilmu. Penelitian ini adalah jejak perjalanan menuju pemahaman yang mendalam, suatu eksplorasi yang mengantarkan pada cahaya pengetahuan yang baru dan menginspirasi langkah-langkah masa depan.

Tingkatkan Koneksi Spiritual di Era Digital: Navigasi Yang Nyaman, Antarmuka Yang Menginspirasi. Penelitian ini dibawa melalui perjalanan rancangan UI/UX aplikasi dakwah Islam, membuktikan bahwa keindahan antarmuka bukan hanya sekadar estetika, tetapi juga kunci menuju pengalaman spiritual yang mendalam di dunia digital.

“Katakanlah, ‘Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?’ Sesungguhnya, orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.” – QS. Al-Zumar Ayat 9

“Apabila kematian telah datang pada penuntut ilmu dalam keadaan sedang menuntut ilmu, maka dia mati sebagai syahid.” – Rasul Allah, Muhammad bin Abdullah SAW

“Sesungguhnya, ilmu adalah kehidupan untuk hati, cahaya penglihatan dari kebutaan dan kekuatan badan dari kelemahan.” – Amirul Mukminin, Ali bin Abi Thalib AS

“Siapa yang banyak berpikir terhadap apa yang dipelajarinya, maka semakin kokohlah ilmunya dan akan memahami hal-hal yang belum dipahaminya.” – Amirul Mukminin, Ali bin Abi Thalib AS

## KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah, Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang, segala puji hanya milik-Nya. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasul Allah Muhammad SAW, ahlulbait, dan sahabat-sahabatnya yang setia.

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang melimpah. Penelitian ini merupakan buah dari perjalanan ilmiah dan pengalaman yang tak terlupakan selama masa studi di Universitas Islam Indonesia (UII).

Penyusunan penelitian ini dilakukan sebagai wujud dedikasi kami terhadap pengembangan aplikasi bergerak dalam konteks dakwah di kalangan Mahasiswa UII. Judul "Rancangan UI/UX Aplikasi Bergerak (*Mobile Apps*) Dakwah Mahasiswa UII" mencerminkan perhatian kami terhadap dakwah Islam serta antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sebagai elemen kunci dalam merancang sebuah aplikasi yang dapat menginspirasi dan memudahkan para mahasiswa dalam menyebarkan nilai-nilai dakwah Islam di era digital.

Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama penelitian ini berlangsung. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan berharga, serta semua pihak yang turut serta dalam memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif terhadap pengembangan dakwah Islam di lingkungan Universitas Islam Indonesia dan negara Republik Indonesia serta menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya. Akhir kata, kami berharap agar segala yang dituangkan dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Yogyakarta, 5 Oktober 2023



( Rofi Nugraha Putra )

## SARI

Dalam perjalanan melahirkan inovasi yang berkualitas, penelitian ini, berjudul "Rancangan UI/UX Aplikasi Bergerak (*Mobile Apps*) Dakwah Mahasiswa UII," menandai upaya kami dalam menggagas solusi kreatif dan berdaya guna. Latar belakang penelitian ini didorong oleh urgensi kebutuhan Mahasiswa UII terhadap dakwah Islam, yang diselsaikan dalam bentuk rancangan *prototype* UI/UX aplikasi dakwah Islam yang tidak hanya estetis, tetapi juga memperhatikan aspek fungsional dan pengalaman pengguna yang mendalam.

Dengan mengungkap metode pendekatan *Design Thinking* sebagai landasan, penelitian ini mengajak untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan harapan Mahasiswa UII. Melalui tahapan lima fase dalam *Design Thinking*—*Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*—kami merancang antarmuka pengguna yang tidak hanya responsif terhadap tuntutan fungsional, tetapi juga meresapi nuansa spiritualitas Mahasiswa UII.

Hasil penelitian ini memaparkan temuan-temuan yang dihimpun dari pelaksanaan metodologi *Design Thinking*. Dalam gambaran singkat, penelitian ini mencerminkan perjalanan dari pemahaman terhadap pengguna, merumuskan permasalahan, ideasi solusi kreatif, implementasi prototipe aplikasi, hingga melakukan pengujian dan mendapatkan umpan balik, sehingga dapat memberikan pengalaman dakwah yang unik dan bermakna.

Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan aplikasi bergerak dakwah Islam di kalangan Mahasiswa UII, serta menjadi panduan bagi penelitian selanjutnya dalam menghadirkan inovasi yang berlandaskan pemahaman mendalam terhadap pengguna dan nilai-nilai dakwah Islam.

Kata kunci: Aplikasi Dakwah Islam, Dakwah Islam, *Design Thinking*, Mahasiswa, UI/UX, *User Interface*, *User Experience*, *Mobile Apps*.



## GLOSARIUM

- Aplikasi Bergerak* program perangkat lunak yang dirancang khusus untuk digunakan pada perangkat *mobile*, seperti *smartphone* atau *tablet*.
- Design Thinking* pendekatan kreatif dan pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, merumuskan permasalahan, ideasi solusi kreatif, pengembangan prototipe, dan pengujian terhadap solusi.
- User Experience* merupakan keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau sistem, termasuk aspek emosional, estetika, dan fungsional.
- User Interface* istilah ini merujuk pada segala elemen visual dan interaktif dalam suatu aplikasi atau sistem yang dapat dilihat, diakses, dan digunakan oleh pengguna.
- Prototype* model awal atau contoh yang dibuat untuk melakukan uji coba terhadap konsep yang sudah diperkenalkan.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Batasan Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Perancangan .....	3
1.5 Manfaat Perancangan .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metodologi <i>Design Thinking</i> .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Urgensi Dakwah Islam.....	8
2.2 Dakwah Islam di Kalangan Mahasiswa UII .....	9
2.3 <i>User Experience</i> (UX) dan <i>User Interface</i> (UI) untuk Aplikasi Bergerak .....	14
2.3.1 Pengertian <i>User Experience</i> (UX).....	14
2.3.2 Lima Unsur Utama <i>User Experience</i> .....	16
2.3.3 Penerapan <i>User Experience</i> .....	17
2.3.4 Karakteristik <i>User Experience</i> Yang Baik .....	18
2.3.5 Pengertian <i>User Interface</i> (UI).....	20
2.3.6 Prinsip <i>Visual Design</i> .....	21
2.3.7 <i>Visual Weight (Contrast and Size)</i> .....	21
2.3.8 <i>Color</i> .....	23
2.3.9 <i>Repetition and Pattern-Breaking</i> .....	24
2.3.10 <i>Line Tension and Edge Tension</i> .....	25
2.3.11 <i>Alignment and Proximity</i> .....	27
2.4 Review Aplikasi Serupa Terkait Dakwah Islam .....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	34
3.1 <i>Empathize</i> .....	34
3.1.1 Persona Pengguna ( <i>User Persona</i> ).....	36
3.1.2 Peta Empati ( <i>Empathy Map</i> ) .....	36
3.2 <i>Define</i> .....	36
3.2.1 <i>Reframing the Problem</i> .....	36
3.2.2 Kriteria Sukses dan Definisi Tujuan .....	37
3.2.3 <i>User Journey</i> .....	37
3.3 <i>Ideate</i> .....	37

3.3.1	<i>Brainstorming</i> .....	37
3.3.2	<i>Mind Mapping</i> .....	38
3.4	<i>Prototype</i> .....	38
3.4.1	Penentuan Gaya Visual ( <i>Style</i> ).....	38
3.4.2	Pembuatan Komponen dan Elemen .....	38
3.4.3	Penentuan Tata Letak ( <i>Layout</i> ) .....	38
3.4.4	<i>Digital Prototyping</i> .....	39
3.5	<i>Test</i> .....	39
	<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	43
4.1	<i>Empathize</i> .....	43
4.1.1	Perbedaan Pilihan Mazhab, Keyakinan, dan Afiliasi .....	43
4.1.2	Kesadaran dan Keinginan Mahasiswa UII Dalam Berdakwah .....	45
4.1.3	Gambaran Mahasiswa Terhadap Aplikasi Dakwah Islam .....	46
4.1.4	Motivasi Mahasiswa UII Menginstal Aplikasi Dakwah Islam .....	47
4.1.5	Aplikasi Mahasiswa UII Sebagai Media Dakwah Islam.....	48
4.1.6	Aktivitas Mahasiswa UII Pada Aplikasi Dakwah Islam .....	50
4.1.7	Ekspektasi Mahasiswa UII Terhadap Aplikasi Dakwah Islam .....	53
4.1.8	Persona .....	53
4.1.9	Peta Empati ( <i>empathy map</i> ) .....	56
4.2	<i>Define</i> .....	58
4.2.1	Tujuan Perancangan Aplikasi.....	58
4.2.2	Identifikasi Masalah .....	59
4.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	60
4.2.4	Perjalanan Pengguna ( <i>User Journey</i> ).....	61
4.2.5	Kriteria Sukses .....	64
4.3	<i>Ideate</i> .....	65
4.3.1	<i>Brainstorming</i> .....	65
4.3.2	<i>Mind Mapping</i> .....	67
4.4	<i>Prototype</i> .....	69
4.4.1	Rancangan <i>Sitemap</i> .....	69
4.4.2	Gaya Visual ( <i>Style</i> ) Aplikasi .....	71
4.4.3	Komponen dan Elemen Desain .....	72
4.4.4	<i>Digital Prototype</i> .....	76
4.5	<i>Test dan Feedback</i> .....	79
4.6	Diskusi Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII .....	86
	<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	90
5.1	Kesimpulan .....	90
5.2	Saran.....	90
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner <i>Empathize</i> .....	35
Tabel 3.2 Kriteria TCR .....	39
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Kuesioner Pengujian <i>Prototype</i> .....	41
Tabel 4.1 Ekspektasi dan Harapan Mahasiswa UII Terhadap Aplikasi Dakwah Islam .....	53
Tabel 4.2 <i>User Groups</i> .....	54
Tabel 4.3 <i>User Personas</i> .....	55
Tabel 4.4 <i>Empathy Map</i> Mahasiswa Pendakwah .....	57
Tabel 4.5 <i>Empathy Map</i> Mahasiswa Ibadah .....	57
Tabel 4.6 <i>Empathy Map</i> Mahasiswa Pencari Ilmu .....	58
Tabel 4.7 Tujuan Rancangan Aplikasi.....	59
Tabel 4.8 Identifikasi Masalah.....	60
Tabel 4.9 Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna.....	61
Tabel 4.10 <i>User Journey</i> Mahasiswa Pendakwah .....	62
Tabel 4.11 <i>User Journey</i> Mahasiswa Ibadah .....	63
Tabel 4.12 <i>User Journey</i> Mahasiswa Pencari Ilmu .....	64
Tabel 4.13 <i>Success Metrics</i> .....	65
Tabel 4.14 <i>Brainstorming Idea</i> .....	66
Tabel 4.15 <i>Mind Mapping</i> .....	68
Tabel 4.16 Tabulasi Jawaban Responden .....	80
Tabel 4.17 <i>Umpan Balik Mahasiswa UII Untuk Rancangan Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII</i> .....	85
Tabel 4.18 Komparasi Aplikasi Referensi dan Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII.....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aktivitas Daring TMUA	10
Gambar 2.2 Aktivitas Daring Kodisia	11
Gambar 2.3 Aktivitas Daring HAWASI	12
Gambar 2.4 Aktivitas Daring DHM UII	13
Gambar 2.5 Aktivitas Daring UAM	14
Gambar 2.6 Diagram <i>User Experience</i>	15
Gambar 2.7 Lima Unsur Utama <i>User Experience</i>	17
Gambar 2.8 Characteristics of a Good <i>User Experience</i>	20
Gambar 2.9 Contoh Penerapan <i>Contrast</i>	22
Gambar 2.10 Tabel Hirarki Visual	23
Gambar 2.11 Contoh Warna Memiliki Makna Berbeda	24
Gambar 2.12 Contoh Penerapan <i>Repetition</i>	25
Gambar 2.13 Contoh Penerapan <i>Line Tension</i>	26
Gambar 2.14 Contoh Penerapan <i>Edge Tension</i>	27
Gambar 2.15 Contoh Penerapan <i>Alignment</i>	27
Gambar 2.16 Contoh Penerapan <i>Proximity</i>	28
Gambar 2.17 Tampilan Aplikasi Muslim Daily	30
Gambar 2.18 Tampilan Aplikasi Muslim Pro	32
Gambar 2.19 Tampilan Aplikasi Dakwah MUI	33
Gambar 4.1 Data Jenis Kelamin Responden	43
Gambar 4.2 Data Aliran Teologi Responden	44
Gambar 4.3 Data Ideologi Responden	44
Gambar 4.4 Data Afiliasi ORMAS Responden	45
Gambar 4.5 Data Kesadaran Mahasiswa Terhadap Penyebaran Ideologi Asing	45
Gambar 4.6 Data Apakah Mahasiswa UII Seorang Pendakwah Aktif	45
Gambar 4.7 Data Keinginan Mahasiswa UII Membagikan Wawasan Agama	46
Gambar 4.8 Data Gambaran Mahasiswa Terhadap Aplikasi Dakwah Islam	46
Gambar 4.9 Data Model Aplikasi Dakwah Islam Yang Penting Menurut Mahasiswa UII	47
Gambar 4.10 Data Motivasi Mahasiswa UII Menginstal Aplikasi Dakwah Islam	47
Gambar 4.11 Data Aplikasi Dakwah Islam Yang Digunakan Mahasiswa UII	49
Gambar 4.12 Data Aplikasi Dakwah Islam Yang Paling Sering Digunakan Mahasiswa UII	50
Gambar 4.13 Data Aktivitas Mahasiswa UII Yang Pernah Menginstal Aplikasi	51

Gambar 4.14 Data Pertimbangan Mahasiswa UII Yang Pernah Menginstal Aplikasi Dakwah Islam	52
Gambar 4.15 Data Pertimbangan Mahasiswa UII Yang Blum Pernah Menginstal Aplikasi Dakwah Islam	52
Gambar 4.16 <i>Sitemap</i> Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII (Bagian 1)	70
Gambar 4.17 <i>Sitemap</i> Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII (Bagian 2)	71
Gambar 4.18 Gaya Visual ( <i>Style</i> ) Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII	72
Gambar 4.19 Komponen Konten Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII	73
Gambar 4.20 Komponen Input Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII	74
Gambar 4.21 Komponen Navigasi Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII	75
Gambar 4.22 Komponen Icon Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII	75
Gambar 4.23 Tampilan Utama Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII	76
Gambar 4.24 Tampilan Dakwah Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII	77
Gambar 4.25 Tampilan Video Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII	78
Gambar 4.26 Tampilan Majelis Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII	79

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dakwah adalah keharusan dan bagian integral untuk setiap muslim, dalam upaya menyeru kepada yang makruf dan mencegah dari yang mungkar. Berdakwah adalah salah satu fenomena yang tidak dapat dipisahkan dari kultur masyarakat Muslim dan agama Islam. Sebab, dakwah bisa menggerakkan berbagai naluri kita dan menempati tempat yang sentral dalam kehidupan kita, apalagi di dalam era yang penuh dengan krisis moral dan akidah seperti sekarang (Fadhullah, 1997). Dakwah memiliki peranan penting terutama untuk pemuda-pemudi dalam meningkatkan nilai-nilai spiritual sehingga diharapkan terbentuknya karakter yang kuat dan moral yang mulia (Fajar. I, 2021).

Generasi milenial saat ini menyita perhatian dari hampir semua kalangan masyarakat. Generasi ini sering menjadi perbincangan dalam berbagai aspek, baik aspek moralitas, pendidikan, ideologi, kesadaran sosial, mentalitas serta ketergantungan mereka terhadap teknologi. Mereka pun dianggap membawa nilai-nilai negatif karena menyerap budaya dan ideologi yang datang dari luar (SDI, 2017; Yahya, 2018). Generasi milenial saat ini lebih nyaman mengonsumsi agama melalui teknologi informasi seperti internet. Dengan adanya akses internet, mereka dengan mudah mengakses situs-situs web, sosial media, audio dan video yang berkaitan dengan agama Islam (Ma'fiah, 2019). Namun dalam penggunaannya tetap mungkin dapat mengonsumsi konten-konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam, karena tidak adanya pengawasan selama mereka berada di internet. Fenomena seorang Youtuber Muslim bernama Gita Savitri Devi yang kerap mempropagandakan dukungannya terhadap aktivitas LGBTQ+, *childfree*, feminisme radikal Barat, dan ideologi-ideologi Barat lainnya yang tidak sejalan dengan nilai-nilai Islam serta banyaknya dukungan-dukungan generasi muda terhadapnya semakin mempertegas pendapat bahwa sebagian besar generasi muda sangat rentan terpapar radikalisme, ideologi asing dan degradasi moral yang dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat di internet (Nasrudin Yahya, 2021; SDI, 2017; Yahya, 2018). Dengan demikian, kebutuhan mahasiswa terhadap dakwah Islam menjadi semakin jelas.

Aktivitas dakwah daring saat ini sangat direspon baik oleh generasi milenial. Pada era globalisasi saat ini, menyampaikan pesan Islam tidak hanya dapat dilakukan dengan

pertemuan, namun dapat juga dilakukan melalui media-media elektronik yang terkoneksi dalam jaringan, baik media suara, video maupun gambar. Kemunculan pendakwah-pendakwah seperti Adi Hidayat, Cak Nun, Gus Baha, Abdul Somad, Habib Ja'far Haddar, dan yang lainnya, mampu mengambil peran penting dalam menginformasikan nilai Islam, memperbaiki serta membentuk karakter generasi ini menjadi beradab, toleran, cerdas, dan kritis, sehingga dapat membangun peradaban yang lebih baik (Fajar. I, 2021). Mahasiswa merupakan salah satu target utama dalam gerakan dakwah daring di Indonesia, sebab Mahasiswa memiliki semangat, motivasi dan energi yang besar, mereka idealis, pemikiran semakin logis, memiliki cita-cita dan ambisi yang tinggi (Diananda, 2019).

Oleh karena itu, mengingat pentingnya dakwah Islam untuk generasi milenial, khususnya kalangan Mahasiswa dan Mahasiswi, peneliti berniat menyediakan salah satu solusi media dakwah Islam kepada Kampus dan Mahasiswa Universitas Islam Indonesia berupa rancangan prototipe UI/UX aplikasi bergerak. Rancangan ini akan dikembangkan berdasarkan demografi, masalah dan ekspektasi Mahasiswa UII terhadap aplikasi dakwah Islam. Penulis dalam hal ini berniat merancang sebuah desain prototipe *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dengan menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*. Desain ini bertujuan untuk (1) menyelesaikan permasalahan yang dihadapi Mahasiswa UII terhadap aplikasi dakwah Islam, (2) memberikan kemudahan akses konten-konten Islam tanpa dibatasi ruang dan waktu, (3) menjadi pendorong perkembangan diri, spiritual, semangat, minat dan motivasi belajar agama Islam, (4) bervariasi dalam mengekspresikan dan memvisualisasikan materi dakwah Islam, (5) tempat berdiskusi terkait topik-topik atau bertanya-jawab tentang isu-isu agama Islam, (6) media wadah persatuan Islam, (7) mencegah budaya dan ideologi asing yang berlawanan dengan nilai Islam kepada Mahasiswa, dan (8) dapat menjadi salah satu solusi atau referensi media dakwah Islam di Universitas Islam Indonesia. Semoga karya penulis ini dapat berguna untuk bidang dakwah Islam di Universitas Islam Indonesia terutama dalam pengembangan media dakwah Islam di Indonesia.

## 1.2 Batasan Masalah

1. Desain menggunakan metode *Design Thinking*.
2. *Platform* desain menggunakan *screen mobile smartphone*.
3. Desain prototipe dibuat menggunakan perangkat lunak Figma.
4. *End-users* atau subjek utama untuk desain adalah Mahasiswa dan Mahasiswi kampus Universitas Islam Indonesia.



### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapati suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah desain prototipe UI dan UX aplikasi bergerak sebagai media dakwah Islam untuk Mahasiswa UII dengan menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*.

### 1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan dari pembuatan rancangan desain prototipe adalah untuk (1) menyelesaikan permasalahan yang dihadapi Mahasiswa UII terkait dakwah Islam, (2) memberikan kemudahan akses konten-konten Islam tanpa dibatasi ruang dan waktu, (3) menjadi pendorong perkembangan diri, spiritual, semangat, minat dan motivasi belajar agama Islam, (4) bervariasi dalam mengekspresikan dan memvisualisasikan materi dakwah Islam, (5) tempat berdiskusi terkait topik-topik atau bertanya-jawab tentang isu-isu agama Islam, (6) media persatuan Islam, (7) mencegah budaya dan ideologi asing yang berlawanan dengan nilai Islam kepada Mahasiswa, dan (8) dapat menjadi salah satu solusi atau referensi media dakwah Islam di Universitas Islam Indonesia.

### 1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari pembuatan rancangan prototipe ini adalah sebagai berikut:

#### a. Bagi Mahasiswa

1. Memberikan gambaran dan interaksi visual.
2. Meningkatkan dorongan semangat, minat dan motivasi terhadap dakwah Islam dan perkembangan diri.
3. Memberikan alternatif media untuk mempelajari, bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan wawasan tentang agama Islam.
4. Sesuai dengan kebutuhan.

#### b. Bagi Kampus

1. Memberikan referensi media di bidang dakwah Islam.
2. Meningkatkan waktu produksi aplikasi.
3. Memberikan referensi media untuk menyampaikan materi dan/atau informasi terkait aktifitas dakwah Islam kepada Mahasiswa.

4. Komunikasi yang baik antara Kampus dan Mahasiswa.

## **1.6 Metode Penelitian**

Penulis menggunakan metode-metode berikut ini dalam merancang prototipe Aplikasi Bergerak (*Mobile Apps*) Dakwah Mahasiswa UII:

### **1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data**

Dalam melakukan analisis kebutuhan dan masalah, penulis mengumpulkan data-data dengan beberapa cara; Pertama, penulis sendiri yang mengadakan riset (*primary research*). Hasil informasi yang dikumpulkan adalah berasal dari interaksi dengan calon pengguna. Aktifitas ini penulis lakukan dengan survei kepada Mahasiswa UII. Kedua, riset menggunakan informasi yang dikumpulkan orang lain (*secondary research*). Informasi ini dapat dikumpulkan dari buku, jurnal, seminar dan artikel.

- a. Survei

Dengan survei penulis dapat mengumpulkan data untuk mengukur pendapat, pemikiran, pengalaman, dan perasaan mahasiswa UII dalam skala yang besar. Survei dilakukan dengan instrumen kuesioner yang berisi serangkaian pertanyaan terbuka, lalu dikirimkan kepada Mahasiswa dan Mahasiswi Universitas Islam Indonesia.

- b. Studi Pustaka

Dengan studi pustaka penulis dapat mengumpulkan data dari berbagai sumber yang terkait dan mendukung penelitian. Penulis mengumpulkan dan membaca; buku, artikel, dan jurnal untuk dipelajari. Hasil dari informasi yang dikumpulkan dapat untuk memperkuat data-data yang dikumpulkan dari survei.

### **1.6.2 Metodologi *Design Thinking***

Tidak sedikit perusahaan terkemuka di dunia, seperti Apple, Google, Samsung, IBM, GE, dan Microsoft, dengan cepat mengadopsi proses pendekatan *Design Thinking*. Proses pendekatan ini juga diajarkan di banyak Universitas terkemuka di seluruh dunia, termasuk d.school Stanford, Harvard, dan MIT (Dam & Siang, 2021). Bahkan perusahaan terkemuka di Indonesia seperti Gojek pun mengadopsi pendekatan ini dan sukses menciptakan aplikasi Gojek.

Menurut penjelasan dari (Dam & Siang, 2021) *Design Thinking* (DT) adalah suatu proses berulang (*iterative*) yang berfokus dan/atau berpusat pada pengguna (*user centered*). Pada setiap prosesnya, perancang (*designer*) berusaha untuk memahami pengguna, menantang asumsi diri sendiri, dan mendefinisikan kembali masalah disertai upaya untuk menemukan ide-ide dan solusi. *Design Thinking* menawarkan pendekatan berbasis solusi efektif untuk memecahkan masalah dengan mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan pengguna dan mengintegrasikannya dengan kemampuan teknologi-teknologi terkini yang paling sesuai.

Menurut penjelasan (Gibbons, 2016) dari *Nielsen Norman Group*, *Design Thinking* merupakan sebuah ideologi untuk memecahkan masalah yang kompleks serta menegaskan bahwa pendekatan langsung yang berpusat kepada pengguna untuk memecahkan suatu masalah dapat mengarahkan pada inovasi, dan inovasi dapat mengarahkan pada perbedaan dan keunggulan kompetitif. Sederhananya, *Design Thinking* merupakan pendekatan ideologis untuk memecahkan masalah-masalah, baik secara kognitif, kreatif, maupun praktis untuk menjawab kebutuhan pengguna.

Metode pendekatan *Design Thinking* memiliki beberapa elemen penting, yaitu (Lutfi & Sukoco, 2019):

- a. *People Centered*, dalam proses ini perlu diperhatikan bahwa setiap tindakan harus berpusat atau berfokus pada kebutuhan dan kepentingan pengguna.
- b. *Highly Creative*, memberikan kebebasan dan kreativitas yang tinggi, sehingga tidak baku dan kaku dalam proses perencanaannya.
- c. *Hands On*, perlu dilakukan pengujian atau percobaan yang nyata, tidak hanya sekedar sebuah ide atau gagasan.
- d. *Iterative*, proses perancangan dilakukan berulang-ulang untuk meningkatkan dan menghasilkan sebuah produk aplikasi yang baik dan sesuai dengan harapan pengguna.

Oleh karena itu, dari apa yang telah diuraikan, beberapa manfaat dan kelebihan menggunakan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

- a. *Design Thinking* adalah proses yang bertaut, berfokus atau berpusat pada manusia atau pengguna (*human/user centered*) yang dimulai dengan mengidentifikasi atau mengenal pengguna dan kebutuhannya, membuat prototipe rancangan yang memenuhi kebutuhan pengguna nyata, kemudian menguji prototipe tersebut dengan pengguna nyata pula.
- b. Mendorong inovasi dengan menelusuri berbagai jalan untuk masalah yang sama.

- c. Meningkatkan kemampuan untuk mempertanyakan masalah, asumsi, dan implikasinya.
- d. Sangat berguna saat mengatasi masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui.

Dalam membuat sebuah produk atau aplikasi dengan metode atau pendekatan *Design Thinking*, menurut penjelasan yang telah dipaparkan oleh (Dam & Siang, 2021; Lutfi & Sukoco, 2019), ada lima tahapan iteratif dari proses pendekatan *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*:

- a. *Empathize* – Riset kebutuhan pengguna.

Secara harfiah, empati artinya tindakan memahami, sensitif dan mewakili perasaan tertentu. *Empathize* dalam *Design Thinking* juga demikian, ia merupakan upaya seorang perancang untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna dengan mengetahui sisi psikologis, emosi, dan situasi dari pengguna. Mencoba berperan sebagai pengguna, sehingga dapat dengan benar memahami kebutuhannya. Fase ini melibatkan banyak riset terhadap pengguna, seperti melakukan survei, wawancara, dan observasi, sehingga perancang mendapatkan gambaran yang jelas siapa *end-user* atau target pengguna serta tantangan apa yang mereka hadapi.

- b. *Define* – Menjelaskan kebutuhan dan masalah pengguna.

Setelah mengerti masalah dan kebutuhan pengguna, maka perancang perlu menggambarkan masalah, ide-ide atau pandangan pengguna yang akan digunakan sebagai dasar dari aplikasi yang akan dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat *user persona*, *user group*, atau *list* kebutuhan pengguna.

- c. *Ideate* – Menantang asumsi dan menciptakan ide.

Dengan gambaran yang ada mengenai masalah dan kebutuhan, maka perancang perlu menggambarkan solusi yang dibutuhkan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara *brainstorming* ide-ide dan solusi-solusi.

- d. *Prototype* – Mulai membuat solusi.

Prototipe adalah fase eksperimen atau percobaan. Ide dan solusi yang sudah ada sebelumnya memerlukan implementasi dalam sebuah wujud aplikasi uji coba nyata, maka perancang perlu membuat wujud aplikasi uji coba ini. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang telah ditemukan.

- e. *Test* – Menguji solusi.

Dari aplikasi uji coba yang sudah dibuat, maka akan dilakukan beberapa percobaan. Mengevaluasi dengan ketat prototipe yang telah dibuat bersama pengguna dan

mengumpulkan umpan balik dari pengguna tersebut. Umpan balik digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah lebih lanjut yang akan digunakan perancang untuk menentukan pengulangan proses guna melakukan perbaikan pada rancangan yang ada.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Desain yang akan dibuat oleh penulis memiliki beberapa bab yang akan dijadikan acuan pembahasan untuk proses pembuatan prototipe. Bab pembahasan tersebut adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Unsur-unsur yang tertulis dalam bab ini adalah latar belakang perancangan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode penelitian yang digunakan dan urutan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini penulis melakukan studi literatur yang dapat mendukung penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Literatur diambil dari berbagai sumber baik berupa buku, jurnal maupun artikel, sehingga dapat menambah komitmen bahwa perancangan dengan metode *design thinking* dapat memenuhi keinginan pengguna.

### **BAB III PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis mulai melakukan fase *Empathize*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype* dari fase-fase *Design Thinking*. Melakukan identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna yang didapat dari survei kuesioner, membuat *user persona* atau *user group*, menghasilkan ide-ide, dan membuat rancangan prototipe.

### **BAB IV PENGUJIAN DAN UMPAN BALIK**

Bab ini berisi fase *Test* dari *Design Thinking*, yaitu penulis menguji prototipe aplikasi kepada pengguna, kemudian mengumpulkan umpan balik dari pengguna yang akan digunakan untuk menentukan pengulangan proses dari *Design Thinking* guna melakukan perbaikan pada rancangan yang ada.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan apakah metode *Design Thinking* berhasil mencapai tujuan dan apakah pengguna puas dengan hasil desain prototipe aplikasi Dakwah Mahasiswa UII serta saran terhadap kelanjutan dari penelitian Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Urgensi Dakwah Islam

Menurut penjelasan (Fadhullah, 1997; Rosyidi, 2004), Dakwah sebagai *ikhtiar* atau upaya untuk menyebarkan ajaran Islam di tengah masyarakat adalah mutlak diperlukan. Tujuannya, agar terbentuk individu, keluarga (*usrah*), dan masyarakat (*jama'ah*) yang menjadikan Islam sebagai pola pikir (*way of thinking*) dan pola hidup (*way of life*) agar tercapai kehidupan bahagia dunia dan akhirat. Dalam Al-Qur'an terdapat sejumlah ayat tentang urgensi dakwah, antara lain:

*“Serulah [manusia] kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS. An-Nahl [16]: 125)*

*“Dan katakanlah kepada hamha-hamba-Ku: "Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik [benar]. Sesungguhnya syaitan itu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia.” (QS. Al-Isra' [17]: 53)*

*“Dan orang-orang yang menjauhi thaghut [yaitu] tidak menyembahnya dan kembali kepada Allah, bagi mereka berita gembira; sebab itu sampaikanlah berita itu kepada hamba-hamba-Ku, yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. Mereka itulah orang-orang yang telah diberi Allah petunjuk dan mereka itulah orang-orang yang mempunyai akal.” (QS. Az-Zumar [39]: 17-18)*

*“Dan ikutilah sebaik-baik apa yang telah diturunkan kepadamu dari Tuhanmu sebelum datang azab kepadamu dengan tiba-tiba, sedang kamu tidak menyadarinya” (QS. Az-Zumar [39]: 55)*

*“Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebaikan, dan menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, mereka itulah orang-orang yang beruntung.” (QS. Ali Imran [3]:104)*

Demikianlah dakwah atau ajakan yang jernih dan suci. Quran menegaskan bahwa dakwah dapat membangkitkan unsur-unsur kebaikan pada manusia, sebagai ganti dari unsur-unsur kejahatan, dapat memperbaiki pola pikir dan pola hidup yang buruk, dapat menuntun

manusia kepada kebenaran Tuhan, dapat menekan sisi hewani manusia, dapat menanamkan rasa keadilan, dan lain sebagainya. Kondisi objek dakwah atau sasaran dakwah Islam juga sangat heterogen, yaitu dapat dilihat dari sisi pemahaman dan pengalaman keagamaannya, tingkat pendidikannya, sosial ekonominya, lingkungan kerja, tempat tinggal dan lain-lain. Semuanya itu akan berpengaruh terhadap pola pikir dan perilaku manusia, termasuk dalam merespon dakwah Islam.

