

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan penulis untuk mendapatkan data terkait penelitian dan perancangan adalah dengan melakukan metode pengumpulan data gabungan. Pertama mengumpulkan data kualitatif dengan dua metode yakni wawancara terstruktur kepada dua narasumber yakni pengajar TPA dan Guru sekolah dasar islam, tujuan wawancara ini untuk menggali informasi mengenai ilmu tahsin dan permasalahan yang dihadapi langsung oleh para pengajar. Lalu yang kedua dengan metode *group interview* kepada anak Islam usia 7-12 tahun, yang dimana jumlah anak tersebut ganjil dan berpengalaman mengikuti TPA, Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan *target user* pada media informasi berbasis aplikasi edukasi. Selanjutnya pengambilan data kuantitatif dengan *survey online* yang di sebarakan melalui *social media* kepada orang tua atau wali anak maupun pengajar, tujuannya untuk menentukan preferensi media untuk anak-anak mereka, mendata demografi, serta mengukur tingkat kebutuhan media untuk anak. Terakhir pengumpulan data sekunder dengan cara studi *existing* dan studi referensi, bertujuan untuk terlebih dahulu memiliki konten yang dapat diimplementasikan terhadap karya desain atau produk yang akan dibuat oleh penulis sesuai dengan kebutuhan *target user*.

3.1.1. Wawancara

Wawancara pertama terhadap guru TPA masjid Baiturahman di Tangerang selatan, Muhammad Agus, S.Ag. untuk mengetahui tentang metode pendidikan Al-Quran di Taman Pendidikan Al-Quran (TPA). Wawancara kedua dilakukan dengan pengajar atau guru sekolah dasar Islam swasta di Tangerang selatan, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran tahsin di sekolah serta permasalahan yang dihadapi para pengajar saat pembelajaran tahsin.

3.1.2. Wawancara Dengan Guru Mengaji TPA

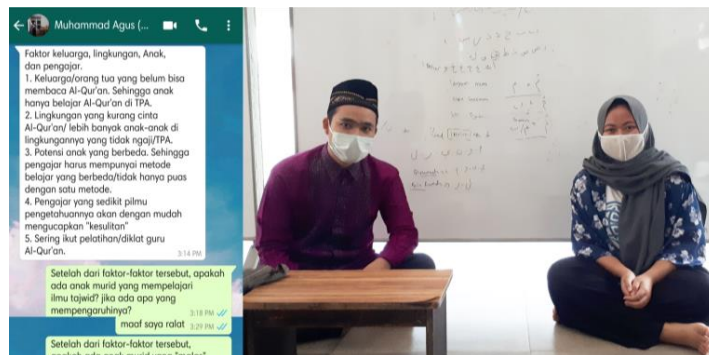
Wawancara dilakukan dengan Muhammad Agus, S.Ag. selaku guru mengaji di masjid baiturahman, Tangerang Selatan, sejak tahun 2014. Wawancara dilakukan secara online via *chatting* melalui *social media whatsapp* pada tanggal 9 september 2020, pukul 01:54 WIB. Wawancara ini untuk mendapatkan data mengenai metode pembelajaran di TPA yang cocok untuk anak Islam usia 7-12 tahun dan juga mengetahui apa saja pencapaian yang harus mereka miliki selama di TPA.

Beliau mengatakan bahwa membaca Al-Quran dengan tartil kamil (sempurna) sangatlah penting atau menjadi kewajiban, karena mengupayakan agar bacaan terdengar tartil merupakan upaya ketakwaan seorang hamba kepada Allah SWT atau tuhan. Mempelajari ilmu tahsin merupakan jalan yang diambil agar tercapainya tartil kamil. Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) merupakan kategori Pendidikan untuk semua umur, usia dini hingga usia dewasa namun umumnya

TPA diminati lebih banyak oleh para anak-anak karena mempelajari ilmu tahsin mendasar mungkin.

