

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI / UX APLIKASI ISTIQOMAH

Muhamad Roihan AlAzhari¹, Hanindito Prabandaru², Rafi Hafizhni Anggia³, Didit Widiatmoko Soewardikoen⁴, Joko Rurianto⁵

^{1,2,3} Student of Magister Design, Telkom university (TelU)

^{4,5} Lecture of Magister Design, Telkom University (TelU)

Jalan Telekomunikasi 1, Terusan Buah Batu Bandung, Indonesia, 40257

e-mail : roihanazhari@student.telkomuniversity.ac.id¹

Abstrak

Perubahan dan kebiasaan membaca Al-Qur'an (Mengaji) di Indonesia telah mengalami penurunan akibat rutinitas yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman di era digital. Untuk mengatasi hal ini, Program Istiqomah adalah inisiatif untuk meningkatkan kebiasaan membaca Al-Qur'an di kalangan masyarakat Muslim melalui fitur interaktif dalam aplikasi. Program Istiqomah telah diperkenalkan sebagai langkah untuk merubah kebiasaan masyarakat Muslim Indonesia dalam membaca Al-Qur'an. Dalam rangka meningkatkan kebiasaan membaca Al-Qur'an, akan dilakukan riset yang menggunakan pendekatan design thinking dalam merancang aplikasi Istiqomah. Pendekatan *design thinking* melibatkan lima tahapan utama, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Penelitian ini juga melibatkan observasi visual, wawancara dengan pengguna, dan penggunaan kuesioner untuk mengumpulkan data yang relevan. Dari hasil penelitian awal, terlihat bahwa masyarakat lebih cenderung melibatkan diri dalam aktivitas digital seperti bermain *game*, media sosial atau menonton video daripada membaca Al-Qur'an. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi Istiqomah yang memanfaatkan media digital dan menawarkan fitur menarik dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan umat Islam dalam membaca Al-Qur'an. Berdasarkan hasil analisis *user experience questionnaire* (UEQ), diperoleh hasil yang positif dan di atas rata-rata pada aspek Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Keandalan, Stimulasi, dan Kebaruan.

Kata Kunci: Ngaji, Inovasi Teknologi, *Design thinking*, *UI/UX Design*, *UEQ*

Abstract

*The changes in reading and reciting the Qur'an (Mengaji) in Indonesia have declined due to daily routines influenced by the advancements of the digital era. To address this, the Istiqomah Program is an initiative aimed at enhancing the reading habits of the Al-Qur'an among the Muslim community through interactive features within the application. The Istiqomah Program has been introduced as a step to change the reading habits of Indonesian Muslims who read the Al-Qur'an. To enhance the practice of reading the Qur'an, a research study will be conducted using the design thinking approach to develop the Istiqomah application. The design thinking approach encompasses five main stages: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *testing*. The research will involve visual observations, user interviews, and the utilization of questionnaires to gather relevant data. The early research findings indicate that people are more inclined to engage in digital activities such as playing games, using social media, or watching videos rather than reading the Al-Qur'an. Therefore, the development of the Istiqomah application, utilizing digital media and offering attractive features, can serve as an effective solution to enhance the involvement of the Muslim community in reading the Qur'an. Based on the User Experience Questionnaire (UEQ) analysis, positive results above the average were obtained in the aspects of Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty.*

Keywords: *Ngaji, Technology Innovation, Design thinking, UI/UX Design, UEQ*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional membentuk karakter dan membudayakan bangsa yang berakhlak mulia mendidik dan mengembangkan potensi peserta didik untuk beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa (Prayitno et al., 2022). Al-Qur'an menjadi faktor penting dalam Pendidikan umat Islam karena sumber dan dasar Pendidikan Islam adalah Al-Qur'an (Universitas & Asy, 2022). Agar dapat mendalami dan memahfumi (memahami) isi muatan Al-Qur'an seorang muslim harus mempunyai keahlian dalam membaca Al-Qur'an terlebih dahulu.

Dalam beberapa tahun terakhir, telah terjadi pergeseran sosial dan budaya yang menyebabkan penurunan minat dan keterlibatan dalam kegiatan mengaji. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi perubahan ini adalah pergeseran nilai dan prioritas dalam masyarakat yang dipengaruhi oleh urbanisasi, globalisasi, dan modernisasi. Dorongan untuk mencapai kesuksesan material dan gaya hidup konsumeristik mulai merusak nilai-nilai keagamaan dan tradisional (Tarigan, 2018). Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi, seperti internet, media sosial, dan hiburan digital, telah menyediakan akses tidak terbatas ke hiburan dan informasi. Waktu yang sebelumnya dialokasikan untuk kegiatan keagamaan, termasuk mengaji, sering kali tergantikan oleh kegiatan online, bermain *game*, menonton video, atau bersosialisasi di media sosial. Fenomena ini mengalihkan perhatian dan waktu masyarakat dari kegiatan mengaji.