Generasi milenial, khususnya Mahasiswa dan Mahasiswi saat ini menyita perhatian dari hampir semua kalangan masyarakat. Generasi ini sering menjadi perbincangan dalam berbagai aspek, baik aspek moralitas, pendidikan, ideologi, kesadaran sosial, mentalitas serta ketergantungan mereka terhadap teknologi. Mereka pun dianggap membawa nilai-nilai negatif karena dengan mudahnya menyerap budaya dan ideologi asing yang datang dari luar (SDI, 2017; Yahya, 2018). Mahasiswa dan Mahasiswi yang merupakan bagian dari generasi muda yang terdidik juga dianggap oleh masyarakat sebagai agen perubahan, *social control*, *iron stock*, *guardian of value*, dan *moral force* (Apriyanti, 2019). Dengan demikian menjadi semakin jelas bahwa Mahasiswa dan Mahasiswi merupakan salah satu target utama dalam gerakan dakwah di Indonesia, sebab Mahasiswa memiliki semangat, motivasi dan energi yang besar, mereka idealis, pemikiran semakin logis, memiliki cita-cita dan ambisi yang tinggi (Diananda, 2019).

Oleh sebab itu, urgensi dan pentingnya dakwah Islam untuk semua kalangan masyarakat Muslim, khususnya generasi muda menjadi sangat jelas mutlak diperlukan. Sebab dakwah Islam dapat membentuk individu dan masyarakat yang menjadikan Islam sebagai pola pikir (*way of thinking*) dan pola hidup (*way of life*). Individu dan masyarakat yang menjadi objek dakwah Islam juga dapat menjadi penjaga nilai (*guardian of value*) dan kekuatan moral (*moral force*) Islam agar tercapai kehidupan bahagia dunia dan akhirat.

## **2.2 Dakwah Islam di Kalangan Mahasiswa UII**

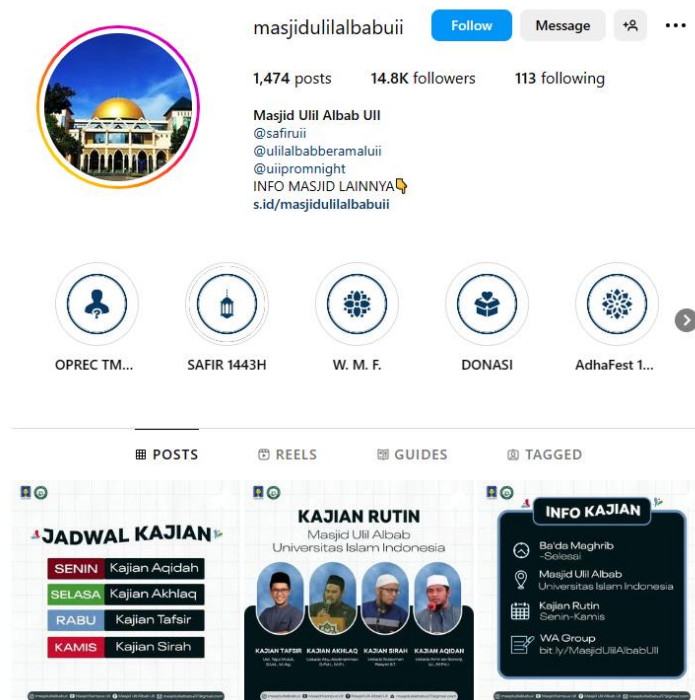
Sebagaimana yang telah penulis paparkan di atas tentang urgensi dan pentingnya dakwah Islam, khususnya pada kalangan Mahasiswa dan Mahasiswi, maka sudah semestinya Universitas Islam Indonesia menyediakan dakwah Islam pada lingkungan kampus agar terwujudnya generasi milenial yang menjadikan Islam sebagai pola pikir dan pola hidup serta menjadi penjaga nilai dan kekuatan moral Islam.

Direktorat Pendidikan dan Pembinaan Agama Islam (DPPAI) merupakan wujud nyata akan sadarnya Universitas Islam Indonesia terhadap dakwah Islam di kalangan Mahasiswa

dan Mahasiswi. Hal ini dapat tercermin dari tujuan dan orientasi DPPAI, yaitu mengkaji, berdakwah serta melakukan pendidikan keagamaan secara baik dan komprehensif di dalam dan di luar Universitas Islam Indonesia, maka dibentuklah suatu sistem yang terencana dan menyeluruh yang kemudian direalisasikan dalam bentuk perkuliahan, pembinaan, dan pelatihan dakwah sebagai perwujudan Visi dan Misi UII dan DPPAI. Lebih lanjut, upaya ini juga diperkuat secara internal dengan mengkoordinasikan, memantau, menilai dan mengadministrasikan kegiatan-kegiatan yang mendukung terciptanya suasana Islami di dalam kampus. Di bawah naungan DPPAI terdapat lima Lembaga Dakwah Kampus yang menjadi komponen penting dalam pelaksanaan program dakwah di lingkungan kampus UII, di antaranya:

### 1. Takmir Masjid Ulil Albab (TMUA)

TMUA merupakan organisasi lembaga yang bertugas untuk memakmurkan Masjid Ulil Albab yang merupakan Masjid Kampus Terpadu UII. Masjid ini merupakan simbol sekaligus kebanggaan bagi civitas akademika UII yang menginginkan kehadiran sebuah masjid untuk menjadi pusat kajian atau belajar agama dan pengetahuan. Dengan demikian, kegiatan-kegiatan yang dilakukan TMUA adalah yang berkaitan dengan kajian dan belajar agama Islam di lingkungan Masjid Ulil Albab. TMUA juga sangat aktif secara daring yang tercermin pada akun Instagram Masjid Ulil Albab UII.



Gambar 2.1 Aktivitas Daring TMUA



## 2. Korps Dakwah Universitas Islam Indonesia (KODISIA)

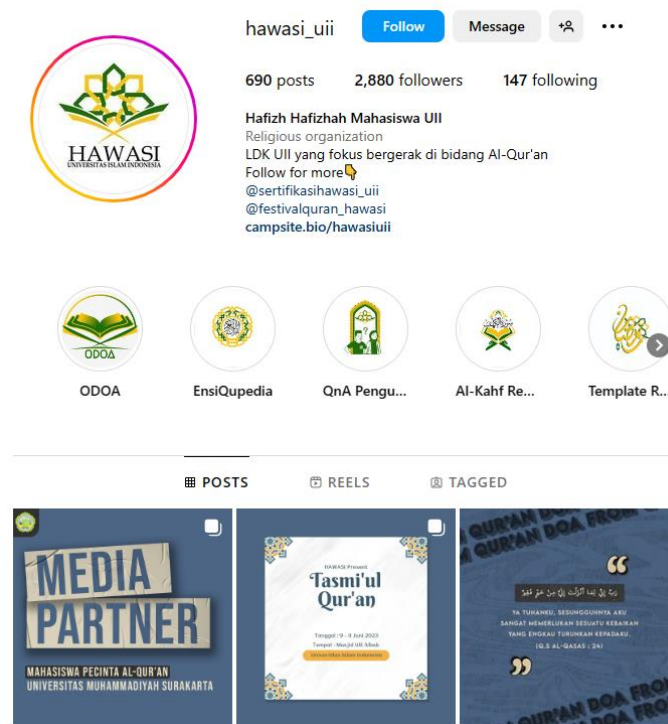
KODISIA merupakan organisasi lembaga dakwah kampus UII semi-otonom yang bertugas untuk menegakkan *amar ma'ruf* dan *nahi munkar* khususnya di ruang lingkup universitas, demi terwujudnya insan *ulil albab* yang *rahmatan lil 'alamin*. Tidak hanya berdakwah aktif secara luring, KODISIA juga bergerak dan aktif secara daring yang dapat terlihat pada akun Instagram KODISIA UII.



Gambar 2.2 Aktivitas Daring Kodisia

## 3. HAWASI UII

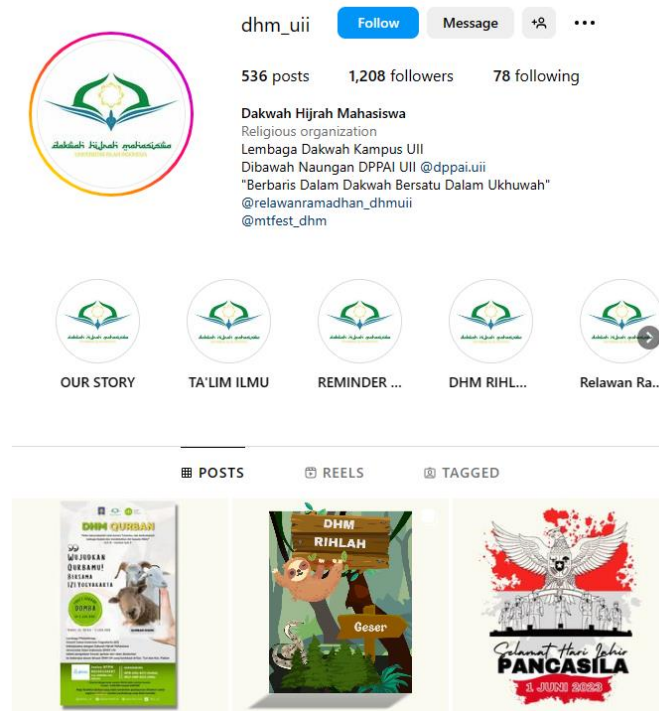
HAWASI adalah Lembaga Dakwah Kampus keluarga persatuan Mahasiswa/Mahasiswi pecinta Al-Qur'an yang sudah tentu fokus bergerak dalam bidang Al-Qur'an, seperti menghafal Al-Qur'an, dengan tujuan untuk bersama-sama membangun nuansa *Qur'ani lafdzan manan wa amalan*. HAWASI juga memiliki akun media sosial seperti Instagram dan TikTok yang menunjukkan bahwa HAWASI juga bergerak dan aktif secara daring.



Gambar 2.3 Aktivitas Daring HAWASI

#### 4. Dakwah Hijrah Mahasiswa (DHM)

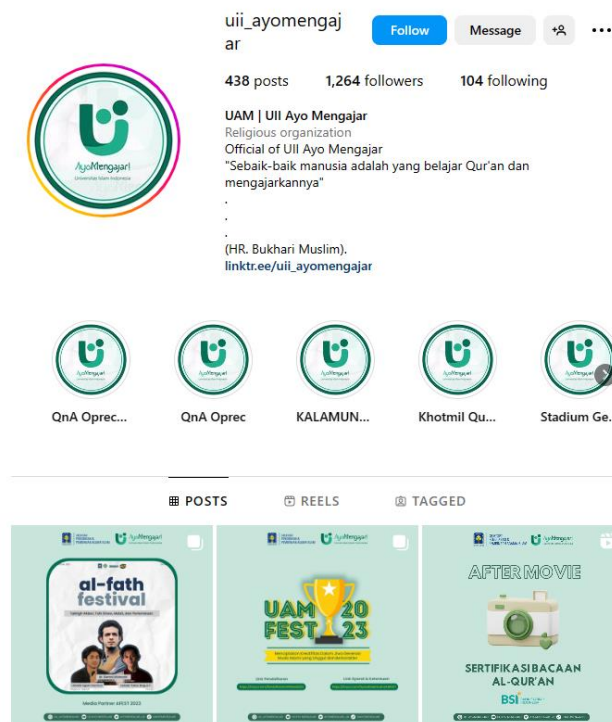
DHM merupakan Lembaga Dakwah Kampus yang fokus bergerak dalam bidang dakwah eksternal (lingkungan luar kampus UII). DHM bertekad untuk menegakkan *amar ma'ruf* dan *nahi munkar* agar terbentuk lingkungan masyarakat yang Islami. DHM juga tidak hanya bergerak dan aktif secara luring, melainkan juga secara daring melalui akun Instagram DHM UII.



Gambar 2.4 Aktivitas Daring DHM UII

## 5. UII Ayo Mengajar (UAM)

UAM adalah Lembaga Dakwah yang fokus pada pembinaan Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) dan masyarakat. Tidak hanya bergerak secara luring, UAM juga bergerak secara daring.



Gambar 2.5 Aktivitas Daring UAM

Dengan demikian tampak jelas keseriusan DPPAI UII dalam bidang dakwah Islam untuk masyarakat, khususnya civitas akademika Universitas Islam Indonesia melalui lima Lembaga Dakwah Kampus di atas, baik dilakukan secara luring maupun daring.

## 2.3 *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI) untuk Aplikasi Bergerak

### 2.3.1 Pengertian *User Experience* (UX)

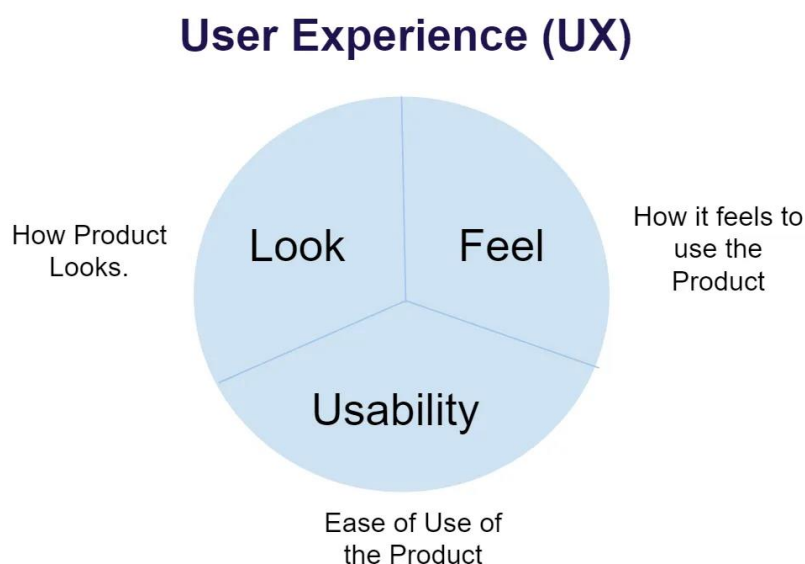
Don Norman mendefinisikan UX merupakan pengalaman yang dimiliki seorang pengguna kepada suatu produk baik digital maupun non-digital. Menciptakan pengalaman bukan tentang bagaimana sebuah produk dibuat, namun tentang bagaimana suatu produk membantu pengguna untuk menyelesaikan *task* mereka, untuk mencapai tujuan mereka, dan bagaimana perasaan mereka ketika mereka menggunakan dan terlibat dengan produk (Knight, 2019).

Menurut Nielsen Norman Group, '*User Experience*' mencakup semua aspek interaksi antara *end-user* dengan perusahaan; layanannya, dan produknya (Norman & Nielsen, 2018).

Dan menurut Joel Marsh, UX adalah tentang "melakukan" proses dari *User Experience Design*. Menurutnya, pengalaman individu pengguna adalah opini subjektif tentang suatu produk. Merancang UX melibatkan proses yang sangat mirip dengan melakukan sains.

Seorang desainer melakukan penelitian untuk memahami pengguna, mengembangkan ide untuk solusi kebutuhan pengguna dan membangun serta mengukur solusi tersebut dalam dunia nyata untuk melihat apakah solusi bekerja dengan baik atau tidak (Marsh, 2016).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, dapat diartikan dalam arti luas bahwa *User Experience* adalah bagaimana keseluruhan perasaan emosi dan/atau pengalaman seorang pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk. *User Experience* menyoroti aspek-aspek pengalaman, dampak, tampilan, arti dan nilai dari interaksi antara pengguna dan produk, juga termasuk persepsi pengguna mengenai aspek-aspek praktis seperti kemudahan penggunaan (*usability*), konteks penggunaan dan efisiensi dari suatu produk. Pengalaman individu pengguna adalah opini subjektif, sebab pengalaman mereka itu berdasarkan perasaan dan pemikiran individu mengenai sebuah produk, bahkan mencakup semua emosi, keyakinan, pilihan, persepsi, respon fisik, psikologis, budaya dan lingkungan, serta keberhasilan pengguna yang terjadi sebelum, selama, dan setelah penggunaan produk. Dengan demikian, pengalaman pengguna sifatnya dinamis yang dapat berubah dari waktu ke waktu.



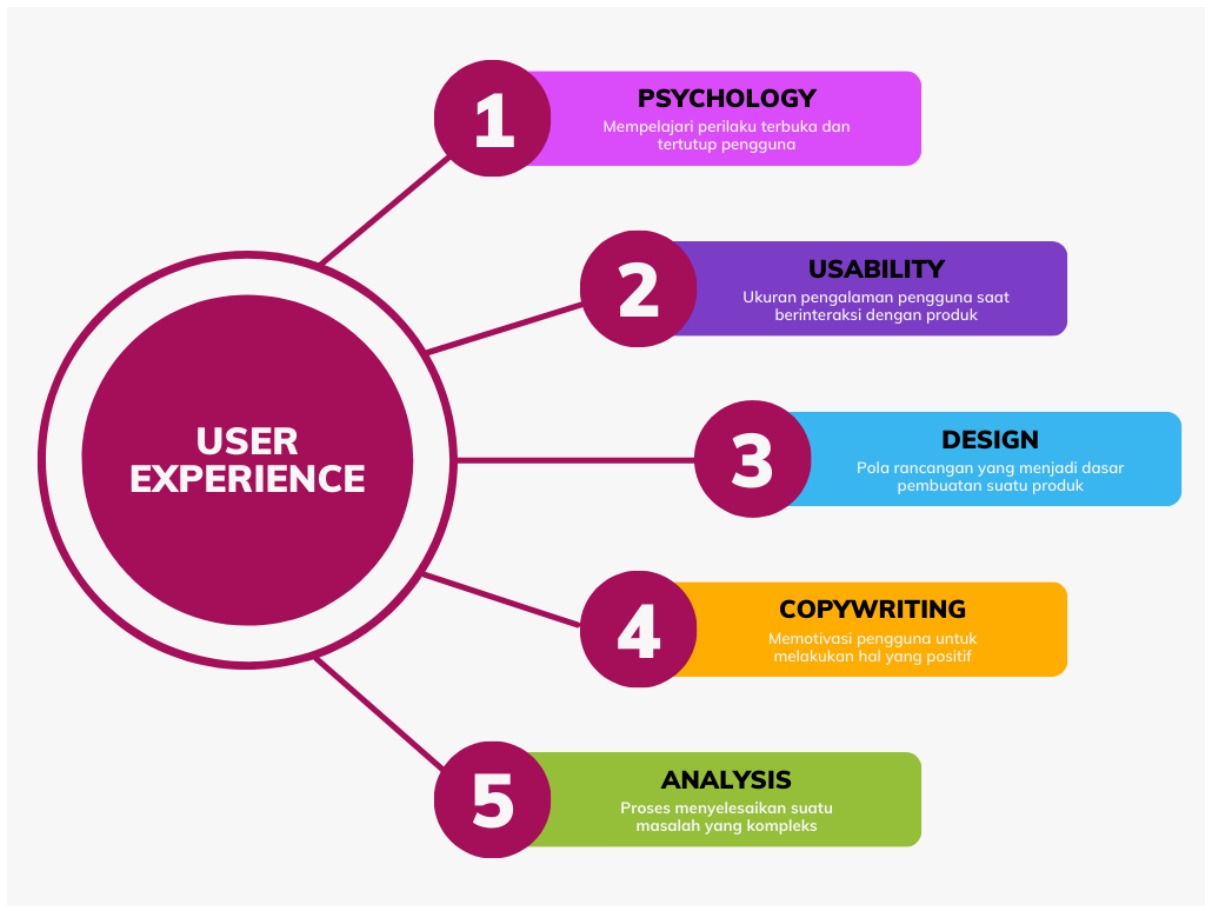
Gambar 2.6 Diagram *User Experience*

Sumber: (Soegaard, 2020)

### 2.3.2 Lima Unsur Utama *User Experience*

Untuk membangun *user experience* yang baik diperlukan unsur-unsur penyusun utama yang dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap suatu produk, yaitu (Marsh, 2016):

- a. *Psychology*. Pikiran seorang pengguna itu kompleks. Seorang perancang UX banyak bekerja dengan pikiran yang subjektif dan perasaan dari pengguna. Oleh karena itu seorang desainer UX perlu mempelajari mengenai perilaku terbuka (berbicara, duduk, berjalan) dan perilaku tertutup (berfikir, berkeyakinan, berperasaan) pada pengguna, baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan.
- b. *Usability*. Jika psikologis pengguna terjadi di alam bawah sadar (*subconscious*), maka *usability* sebagian besar terjadi di alam sadar (*conscious*). Pengguna tahu ketika sedang kebingungan. Ada kasus dimana sesuatu itu lebih menyenangkan jika sulit, seperti sebuah permainan, namun untuk hal lainnya, pengguna menginginkan sesuatu itu menjadi begitu mudah sehingga bahkan seseorang dengan disabilitas pun dapat menggunakannya.
- c. *Design*. Dalam UX, desain adalah cara kerjanya, dan itu adalah sesuatu yang dapat dibuktikan, ini bukan masalah *style*. Pertanyaan berikut mempertanyakan cara kerja desain: Apakah desain mengarahkan mata pengguna ke tempat yang tepat? Apakah warna, bentuk, dan tipografi membantu orang menemukan apa yang mereka inginkan dan meningkatkan detail kegunaan?
- d. *Copywriting*. Pengguna memerlukan motivasi untuk melakukan sesuatu agar mereka dapat lebih merasa percaya diri terhadap apa yang ingin mereka capai. Mengajak dan memotivasi pengguna untuk melakukan hal yang positif dapat dilakukan dengan materi simpel yang dapat mempengaruhi pengguna.
- e. *Analysis*. Masalah yang dialami manusia kadang begitu kompleks, seperti *puzzle*. Untuk menyelesaikan masalah yang kompleks diperlukan informasi, data-data dan penguraian atas masalah-masalah, sehingga menambah pemahaman kita terkait masalah dan dapat mencari solusi terbaik.



Gambar 2.7 Lima Unsur Utama *User Experience*

### 2.3.3 Penerapan *User Experience*

Semua produk yang digunakan oleh manusia memiliki *User Experience*, baik produk itu digital ataupun non-digital, dan baik produk itu sulit digunakan ataupun mudah digunakan. Dengan demikian, kualitas suatu produk tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitas dan teknologi mutakhir saja, namun pengalaman pengguna juga ikut menentukan kualitas suatu produk (Norman, 2016).

Perusahaan digital ataupun non-digital saat ini tidak dapat mengesampingkan kebutuhan dan keinginan pengguna, mereka berlomba-lomba untuk merebut hati para calon pengguna setia untuk produk mereka. Oleh karena itu, mereka berlomba-lomba membuat produk yang berteknologi, fungsional dan juga mampu memberikan pengalaman yang mudah (*usable*), adil (*equitable*), menyenangkan (*enjoyable*), dan bermanfaat (*useful*), sehingga memiliki *user engagement* tinggi yang dapat diukur dari lamanya waktu yang dihabiskan pengguna pada suatu produk.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pentingnya penerapan *User Experience Design* ialah agar dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap suatu produk yang mana, selain fungsi dan teknologi, sangat dipengaruhi oleh bagaimana suatu produk dapat menyelesaikan masalah pengguna, membuatnya efektif, mudah dipahami dan dioperasikan, menyenangkan, dan adil bagi orang-orang dengan beragam kemampuan (*diverse ability*).

#### 2.3.4 Karakteristik *User Experience* Yang Baik

Desain yang baik mudah dikenali tetapi seringkali sulit untuk dijabarkan. Apa sebenarnya yang membuat suatu produk efektif bagi penggunanya? Apakah ini masalah kesederhanaan, struktur, atau fungsionalitas? Jawabannya tergantung pada produk yang bersangkutan. Berikut adalah karakteristik produk yang baik menurut *Google Design Team* (Kammalawatta, 2021):

- a. *Usable*. Jika suatu produk *usable*, berarti desain, struktur, dan tujuan produk tersebut jelas dan mudah digunakan. Saat mengevaluasi *usability* suatu produk, desainer dapat mengajukan pertanyaan seperti: Apakah semua yang ada dalam desain mudah ditemukan? Apakah fungsionalitas desain mudah dipahami? Dapatkah pengguna menyelesaikan tugas-tugas tertentu dalam desain? Saat mengevaluasi, pertanyaan-pertanyaan ini dapat membantu menentukan apakah desain memberikan pengalaman yang *usable*.
- b. *Equitable*. Jika suatu produk *equitable*, itu berarti sebuah desain adil dan bermanfaat bagi orang-orang dengan kemampuan dan latar belakang yang beragam. Dengan kata lain, desain produk memenuhi kebutuhan audiensi yang beragam dan memastikan pengalaman berkualitas tinggi diberikan kepada semua pengguna tanpa memandang latar belakang, jenis kelamin, ras, atau kemampuan. *Equity* berarti menyediakan orang dengan alat yang mereka butuhkan untuk mencapai tujuan mereka dan mendukung peningkatan kualitas hidup. *Equity* melampaui konsep *equality*, di mana setiap orang diberikan sumber daya yang sama, karena orang sering membutuhkan alat dan dukungan yang berbeda berdasarkan kebutuhan mereka. Ini sangat penting untuk diingat bagi orang yang umumnya berada dalam kelompok yang kehilangan haknya. Saat mengevaluasi *equity* dari produk UX, desainer dapat mengajukan pertanyaan seperti: Apakah kebutuhan kelompok pengguna yang beragam dipertimbangkan? Apakah desain produk memenuhi kebutuhan kelompok yang secara tradisional kurang terwakili dan terpinggirkan?



Pertanyaan-pertanyaan ini dapat membantu menentukan apakah desain memberikan pengalaman yang *equitable*.

- c. *Enjoyable*. Jika suatu produk *enjoyable*, itu berarti desainnya menyenangkan pengguna. Desain mencerminkan apa yang mungkin dipikirkan atau dirasakan pengguna dan menciptakan hubungan positif dengannya. Desain produk tidak harus menyenangkan agar dapat berfungsi dengan baik. Namun, desain yang menyenangkan menambah nilai produk yang sudah berfungsi dan dapat meningkatkan perasaan pengguna tentang pengalamannya. Saat mengevaluasi seberapa *enjoyable* UX suatu produk, desainer dapat mengajukan pertanyaan seperti: Apakah ada aspek desain yang mempertimbangkan perasaan pengguna? Apakah desain menginspirasi kesenangan pada pengguna? Apakah desain membuat pengguna tetap terlibat sepanjang pengalaman mereka? Pertanyaan-pertanyaan ini dapat membantu menentukan apakah desain memberikan pengalaman yang *enjoyable*.
- d. *Useful*. Jika suatu produk *useful*, itu berarti menyelesaikan masalah pengguna. Dengan kata lain, desain dengan sengaja memecahkan masalah pengguna yang telah diidentifikasi oleh desainer. Penting untuk dicatat bahwa, meskipun serupa, *useful* dan *usable* memiliki arti yang berbeda. Produk yang *useful* belum tentu *usable*. Hal yang sama berlaku untuk sebaliknya. Perbedaan antara keduanya adalah bahwa *usability* mengacu pada produk yang bekerja dengan baik dan mudah digunakan, sedangkan *usefulness* mengacu langsung pada kemampuan untuk memecahkan masalah pengguna. Saat mengevaluasi seberapa *useful* UX suatu produk, desainer dapat mengajukan pertanyaan seperti: Apakah desain menambah nilai bagi pengalaman pengguna? Apakah desain memecahkan masalah bagi pengguna? Apakah desain membantu pengguna mencapai tujuan tertentu? Pertanyaan-pertanyaan ini dapat membantu menentukan apakah desain memberikan pengalaman yang *useful*.

### The four characteristics of good UX design according to Google.



Gambar 2.8 Characteristics of a Good *User Experience*

#### 2.3.5 Pengertian *User Interface* (UI)

*User interface* (UI) atau antarmuka pengguna adalah bagian dari konten atau sistem komputer berinteraksi dengan pengguna untuk melakukan *tasks* dan mencapai tujuan pengguna. Dengan kata lain, dapat dianalogikan dengan UI sebagai jembatan yang menghubungkan antara pengguna dan konten atau sistem komputer agar dapat saling berinteraksi satu sama lain (Stone et al., 2005).

Antarmuka pengguna dan cara berinteraksi dengan sistem berbasis komputer berbeda untuk setiap sistem. Misalnya, jam tangan digital umumnya memiliki tombol yang ditekan pengguna untuk mengatur waktu atau menggunakan fasilitas *stopwatch*. Oven microwave mungkin memiliki tombol untuk memutar tampilan digital dan tombol touchpad untuk mengatur waktu memasak. Personal Computer (PC) memiliki layar, keyboard, dan mouse (atau terkadang trackball atau joystick) yang memungkinkan terjadinya interaksi. Jadi setiap antarmuka pengguna itu berbeda-beda. Tergantung pada desain antarmuka itu, masing-masing dari sistem ini apakah dapat digunakan (*usable*), yaitu mudah dipelajari dan mudah digunakan atau sebaliknya bagi pengguna (Stone et al., 2005).

Semua yang terlihat pada layar, baik itu *mobile device* maupun *desktop device*, yang dapat diarahkan, mengarahkan atau dimanipulasi oleh pengguna merupakan bagian dari *user interface*. *User interface* memiliki jenis yang beragam, dalam bentuk perangkat lunak umumnya dapat berupa *Graphical User Interface* (GUI), *Voice Controlled Interface* (VUI), *Gesture Based Interface*, *Command Line Interface* (CLI), sedangkan dalam bentuk perangkat keras dapat berupa *Apple Desktop Bus* (ADB), *Universal Serial Bus* (USB) dan *firewire*.