Mempelajari ilmu tahsin tidak hanya pengenalan huruf *hijaiyyah* dan ilmu tajwid saja, namun mengucapkan dan pembiasaannya juga harus dilakukan dengan benar dan bertahap. Materi yang sering membuat anak-anak kesulitan krena tingkat kesulitannya lebih pada ilmu tajwid, adalah materi *idzghom* dan *ikhfa* karena jumlah perubahan bunyi pada pengucapannya harus banyak yang cukup di hafal, dan tidak ada alasan tidak bisa membacanya hanya karena menderita cacat. Untuk mengetahui indikator penilaian terhadap murid menggunakan keterangan “lancar” di setiap materi ilmu tajwid, di buku prestasi atau buku kontrol yang dimiliki setiap anak TPA.

Adapula metode yang digunakan di TPA tempat ia mengajar yakni metode *talaqi* atau dilakukan secara diulang terus menerus dan ada pula metode *Madinah* yang membaca Al-Quran dengan metode ketukan sehingga para murid tidak perlu bersusah payah untuk menghafal semua hukum tajwid. Menurutnya para pengajar TPA yang sering mengalami kesulitan mengajar disebabkan karena kekurangan wawasan mengenai metode belajar mengaji. Metode sebelumnya sudah dikenal sangat lama, namun anak-anak TPA juga mengikuti perkembangan zaman yang serba praktis, karena itu banyak anak-anak TPA tempat ia mengajar sudah merasa jenuh terlebih dahulu sehingga meninggalkan TPA, padahal bacaan Al-Qurannya belum tartil. Pak Agus sendiri saat mengajar menggunakan media alat peraga seperti tongkat intruksi, proyektor, papan tulis dan sesekali menggunakan laptop untuk menonton video pembelajaran.



Gambar 3.1. Wawancara Bersama Muhammad Agus (kiri) Dan Penulis (kanan)

Kesimpulan wawancara dengan guru mengaji TPA adalah, mempelajari ilmu tahsin sudah seharusnya diajarkan sejak anak-anak. Mempelajari ilmu tahsin akan sangat mudah jika menggunakan metode yang tepat dan mudah. Ada banyak metode untuk mempelajari ilmu tahsin, tetapi banyak pengajar yang belum mengetahui metode yang cocok untuk karakter anak yang berbeda-beda sehingga banyak anak-anak di TPA tempat Pak Agus mengajar mengalami kesulitan dalam menghafal. Setelah mendapatkan metode yang tepat anak-anak TPA menjadi lebih aktif dan semangat untuk mempelajari ilmu tahsin.

3.1.3. Wawancara Dengan Pengajar Sekolah Dasar Islam Swasta

Wawancara dilakukan dengan Irma Aprilianti M.Pd, selaku guru sekolah dasar di sekolah Islam Al-Syukro *universal*, Tangerang Selatan. Wawancara di lakukan secara online via *Zoom Meeting* pada tanggal 10 september 2020, pukul 11:00 siang WIB. Wawancara ini untuk mendapatkan data mengenai metode pembelajaran ilmu tahsin di SD Islam yang cocok untuk anak Islam usia 7-12

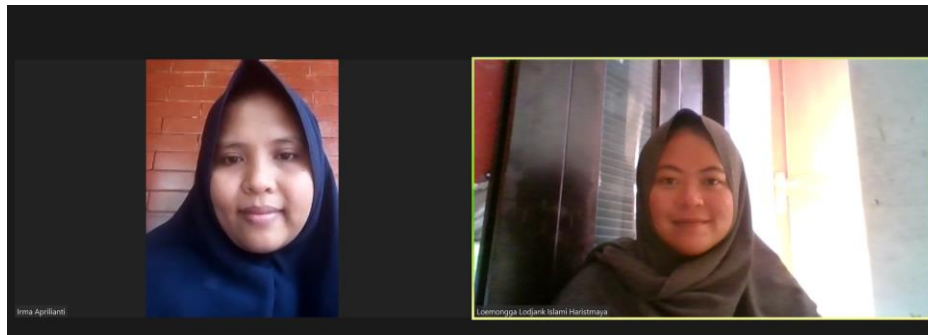
tahun dan juga mengetahui apa saja faktor permasalahan yang ditemukan langsung oleh para pengajar sekolah selama mengajar ilmu tahsin.

