

Desain UI/UX Aplikasi Majelis Rasulullah SAW Jawa Timur Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking

Muhammad Dzikrul Hakam¹, Asmunin²

Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
Surabaya, Indonesia

¹ muhammaddzikrul.19001@mhs.unesa.ac.id ²asmunin@unesa.ac.id

Abstrak— Perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh besar terhadap setiap kegiatan dan aktivitas manusia sehari-hari seperti membuat catatan suatu perencanaan pekerjaan, mencari berbagai informasi seperti hiburan, berita, dan melakukan kegiatan keagamaan. Salah satu contoh kegiatan keagamaan yang rutin dilaksanakan di wilayah Surabaya dan sekitarnya adalah kegiatan keagamaan yang di adakan oleh Yayasan Majelis Rasulullah SAW Jawa Timur (MR JATRIM). Beberapa kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh MR JATIM adalah Jalsatul Itsnain, Safari Dakwah, Event Akbar di tahun baru, dan Event Akbar di bulan Ramadhan. Akan tetapi beberapa kendala yang ditemukan adalah ada beberapa jamaah yang tidak membawa kitab Addiya'ul Lami' ketika acara berlangsung sehingga tidak bisa mengikuti kegiatan secara maksimal, kedua yakni sampai saat ini belum ada platform untuk jual beli souvenir MR JATIM secara online sebagai pengembangan jualan Kios Abussalim Collection, serta minim pengetahuan dan informasi jamaah akan jadwal Safari Dakwah yang di adakan MR JATIM di berbagai daerah Dari daerah Jawa timur hingga di luar daerah Jawa timur. Dari permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian dan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa aplikasi MR JATIM telah berhasil di evaluasi berdasarkan user experience dengan menggunakan metode Design Thinking dan Design UI/UX Aplikasi MR JATIM dapat diterima pada jamaah dan pengurus Yayasan Majelis Rasulullah SAW Jawa timur.

Kata Kunci— UI/UX, Design Thinking, Adobe XD, MR JATIM.

Abstract— The development of information technology has had a major influence on every daily human activity and activity, such as making notes on work plans, searching for various information such as entertainment, news, and carrying out religious activities. One example of religious activities that are routinely carried out in the Surabaya area and its surroundings are religious activities held by the East Java Rasulullah SAW Assembly Foundation (MR JATRIM). Some of the activities that have been carried out by MR JATIM are Jalsatul Itsnain,

Da'wah Safari, Grand Event in the New Year, and Grand Event in the month of Ramadhan. However, several obstacles were found, namely that there were several congregants who did not bring the book Addiya'ul Lami' when the event took place so they could not take part in the activities optimally, secondly, until now there is no platform for buying and selling MR JATIM souvenirs online as a development for Kiosk sales. Abussalim Collection, as well as the congregation's minimal knowledge and information about the Da'wah Safari schedule held by MR JATIM in various regions in East Java Province and outside East Java Province. Based on these problems, the author conducted research and the results of the research stated that the MR JATIM application had been successfully evaluated based on user experience using the Design Thinking and UI/UX Design methods. The MR JATIM application was acceptable to the congregation and administrators of the East Java Rasulullah SAW Assembly Foundation.

Keywords— UI/UX, Design Thinking, Adobe XD, MR JATIM.

I. PENDAHULUAN

Pada zaman ini perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh dalam setiap kegiatan dan aktivitas manusia sehari-hari. Pada tahun 2021, 62,10 persen populasi di Indonesia telah mengakses internet. Data ini menunjukkan bahwa tingginya pemakaian internet oleh masyarakat tercerminkan keterbukaan terhadap informasi yang diterima dalam perkembangan informasi masyarakat (Statistik, 2022). Informasi yang didapatkan masyarakat digunakan untuk menunjang aktivitas kegiatan sehari-hari, seperti bekerja, berolahraga, dan belajar. Hal ini didukung dengan perkembangan teknologi atau software pendukung. Software pendukung yang banyak digemari di kalangan masyarakat adalah android. Android telah menggunakan sistem operasi berbasis Linux yang diterapkan pada perangkat layar sentuh seperti komputer tablet dan telepon pintar (smartphone) (Melia, 2019). Masyarakat di berbagai usia telah menggunakan smartphone berbasis android sebagai media hiburan dan sarana komunikasi yang

praktis dengan beberapa keunggulan salah satunya bisa dibawa kemana saja tanpa ada batas ruang dan waktu (Choir, 2021).

User Experience dengan User Interface (UI/UX) adalah merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dikarenakan mereka adalah bagian dari proses mendesain dari suatu produk desain aplikasi. Antar muka bisa juga disebut dengan User Interface yaitu tampilan dalam pengoperasian dalam suatu program yang dibuat. Sedangkan User Experience yaitu pengguna merasakan saat menggunakan program. Bagus atau buruknya suatu aplikasi ditentukan mudah atau sulitnya dari pengguna menggunakan aplikasi yang telah dibuat oleh desainer UI. Proses yang dilakukan dalam Design Thinking memiliki tahapan melalui metode empathize, define, ideate, prototype, dan test. Fungsi dari bagian dari metode design thinking adalah mengetahui permasalahan dan kebutuhan dari user, selanjutnya dibuat solusi yang diselesaikan dalam bentuk interaksi dan desain antar muka (Shirvanadi, 2021). Design Thinking akan berpengaruh dalam perancangan UI/UX suatu produk yang dibuat, terutama dalam mendesain aplikasi berbasis Android. Smartphone berbasis android juga mempunyai berbagai fungsi yaitu, digunakan untuk menyimpan berbagai data, membuat catatan suatu perencanaan pekerjaan, mengirim dan menerima pesan, memainkan berbagai permainan – permainan sederhana, integrasi ke peralatan lain seperti MP3 player, dan mencari berbagai informasi seperti hiburan, berita, dan kegiatan keagamaan. Salah satu contoh kegiatan keagamaan yang rutin dilaksanakan di wilayah Surabaya dan sekitarnya adalah kegiatan agamaan yang di adakan oleh Yayasan Majelis Rasulullah SAW daerah Jawa Timur.

Yayasan Majelis Rasulullah SAW daerah Jawa Timur atau yang sering disebut MR JATIM merupakan suatu lembaga keagamaan islami yang ada di provinsi Jawa Timur yang berpusat di Surabaya. MR JATIM didirikan pada tahun 2004, yang didirikan oleh Habib Idrus bin Muhammad Al Aydrus. Beberapa kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh MR JATIM adalah Jalsatul Itsnain, Event Akbar Tahun Baru yang dilaksanakan pada malam pergantian tahun 31 Desember ke 1 Januari di Kembang Jepun Kya Kya Surabaya, Event Akbar Ahlul Badr yang dilaksanakan pada hari ke 27 di bulan Ramadhan, bakti sosial penyembelihan hewan kurban yang dilaksanakan pada Hari Raya Idhul Adha, dan Safari Dakwah di beberapa kota di Jawa Timur seperti Sidoarjo, Madura, Lamongan, Jombang, Tulungagung, Blitar, Bondowoso, dan Probolinggo, serta di berbagai kota di provinsi Jakarta, Kalimantan Selatan, Kalimantan Tengah dan Bali.