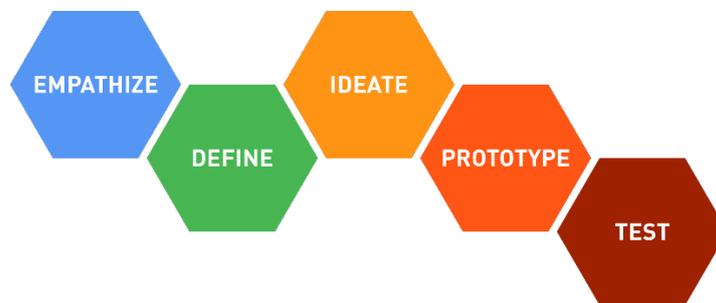
Reformasi pendidikan Islam adalah perubahan komprehensif dan cepat yang diarahkan untuk meningkatkan pemenuhan kebutuhan masa depan (Suyadi et al., 2022). *Smartphone* yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari dapat berdampak negatif pada tingkat minat membaca Al-Qur'an. Terjebak dalam kegiatan *online* yang menghibur, distraksi notifikasi dan panggilan, serta risiko kecanduan *smartphone* dapat mengganggu waktu dan konsentrasi mengaji. Hal ini dibuktikan melalui sebuah penelitian dengan hasil survei terhadap 75 responden yang menunjukkan bahwa 74% merasa terganggu konsentrasinya saat membaca Al-Qur'an karena penggunaan *smartphone* (Akina Muhammad, 2022). Namun, penggunaan *smartphone* dengan bijak dan menyadari manfaat aplikasi Al-Qur'an dapat membantu memperkuat keterlibatan umat Islam dalam membaca Al-Qur'an (Syaiful Romadhon et al., 2019). Berkembangnya teknologi digital tidak menghalangi proses membaca atau belajar Al-Qur'an, karena banyak platform membaca dan belajar Tahsin Al-Qur'an yang sudah bisa diakses melalui *smartphone* (Putra & Hidayatullah, 2020).

Yayasan Generasi Umat Terbaik (YGUT) adalah sebuah Yayasan yang memberikan wadah bagi para penghafal alqur'an untuk mendapatkan saluran dana bantuan khusus untuk penghafal Al-Qur'an. Tidak hanya itu Yayasan ini juga memiliki tujuan mengajak saudara sesama muslim lain untuk selalu membaca al-qur'an dan merasa nyaman membacanya melalui sebuah program kegiatan keagamaan yang diberi nama Istiqomah. Pada akhirnya nama Istiqomah menjadi brand tersendiri. Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa semua kalangan usia khususnya remaja dan anak muda lebih sering menggunakan sosial media untuk mengikuti gaya hidup yang sedang trending,

dan solusi dari permasalahan ini adalah perancangan desain aplikasi Istiqomah mobile yang dapat diterapkan berdasarkan pengalaman dari program Istiqomah. Perancangan ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang memiliki fitur menarik minat pengguna untuk membaca Al-Qur'an dan prototype akhir akan di uji untuk mengambil keputusan apakah perancangan desain harus diteliti kembali atau langsung di implementasi ke *coding*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam merancang penelitian ini, digunakan metodologi penelitian dengan pendekatan *design thinking* yang difokuskan pada desain aplikasi Istiqomah. *Design thinking* adalah suatu proses berulang yang bertujuan untuk memahami pengguna dan mengidentifikasi kembali permasalahan yang ada agar dapat menemukan solusi terbaik)(Fu et al., 2023). Metode design thinking sangat sesuai untuk kasus ini karena berfokus pada pemahaman pengguna. Dengan tahapan yang tersusun, peneliti dapat menggali kebutuhan pengguna terkait membaca Al-Qur'an di era digital. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan ide kreatif untuk aplikasi, di mana prototipe diuji dan diperbaiki berdasarkan umpan balik pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan relevan dan efektif.



Gambar 1. Tahapan design thinking
[Sumber: <https://www.decisionanalyst.com/blog/designthinking>]

Design Thinking melibatkan lima tahapan utama. Tahap 1 melibatkan pemahaman mendalam tentang pengguna dan konteks mereka, dengan mengamati, mewawancarai, dan berempati dengan pengguna untuk memahami kebutuhan, masalah, dan pengalaman mereka (Nathan, 2018). Tahap 2 melibatkan merumuskan masalah yang harus diselesaikan berdasarkan pemahaman yang didapatkan pada tahap sebelumnya (Fu et al., 2023). Tahap Ideate 3 melibatkan menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif untuk memecahkan masalah yang ditentukan (Fariyanto & Ulum, 2021). Tahap 4 melibatkan membuat representasi fisik atau digital dari ide-ide tersebut, yang membantu dalam pengujian dan eksplorasi lebih lanjut (Swardana et al., 2024). Tahap Testing 5 melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang berharga dan pemahaman yang lebih baik tentang kekuatan dan kelemahan solusi yang diusulkan (Saputro et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ustadz Lukman Abu Dzakiy adalah pencetus program Istiqomah, yang bertujuan untuk menyebarkan kebiasaan membaca Al-Qur'an melalui kontribusi rutin dengan grup

WhatsApp. Program ini berhasil mendapatkan popularitas dan membentuk komunitas yang terorganisir. Mereka berharap program ini dapat menjadi rutinitas yang tak terlupakan di era digital dan diterima oleh masyarakat Muslim secara luas.

