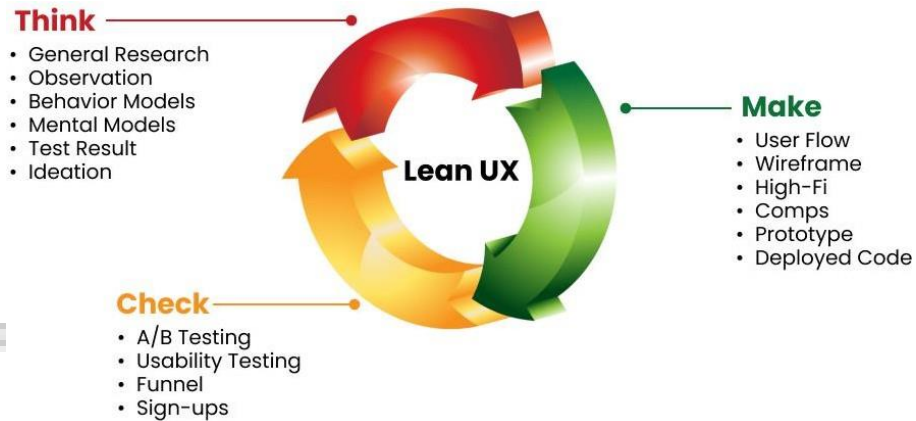


BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistem Perancangan



Gambar 3 1 Metode Lean UX

3.2 Metode Pencarian Data

Tujuan utama dari penelitian dan penulisan ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mengenai pengalaman pengguna. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti akan menggunakan metode Lean UX, yang merupakan pendekatan pengembangan yang berfokus pada mengurangi pemborosan dan optimalisasi nilai selama tahap desain produk. Lean UX memungkinkan desainer untuk terus mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna, yang kemudian dapat digunakan oleh desainer. Diharapkan hal ini akan menghasilkan dan mengembangkan produk yang lebih efisien, efektif, dan mudah digunakan. Pada akhirnya, hal ini akan meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3.3 Analisis Data

3.3.1 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian adalah komponen penting yang merangkum subjek penelitian, menetapkan dasar tempat kegiatan dilakukan, dan menentukan fokus penelitian. Pilihan lokasi Halte busway, stasiun, kafe dan sarana transportasi umum. Lokasi-lokasi ini disesuaikan dengan kebiasaan pengguna, terutama remaja dan dewasa yang menggunakan smartphone setiap hari. Untuk memahami lebih lanjut bagaimana pengguna menggunakan aplikasi di lingkungan tersebut penelitian akan memeriksa konteks ini secara menyeluruh.

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti ini menggunakan metode campuran. Kombinasi teknik kuantitatif dan kualitatif melalui pengumpulan data, analisis, dan penggabungan data kuantitatif dan kualitatif (Prof.Dr. Ir Sasmoko, 2020). Dalam penelitian, peneliti melakukan beberapa hal berikut:

1. Studi Literatur

Rancangan penelitian ini dengan fokus pada aplikasi Muslim Book. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai jurnal, buku, dan artikel. Informasi yang dikumpulkan dari sumber-sumber ini menjadi dasar untuk menyelidiki mendalam tentang keberlanjutan penggunaan aplikasi, respons pengguna yang optimal, dan peningkatan *user interface* (UI) dengan menggunakan metode Lean UX pada Muslim Book.

2. Observasi

Menurut (Sugiyono, 2018), dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, observasi memiliki karakteristik khusus. Ini dilakukan melalui pengamatan langsung di lapangan, yang digunakan

untuk menentukan komponen penting yang didukung melalui wawancara survei analisis jabatan. Maka dari itu penulis melibatkan observasi yang dilakukan oleh penulis untuk memahami kondisi, kebiasaan, dan berbagai informasi yang ada di lokasi observasi. Tempat observasi yang dipilih mencakup Halte Transjakarta CSW - Puri Beta dan CSW - Kota, dalam Bus TransJakarta, Stasiun MRT Lebak Bulus, di dalam MRT Lebak Bulus - Bundaran HI, dan di *Cafe Index Coffee*. Observasi dilakukan pada saat jam sibuk seperti jam berangkat dan pulang kerja serta saat hari libur. Kelompok usia pengguna alat transportasi umum atau tempat umum lainnya melibatkan remaja, dewasa, hingga lansia. Fasilitas yang tersedia di tempat observasi mencakup minimarket, mushola, toilet, lift, eskalator, dan papan informasi.