Jalsatul Itsnain adalah salah satu kegiatan rutin yang di laksanakan oleh MR JATIM setiap hari senin

malam selasa di Masjid Al Hidayah Darmo Indah Surabaya. Salah satu tujuan Jalsatul Itsnain adalah menambah keimanan masyarakat sekitar dikarenakan dalam 1 minggu sudah disibukkan dengan kegiatan – kegiatan yang lain seperti, belajar, bekerja, hingga bermain. Akan tetapi banyak ditemukan jamaah yang tidak membawa kitab Addiya'ul Lami' ketika acara berlangsung sehingga tidak bisa mengikuti kegiatan secara maksimal. Di MR JATIM juga terdapat Kios Abusalim Collection yang menjual berbagai macam souvenir majelis. Keuntungan yang didapatkan murni digunakan untuk kepentingan dakwah MR JATIM. Tetapi sampai saat ini belum ada platform untuk jual beli online sebagai pengembangan jualan Kios Abussalim Collection dan pemenuhan permintaan jamaah di berbagai daerah. Permasalahan yang lain yang sering ditemukan adalah ketidak tahuan jamaah akan jadwal safari dakwah yang di adakan MR JATIM di berbagai daerah di Dari daerah jawa timur hingga di luar daerah jawa timur.

Dari permasalahan tersebut penulis mengusulkan untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android di Smartphone untuk keperluan jamaah dan kegiatan di MR JATIM. Aplikasi akan dikembangkan menggunakan metode Design Thinking dan di desain pada software Adobe XD. Metode Design Thinking merupakan cara berfikir komprehensif dengan berkonsentrasi dalam menghasilkan sebuah solusi yang diawali dari proses empati yang dihadapi dari kebutuhan yang user atau pengguna perlukan. Fitur – fitur pada aplikasi terdiri dari kitab Addiya'ul Lami', Informasi Ulama', dan Platform Kios Abussalim Collection.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Guna memudahkan pemahaman pembaca. Memberikan penjelasan singkat tentang tinjauan Pustaka.

A. UI (USER INTERFANCE)

User Interface (UI) merupakan istilah dari antarmuka yang dipakai dalam menggambarkan sebuah tampilan aplikasi dikembangkan dari interaksi secara langsung dari user. Sebuah desain memiliki susunan dari tampilan antarmuka yang harus diperhatikan dalam menciptakan tampilan aplikasi yang mudah digunakan user. Komponen dari menciptakan tampilan aplikasi harus memiliki beberapa komponen yang dapat mempengaruhi desain seperti berikut:

1. *Consistency*: konsistensi bagian tampilan dari antarmuka yang digunakan user.
2. *Hierarchy*: susunan hirarki dalam tingkat kepentingan dari sebuah objek-objek yang ditemukan didalam sebuah aplikasi.

3. *Personality*: kesan pertama yang ditimbulkan user terhadap aplikasi apakah memiliki ciri khas dari sebuah aplikasi yang ditampilkan
4. *Layout*: tata letak sebuah elemen yang berada didalam sebuah aplikasi.
5. *Type*: tipografi yang dipakai di dalam sebuah aplikasi sesuai pengguna atau tidak.
6. *Color*: pemakaian warna yang disesuaikan oleh aplikasi.
7. *Imagery*: Icon, pemakaian gambar atau ikon dalam menyampaikan informasi dari sistem aplikasi.
8. *Control and Affordances*: bagian struktur antarmuka user yang dipakai dalam berinteraksi dengan aplikasi dari sebuah layer aplikasi (Firdausi, 2021).

B. UX (User Experience)

Secara umum, *User Experience* merupakan Pengalaman Pengguna adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan interaksi individu dengan produk, layanan, atau sistem secara keseluruhan. Ini mencakup semua aspek dari interaksi pengguna dengan produk tersebut, termasuk tampilan visual, interaksi antarmuka, respons sistem terhadap aksi pengguna, serta emosi dan persepsi yang terkait dengan penggunaan produk. Elemen *User Experience* terdiri dari:

a) Bidang Strategi (*The Strategy Plane*)

Bidang Strategi berfokus dalam orientasi kepada fungsi dengan adanya sumber daya yang didapatkan dari informasi. UX memiliki sasaran user yang berada diluar organisasi. Kita harus dapat memahami apa yang diperlukan oleh user dalam aplikasi hasilkan dengan terpenuhny tujuan user juga.

b) Bidang Lingkup (*The Scope Plane*)

Dalam bidang lingkup secara fungsionalitas berfungsi sebagai menciptakan sebuah spesifikasi fungsional secara detail dengan adanya deskripsi melalui set fitur dari aplikasi. Didalam segi informasi dalam mengambil dalam bentuk persyaratan secara konten dengan adanya element konten yang harus diperlukan.

c) Bidang Struktur (*The Structur Plane*)

Bidang Struktur memiliki fungsi dari sisi desain interaksi aplikasi yang memiliki definisi kedalam sistem perilaku sebagai sebuah tanggapan dalam pemakaian. Untuk sebagai sumber informasi secara struktur merupakan sebuah susunan informasid dalam mengatur bagian elemen konten dalam fasilitas memahami kebutuhan user.

d) Bidang Kerangka (*The Skeleton Plane*)

Bidang kerangka memiliki pemahaman tentang desain informasi dalam menyajikan informasi dengan cara memfasilitasi sebuah pemahaman. Untuk membuat produk yang memiliki berorientasi sesuai fungsi, bidang kerangka ini bercakup dalam desain antarmuka dan mengatur bagian element dalam antarmuka dalam memungkinkan user dapat nerinteraksi dalam fungsi yang berada di aplikasi. Antarmuka memiliki sumber informasi dalam desain alur navigasi yang memungkinkan user dapat memahami alur aplikasi.

e) Bidang Permukaan

Bidang berbasis permukaan membahas sebuah urusan terhadap produk yang memiliki orientasi fungsi dalam sumber informasi. Diperhatikan penulis harus memerhatikan pengalaman sensorik yang ciptakan dari sistem aplikasi.

User Experience menerangkan tentang faktor yang dapat memengaruhi dari *User Experience*, terbagi menjadi tujuh yaitu (Firdausi, 2021):

1. *Useful* : Produk aplikasi harus dapat memiliki suatu manfaat dan juga tujuan dalam bersainga dapat perhatikan dengan penuh pada aplikasi yang dibuat. Dalam memungkinkan user dapat mencapai tujuan yang diinginkan user.
2. *Usability* : Memungkinkan Kemudahan penggunaan adalah salah satu elemen paling mendasar dari UX. Ini mencakup seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan produk dan menyelesaikan tugas-tugas yang mereka inginkan tanpa kesulitan.
3. *Findable* :Findable bermaksud dalam gagasan aplikasi untuk dapat ditemukan oleh user. Dengan adanya aplikasi mudah ditemukan user dapat membuat aplikasi mudah dikenal oleh masyarakat luas
4. *Credible* : aplikasi harus mampu membuat user dapat dipercayai aplikasi yang diberikan dengan melakukan pekerjaan harus dilaksanakan yang akan berlangsung selama waktu yang sesuai dan informasi didapatkan harus akurat dan cocok dengan tujuan yang sesuai.
5. *Desirable* : memiliki pemahaman dalam desain aplikasi dalam melalui perbandingan, gambar yang diapaki, identitas yang dibuat aplikasi, estetika dari aplikasi dan desain secara emosional. Semakin user menggunakan sistem aplikasi, semakin besar kemungkinan bahwa user menggunakan aplikasi sesuai keinginan user lain.
6. *Accessible* : Sering diabaikan saat membuat *User Experience*. *Accesible* adalah elemen yang

memastikan bahwa produk dapat diakses dan digunakan oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau sensorik. Ini melibatkan desain yang ramah terhadap aksesibilitas dan memastikan bahwa pengguna dengan berbagai kebutuhan dapat menggunakan produk dengan mudah.

