

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Setelah melewati tahapan riset dan penelitian (pengalaman pengguna), penulis akhirnya membuat keputusan tentang konsep strategi komunikasi yang akan digunakan untuk merancang *user interface* aplikasi Muslim Book. Berdasarkan hasil analisis dan informasi pendukung lainnya yang telah dirangkum, penulis kemudian menggunakan hasil pengumpulan data sebagai acuan untuk rencana mereka.

Menurut John R. Wenburg dan William W. Wilmot, serta Kenneth K. Sereno dan Edward M. Bodaken, ada tiga cara berbeda untuk memahami komunikasi: sebagai tindakan satu arah, interaksi, dan transaksi. Komunikasi sebagai tindakan satu arah mengacu pada proses pengiriman pesan yang datang dari sumber melalui berbagai bagian ke komunikan. Komunikasi dilihat sebagai interaksi sebagai proses sebab akibat yang terjadi selama interaksi timbal balik.

Menurut Pearson dan Nelson, konsep terakhir tentang komunikasi adalah transaksi, yang berarti bahwa komunikasi adalah proses berbagi makna di mana tidak ada pemisahan antara orang yang mengirim dan orang yang menerima pesan (Rohmi, 2009).

Data yang diperoleh oleh penulis melalui wawancara, kuesioner, dan penelitian sebelumnya pada platform Al Quran serupa yang telah ada digunakan untuk menciptakan aplikasi mobile Muslim Book. Proses pembuatan persona dan penentuan target pengguna ini menggunakan *template user persona Lean UX* dan berfokus pada empat tujuan utama *Empathize, Align, dan Share Information..*

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning.

Segmenting Targeting Positioning (STP) adalah model atau metode yang digunakan untuk membuat pesan dan strategi pemasaran yang sesuai untuk memisahkan target audiens tertentu. Metode ini memungkinkan perusahaan untuk belajar lebih banyak tentang preferensi dan kebutuhan pelanggan, yang membantu mereka membuat kampanye pemasaran yang lebih relevan dan efektif. Menurut (Kotler, 2018), Dengan menggunakan model atau pendekatan yang disebut

Segmenting Targeting Positioning (STP), Anda dapat membuat pesan dan strategi pemasaran yang sesuai dengan segmentasi target audiens khusus. Metode ini memungkinkan perusahaan untuk belajar lebih banyak tentang preferensi dan kebutuhan pelanggan, yang membantu mereka membuat kampanye pemasaran yang lebih relevan dan efektif.

1. Segmentasi

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 18 – 40 Tahun

Kelas : Menengah ke Atas

b. Geografis

Segmentasi geografis pengguna yaitu perkotaan

c. Psikografis

Masyarakat berusia 18 – 40 tahun beragama Islam, menggunakan *handphone* untuk membaca Al Quran, dan memiliki aktivitas pada saat menggunakan transportasi umum.

2. Targeting

Strategi targeting untuk aplikasi Al Quran harus mengingat bahwa audiens sangat membutuhkan pendekatan yang tepat. Pertama-tama berkonsentrasi pada sasaran yang dimaksudkan untuk umat Islam. Menganalisis preferensi platform Al Quran akan sangat membantu dalam menyesuaikan fitur aplikasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Selain itu segmentasi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan utama pengguna, sehingga pengguna dapat menentukan apa yang mereka butuhkan, seperti membaca Al Quran, mengetahui waktu shalat, dzikir, doa, dan jadwal shalat. Pendekatan targeting yang berfokus pada kebutuhan pengguna dapat membuat penggunaan sehari-hari lebih efektif dan mendorong orang untuk membaca Al Quran, terutama bagi orang Islam.

3. Positioning

Strategi penempatan untuk aplikasi Al Quran akan menekankan pada manfaat yang ditawarkan kepada pengguna karena aplikasi ini akan dianggap sebagai kebutuhan vital bagi umat Islam, memungkinkan pengguna membaca Al Quran dan menawarkan fitur seperti doa, zikir, dan

informasi tentang masjid. Selain itu, akan ditekankan pada kenyamanan dan kemudahan pengguna dengan memastikan bahwa pengaturan teks dan fitur lainnya dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna.

Aplikasi ini diposisikan sebagai alat yang menghubungkan aspek spiritual dan teknologi dengan menekankan sisi sosialnya. Selain itu, dengan memprioritaskan kualitas pengalaman pengguna, aplikasi ini diperkuat sebagai platform yang memungkinkan umat Islam melakukan kegiatan spiritual mereka di tempat yang nyaman.



4.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT, yang artinya Kelemahan, Peluang, Kekuatan, dan Ancaman adalah teknik untuk menilai Kelemahan, Peluang, Kekuatan, dan Ancaman Banyak orang menggunakan analisis ini sebagai persiapan sebelum wawancara kerja dengan perusahaan. Seseorang dapat melakukan analisis SWOT diri sendiri untuk menilai karakter dan kepribadian mereka. Tujuan umum dari analisis ini adalah peningkatan pemahaman tentang kepribadian dan kualitas setiap orang sehingga mereka dapat memahami lebih baik apa yang mereka miliki dan apa yang tidak mereka miliki.

Pada aplikasi Muslim Book menggambarkan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dihadapi. Keunggulan utama keunggulannya adalah penggunaan antarmuka pengguna berbasis Material Design 3 terbaru, yang memberikan tampilan kontemporer dan meningkatkan pengalaman pengguna. Selain itu, melalui umpan balik langsung pengguna, metode Lean UX meningkatkan nilai produk dan mengurangi pemborosan.

Namun, ada beberapa kelemahan aplikasi ini. Saat ini, aplikasi hanya tersedia untuk pengguna Android, yang membatasi jangkauan untuk pengguna iOS. Selain itu, beberapa fitur aplikasi memerlukan koneksi internet, yang dapat menjadi kendala bagi pengguna dengan akses internet terbatas. Selain itu, promosi aplikasi masih kurang dilakukan melalui media sosial dan internet, sehingga mungkin mengurangi jangkauan dan menarik pengguna baru.