Pada penelitian ini, penulis melakukan studi perbandingan dengan aplikasi yang sudah ada baik di tingkat global maupun dalam negeri, seperti Muslim Pro dan Al Quran Indonesia. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan atau persamaan dalam tampilan dan fitur *user interface* pengguna, yang akan menjadi acuan dalam perancangan *user interface*.



Gambar 3 2 Foto Penulis Melakukan Observasi Langsung

3. Wawancara dengan *Product Designer UI UX*

Penelitian ini melakukan interaksi wawancara dengan user baik yang telah berpengalaman maupun yang tidak dengan penggunaan aplikasi Al Qur'an atau sejenisnya. Selain itu, dilakukan sesi wawancara dengan seorang *Product Designer* yang memiliki keahlian dalam merancang *user interface* dan menganalisis pengalaman pengguna (UX) dengan mendalam dalam pengembangan aplikasi.

Penulis melakukan wawancara tatap muka dengan seorang desainer produk UI/UX, Hary Azhary, pada tanggal 23 Januari 2024, dengan tujuan mendapatkan informasi yang substansial sesuai dengan kerangka penelitian. Sebelum dimulainya sesi wawancara, peneliti memberikan perangkat kepada Hary untuk mendapatkan pengalaman praktis sebelum memberikan tanggapan lebih rinci. Dalam proses wawancara, peneliti menyampaikan sejumlah pertanyaan terstruktur mengenai evaluasi umum, pendekatan terhadap antarmuka pengguna, integrasi antara pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna, strategi desain, penilaian pribadi terhadap aplikasi Muslim atau Al Quran yang ada, dan

aspek-aspek lain yang relevan. Jawaban yang diberikan oleh Hary akan menjadi kontribusi berharga dalam melengkapi pemahaman terhadap penelitian ini dan memperkaya perspektif terhadap pengembangan desain UI/UX.

Bagian user interface. Menurut Mas Hary strategi desain *UI* yang dapat kita pilih untuk mengakomodasi lingkungan di Indonesia, khususnya di wilayah Jabodetabek, terutama bagi segmen pengguna dari remaja hingga dewasa, adalah sebuah aspek yang cukup rumit. Hary menjelaskan bahwa kompleksitas tersebut muncul karena setiap segmen, terutama remaja, memiliki preferensi desain yang berbeda-beda sesuai dengan habitat dan kesukaannya masing-masing. Meskipun sudah di kategori berdasarkan umur, setiap individu memiliki kebiasaan dan preferensi desain yang unik. Sebagai contoh, ada yang lebih menyukai tampilan yang ramah, adem, dan kalem, sementara yang lain menginginkan antarmuka yang lebih informatif. Mas Hary menekankan pentingnya menyediakan informasi yang lengkap, sambil tetap fokus pada interaksi pengguna dengan aplikasi. Menurutnya, interaksi yang efisien menjadi kunci utama, sehingga pengguna dapat mencapai tujuannya dengan cepat dan mudah. Mas Hary juga mencatat bahwa desain *UI* mungkin berubah seiring dengan tren, tetapi *user experience (UX)* yang optimal tetap menjadi elemen yang sangat penting. Dengan kata lain, meskipun desain *UI* terlihat menarik, keberhasilan aplikasi tetap tergantung pada pengalaman pengguna yang baik.

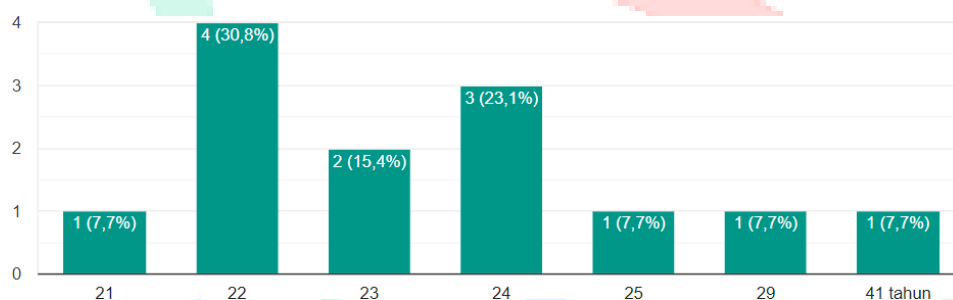
4. Kuesioner

Karena banyak orang dapat diminta untuk mengisi pilihan jawaban yang tertulis, kuesioner adalah metode pengumpulan data yang relatif singkat (Soewardikoen, 2013). Kuesioner peneliti menggunakan *Google Form*, kuesioner disebarakan setelah peneliti melakukan wawancara dengan user.