7. Valuable : memiliki nilai aplikasi secara bisnis dalam menghasilkan fungsi aplikasi yang sesuai keinginan user serta user dapat melakukan transaksi dalam pembelian barang didalam aplikasi. Tanpa adanya nilai produk dalam kemungkinan dalam kesuksesan dalam aplikasi yang dapat menyebabkan kegagalan ekonomi.

C. Majelis Rasulullah SAW Jawa Timur

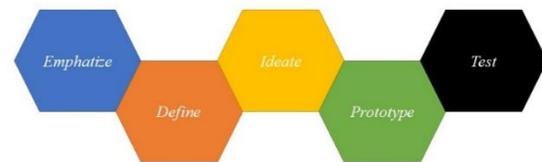
Majelis Rasulullah SAW Jawa Timur didirikan dari adanya banyaknya majelis mauid wat ta'lim yang sebelumnya berada di kota surabaya dan kota sidoarjo, dengan jamaahnya merupakan multi generasi dari anak-anak, kaum muda hingga orang tua, dari jamaah majelis mauidi di dominasi oleh kaum muda..

Majelis Rasulullah SAW yang di bombing oleh Al-Habib Munzir bin Fuad Al-Musawa yang berada di kota jakarta, Sebelum kepergian Al-Habib Munzir bin Fuad Al-Musawa di tahun 2013 lalu, beliau memberikan pesan kepada Al-Habib Idrus Bin Muhammad Alaydrus dalam melanjutkan syiar dan juga pengembangan dakwah di daerah Jawa Timur dan menjadikan Kota Surabaya sebagai kota yang Sayyidina Muhammad SAW. Al-Habib Idrus bin Muhammad Alaydrus adalah salah satu murid yang didik oleh guru mulia Al-Hafidz Al-Musnid Al-Habib Umar bin Hafidz bin Syeikh Abu Bakar bin Salim dan sahabat dari Al-Hafidz Munzir bin Fuad Al-Musawa, Al-Hafidz Al-Musnid Al-Habib Umar bin Hafidz bin Syeikh Abu Bakar bin Salim menyambut keputusan itu dengan sambutan hangat. dari pesan itu Al-Habib Idrus bin Muhammad Alaydrus sangat bersedia sebagai pembimbing dan juga penjembaran bagi jamaah kepada para pembimbing Majelis Rasulullah SAW yang berada di jakarta dan juga kepada guru mulia Al-Hafidz Al-Musnid Al-Habib Umar bin Hafidz bin Syeikh Abu Bakar bin Salim dalam membantu dalam pengembangan dakwah Majelis Rasulullah SAW di provinsi Jawa Timur. Awal kegiatan Majelis Rasulullah SAW Jawa Timur dimulai dari bulan September 2013 diawali dari kegiatan pembacaan Ratib Al-Haddad dan Maulid Adldiyauillami, kegiatan taushiyah Addiniyyah yang di dilaksakan oleh pembina masing-masing daerah sehingga acara Tabligh Akbar yang dilangsungkan oleh oleh Al-Habib Idrus bin Muhammad Alaydrus yang diadakan secara dua minggu sekali. dengan seiring berjalannya waktu, Dalam setiap majelis jamaah yang hadir selalu bertambah dan semakin

bertambah bukan dikarenakan hanya jamaah dari Kota Surabaya dan Kota Sidoarjo yang mebgikuti tetapi jamaah dari daerah Madura, Gresik, Lamongan, Ponorogo, Nganjuk, Malang, Tuban dan Kota lainnya (MRJATIM, 2018).

D. Design Thinking

Metode “ini dikenal sebagai sebuah pendekatan untuk memecahkan masalah yang fokus pada pengguna atau konsumen. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan, keinginan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna dalam konteks tertentu. Desain thinking menggabungkan elemen-elemen dari disiplin-disiplin seperti desain, inovasi, dan ilmu sosial untuk menciptakan solusi yang efektif dan berdaya guna. (Firdausi, 2021).



gambar 1 Tahapan Design Thinking

Metode ini memiliki 5 Tahapan seperti pada Gambar 1, yaitu:

a) Empathize (Empati)

Tahapan yang dilakukan pertama yaitu *Empathize* (Empati) yang sebuah proses Memahami pengalaman, dalam kebutuhan, dan permasalahan yang akan dihadapi oleh user dengan berempati secara mendalam, keinginan, dan masalah yang dihadapi oleh user dengan berempati secara mendalam memakai aplikasi. Dari tahapan tersebut, peneliti harus dapat memahami dalam permasalahan yang di rasakan oleh user dalam hasil melakukan observasi langsung dan melakukan wawancara.

b) Define (Mendefenisikan)

Define mengartikan masalah secara lebih spesifik dan mendalam berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh pada tahap empati.

c) Ideate (Ide)

Ideate berarti Menghasilkan berbagai gagasan dan solusi potensial secara kreatif dan tanpa Batasan dari permasalahan yang sudah dikumpulkan dalam tahap define. Tahapan tersebut adalah proses transisi dalam rumusan dari permasalahan dalam menyelesaikan, pada proses ideate memiliki konsentrasi dalam menciptakan sebuah gagasan dan ide sebagai landasan untuk membuat prototipe dalam merancang aplikasi yang akan diciptakan .

d) Prototype

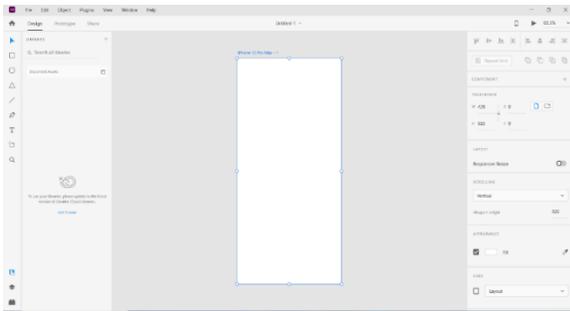
Pada proses ini, akan dibuat sebuah prototipe atau rancangan awal sebuah tampilan aplikasi atau produk yang akan dibuat. Dalam prosesnya, rancangan awal yang dipakai dalam proses uji coba oleh user dalam mendapatkan respon dan masukkan dalam proses penyempurnakan konsep rancangan aplikasi.

e) Testing (Pengujian)

Tahapan proses pengujian atau testing dilakukan dalam melakukan uji coba aplikasi yang akan digunakan user apakah memiliki kendala dan mengumpulkan respon balik user dalam menggunakan aplikasi.