Sebaliknya, ada kemungkinan besar bahwa aplikasi ini akan menjadi solusi praktis untuk membantu orang membaca Al-Qur'an dalam berbagai situasi dan kondisi. Selain itu, aplikasi ini tersedia secara gratis tanpa iklan dan dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengguna tertentu, seperti pengaturan tampilan dan fitur yang lebih personal. Dengan demikian, pengguna dapat

menikmati pengalaman yang lebih bersih dan tidak terganggu, yang akan meningkatkan kepuasan pengguna.

Namun, aplikasi ini juga menghadapi ancaman dari pesaing yang berfokus pada antarmuka pengguna dan alur kerja yang efisien. Pasar aplikasi Al-Qur'an dan Muslim semakin padat karena banyaknya aplikasi baru, yang dapat mengurangi pangsa pasar aplikasi ini. Pengembang aplikasi dapat menggunakan analisis SWOT ini untuk membuat rencana yang lebih baik untuk memanfaatkan kekuatan dan peluang mereka serta mengatasi kelemahan dan ancaman mereka.



Gambar 4 1 SWOT

4.4 Analisa Model 5W + 1H

Analisis 5W+1H digunakan untuk menjawab pertanyaan tentang apa, mengapa, di mana, kapan, siapa, dan bagaimana terkait dengan evaluasi diri yang dilakukan melalui analisis SWOT.

1. What

- Aplikasi ini untuk meningkatkan kinerja responsif, ketersediaan, dan kegunaan aplikasi Al-Quran.
- Memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengguna.
- Menyajikan fitur yang sesuai dengan tema utama aplikasi.

2. Who

- Sasaran utama dari aplikasi ini adalah segmen remaja hingga dewasa, terutama individu yang beragama Islam.

3. Where

- Aplikasi dapat diakses dan dimanfaatkan di berbagai tempat dan situasi oleh pengguna.
- Menampilkan informasi mengenai arah kiblat berdasarkan lokasi pengguna.

4. When

- Aplikasi dapat digunakan sepanjang waktu tanpa adanya batasan waktu.
- Menyajikan fitur waktu sholat dan informasi lokasi pengguna ketika ingin mengetahui waktu dan arah kiblat.

5. Why

- Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif melalui pengembangan aplikasi Al-Quran.
- Menghadirkan integrasi sistem UI terkini dengan menggunakan Material Design 3.

6. How

- Fokus utama ditujukan pada peningkatan antarmuka pengguna (UI) dengan meningkatkan kegunaan, responsivitas, dan kepuasan pengguna, terutama di kalangan masyarakat, khususnya umat Islam.
- Mengimplementasikan solusi dengan menerapkan metode Lean UX untuk memastikan pengembangan aplikasi yang efisien dan responsif.

4.5 Proses Tahapan Perancangan Media Interaktif

4.5.1 Moodboard

Moodboard digunakan untuk menggabungkan konsep yang tidak teratur atau tidak terungkap menjadi satu konsep yang konsisten. Selain membantu mengatur penelitian dan inspirasi tentang desain dan desain, mereka adalah alat yang sangat baik untuk mengatur ide-ide abstrak menjadi sesuatu yang visual dan konkret yang memungkinkan untuk dibagi dan dikomunikasikan. Aset digital apa pun yang membantu menyampaikan visi dapat dimasukkan ke dalam moodboard digital untuk UX/UI. Foto, ilustrasi,

gambar stok, GIF, animasi, warna, dan tipografi adalah beberapa komponen umum mood board digital.

4.5.1 Konsep Perancangan

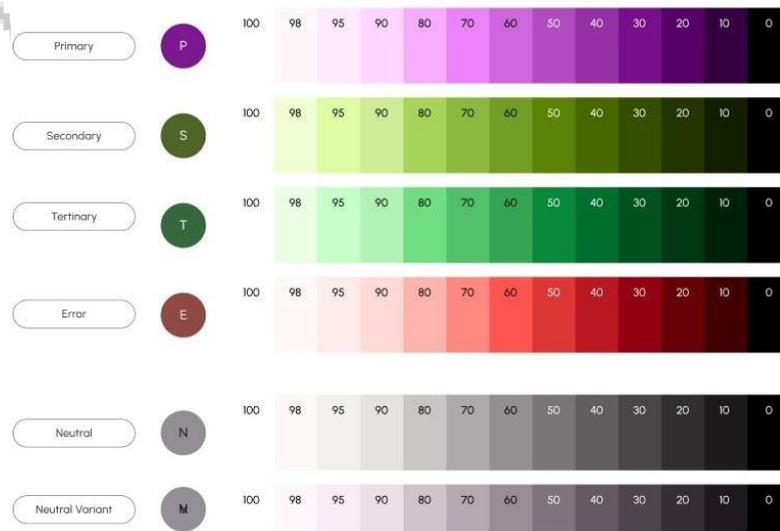
Melalui inspirasi dari pengalaman spiritual yang terkandung dalam agama Islam, yang tercermin dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan tanggung jawab dan kebutuhan yang mulai dilupakan oleh umat Islam. Aplikasi UI/UX yang disajikan dimaksudkan untuk menjadi alternatif yang bermanfaat bagi umat Islam untuk melakukan ibadah sehari-hari sebagai hamba Allah SWT. Setiap karya yang dibuat tidak hanya membawa inovasi terbaru tetapi juga mencerminkan kemajuan dalam dunia UI/UX. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menjembatani antara aspek teknologi dan spiritual

4.5.2 Color Palette

Aplikasi Muslim Book memiliki tema yang sederhana dan minimalis, menggunakan warna utama sebagai identitas aplikasi, dengan warna ungu sebagai warna utama, warna hijau sebagai warna secondary, dan warna hijau tua sebagai warna tertiary. Menurut buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang ditulis oleh A. Gunanto dan Joko Pramono (2021), warna ungu atau violet merupakan warna yang membawa perasaan damai dan persahabatan. Hal ini juga diajarkan dalam ajaran Islam, seperti yang tercantum dalam Al Quran ayat 10 tentang Al Hujurat, dimana disebutkan bahwa setiap orang harus menjaga kedamaian dan bahwa Allah SWT telah menciptakan semua manusia dengan kualitas yang sama, sehingga mereka harus saling menghormati satu sama lain. Karena hanya amal ibadah di hadapan Allah SWT yang dapat membedakan derajat manusia. Dalam Islam, warna hijau memiliki keistimewaan.