### 2.3.6 Prinsip *Visual Design*

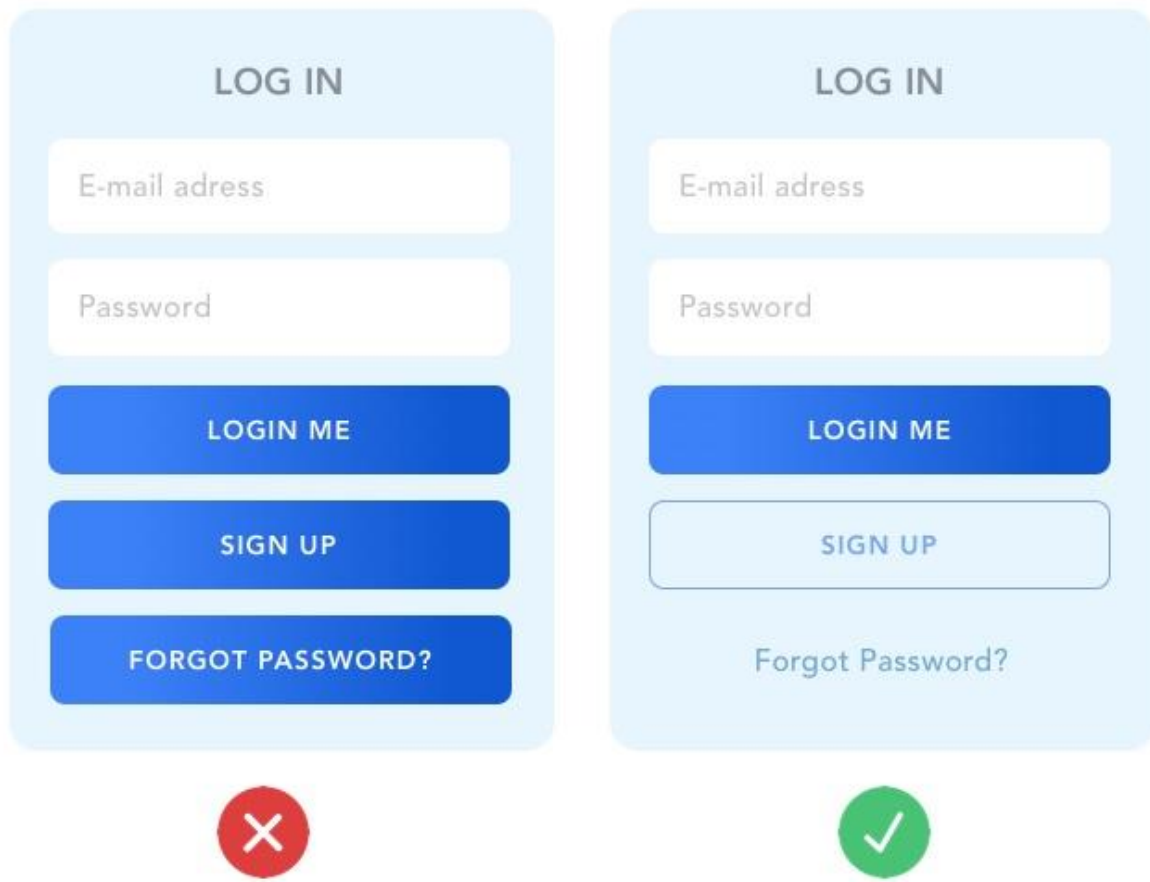
Desain visual adalah medium komunikasi dalam bentuk visual dan merupakan gabungan ilmu antara *graphic design* dengan *user interface design*. Untuk membangun *user interface* pada suatu perangkat lunak, diperlukan prinsip-prinsip desain visual agar tidak terjadi kesalahpahaman interaksi antara pengguna dengan elemen-elemen dalam tampilan visual suatu aplikasi seperti tombol, warna, ukuran elemen, ketebalan teks atau elemen lainnya. Dengan kata lain prinsip desain visual dapat mempengaruhi pemahaman dan kepercayaan pengguna terhadap suatu antarmuka. Mengikuti beberapa prinsip desain visual dapat mendorong keterlibatan dan usability pengguna (Gordon, 2020; Marsh, 2016):

### 2.3.7 *Visual Weight (Contrast and Size)*

Ide *visual weight* (bobot visual) cukup intuitif. Beberapa hal terlihat "lebih berat" daripada yang lain dalam tata letak. Mereka lebih mudah menarik perhatian pengguna. Dan ide itu sangat bernilai. Tujuannya adalah membantu pengguna memperhatikan hal-hal yang penting serta membantu menjelaskan perbedaan antar bagian-bagian (*sections*). Dan sama pentingnya untuk tidak mengalihkan perhatian pengguna dari tujuan awal mereka.

Dengan menambahkan "bobot" visual ke bagian-bagian tertentu dari elemen desain, meningkatkan kemungkinan bahwa pengguna akan melihat atau terfokus padanya dan mengubah ke mana arah mata pengguna selanjutnya. Ingat: bobot visual itu relatif. Semua prinsip visual adalah tentang membandingkan elemen desain dengan apa pun yang ada di sekitarnya.

- a. *Contrast*: Perbedaan antara hal-hal terang dan hal-hal gelap disebut kontras. Semakin dapat dibedakan suatu benda terang dibandingkan dengan benda gelap, semakin "tinggi" kontrasnya. Dengan kata lain, kontras berfokus pada membuat suatu elemen lebih menonjol dengan menekankan perbedaan ukuran, warna, arah, dan/atau karakteristik lainnya. Mengacu pada penjajaran elemen yang berbeda secara visual untuk menyampaikan fakta bahwa elemen satu dan elemen lainnya berbeda, misalnya; berbeda dalam kategori, memiliki fungsi yang berbeda, berperilaku berbeda, dan sebagainya.



Gambar 2.9 Contoh Penerapan *Contrast*

- b. *Depth and Size*: Di dunia nyata, orang lebih memperhatikan hal-hal yang dekat dengannya daripada hal-hal yang jauh. Di dunia digital, hal-hal yang lebih besar dianggap lebih dekat, seperti tombol yang berada di gambar pada Gambar 2.9, dan sesuatu yang lebih kecil dianggap lebih jauh. Jika tombol itu semua sama ukuran dan warnanya, kita mungkin akan sulit membedakannya secara visual. Jika menggunakan warna, ukuran dan gaya yang berbeda, hal itu dapat membuat persepsi kedalaman (*depth*) lebih realistis. Sebagai aturan umum, desainer ingin hal-hal yang lebih penting menjadi lebih besar atau tebal daripada hal-hal yang kurang penting. Hal ini dapat menciptakan "hierarki" visual pada halaman visual dan membuatnya lebih mudah untuk dipindai mata, tetapi juga memungkinkan desainer untuk memilih dan menentukan apa yang harus diperhatikan pengguna terlebih dahulu.

## THE VISUAL HIERARCHY TABLE

LOW VISIBILITY ← → HIGH VISIBILITY

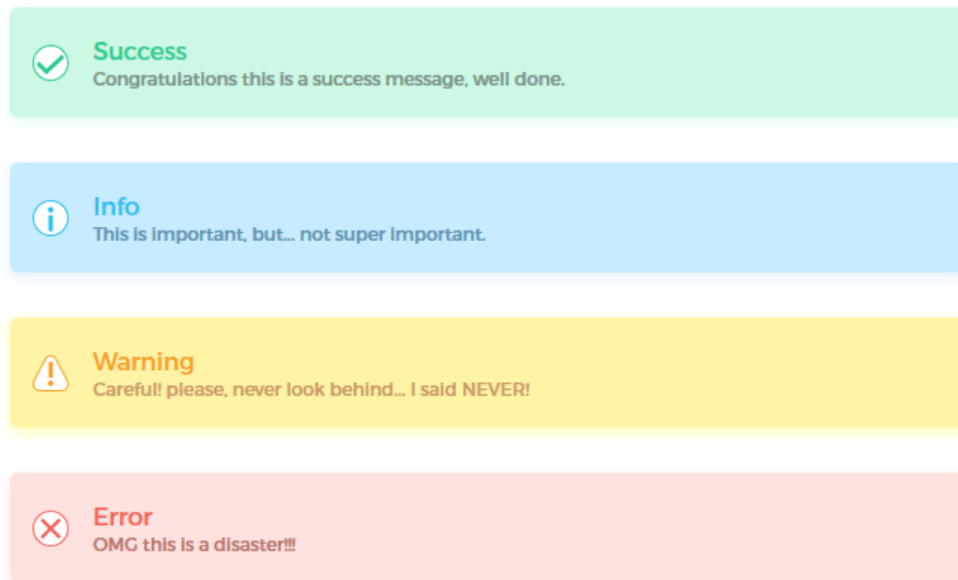
<b>Format</b>	Text	Shapes & lines	Icons	Images	Images w/ faces	Videos & GIFs
<b>White space</b> <small>(surrounding the element)</small>	None			Some		Abundant
<b>Position</b> <small>(on page)</small>	Bottom		Center		Top	Top left
<b>Scale</b>	Small			Medium		Large
<b>Color</b> <small>(contrast ratio)</small>	Under 4.5			4.5 to 7		Over 7

creator-fuel.com

Gambar 2.10 Tabel Hirarki Visual

### 2.3.8 *Color*

Kehidupan penuh dengan sinar matahari, cahaya buatan, panas, dingin, pakaian, merek, tanaman, dan sejuta hal lain yang memengaruhi cara manusia memandang warna.



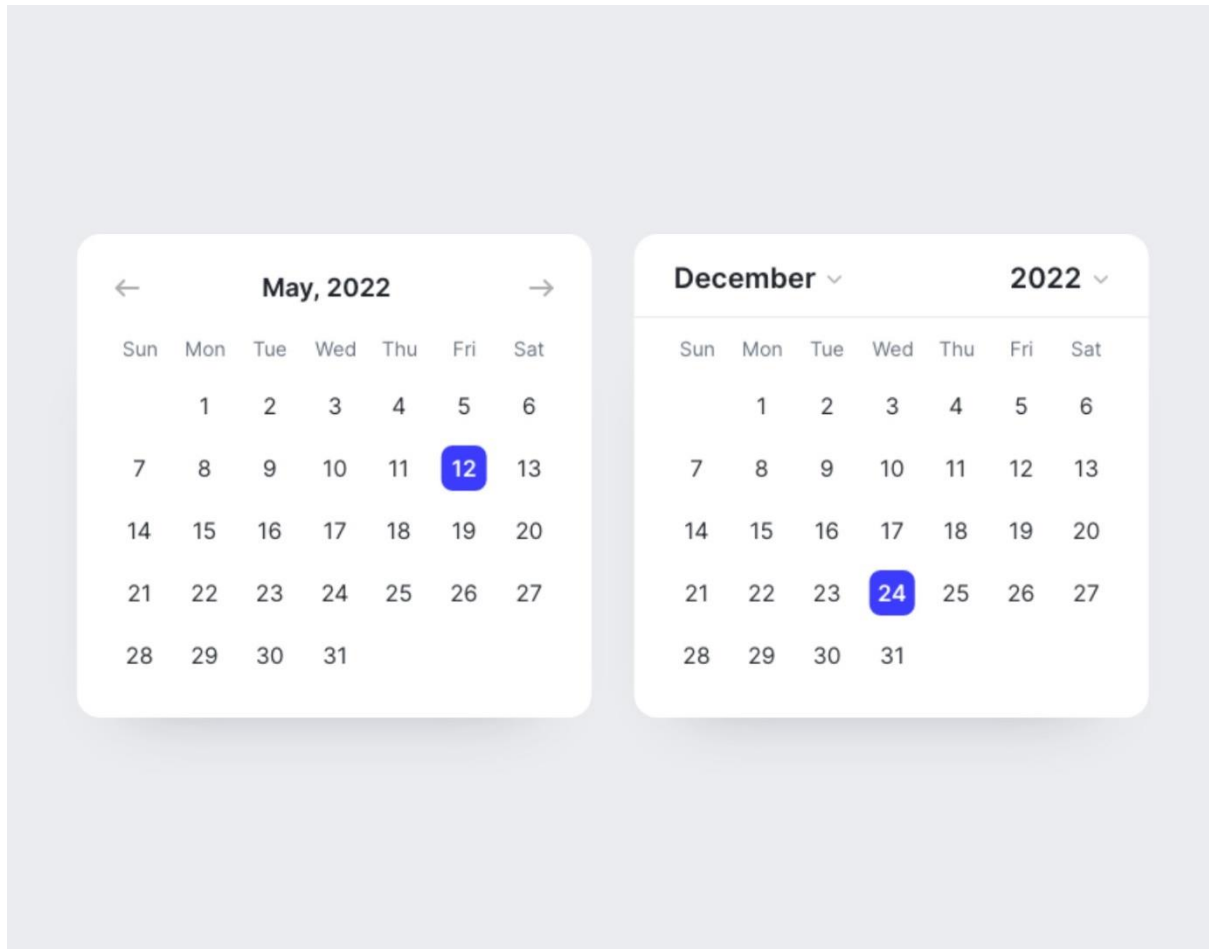
Gambar 2.11 Contoh Warna Memiliki Makna Berbeda

Warna yang berbeda dapat memiliki makna yang berbeda pula. Pada Gambar 2.11 tergambar empat elemen status dengan warna berbeda: hijau, biru, kuning dan merah. Segera, elemen-elemen itu tampaknya memiliki nada warna yang berbeda, dan mudah untuk membayangkan bagaimana warna dapat mengubah "makna" setiap elemen.

Asumsikan elemen di atas tidak memiliki ikon dan teks, kemudian bayangkan jika suatu elemen adalah tombol pada aplikasi, mereka mungkin mewakili makna "konfirmasi", "batal", dan "hapus". Jika mereka adalah indikator status pada aplikasi, mereka mungkin mewakili makna "sukses", "informasi", "peringatan" dan "bahaya". Elemen-elemen itu identik bentuknya, tetapi warna dapat mengubah arti dan maknanya.

### 2.3.9 *Repetition and Pattern-Breaking*

Salah satu prinsip penting desain visual adalah melibatkan penciptaan pola untuk menggerakkan mata pengguna ke hal-hal penting.



Gambar 2.12 Contoh Penerapan *Repetition*

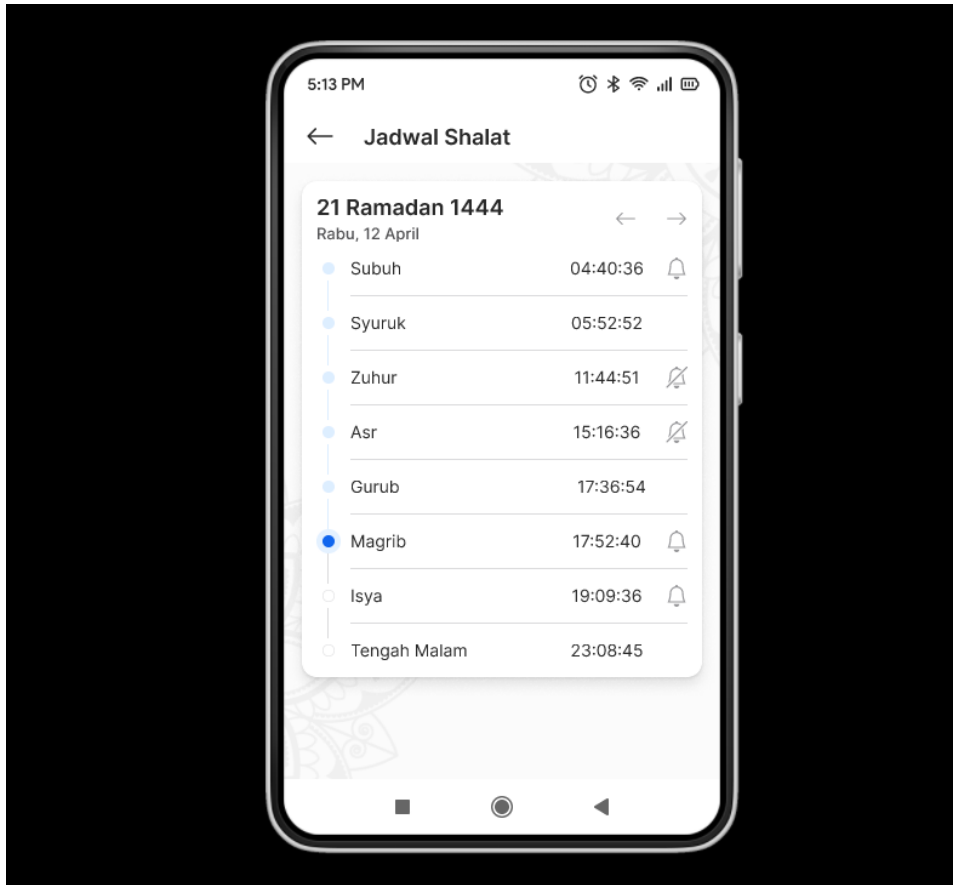
Otak manusia memiliki kemampuan khusus untuk pola (*pattern*) dan urutan (*sequence*). Setiap kali sesuatu di alam terjadi berulang-ulang, kita akan segera menyadarinya. Faktanya, manusia tidak hanya memperhatikan, namun juga memikirkan hal-hal demikian secara berbeda. Itulah prinsip *repetition*. Hal yang sama terjadi pada prinsip *pattern-breaking*.

Setiap kali suatu pola berubah atau rusak, disitulah orang terfokus. Ini mungkin tampak sederhana dan jelas, tetapi ketika menerapkan prinsip ini pada desain, itu dapat membuat orang mengalihkan fokusnya pada, misalnya: tombol, opsi, teks, atau elemen tertentu seperti yang terlihat pada Gambar 2.12.

### 2.3.10 *Line Tension and Edge Tension*

*Repetition* atau pengulangan, menciptakan sebuah pola. Namun, jenis pengulangan tertentu juga dapat menciptakan persepsi bentuk yang memengaruhi arah mata pengguna.

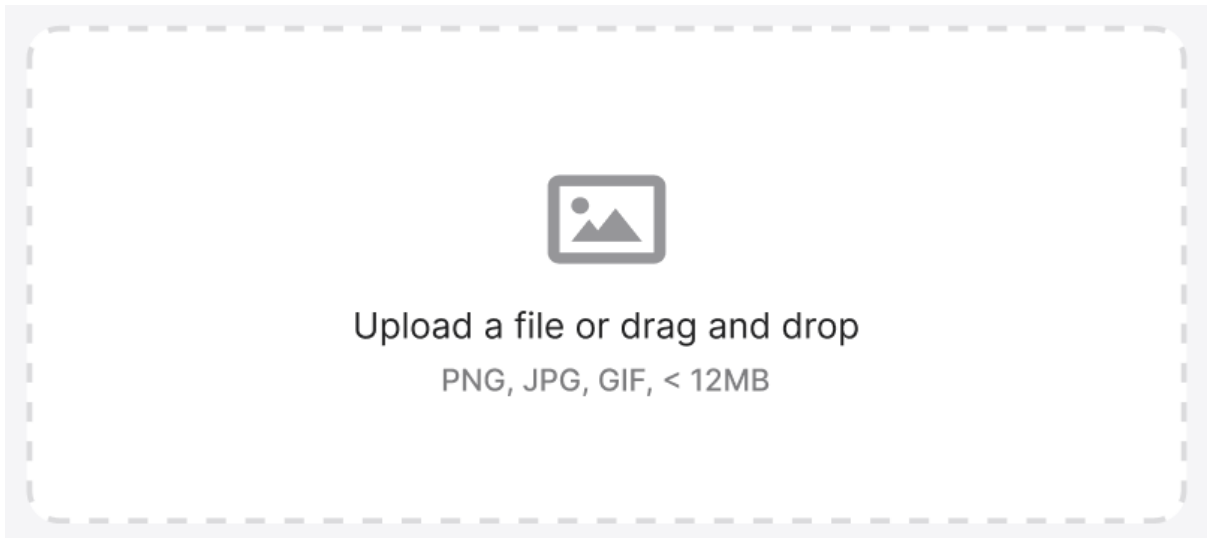
- a. *Line Tension*: Pada Gambar 2.13 menunjukkan delapan lingkaran berderet secara vertikal. Kita tidak melihat delapan lingkaran; kita seperti melihat sebuah garis. Itu adalah *line tension*, membentuk persepsi garis atau “jalur“. Mata manusia akan mengikuti jalur untuk melihat kemana arahnya.



Gambar 2.13 Contoh Penerapan *Line Tension*

- b. *Edge Tension*: Pada Gambar 2.14, terlihat banyak garis yang dibuat putus-putus, tetapi pikiran kita tetap melihat bentuk persegi panjang. Dari segi tata letak, ini bisa menjadi cara terbaik untuk lebih fokus pada sesuatu yang kecil, seperti label. Atau dapat membentuk jalur visual yang dapat mengarahkan ke tombol atau *field* yang diinginkan agar diklik oleh pengguna.

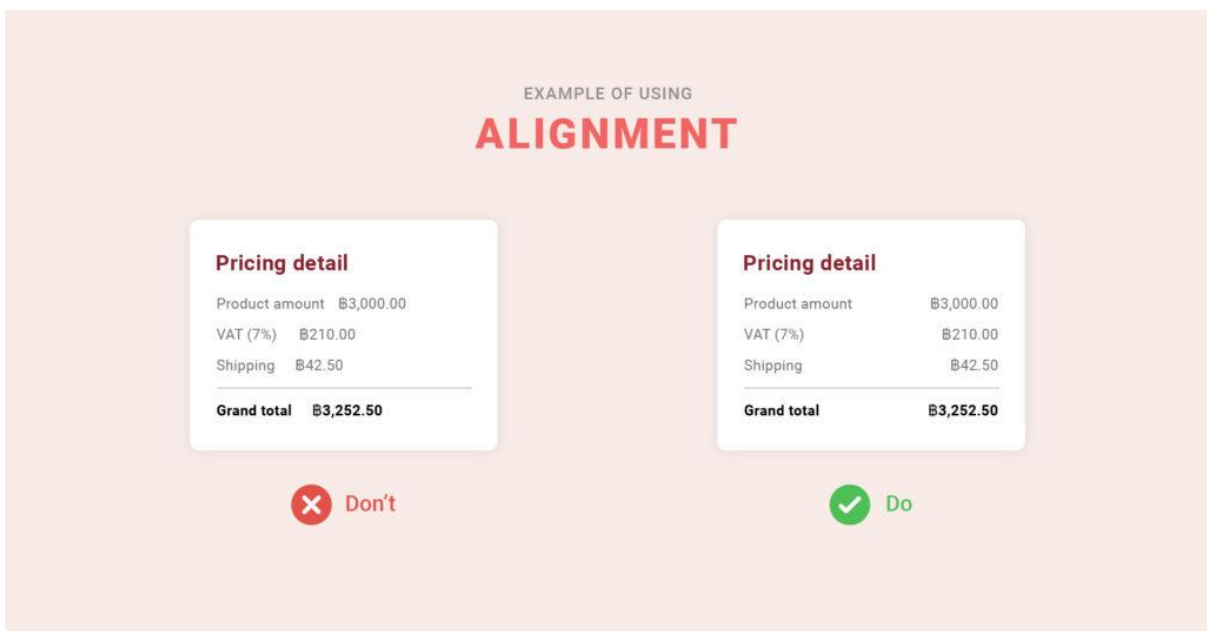




Gambar 2.14 Contoh Penerapan *Edge Tension*

### 2.3.11 *Alignment and Proximity*

Perhatikan Gambar 2.15 terlihat kumpulan teks, tetapi juga terlihat berhubungan, karena cara mereka disejajarkan.

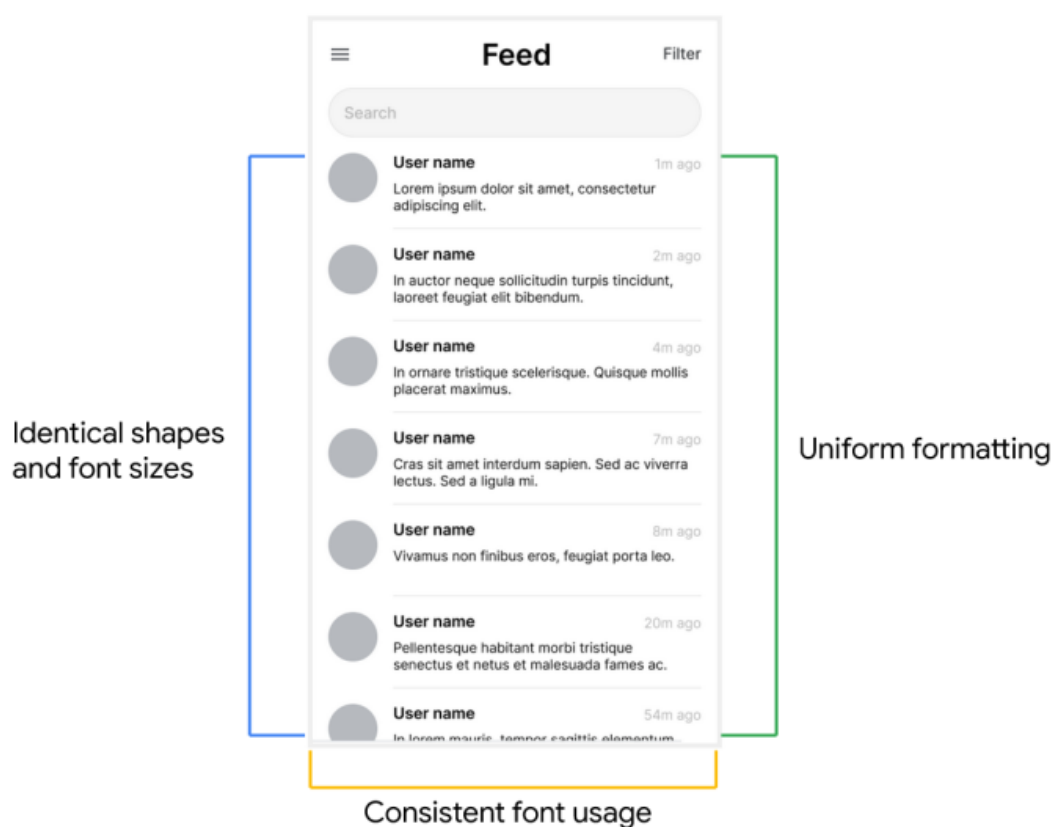


Gambar 2.15 Contoh Penerapan *Alignment*

Kedua elemen itu memiliki teks yang sama. Hanya penyalarsan yang menciptakan persepsi berbeda. Tombol dengan fungsi serupa dapat diselarskan. Perbedaan tingkat konten

dapat diselaraskan. Informasi dapat berada dalam kisi-kisi baris dan kolom seperti *spreadsheet* untuk menciptakan makna yang kompleks.

Kedekatan atau jarak antara dua objek menciptakan perasaan bahwa objek tersebut terkait atau tidak terkait. Jarak keterkaitan itu disebut *Proximity*. Pada Gambar 2.16, kita melihat beberapa elemen identik yang disejajarkan secara vertikal, kita pasti melihat dan mengenal elemen mana yang terkait atau tidak terkait satu sama lain. Elemen di setiap kelompok tampak bersama-sama, seperti tim atau grup. Satu-satunya hal yang menciptakan persepsi itu adalah kedekatan mereka satu sama lain.



Gambar 2.16 Contoh Penerapan *Proximity*

Dalam desain, letakkanlah elemen yang terkait lebih dekat dan elemen yang tidak terkait lebih jauh. Misalnya: judul, blok teks, gambar dan tombol yang semuanya terkait dengan satu tindakan, seperti pembelian atau unduhan aplikasi, biasanya dirancang seperti “paket”.

## 2.4 Review Aplikasi Serupa Terkait Dakwah Islam

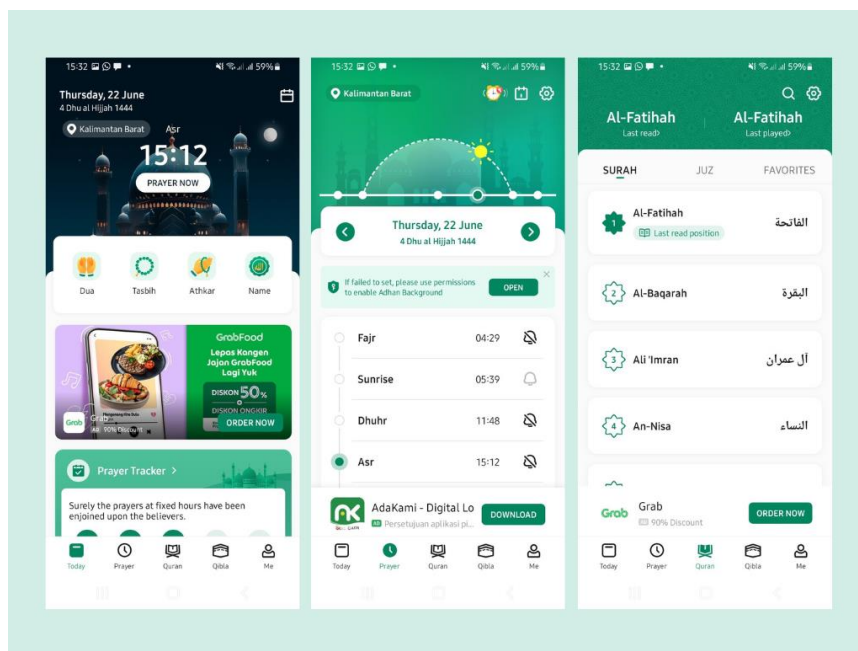
Berkaitan dengan topik pembahasan yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini, maka perlu didukung dari aplikasi-aplikasi yang sudah ada sebelumnya, yang membahas topik atau tema serupa, yaitu dakwah Islam. Aplikasi yang penulis ulas adalah Muslim Daily, Muslim Pro dan Dakwah MUI.

### 1. Aplikasi Bergerak Muslim Daily

Muslim Daily adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu umat Muslim dalam menjalankan ibadah sehari-hari mereka serta dilengkapi dengan wawasan-wawasan ke-Islaman berupa artikel. Aplikasi ini tersedia dalam *platform* Android dan iOS. Berikut adalah beberapa poin penting yang perlu diperhatikan:

- a. Antarmuka Pengguna: Aplikasi Muslim Daily memiliki antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Tampilannya bersih, konsisten dan terorganisir dengan baik, memungkinkan pengguna untuk dengan cepat menavigasi ke berbagai fitur dan fungsi yang tersedia.
- b. Waktu Shalat dan Adzan: Salah satu fitur utama dari Muslim Daily adalah menyediakan waktu shalat yang akurat Berdasarkan lokasi dan audio adzan yang bervariasi. Aplikasi ini mengandalkan pembaruan waktu secara *real-time* dan memberikan notifikasi pemberitahuan yang tepat pada waktu-waktu shalat, sehingga pengguna dapat menjalankan ibadah mereka dengan lebih baik.
- c. Al-Qur'an Digital: Muslim Daily juga dilengkapi dengan fitur Al-Qur'an digital yang memungkinkan pengguna untuk membaca dan mendengarkan ayat-ayat suci Al-Qur'an dalam berbagai bahasa dan *Qari* terkenal. Aplikasi ini menyediakan berbagai terjemahan dan tafsir yang berguna bagi pengguna yang ingin mempelajari makna dari ayat-ayat tersebut.
- d. Doa-Doa Harian: Muslim Daily menyediakan koleksi doa-doa yang meliputi doa-doa sehari-hari, doa-doa khusus, dan doa-doa dalam berbagai situasi. Pengguna dapat dengan mudah menemukan doa yang diinginkan dan membacanya sesuai kebutuhan.
- e. Tasbih Digital: Muslim Daily juga dilengkapi tasbih digital yang memungkinkan pengguna untuk membaca sembari menghitung jumlah bacaan tasbih. Tampilan antarmuka dibuat semirip mungkin dengan pengalaman tasbih fisik, sehingga memudahkan pengguna untuk memahami penggunaannya.

- f. Kalender Hijriah: Aplikasi ini dilengkapi dengan kalender Hijriah yang dapat membantu pengguna dalam melacak tanggal-tanggal penting dalam kalender Islam. Pengguna dapat melihat tanggal Hijriah saat ini, acara penting seperti Hari Raya, dan juga melacak perubahan bulan.
- g. Reminder dan Pengingat: Muslim Daily memiliki fitur pengingat yang berguna untuk mengingatkan pengguna tentang waktu shalat, pembacaan Al-Qur'an, dan kegiatan ibadah lainnya. Fitur ini membantu pengguna dalam menjaga konsistensi dan mengatur jadwal ibadah mereka sehari-hari.
- h. Fitur Tambahan: Aplikasi ini juga menyediakan fitur tambahan seperti widget yang dapat ditampilkan di layar utama perangkat, dan akses cepat ke informasi penting seperti arah kiblat, nama-nama Allah, artikel, dan pelacak shalat (*prayer tracker*).



Gambar 2.17 Tampilan Aplikasi Muslim Daily

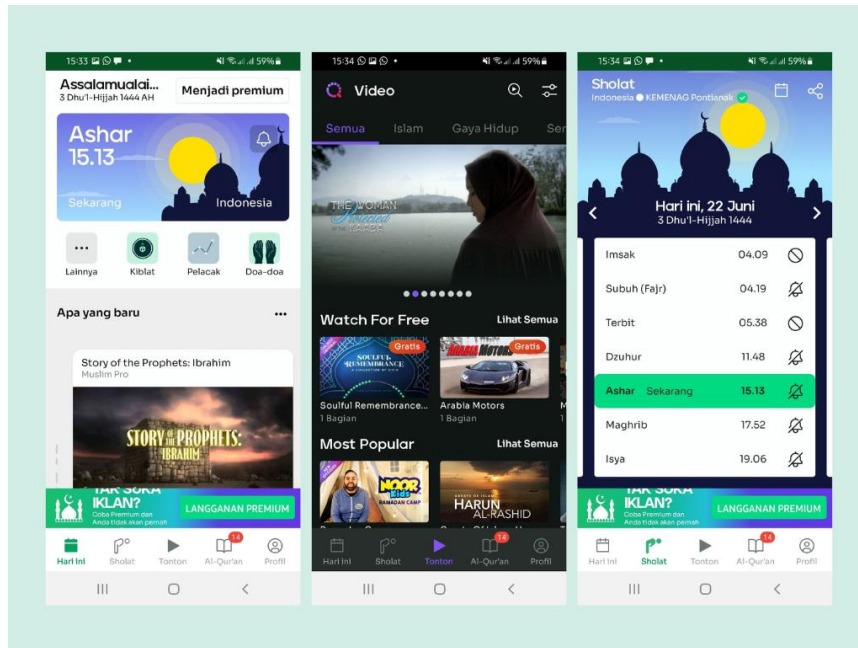
## 2. Aplikasi Bergerak Muslim Pro

Muslim Muslim Pro adalah salah satu aplikasi populer yang dirancang untuk membantu umat Muslim dalam menjalankan ibadah sehari-hari, sama seperti Muslim Daily. Aplikasi ini tersedia dalam *platform* Android dan iOS. Berikut adalah beberapa poin penting yang perlu diperhatikan:

- a. Antarmuka Pengguna: Muslim Pro memiliki antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan. Desainnya modern dengan tata letak yang intuitif,

memungkinkan pengguna untuk dengan cepat mengakses berbagai fitur dan informasi yang disediakan.