E. Adobe XD

Adobe Experience Design atau *Adobe XD* adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe Systems yang dirancang khusus untuk memudahkan proses desain dan prototyping antarmuka pengguna (UI/UX). Singkatnya, Adobe XD merupakan alat desain dan prototyping yang digunakan oleh desainer untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik pada aplikasi mobile, situs web, dan produk digital lainnya. Dalam *website* resmi *Adobe* (adobe.com) *Adobe XD* sangat mengedepankan *user experience* karena pengguna sangat penting dalam keberhasilan sebuah *interface* (adobe.com, 2021).



gambar 2 Tampilan Awal di Aplikasi Adobe XD

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Sistem

Suatu desain UI/UX Aplikasi MR JATIM yang memecahkan permasalahan yang ada di Yayasan MR JATIM, Aplikasi ini terdapat beberapa fitur yaitu *Addiya'ul Lami'* yang didalamnya terdapat bacaan dari Kitab *Addiya'ul Lami'*, selain itu terdapat fitur *Rotib Al Haddad* yang didalamnya terdapat bacaan Kitab *Rotibul Haddad*, selain itu terdapat fitur *Nabi Muhammad SAW* yang didalamnya terdapat *Biografi Nabi Muhammad SAW*, *Sejarah Dakwah Nabi Muhammad SAW*, *Sahabat – sahabat Nabi Muhammad SAW*, selain itu terdapat fitur *Jadwal*

Majelis yang didalamnya terdapat *jadwal – jadwal majelis Jalsatul Itsnain* dan *jadwal – jadwal majelis Safari Dakwah*, selain itu terdapat fitur *Biografi Ulama'* yang didalamnya terdapat bacaan *biografi ulama'*, selain itu terdapat fitur *Darul Musthafa* yang didalamnya terdapat *sejarah berdiri dan biografi Darul Musthafa*, selain itu terdapat fitur *Amalan* yang didalamnya terdapat beberapa amalan yang dianjurkan oleh *Habib Idrus Al Aydrus*, selain itu terdapat fitur *Abusalim Collection* yang didalamnya terdapat beberapa *marchendaise MR JATIM* dan didalamnya juga kita bisa memilih barang dan sampai pembelian lewat aplikasi ini, selain itu terdapat fitur *Sosial Media* yang didalamnya terdapat beberapa *sosial media* yang ada di *MR JATIM*.

B. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan Sistem pada penelitian tugas akhir ini meliputi perancangan sistem perangkat keras dan perancangan sistem perangkat lunak. Beberapa hal yang berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak pada penelitian tugas akhir ini, diantaranya :

a) Perangkat Keras

Perangkan keras yang dipakai peneliti dalam mengembangkan aplikasi dalam penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Perangkat Keras Tugas Akhir

No.	Nama Perangkat	Spesifikasi	Kebutuhan
1	Laptop	Processor : Intel(R) Core(TM) i7-8550U CPU @ 1.80GHz 1.99 GHz RAM : 8,00 GB (7,87 GB usable) System Type :64-bit operating system	Pengerjaan tugas akhir dan pengujian desain UI/UX Aplikasi

b) Perangkat Lunak

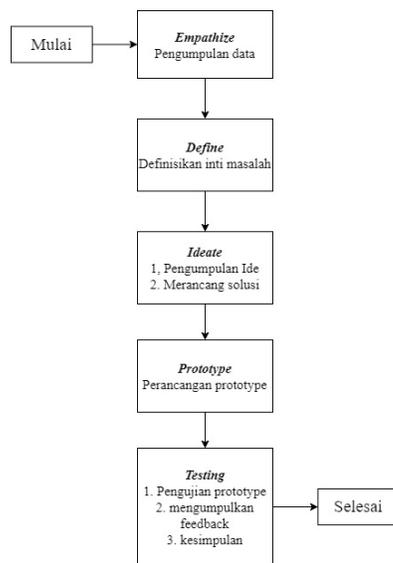
Perangkat lunak yang dipakai dan dibutuhkan untuk pengembangan sistem untuk penelitian tugas akhir seperti berikut :

- 1) Operasi sistem Windows 10

- 2) Microsoft Office
- 3) Draw.io
- 4) Adobe Photoshop
- 5) Adobe XD
- 6) Google Chrome
- 7) Google Form

C. Tahapan Penelitian

penelitian merupakan tahapan dalam desain UI/UX dari Aplikasi MR JATIM dengan memakai metode design thinking. Pada Gambar 3 merupakan proses dari penggunaan metode Design Thinking untuk menciptakan rancangan aplikasi dalam penelitian tersebut



a) Emphatize

Empathize adalah melakukan kegiatan riset pengguna dalam memahami permasalahan user yang dihadapi dalam aplikasi. Dalam riset user, peneliti melakukan interaksi kepada user dalam apa yang dipikirkan, dirasakan dan serta dilakukan oleh user terhadap aplikasi yang dibuat dengan dibantu dari empathy map dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Anwar, 2021). Fase ini adalah langkah awal pada merancang aplikasi desain UI/UX MR JATIM dan langkah awal disebut dengan pengumpulan data, melakukan observasi, dan wawancara kepada jamaah yang selama ini terdapat berbagai masalah saat mengikuti kegiatan yang diadakan oleh MR JATIM. Kegiatan yang diadakan MR JATIM antara lain membaca maulid sholawat kitab Addiya'ul Lami', serta terdapat kios yang menjual berbagai souvenir MR JATIM. Beberapa hal yang dilakukan pada fase emphathize sebagai berikut :

1. Observasi

Pada saat mengikuti acara yang diadakan oleh MR JATIM, peneliti mengamati para jamaah banyak yang tidak membawa Kitab Addiya'ul Lami'. Beberapa jamaah kesusahan dalam mengikuti acara dikarenakan tidak membawa atau tidak mempunyai kitab Adiya'ul Lami'. Kemudian banyak jamaah yang tidak mengetahui jadwal safari dakwah yang diadakan oleh MR JATIM. Mereka bertanya-tanya kepada pengurus dikarenakan mereka tidak mengetahui jadwal safari dakwah MR JATIM. Kemudian banyak juga dari jamaah bertanya tentang kios apakah merchendaise nya sudah *ready* atau belum. Serta ada jamaah yang menyarankan untuk dibuatkan aplikasi MR JATIM, agar jamaah ketika tidak membawa kitab bisa melihat aplikasi tersebut, kemudian supaya jamaah mengetahui jadwal safari dakwah yang di adakan oleh MR JATIM, serta jamaah bisa membeli merchendaise MR JATIM secara online tidak mengenal tempat dan waktu.

2. Wawancara

Proses wawancara dilakukan untuk dapat memahami lebih dalam user terhadap kebutuhan pengembangan desain UI/UX Aplikasi MR JATIM. Wawancara dilakukan kepada 4 orang pengurus MR JATIM dengan pertanyaan sebagai berikut:

- Nama dan identitas narasumber ?
- Kesusahan apa saja ketika mengikuti kegiatan MR JATIM ?
- Perlukan adanya kitab digital dari Mulid Addiya'ul Lami' ?
- Apakah perlu pengembangan untuk Abussalim Colletion ? Jika perlu sebutkan !
- Apakah jadwal safari dakwah sudah disebar luaskan kepada jamaah sebelum kegiatan ?
- Jika akan dikembangkan desain UI/UX Aplikasi MR JATIM, fitur-fitur apa saja yang harus ditambahkan ?

Setelah dilakukan wawancara, peneliti mendetailkan hasil wawancara tersebut menjadi poin-poin pada kuesioner yang nantinya akan disebarkan kepada jamaah.