Banyak perkataan hijau ditemukan dalam ayat-ayat Al-Quran dan menjelaskan keadaan penghuni Jannah dan segala sesuatu di sekitarnya dengan cara yang menyenangkan, menyenangkan, dan tenang. “Mereka di

dalam surga memakai pakaian HIJAU yang terbuat dari sutra halus dan sutra tebal (yang berketat), serta mereka dihiasi dengan gelang-gelang tangan dari perak dan mereka diberi minum oleh Tuhan mereka dengan sejenis minuman (yang lain) yang bersih suci” dijelaskan dalam Al-Quran surah Al-Insan ayat 21.



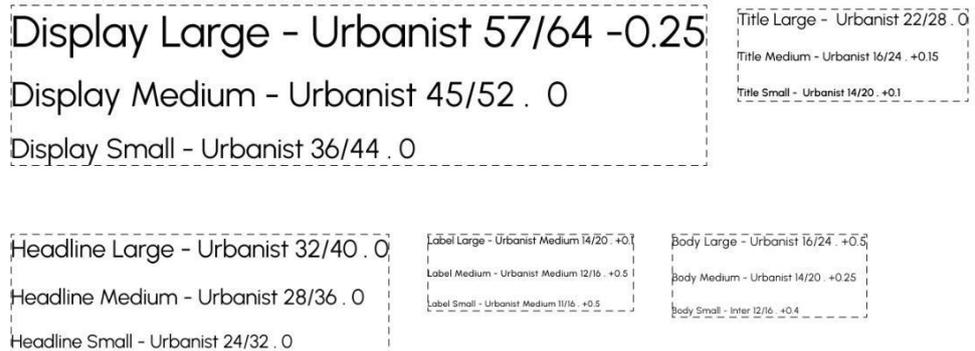
Gambar 4 2 Collor Pallette

4.5.3 Font

Menurut data yang dikumpulkan, desain UI untuk aplikasi Muslim Book menggunakan tipografi Sans Serif Urbanist. Menurut (Hidayatullah, 2016) mengatakan bahwa tipografi Sans Serif dinilai menjadi pilihan yang sesuai sebab lebih mudah dibaca dan memiliki kesan yang simpel, modern dan memudahkan pengguna saat membaca sehingga cocok digunakan dalam perancangan user interface. Pilihan font atau tipografi ini dilakukan menggunakan standar material *design 3*.



Typography



Gambar 4 3 Typeface Urbanist

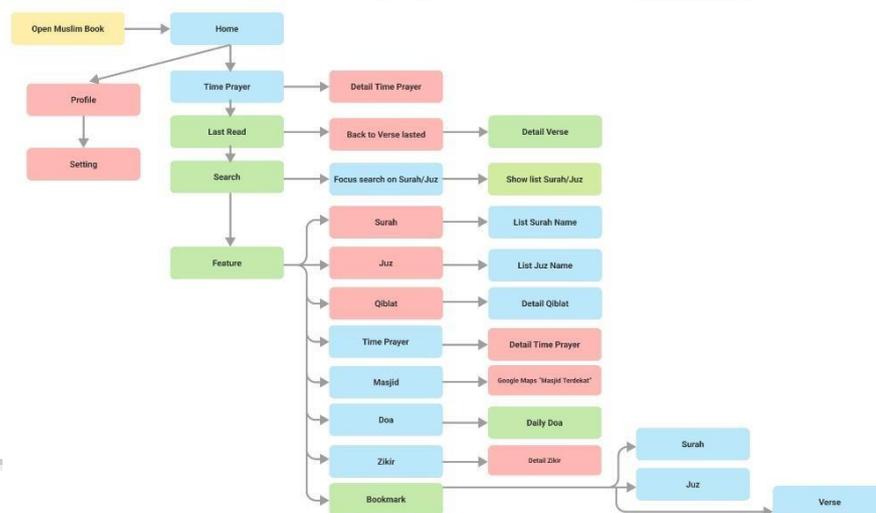
4.5.4 Persona

Data yang diperoleh oleh penulis melalui wawancara, kuesioner, dan penelitian sebelumnya pada platform Al Quran serupa yang telah ada digunakan untuk menciptakan aplikasi mobile Muslim Book. Proses pembuatan persona dan penentuan target pengguna ini menggunakan *template user persona Lean UX* dan berfokus pada empat tujuan utama *Empathize, Align, dan Share Information*.



Gambar 4 4 User Persona

4.5.5 Sitemap



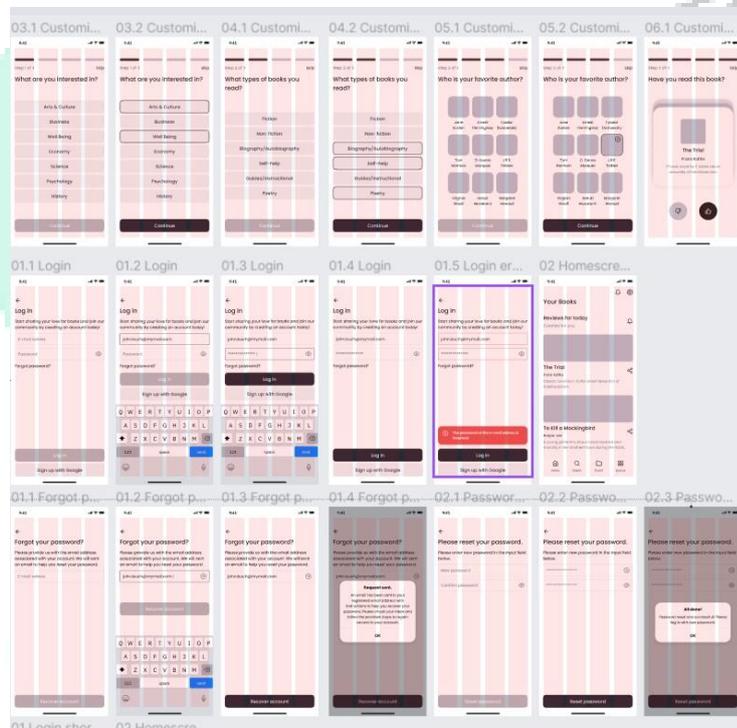
Gambar 4 5 Sitemap

Hasil pemaparan data sebelumnya menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Al Quran melakukan berbagai tindakan, termasuk membaca, mendengarkan, dan mengetahui waktu dan lokasi. Memencet layar untuk berzikir, melihat waktu sholat, mengetahui arah kiblat sesuai lokasi, mendengarkan ayat surah atau juz yang dipilih, mengubah ukuran bacaan sesuai kebutuhan, dan menyimpan bacaan terakhir. Dengan demikian, penulis memberikan gambaran