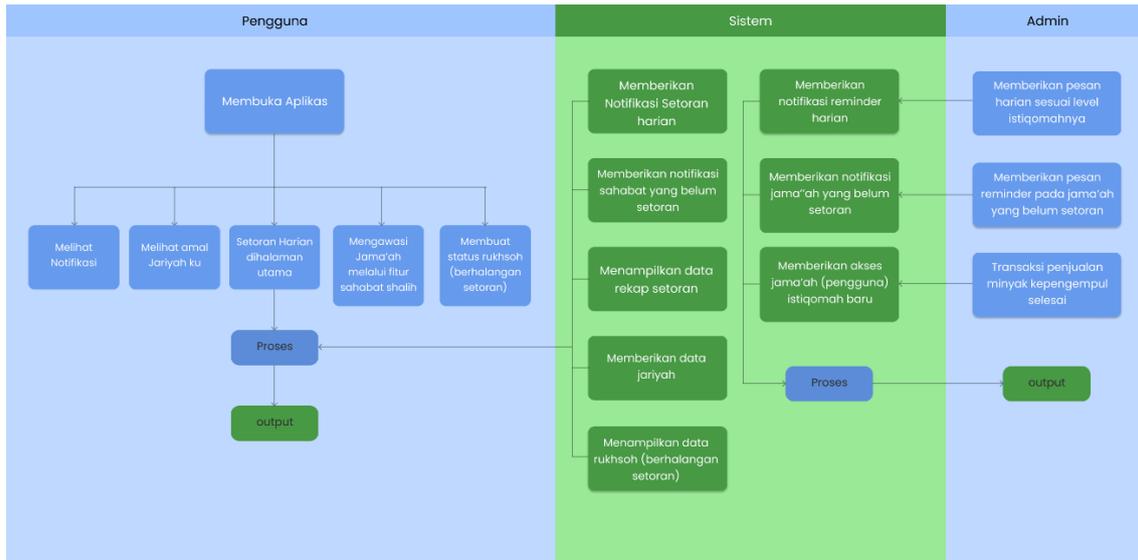
Proses Istiqomah dilakukan dengan setoran masing-masing mencapai target 1 juz (10 Lembar) per hari dan dapat dicicil selama 24 jam di hari yang sama. Setelah selesai mencapai target, pembaca bisa melakukan setoran melalui *whatsapp group* dan alur ini dilakukan secara berulang sampai mencapai target istiqomah pembaca. Tentu saja amalan yang dilakukan bisa bertambah jika pengguna sudah memenuhi syarat dan ketentuan untuk naik level seperti bermain game. amalan tambahan pada istiqomah bisa berupa sedekah subuh, membaca buku, dan sholat sunnah di setiap harinya. Semakin banyak amalan yang bisa dilakukan maka semakin besar juga kebiasaan positif yang terbentuk.

Menurut hasil observasi visual dari salah satu anggota aktif istiqomah, alur proses pada saat setoran Al-Qur'an masih dilakukan secara manual melalui Whatsapp dan dinilai kurang efektif dari segi visual karena masih bergantung pada visual yang terdapat di dalam whatsapp dan tidak punya karakter visual tersendiri. Sedangkan dari User Experience dinilai lebih sulit karena cara kerja masih manual melalui chat pribadi. Analisis alur proses yang lama atau yang dilakukan sebelumnya terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur proses lama program Istiqomah
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

Analisis alur proses baru aplikasi Istiqomah memiliki fitur-fitur seperti setoran, sahabat shalih, amal jariyahku, rekap setoran, notifikasi, dan profil untuk berikan status/rukhsah dari pengguna. Alur baru memiliki flow yang akan digambarkan pada gambar 3.



Gambar 3. Alur proses baru program Istiqomah
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

Fitur-Fitur pada Alur proses baru;

- 1) Login : Login dilakukan untuk masuk kedalam akun pengguna sehingga tentunya membentuk preferensi pengguna melalui akun pribadi. Fitur Registrasi tidak disediakan karena pendaftaran akun hanya dilakukan melalui rekomendasi pengurus, anggota aktif dan pengguna yang sudah terlibat didalam keanggotaan Istiqomah dengan tujuan mencari anggota yang dapat berkomitmen dengan jelas dan sudah terpercaya.
- 2) Setoran hafalan : Setoran hafalan bisa langsung dilakukan pada halaman utama (*dashboard*). Dengan memberikan navigasi yang mempermudah pengguna kepada fitur utama akan memberikan pengalaman yang lebih baik.
- 3) Sahabat Shalih : Sahabat Shalih sama seperti fitur grup pada *whatsapp group* akan tetapi privasi lebih di optimalkan dengan tidak menampilkan proses pada masing-masing anggota grup. Hanya saja pengguna bisa mengirimkan fitur menyapa hafalan untuk mengingatkan anggota lainnya.
- 4) Amal Jariyahku : fitur untuk mengundang pengguna baru untuk bergabung ke program Istiqomah.
- 5) Rekap setoran : Fitur ini tentunya lebih unggul karena data lebih akurat dan tertata untuk melihat riwayat setoran yang sudah dilakukan.
- 6) Notifikasi : Notifikasi tentunya menjadi opsi masing-masing pengguna dalam aplikasi apapun untuk memberikan *reminder* kepada pengguna terhadap suatu kepentingan, termasuk dalam mengingatkan pengguna untuk menyeter bacaan didalam aplikasi Istiqimah ini.
- 7) Profil : Profil sepenuhnya dilakukan untuk memberikan preferensi pengguna dan terdapat kegunaan tambahan, seperti memeberikan status pengguna (sehat, sakit, dalam perjalanan, atau haid bagi perempuan).

3.1 Emphatize

Tahapan ini merupakan proses pemilahan informasi yang dilakukan dengan mengarahkan persepsi, bertemu, dan menyampaikan keluhan sehingga permasalahan yang dirasakan pengguna didapatkan.