3. Kuesioner

Setelah peneliti mengamati secara langsung dan melakukan wawancara kepada pengurus MR JATIM, kemudian peneliti melakukan analisa dan hasil analisa tersebut dibuatkan sebuah kuesioner yang

nantinya akan dikirimkan kepada jamaah MR JATIM. Kuesioner terdiri dari beberapa kategori tentang pengembangan Desain UI/UX MR JATIM, sehingga membutuhkan responden sebanyak 30 (Sugiyono, 2018). Isi kuesioner bertujuan untuk merefleksikan hasil observasi peneliti sekaligus menjangkau gagasan dan ide dari jamaah untuk Desain UI/UX Aplikasi MR JATIM. Setiap poin pernyataan di kuesioner akan memiliki rentang nilai 1 sampai 5 yang menunjukkan bahwa nominal nilai sedikit menunjukkan ketidaksesuaian dan nominal nilai yang tinggi menunjukkan kesesuaian di kuesioner. Semakin tinggi nilai yang dipilih, maka responden setuju dengan pernyataan yang disampaikan pada kuesioner. Tabel 1 menunjukkan beberapa pertanyaan yang nantinya akan disebar kepada jamaah MR JATIM. Kuesioner akan dibuat pada platform formulir yang disediakan oleh google form dan disebarluaskan melalui whatsapp kepada user yang merupakan jamaah.

Tabel 2 Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan Kuesioner
1.	Apakah sudah mempunyai kitab Addiya'ul Lami' ?
2.	Sering membawa kitab Addiya'ul Lami' pada kegiatan MR JATIM
3.	Arti pada kitab Addiya'ul Lami' selalu dibaca
4.	Jamaah sudah mengetahui kitab Rotibul Haddad
5.	Jamaah mengetahui jadwal Jatsatul Itsnain MR JATIM yang diselenggarakan setiap hari senin
6.	Jamaah mengetahui jadwal Safari Dakwah MR JATIM
7.	Jamaah mengetahui Event Akbar MR JATIM
8.	Souvenir Abussalim Collection selalu menarik
9.	Jamaah mengetahui update koleksi stok barang dari Abussalim Collection

No	Pertanyaan Kuesioner
10.	Transaksi jual beli Abussalim Collection menggunakan uang digital
11.	Jamaah mengetahui profil dan biodata tamu yang diundang disetiap kegiatan MR JATIM
12.	Jamaah mengetahui profil dan biodata guru-guru di MR JATIM
13.	Jamaah mengetahui sejarah tempat guru-guru MR JATIM menimba ilmu di Tarim, Hadramaut, Yaman, Pondok Pesantren Darul Musthafa
14.	Jamaah sudah tahu amalan rutin yang dianjurkan oleh Habib Idrus Al Aydrus
15.	Jamaah sudah mengetahui biodata Nabi Muhammad SAW
16.	Jamaah sudah mengetahui Sejarah Dakwah Nabi Muhammad SAW
17.	Jamaah sudah mengetahui sahabat-sahabat Nabi Muhammad SAW
18.	Jamaah mengetahui semua akun media sosial MR JATIM

Jawaban dari kuesioner Tabel 1 yaitu “Ya” dan “Tidak”. Dari beberapa jawaban yang didapatkan, maka akan disimpulkan untuk menentukan fitur yang akan digunakan pada Desain UI/UX Majelis Rasulullah SAW Jawa Timur.

b) Define

Pada tahap saat ini melakukan definisikan masalah yang di dapat berdasarkan dari hasil observasi, dan wawancara kepada jamaah. Masalah yang ditemukan dari hasil komunikasi dengan pengguna aplikasi dihasilkan apa yang dibutuhkan dalam pembuatan rancangan desain UI/UX aplikasi. Permasalahan yang dihadapi oleh user dapat divisualisasikan melalui Affinity Mapping dan juga Persona.

- Affinity Mapping adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan atau mengelompokkan beberapa masalah yang sudah didapat pada saat wawancara.
- Persona adalah teknik yang bermanfaat dalam mengembangkan perangkat lunak. Persona ini melibatkan banyak pengumpulan informasi mengenai aplikasi.

c) Ideate

Pada tahapan ideate, akan dikumpulkan ide-ide serta solusi tentang bagaimana rancangan aplikasi akan dibangun untuk menyelesaikan dari beberapa masalah yang sudah didapatkan

1. Pengumpulan ide

Tahapan ini, akan dikumpulkan ide-ide kemudian akan dibuatkan solusi dari masalah yang sudah di dapatkan pada faze empathize dan masalah yang sudah di susun ppada fase define. Ide yang dikumpulkan akan dibuat dalam bentuk affinity map, user journey, wireframe.

2. Merancang solusi.

Pada tahapan ini, dirancanglah solusi dari masalah berdasarkan ide-ide yang telah dikumpulkan dan akan dibuat dalam bentuk user flow.

d) Prototype

Prototype adalah salah satu langkah penting yang bertujuan untuk menguji dan mengembangkan gagasan-gagasan solusi yang telah dihasilkan dalam tahap ideasi sebelumnya. Prototyping memungkinkan tim untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna secara lebih konkret dan cepat daripada hanya berdiskusi atau merencanakan. Pada fase Prototype ini digunakan untuk melihat gambaran atau rancangan ide dari hasil fase ideate. Pada prototype akan dibuat wireframe sederhana untuk menguji tampilan mockup terhadap user, apakah tampilan sudah berfungsi sesuai dengan keinginan user. Untuk memudahkan dalam merancang fungsi pada aplikasi, maka pada penelitian ini menggunakan Adobe XD untuk membuat tampilan user aplikasi MR JATIM. Beberapa fitur yang akan di buat yaitu Maulid Addiya'ul Lami', Kios Abussalim Collection, Jadwal Safari Dakwah yang diselenggarakan oleh MR JATIM.

e) Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap produk kepada beberapa jamaah untuk desain UI/UX Aplikasi MR JATIM. Metode yang digunakan pada kuesioner ini menggunakan metode SUS atau (*System Usability Scale*). SUS adalah sebuah metode pengujian *usability* yang dibuat oleh *John Brooke* pada tahun 1986. SUS ini adalah metode suatu penilaian atau sebuah skala yang digunakan dalam mengukur kegunaan atau *usability* suatu aplikasi, produk, atau layanan berbasis teknologi. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan telah menjadi salah

satu metode yang paling umum dipakai dalam mengevaluasi sebuah *usability*. SUS memiliki 10 pertanyaan dan pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. SUS memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100. 10 pertanyaan dari *System Usability Scale* (SUS) ditunjukkan pada Tabel 3

Tabel 3 Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan SUS
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem aplikasi ini secara berulang
2.	Saya merasa aplikasi ini sedikit rumit dalam pemakaian saya
3.	Saya merasa sistem ini sangat mudah digunakan
4.	Saya harus membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan aplikasi ini.
5.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal dari aplikasi yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7.	Saya merasa orang lain lebih mudah memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
8.	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

Jawaban yang dipilih oleh responden terdiri dari angka 1 sampai 5. Definisi dari angka tersebut terdapat pada Tabel 4 :

Tabel 4 Jawaban SUS

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu – ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

1. Aturan menghitung SUS

Setelah menyelesaikan pengumpulan data dari yang didapat dari responden user, maka data akan dihitung. dengan beberapa aturan dalam proses perhitungan SUS, berikut ini adalah tata cara perhitungan SUS pada kuesionernya :

- i. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, maka skor akan dikurangi 1.
- ii. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapatkan yaitu 5 skor dikurangi dari skor pertanyaan yang di dapat dari user.
- iii. Skor SUS dikumpulkan maka hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan akan dikali 2,5.