Beliau mengatakan bahwa membaca Al-Quran dengan tartil hukumnya adalah *fardu ain* sama seperti sholat. Ilmu tahsin atau tajwid sangat penting untuk mempelajari ilmu tahsin dan menjadi modal utama untuk menjalankan segala kegiatan keagamaan Islam. Tidak ada juga perbedaan antara ilmu tahsin dengan ilmu tajwid malahan tahsin adalah bagian dari ilmu tajwid tersebut. Miss Irma sendiri menggunakan metode *Faturahman*. Metode tersebut mudah di praktikan untuk pemula karena sifat metode tersebut adalah *mentahaj'I* atau mengeja. Metode ini juga bisa di praktikan secara berkelompok. Sebaiknya pelajaran tahsin sudah seharusnya diajarkan sedini mungkin, bahkan semenjak seorang anak sudah bisa mengenal huruf abjad atau sejak Taman Kanak-kanak (TK) dengan pelajaran yang sederhana saja dahulu. Beliau sering menemukan kekurangan dalam ilmu tahsin di level 5 atau kelas 5 SD, padahal banyak anak-anak TK yang sudah lebih lancar pembelajaran ilmu tahsin yang paling mendasar. Bagi beliau membaca Al-Quran tanpa ilmu tajwid menjadi sia-sia pahalanya, kecuali saat mempelajarinya, dan kesia-siaan itu akan mempengaruhi ke proses keagamaan Islam lainnya.

Selama pengalaman beliau mengajar di sekolah beliau memperlakukan setiap anak sama, akan tetapi respon dari setiap anak berbeda karena latar belakang keluarganya seperti anak-anak *broken home* memang sedikit berbeda emosinya untuk menanggapi suatu pembelajaran, jadi anak-anak tersebut membutuhkan pendekatan khusus. Anak sekolah dasar juga tidak boleh dipaksakan untuk belajar terus menerus, beliau memberikan pelajaran selama 30

menit maksimal, sisanya mereka mempraktekannya. Anak usia 7-12 tahun seharusnya diberikan motivasi untuk membayangkan masa depan yang akan datang terutama dunia akhirat juga, jadi beliau tidak pernah memotivasi anak menggunakan iming-iming hadiah begitu saja, agar anak tersebut tidak mudah merasa meremehkan sesuatu.

Beliau sering menemukan anak-anak yang kurang minat saat mempelajari ilmu tahsin dengan metode yang di terapkan. Dalam 1 angkatan level 5 tahsin putri berjumlah 45 siswi, dari sekian banyak siswi tersebut yang mampu membaca dengan tertil sebanyak 8 siswi, yang memenuhi rata-rata sekitar 10 siswi, dan yang malas sekitar lebih dari 15 siswi. Hal tersebut di pengaruhi karena karakter *mood* mereka yang berubah-ubah, itu juga terjadi karena mereka merasa bosan dengan media yang hanya menggunakan papan tulis atau buku saya, itu kenapa miss Irma sering menggunakan media-media lain seperti gambar dan video, mengingat mengikuti perkembangan era globalisasi dimana teknologi semakin maju, para siswa dan siswi sangat antusias saat mengunjungi ruang audio visual untuk belajar karena interaktivitasnya lebih banyak dari pada di kelas. Walaupun ilmu tahsin bukanlah sebagai syarat kelulusan namun mereka wajib mengikuti ujian *Tahfidz* atau hafalan Al-Quran yang dimana ilmu tahsin sudah termasuk didalamnya.



Gambar 3.2. wawancara Bersama *Irma Aprilianti* (kiri) Dan *Penulis* (kanan)

Kesimpulan dari wawancara dengan Miss Irma adalah, masih banyak jumlah anak-anak yang kesulitan untuk mempelajari ilmu tahsin. Kurangnya media pembelajaran tentang ilmu tahsin, padahal saat ini anak-anak sangat mengikuti era *digital*. Faktor lingkungan keluarga juga mempengaruhi pembelajaran anak, karena disekolah banyaknya orang tua yang sibuk dalam pekerjaannya dan tidak semua anak mendapatkan perhatian khusus dari orang tuanya, sehingga mempengaruhi semangat belajar anak. Banyak juga orang tua yang menyerahkan anaknya ke TPA karena orangtuanya sendiri tidak bisa membaca Al-Quran dengan tartil.