Penulis memperoleh informasi dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden yang telah memiliki pengalaman

menggunakan aplikasi Muslim Book atau sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui percakapan pribadi di WhatsApp. Proses penyebaran kuesioner berlangsung mulai tanggal 24 Januari 2024 hingga 23 Februari 2023, melibatkan 13 responden yang diminta untuk menjawab sepuluh pertanyaan terkait kebiasaan penggunaan Muslim Book serta pengetahuan mereka mengenai aplikasi serupa seperti Muslim Book atau Al Quran. Langkah ini diambil untuk mendapatkan perspektif dan pemahaman yang lebih mendalam terkait pengalaman dan penilaian pengguna terhadap aplikasi, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga pada konteks penelitian skripsi ini.

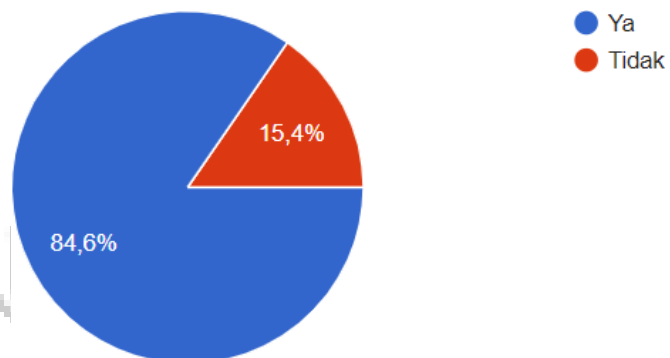
1. Usia pengguna aplikasi Muslim Book



Gambar 3 3 Usia pengguna aplikasi Muslim Book

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Muslim Book mencakup berbagai rentang usia, mulai dari remaja hingga orang dewasa. Jawaban responden menunjukkan bahwa pengguna saat ini secara efektif menggunakan fitur aplikasi. Selain itu, data ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah menjadi alat yang bermanfaat dan dapat diandalkan untuk berbagai demografi.

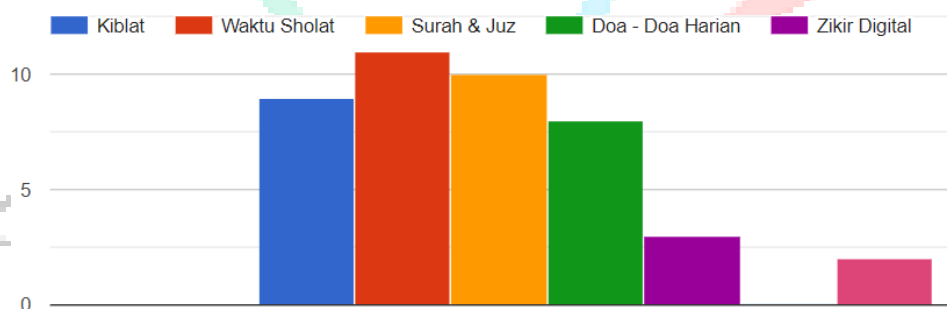
2. Apakah ada aplikasi Al Quran atau sejenisnya pada *smartphone*



Gambar 3 4 Apakah ada aplikasi Al Quran atau sejenisnya pada smartphone

Jawaban dari responden mengenai ketersediaan aplikasi yang mereka miliki saat ini menunjukkan bahwa sebanyak 84,6%, atau sekitar 11 orang, memiliki aplikasi serupa, sementara 15,4%, atau 2 orang, tidak memiliki aplikasi sejenis. Hasil ini memberikan gambaran perbandingan yang bermanfaat untuk memahami alasan pengguna memilih atau tidak memerlukan aplikasi tersebut.