sitemap aplikasi Muslim Book agar pengguna lebih mudah menemukan dan mengetahui fiturnya.

4.5.6 Wireframe

Setelah menyusun sitemap dan flow user, membuat rancangan wireframe untuk tampilan aplikasi. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan penulis, wireframe berguna untuk memberikan penempatan desain seperti fitur, tombol, konten, dan aset desain lainnya.

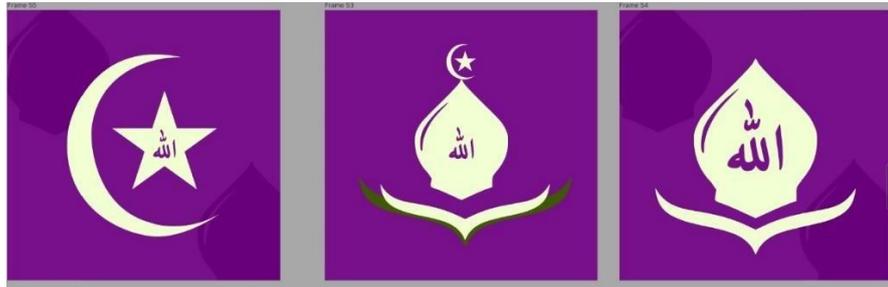


Gambar 4 6 Wireframe

4.5.7 Logo

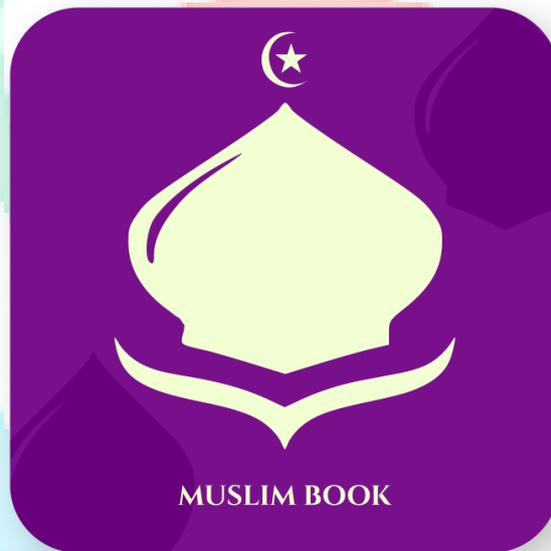
Logo yang menggambarkan Islam yang suci dibuat oleh penulis selama proses perancangan logo. Aplikasi ini disebut Muslim Book, yang berarti Buku Muslim. Di sana, pengguna dapat menggabungkan aktivitas agama dan teknologi dengan orang-orang, terutama orang Islam di kota-kota.





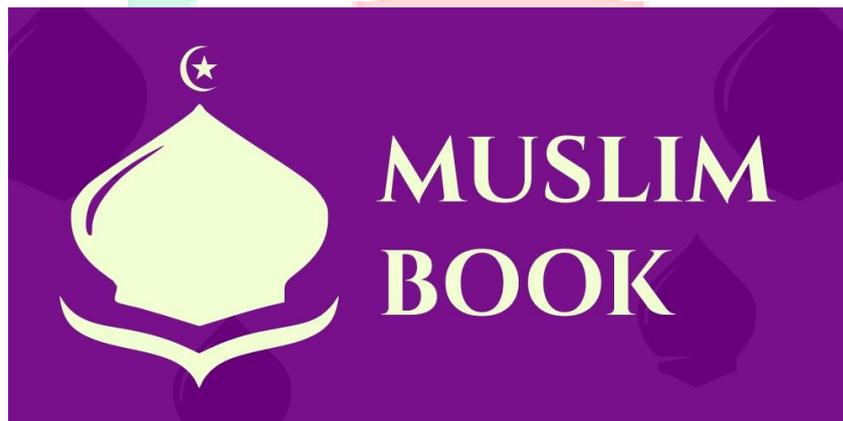
Gambar 4 7 Alternatif Logo

Pada tahap sketsa digital, penulis membuat logo dari huruf Arab "Allah", yang dianggap sesuai dengan aplikasinya. Selanjutnya, penulis menambahkan kubah sebagai salah satu icon rumah ibadah umat islam, yaitu masjid dengan kubah di atasnya.