- b. Waktu Shalat dan Adzan: Salah satu fitur utama dari Muslim Pro adalah menyediakan waktu shalat yang akurat berdasarkan lokasi pengguna. Aplikasi ini memberikan notifikasi adzan yang indah pada waktu-waktu shalat, membantu pengguna untuk tidak melewatkan ibadah wajib.
- c. Al-Qur'an Digital: Muslim Pro dilengkapi dengan Al-Qur'an digital yang memungkinkan pengguna untuk membaca dan mendengarkan ayat-ayat suci dalam berbagai bahasa dan *Qari* terkenal. Aplikasi ini menyediakan terjemahan, tafsir, dan pengulangan ayat-ayat, sehingga pengguna dapat mempelajari dan memahami Al-Qur'an dengan lebih baik.
- d. Kalender Hijriah: Aplikasi ini memiliki kalender Hijriah yang memungkinkan pengguna melacak tanggal-tanggal penting dalam kalender Islam, seperti awal bulan Hijriah, Hari Raya, dan peristiwa-peristiwa khusus lainnya.
- e. Video dan Qalbox: Muslim Pro menyediakan video-video Islami dengan berbagai tema dan kategori. Aplikasi ini menyediakan video berdurasi panjang dan berdurasi pendek yang bertema Islami untuk ditonton umat Islam.
- f. Reminder dan Pengingat: Muslim Pro memiliki fitur pengingat yang berguna untuk mengingatkan pengguna tentang waktu shalat. Fitur ini membantu pengguna dalam menjaga konsistensi dan mengatur jadwal shalat mereka sehari-hari.
- g. Fitur Tambahan: Aplikasi ini juga menawarkan fitur tambahan seperti arah kiblat yang akurat dengan bantuan kompas, peta masjid terdekat, penghitung tasbeih digital, dan pemberitahuan hijriah yang mengingatkan pengguna tentang tanggal penting dalam kalender Islam.



Gambar 2.18 Tampilan Aplikasi Muslim Pro

### 3. Aplikasi Bergerak Dakwah MUI

Aplikasi Dakwah MUI adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) dengan tujuan menyediakan sumber informasi dan materi dakwah yang sah serta berbasis pada nilai-nilai Islam. Aplikasi Dakwah MUI tersedia dalam *platform* Android dan iOS. Berikut adalah beberapa poin penting yang perlu diperhatikan:

- a. Konten Dakwah Berkualitas: Aplikasi Dakwah MUI menyediakan konten dakwah yang berkualitas dan berlandaskan pada pandangan agama Islam yang diakui oleh MUI. Pengguna dapat menemukan artikel, ceramah, kajian, fatwa, dan khutbah-khutbah yang relevan dengan berbagai isu dan permasalahan yang dihadapi umat Muslim saat ini.
- b. Fatwa-Fatwa MUI: Salah satu fitur yang menonjol dalam aplikasi ini adalah akses ke fatwa-fatwa MUI. Pengguna dapat dengan mudah mencari dan membaca fatwa-fatwa terbaru yang dikeluarkan oleh MUI tentang berbagai isu sosial, ekonomi, hukum, dan agama yang menjadi perhatian umat Muslim.
- c. Jadwal Kegiatan: Aplikasi ini juga menyediakan jadwal kegiatan dakwah yang diadakan oleh MUI dan lembaga-lembaga terkait. Pengguna dapat mengetahui acara-acara seperti seminar, konferensi, atau ceramah yang akan datang dan mendapatkan informasi terkait tempat, tanggal, dan topik yang akan dibahas.

- d. Pengingat Kajian dan Acara: Fitur pengingat di aplikasi Dakwah MUI memungkinkan pengguna untuk mengatur pengingat terkait kajian, ceramah, atau acara penting yang ingin mereka ikuti. Ini memudahkan pengguna untuk tidak melewatkan kesempatan untuk mendengarkan kajian dan ceramah yang berkualitas.
- e. Berita dan Informasi Islam: Aplikasi ini juga menyediakan berita-berita terkini dan informasi terkait perkembangan dunia Islam, baik di Indonesia maupun internasional. Pengguna dapat memperoleh wawasan tentang isu-isu terkini yang memengaruhi umat Muslim serta berita-berita tentang kegiatan MUI.
- f. Konsultasi Agama: Aplikasi Dakwah MUI menawarkan fitur konsultasi agama di mana pengguna dapat mengajukan pertanyaan atau konsultasi terkait masalah agama kepada tim ahli yang terafiliasi dengan MUI. Ini memberikan kesempatan bagi pengguna untuk mendapatkan penjelasan dan panduan yang sahih dalam memahami agama Islam.
- g. Fitur Tambahan: Aplikasi ini juga menawarkan fitur Al-Quran digital, jadwal shalat, kalender Islam dan hitung zakat.

Secara keseluruhan, aplikasi Dakwah MUI adalah alat yang bermanfaat bagi umat Muslim yang ingin mendapatkan konten dakwah yang berkualitas dan sahih. Dengan berbagai fitur yang disediakan, pengguna dapat mengakses informasi, fatwa, kajian, dan acara dakwah yang dikelola oleh MUI.



Gambar 2.19 Tampilan Aplikasi Dakwah MUI

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### ***3.1 Empathize***

Dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan data berupa identifikasi demografi, masalah, kebutuhan serta ekspektasi Mahasiswa UII yang berkaitan dengan dakwah Islam. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik kuesioner berupa rangkaian pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dibuat menggunakan Google Forms. Pengiriman dilakukan melalui email kepada Mahasiswa UII, kuesioner melibatkan keluarga Mahasiswa UII, baik Mahasiswa aktif maupun alumni. Daftar pertanyaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.1.



Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner *Empathize*

<b>Demografi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nama Lengkap.</li> <li>2. NIM.</li> <li>3. Jenis Kelamin.</li> <li>4. Apakah memiliki HP atau <i>smartphone</i>.</li> <li>5. Sistem operasi <i>smartphone</i> yang digunakan.</li> <li>6. Mazhab / Aliran apa yang Anda anut saat ini?</li> <li>7. Aliran pemikiran teologi/kalam apa yang Anda anut saat ini?</li> <li>8. Ideologi Islam apa yang Anda anut saat ini?</li> <li>9. Apakah Anda berafiliasi dengan ORMAS Islam tertentu?</li> <li>10. Jika Ya, Anda berafiliasi dengan ORMAS Islam mana?</li> <li>11. Apakah Anda pernah belajar di Pesantren?</li> <li>12. Apakah Anda seorang pendakwah / konten kreator aktif?</li> <li>13. Apakah Anda sadar bahwa dalam dunia teknologi ini ideologi dan pemikiran asing yang negatif sangat masif disebarakan?</li> <li>14. Apakah Anda punya keinginan membagikan wawasan agama Islam Anda kepada orang lain?</li> </ol>
<b>Pertanyaan Umum Aplikasi Dakwah</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Anda mengetahui bahwa ada banyak Aplikasi Dakwah Islam di dalam layanan penyedia aplikasi (PlayStore, AppStore, dll)?</li> <li>2. Menurut Anda, apakah Aplikasi Dakwah Islam di <i>smartphone</i> itu penting?</li> <li>3. Apa gambaran dipikiran Anda terkait dengan aplikasi Dakwah Islam?</li> <li>4. Aplikasi Dakwah Islam yang seperti apa yang sangat penting untuk ada dalam <i>smartphone</i> Anda?</li> <li>5. Apakah Anda pernah atau sedang menginstall Aplikasi Dakwah Islam di <i>smartphone</i> Anda?</li> <li>6. Apa motivasi Anda menginstall Aplikasi Dakwah Islam?</li> <li>7. Apakah Anda menginstall satu atau lebih Aplikasi Dakwah Islam di <i>smartphone</i> Anda?</li> </ol>
<b>Pertanyaan Rinci Aplikasi Dakwah dan Ekspektasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa nama aplikasi yang Anda gunakan sebagai media dakwah Islam yang Anda install?</li> <li>2. Sebutkan dari aplikasi di atas yang paling sering Anda gunakan untuk mengakses konten Islam?</li> <li>3. Aktifitas Islami apa yang sering Anda lakukan di aplikasi tersebut?</li> <li>4. Apa pertimbangan Anda menggunakan Aplikasi tersebut sejak awal?</li> <li>5. Apakah konten Islami pada aplikasi tersebut memenuhi ekspektasi dan harapan Anda?</li> <li>6. Apakah ada kendala atau masalah spesifik yang Anda alami ketika menggunakan Aplikasi Dakwah Islam yang Anda Install? Mohon ceritakan (Optional)</li> <li>7. Apakah ada cara di mana Anda merasa masalah itu dapat diselesaikan? (Optional)</li> <li>8. Jika suatu saat Anda ingin menginstall Aplikasi Dakwah Islam, apa yang menjadi pertimbangan Anda untuk menggunakan aplikasi itu sejak awal?</li> <li>9. Aktifitas apa yang paling ingin Anda lakukan di aplikasi tersebut?</li> <li>10. Ketika belajar Islam secara <i>online</i>, melalui medium atau konten apa yang membuat Anda merasa betah atau nyaman memperhatikan?</li> <li>11. Jika suatu saat Anda berdakwah atau membuat konten Islam secara <i>online</i>, melalui medium atau konten apa yang membuat Anda merasa percaya diri dalam menyampaikan materi?</li> <li>12. Apa yang membuat Anda takut atau enggan untuk membuat konten Islami atau menyampaikan apa yang Anda pikirkan?</li> <li>13. Jika Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII memiliki aturan "<i>Be Nice and Be Respectful</i>" yaitu beretika dan hormat dalam bekomentar, apakah Anda bersedia membuat konten Islami?</li> <li>14. Apa ekspektasi dan harapan Anda terhadap Aplikasi Dakwah Islam untuk Mahasiswa UII?</li> </ol>

Data yang berhasil dikumpulkan dari Mahasiswa UII kemudian dianalisa, lalu poin-poin hasil analisa dipaparkan dalam bentuk gambar statistik, *user persona*, dan peta empati.

### **3.1.1 Persona Pengguna (*User Persona*)**

Teknik mengembangkan representasi fiktif dari pengguna yang mencerminkan karakteristik, kebutuhan, dan tujuan pengguna yang relevan. Pada tahap ini penulis mendefinisikan *user group* berdasarkan dari kuesioner yang dikumpulkan, kemudian membuat *user persona* mahasiswa fiktif yang merepresentasikan masing-masing dari *user group* tersebut. Persona pengguna membantu penulis untuk menggambarkan dan menyimulasikan perspektif pengguna dalam proses pengambilan keputusan.

### **3.1.2 Peta Empati (*Empathy Map*)**

Teknik mengembangkan pemahaman empatik terhadap pengguna dan masalah yang dihadapi mereka. Penulis mencoba melihat masalah melalui perspektif pengguna, merasakan tantangan yang mereka alami, dan mencoba memahami perasaan, motivasi, dan kebutuhan mereka. Penulis membuat *empathy map* berdasarkan data dari kuesioner dan *user persona* yang penulis representasikan dalam bentuk tabel, *empathy map* ini terdiri dari berpikir, merasa, melihat, dan mendengar. Hal ini membantu penulis untuk menghasilkan solusi yang lebih relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

## **3.2 Define**

Pada tahap ini, dengan berdasarkan pada tahap sebelumnya, maka penulis perlu menggambarkan masalah, menjelaskan tujuan, kebutuhan dan pandangan pengguna yang akan digunakan sebagai dasar dari prototipe atau aplikasi yang akan dibuat. Dengan demikian, penulis akan mendefinisikan tujuan-tujuan perancangan aplikasi, *Reframing the Problem*, merumuskan *How Might We*, menganalisis kebutuhan, membuat *user journey*, kemudian membuat dan menjelaskan kriteria-kriteria sukses (*success metrics*) untuk hasil rancangan aplikasi yang dibuat nanti.

### **3.2.1 Reframing the Problem**

Teknik menganalisis dan mengartikulasikan kembali masalah yang diidentifikasi dari sudut pandang yang berbeda atau merumuskan ulang masalah untuk mengungkapkan pemahaman yang lebih dalam. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa masalah yang

akan diselesaikan merupakan permasalahan inti yang relevan dengan pengguna dan memiliki potensi solusi yang signifikan. Kemudian, penulis menggunakan teknik *How Might We* untuk mempertajam pandangan terkait masalah yang dapat membantu dalam mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan solusi.

### **3.2.2 Kriteria Sukses dan Definisi Tujuan**

Penulis menetapkan tujuan yang jelas dan kriteria sukses yang dapat diukur untuk solusi yang akan dikembangkan. Hal ini membantu penulis untuk mengarahkan upaya dan mengevaluasi keberhasilan dari solusi yang dihasilkan.

### **3.2.3 User Journey**

Penulis membuat *User Journey* yang digunakan untuk menggambarkan alur pengalaman pengguna secara lebih terperinci. Hal ini dapat membantu penulis dalam memahami bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi. Dalam tahap ini penulis membuat *user journey* yang disajikan dengan menggunakan tabel tahap demi tahap disertai deskripsi tiap tahapnya untuk masing-masing *user group* atau *user persona* yang telah didefinisikan.

## **3.3 Ideate**

Setelah mendefinisikan tujuan, kriteria sukses, masalah dan kebutuhan pengguna, pada tahap *ideate* ini, Penulis mulai menggali ide-ide kemungkinan solusi untuk menyelesaikan masalah pengguna. Proses ini penulis lakukan dengan *brainstorming* ide-ide untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide baru dan kreatif terkait solusi atau konsep aplikasi, kemudian membuat *Mind Mapping* untuk menghubungkan ide-ide yang telah dihasilkan dari *brainstorming*.

### **3.3.1 Brainstorming**

Penulis menggali sebanyak mungkin ide kreatif dan inovatif untuk menemukan solusi yang potensial terhadap permasalahan atau tantangan yang telah didefinisikan sebelumnya. Proses *brainstorming* penulis lakukan secara mandiri. Pertama-tama penulis mengulas aplikasi serupa, membaca artikel-artikel yang berkaitan dengan dakwah Islam dan berempati sembari memikirkan apa saja yang mungkin diperlukan seorang mahasiswa, kemudian ide atau gagasan yang terpikirkan itu penulis tulis semuanya dalam sebuah kertas, setelah itu

penulis pilih ide-ide yang penulis anggap mungkin dapat diterapkan untuk aplikasi dakwah Islam dan ide-ide pilihan tersebut penulis sajikan dalam bentuk tabel.

### **3.3.2 Mind Mapping**

Penulis membuat peta pikiran atau *mind map* dalam bentuk tabel yang menghubungkan ide-ide yang telah dihasilkan pada tahap *brainstorming* menjadi sebuah tema. Hal ini membantu penulis dalam mengorganisir dan menggambarkan hubungan ide-ide yang berbeda.

## **3.4 Prototype**

Pada tahap ini, penulis membuat rancangan *sitemap*, kemudian *sitemap* digunakan untuk membantu penulis dalam merancang *prototype* aplikasi bergerak Dakwah Mahasiswa UII dengan menggunakan program atau aplikasi *Figma*. *Prototype* ini dibuat berdasarkan ide-ide dan solusi yang telah digali dan dijelaskan pada tahap sebelumnya, yaitu *Ideate*. Tujuan dari proses *Prototype* adalah untuk menguji, mengiterasi, dan memperbaiki desain dan fungsionalitas aplikasi sebelum mengembangkan produk akhir yang lebih kompleks yang dilakukan pada tahap *Test*.

### **3.4.1 Penentuan Gaya Visual (Style)**

Pertama-tama penulis menentukan gaya visual yang akan dijadikan landasan perancangan *prototype high-fidelity*. Pada tahap ini, penulis menentukan jenis *font*, mendefinisikan ukuran *font* untuk *body*, *title*, *sub-title*, *caption* dan *text icon*, dan menentukan warna-warna yang akan digunakan.

### **3.4.2 Pembuatan Komponen dan Elemen**

Pada tahap ini, penulis membuat *reuseable* komponen dan elemen desain yang sesuai dengan *style* yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun komponen-komponen dan elemen-elemen yang dibuat terdiri dari input, konten, navigasi, indikator dan ikon-ikon.

### **3.4.3 Penentuan Tata Letak (Layout)**

Pada tahap ini penulis menentukan tata letak komponen dan elemen yang telah dibuat sebelumnya. Penentuan tata letak ini penulis tentukan dibantu dengan *mood board* yang terdiri dari gambar-gambar *screen* aplikasi serupa atau aplikasi yang penulis anggap memiliki

komponen dan elemen yang menarik. Gambar-gambar tersebut penulis pilih dan kumpulkan dari *screenshot* aplikasi serupa, dan dari situs *Dribbble*, *Behance* dan *Pinterest*.

#### 3.4.4 *Digital Prototyping*

Pada tahap ini penulis membuat rancangan halaman-halaman aplikasi dengan menggunakan program *Figma*. Setelah rancangan halaman-halaman aplikasi selesai, penulis kemudian membuat *prototype view* yang menghubungkan antar halaman sehingga pengguna dapat berinteraksi dengannya menyerupai aplikasi asli.

#### 3.5 *Test*

Pada tahap ini, penulis membuat rangkaian pertanyaan kuesioner untuk disebarakan kepada Mahasiswa UII yang sama seperti pada tahap *Empathize*. Pernyataan-pernyataan dibuat dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria sukses yang telah dibuat pada tahap *Define*. Kuesioner yang dikirim berisi pernyataan-pernyataan skala likert positif yang digunakan untuk mengukur tingkat capaian responden (TCR) serta mengumpulkan umpan balik. Setelah itu, kuesioner dikirim bersamaan dengan tautan *prototype* melalui email-email Mahasiswa UII, kemudian hasil ulasan atau umpan balik dari Mahasiswa UII dapat digunakan untuk menentukan dan merencanakan pengulangan dari tahap *Design Thinking* serta melakukan perbaikan-perbaikan rancangan dan *prototype*. Daftar pernyataan-pernyataan dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.2 Kriteria TCR

No.	Persentase Nilai	Kriteria
1	80% - 100%	Sangat Baik
2	60% - 79%	Baik
3	40% - 59%	Cukup
4	20% - 39%	Kurang Baik
5	0% - 19%	Tidak Baik

Pada Tabel 3.2 didapat kriteria interpretasi skornya berdasarkan rumus interval skor persen ( 3.1 ).

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}} \quad (3.2)$$

Untuk menghitung tingkat capaian responden dan kriteria hubungan, digunakan formula (3.3).

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y.100} \quad (3.4)$$

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Kuesioner Pengujian *Prototype*

Kriteria	Pertanyaan
Kesesuaian Dengan Kebutuhan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini memenuhi kebutuhan kamu sebagai mahasiswa dalam berdakwah.</li> <li>2. Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini memenuhi kebutuhan kamu sebagai mahasiswa untuk membantu menunjang ibadah harian.</li> <li>3. Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini memenuhi kebutuhan kamu sebagai mahasiswa untuk meningkatkan wawasan tentang Islam.</li> <li>4. Aplikasi ini memberikan solusi yang efektif untuk tantangan atau masalah yang kamu hadapi dalam berdakwah sebagai mahasiswa.</li> <li>5. Aplikasi ini memberikan solusi yang efektif untuk tantangan atau masalah yang kamu hadapi dalam menunjang ibadah harian sebagai mahasiswa.</li> <li>6. Aplikasi ini memberikan solusi yang efektif untuk tantangan atau masalah yang kamu hadapi dalam meningkatkan wawasan keIslaman sebagai mahasiswa.</li> <li>7. Aplikasi ini membantu kamu dalam mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan dalam berdakwah.</li> <li>8. Aplikasi ini membantu kamu dalam mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan dalam menunjang ibadah harian.</li> <li>9. Aplikasi ini membantu kamu dalam mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan dalam meningkatkan wawasan agama Islam.</li> <li>10. Berdasarkan kriteria Kesesuaian dengan Kebutuhan. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.</li> <li>11. Berdasarkan kriteria Kesesuaian dengan Kebutuhan pada pertanyaan di atas. Mohon masukan atau umpan balik (feedback) berdasarkan jawaban kamu di atas, yang dapat meningkatkan pengalaman dan ekspektasi kamu untuk aplikasi Dakwah Mahasiswa UII agar menjadi lebih baik.</li> </ol>
Keterbacaan dan Navigasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tata letak dan ukuran teks dalam aplikasi ini memudahkan kamu untuk membaca dan memahami informasi dengan jelas.</li> <li>2. Navigasi dalam aplikasi ini intuitif dan mudah untuk menemukan fitur-fitur yang diinginkan.</li> <li>3. Mudah untuk menemukan konten penunjang ibadah seperti Al-Quran, dll.</li> <li>4. Mudah untuk menemukan fitur buat konten untuk berdakwah.</li> <li>5. Mudah untuk menemukan konten-konten dakwah Islam seperti artikel, video, dll.</li> <li>6. Berdasarkan kriteria Keterbacaan dan Navigasi. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.</li> <li>7. Berdasarkan kriteria Keterbacaan dan Navigasi pada pertanyaan di atas. Mohon masukan atau umpan balik (feedback) berdasarkan jawaban kamu di atas, yang dapat meningkatkan pengalaman dan ekspektasi kamu untuk aplikasi Dakwah Mahasiswa UII agar menjadi lebih baik.</li> </ol>
Desain Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain visual aplikasi ini menarik dan sesuai dengan tema Islami.</li> <li>2. Pemilihan warna, ikon, dan elemen visual lainnya membantu kamu terhubung dengan konten dan tujuan aplikasi.</li> <li>3. Peletakan elemen desain, ikon dan tulisan membantu kamu memahami konten.</li> <li>4. Keseluruhan desain visual aplikasi ini membantu kamu dalam memahami informasi dengan benar dan mudah.</li> <li>5. Keseluruhan desain visual aplikasi ini menyenangkan dipandang mata.</li> <li>6. Berdasarkan kriteria Desain Visual. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.</li> <li>7. Berdasarkan kriteria Desain Visual pada pertanyaan di atas. Mohon masukan atau umpan balik (feedback) berdasarkan jawaban kamu di atas, yang dapat meningkatkan pengalaman dan ekspektasi kamu untuk aplikasi Dakwah Mahasiswa UII agar menjadi lebih baik.</li> </ol>
Kebergunaan Konten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten-konten yang disediakan dalam aplikasi ini bermanfaat dan relevan untuk mendukung pemahaman dan praktik agama Islam.</li> <li>2. Konten-konten disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan diserap oleh pengguna.</li> <li>3. Konten-konten yang disajikan berguna untuk kamu.</li> <li>4. Berdasarkan kriteria Kebergunaan Konten. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.</li> <li>5. Berdasarkan kriteria Kebergunaan Konten pada pertanyaan di atas. Mohon masukan atau umpan balik (feedback) berdasarkan jawaban kamu di atas, yang dapat</li> </ol>

	meningkatkan pengalaman dan ekspektasi kamu untuk aplikasi Dakwah Mahasiswa UII agar menjadi lebih baik.
Ketersediaan dan Kualitas Sumber Daya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sumber daya yang kamu butuhkan untuk beribadah seperti Al-Quran, doa-doa, amalan-amalan, panduan Ibadah/fiqih dan jadwal shalat tersedia dalam aplikasi ini.</li> <li>2. Sumber daya yang kamu butuhkan untuk berdakwah tersedia dalam aplikasi ini.</li> <li>3. Sumber daya yang kamu butuhkan untuk menambah wawasan agama Islam tersedia dalam aplikasi ini.</li> <li>4. Kualitas konten sumber daya tersebut memadai dan dapat diandalkan untuk kebutuhan dakwah, ibadah dan pembelajaran agama Islam.</li> <li>5. Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam mengakses dan mencari sumber daya yang dibutuhkan.</li> <li>6. Berdasarkan kriteria Ketersediaan dan Kualitas Sumber Daya. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.</li> <li>7. Berdasarkan kriteria Ketersediaan dan Kualitas Sumber Daya di atas. Mohon masukan atau umpan balik (feedback) berdasarkan jawaban kamu di atas, yang dapat meningkatkan pengalaman dan ekspektasi kamu untuk aplikasi Dakwah Mahasiswa UII agar menjadi lebih baik.</li> </ol>
Aksesibilitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai tingkat kecakapan teknologi.</li> <li>2. Ketersediaan fitur aksesibilitas yang memudahkan pengguna dengan kebutuhan khusus dalam mengakses dan menggunakan aplikasi ini.</li> <li>3. Aplikasi ini mendukung penggunaan platform Android dan iOS yang umum digunakan oleh mahasiswa UII.</li> <li>4. Berdasarkan kriteria Aksesibilitas. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.</li> <li>5. Berdasarkan kriteria Aksesibilitas di atas. Mohon masukan atau umpan balik (feedback) berdasarkan jawaban kamu di atas, yang dapat meningkatkan pengalaman dan ekspektasi kamu untuk aplikasi Dakwah Mahasiswa UII agar menjadi lebih baik.</li> </ol>



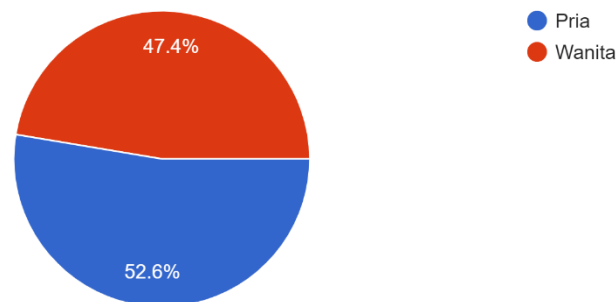
## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 *Empathize*

Dari hasil kuesioner yang disebarakan kepada Mahasiswa dan Mahasiswi UII, penulis mendapatkan 38 responden yang terdiri dari 20 Mahasiswa dan 18 Mahasiswi, lihat Gambar 4.1. Pertanyaan yang diajukan penulis berupa pertanyaan terbuka, terdiri dari demografi responden, informasi pengetahuan umum aplikasi dakwah Islam, dan detail spesifik kebutuhan dan ekspetasi responden terhadap aplikasi dakwah Islam.

Jenis Kelamin:  
38 responses



Gambar 4.1 Data Jenis Kelamin Responden

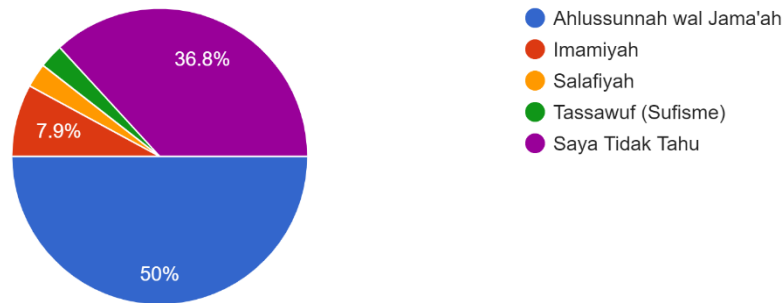
Pertanyaan dari kuesioner yang disebar untuk Mahasiswa UII terdiri dari 35 pertanyaan: 14 pertanyaan terkait demografi, 5 pertanyaan umum terkait aplikasi dakwah, dan 16 pertanyaan rinci tentang aplikasi dakwah serta ekspektasi Mahasiswa terhadapnya.

#### 4.1.1 **Perbedaan Pilihan Mazhab, Keyakinan, dan Afiliasi**

Berdasarkan hasil kuesioner yang peneliti kumpulkan diketahui bahwa Mahasiswa dan Mahasiswi UII tidak menganut satu mazhab dan/atau satu aliran Islam yang sama, mereka berbeda-beda pilihan dalam hal pemikiran, keyakinan, kecenderungan serta afiliasi organisasi, bahkan cukup banyak yang tidak mengetahui pemikiran Islam seperti apa yang mereka anut saat ini.

Aliran pemikiran teologi/kalam apa yang Anda anut saat ini?

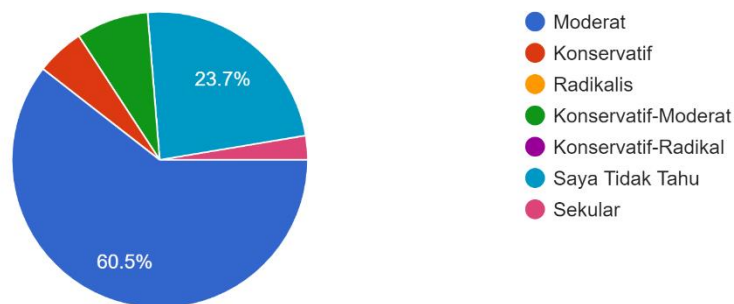
38 responses



Gambar 4.2 Data Aliran Teologi Responden

Ideologi Islam apa yang Anda anut saat ini?

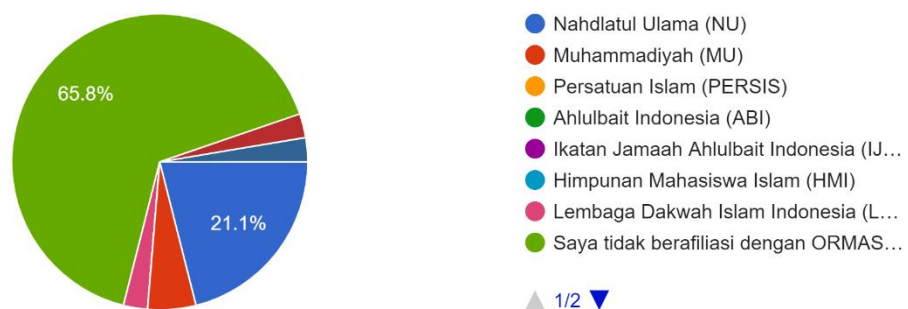
38 responses



Gambar 4.3 Data Ideologi Responden

Jika Ya, Anda berafiliasi dengan ORMAS Islam mana?

38 responses



▲ 1/2 ▼

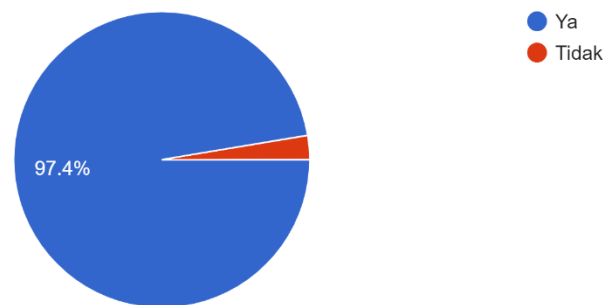
Gambar 4.4 Data Afiliasi ORMAS Responden

#### 4.1.2 Kesadaran dan Keinginan Mahasiswa UII Dalam Berdakwah

Pada Gambar 4.5 mayoritas Mahasiswa UII sadar bahwa di era internet dan informasi tanpa batas saat ini, penyebaran konten-konten pemikiran asing yang negatif sangat masif dan sangat sulit untuk dibendung. Dengan demikian, meskipun mayoritas Mahasiswa UII bukan pendakwah dan/atau pembuat konten yang aktif, sebagaimana yang terlihat pada Gambar 4.6, namun adanya upaya dan niat dari Mahasiswa UII untuk membagikan wawasan Islam kepada Mahasiswa UII lainnya demi mencegah ideologi dan pemikiran asing yang negatif mengakar. Upaya dan niat Mahasiswa UII ini dapat dilihat pada Gambar 4.7.