3.1.4. Group Interview

Group Interview dilakukan dengan 3 anak usia 7-12 tahun. Pertama Arkhan Anaqi Hariatmadja salah satu murid di TPA masjid puri bintaro residence, kedua Bara Aji Narendra beliau adalah murid TPA masjid baiturahman, ketiga Muhammad Nasri Wafid salah satu lulusan TPA masjid Al-Iklas dan ia sudah tamat mengikuti TPA. Ketiga anak tersebut berdomisi di Tangerang Selatan dan bersekolah di lokasi yang berbeda-beda. Wawancara *group interview* di lakukan secara online via

Google Meet pada tanggal 15 september 2020, pukul 16:00 sore WIB, dijawab secara bergantian dan terstruktur. Wawancara ini untuk mendapatkan data mengenai media informasi aplikasi kepada *target user*, agar penulis dapat merancang aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan *target user*. Dari wawancara tersebut penulis simpulkan menjadi tiga bagian di setiap anak, sebagai berikut:

1. Arkhan menyebutkan, ia sangat gemar menggunakan *smartphone dan tablet* karena memiliki banyak *games* dan menyenangkan. Beliau dapat menggunakan gawai kapan saja dan dimana saja bahkan saat di kamar mandi. Arkhan paling sering menggunakan aplikasi *youtube* dan *game* yang ia gemari, tetapi untuk aplikasi belajar ia menggunakan *Scola* dan *Google Classroom* untuk mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. Menggunakan aplikasi tersebut ternyata memiliki kesulitan juga untuk pemula karena proses untuk perpindahan kelas masih dirasa sulit seperti harus memasukan *username* dan *password* secara berulang-ulang. Fitur yang paling ia sukai adalah kemudahan saat mengisi jawaban *quiz* yang hanya tinggal memilih jawaban saja dengan ringkas dan juga ada kalimat motivasi-motivasi semangat untuk anak seperti "*your teacher brain just like your brain*". Menurut Arkhan tampilan *User Interfacenya (UI)* terlihat biasa saja, bahkan terkadang membosankan karena warnanya kurang menarik hanya 2 warna saja dan tidak bisa *custom*. Ia juga menginginkan adanya fitur tambahan seperti *quiz* bersama dalam satu kelas melewati aplikasi yang akan penulis rancang, agar merasa selalu Bersama teman-temannya secara tidak langsung.

2. Bara menyebutkan, ia gemar menggunakan *tablet* dan *smartphone* karena menyesuaikan dengan hobinya yaitu membuat komik. Beliau dapat menggunakan gawai hanya di waktu-waktu tertentu dan ia hanya boleh bermain game di hari sabtu dan minggu saja. Bara paling sering menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook*, *Whatsapp*, dan *Webtoon* yang ia gemari, tetapi untuk aplikasi belajar ia menggunakan *Google Classroom* dan *Duo Lingo* untuk mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. Dari seluruh aplikasi tersebut ia paling dominan menggunakan aplikasi *webtoon* karena Bara sangat gemar membaca komik dan lainnya. Menurutnya menggunakan aplikasi tersebut ternyata memiliki sedikit kekurangan seperti harus menggunakan koneksi internet apa lagi jika sinyalnya buruk ia harus *me-restart* aplikasi tersebut, baginya ia tidak perlu bantuan siapapun untuk mengakses aplikasi tersebut karena dari segi penggunaan dan tampilan desainnya sangat mudah menavigasinya untuk menemukan genre komik yang ia inginkan. Dari segi fitur aplikasi edukasi yang paling ia sukai adalah saat adanya *quiz*, karena baginya tantangan seperti itu sangat menyenangkan baginya apa lagi mendapatkan reward dari point-point yang ia kumpulkan, akan tetapi ia tidak ingin ada fitur komentar dari hasil pencapaiannya karena ia sangat malu jika teman-temannya melihat hasilnya, Bara juga berharap agar bisa memiliki fitur *custom* di aplikasi yang akan penulis rancang, agar tidak merasa bosan.
3. Wafid menyebutkan, ia gemar menggunakan *smartphone* karena senang bermain game dan belajar. Beliau dapat menggunakan *smartphone* hanya