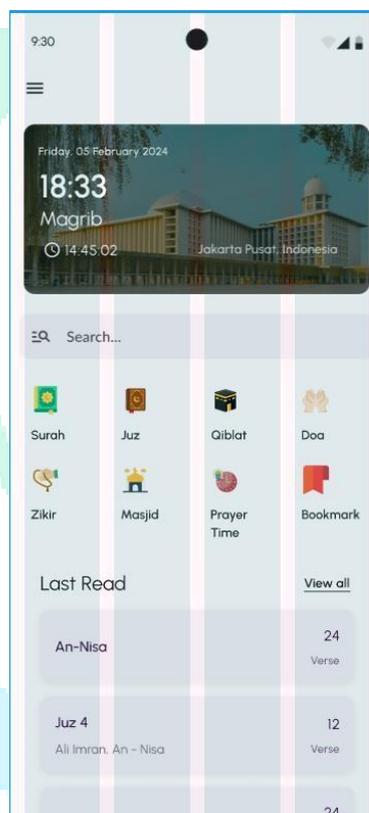
Gambar 4 8 Logo Redesign Muslim Book

Dalam agama, unggu melambangkan kebijaksanaan dan keyakinan yang kuat. Ini membuat nuansa yang menginspirasi dan penuh makna. Keagamaan dan keberkahan semakin meningkat ketika simbol seperti bulan sabit, bintang, dan kubah mencerminkan hubungan spiritual dan arsitektur khas Islam. Tipografi yang sederhana namun mewah menunjukkan tingkat profesionalisme dalam menyediakan konten Islami yang berharga dan terpercaya. Kombinasi elemen-elemen ini membuat logo ini tidak hanya mudah diingat tetapi juga berkesan, menggabungkan teknologi modern dengan tradisi Islam yang kaya. Hal ini menunjukkan komitmen aplikasi untuk meningkatkan pemahaman umat Islam tentang agama mereka dan menyediakan alat yang relevan dan bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari mereka.



4.5.8 Layout

Persentase, bukan nilai tetap, digunakan untuk menentukan lebar kolom dalam tata letak responsif. Ini memungkinkan konten untuk disesuaikan dengan berbagai ukuran layar. Kapan grid berubah untuk menyesuaikan dengan ukuran layar, seperti tablet, ponsel, atau jenis layar lainnya, jumlah kolom dalam grid ditentukan. Kisi tata letak ini terdiri dari empat kolom di mobile pada breakpoint 380 dp.



Gambar 4 9 Layout

4.6 Hasil Karya

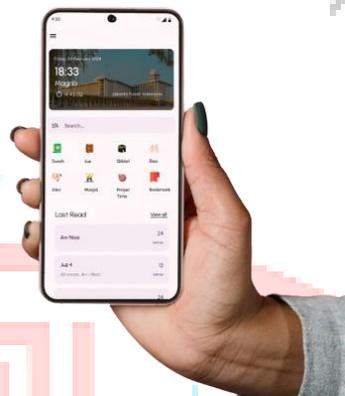
4.6.1 Splash Screen



Gambar 4.6 1 Splash Screen

Saat aplikasi diluncurkan dari layar beranda saat aplikasi dimuat, splash screen dapat ditampilkan alih-alih menampilkan layar kosong. Menampilkan layar peluncuran dapat membuat pengalaman pengguna lebih menyenangkan dan mengurangi waktu muat yang lama.

4.6.2 Home



Gambar 4.6 2 Home

Pengguna akan masuk ke halaman home setelah melewati *Splash Screen*. Di sana, mereka akan menemukan banyak fitur tambahan, seperti bookmark, masjid, waktu sholat, dzikir, surah, juz, qiblat, dan doa. Pada bagian sebelah kanan, akan menemukan *navigation drawer* untuk semua pengaturan aplikasi.

4.6.3 Surah



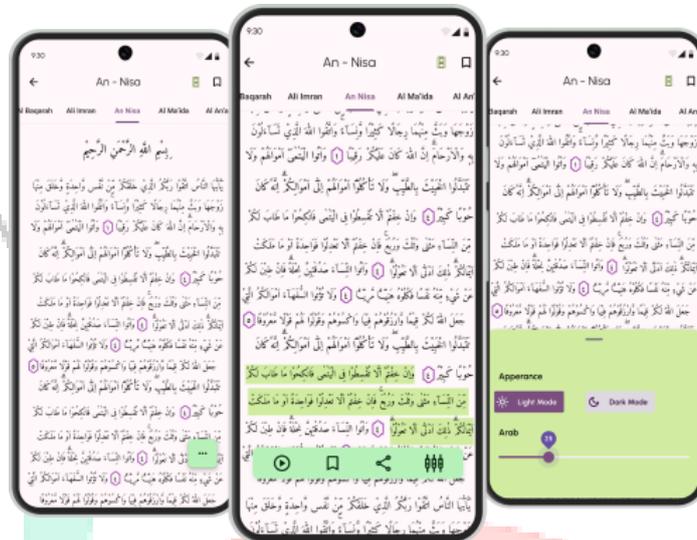
Gambar 4.6 3 Surah

Pada halaman Surah, pengguna dapat memilih surah yang ingin dibaca. Setelah memilih, mereka akan diminta untuk memilih tampilan membaca yang sesuai dengan kebutuhan mereka, yaitu Terjemahan dan Membaca. Pada bagian Terjemahan, ayat dibagi menjadi per ayat dengan arti latin, tetapi untuk membaca hanya menampilkan ayat dengan tulisan arab.



Pengguna dapat memilih surah lain dalam detail surah ini melalui tabs yang terletak di bawah top bar. Pada bagian atas bar, mereka dapat melihat mode bacaan yang sedang digunakan dan dapat mem *bookmark* surah tersebut. Jika Anda

menekan icon "more" pada bagian ayat, Anda akan melihat popup yang mengandung icon "play", "bookmark", "share", dan "setting".



Setelah menekan icon play, suara bacaan ayat akan terdengar. Icon akan ditunjukkan dengan warna hijau dan memberikan bottom sheet kepada pemain. Pada ikon bookmark, ikon tersebut hanya digunakan untuk menyimpan ayat tertentu. Pada bagian share, pengguna dapat mengubah ukuran teks, layout, warna font, dan cara mendistribusikan ayat ke social media. Selanjutnya, setting akan memberikan beberapa fitur, seperti mode baca, ukuran teks latin, terjemahan, dan arab, pada bagian ini.