Apakah Anda sadar bahwa dalam dunia teknologi ini ideologi dan pemikiran asing yang negatif sangat masif disebarakan?

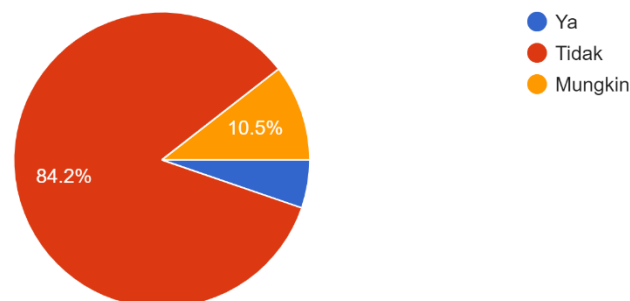
38 responses



Gambar 4.5 Data Kesadaran Mahasiswa Terhadap Penyebaran Ideologi Asing

Apakah Anda seorang pendakwah / konten kreator aktif?

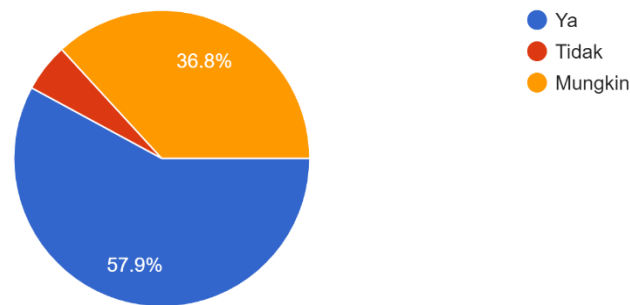
38 responses



Gambar 4.6 Data Apakah Mahasiswa UII Seorang Pendakwah Aktif

Apakah Anda punya keinginan membagikan wawasan agama Islam Anda kepada orang lain?

38 responses



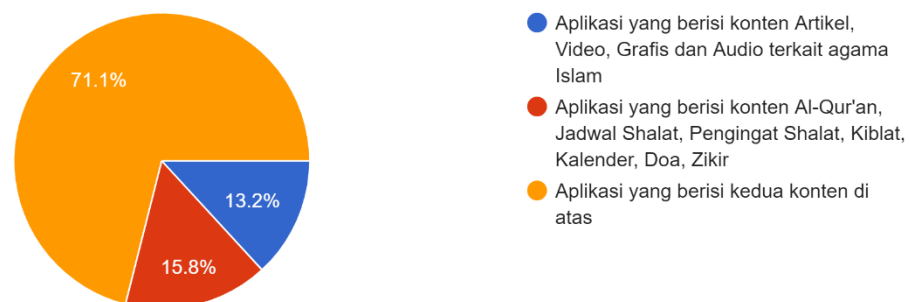
Gambar 4.7 Data Keinginan Mahasiswa UII Membagikan Wawasan Agama

#### 4.1.3 Gambaran Mahasiswa Terhadap Aplikasi Dakwah Islam

Gambaran mayoritas Mahasiswa UII terhadap aplikasi dakwah Islam tidak hanya aplikasi yang berisi fitur Al-Qur'an digital, pengingat shalat, jadwal shalat, doa, dan zikir saja sebagaimana yang umumnya ada pada aplikasi-aplikasi dakwah Islam *mainsteam* lainnya, namun juga berisi konten-konten berupa artikel, video, grafis dan audio, sebagaimana yang terlihat pada Gambar 4.8.

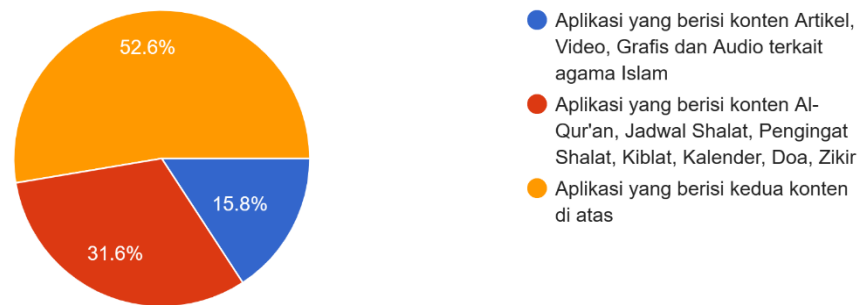
Apa gambaran dipikiran Anda terkait dengan aplikasi Dakwah Islam?

38 responses



Gambar 4.8 Data Gambaran Mahasiswa Terhadap Aplikasi Dakwah Islam

Aplikasi Dakwah Islam yang seperti apa yang sangat penting untuk ada dalam smartphone Anda?  
38 responses



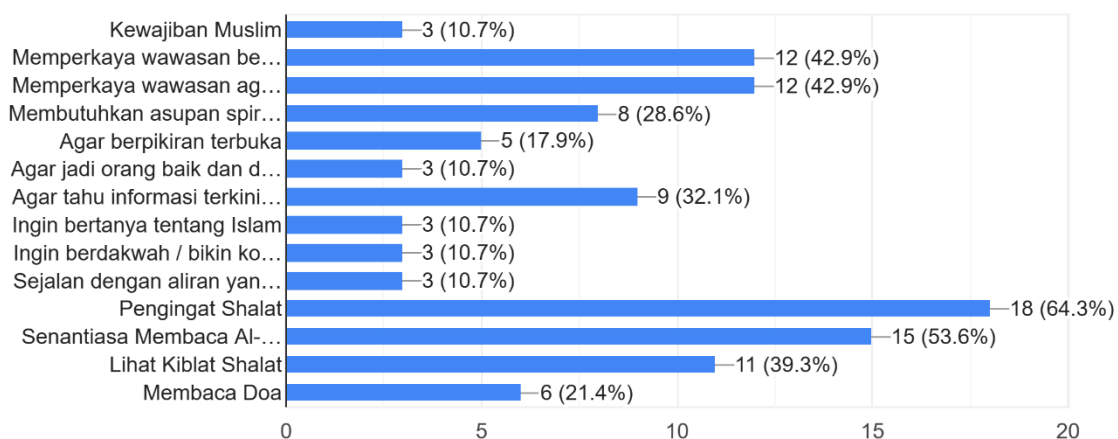
Gambar 4.9 Data Model Aplikasi Dakwah Islam Yang Penting Menurut Mahasiswa UII

#### 4.1.4 Motivasi Mahasiswa UII Menginstal Aplikasi Dakwah Islam

Adapun motivasi terbesar yang menjadi pendorong Mahasiswa UII untuk menginstal Aplikasi Dakwah Islam adalah untuk dijadikan sebagai pengingat ibadah shalat, senantiasa membaca Al-Qur'an, memperkaya wawasan berbagai pemikiran Islam, dan memperkaya wawasan agama Islam itu sendiri. Lihat Gambar 4.10. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi Mahasiswa UII menginstal aplikasi dakwah Islam adalah sebagai alat penunjang ibadah spiritual harian dan sekaligus dapat memperkaya pengetahuan terhadap agama Islam.

Apa motivasi Anda menginstall Aplikasi Dakwah Islam?

28 responses



Gambar 4.10 Data Motivasi Mahasiswa UII Menginstal Aplikasi Dakwah Islam

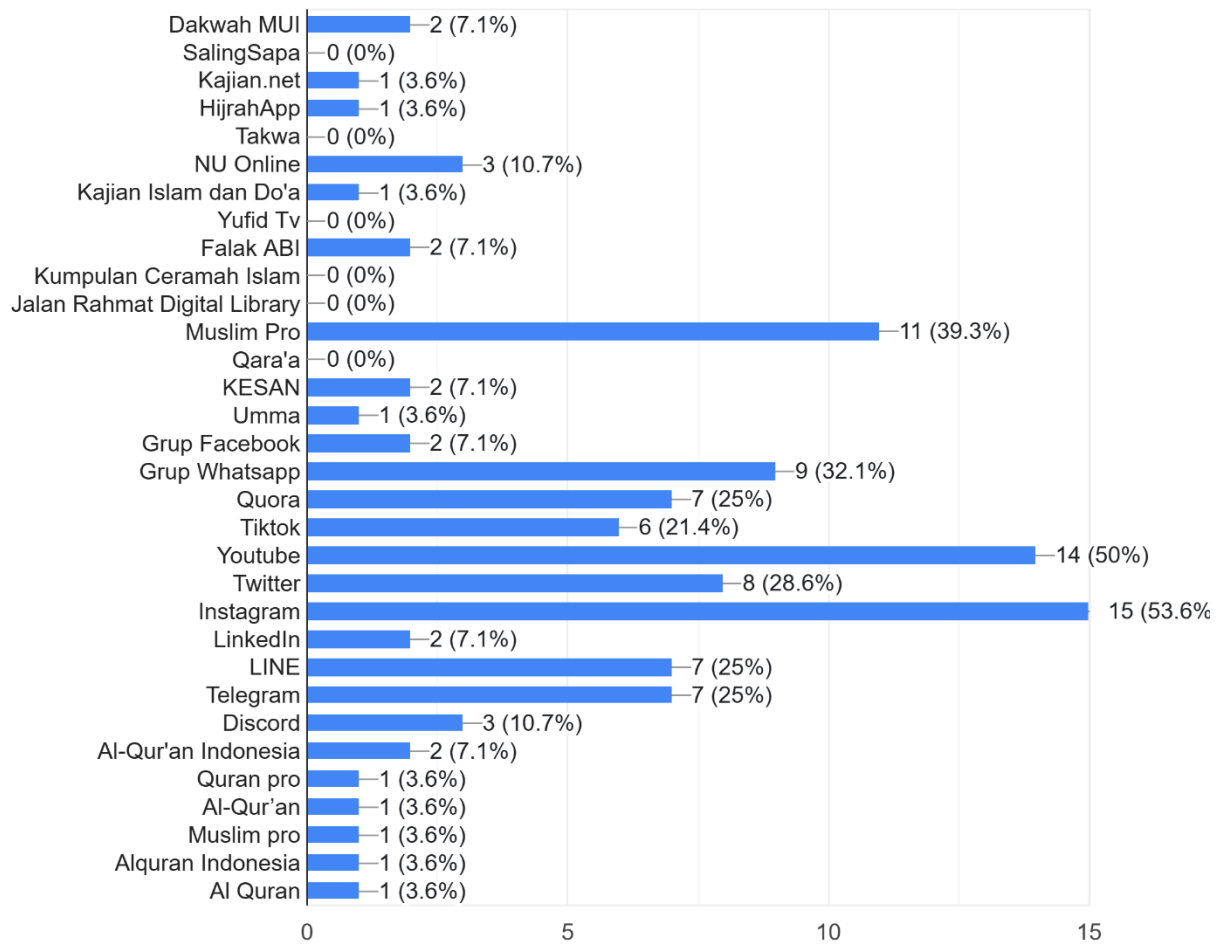
#### **4.1.5 Aplikasi Mahasiswa UII Sebagai Media Dakwah Islam**

Mahasiswa UII cenderung jarang menggunakan aplikasi yang dibuat khusus untuk aktivitas dakwah Islam, Mahasiswa UII cenderung lebih memilih menggunakan media sosial *mainstream* untuk aktivitas tersebut, hanya aplikasi Muslim Pro saja satu-satunya aplikasi yang dirancang khusus untuk aktivitas dakwah Islam yang populer dikalangan Mahasiswa UII. Aplikasi Instagram dan Youtube menjadi media sosial yang paling banyak dan paling sering digunakan Mahasiswa UII untuk mengakses konten-konten Islam, serta media sosial lainnya seperti WhatsApp, Quora, TikTok, Telegram, dan lain sebagainya. Lihat Gambar 4.11 dan Gambar 4.12.

Dengan demikian, hal ini memperkuat data pada Gambar 4.10 bahwa motivasi Mahasiswa UII cenderung menggunakan aplikasi bergerak sebagai alat pendukung aktivitas ibadah harian, menambah pengetahuan agama Islam, serta sebagai tempat berinteraksi atau berdiskusi satu sama lain.

Apa nama aplikasi yang Anda gunakan sebagai media dakwah Islam yang Anda install?

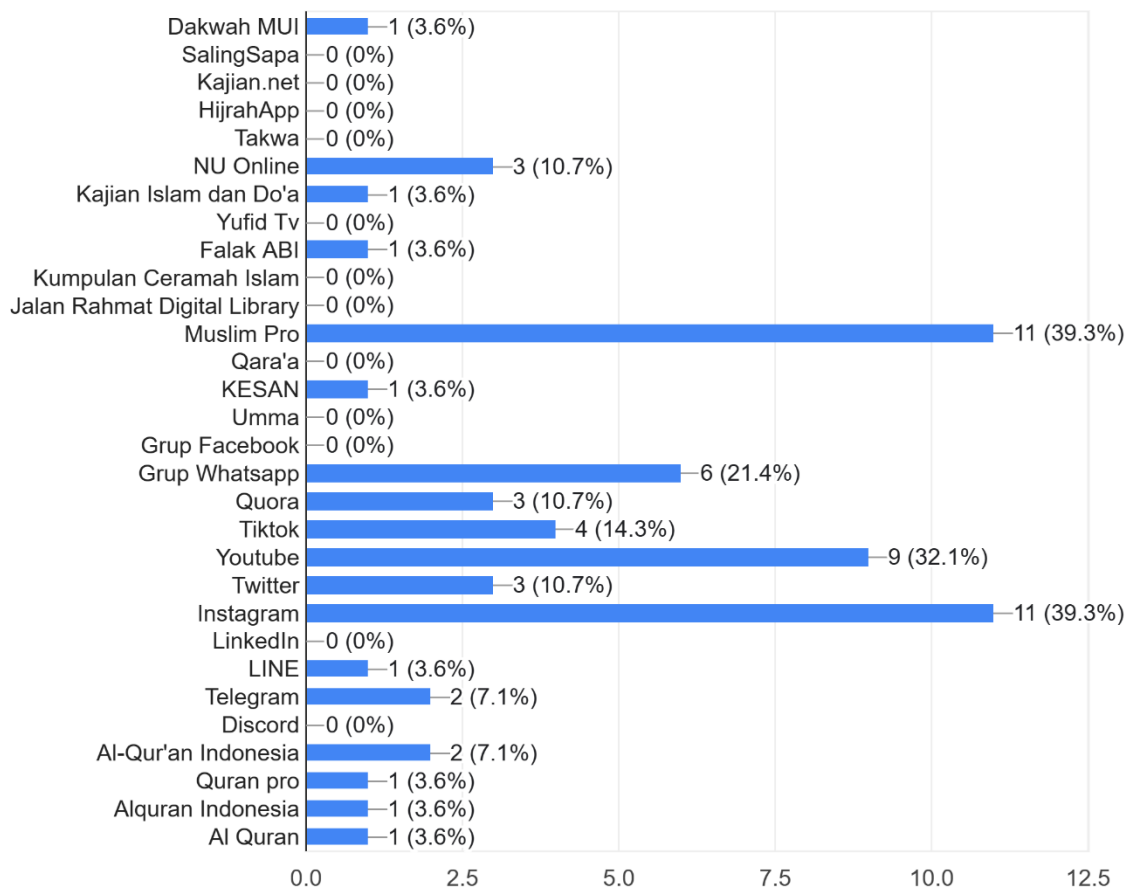
28 responses



Gambar 4.11 Data Aplikasi Dakwah Islam Yang Digunakan Mahasiswa UII

Sebutkan dari aplikasi di atas yang paling sering Anda gunakan untuk mengakses konten Islam?

28 responses



Gambar 4.12 Data Aplikasi Dakwah Islam Yang Paling Sering Digunakan Mahasiswa UII

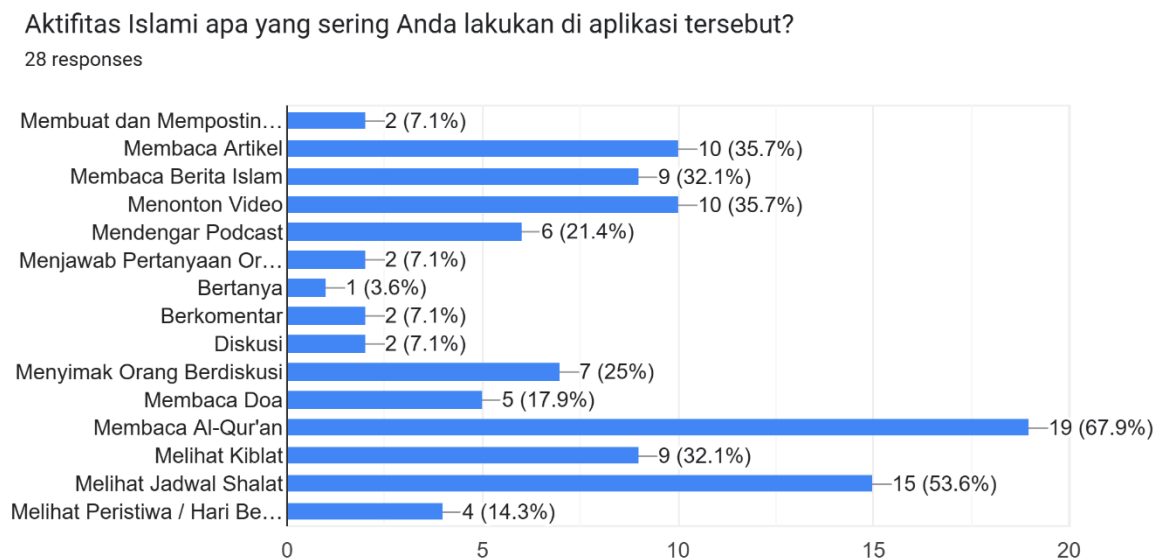
#### 4.1.6 Aktivitas Mahasiswa UII Pada Aplikasi Dakwah Islam

Aktivitas yang paling sering dilakukan Mahasiswa UII terhadap aplikasi yang digunakan untuk aktivitas Islami adalah yang berkaitan dengan ibadah spiritual harian seperti membaca Al-Qur'an digital, membaca doa dan melihat jadwal shalat harian, kemudian diikuti aktivitas yang berkaitan dengan memperkaya pengetahuan agama Islam, yang dapat dilihat pada Gambar 4.13. Pertimbangan awal Mahasiswa UII menginstal aplikasi juga paling banyak didasarkan pada hal-hal yang berkaitan dengan ibadah spiritual harian, yaitu ketersediaan Al-Qur'an digital, kemudian diikuti ketersediaan konten-konten artikel dan video. Namun terdapat perbedaan pertimbangan antara Mahasiswa UII yang pernah atau sedang menginstal



aplikasi dakwah Islam dengan Mahasiswa UII yang belum pernah sama sekali menginstal aplikasi dakwah Islam. Mahasiswa UII yang tidak pernah menginstal aplikasi dakwah Islam cenderung paling banyak mempertimbangkan ketersediaan konten-konten video dan gambar visual. Lihat Gambar 4.14 dan Gambar 4.15.

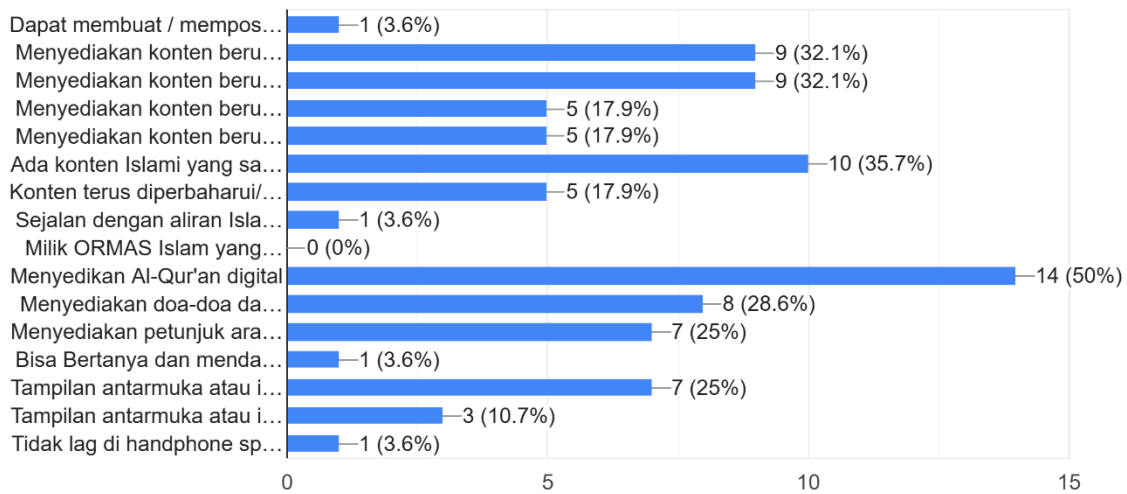
Hal ini semakin menunjukkan kecenderungan mayoritas Mahasiswa UII terhadap aplikasi dakwah Islam, yaitu bahwa kecenderungan utama Mahasiswa UII menggunakan aplikasi bergerak sebagai media dakwah Islam adalah sebagai alat pendorong aktivitas ibadah harian, sedangkan aplikasi sebagai alat menambah pengetahuan agama Islam menjadi kecenderungan kedua.



Gambar 4.13 Data Aktivitas Mahasiswa UII Yang Pernah Menginstal Aplikasi

Apa pertimbangan Anda menggunakan Aplikasi tersebut sejak awal?

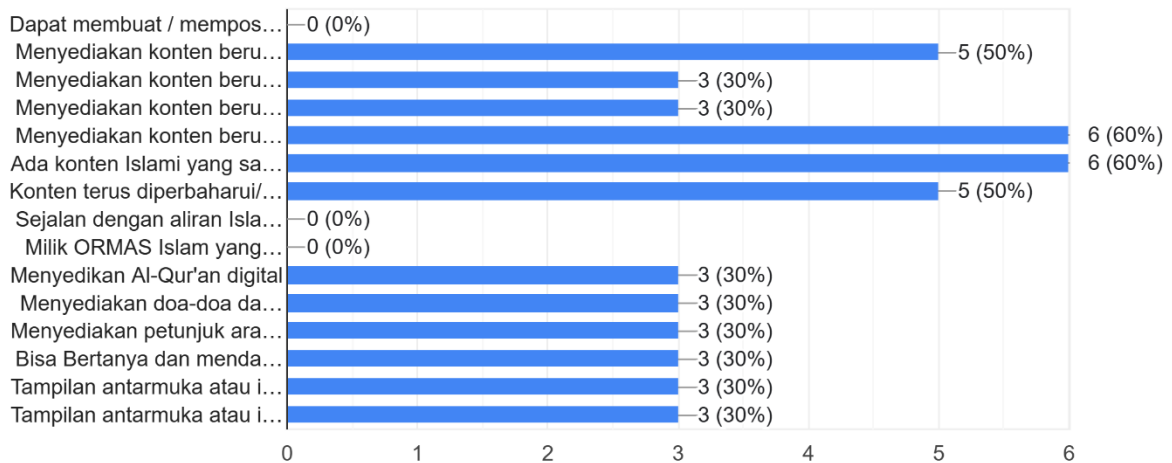
28 responses



Gambar 4.14 Data Pertimbangan Mahasiswa UII Yang Pernah Menginstal Aplikasi Dakwah Islam

Jika suatu saat Anda ingin menginstall Aplikasi Dakwah Islam, apa yang menjadi pertimbangan Anda untuk menggunakan aplikasi itu sejak awal?

10 responses



Gambar 4.15 Data Pertimbangan Mahasiswa UII Yang Blum Pernah Menginstal Aplikasi Dakwah Islam

#### 4.1.7 Ekspektasi Mahasiswa UII Terhadap Aplikasi Dakwah Islam

Mahasiswa UII memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap aplikasi dakwah Islam. Tidak hanya menginginkan aplikasi sebagai pendorong aktivitas ibadah harian, namun juga aplikasi sebagai penambah pengetahuan tentang agama Islam. Mayoritas Mahasiswa UII juga berekspektasi bahwa aplikasi tidak diskriminatif terhadap aliran Islam tertentu, memotivasi, informatif, dan aplikasi tersedia dengan jenis konten yang lengkap.

Tabel 4.1 Ekspektasi dan Harapan Mahasiswa UII Terhadap Aplikasi Dakwah Islam

Ekspektasi dan Harapan	Responden
Aplikasi berisi konten artikel, video, grafis, dan audio terkait agama Islam	26
Aplikasi berisi konten Al-Qur'an, jadwal shalat, pengingat shalat, kiblat, kalender, dan doa-doa	21
Konten selalu diperbaharui (up to date)	27
Aplikasi dapat mencegah saya dari mempercayai hoax dalam lingkup Islam	19
Aplikasi dapat menegur pengguna yang tidak sopan atau kasar	7
Aplikasi dapat diinstal dan dijalankan pada <i>smartphone low-end</i>	16
Aplikasi dapat memberikan motivasi dan nilai spiritual	18
Aplikasi dapat memperkaya wawasan agama Islam	20
Aplikasi dapat memberikan informasi aktivitas keagamaan di lingkungan kampus UII	19
Aplikasi tidak condong terhadap suatu aliran kalam atau mazhab tertentu (Adil untuk semua golongan Islam)	21
Aplikasi harus condong terhadap suatu aliran kalam atau mazhab tertentu (Hanya untuk golongan tertentu)	1
Aplikasi dapat memfilter aliran tertentu agar tidak terlihat	8
Aplikasi dapat sebagai pengingat ibadah	18

#### 4.1.8 Persona

Berdasarkan dari data yang didapat dari kuesioner, penulis membagi pengguna aplikasi Dakwah Mahasiswa UII menjadi tiga grup pengguna, yaitu Mahasiswa pendakwah atau pembuat konten, Mahasiswa yang menjadikan aplikasi sebagai pendorong aktivitas ibadah harian, dan Mahasiswa yang menjadikan aplikasi sebagai referensi agama Islam yang tergambar dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2 *User Groups*

<b>Grup Pengguna</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Tujuan</b>
Mahasiswa Pendakwah	Seorang mahasiswa atau mahasiswi yang aktif dalam membuat konten agama Islam di media sosial atau di lapangan.	Menggunakan aplikasi untuk mencari referensi, inspirasi dan/atau wadah dalam membuat konten dakwah yang bermanfaat bagi orang lain.
Mahasiswa Ibadah	Seorang mahasiswa atau mahasiswi yang mengutamakan ibadah harian sebagai prioritas utama dalam kehidupan sehari-hari.	Menggunakan aplikasi untuk membantu menunjang aktivitas ibadah harian seperti membaca Al-Quran, mengikuti jadwal shalat, membaca doa-doa serta amalan-amalan lainnya.
Mahasiswa Pencari Ilmu	Seorang mahasiswa atau mahasiswi yang ingin meningkatkan ilmu agama Islam dan mempelajari lebih dalam mengenai agama Islam.	Menggunakan aplikasi untuk mencari referensi, inspirasi, nasihat, dan belajar ilmu agama Islam.

Tabel 4.3 *User Personas*

User Persona	Deskripsi
Persona 1	<b>Nama:</b> Zaynab Al-Kubra
	<b>Usia:</b> 20 tahun
	<b>Pekerjaan:</b> Mahasiswa S1 Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya <b>Afiliasi:</b> Ahlulbait Indonesia
	<b>Kegiatan:</b> Aktif membuat konten dakwah Islam untuk media sosial
	<b>Kebutuhan:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sumber referensi konten dakwah yang kreatif dan berkualitas.</li> <li>Memiliki konten dakwah yang bervariasi, terbaru dan berkualitas.</li> <li>Wadah atau <i>platform</i> untuk berdiskusi yang sepemikiran.</li> <li>Wadah atau <i>platform</i> untuk berdakwah.</li> </ol>
	<b>Goals:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ingin memperluas pengetahuan dakwah dan menjadi da'i yang baik.</li> <li>Ingin membuat konten dakwah yang menarik (<i>engaging</i>), memberi semangat (<i>encouraging</i>), kreatif dan inspiratif.</li> <li>Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang Islam.</li> <li>Meningkatkan kualitas dakwah dan menjangkau khalayak yang lebih luas.</li> </ol>
	<b>Pain Points:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kesulitan mencari bahan dakwah yang sesuai dengan target audiensi.</li> <li>Kesulitan mencari sumber referensi yang relevan dan menarik.</li> <li>Keterbatasan dalam penggunaan teknologi.</li> <li>Padatnya jadwal kuliah dan tugas.</li> </ol>
Persona 2	<b>Nama:</b> Salman Al-Farisi
	<b>Usia:</b> 22 tahun
	<b>Pekerjaan:</b> Mahasiswa S1 Fakultas Teknik Industri <b>Afiliasi:</b> Nahdlatul Ulama
	<b>Kegiatan:</b> Sibuk dengan tugas kuliah dan proyek-proyeknya
	<b>Kebutuhan:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memiliki pengingat waktu shalat dan membaca Al-Quran.</li> <li>Jadwal shalat yang terintegrasi dengan kalender kuliah.</li> <li>Dorongan dan motivasi ibadah.</li> <li>Mudah mengakses Al-Quran dan doa-doa.</li> </ol>
	<b>Goals:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ingin beribadah dengan lebih teratur dan konsisten.</li> <li>Ingin meningkatkan kecintaannya dalam beribadah.</li> <li>Ingin mendekati diri kepada Tuhan.</li> <li>Mendapat ketenangan jiwa.</li> </ol>
	<b>Pain Points:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sering lupa waktu shalat saat sibuk dengan tugas kuliah.</li> <li>Kurangnya motivasi dan waktu untuk membaca Al-Quran dan/atau doa-doa secara teratur.</li> <li>Kesulitan dalam memahami arti atau makna dari ayat Al-Quran dan makna dari doa-doa yang dibaca.</li> <li>Tidak mengetahui jenis doa yang sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu.</li> </ol>
Persona 3	<b>Nama:</b> Abu Dzar Al-Ghiffari
	<b>Usia:</b> 24 tahun
	<b>Pekerjaan:</b> Mahasiswa S2 Fakultas Ilmu Agama Islam <b>Afiliasi:</b> Muhammadiyah

	<b>Kegiatan:</b> Aktif mengikuti kuliah dan seminar tentang Islam
	<b>Kebutuhan:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Materi dan sumber referensi tentang Islam.</li> <li>Konten yang mudah diakses dan dipahami.</li> <li>Konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.</li> <li>Konten yang menginspirasi dan memberi motivasi.</li> <li>Konten yang lengkap dan terpercaya.</li> <li>Wadah atau <i>platform</i> untuk berdiskusi yang sepemikiran.</li> <li>Wadah atau <i>platform</i> untuk bertanya tentang Islam.</li> </ol>
	<b>Goals:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ingin menambah pengetahuan dan pemahaman tentang agama Islam.</li> <li>Ingin meningkatkan kualitas ibadah.</li> <li>Memperdalam pemahaman tentang Islam dan membantu teman-teman yang membutuhkan.</li> <li>Menemukan inspirasi untuk melakukan kebaikan.</li> <li>Mencari bimbingan dan nasihat.</li> </ol>
	<b>Pain Points:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kesulitan membedakan sumber informasi yang terpercaya dan tidak terpercaya.</li> <li>Kurangnya motivasi atau waktu untuk membaca atau menonton konten dakwah secara teratur.</li> <li>Kesulitan dalam menemukan konten dakwah yang relevan dan berkualitas.</li> <li>Kurangnya pemahaman tentang agama.</li> <li>Terbatasnya waktu karena kesibukan.</li> </ol>

Ketiga persona pada Tabel 4.3 merupakan representasi dari tiga grup pengguna pada Tabel 4.2 yang memiliki kebutuhan dan tantangan yang berbeda ketika menggunakan aplikasi dakwah Islam.

#### 4.1.9 Peta Empati (*empathy map*)

Berdasarkan dari data-data yang diperoleh dari poin-poin di atas dan dengan mempertimbangkan masing-masing grup pengguna pada Tabel 4.2, penulis membuat asumsi peta empati yang dapat membantu dalam memahami kebutuhan, motivasi, perasaan, dan perspektif pengguna.