3.1.1 Observasi visual

Observasi Visual merupakan strategi yang dilakukan dengan melakukan observasi pada sistem setoran istiqomah lama menggunakan whatsapp, dimana setoran istiqomah merupakan kegiatan rutin untuk melaporkan proses atau hasil dalam membaca Al-Qur'an setiapharinya. Observasi visual dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Observasi visual program Istiqomah
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

No.	Observasi Visual	
	Visual	Keterangan
1		<p>Admin Istiqomah-Tampilan ini menampilkan pesan-pesan tausiyah atau keislaman sebagai motivasi jama'ah untuk tetap istiqomah.</p>
2		<p>Grup Setoran- Grup ini merupakan grup yang akan memberikan pesan rekap setoran per-grup jama'ah yang sudah ditentukan ketika bergabung bersama program istiqomah, dan anggota lain dalam grup ini disebut dengan sahabat shalih</p>
3		<p>Laporan setoran- Setoran harian dilakukan pada grup setoran dan memberikan keterangan tanggal, jumlah halaman yang dibaca, lembar, dan juz terkahir. Ketika laporan tuntas maka akan diberikan emoticon centang hijau, jika tidak mencapai target maka akan diberikan emoticon silang merah.</p>

3.1.2 Interpretasi-reduksi

Wawancara dilakukan secara *online* dan terstruktur. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang pengetahuan dan pandangan responden terhadap Proses *User Experience* di program Istiqomah (Nugraha & Fatwanto, 2021). Wawancara kepada 3 user tester yang terlibat program Istiqomah dan kemudian output akan di rangkum (Interpretasi-Reduksi) menjadi hasil Analisis wawancara (Soewardikoen, D.W, 2021).

Ustadz Lukman Abu Dzakiy selaku pencetus program Istiqomah, sangat antusias dengan perancangan desain aplikasi Istiqomah *mobile* karena akan dapat menjangkau pengguna lebih luas. Ustadz Lukman mengharapkan melalui inovasi ini, Istiqomah tidak hanya berkembang lingkungan Yayasan saja, tetapi dapat diakses oleh pengguna diseluruh dunia terkhusus Indonesia. Aburrachman Saleh, sebagai admin dan pengembang aplikasi, berupaya mengembangkan program Istiqomah menjadi aplikasi berbasis Android untuk memperbaiki pengalaman pengguna. Program ini dinilai bernilai positif dan berpotensi membawa banyak manfaat, seperti membiasakan membaca Al-Qur'an dalam waktu singkat dan menambahkan kebiasaan lain seperti sedekah dan sholat.

Faras, seorang mahasiswa yang akrab dengan dunia digital, awalnya tidak terbiasa membaca Al-Qur'an secara rutin. Namun, setelah bergabung dengan aplikasi Istiqomah, ia mulai mengembangkan kebiasaan membaca Al-Qur'an secara konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa promosi program Istiqomah tidak hanya melalui media digital, tetapi juga melibatkan orang-orang yang mengajak dan memberikan pemahaman tentang program tersebut. Program Istiqomah berencana mengatasi tantangan ini dengan mengembangkan aplikasi *mobile* agar dapat menjangkau lebih banyak masyarakat Muslim dan membantu meningkatkan tingkat kebiasaan membaca Al-Qur'an dalam beberapa tahun mendatang.

3.1.3 Hasil Kuesioner

Setelah melakukan wawancara kepada 3 narasumber perihal minimnya kesadaran masyarakat muslim indonesia untuk menyempatkan waktunya membaca Al-Qur'an, data yang ingin dicari adalah *behaviour* responden lebih sering melakukan aktivitas mendengarkan musik, *hangout*, bermain sosial media, dan aktifitas lain atau aktifitas membaca Al-Qur'an. Data yang didapatkan sebanyak 102 responden yang berusia 15-34 tahun dengan hasil pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Kuesioner diferensial semantik
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

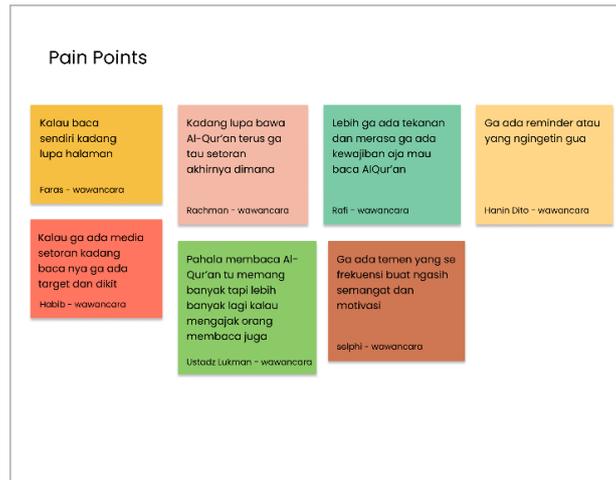
Rutinitas umum	Rutinitas yang paling sering dilakukan							Rutinitas membaca al-qur'an
	1	2	3	4	5	6	7	
Bermain Sosial Media	15	16	22	37	8		4	Membaca Al-Qur'an
<i>Hangout</i>	10	7	14	31	17	8	15	Membaca Al-Qur'an