4.6.4 Juz



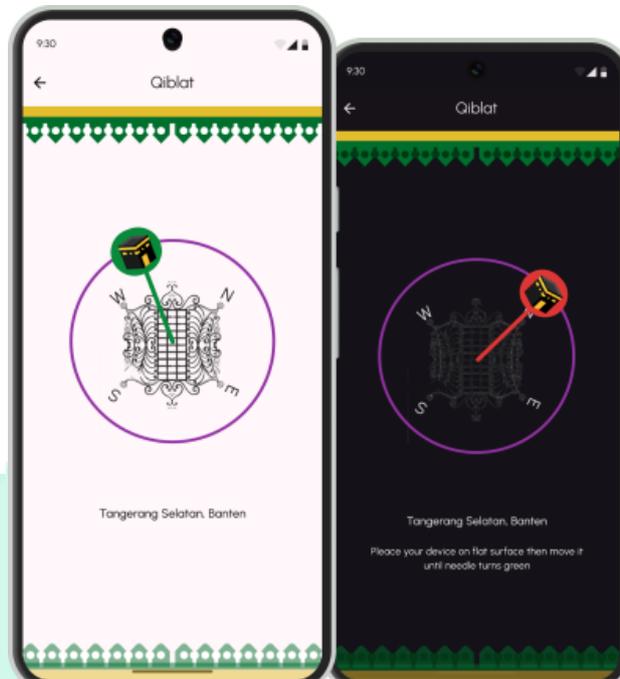
Gambar 4.6 4 Juz

Halaman Juz, yang memiliki desain yang mirip dengan halaman Surah, memungkinkan pengguna memilih juz mana yang ingin mereka baca. Setelah memilih, pengguna akan diminta untuk memilih tampilan membaca yang sesuai dengan kebutuhannya. Pada bagian Terjemahan, ayat dibagi menjadi ayat dengan arti latin, tetapi pada bagian Reading, hanya ayat yang ditulis dalam bahasa Arab.

Pada bagian atas bar, mereka dapat melihat mode bacaan yang sedang digunakan dan dapat mem *bookmark* juz tersebut. Jika pengguna menekan icon "more" pada bagian ayat, pengguna akan melihat popup yang mengandung icon "play", "bookmark", "share", dan "setting".

Setelah menekan icon play, suara bacaan ayat akan terdengar. Icon akan ditunjukkan dengan warna hijau dan memberikan bottom sheet berisikan player sound. Pada ikon bookmark, ikon tersebut hanya digunakan untuk menyimpan ayat tertentu. Pada bagian share, pengguna dapat mengubah ukuran teks, layout, warna font, dan cara mendistribusikan ayat ke social media. Selanjutnya, setting akan memberikan beberapa fitur, seperti mode baca, ukuran teks latin, terjemahan, dan arab, pada bagian ini.

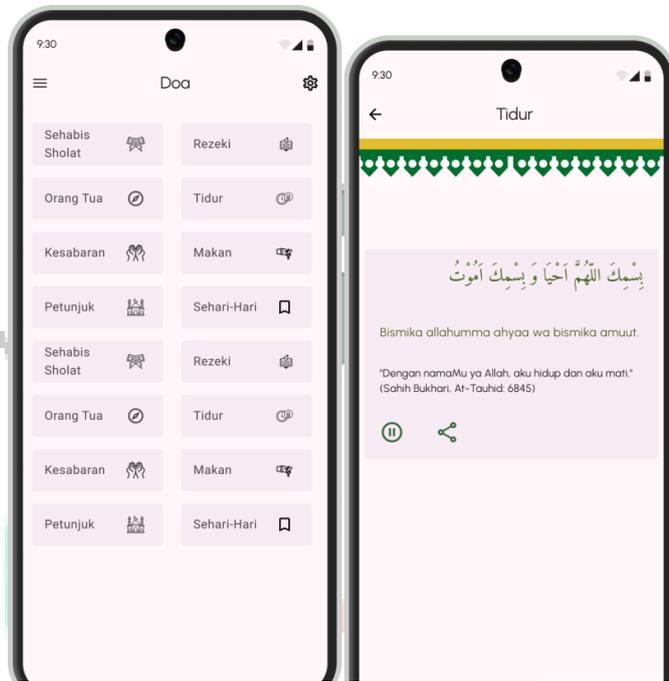
4.6.5 Qiblat



Gambar 4.6 5 Qiblat

Fitur Qiblat ini membantu pengguna menentukan arah sholat yang tepat dan benar sesuai dengan posisi dan lokasi mereka. Penunjuk akan berwarna merah jika Qiblat pengguna tidak benar, tetapi jika posisi sudah benar, penunjuk akan berwarna hijau.

4.6.6 Doa



Gambar 4.6 6 Doa

Fitur Doa ini memberikan berbagai macam doa pada kegiatan sehari-hari maupun pada kegiatan khusus. Pada detail doa pengguna dapat memutar suara doa tersebut dan membagikan doa tersebut ke social media.

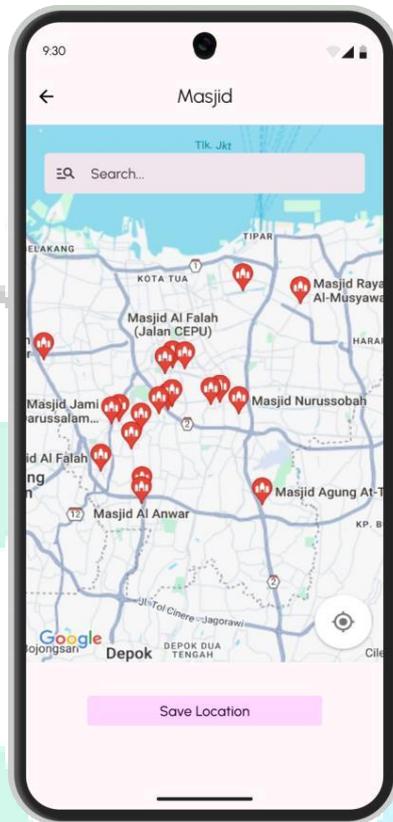
4.6.7 Zikir



Gambar 4.6 7 Zikir

Pengguna dapat memilih bacaan zikir apa yang mereka inginkan dengan menekan tasbeeh digital pada layar. Mereka juga dapat tidak memilih dan tetap memilih dengan menekan tasbeeh digital. Pengguna dapat menentukan jumlah dzikir yang mereka inginkan. Untuk ikon vibrator, Anda dapat membuatnya aktif atau tidak aktif. Ini disebabkan fakta bahwa ketika Anda menekan layar, zikir akan menjadi lebih kuat. Kemudian, Anda akan melihat ikon reset, yang menghapus zikir. Anda juga dapat kembali ke awal.