Tabel 4.4 *Empathy Map* Mahasiswa Pendakwah

<b>Berpikir</b>	<b>Merasa</b>	<b>Melihat</b>	<b>Mendengar</b>
Ingin berbagi pengetahuan agama Islam kepada orang lain	Bertanggung jawab dalam menyampaikan pesan dakwah Islam	Potensi dampak positif dari dakwah yang dibagikan	Ceramah, pengalaman orang lain dalam berdakwah
Strategi dan ide baru dalam berdakwah yang efektif	Antusias dan bersemangat dalam menyampaikan dakwah Islam	Keberagaman reaksi dan respon dari audiensi	Kisah sukses dalam berdakwah
Tantangan dalam menarik perhatian dan mempengaruhi audiensi	Pentingnya pemahaman dan ilmu agama yang mendalam	Perubahan sikap dan perilaku audiensi setelah menerima pesan dakwah	Saran dan masukan dari pendakwah yang berpengalaman
Kekhawatiran akan pemahaman yang salah atau distorsi pesan dakwah	Pentingnya kesederhanaan dan kejelasan dalam menyampaikan dakwah	Respon dan partisipasi aktif audiensi dalam dakwah	Ulasan dan testimoni positif dari audiensi

Pada Tabel 4.4, tergambar apa yang dipikirkan, dirasakan, dilihat, dan didengar oleh grup pengguna Mahasiswa Pendakwah yang diperoleh dari data yang telah didapat dan dari proses empati.

Tabel 4.5 *Empathy Map* Mahasiswa Ibadah

<b>Berpikir</b>	<b>Merasa</b>	<b>Melihat</b>	<b>Mendengar</b>
Kebutuhan akan koneksi dengan Allah melalui ibadah	Khusyuk dan terhubung secara spiritual dalam ibadah	Inspirasi dari contoh dan nasihat para ulama	Tilawah indah dari pembaca Quran terkenal
Tantangan dalam menjaga konsistensi dalam beribadah	Damai dan tenang saat melakukan ibadah	Keberagaman bentuk ibadah yang dilakukan oleh orang lain	Nasihat, informasi dan ceramah agama tentang pentingnya ibadah
Pentingnya pemahaman dan tafsir yang benar dalam membaca Quran dan doa-doa	Rasa syukur dan kerendahan hati dalam beribadah	Keindahan dan makna dalam doa-doa yang dibaca	Pengalaman spiritual orang lain
Kemudahan dan aksesibilitas dalam melakukan ibadah	Dapat merasakan manfaat langsung dari ibadah yang dilakukan	Keberhasilan dan kesaksian orang lain dalam beribadah	Saran dan petunjuk dari para ahli agama

Pada Tabel 4.5, tergambar apa yang dipikirkan, dirasakan, dilihat, dan didengar oleh grup pengguna Mahasiswa Ibadah yang diperoleh dari data yang telah didapat dan dari proses empati.

Tabel 4.6 *Empathy Map* Mahasiswa Pencari Ilmu

<b>Berpikir</b>	<b>Merasa</b>	<b>Melihat</b>	<b>Mendengar</b>
Rasa ingin tahu dan keinginan untuk memperdalam pengetahuan agama Islam	Antusias dan bersemangat dalam belajar Islam	Konten inspiratif dan motivasi dari para pendakwah	Ceramah atau kuliah agama yang menginspirasi
Tantangan dalam menemukan sumber daya yang dapat dipercaya dan relevan	Keinginan untuk menemukan kedamaian dan kebahagiaan melalui Islam	Keberagaman materi, pandangan dan pemikiran dalam agama Islam	Kisah dan diskusi dari Mahasiswa lain atau pendakwah tentang topik tertentu
Keterbatasan waktu dan kesibukan dalam mengeksplorasi ilmu agama	Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam tentang agama Islam	Pencerahan dan wawasan baru tentang agama Islam	Saran, panduan, inspirasi, dan motivasi dari para pendakwah
Keinginan untuk berbagi dan berdiskusi dengan orang lain tentang agama Islam	Terinspirasi dan termotivasi oleh cerita perjalanan spiritual orang lain serta tercerahkan oleh argumentasi orang lain	Kesaksian dan rekomendasi dari orang yang memiliki pengetahuan agama yang luas	Ceramah atau kuliah agama yang menggugah semangat dan inspirasi

Pada Tabel 4.6, tergambar apa yang dipikirkan, dirasakan, dilihat, dan didengar oleh grup pengguna Mahasiswa Pencari Ilmu yang diperoleh dari data yang telah didapat dan dari proses empati.

## 4.2 Define

Pada tahap ini, berdasarkan pada fase sebelumnya, maka penulis perlu menggambarkan tujuan, masalah, kebutuhan, pandangan pengguna dan kriteria sukses yang akan digunakan sebagai dasar dari aplikasi yang akan dibuat nanti.

### 4.2.1 Tujuan Perancangan Aplikasi

Tujuan-tujuan yang ditentukan pada Tabel 4.7 dapat dijadikan panduan dalam merancang aplikasi Dakwah Mahasiswa UII, sehingga aplikasi tersebut dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi Mahasiswa UII dan mampu mencapai tujuan yang diinginkan.



Tabel 4.7 Tujuan Rancangan Aplikasi

No.	<i>Design Goals</i>
1.	Mengembangkan antarmuka intuitif dan <i>user-friendly</i> yang mudah dinavigasikan dan digunakan.
2.	Menyediakan Al-Quran, doa-doa, amalan-amalan, dan jadwal shalat secara lengkap dan terintegrasi dengan aktivitas harian untuk membantu Mahasiswa UII dalam menjalankan aktivitas ibadah harian.
3.	Meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang agama Islam di kalangan Mahasiswa UII, terutama yang tidak berasal dari lingkungan keislaman.
4.	Membuat <i>platform</i> untuk berbagi konten agama Islam dan berdiskusi serta berdakwah di antara Mahasiswa UII.
5.	Upaya mencegah ideologi dan pemikiran asing yang buruk (tidak Islami) dan ekstrim kepada Mahasiswa UII.
6.	Membantu Mahasiswa UII dalam mengetahui dan mencari informasi tentang acara keagamaan di lingkungan kampus.
7.	Media atau wadah keterbukaan dan persatuan Islam.
8.	Membuat <i>platform</i> untuk mempertemukan Mahasiswa UII yang memiliki minat, pemikiran dan tujuan yang sama dalam memperdalam ilmu agama Islam.
9.	Membuat <i>platform</i> yang dapat diakses dan adil bagi pengguna dengan keyakinan, pemikiran, minat dan kebutuhan yang berbeda.
10.	Memberi semangat, dorongan, dan motivasi Islami kepada Mahasiswa UII.

#### 4.2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil survei melalui kuesioner, peneliti mengidentifikasi sepuluh masalah-masalah yang dihadapi oleh Mahasiswa UII terhadap aplikasi dakwah Islam. Dalam merancang solusi untuk aplikasi Dakwah Mahasiswa UII nanti, peneliti akan mengacu pada Tabel 4.8 untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang benar-benar dapat memecahkan masalah yang dihadapi oleh pengguna.

Tabel 4.8 Identifikasi Masalah

No.	<i>Reframe the Problem</i>	<i>How Might We</i>
1.	Kurangnya kemudahan untuk mendapatkan atau menemukan informasi mengenai agama Islam yang relevan dengan minat dan kebutuhan	Bagaimana caranya agar Mahasiswa UII dapat mengakses informasi mengenai agama Islam dengan mudah dan sesuai preferensi dan kebutuhan mereka serta terintegrasi dengan aktivitas sehari-hari mereka?
2.	Mahasiswa kesulitan untuk mencari dan menemukan sumber belajar agama Islam yang terpercaya dan berkualitas	Bagaimana caranya membuat aplikasi dakwah yang menyediakan sumber belajar agama Islam yang terpercaya dan berkualitas untuk Mahasiswa UII?
3.	Terdapatnya banyak aplikasi dakwah Islam, tetapi belum ada yang memenuhi kebutuhan Mahasiswa UII yang terintegrasi dengan aktivitas harian	Bagaimana caranya membuat aplikasi dakwah Islam yang tidak hanya menyediakan konten agama Islam tetapi juga terintegrasi dengan jadwal shalat dan aktivitas harian Mahasiswa UII?
4.	Tidak adanya <i>platform</i> yang dapat memfasilitasi Mahasiswa UII dalam membuat konten dakwah Islam khusus untuk lingkungan UII dengan mudah dan efisien.	Bagaimana caranya membuat <i>platform</i> yang mudah dan efisien untuk Mahasiswa UII dalam membuat konten dakwah Islam khusus untuk lingkungan Universitas Islam Indonesia?
5.	Tidak adanya <i>platform</i> untuk diskusi dan berinteraksi antara seluruh Mahasiswa UII dalam konteks agama Islam	Bagaimana caranya membuat aplikasi dakwah yang memungkinkan Mahasiswa UII untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan tentang agama Islam?
6.	Terdapatnya perbedaan level pemahaman agama Islam di antara Mahasiswa UII	Bagaimana caranya membuat aplikasi dakwah Islam yang dapat disesuaikan dengan level pemahaman agama Islam masing-masing Mahasiswa UII?
7.	Terdapat perbedaan keyakinan dan aliran pemikiran Islam di antara Mahasiswa UII	Bagaimana caranya membuat aplikasi dakwah Islam yang dapat disesuaikan dengan keyakinan dan aliran pemikiran Islam masing-masing Mahasiswa UII serta mendorong keterbukaan dan persatuan Islam?
8.	Sulitnya memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam beribadah dan berdakwah	Bagaimana caranya membuat aplikasi dakwah yang memotivasi Mahasiswa UII untuk lebih aktif dalam beribadah dan berdakwah, serta memberikan dukungan dan penguatan positif bagi mereka?
9.	Mahasiswa kesulitan untuk menemukan informasi tentang kegiatan keagamaan dan dakwah di kampus	Bagaimana caranya membuat aplikasi dakwah yang menyediakan informasi yang mudah diakses tentang kegiatan keagamaan dan dakwah di lingkungan kampus UII?
10.	Kesulitan konsisten untuk shalat lima waktu, membaca Al-Quran dan amalan-amalan lainnya di tengah jadwal perkuliahan yang padat	Bagaimana caranya mengembangkan aplikasi dakwah Islam yang menyediakan panduan shalat, sumber informasi, kumpulan doa-amalan, dan jadwal yang mudah diakses, sesuai kebutuhan, dan mempertimbangkan jadwal kampus dan tugas akademik Mahasiswa UII?

### 4.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada Tabel 4.9, penulis melakukan analisa terhadap kebutuhan-kebutuhan utama setiap *user group* untuk aplikasi Dakwah Mahasiswa UII berdasarkan data-data yang telah diperoleh. Hasil analisis ini akan membantu penulis untuk mengeksplorasi ide-ide yang berfokus pada memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan
Mahasiswa Pendakwah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat konten dakwah Islam.</li> <li>2. Mudah membagikan konten ke media sosial lain.</li> <li>3. <i>Tips and trick</i> atau wawasan tentang meningkatkan kualitas konten dakwah yang inspiratif dan kreatif.</li> <li>4. Statistik untuk melihat seberapa banyak konten yang dilihat, disukai, dan disimpan oleh audiensi.</li> <li>5. Tempat berkumpul dan berdiskusi kepada sesama pendakwah dan/atau sepemikiran.</li> <li>6. Motivasi, dorongan, dan inspirasi untuk berdakwah.</li> <li>7. Mengetahui dan mendapatkan reaksi, respon dan ulasan dari audiensi.</li> </ol>
Mahasiswa Ibadah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengingat waktu untuk berdoa, shalat dan membaca Al-Quran yang terintegrasi dengan aktivitas harian.</li> <li>2. Kemudahan dalam membaca Al-Quran, doa-doa, dan amalan-amalan.</li> <li>3. Saran dan panduan dalam beribadah.</li> <li>4. Motivasi, dorongan, dan inspirasi beribadah.</li> </ol>
Mahasiswa Pencari Ilmu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten yang bervariasi, <i>up to date</i>, dan mudah dipahami.</li> <li>2. Memberi inspirasi, motivasi dan nasihat Islami.</li> <li>3. Konten yang relevan dengan isu terkini dan kehidupan sehari-hari.</li> <li>4. Informasi jelas terkait kategori topik atau tema yang sedang dibahas serta kaitan dengan aliran pemikiran Islam mana.</li> <li>5. Tempat berbagi, berdiskusi dan bertanya dengan orang lain tentang agama Islam.</li> <li>6. Pemberitahuan untuk melihat konten yang terintegrasi dengan kegiatan dan aktivitas kampus.</li> <li>7. Motivasi, dorongan, dan inspirasi belajar agama Islam.</li> </ol>

#### 4.2.4 Perjalanan Pengguna (*User Journey*)

Dengan *user journey*, penulis dapat mengidentifikasi peluang untuk meningkatkan pengalaman pengguna, mengatasi hambatan, dan menciptakan solusi yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. *User journey* terbagi menjadi tiga, masing-masing merepresentasikan dan mewakili tiap grup pengguna yang telah penulis identifikasi pada Tabel 4.2.

Tabel 4.10 *User Journey* Mahasiswa Pendakwah

No.	Tahap	Deskripsi
1.	Awal	Pengguna mengunduh dan membuka aplikasi dakwah untuk pertama kalinya.
2.	Login	Pengguna memasukkan NIM dan Kata Sandi akun UII Gateway.
3.	Splash	Pengguna memilih minat topik Islam atau ketertarikan topik Islam tertentu.
4.	Beranda	Pengguna disambut dengan tampilan beranda yang menampilkan konten motivasi dan penunjang ibadah harian.
5.	Dakwah	Pengguna ke halaman dakwah yang menampilkan konten dakwah terkini dan relevan.
6.	Membuat Konten	Pengguna memilih konten dakwah yang ingin dibuat.
7.	Menulis atau Mengunggah Konten	Pengguna menulis konten atau mengunggah konten.
8.	Menentukan Topik dan Pemikiran.	Pengguna menentukan konten yang dibuat berkaitan dengan topik apa dan aliran pemikiran apa, kemudian mengirim konten yang dibuat.
9.	Membagikan Konten	Pengguna berbagi konten dakwah yang telah dibuat melalui media sosial, pesan langsung, atau melalui platform komunitas dalam aplikasi.
10.	Menerima Respon	Pengguna menerima tanggapan dan interaksi dari audiens terhadap konten dakwah yang mereka buat.
11.	Mengikuti Perkembangan	Pengguna mengikuti perkembangan konten dakwah lainnya dalam lini masa atau komunitas dan mendapatkan inspirasi dari pengalaman dan ide-ide yang dibagikan oleh anggota lainnya.
12.	Berpartisipasi dalam Diskusi	Pengguna berpartisipasi dalam diskusi dalam aplikasi, baik melalui komentar atau pesan.
13.	Mengikuti Komunitas Pendakwah atau Mengelola Komunitas	Pengguna bergabung dalam komunitas pendakwah dalam aplikasi untuk berdiskusi, berbagi referensi dan tips untuk meningkatkan kualitas konten. Pengguna juga dapat mengelola komunitas dalam aplikasi untuk berdakwah, berdiskusi, berbagi referensi, dan memperluas jaringan dengan sesama pengguna yang tertarik pada topik, aliran pemikiran dan organisasi serupa.
14.	Mengelola Profil	Pengguna mengelola profil mereka, memperbarui informasi, dan mengatur preferensi notifikasi.
15.	Keluar	Pengguna keluar dari aplikasi setelah selesai berdakwah atau ingin menutup sesi penggunaan.

Pada Tabel 4.10 memperlihatkan tahap-tahap atau kemungkinan perjalanan Mahasiswa Pendakwah ketika menggunakan aplikasi dakwah Mahasiswa UII.

Tabel 4.11 *User Journey* Mahasiswa Ibadah

No.	Tahap	Deskripsi
1.	Awal	Pengguna mengunduh dan membuka aplikasi dakwah untuk pertama kalinya.
2.	Login	Pengguna memasukkan NIM dan Kata Sandi akun UII Gateway.
3.	Splash	Pengguna memilih minat topik Islam atau ketertarikan topik Islam tertentu.
4.	Beranda	Pengguna disambut dengan tampilan beranda yang menampilkan konten motivasi dan penunjang ibadah harian.
5.	Pencarian Konten	Pengguna mencari konten Al-Quran, doa-doa, amalan-amalan, jadwal shalat atau panduan ibadah sesuai dengan kebutuhan ibadah harian mereka.
6.	Membuat Konten	Pengguna memilih konten dakwah yang ingin dibuat.
7.	Membaca Al-Quran	Pengguna membaca Al-Quran melalui fitur yang disediakan dalam aplikasi, dengan pilihan tampilan mushaf dan terjemahan serta menggunakan pengingat baca Al-Quran yang terintegrasi dengan aktivitas mereka.
8.	Mengakses doa-doa	Pengguna mengakses koleksi doa-doa harian, doa-doa khusus, dan doa-doa dalam kegiatan tertentu seperti shalat, puasa, dan lainnya serta menggunakan saran doa-doa yang terintegrasi dengan aktivitas mereka.
9.	Melaksanakan Amalan-amalan	Pengguna mengikuti dan melaksanakan amalan-amalan baik dalam ibadah, akhlak, dan kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam aplikasi.
10.	Memanfaatkan Jadwal Shalat	Pengguna melihat jadwal shalat harian yang terintegrasi dengan lokasi mereka dan menggunakan pemberitahuan waktu shalat yang terintegrasi dengan aktivitas harian mereka.
11.	Melihat Hari Besar Islam	Pengguna melihat peristiwa atau hari besar Islam yang sedang berlangsung atau yang akan datang.
12.	Memanfaatkan Arah Kiblat	Pengguna menentukan arah kiblat ketika ragu arah kiblat yang benar.
13.	Panduan Ibadah	Pengguna mengakses panduan ibadah atau fikih sesuai dengan kebutuhan mereka.
14.	Mengikuti Komunitas Ibadah	Pengguna bergabung dalam komunitas ibadah dalam aplikasi untuk berdiskusi, berbagi tips beribadah, dan memperluas jaringan dengan sesama pengguna yang tertarik pada topik meningkatkan kualitas ibadah.
15.	Mengelola Profil	Pengguna mengelola profil mereka, memperbarui informasi, dan mengatur preferensi notifikasi.
16.	Keluar	Pengguna keluar dari aplikasi setelah selesai beribadah atau ingin menutup sesi penggunaan.

Pada Tabel 4.11 memperlihatkan tahap-tahap atau kemungkinan perjalanan Mahasiswa Ibadah ketika menggunakan aplikasi dakwah Mahasiswa UII.

Tabel 4.12 *User Journey* Mahasiswa Pencari Ilmu

No.	Tahap	Deskripsi
1.	Awal	Pengguna mengunduh dan membuka aplikasi dakwah untuk pertama kalinya.
2.	Login	Pengguna memasukkan NIM dan Kata Sandi akun UII Gateway.
3.	Splash	Pengguna memilih minat topik Islam atau ketertarikan topik Islam tertentu.
4.	Beranda	Pengguna disambut dengan tampilan beranda yang menampilkan konten motivasi dan penunjang ibadah harian.
5.	Dakwah	Pengguna ke halaman dakwah yang menampilkan konten dakwah terkini dan relevan.
6.	Pencarian Konten	Pengguna mencari konten yang relevan dengan topik atau bidang ilmu agama Islam yang ingin mereka ketahui atau eksplorasi lebih lanjut.
7.	Membaca Artikel atau Menonton Video	Pengguna membaca artikel, menonton video, atau melihat grafis Islami yang tersedia atau yang telah dibuat oleh pendakwah dalam aplikasi.
8.	Menyimpan Konten	Pengguna menyimpan konten yang menarik atau penting untuk referensi atau akses di kemudian hari.
9.	Menentukan Topik dan Pemikiran	Pengguna menentukan konten yang dibuat berkaitan dengan topik apa dan aliran pemikiran apa, kemudian mengirim konten yang dibuat.
10.	Berinteraksi dengan Materi	Pengguna memberikan tanggapan, komentar, atau bertanya kepada pendakwah terkait materi yang mereka konsumsi.
11.	Mengikuti Komunitas Belajar	Pengguna bergabung dalam komunitas belajar dalam aplikasi untuk berdiskusi, berbagi referensi, dan memperluas jaringan dengan sesama pengguna yang tertarik pada topik, aliran pemikiran dan organisasi serupa.
12.	Mengelola Profil	Pengguna mengelola profil mereka, memperbarui informasi, dan mengatur preferensi notifikasi.
13.	Keluar	Pengguna keluar dari aplikasi setelah selesai berdakwah atau ingin menutup sesi penggunaan.

Pada Tabel 4.12 memperlihatkan tahap-tahap atau kemungkinan perjalanan Mahasiswa Pencari Ilmu ketika menggunakan aplikasi dakwah Mahasiswa UII.

#### 4.2.5 Kriteria Sukses

Rancangan Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII memiliki kriteria sukses (*success metrics*) yang digunakan untuk mengevaluasi kinerja rancangan prototipe UI/UX aplikasi dan membuat perbaikan yang dibutuhkan.

Tabel 4.13 *Success Metrics*

<b>Kriteria Sukses</b>	<b>Penjelasan</b>
Kesesuaian dengan Kebutuhan	Aplikasi harus memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah Mahasiswa UII.
Keterbacaan dan Navigasi	Aplikasi harus intuitif, mudah dipelajari dan dipahami oleh pengguna.
Desain Visual	Aplikasi harus memiliki tampilan antarmuka yang, menarik, estetik dan menyenangkan serta konsisten dalam hal penggunaan warna, tata letak, dan elemen desain lainnya.
Kebergunaan Konten	Aplikasi harus berguna, bermanfaat dan membantu Mahasiswa UII dalam hubungannya dengan Islam.
Ketersediaan dan Kualitas Sumber Daya	Aplikasi harus menyediakan sumber daya Islami yang bervariasi dan dibutuhkan Mahasiswa UII.
Aksesibilitas	Rancangan harus memperhatikan aksesibilitas pengguna, seperti kontras warna yang jelas, dan ukuran font yang sesuai.

### 4.3 Ideate

#### 4.3.1 *Brainstorming*

Pada Tabel 4.14, berikut adalah hasil dari *brainstorming* ide-ide dari penulis yang memungkinkan untuk memecahkan masalah yang dialami Mahasiswa UII.

Tabel 4.14 *Brainstorming Idea*

No.	Ide/Ideas
1	Fitur pengingat ibadah shalat yang terintegrasi
2	Fitur label konten
3	Fitur Al-Quran digital
4	Fitur terjemahan Al-Qur'an
5	Fitur <i>surah of the day</i>
6	Fitur pengingat baca Al-Quran yang terintegrasi
7	Fitur informasi surah Al-Quran
8	Fitur tafsir Al-Quran
9	Fitur kumpulan doa-doa dan amalan-amalan
10	Fitur saran doa-doa dan amalan-amalan
11	Fitur pengingat membaca doa-doa dan amalan-amalan yang terintegrasi
12	Fitur pencarian konten
13	Fitur audio untuk Al-Quran
14	Fitur <i>bookmark</i>
15	Fitur arah kiblat
16	Fitur waktu shalat harian
17	Fitur kalender hijri yang terintegrasi
18	Fitur <i>quote of the day</i>
19	Fitur bagikan konten
20	Fitur buat konten
21	Fitur ubah tema latar baca
22	Fitur tanya-jawab
23	Fitur buletin
24	Fitur jadwal kegiatan keagamaan di kampus
25	Fitur ubah ukuran <i>font</i> latin
26	Fitur personalisasi konten
27	Fitur chat/obrolan
28	Fitur buat forum/grup diskusi
29	Fitur notifikasi pemberitahuan yang terintegrasi
30	Fitur kredensial
31	Fitur statistik konten
32	Fitur komentar
33	Fitur panduan ibadah
34	Fitur <i>tips and trick</i> meningkatkan kualitas konten
35	Fitur filter konten
36	Fitur daftar konten
37	Fitur draf
38	Fitur terjemahan doa-doa dan amalan-amalan
39	Fitur waktu <i>realtime</i>
40	Fitur lacak shalat harian
41	Fitur penanda bacaan terakhir Al-Quran
42	Fitur <i>ayat of the day</i>
43	Fitur tanya-jawab agama
44	Fitur informasi hari besar Islam yang akan datang
45	Fitur pilihan ukuran <i>font</i> Arabic
46	Fitur pengingat melanjutkan draf konten yang terintegrasi
47	Fitur kirim ulang konten
48	Fitur daftar konten yang disimpan
49	Fitur daftar konten yang dibuat



### 4.3.2 *Mind Mapping*

Pada Tabel 4.15 adalah hasil membuat peta pikiran atau *mind map* dari berbagai ide yang dihasilkan dari sesi *brainstorming*. Dalam *mind mapping*, ide-ide yang berhubungan dikelompokkan bersama-sama.

Tabel 4.15 *Mind Mapping*

Kategori	Sub-kategori	Ide
Fitur Mahasiswa Ibadah	Al-Qur'an	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur Al-Quran digital</li> <li>2. Fitur terjemahan Al-Qur'an</li> <li>3. Fitur informasi surah Al-Quran</li> <li>4. Fitur penanda bacaan terakhir Al-Quran</li> <li>5. Fitur pencarian konten</li> <li>6. Fitur filter konten</li> <li>7. Fitur <i>bookmark</i></li> <li>8. Fitur audio untuk Al-Quran</li> <li>9. Fitur tampilan mushaf</li> </ol>
	Doa-doa dan Amalan-amalan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur kumpulan doa-doa dan amalan-amalan</li> <li>2. Fitur terjemahan doa-doa dan amalan-amalan</li> <li>3. Fitur pencarian konten</li> <li>4. Fitur filter konten</li> </ol>
	Jadwal Shalat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur waktu shalat harian</li> <li>2. Fitur arah kiblat</li> <li>3. Fitur waktu <i>realtime</i></li> <li>4. Fitur notifikasi pemberitahuan</li> <li>5. Fitur lacak shalat harian</li> <li>6. Fitur pengingat ibadah</li> </ol>
	Panduan Ibadah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur panduan ibadah</li> <li>2. Fitur pencarian konten</li> <li>3. Fitur filter konten</li> </ol>
Fitur Mahasiswa Pendakwah	Dakwah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur buat konten</li> <li>2. Fitur draf</li> <li>3. Fitur statistik konten</li> <li>4. Fitur kredensial</li> <li>5. Fitur tanya-jawab agama</li> <li>6. Fitur bagikan konten</li> <li>7. Fitur komentar</li> <li>8. Fitur label konten</li> <li>9. Fitur <i>tips and trick</i> meningkatkan kualitas konten</li> <li>10. Fitur profil</li> <li>11. Fitur daftar konten yang dibuat</li> <li>12. Fitur daftar konten yang disimpan</li> </ol>
Fitur Mahasiswa Pencari Ilmu	Kajian Islam	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur filter konten</li> <li>2. Fitur <i>bookmark</i></li> <li>3. Fitur bagikan konten</li> <li>4. Fitur pencarian konten</li> <li>5. Fitur komentar</li> <li>6. Fitur personalisasi konten</li> <li>7. Fitur profil</li> <li>8. Fitur daftar konten yang disimpan</li> </ol>
Fitur Lainnya	Pengingat ( <i>remainder</i> ) dan Pemberitahuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur pengingat ibadah shalat yang terintegrasi</li> <li>2. Fitur pengingat baca Al-Quran yang terintegrasi</li> <li>3. Fitur pengingat membaca doa-doa dan amalan-amalan yang terintegrasi</li> <li>4. Fitur pengingat melanjutkan draf konten yang terintegrasi</li> <li>5. Fitur pengingat hari besar Islam yang akan datang</li> <li>6. Fitur notifikasi pemberitahuan yang terintegrasi</li> </ol>
	Informasi Islami	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur <i>quote of the day</i></li> <li>2. Fitur <i>ayat of the day</i></li> <li>3. Fitur saran doa-doa dan amalan-amalan harian</li> <li>4. Fitur kalender hijri yang terintegrasi</li> <li>5. Fitur informasi hari besar Islam yang akan datang</li> </ol>

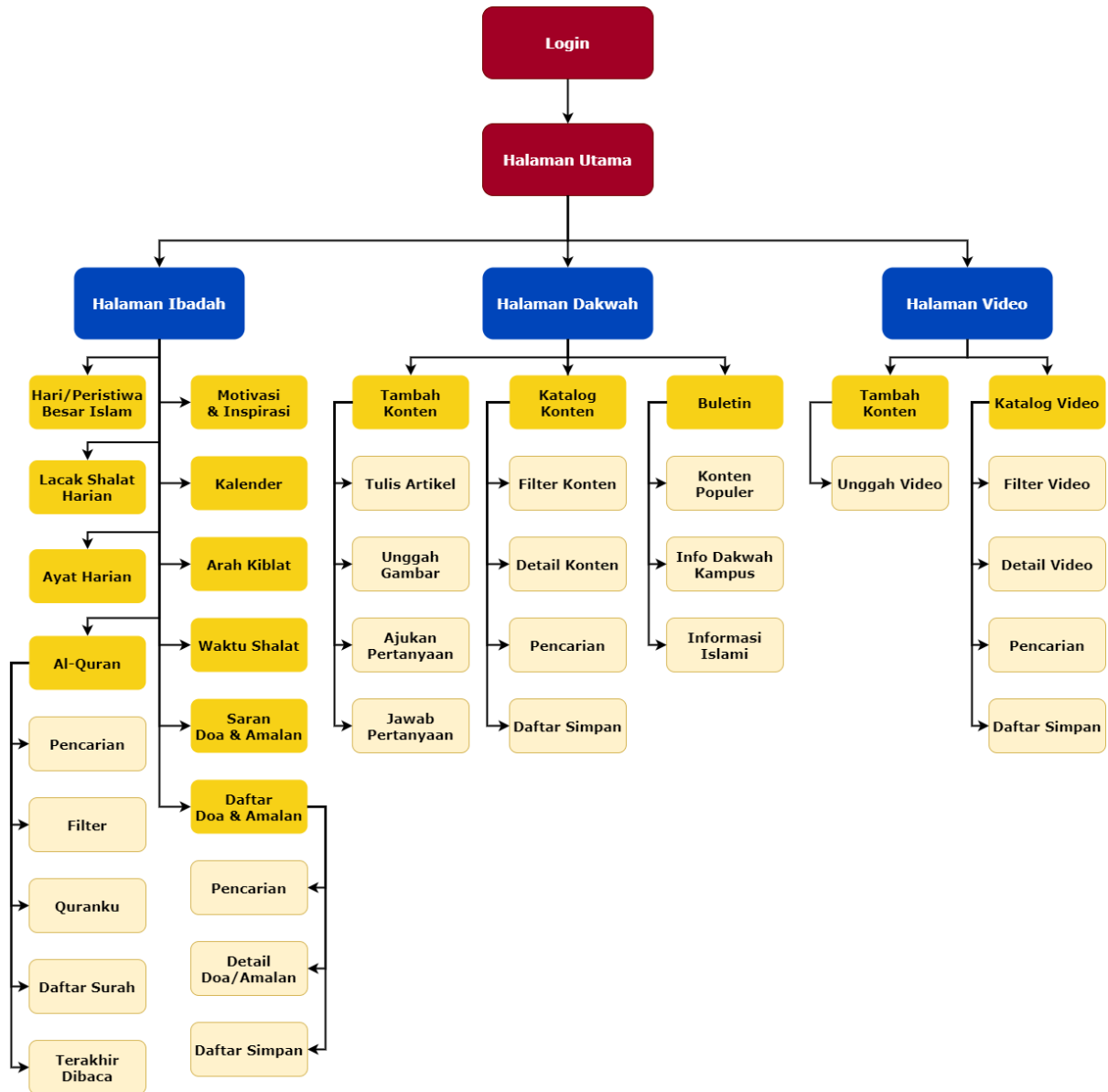
	Buletin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur infografis harian</li> <li>2. Fitur jadwal kegiatan keagamaan di kampus</li> <li>3. Fitur konten-konten populer</li> </ol>
	Tanya-Jawab	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur tanya-jawab</li> <li>2. Fitur chat/obrolan</li> </ol>
	Komunitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur buat forum/grup diskusi</li> <li>2. Fitur bagikan konten</li> </ol>
	Aksesibilitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur ubah tema latar baca</li> <li>2. Fitur ubah ukuran <i>font</i> latin</li> <li>3. Fitur pilihan <i>font</i> Arabic</li> </ol>

#### **4.4 Prototype**

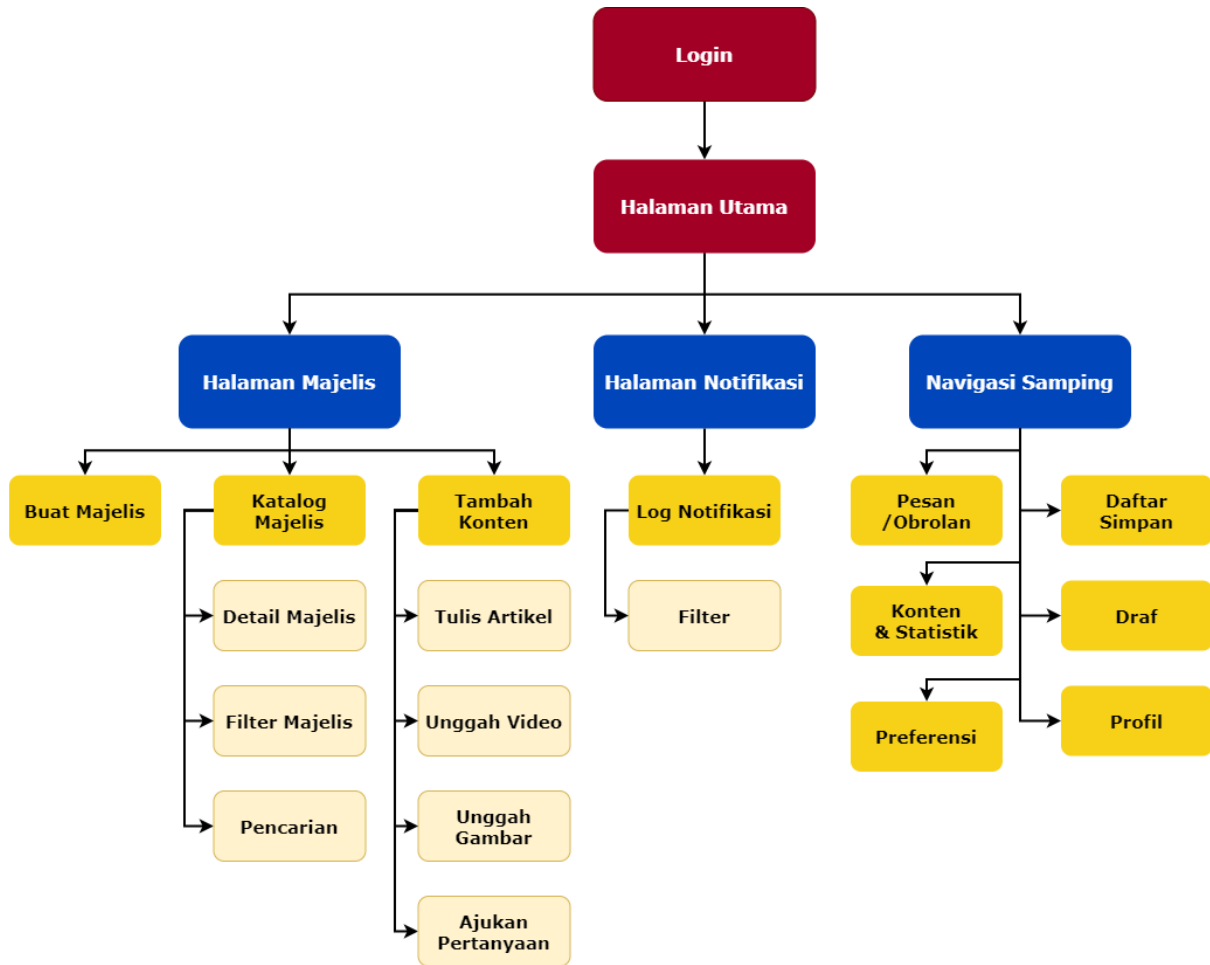
Pada fase prototipe ini penulis mulai membuat artefak desain dengan fitur-fitur spesifik untuk menginvestigasi ide-ide yang telah dihasilkan dari fase *Ideate*, membuat struktur navigasi aplikasi berupa *sitemap* dan merancang desain prototipe menggunakan aplikasi Figma.