Tata cara perhitungan skor berlaku terhadap 1 responden user. Dalam perhitungan selanjutnya, SUS dari hasil masing masing responden user maka dicari nilai skor rata-rata dengan menjumlahkan hasil akhir dan dibagi dengan responden user yang mengisi(1).

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} (1)$$

- \bar{x} = skor rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah skor SUS
- n = jumlah responden

2. Cara menghitung SUS

Cara menghitung SUS dapat dilakukan dalam penulisan data hasil yang dikumpulkan peneliti terhadap responden melalui excel. Sebagai berikut dengan adanya rekap data dari Tabel 5. Dari pertanyaan Q1 hingga Q10 adalah hasil jawaban dari pertanyaan yang dijawab user sebagai responden.

Tabel 5 Contoh Data Asli Responden

N o	Responden	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10
1.	Responden 1	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
2.	Responden 2	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
3.	Responden 3	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
...	Responden...
n	Responden n

IV.METODOLOGI PENELITIAN

Hasil implementasi penggunaan metode design thinking dalam perancangan aplikasi “MR JATIM” untuk menyajikan dan menganalisis hasil penelitian yang telah dilakukan.

A. Empathize

Fase ini adalah langkah awal pada merancang aplikasi desain UI/UX MR JATIM dan langkah awal disebut dengan pengumpulan data, melakukan observasi, dan wawancara kepada jamaah yang selama ini terdapat berbagai masalah

saat mengikuti kegiatan yang diadakan oleh MR JATIM. Kegiatan yang diadakan MR JATIM antara lain membaca maulid sholawat kitab Addiya’ul Lami’, serta terdapat kios yang menjual berbagai souvenir MR JATIM.

B. Define

Pada tahapan tersebut akan dapat mendefinisikan hasil sebuah masalah yang didapat dari hasil observasi dan wawancara kepada jamaah. Berikut 2 cara dalam tahap ini yaitu dengan Affinity Mapping dan Persona :

a) Affinity Mapping



- **Label Kuning** : Label ini merupakan kumpulan data yang berhasil dikumpulkan melalui kuesioner yang di peroleh dari jamaah MR JATIM. Hasil yang didapat diantaranya : belum mempunyai kitab Addiya’ul Lami’, sering tidak membawa kitab Addiya’ul Lami’ pada kegiatan MR JATIM, dibacanya arti pada kitab Addiya’ul Lami’, jamaah belum mengetahui kitab Ratibul Haddad, jamaah belum mengetahui jadwal Jalsatul Itsnain yang diselenggarakan pada setiap hari senin, jamaah belum mengetahui jadwal safari dakwah MR JATIM, jamaah belum mengetahui Event Akbar MR JATIM, marchendaise Abussalim Collection selalu menarik, jamaah belum mengetahui barang marchendaise dari Abussalim Collection, tidak ada transaksi digital dalam penjualan Abussalim Collection, jamaah belum mengetahui profil biodata tamu yang diundang di setiap kegiatan MR JATIM, jamaah belum mengetahui profil biodata guru – guru yang ada di MR JATIM, jamaah belum mengetahui sejarah tempat guru – guru MR JATIM menimba ilmu di tarim – Hadhramaut, yaman yaitu Darul Musthofa, jamaah belum mengetahui amalan rutin yang di anjurkan oleh Habib Idrus Al Aydrus, jamaah belum mengetahui biodata Nabi Muhammad SAW, jamaah belum mengetahui sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW, jamaah belum mengetahui sahabat – sahabat Nabi Muhammad SAW, jamaah belum mengetahui sosial media MR JATIM.

- **Label biru :** Label ini merupakan kesimpulan dari hasil data yang didapat pada kabel kuning. Dari kesimpulan label kuning tersebut peneliti menyimpulkan bahwa data tersebut mengarah pada kurang nyaman saat mengikuti dalam kegiatan MR JATIM.

- **Label Merah :** Label ini merupakan Insight atau kesimpulan akhir yang diambil sehingga menjadi sasaran utama dalam pemetaan ini. Dimana dari data label kuning dan kesimpulan dari label biru yang didapat, peneliti menyimpulkan bahwa Jamaah kurang nyaman saat mengikuti kegiatan MR JATIM.

- **Label Hijau :** Label ini merupakan design mandates atau solusi yang nantinya akan menjawab dari hasil insight yang didapat (label merah). Dalam hal ini peneliti mencoba solusi alternatif yaitu dengan membuat plathfrom Design UI/UX aplikasi MR JATIM agar memudahkan jamaah dalam mengikuti kegiatan yang ada di MR JATIM.

b) User Persona

Pada tahapan ini didapatkan target pengguna sebanyak 2 orang, pertama pengguna yang bernama Abdul Majid dan yang kedua pengguna yang bernama Abdullah Munir. dari persona user yang berisi tentang identitas pengguna seperti nama, umur, pekerjaan, dan alamat. Pada bagian inti berisi tentang bio pengguna, Tujuan, frustrasi/*paint point*, keadaan perasaan saat ini dan pengetahuan teknologi. Berikut user persona dan masing – masing pengguna sebagai berikut :



gambar 3 User Persona Abdul Majid



gambar 4 User Persona Abdullah Munir

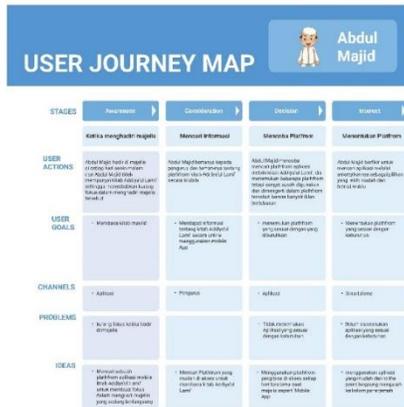
Berdasarkan profil kedua orang tersebut memiliki target yang sama, yaitu ingin memiliki sebuah plathfrom MR JATIM yang didalamnya berisikan kitab Addiya'ul Lami', terdapat adanya jadwal safari dakwah yang di adakan MR JATIM, dan penjualan merchandise kios Abussalim Collection secara online.

C. Ideate

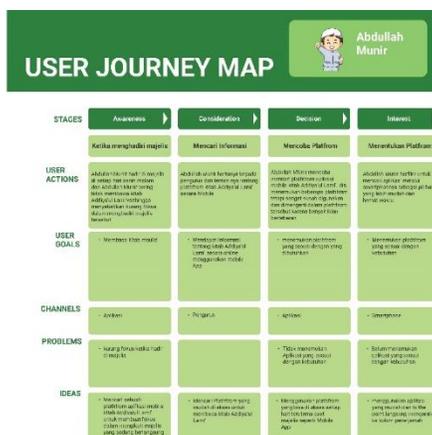
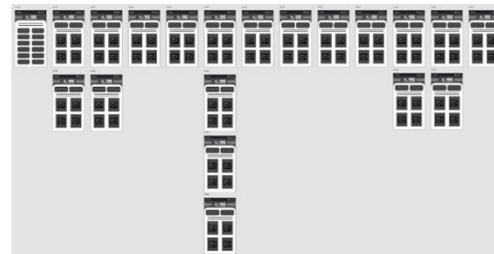
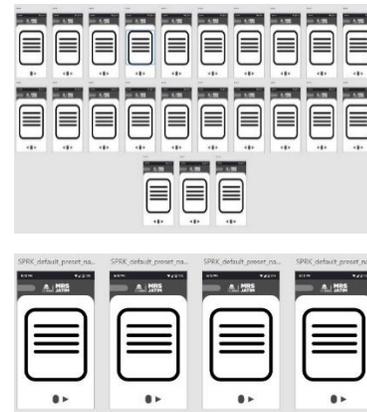
Pada tahapan ini, akan dikumpulkan ide – ide serta solusi tentang bagaimana rancangan Design UI/UX Aplikasi MR JATIM akan dibangun untuk menyelesaikan masalah dari penggunaan dan tambahan lainnya dari penulis. Berikut ini adalah tahapan – tahapan pengumpulan ide dan merancang solusi :