Bermain <i>Game</i>	15	9	13	26	16	10	13	Membaca Al-Qur'an
Menghadiri Festival	7	5	8	25	18	15	24	Membaca Al-Qur'an
Dating	8	7	8	25	18	13	23	Membaca Al-Qur'an
Nonton Film	16	8	22	27	10	6	13	Membaca Al-Qur'an
Membaca buku/komik/majalah	10	11	16	18	18	18	11	Membaca Al-Qur'an
Belanja <i>Online</i>	12	13	17	17	17	12	14	Membaca Al-Qur'an
Mendengarkan Musik	16	16	22	24	13	4	7	Membaca Al-Qur'an
Pergi pesta	8	3	6	20	23	15	27	Membaca Al-Qur'an
Menghafal lirik lagu	13	6	15	28	12	6	12	Membaca Al-Qur'an
Jarang Membaca Al-qur'an dalam beberapa minggu ini	19	10	14	13	17	14	15	Sering Membaca Al-qur'an dalam beberapa minggu ini
Menimbulkan kebiasaan membaca Al-Qur'an	74	8	5	5	3	1	6	Tidak ingin Menimbulkan kebiasaan membaca Al-Qur'an

Hasil data kuesioner menunjukkan bahwa nilai yang tinggi diberikan pada aktivitas rutin yang melibatkan interaksi sosial melalui media sosial, bermain *game*, menonton film, berbelanja *online*, dan mendengarkan musik. Semua aktivitas tersebut terjadi melalui platform digital atau aplikasi. Dalam konteks ini, penting bagi Istiqomah untuk mempelajari kelemahan dan kelebihan media-media tersebut dan mengembangkan inovasi baru yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan dalam membaca Al-Qur'an di zaman sekarang.

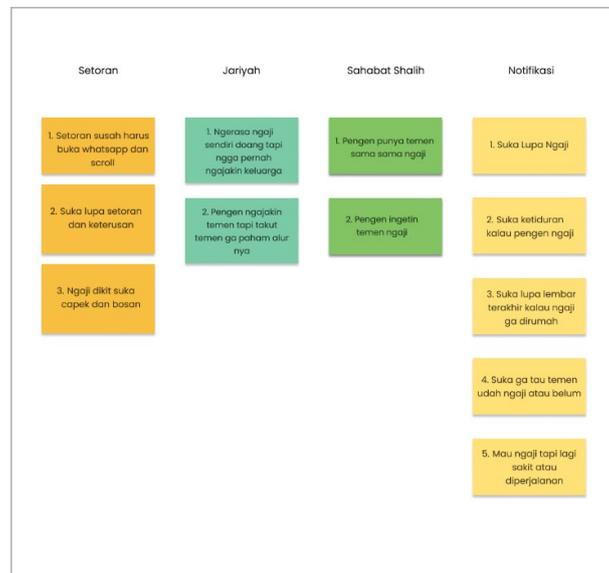
3.2 Define

Pada tahap Define, masalah yang diperoleh akan dikarakterisasi berdasarkan persepsi, pertemuan, dan pendapat pada tahap sebelumnya (Amalina et al., 2017). Pada tahap ini, masalah akan dirangkai melalui *Pain Points*, *Affinity Mapping*, dan *How-Might We*. Langkah pertama yang dilakukan adalah untuk mencari Pain Point dari Tahap pengumpulan data (*Emphatize*).



Gambar 4. Pain poin responden
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

Setelah membuat Pain Point, kemudian task selanjutnya yang harus dilakukan adalah membuat *Affinity Map*, meng-kelompokkan masalah-masalah yang ada dalam satu topik permasalahan. *Affinity Map* dari aplikasi Istiqomah disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Affinity map aplikasi Istiqomah
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

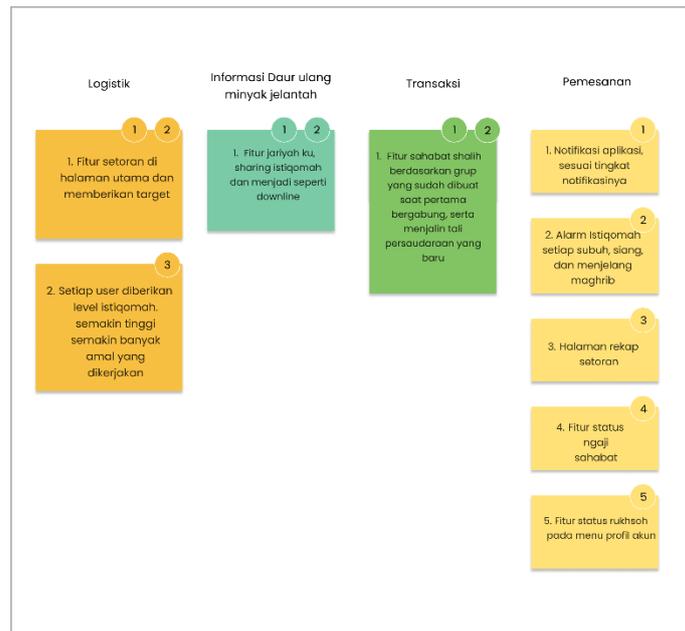
Setelah membuat *Affinity Map*, selanjutnya pembuatan *How-Might We* yang didapatkan setelah membuat *Affinity Map*. Hasil *How-Might We* pada aplikasi Istiqomah disajikan pada gambar 6.