3. Fitur apa yang paling krusial saat menggunakan Aplikasi Muslim Book atau aplikasi serupa

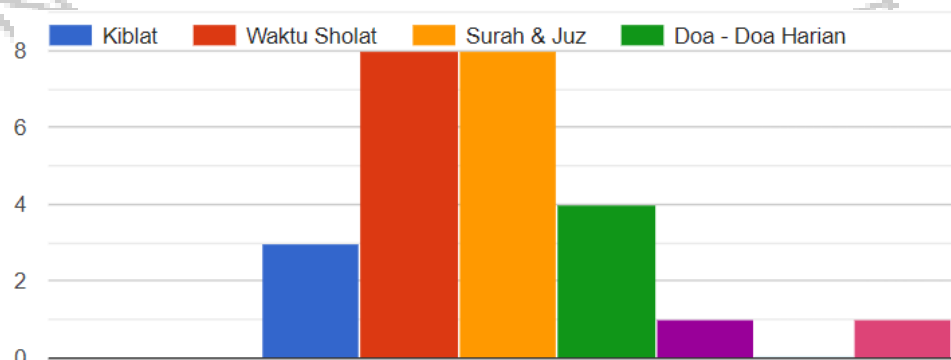


Gambar 3 5 Fitur apa yang paling krusial saat menggunakan Aplikasi Muslim Book atau aplikasi serupa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 11 orang menggunakan aplikasi untuk waktu sholat (yang digambarkan dengan warna merah), 10 orang menggunakan aplikasi untuk membaca surah dan juz (yang digambarkan dengan warna kuning), 9 orang menggunakan aplikasi untuk menentukan arah Qiblat (yang digambarkan dengan warna biru), 8 orang menggunakan aplikasi untuk

doa harian (yang digambarkan dengan warna hijau), 3 orang menggunakan aplikasi zikir digital (yang digambarkan dengan warna ungu), dan 2 orang menggunakan aplikasi Masjid terdekat (yang digambarkan dengan warna pink). Hasil ini dapat menjadi dasar untuk membangun fitur baru yang belum ada yang lebih memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan kebiasaan sehari-hari pengguna.

4. Fitur apa yang paling sering digunakan pada aplikasi terkait



Gambar 3 6 Fitur apa yang paling sering digunakan pada aplikasi terkait

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 8 orang menggunakan aplikasi untuk waktu sholat (yang digambarkan dengan warna merah), 8 orang menggunakan aplikasi untuk membaca surah dan juz (yang digambarkan dengan warna kuning), 4 orang menggunakan aplikasi untuk doa harian (yang digambarkan dengan warna hijau), 3 orang menggunakan aplikasi untuk menentukan arah Kiblat (yang digambarkan dengan warna biru), 1 orang menggunakan aplikasi dzikir digital (yang digambarkan dengan warna ungu), dan 1 orang menggunakan aplikasi Masjid terdekat (yang digambarkan dengan warna pink). Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna lebih banyak menggunakan aplikasi untuk melihat waktu sholat dan membaca surah dan juz pada aplikasi.

3.3.3 Analisa Pesaing

Dalam pasar aplikasi Al Qur'an atau Muslim di Indonesia, terdapat beberapa aplikasi yang sangat terkenal dan menjadi pilihan utama bagi pengguna, seperti Muslim Pro, Al Quran Indonesia, dan Umma. Aplikasi-

aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang bermanfaat untuk mendukung aktivitas keagamaan sehari-hari, tetapi masih ada kelemahan di setiap aplikasi yang dapat mengganggu pengguna. Misalnya, Muslim Pro memiliki fitur kompas kiblat dan pengingat waktu sholat, tetapi mereka sering dikritik karena iklan yang mengganggu. Meskipun Al Quran di Indonesia memiliki terjemahan dan tafsir yang lengkap, ada beberapa masalah dengan konsistensi dan kinerjanya. Umma, di sisi lain, memiliki komunitas yang aktif dan konten islami yang menarik, tetapi kurang dalam personalisasi dan UI.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan cara untuk membuat aplikasi Al Qur'an yang mengatasi kelemahan dan menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik dan lebih terintegrasi dengan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari aplikasi tersebut. Peneliti berharap dapat mengembangkan solusi inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan spiritual dan teknologi umat Islam di Indonesia dengan lebih efisien dengan melakukan analisis menyeluruh terhadap pesaing. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas aplikasi keagamaan dan menjembatani kebutuhan spiritual dengan kemajuan teknologi.