a) User Journey Map

Tahapan ini dilanjutkan kedalam pembuatan customer journey map dengan menjelaskan tentang stages, user actions, user goals, channel, problem dan ideas yang dirasakan user. Dalam bagian stage dijelaskan dalam tahap yang akan dilakukan user dalam menggunakan aplikasi dalam pemetaan menggunakan customer journey map, terdiri aware atau kepedulian terhadap masalah user, considerations adalah menimbangkan user dalam Solusi ditemukan, decision adalah mengambil Keputusan dalam Solusi yang ditemukan, interest dalam ketertarikan dalam Solusi yang dipakai, pada tahap user action dengan menjelaskan bagaimana aksi user terhadap stage dihadapi. user journey map aplikasi MR JATIM. Gambar 4 merupakan Customer Journey Map Abdul Majid.



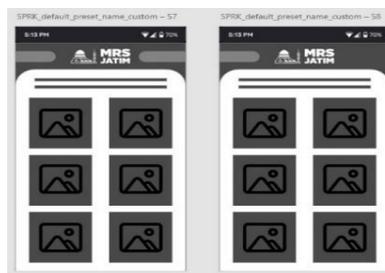
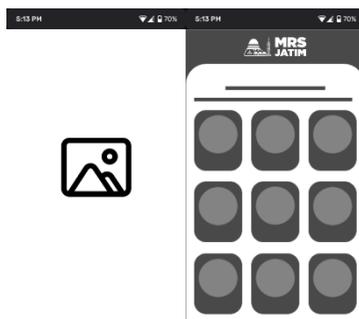
gambar 5 Customer Journey Map Abdul Majid

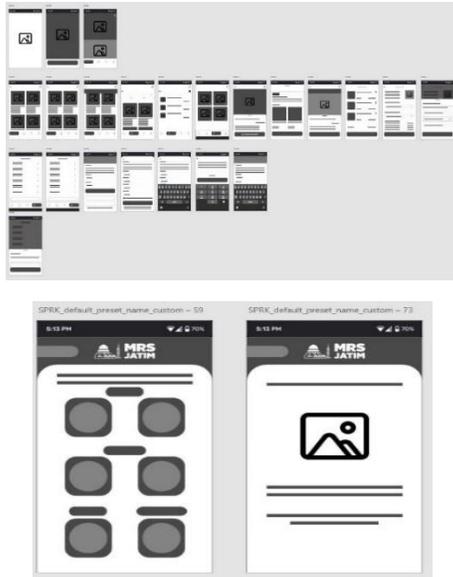


gambar 6 Customer Journey Map Abdullah Munir

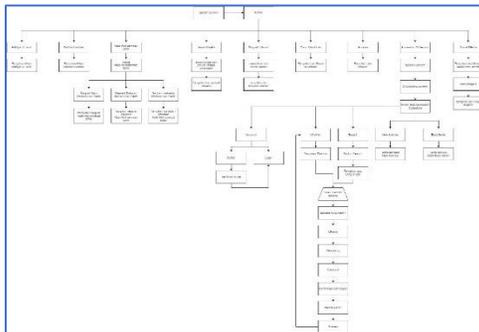
Berdasarkan customer journey map diatas dari masing masing persona dapat diambil kesimpulan bahwa calon user membutuhkan solusi dalam bentuk Aplikasi MR JATIM yang akan digunakan sesuai kebutuhan pada calon pengguna.

b) Wireframe Low Fidelity





c) User Flow
 Pada tahapan *user flow* merupakan alur proses yang dilakukan user dalam penggunaan aplikasi. Berikut *user flow* dari aplikasi MR JATIM.



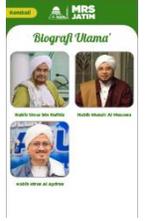
d) Prototype
 Pada proses ideate yang dilakukan sebelumnya, didapatkan sebuah hasil dalam kerangka alur aplikasi dan gambaran kasar dari aplikasi. Dalam proses dari hasil prototype dilakukan dalam pembuatan rancangan tampilan aplikasi, berikut ini adalah prototype dari aplikasi MR JATIM.

Tabel 6 Prototype Aplikasi MR JATIM

Halaman	Prototype	Fungsi
---------	-----------	--------

Splash Screen		Menampilkan Splash Screen untuk aplikasi MR JATIM
Home		Menampilkan halaman home dengan beberapa fitur – fitur yaitu Addiya'ul Lami', Rotibul Haddad, Nabi Muhammad SAW, Jadwal Majelis, Biografi Ulama', Darul Musthofa, Amalan, Amalan, Abusalim Collection, dan Sosial Media.
Addiya'ul Lami'		Menampilkan halaman bacaan kitab Addiya'ul Lami' dari halaman 1 sampai halaman ke 33 dan didalamnya terdapat juga fitur kembali yang mengarah pada halaman home
Rotibul Haddad		Menampilkan halaman bacaan kitab Addiya'ul Lami' dari halaman 1 sampai halaman ke 4 dan didalamnya terdapat juga fitur kembali yang mengarah pada halaman home

		
<p>Nabi Muhammad SAW</p>	   	<p>Menampilkan menu pada halaman Nabi Muhammad ada biografi Nabi Muhammad SAW yang isinya menampilkan biografi Nabi Muhammad SAW, lalu ada menu sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW yang isinya menampilkan sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW, lalu ada menu sahabat – sahabat Nabi Muhammad SAW yang isinya menampilkan biografi sahabat – sahabat Nabi Muhammad SAW. Terdapat juga didalamnya fitur kembali dan fitur selanjutnya.</p>
<p>Jadwal Majelis</p>		<p>Pada halaman awal di Jadwal Majelis menampilkan menu beberapa bulan dari Januari sampai Desember lalu isinya dari bulan tersebut menampilkan jadwal safari dakwah MR JATIM dari bulan tersebut. dan di dalamnya juga</p>

		<p>terdapat fitur kembali dan selanjutnya, serta user bisa memilih Safari Dakwah atau Jalsatul Itsnain.</p>
<p>Biografi Ulama'</p>	  	<p>Menampilkan menu beberapa foto ulama', lalu user bisa memilih dari beberapa foto dan menampilkan dari biografi ulama' tersebut.</p>
<p>Darul Musthofa</p>		<p>Menampilkan bacaan dari biografi Darul Musthofa yang nama Darul Musthofa ini adalah tempat guru – guru di MR JATIM menimba atau berguru di pondok tersebut.</p>

