

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Perancangan Aplikasi edukasi “Al-Miftah” yang bertemakan edukasi mengaji untuk anak Islam usia 7-12 tahun dengan metode at-tahsin, dilatar belakangi oleh ketidak mampuan para penganut agama Islam di Indonesia dalam membaca Al-Quran. Salah satu masalahnya adalah kurangnya media pembelajaran yang mempermudah untuk belajar mengaji. Ketika dilakukan wawancara dan survey mayoritas merasa bosan untuk mempelajari mengaji karena bosan dengan metode yang sudah ada secara manual atau menghafal saja. Maka dari itu, penulis ingin mengenalkan media pembelajaran mengaji kepada masyarakat muslim di Indonesia khususnya daerah Jabodetabek, melalui perancangan tugas akhir ini.

Media perancangan yang dipilih adalah aplikasi edukasi berbasis android, karena menyesuaikan dengan kebutuhan *target audience* yang dominan lebih menggunakan media tersebut. Tidak hanya itu, dengan aplikasi penggunaanya juga bisa merasakan berbagai interaktivitas yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman pada saat ini. Target yang dituju adalah anak Islam usia 7-12 tahun yang berdomisi di Jabodetabek. Usia ini dipilih karena merupakan anjuran dalam pendidikan agama Islam untuk mempelajari Al-Quran sejak usia dini, namun setelah dilakukan *survey* para orang tua anak memberikan media *smartphone* sejak anak usia 7-12 tahun. Setelah itu penulis juga melakukan pengumpulan data dengan *mix methods* yaitu penyebaran kuesioner *online*,

wawancara kepada ahli, studi eksisting, studi referensi, dan melakukan *group discussion* dengan beberapa anak TPA.

Metode perancangan aplikasi ini menggunakan *design thinking* oleh Wiley. Pertama penulis memahami pengguna dengan melakukan empati dan memahami pola interaksi pengguna. Lalu memasuki tahapan ide, penulis melakukan *brainstorming* dengan cara membuat *mindmapping*. Dari *mindmapping* penulis mendapatkan tiga *keyword* yang menjadi acuan penulis yaitu *having fun*, *user friendly*, dan *supportif*. Setelah itu dari ketiga *keyword* tersebut penulis merancang pemilihan warna yaitu hijau, biru toska, Merah muda, dan kuning. Tahap selanjutnya adalah melakukan *wireframing* untuk menentukan alur *user experience (UX)* dalam berbentuk sketsa dan flowchart. Lalu dalam pembentukan *user interface (UI)* atau tampilan visual penulis melakukan sketsa kasar hingga di digitalisasi high fidelity. Setiap tampilan visual atau komponen yang dimaksud adalah warna, ilustrasi, *background*, *shadow*, *icon*, *button*, dan *typeface* telah dilakukan berbagai tahapan iterasi agar perancangan bisa menjadi lebih baik lagi.

Penulis melakukan dua tahapan *user test* yaitu *alpha test* dan *beta test*. Pada *alpha test* penulis mendapatkan feedback yang membangun untuk aplikasi ini, penulis juga melakukan revisi atau iterasi karya namun karya masih masih sebatas *medium to high fidelity* dan berfokus pada *user experience-nya* saja. Dari hasil *alpha test* didapatkan perancangan karya sudah memiliki alur yang cukup nyaman. Selanjutnya pada *beta test* penulis menguji coba karya kepada *target audience* pengguna, dan perancangan aplikasi sudah memiliki sistem navigasi

yang baik dan sudah adanya *user interface* yang memadai aplikasi, sehingga aplikasi bersifat final. Hasilnya adalah aplikasi ini sudah dirasa mudah digunakan oleh para *target audience*. Dapat disimpulkan bahwa perancangan tugas akhir ini sudah berhasil dalam mencapai tujuannya.

## 5.2. Saran

Penulis mendapatkan berbagai masukan mulai dari *alpha test* hingga *beta test*. Pada *beta test* penulis mendapatkan saran dan masukan mulai dari *stakeholder* hingga para dosen DKV UMN untuk aplikasi Al-Miftah, salah satunya adalah memperbanyak *custom* untuk pemilihan warna agar aplikasi tidak monoton dengan latar satu warna saja. Bahkan ada anak yang menginginkan pengulangan *user test* karena menyukai dengan pembelajaran mengaji melalui aplikasi Al-Miftah.

Saran dari penulis sendiri terhadap peneliti lain atau adik peserta tugas akhir selanjutnya adalah pentingnya memahami *target audience* dengan melakukan banyak riset dan pengumpulan data dengan baik. Para perancang harus bisa membuat karya yang baik dan mampu memenuhi kebutuhan *target audience* dengan baik. maka dari itu sebagai perancang harus memahami pola berfikir dan interaksi para *target audience*. Terkadang kita harus memikirkan teknis-teknis kecil, karena secara tidak disadari teknis-teknis kecil tersebutlah yang membantu perancangan tugas akhir menjadi lebih baik lagi.

Saran lainnya adalah untuk melakukan uji coba aplikasi secara acak dan sesuai dengan target agar mendapatkan banyak kritik yang membangun sebelum

dilakukan *alpha* dan *beta test* target pengguna dalam skala besar. Selain meningkatkan kualitas perancang jadi lebih memahami kuantitas apa saja yang perlu dipikirkan, karena perancangan tentunya tidak hanya berfokus pada *target audience* saja tetapi ada juga pengguna lainnya yang berkontribusi dalam perancangan. Selain itu, sangatlah penting untuk mengetahui perbedaan perancangan komponen yang cocok untuk tampilan aplikasi berbasis android.