Gambar 6. *How-might we* aplikasi Istiqomah
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

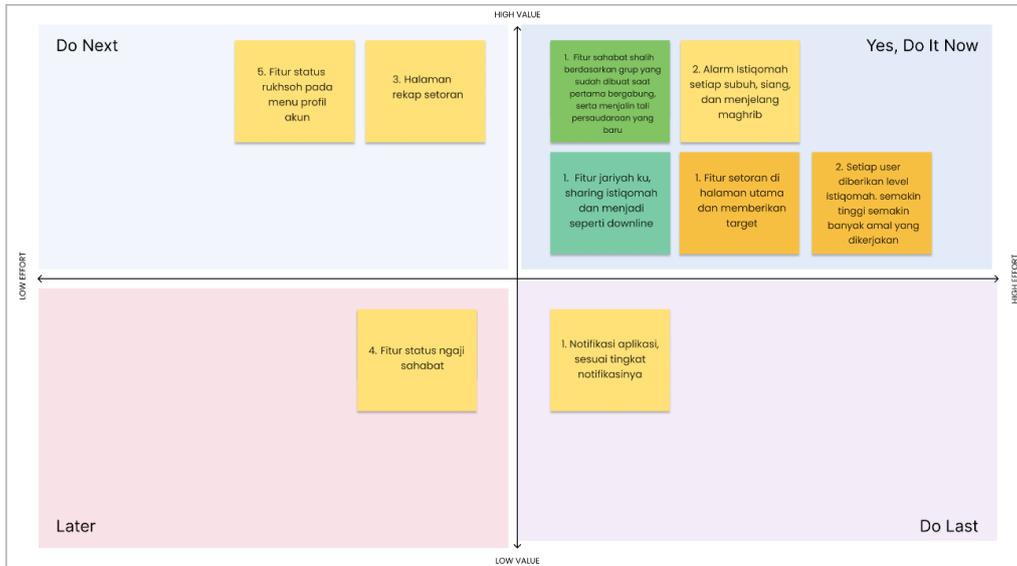
3.3 Ideate

Setelah melihat masalah tersebut, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan pemikiran dan *planning features* pada tahap pengumpulan ide. Tahapan ini dilakukan secara bertahap, yaitu dengan membuat *Affinity Map* Ide Aplikasi dari *Affinity Map* yang sudah didapatkan pada tahap Define.



Gambar 7. *Affinity map idea* aplikasi Istiqomah
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

Setelah membuat *Affinity Map Idea*, tahap selanjutnya adalah memisahkan masalah berdasarkan pengguna dan aplikasi. Masalah diisolasi menggunakan Peta Prioritas gambar



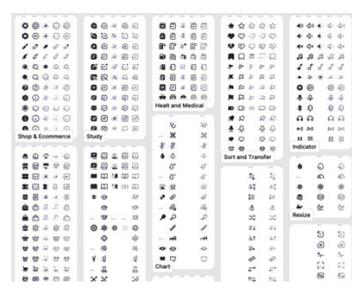
Gambar 8. Periorization map aplikasi Istiqomah
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

3.1 Prototype

Setelah merencanakan ideate dan mendapatkan solusi yang diharapkan untuk mengatasi masalah saat ini, tahap selanjutnya adalah mengeksekusinya ke dalam *Prototype High Fidelity*. *Prototype* adalah tahap eksplorasi, dan intinya adalah untuk mengenali jawaban terbaik dari setiap masalah yang dibedakan selama tiga fase awal (Bastian & Saputro, 2021). Ada beberapa perancangan aspek visual yang difokuskan pada pembuatan aplikasi seperti yang di lampirkan pada tabel 3.

Tabel 3. Aspek Visual Aplikasi Istiqomah
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

Aspek Viusal	Terpilih	Keterangan
Warna	 #DAB90E Kuning Keemasan	Warna kuning keemasan dipilih karena melambangkan kebahagiaan dan spiritualitas, sesuai dengan tujuan aplikasi Al-Qur'an. Estetika elegan dan kontras yang baik membuatnya menarik dan mudah dibaca, sekaligus menarik bagi pengguna muda.
Font	 Poppins	Font "Poppins" dipilih untuk aplikasi Istiqomah Mobile karena keterbacaan yang baik, desain moderen yang menarik bagi pengguna muda, dan

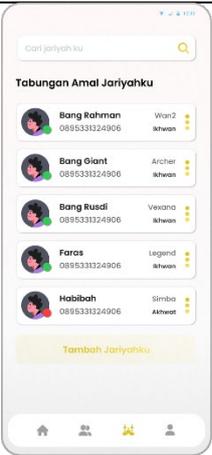
		fleksibilitas dalam penekanan informasi. Estetika ramahnya mencerminkan identitas positif aplikasi, menjadikannya pilihan ideal.
Aset		Aset disesuaikan dengan karakter visual aplikasi yang sederhana, dengan memilih ikon yang tidak terlalu tebal. ukuran minimal icon memiliki standar minimal 20x20px dan maksimal 36x26px Sebagian ikon berasal dari <i>plugin</i> dan komunitas Figma, sehingga lisensi yang diperoleh bersifat gratis.
Navigasi		Navigasi dirancang intuitif dengan menu di bagian bawah layar, terdiri dari ikon dan button <i>click to action</i> (CTA) yang jelas untuk fitur utama seperti "Setoran," "Sahabat Shalih," "Amal Jariah," dan "Profil." Hal ini memungkinkan pengguna berpindah antar fitur dengan cepat dan efisien.
layout		Layout mengutamakan keteraturan, dengan ruang cukup antara elemen untuk menghindari kesan sesak. Penggunaan grid yang konsisten membantu menyusun konten secara proporsional, sehingga informasi penting mudah diakses. Guideline pada padding dan beberapa jarak komponen adalah kelipatan 4 dan 8.