		
Amalan		Menampilkan amalan dan menampilkan foto – foto Amalan yang pernah di ijazahkan langsung dari Habib Idrus Al Aydrus.
Abusalim Collection		Menampilkan penjualan kios Abusalim Collection. Di halaman awal menampilkan Splash dari Abusalim Collection kemudian menampilkan Onboarding selanjutnya ada beberapa menu antara lain menu pertama Home ada pilihan pertama New Arrivals yang didalamnya ada beberapa barang marchandise dari Abusalim Collection yang terbaru di tahun 2023 dan pilihan ke dua Best Seller yang didalamnya ada beberapa barang

		marchandise dari Abusalim Collection yang best seller atau sering diminati oleh jamaah. Menu kedua dari fitur Abusalim Collection yaitu Search yang isinya menampilkan pencarian dari barang/marchandise dari kios Abussalim Collection. Menu ke-tiga dari fitur Abusalim Collection yaitu Wishlist yang isinya beberapa merchehdaise yang disukai dari user pengguna Abusalim Collection selanjutnya bisa memilih barang dan sampai melakukan transaksi pembayaran. Dan yang terakhir menu ke-empat yaitu account yang didalamnya user bisa memilih login atau bisa juga mendaftar atau membuat akun terlebih dahulu, Setelah user mendaftar akun user di arahkan pada login dan user mempunyai akun yang terdaftar di Abusalim Collection dan user bisa memilih untuk log out akun tersebut.
--	--	--

Sosial Media		Menampilkan beberapa sosial media yang ada di MR JATIM. Selain itu, terdapat juga fitur kembali yang mengarah pada home dan juga user bisa memilih Infaq Majelis yang nantinya
--------------	---	--

D. Testing

Pada tahapan sebelumnya, peneliti sudah membuat prototype Desain UI/UX aplikasi MR JATIM. Selanjutnya peneliti melakukan pengujian prototype desain UI/UX Aplikasi MR JATIM kepada jamaah dan peneliti menyebarkan kuesioner yang hasilnya dari kuesioner akan dihitung dengan menggunakan metode SUS (System Usability Scale).

Tabel 7 Nilai SUS Aplikasi MR JATIM

No.	Nama Panjang	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jmlh	Nilai
1.	Muhammad Saifulah	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37	92.5
2.	Muhammad Dwi	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	95
3.	Amirullah Mu'minin	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	92.5
4.	Sulastri Siti	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	37	92.5
5.	Kelvin Susanto	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37	92.5
6.	Joko Purnomo	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
7.	Muhammad Imam	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	33	82.5
8.	Muhammad Faza	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	90
9.	Efendy Nur Salim	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	35	87.5
10.	Eko Prastyo	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	37	92.5
11.	Muhammad Najib	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	36	90

12.	Jeffri Maendra	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	35	87.5
13.	Izzah Alaina	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	36	90
14.	Siti Nur Via	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	35	87.5
15.	Budi Utomo	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
16.	Abdussalam	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34	85
17.	Muhammad Maulana	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	34	85
18.	M Dzulkul Hakim	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	35	87.5
19.	Jayyad Firdaus	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	34	85
20.	Abdul Majid	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95
21.	Ummu Muhammad	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
22.	Amin Tri Waluyo	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	97.5
23.	Muhammad Abdullah	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	37	92.5
24.	Amirul Mukminin	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37	92.5
25.	Abdullah Majid Muhammad	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	36	90
26.	Abdullah Muhammad	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	36	90
27.	Waluyo Triadma	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37	92.5
28.	Abdullah Majid	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	36	90
29.	Muhammad Hadi	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36	90
30.	Jayadi Firdaus	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37	92.5
31.	Lina Erin	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95
32.	Muhammad Rofigy	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
33.	Rifqy	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	97.5
34.	Abdul Hanan	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	37	92.5
35.	Ali Al Uraidhi	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37	92.5
36.	Abdullah Fattah	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	36	90
37.	Syaiful Ipong	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	36	90
38.	Jazilul Fawad	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37	92.5

39.	Arifin Ilham	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	36	90
40.	Abdullah Muhammad	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36	90
41.	Anang Masyhur	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37	92,5
42.	Irana Azizah	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5
43.	Zahra	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
44.	Kacung Madura	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37	92,5
45.	Farida Hafifah	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5
46.	Resita Ayu	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37	92,5
47.	Dinda Hevi	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5
48.	Via Shinta	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37	92,5
49.	Habibi Ahmad	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5
50.	Syarifah Fahira	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5

Cara menentukan nilai SUS :

- Pertama : masukkan data Kuesioner dalam tabel asli nilai questioner
- Ke-dua : (Q1 – 1), (5 – Q2), (Q3-1), (5 - Q4), (Q5 – 1), (5 – Q6), (Q7 – 1), (5 – Q8), (Q9 – 1), (5 – Q10)
- Ke-tiga : menentukan nilai jumlah yaitu tambahkan dari Q1 sampai Q10
- Ke-empat : menentukan nilai yaitu Jumlah x 2,5
- Ke-lima : menentukan nilai rata – rata : $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

$$= \frac{4635}{50}$$

$$= 92,7$$

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwasannya aplikasi MR JATIM dapat di terima dan dapat di lakukan pembuatan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

V.KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari hasil yang ditemukan dari penelitian yang dilakuka, maka ditemukan hasil analisis atau kesimpulan dalam rancangan hasil prototype dari UI/UX MR JATIM adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya Design UI/UX Aplikasi MR JATIM memberi kenyamanan dan kekhuyu'an dalam mengikuti kegiatan MR JATIM yaitu dengan membaca kitab Addiya'ul Lami'.
2. Jamaah bisa melihat jadwal kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh MR JATIM melalui Design UI/UX Aplikasi MR JATIM.

3. Jamaah mengetahui marchendaise yang dijual oleh kios Abusalim Collection.

B. Saran

Saran yang didapat untuk penelitian kali ini yaitu kepada penelitian selanjutnya diharapkan dapat dijadikan aplikasi jadi yang dapat dipakai oleh jamaah dan masyarakat luas..

REFERENSI

- [1] Alfajri, M. F., 2020. *Perencanaan Startegi Digital Pada Sribu.com Menggunakan Metode Design Thinking*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulah.
- [2] Anwar, M. S., 2021. *Penerapan Design Thinking Untuk Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Pada Prototype Sistem Akademik Kampus*, Tasikmalaya: Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
- [3] Brooke, J., 2013. SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2), pp. 29-40.
- [4] Choir, L. L., 2021. *Penggunaan Android dalam Pembelajaran Jarak Jauh di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung*, Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- [5] Firdausi, F. A., 2021. *Analisa Dan Desain Kembali Ui/Ux Aplikasi Marketplace Umkm Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking*, Pekanbaru: Universitas “Islam Negeri Sultan Syarif” Kasim Riau.
- [6] Melia, A., 2019. *Aplikasi Perhitungan Zakat dan Fidyah Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking*, Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

- [7] MRJATIM, 2018. *Majelis Rasulullah SAW Jawa Timur*. [Online] Available at: <https://majelisrasulullah-jatim.org/index.php/profil> [Accessed 12 Februari 2023].
- [8] Putra, G. B. Y. A., 2022. *Perancangan Desain User Interface Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking Pada PT. Panembahan Adi Wisata*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [9] Shirvanadi, E. C., 2021. *Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- [10] Statistik, B. P., 2022. *STATISTIK TELEKOMUNIKASI INDONESIA 2021*, Jakarta: Badan Pusat Statistik Indonesia.
- [11] Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [12] Vallendito, B., 2020. *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking*, Malang: Uinversitas Islam Negeri Malik Ibrahim Malang.