##### **4.4.1 Rancangan Sitemap**

Pada Gambar 4.16 dan Gambar 4.17 adalah hasil rancangan *sitemap* dari aplikasi Dakwah Mahasiswa UII yang digunakan untuk memvisualisasikan struktur navigasi dari aplikasi guna membantu perancang membuat keputusan tentang tata letak dan hierarki halaman.



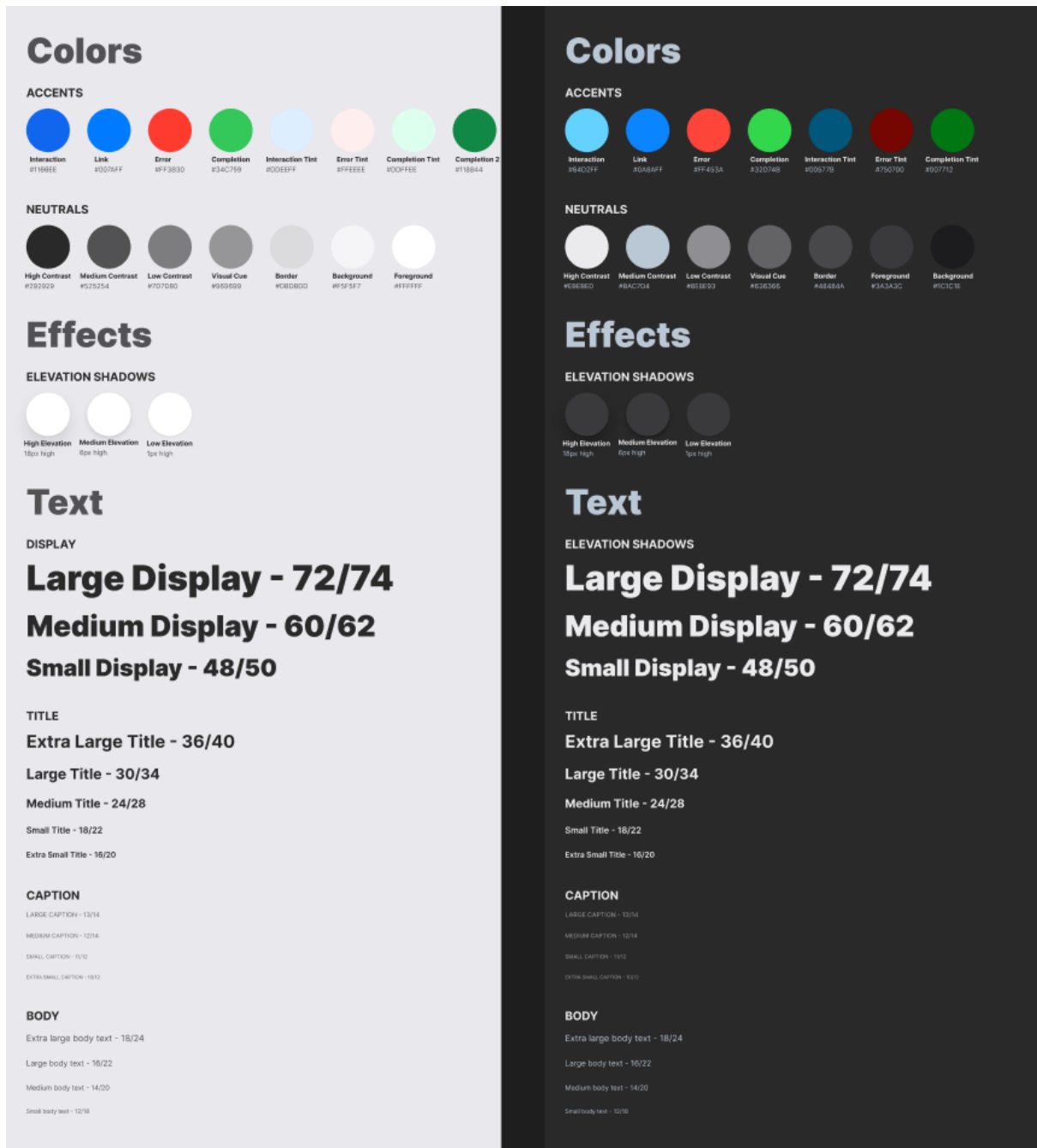
Gambar 4.16 Sitemap Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII (Bagian 1)



Gambar 4.17 Sitemap Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII (Bagian 2)

#### 4.4.2 Gaya Visual (Style) Aplikasi

Hasil gaya visual yang penulis definisikan pada Gambar 4.18 adalah dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip dari desain visual.



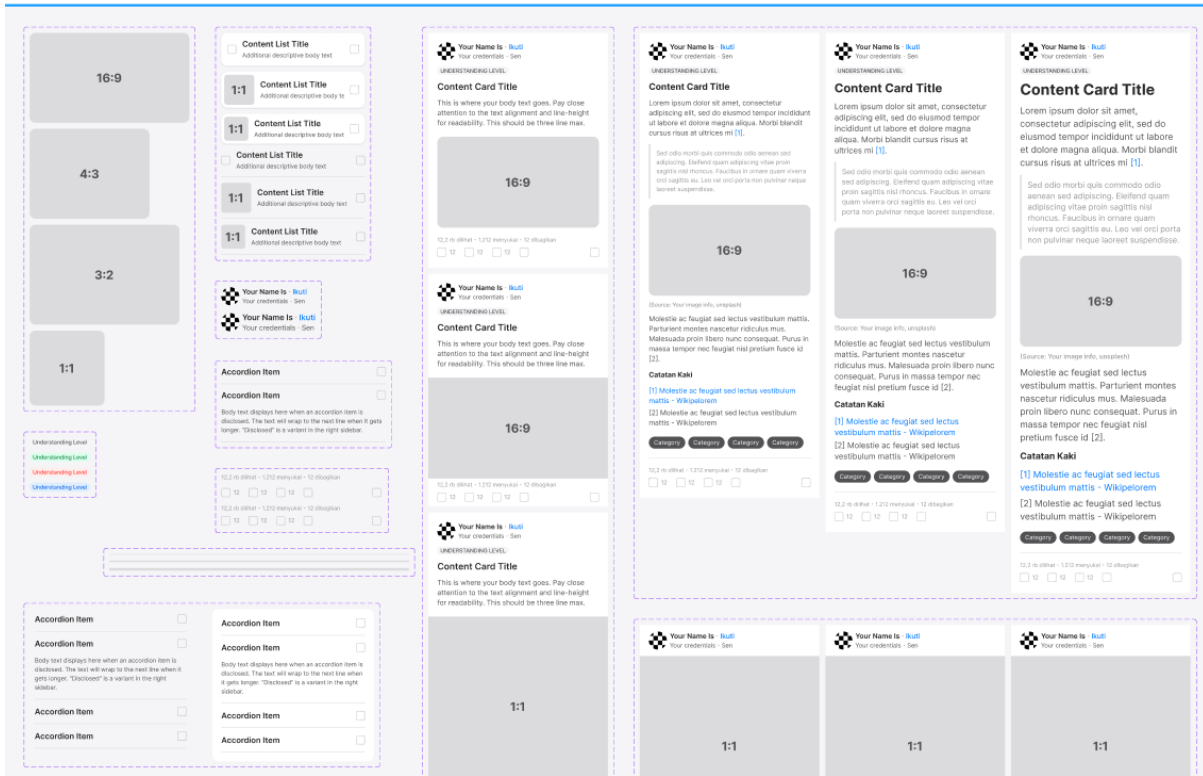
Gambar 4.18 Gaya Visual (*Style*) Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

#### 4.4.3 Komponen dan Elemen Desain

Berikut hasil pembuatan komponen dan elemen desain untuk aplikasi bergerak Dakwah Mahasiswa UII.

# Content

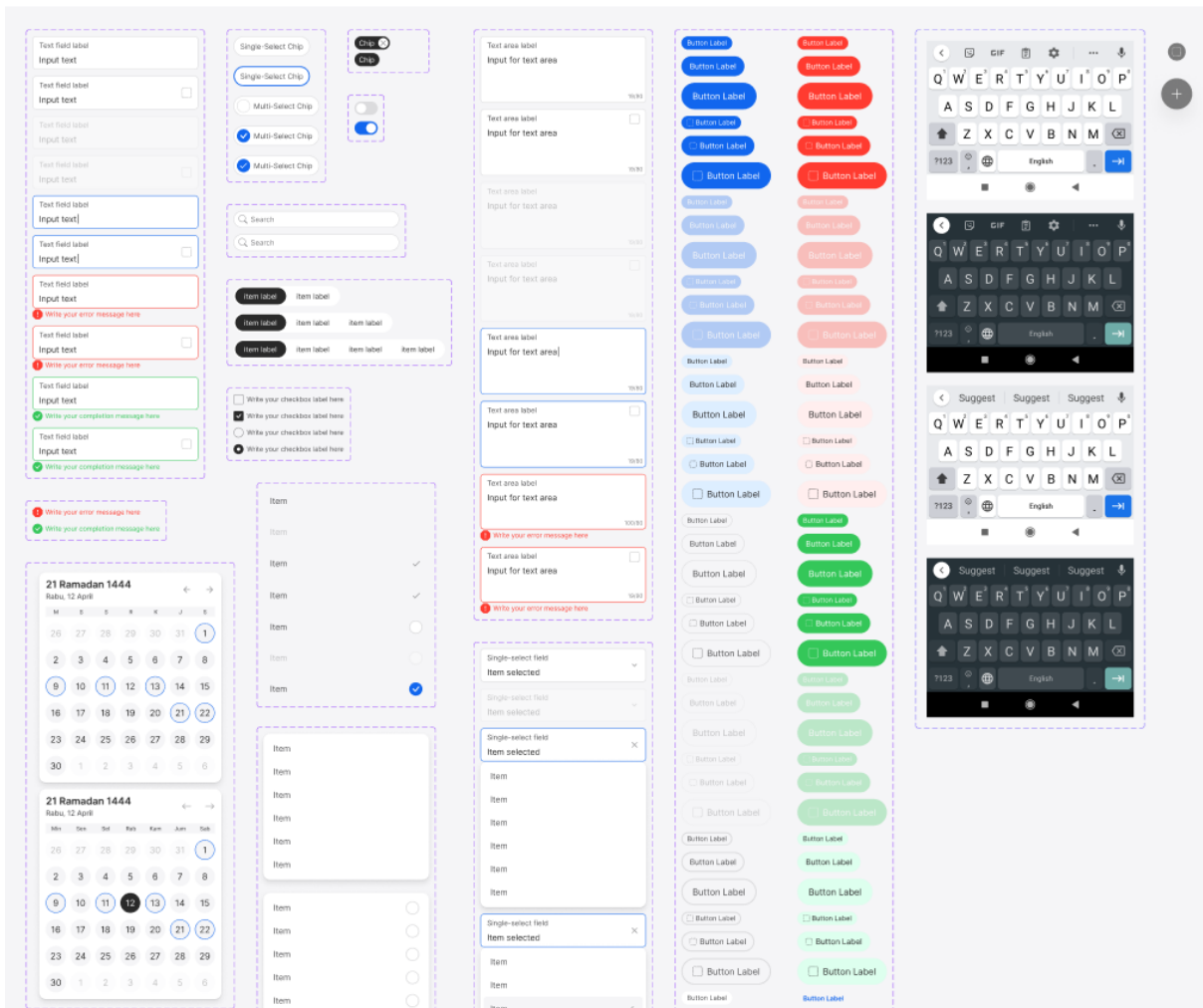
DISPLAY DATA AND INFORMATION



Gambar 4.19 Komponen Konten Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

# Input

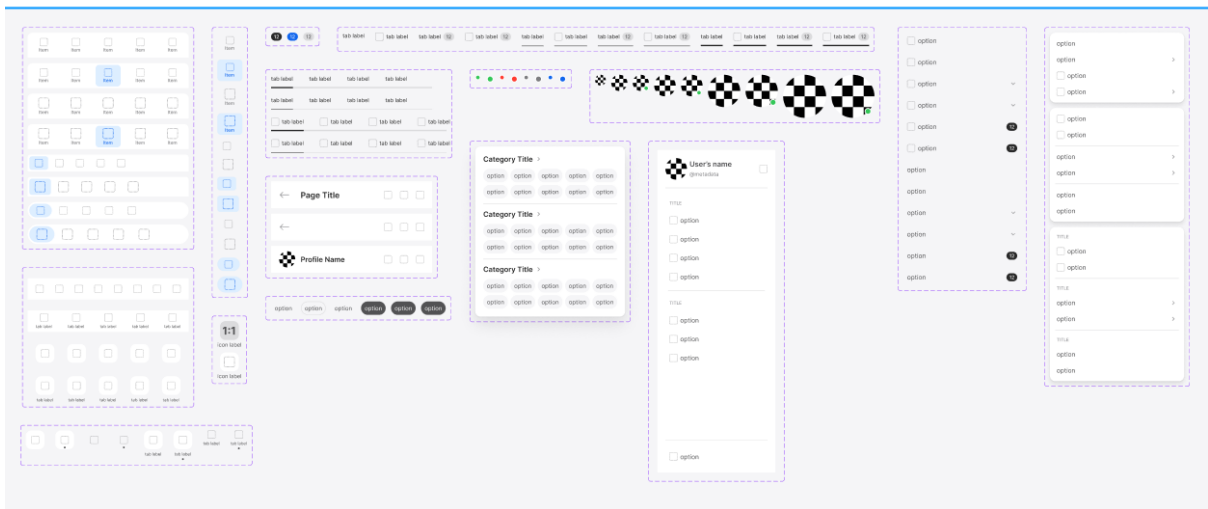
FORM COMPONENTS FOR USERS TO SELECT AND ENTER THEIR INPUT



Gambar 4.20 Komponen Input Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII



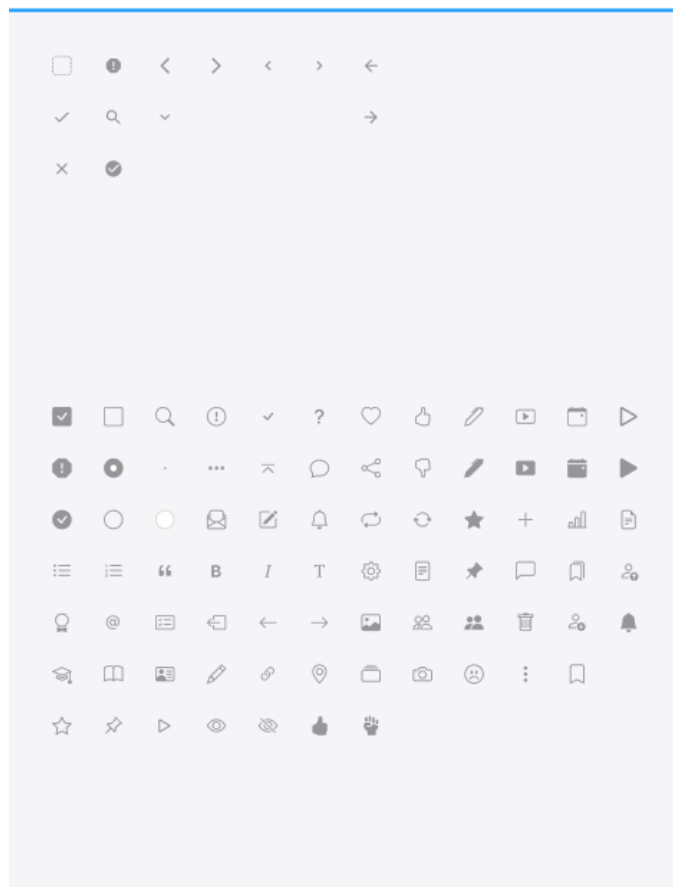
### Navigation



Gambar 4.21 Komponen Navigasi Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

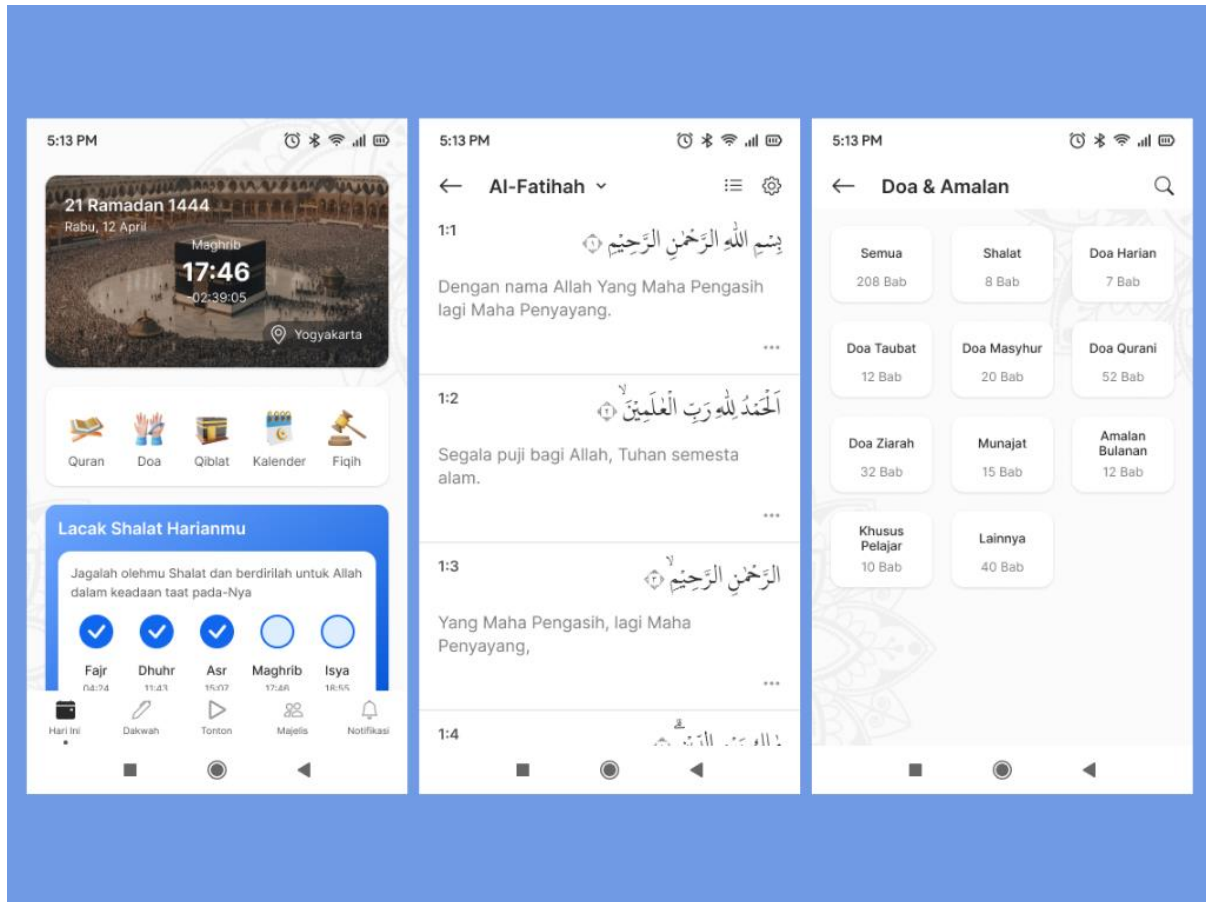
## Material Icon

INTERFACE ICONS



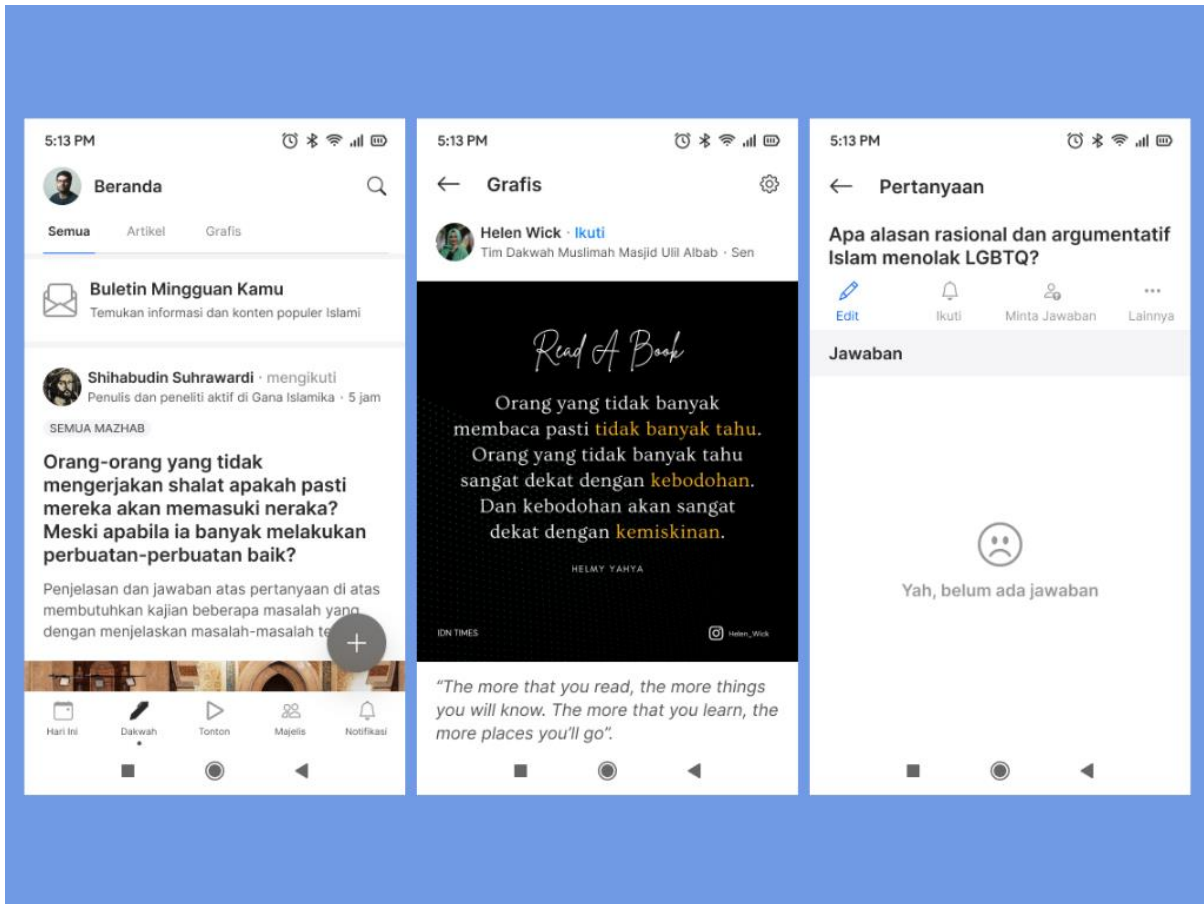
Gambar 4.22 Komponen Icon Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

#### 4.4.4 Digital Prototype



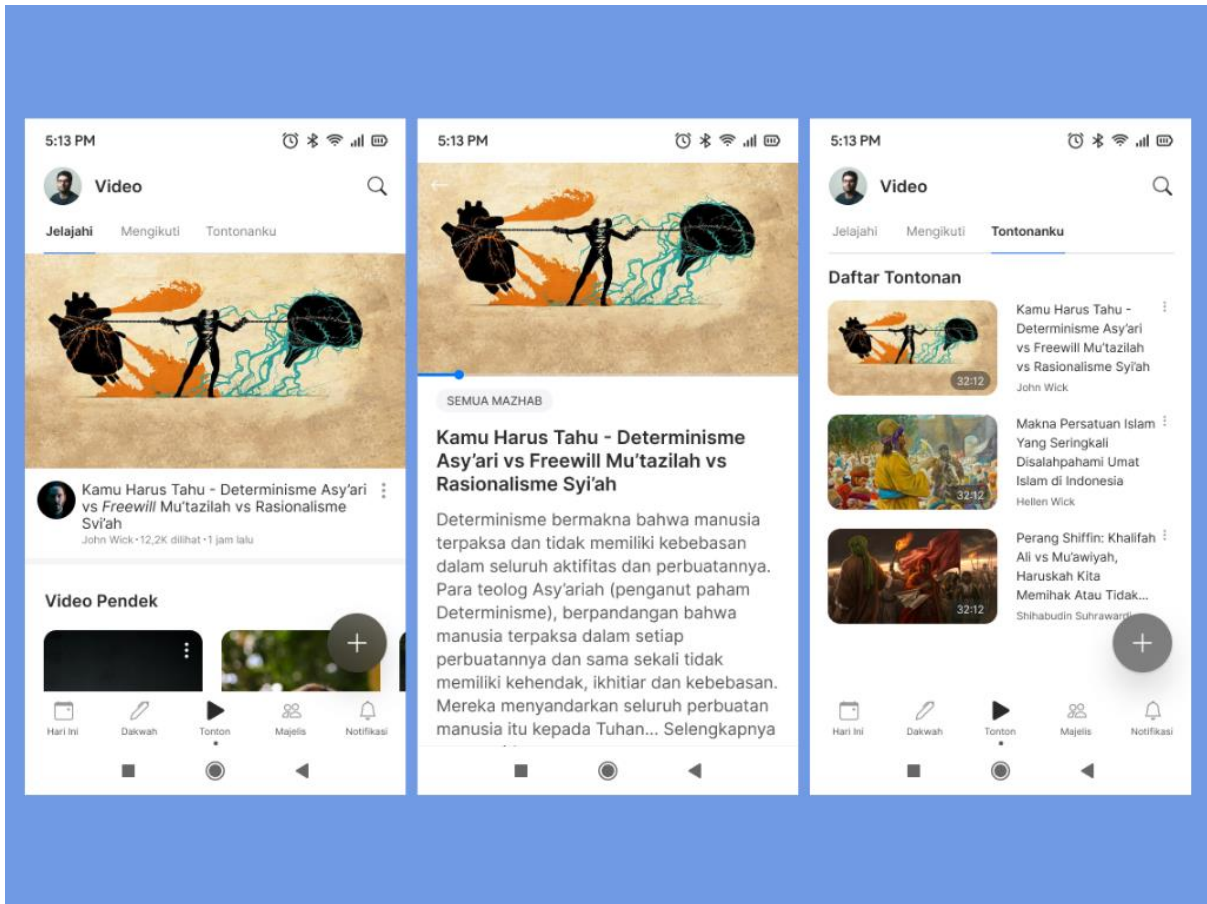
Gambar 4.23 Tampilan Utama Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

Pada Gambar 4.23 menampilkan antarmuka utama yang berisi fitur-fitur utama penunjang ibadah harian seperti Al-Quran, doa dan amalan, qiblat, kalender Islami, dan panduan ibadah fiqih. Selain itu, aplikasi menyediakan widget berupa saran atau rekomendasi kutipan harian, ayat harian, dan doa harian untuk memudahkan dan menginspirasi Mahasiswa UII dalam beribadah.