Aplikasi Istiqomah dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan. Pada bagian *User Interface* (UI), terdapat halaman utama yang menampilkan fitur-fitur utama seperti Setoran, Sahabat Shalih, Amal Jariah, dan Profil, yang diakses melalui menu navigasi di bagian bawah layar dengan ikon yang jelas. Aspek *User Experience* (UX) meliputi interaksi pengguna yang responsif, dengan umpan balik visual seperti perubahan warna saat tombol ditekan dan animasi transisi halaman untuk memberikan kesan dinamis. Desain responsif memastikan aplikasi tampil optimal di berbagai ukuran layar, sementara penggunaan font yang ramah seperti Poppins meningkatkan keterbacaan. Untuk meningkatkan kualitas UX, guideline untuk penetapan layouting agar lebih konsisten sudah diterapkan sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan spacing masing-masing konten yang proporsional.

Rancangan prototype menggunakan aplikasi Figma. Pada Tabel 4 adalah hasil *logo* dan produk yang dihasilkan dari perancangan desain aplikasi Istiqomah. Setelah *login*, pengguna halaman yang ditampilkan diawal adalah halaman setoran dan ada fitur utama lain seperti sahabat shalih, jaryahku, dan status *rukhsah*.

Tabel 4. Tabel User Interface Aplikasi Istiqomah
[Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

Halaman	User interface	Keterangan
<p><i>Splash Screen</i></p>		<p>Tampilan awal pada saat membuka aplikasi adalah <i>splash screen</i> dengan menekankan logo Istiqomah dan moto Istiqomah untuk belajar baik berjama'ah.</p>
<p><i>Logo</i></p>		<p>Menara masjid- simbol kebaikan dan simbol berjamaah. Huruf “i” - Inisial dari Istiqomah dan juga menjadi pintu gerbang sebagai pintu menuju kebaikan. Tunas – Simbol dari proses belajar, tumbuh, dan berkembang.</p>
<p>Halaman Setoran</p>		<p>Pada halaman setoran, pengguna akan mengisi setoran dari target perhari berdasarkan halaman, lembar, dan juz yang dibaca, dan fitur amalan tambahan seperti sedekah subuh setiap hari nya. Dan tentunya banyak amalan tambahan yang lain berdasarkan level pengguna.</p>

<p>Halaman Sahabat Shalih</p>		<p>Halaman sahabat shalih menampilkan status level, sahabat, dan jumlah amal yang bisa di kerjakan di aplikasi. Status sahabat shalih dan <i>Request</i> untuk naik level (syarat ditentukan) juga ada pada halaman ini.</p>
<p>Halaman Jariyahku</p>		<p>Halaman jariyahku menampilkan tabungan jariyah berupa pengguna-pengguna baru yang diajak untuk bergabung. Mirip seperti sistem <i>Multi level marketing (MLM)</i>, tetapi sistem ini digunakan untuk mendapatkan amal jariyah mengajak orang untuk berbuat baik.</p>
<p>Halaman Profil akun (Status Rukhsah)</p>		<p>Halaman profil berisi fitur-fitur pada umumnya, tetapi yang menarik dari fitur ini adalah pengguna bisa mengatur status <i>rukhsah</i> jika terdapat halangan dalam melakukan setoran maka admin dan sahabatnya akan mendapatkan informasi.</p>

3.5 Testing

UEQ dikembangkan dengan tujuan untuk menggambarkan pengalaman pengguna secara holistik dan menyediakan pemahaman yang lebih mendalam tentang respons pengguna terhadap suatu produk atau layanan (Santoso et al., 2022). Pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)* mencakup enam dimensi: *Attractiveness* untuk daya tarik aplikasi, *Perspicuity* untuk kemudahan pemahaman antarmuka, *Efficiency* untuk kecepatan tugas, dan *Dependability* untuk keandalan hasil. Selain itu, *Stimulation* menilai daya tarik dan motivasi, sementara *Novelty* mengukur inovasi fitur (Hinderks et al., 2019). Pengujian dilakukan kepada beberapa responden yang bersedia melakukan

pengujian Prototype dengan kriteria pengguna/anggota aktif yang sudah pernah mengikuti program Istiqomah pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Responden *User Experience Questioner* (UEQ)
 [Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

Waktu	Nama Responden	Umur
11/06/2023 23:12:59	Selphi Afdayati	23 Tahun
12/06/2023 10:13:49	Abdurrachman Saleh	34 Tahun
12/06/2023 14:21:02	Sayyid M Habib	22 Tahun
12/06/2023 14:39:00	Rehanung Prabadipta	22 Tahun
12/06/2023 22:38:20	Syakila ayu dya	22 Tahun
25/06/2023 16:13:59	Abdul Wahid	22 Tahun
25/06/2023 20:31:47	Tri Prastio Nugroho	24 Tahun
30/06/2023 8:27:10	Surya andika	23 Tahun

Setelah memberikan tugas dan kuisisioner kepada responden, selanjutnya data hasil kuisisioner yang telah diisi oleh responden dan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai alat ukur kepuasan pengalaman pengguna terhadap aplikasi Istiqomah terdapat pada gambar 9.