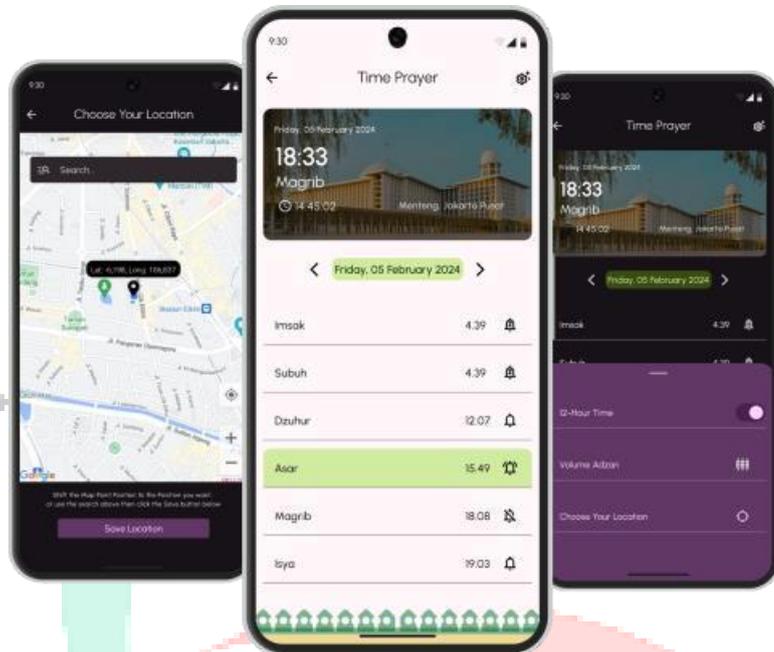
4.6.8 Masjid



Gambar 4.6 8 Masjid

Dengan fitur masjid ini, pengguna dibawa langsung ke Google. Namun, ketika Google masuk ke dalam aplikasi, pengguna dapat mencari lokasi dan menyimpan lokasi tersebut untuk melihat masjid di sekitarnya.

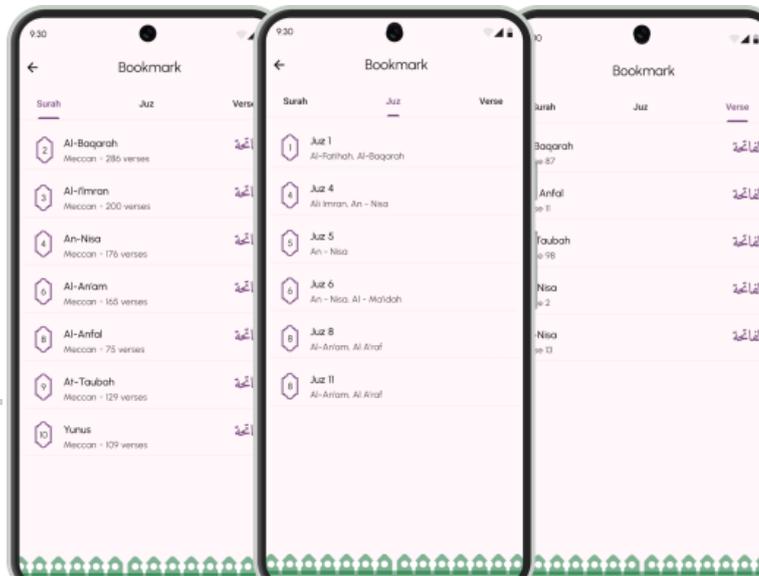
4.6.9 Waktu Sholat



Gambar 4.6 9 Waktu Sholat

Dalam fitur waktu sholat ini, kartu berisi hari, tanggal, jam, waktu sholat, dan lokasi. Pengguna dapat melihat jadwal untuk hari sebelumnya dan berikutnya dengan menekan icon panah belakang dan kiri. Pengguna dapat mengatur notifikasi sholat sendiri dengan mengatur jam, volume adzan, dan lokasi. Setelah itu, pengguna dapat memilih sholat apa yang ingin diberitahu suara adzan. Jika tidak, mereka dapat menonaktifkannya.

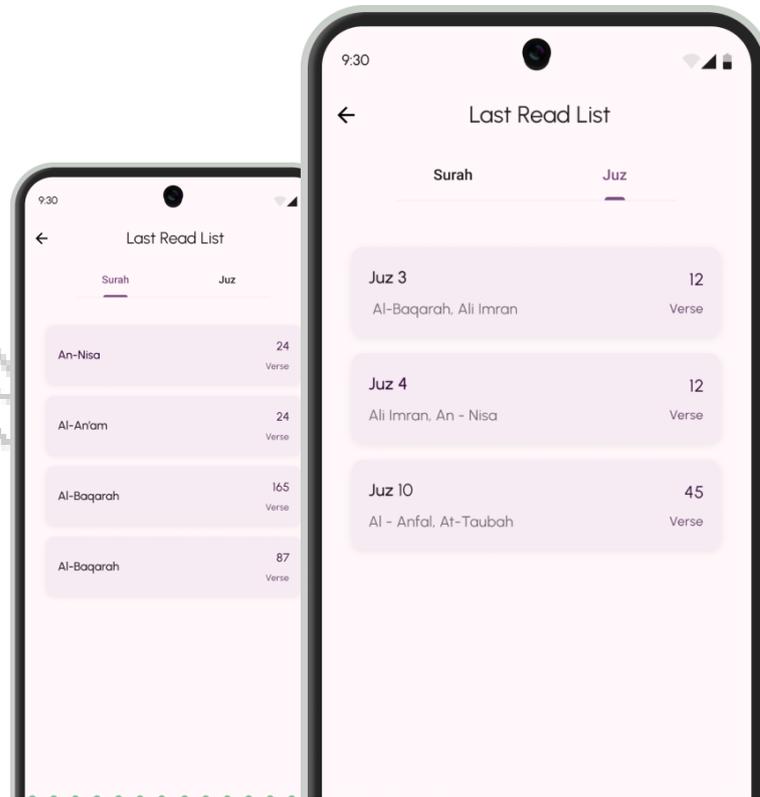
4.6.10 Bookmark



Gambar 4.6 10 Bookmark

Dalam fitur bookmark ini, terdapat daftar pengguna yang telah menandai surah, juz, dan ayat tertentu. Fitur ini memiliki tab yang memungkinkan pengguna untuk fokus pada bacaan apa yang ingin mereka teruskan.