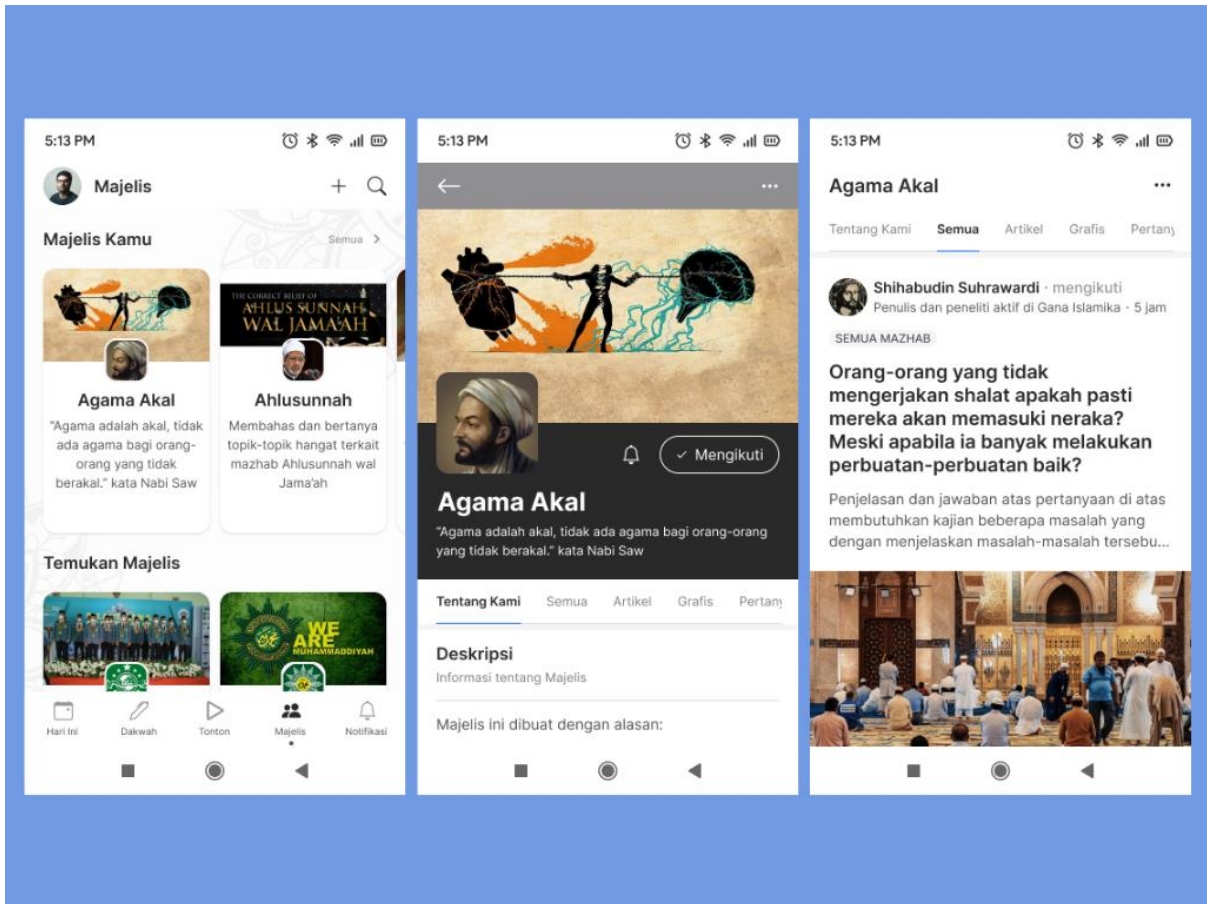
Gambar 4.24 Tampilan Dakwah Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

Pada Gambar 4.24 menampilkan antarmuka halaman dakwah Mahasiswa UII yang berisi fitur-fitur untuk berdakwah atau membuat konten dakwah, mencari atau menemukan referensi, nasihat, inspirasi, dan bertanya terkait agama Islam. Selain itu, terdapat juga fitur untuk menyimpan konten yang dianggap menarik atau penting.



Gambar 4.25 Tampilan Video Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

Pada Gambar 4.25 menampilkan antarmuka halaman video-video dari Mahasiswa Pendakwah yang berisi fitur-fitur untuk mengunggah atau menonton video tentang Islam. Selain itu, terdapat fitur komentar untuk pengguna bertanya atau berdiskusi kepada pendakwah serta dapat menyimpan video yang dianggap penting atau menarik.



Gambar 4.26 Tampilan Majelis Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

Pada Gambar 4.26 menampilkan antarmuka halaman majelis-majelis yang dibuat Mahasiswa Pendakwah yang bertujuan untuk saling berbagi wawasan atau konten yang menarik, berdiskusi, membahas hal-hal hangat, dan semacamnya.

#### 4.5 Test dan Feedback

Pada hasil dari tahap pengujian kuesioner, penulis mendapatkan 20 responden dari 38 responden yang didapat dari fase *Empathize*. Hasil jawaban responden penulis sajikan dalam bentuk tabulasi seperti yang terlihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Tabulasi Jawaban Responden

No	Pernyataan	T					n	Total Skor	Mean	TCR (%)	Kategori
		STS	TS	N	S	SS					
<b>KESESUAIAN DENGAN KEBUTUHAN</b>											
1	Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini memenuhi kebutuhan kamu sebagai mahasiswa dalam berdakwah.	0	0	2	7	11	20	89	4,45	89	Sangat Baik
2	Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini memenuhi kebutuhan kamu sebagai mahasiswa untuk membantu menunjang ibadah harian.	0	0	0	9	11	20	91	4,55	91	Sangat Baik
3	Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini memenuhi kebutuhan kamu sebagai mahasiswa untuk meningkatkan wawasan tentang Islam.	0	1	0	10	9	20	87	4,35	87	Sangat Baik
4	Aplikasi ini memberikan solusi yang efektif untuk tantangan atau masalah yang kamu hadapi dalam berdakwah sebagai mahasiswa.	0	1	0	10	9	20	87	4,35	87	Sangat Baik
5	Aplikasi ini memberikan solusi yang efektif untuk tantangan atau masalah yang kamu hadapi dalam menunjang ibadah harian sebagai mahasiswa.	0	0	1	11	8	20	87	4,35	87	Sangat Baik
6	Aplikasi ini memberikan solusi yang efektif untuk tantangan atau masalah yang kamu hadapi dalam meningkatkan wawasan keIslaman	0	1	1	9	9	20	86	4,30	86	Sangat Baik

	sebagai mahasiswa.											
7	Aplikasi ini membantu kamu dalam mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan dalam berdakwah.	0	0	1	12	7	20	86	4,30	86	Sangat Baik	
8	Aplikasi ini membantu kamu dalam mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan dalam menunjang ibadah harian.	0	0	1	8	11	20	90	4,50	90	Sangat Baik	
9	Aplikasi ini membantu kamu dalam mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan dalam meningkatkan wawasan agama Islam.	0	1	1	7	11	20	88	4,40	88	Sangat Baik	
10	Berdasarkan kriteria Kesesuaian dengan Kebutuhan. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.	0	0	1	13	6	20	85	4,25	85	Sangat Baik	
RATA-RATA								876	4,38	87,60	Sangat Baik	
<b>KETERBACAAN DAN NAVIGASI</b>												
11	Tata letak dan ukuran teks dalam aplikasi ini memudahkan kamu untuk membaca dan memahami informasi dengan jelas.	0	0	0	7	13	20	93	4,65	93	Sangat Baik	
12	Navigasi dalam aplikasi ini intuitif dan mudah untuk menemukan fitur-fitur yang diinginkan.	0	0	1	8	11	20	90	4,50	90	Sangat Baik	
13	Mudah untuk menemukan konten penunjang ibadah seperti Al-Quran, dll.	0	0	0	7	13	20	93	4,65	93	Sangat Baik	
14	Mudah untuk menemukan fitur buat konten untuk berdakwah.	0	0	1	6	13	20	92	4,60	92	Sangat Baik	

15	Mudah untuk menemukan konten-konten dakwah Islam seperti artikel, video, dll.	0	0	2	5	13	20	91	4,55	91	Sangat Baik
16	Berdasarkan kriteria Keterbacaan dan Navigasi. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.	0	0	0	8	12	20	92	4,60	92	Sangat Baik
RATA-RATA								551	4,59	91,83	Sangat Baik
<b>DESAIN VISUAL</b>											
17	Desain visual aplikasi ini menarik dan sesuai dengan tema Islami.	0	0	1	9	10	20	89	4,45	89	Sangat Baik
18	Pemilihan warna, ikon, dan elemen visual lainnya membantu kamu terhubung dengan konten dan tujuan aplikasi.	0	0	2	10	8	20	86	4,30	86	Sangat Baik
19	Peletakan elemen desain, ikon dan tulisan membantu kamu memahami konten.	0	0	0	10	10	20	90	4,50	90	Sangat Baik
20	Keseluruhan desain visual aplikasi ini membantu kamu dalam memahami informasi dengan benar dan mudah.	0	0	0	9	11	20	91	4,55	91	Sangat Baik
21	Keseluruhan desain visual aplikasi ini menyenangkan dipandang mata.	0	0	2	12	6	20	84	4,20	84	Sangat Baik
22	Berdasarkan kriteria Desain Visual. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.	0	0	3	8	9	20	86	4,30	86	Sangat Baik
RATA-RATA								526	4,38	87,67	Sangat Baik
<b>KEBERGUNAAN KONTEN</b>											
23	Konten-konten yang disediakan dalam aplikasi ini bermanfaat dan relevan untuk mendukung pemahaman dan praktik agama	0	1	0	11	8	20	86	4,30	86	Sangat Baik



	Islam.											
24	Konten-konten disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan diserap oleh pengguna.	0	0	1	10	9	20	88	4,40	88	Sangat Baik	
25	Konten-konten yang disajikan berguna untuk kamu.	0	1	1	6	12	20	89	4,45	89	Sangat Baik	
26	Berdasarkan kriteria Kebergunaan Konten. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.	0	1	0	8	11	20	89	4,45	89	Sangat Baik	
<b>RATA-RATA</b>								352	4,40	88	Sangat Baik	
<b>KETERSEDIAAN DAN KUALITAS SUMBER DAYA</b>												
27	Sumber daya yang kamu butuhkan untuk beribadah seperti Al-Quran, doa-doa, amalan-amalan, panduan Ibadah/fiqih dan jadwal shalat tersedia dalam aplikasi ini.	0	0	1	7	12	20	91	4,55	91	Sangat Baik	
28	Sumber daya yang kamu butuhkan untuk berdakwah tersedia dalam aplikasi ini.	0	2	0	10	8	20	84	4,20	84	Sangat Baik	
29	Sumber daya yang kamu butuhkan untuk menambah wawasan agama Islam tersedia dalam aplikasi ini.	0	1	2	8	9	20	85	4,25	85	Sangat Baik	
30	Kualitas konten sumber daya tersebut memadai dan dapat diandalkan untuk kebutuhan dakwah, ibadah dan pembelajaran agama Islam.	0	1	2	10	7	20	83	4,15	83	Sangat Baik	
31	Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam mengakses dan mencari sumber daya yang	0	0	2	9	9	20	87	4,35	87	Sangat Baik	

	dibutuhkan.											
32	Berdasarkan kriteria Ketersediaan dan Kualitas Sumber Daya. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.	0	0	3	10	7	20	84	4,20	84	Sangat Baik	
RATA-RATA								512	4,28	85,67	Sangat Baik	
<b>AKSESIBILITAS</b>												
33	Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai tingkat kecakapan teknologi.	0	0	1	10	9	20	88	4,40	88	Sangat Baik	
34	Ketersediaan fitur aksesibilitas yang memudahkan pengguna dengan kebutuhan khusus dalam mengakses dan menggunakan aplikasi ini.	1	0	3	7	9	20	83	4,15	83	Sangat Baik	
35	Aplikasi ini mendukung penggunaan platform Android dan iOS yang umum digunakan oleh mahasiswa UII.	0	0	1	5	14	20	93	4,65	93	Sangat Baik	
36	Berdasarkan kriteria Aksesibilitas. Aplikasi sudah memenuhi ekspektasi kamu.	0	0	3	8	9	20	86	4,30	86	Sangat Baik	
RATA-RATA								350	4,38	87,50	Sangat Baik	

Dari hasil kuesioner yang terlihat dalam tabulasi pada Tabel 4.16, dapat dinyatakan bahwa penerimaan Mahasiswa UII terhadap rancangan Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII secara keseluruhan tergolong sukses dan sangat baik. Namun demikian, Mahasiswa UII tetap memberikan umpan balik terhadap rancangan Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII yang menurut pengalaman subjektif mereka kurang tepat atau perlu ditambah. Hasil umpan balik dari responden penulis kumpulkan dan sajikan dalam bentuk tabel yang dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Umpan Balik Mahasiswa UII Untuk Rancangan Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

No.	KESESUAIAN DENGAN KEBUTUHAN
1	Membentuk strategi dakwah dalam bidang pendidikan melalui pesantren, masjid, surau, atau mushola.
2	Bisa dikasih tulisan cara baca bahasa Arab utamanya untuk bagian al-qur'an atau doa-doa.
3	Menurut saya lebih lengkap lagi apabila ditambahkan fitur pengingat puasa sunnah, misalnya puasa Ayyamul Bidh yang dapat dimasukkan ke dalam kalender juga.
4	Fitur yang berhubungan dengan puasa sunnah, seperti waktu sahur, jadwal puasa (senin kamis, ayamulbidh, asyura, daud, dll)
5	Sebaiknya wawasan yang diajukan lebih khas lagi dengan materi keagamaan UII, seperti hasil kajian jurnalnya, dan sebagainya.
6	Tambahkan referensi hadits sesuai tema misalkan tentang wudhu, dll beserta syarahnya supaya menambah wawasan dan dalil ketika melakukan kegiatan terkait dan memahami makna dari kegiatan tersebut.
7	Tolong tambahkan referensi dari kitab-kitab ulama agar lebih bisa menunjang dan sertakan penjelasan masalah keseharian dalam ibadah maupun dalam bersuci.
8	Sebagai mahasiswa yang ingin meningkatkan wawasan agama Islam, saya lebih prefer membaca buku karena pemahaman yang disajikan dari buku lebih terstruktur daripada artikel based yang cuma penggalan-penggalan singkat. Mungkin bisa ditambahkan fitur ebook gratis pilihan dari UII untuk bisa dibaca pengguna atau terintegrasi dengan literasi keIslaman perpustakaan UII.
	<b>KETERBACAAN DAN NAVIGASI</b>
9	Bentuk navigasinya agak kurang
10	Menurut saya ukuran font terlalu besar sedikit dan hal tersebut membuat pengalaman membaca terasa monoton karena layar akan terlihat full text
	<b>DESAIN VISUAL</b>
11	Kurang aksen warna
12	Dapat dikombinasikan lagi warnanya karena terlihat terlalu polos
13	- Warna agak terlalu monoton - Setiap menu terlalu banyak konten (terlalu banyak scroll kebawah, terutama menu utama)
14	Warna terlalu monoton dan terlalu banyak element dalam satu menu
15	Untuk warna dari UX dibuat lebih menarik
	<b>KEBERGUNAAN KONTEN</b>
16	Mungkin konten dapat disesuaikan lagi dengan sumber yang relevan.
17	Tidak ada nya iklan, agar tidak mengganggu ke khusyukan.
	<b>KETERSEDIAAN DAN KUALITAS SUMBER DAYA</b>
18	Bisa dibantu dengan adanya fitur search untuk doa, atau fitur "favourite" untuk doa yang sering dipakai.
19	Bisa lebih lengkap lagi jika ada fitur seperti sholawat untuk berbagai kondisi.
20	Seperti komentar saya sebelumnya. Soal qur'an dan hadist, sudah banyak aplikasi lain yang menyediakannya. Patutnya aplikasi ini benar-benar menjadi aplikasi yang khas dengan UII, misalnya menggunakan terjemah atau bahkan tafsir quran UII.
21	Berdakwah pastinya membutuhkan referensi yang terpercaya. Sama seperti sebelumnya, diberikan fitur ebook gratis yang terintegrasi dengan perpustakaan UII agar literasi-literasi keagamaan Islam dapat diakses dari aplikasi.
	<b>AKSESIBILITAS</b>
22	Mungkin peningkatan selanjutnya dapat dibuat untuk mempermudah aksesibilitas disabilitas juga.
23	Untuk fitur dark mode / text size belum ketemu tombolnya.
24	Mungkin bisa ditambahkan mode membaca dan malam.

#### **4.6 Diskusi Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII**

Dalam eksplorasi ini, peneliti akan memperbandingkan aplikasi inovatif yang telah peneliti ciptakan dengan beberapa aplikasi serupa dalam ranah yang sama. Melalui perbandingan yang cermat, peneliti akan mengungkap keunggulan dan keunikan atau kesamaan dan perbedaan yang membuat aplikasi Dakwah Mahasiswa UII menjadi aplikasi dakwah Islam yang tepat untuk Mahasiswa UII. Mari kita telusuri bersama perbandingan antara karya peneliti dan aplikasi serupa yang telah hadir di pasar.

Tabel 4.18 Komparasi Aplikasi Referensi dan Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII

Aplikasi	Persamaan	Perbedaan
Muslim Daily	<p>Aplikasi Muslim Daily dan Dakwah Mahasiswa UII memiliki target pengguna yang sama, yaitu seorang Muslim dan Muslimah.</p> <p>Kedua aplikasi juga memiliki persamaan dalam fungsinya sebagai fasilitator dan pendorong kegiatan ibadah, yaitu meliputi fitur al-Quran digital, doa-doa, jadwal shalat, kiblat, <i>prayer tracker</i>, saran-saran doa, kalender, pengingat shalat, dan waktu <i>realtime</i>. Selain itu, kedua aplikasi juga memiliki persamaan dalam fungsinya sebagai peningkatan wawasan Islam, yaitu meliputi konten-konten dakwah berjenis artikel atau teks.</p>	<p>Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII memiliki target pengguna yang lebih khusus, yaitu Mahasiswa UII. Dengan demikian fitur-fitur dalam aplikasi ini disesuaikan dengan kebutuhan khusus seorang Mahasiswa UII.</p> <p>Aplikasi ini memiliki integrasi dengan UII Gateway dan kalender eksternal yang dapat melacak aktivitas perkuliahan Mahasiswa UII, kemudian aplikasi dapat mengaktifkan fitur pengingat, motivasi dan saran ke-Islaman khusus untuk aktivitas Mahasiswa UII tersebut. Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII memiliki fitur rekomendasi dan saran yang lebih baik, selain merekomendasikan doa-doa juga merekomendasikan bacaan <i>ta'qib</i> shalat harian, saran melanjutkan baca Quran, saran kutipan-kutipan motivasional dari hadis dan tokoh inspiratif, dan saran konten-konten dakwah yang berkaitan dengan aktivitas ibadah.</p> <p>Berkaitan dengan konten dakwah, aplikasi Dakwah Mahasiswa UII memiliki halaman khusus untuk konten-konten dakwah. Aplikasi juga memiliki jenis konten yang lebih lengkap dari Muslim Daily yaitu meliputi video, teks, dan gambar. Selain itu, konten dakwah dalam aplikasi Dakwah Mahasiswa UII dibuat oleh Mahasiswa Pendakwah dengan berbagai macam pandangan dan aliran pemikiran, tidak dibuat atau dipilih oleh admin atau sistem seperti pada Muslim Daily. Dakwah Mahasiswa UII juga memiliki fitur personalisasi profil yang memungkinkan pendakwah menyesuaikan kredensialnya dan membantu pengguna lain mengecek siapa yang menulis konten yang mereka konsumsi, hal ini tidak dimiliki oleh Muslim Daily. Aplikasi juga menyediakan fitur untuk tanya-jawab, dan diskusi seputar lingkup agama Islam antar pengguna terhadap konten yang dikonsumsi. Aplikasi juga mendukung fitur majelis atau grup untuk para pengguna membahas topik-topik tertentu berkaitan dengan agama Islam. Dengan demikian, aplikasi Dakwah Mahasiswa UII dapat digunakan atau khusus untuk berdakwah dan berdiskusi, tidak seperti aplikasi Muslim Daily yang tidak menyediakan fitur ini.</p> <p>Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII juga memiliki fitur bulletin untuk Mahasiswa UII mencari informasi terkait dakwah di lingkungan Kampus, konten populer, dan infografis untuk meningkatkan pengetahuan Islam Mahasiswa UII.</p>
Muslim Pro	<p>Aplikasi Muslim Pro dan Dakwah Mahasiswa UII memiliki target pengguna yang sama, yaitu seorang Muslim dan Muslimah.</p> <p>Kedua aplikasi juga memiliki persamaan dalam</p>	<p>Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII memiliki target pengguna yang lebih khusus, yaitu Mahasiswa dan Mahasiswi UII. Maka fitur-fitur dalam aplikasi ini disesuaikan dengan kebutuhan khusus Mahasiswa UII.</p>

	<p>fungsinya sebagai fasilitator dan pendorong kegiatan ibadah, yaitu meliputi fitur al-Quran digital, doa-doa, jadwal shalat, kiblat, <i>prayer tracker</i>, saran-saran doa, saran ayat harian, kalender, pengingat shalat, dan waktu <i>realtime</i>. Selain itu, kedua aplikasi juga memiliki persamaan dalam fungsinya sebagai peningkatan wawasan Islam, yaitu meliputi konten-konten dakwah berjenis artikel dan video.</p>	<p>Aplikasi ini memiliki integrasi kepada Kampus UII dan kalender eksternal yang dapat melacak aktivitas harian dan perkuliahan Mahasiswa UII, kemudian aplikasi dapat mengaktifkan fitur pengingat, motivasi dan saran ke-Islaman khusus untuk aktivitas Mahasiswa UII tersebut. Fitur rekomendasi di halaman utama yang ditawarkan Muslim Pro lebih lengkap, ia memiliki saran ayat harian, <i>greeting messages</i>, dan 99 asma Allah yang tidak dimiliki Dakwah Mahasiswa UII. Namun demikian, Dakwah Mahasiswa UII lebih dipersonalisasi untuk Mahasiswa UII dan grup pengguna, seperti kutipan-kutipan yang berasal dari hadis dan tokoh inspiratif pilihan UII, konten-konten dakwah yang berkaitan dengan peningkatan ibadah yang ditulis Mahasiswa UII, serta saran dan rekomendasi yang dikhususkan untuk aktivitas Mahasiswa UII yang terintegrasi dengan kegiatan perkuliahan Mahasiswa UII.</p> <p>Dakwah Mahasiswa UII memiliki jenis konten dakwah yang lebih lengkap dari Muslim Pro yaitu meliputi video, teks, dan gambar. Selain itu, konten dakwah dalam aplikasi Dakwah Mahasiswa UII dibuat oleh pengguna dengan berbagaimacam pandangan dan aliran pemikiran, dalam artian semua Mahasiswa UII dapat berdakwah di dalam aplikasi, tidak seperti Muslim Pro yang pendakwahnya adalah pilihan atau khusus. Dakwah Mahasiswa UII juga memiliki fitur personalisasi profil yang memungkinkan pendakwah menyesuaikan kredensialnya dan membantu pengguna lain mengecek siapa yang menulis konten yang mereka konsumsi, hal ini tidak dimiliki oleh Muslim Pro. Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII juga menyediakan fitur untuk tanya-jawab, dan diskusi seputar lingkup agama Islam antar pengguna terhadap konten yang dikonsumsi, sedangkan Muslim Pro tidak menyediakan fitur ini. Aplikasi juga mendukung fitur majelis atau grup untuk para pengguna berkumpul dan membahas topik-topik tertentu berkaitan dengan agama Islam. Dengan demikian, aplikasi Dakwah Mahasiswa UII dapat digunakan atau khusus untuk berdakwah dan berdiskusi, tidak seperti aplikasi Muslim Pro yang tidak menyediakan fitur ini.</p> <p>Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII juga memiliki fitur bulletin untuk Mahasiswa UII mencari informasi terkait dakwah di lingkungan Kampus, konten populer, dan infografis untuk meningkatkan pengetahuan Islam Mahasiswa UII.</p>
Dakwah MUI	<p>Aplikasi Dakwah MUI dan Dakwah Mahasiswa UII memiliki target pengguna yang sama, yaitu seorang Muslim dan Muslimah di Indonesia.</p> <p>Kedua aplikasi juga memiliki persamaan dalam fungsinya sebagai fasilitator dan pendorong</p>	<p>Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII memiliki target pengguna yang lebih khusus, yaitu Mahasiswa dan Mahasiswi UII. Maka fitur-fitur dalam aplikasi ini disesuaikan dengan kebutuhan khusus Mahasiswa UII.</p>

	<p>kegiatan ibadah, yaitu meliputi fitur al-Quran digital, doa-doa, jadwal shalat, kiblat, kalender, pengingat shalat, dan waktu <i>realtime</i>. Selain itu, kedua aplikasi juga memiliki persamaan dalam fungsinya sebagai peningkatan wawasan Islam, yaitu meliputi konten-konten dakwah berjenis artikel. Kedua aplikasi juga memiliki fitur informasi peta dakwah dan panduan dakwah.</p>	<p>Aplikasi ini memiliki integrasi kepada Kampus UII dan kalender eksternal yang dapat melacak aktivitas harian dan perkuliahan Mahasiswa UII, kemudian aplikasi dapat mengaktifkan fitur pengingat, motivasi dan saran ke-Islaman khusus untuk aktivitas Mahasiswa UII tersebut. Dakwah MUI tidak memiliki fitur seperti ini.</p> <p>Dakwah MUI memiliki fitur-fitur yang tak dimiliki Dakwah Mahasiswa UII, yaitu meliputi fitur fatwa, kelas daring, kotak amal, hitung zakat, dan daftar produk halal. Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII memiliki fitur rekomendasi dan saran yang tidak dimiliki oleh Dakwah MUI, seperti merekomendasikan doa-doa, merekomendasikan bacaan <i>ta'qib</i> shalat harian, saran melanjutkan baca Quran, kutipan-kutipan motivasional dari hadis dan tokoh inspiratif, dan saran konten-konten dakwah yang berkaitan dengan aktivitas ibadah.</p> <p>Dakwah Mahasiswa UII memiliki jenis konten yang lebih lengkap dari Dakwah MUI yaitu meliputi video, teks, dan gambar. Selain itu, konten dakwah dalam aplikasi Dakwah Mahasiswa UII dibuat oleh pengguna dengan berbagaimacam pandangan dan aliran pemikiran, tidak dibuat atau dipilih oleh admin atau sistem seperti pada Dakwah MUI dan kontennya khusus pandangan MUI saja. Dakwah Mahasiswa UII juga memiliki fitur personalisasi profil yang memungkinkan pendakwah menyesuaikan kredensialnya dan membantu pengguna lain mengecek siapa yang menulis konten yang mereka konsumsi, hal ini tidak dimiliki oleh Dakwah MUI. Dakwah Mahasiswa UII juga menyediakan fitur untuk tanya-jawab, dan diskusi seputar lingkup agama Islam antar pengguna terhadap konten yang dikonsumsi. Aplikasi juga mendukung fitur majelis atau grup untuk para pengguna membahas topik-topik tertentu berkaitan dengan agama Islam. Dengan demikian, aplikasi Dakwah Mahasiswa UII dapat digunakan atau khusus untuk berdakwah dan berdiskusi, tidak seperti aplikasi Dakwah MUI yang tidak menyediakan fitur ini.</p> <p>Khusus untuk fitur peta dakwah, Dakwah Mahasiswa UII hanya meliputi peta dakwah di lingkungan Kampus UII.</p> <p>Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII juga memiliki fitur bulletin untuk Mahasiswa UII mencari informasi terkait dakwah di lingkungan Kampus, konten populer, dan infografis untuk meningkatkan pengetahuan Islam Mahasiswa UII.</p>
--	--	---

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut, yakni:

1. Rancangan *prototype* UI/UX Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* mampu memberikan kesan dan respon yang sangat baik dari Mahasiswa UII. Pendekatan ini cukup mampu membantu penulis untuk memahami kebutuhan dan perspektif Mahasiswa UII, sehingga hasil akhir aplikasi dapat lebih relevan dan bermanfaat bagi Mahasiswa UII.
2. Pengenalan awal kepada Mahasiswa UII dan kebutuhan mereka terkait dakwah Islam sangat penting. Hal ini dapat membantu dalam merancang aplikasi yang sesuai dengan nilai-nilai dan kebutuhan mereka, sehingga aplikasi dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam mendukung aktivitas dakwah Islam Mahasiswa UII.
3. Melibatkan Mahasiswa UII dalam seluruh proses perancangan adalah kunci. Keterlibatan Mahasiswa UII pada tahap-tahap tertentu membantu memastikan bahwa rancangan aplikasi ini benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan mereka. Selain itu, umpan balik yang diberikan Mahasiswa UII dapat dijadikan pertimbangan untuk mendorong iterasi terus-menerus dari tahap-tahap *Design Thinking* dan membuat rancangan aplikasi menjadi lebih baik.

#### **5.2 Saran**

Terdapat beberapa saran yang berhubungan dengan perancangan Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII, berikut diantaranya:

1. Penyempurnaan tahapan *Empathize* dan *Testing* terhadap Mahasiswa UII dengan menambahkan proses wawancara tatap muka dan observasi serta memikirkan kualitas dari pertanyaan yang diajukan demi dapat menggali kebutuhan dan mengenal Mahasiswa UII secara tepat dan menyeluruh. Aktif mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan merespon perubahan kebutuhan mereka, sehingga dapat dipastikan aplikasi tetap relevan dan bermanfaat.
2. Perlu adanya integrasi lebih luas untuk Aplikasi Dakwah Mahasiswa UII ini, seperti integrasi dengan UII TV, perpustakaan kampus, media sosial UII, fakultas, dan lainnya. Penting untuk merencanakan integrasi ini dengan cermat sesuai dengan



kebutuhan dan tujuan aplikasi dakwah Islam. Setiap integrasi harus membantu meningkatkan nilai aplikasi dan pengalaman Mahasiswa UII, serta mendukung misi dakwah Mahasiswa UII dengan efektif.

3. Melakukan evaluasi mendalam terhadap aspek visual dan estetika aplikasi. Desain yang menarik, estetik serta tidak mengganggu fokus Mahasiswa UII terhadap konten dakwah yang mereka buat dan konsumsi dapat meningkatkan daya tarik Mahasiswa UII dan membuat pengalaman menggunakan aplikasi menjadi lebih menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, E. (2019, September 5). *[OPINI] Alasan Mengapa Mahasiswa Berperan Penting Bagi Kemajuan Bangsa*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/opinion/politic/evi-apriyanti/mahasiswa-berperan-penting-bagi-kemajuan-bangsa-c1c2>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021, July). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular? / IxDF*. The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Fadhullah, M. H. (1997). *Metodologi Dakwah Dalam Al-Quran*. Lentera.
- Fajar, I, M. R. (2021). Optimalisasi Dakwah Media Sosial di Kalangan Mahasiswa di Masa Pandemi Dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.29240/jdk.v6i1.2954>
- Gibbons, S. (2016, July 31). *Design Thinking 101*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- Gordon, K. (2020, March 1). *5 Principles of Visual Design in UX*. Nielsen Normal Group. <https://www.nngroup.com/articles/principles-visual-design/>
- Kammalawatta, O. (2021, September 27). *Characteristics of a good UX according to Google / by Osusara Kammalawatta / Bootcamp*. Medium. <https://bootcamp.uxdesign.cc/characteristics-of-a-good-ux-according-to-google-90bacda2abbb>
- Knight, W. (2019). *UX for Developers - How to Integrate User-Centered Design Principles Into Your Day-to-Day Development Work*.
- Lutfi, L., & Sukoco, I. (2019). Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi. *Organum Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 02(01), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organu>
- Ma'fiah. (2019). Urgensi Pendidikan Agama Dalam Pembentukan Akhlak Generasi Milenial. *Prosiding SNBK*, 137–143.
- Marsh, J. (2016). *Praise for UX for Beginners*.
- Nasrudin Yahya, A. (2021, June 15). *BIN: 85 Persen Generasi Milenial Rentan Terpapar Radikalisme*. Kompas.Com. <https://nasional.kompas.com/read/2021/06/15/19134501/bin-85-persen-generasi->

milenial-rentan-terpapar-radikalisme

- Norman, D. (2016). *The Design of Everyday Things*. In *The Design of Everyday Things* (Revised). Basic Books. <https://doi.org/10.15358/9783800648108>
- Norman, D., & Nielsen, J. (2018). *The Definition of User Experience (UX)*. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Rosyidi. (2004). *Dakwah Sufistik Kang Jalal*. Paramadina.
- SDI. (2017, October 27). *Kebutuhan Dakwah Generasi Millennial - Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. UIN Suska. <https://www.uin-suska.ac.id/2017/10/27/kebutuhan-dakwah-generasi-millennial/>
- Soegaard, M. (2020). *Usability: A part of the User Experience | IxDF*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/usability-a-part-of-the-user-experience>
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User Interface Design and Evaluation*. Elsevier.
- Yahya, A. (2018, July 10). *Wali Songo dan Spirit Dakwah Generasi Milenial*. NU Online. <https://www.nu.or.id/opini/wali-songo-dan-spirit-dakwah-generasi-milenial-Hr6rk>