Gambar 9. Hasil uji *User experience questionnaire* aplikasi Istiqomah
 [Sumber: bit.ly/datapenelitian-istiqomah]

Hasil yang diperoleh dari analisis UEQ menunjukkan bahwa data yang diperoleh masih bersifat sementara dan memungkinkan untuk ditambah agar mendapatkan hasil yang lebih akurat. Berdasarkan hasil kuesioner pengalaman pengguna tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai per item menunjukkan grafik yang positif. Sementara itu, skala UEQ (rata-rata dan varian) juga menunjukkan hasil yang positif, kecuali pada aspek *predictable*. Kualitas pragmatis dan hedonis juga mendapatkan penilaian positif, sedangkan benchmark berada pada tingkat yang positif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program Istiqomah mengalami perubahan alur proses dari yang semula dilakukan secara manual melalui *Whatsapp* menjadi sebuah aplikasi berbasis *android* yang lebih efektif dan memudahkan pengguna. Perubahan ini dilakukan berdasarkan observasi visual terhadap alur proses lama dan wawancara dengan pengguna, serta data kuesioner pada 102 responden yang menunjukkan kecenderungan aktivitas digital masyarakat. Pengembangan aplikasi Istiqomah melibatkan tahap-tahap *design thinking* dari *emphatize*, *define*, *ideate* dan pembuatan *prototype* dengan fitur-fitur seperti setoran, sahabat shalih, amal jariyahku, rekap setoran, notifikasi, dan profil. Hasil pengujian (*testing*) menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan tingkat kepuasan yang positif dari 8 pengguna yang melakukan uji coba terhadap aplikasi Istiqomah dengan nilai rata-rata 2025 dari 6 aspek pengujian. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kebiasaan membaca Al-Qur'an dan memberikan manfaat bagi pengguna Muslim di era digital. Dan saran untuk kedepannya diharapkan data *testing* UEQ bisa diuji ke lebih banyak responden lagi agar mendapatkan data yang akurat.

DAFTAR PUSTAKA

Akina Muhammad. (2022). Pagaruh Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/Siswi MAN 1 Medan). In *PENGARUH KECANDUAN BERMAIN GADGET TERHADAP MINAT MEMBACA AL-QUR'AN (STUDI KASUS SISWA/I MAN 1 MEDAN)*.

Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI), Oktober*, 50–55.

Bastian, H., & Saputro, G. E. (2021). Desain User Interface Game Fairplay Poker Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 122–130. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4247>

Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60.

Fu, S., Sun, Y., & Guo, Y. (2023). Technology in Society Revealing product innovation practitioners ' perspectives on design thinking : An exploratory research using Q-sort methodology. *Technology in Society*, 74(3), 102281. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102281>

Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards and Interfaces*, 65(January), 38–44. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>

Nathan, G. (2018). Design-thinking approach to ethical (responsible) technological innovation. In *Responsible Research and Innovation: From Concepts and Practices* (pp. 286–300). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315457291-14>

Nugraha, I., & Fatwanto, A. (2021). User Experience Design Practices in Industry (Case Study from Indonesian Information Technology Companies). *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 6(1), 49–60. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v6i1.40958>

Prayitno, H. J., Markhamah, Nasucha, Y., Huda, M., Ratih, K., Ubaidullah, Rohmadi, M., Boeriswati, E., & Thambu, N. (2022). Prophetic educational values in the Indonesian language textbook: pillars of positive politeness and character education. *Heliyon*, 8(8), e10016. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10016>

Putra, D. I. A., & Hidayaturrehman, M. (2020). The roles of technology in al-Quran exegesis in Indonesia. *Technology in Society*, 63(September), 101418. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101418>

Santoso, H. B., Schrepp, M., Hasani, L. M., Fitriansyah, R., & Setyanto, A. (2022). The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for cross-cultural UX research: evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools. *Heliyon*, 8(11), e11748. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11748>

Saputro, R. E., Faturama, R., & Sarmini, S. (2024). Revolutionizing Sustainable Public Transportation: The Go-Bus Mobile App Journey With Design Thinking. *Sinkron*, 9(1), 230–243. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v9i1.13106>

Soewardikoen, D.W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Visual*. Kanisius.

Suyadi, Nuryana, Z., Sutrisno, & Baidi. (2022). Academic reform and sustainability of Islamic higher education in Indonesia. *International Journal of Educational Development*, 89, 102534. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102534>

Swardana, A. A., Candra Ayuswantana, A., Visual, D. K., Arsitektur, F., Desain, D., & Timur, J. (2024). *Perancangan Ui/Ux Website E-Commerce Mercandise Kota Sidoarjo Menggunakan Design Thinking*. 2(1), 81–92. <https://doi.org/10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.1931>

Syaiful Romadhon, M., Rahmah, A., & Wirani, Y. (2019). Blended learning system using social media for college student: A case of tahsin education. *Procedia Computer Science*, 161, 160–167. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.111>

Tarigan, P. B. (2018). Pendidikan Karakter Dalam Al Qur'an Pada Kalangan Remaja Di Era Digital. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Universitas, P., & Asy, H. (2022). *TRADISI MEMBACA AL- QUR ' AN : Kajian Living Quran Di Pondok Pesantren Tarbiyatunnasyiin Paculgowang Jombang*. 2(2), 121–131.