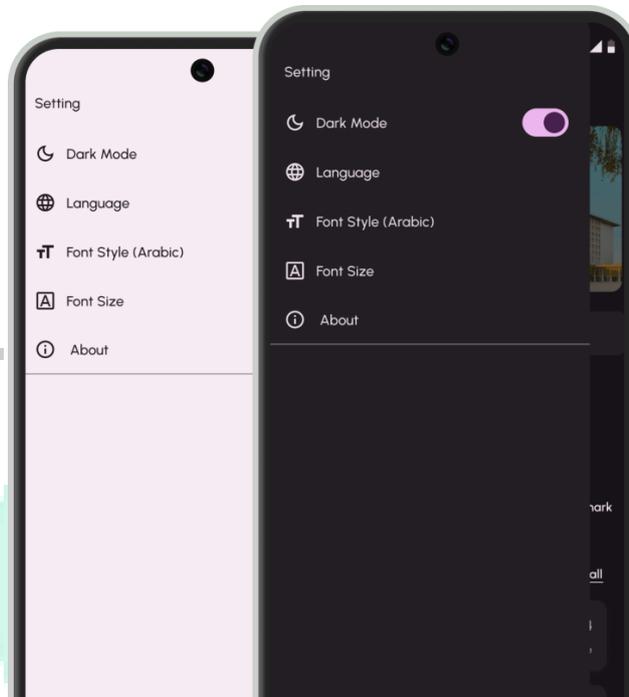
4.6.11 Last Read



Gambar 4.6 11 Last Read

Fitur *Last Read* ini ada ada pada halaman home, dimana difokuskan untuk mengguna melanjutkan bacaannya di Surah atau Juz. Dan sebagai pengingat kepada pengguna sudah sampai mana mereka membaca surah dan juz.

4.6.12 Navigation Drawer



Gambar 4.6 12 Navigation Drawer

Pada navigation drawer ini berada pada halaman home dengan ikon hamburger, memberikan beberapa setting untuk aplikasi yaitu mode light atau dark, language, font style, font size dan about.

4.6.13 Prototype

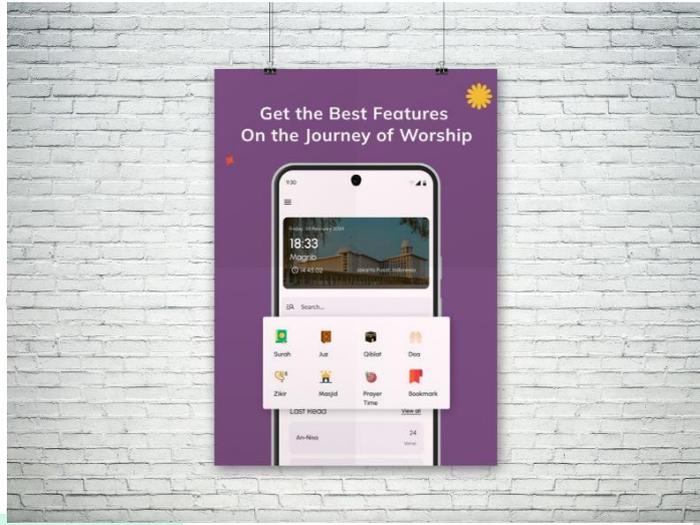
Penulis membuat prototype sistem kerja dan konsep untuk pengujian aplikasi setelah menyelesaikan rancangan desain dan pengembangan fitur. Penulis membuat prototipe menggunakan Figma. Penulismembuat skenariodi mana pengguna ingin mempelajari semua fitur dan membaca surah dan juz. Prototype Figma dapat melalui barcode dan link berikut : <https://linktr.ee/denisa.krw>



Gambar 4.6 13 Barcode Muslim Book

4.6 Media Pendukung

Poster A3 42 x 29.7 cm digunakan sebagai media pendukung. Tujuan desain ini adalah untuk menyebarkan informasi tentang Aplikasi Muslim Book dan mendorong orang untuk menggunakannya. Media pendukung lainnya adalah barang-barang yang dibuat oleh penulis, seperti kaos, stiker, pin button, gantungan kunci, notebook, dan postingan di media sosial. Selain itu, penggunaan media digital seperti website dan aplikasi seluler sangat penting untuk meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas Muslim Book. Promosi melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter akan memudahkan penyebaran informasi secara cepat. Oleh karena itu, kombinasi media cetak dan digital diharapkan dapat menarik perhatian lebih banyak pengguna dan mendorong mereka untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi Muslim Book.



Gambar 4.6 14 Mockup Poster



Gambar 4.6 15 Mockup Kaos



Gambar 4.6 16 Stiker



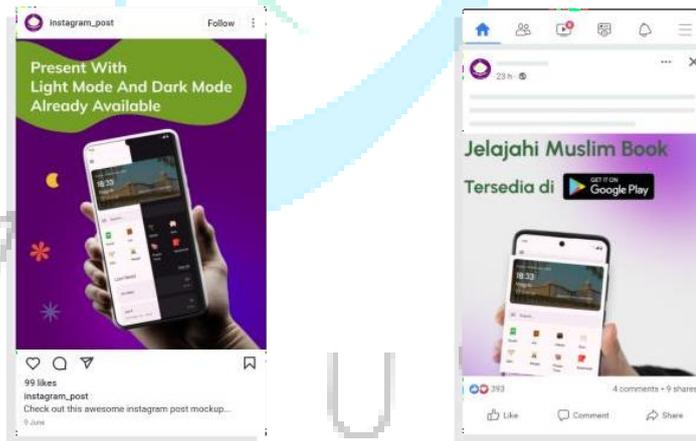
Gambar 4.6 17 Pin



Gambar 4.6 18 Noted Book



Gambar 4.6 19 Keychain



Gambar 4.6 20 Sosial Media