di waktu luangnya setiap hari. Wafid paling sering menggunakan aplikasi *game* yang ia gemari, *Whatsapp*, tetapi untuk aplikasi belajar ia menggunakan *Kaizala* dan *Google Classroom* untuk mengerjakan tugas-tugas sekolahnya di *smartphone*. Dari seluruh aplikasi tersebut ia paling dominan menggunakan aplikasi *Kaizala* untuk belajar. Menurutnya menggunakan aplikasi tersebut mudah digunakan walaupun pada awalnya ia memerlukan bantuan kaka dan ibunya, dari segi tampilan desainnya menurutnya terlihat sederhana dengan perpaduan warna biru dan putih, navigasinya mirip dengan aplikasi *whatsapp*. Jika aplikasi tersebut error ia langsung *restart* ulang agar kembali seperti semula. Jika ada aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya, ia menginginkan aplikasi tersebut mudah untuk terkoneksi dengan para pengajarnya agar ia mudah untuk bertanya langsung seperti di kelas pada umumnya dan bisa belajar Bersama teman dalam satu *class room*.

Kesimpulan dari *group interview* diatas, walaupun penggunaan media digital dan batasan waktu yang orang tua mereka berikan, namun mereka memiliki kemiripan dalam penggunaan media informasi. Mereka sama-sama menggunakan aplikasi edukasi di gawai mereka untuk mendapatkan informasi pembelajaran dari sekolah khususnya saat sekolah daring, seperti *google classroom*, *zoom meeting*, *scola*, *Kaizala*, dan *duo lingo*. Mereka terkadang masih mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi edukasi tersebut karena sistem *user experience* (UX) yang kurang mereka pahami, lalu tampilan desain yang bosan karena tidak bisa *custom* tampilan yang mereka inginkan, belum lagi tahapan-tahapan untuk mengakses mata pelajaran yang harus memasukan data akun berulang kali. Mereka

menginginkan adanya *quiz* yang menantang dan *feedback* dari hasil *quiz* tersebut, mengerjakan tugas bersama-sama seperti di kelas membuat mereka merasa lebih semangat karena memiliki teman yang sedang bertugas bersama. Namun diantara mereka ingin hasil pencapaian mereka untuk tidak dibanding-bandingkan atau dipertunjukkan dengan murid yang lain, karena membuat mereka menjadi malu dan tidak semangat.



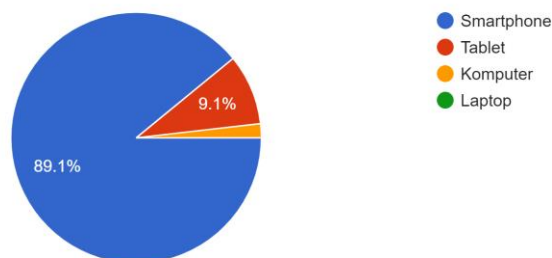
Gambar 3.3. *Group Interview*, Penulis (kiri atas) Bersama Arkhan (kanan atas), Wafid (kiri bawah), Dan Bara (kanan bawah).

3.1.5. Kuesioner

Survey kuesioner dilakukan dengan cara pengambilan data survey online dengan menggunakan *google form*, yang disebarakan sesuai target segmentasi *audience* ke para pendidik khususnya yang mendidik anak islam yang berusia 7-12 tahun baik itu orang tua atau wali anak dan guru sekolah dasar Islami, hasil datanya akan di tampilan berupa diagram. Dilaksanakan secara terbuka mulai tanggal 14 September 2020 hingga 25 September 2020. Kuesioner ini dilakukan untuk mendapatkan data

dari pandangan orang tua dan para pendidik mengenai penggunaan waktu gadget pada anak-anak, pemanfaatan media informasi interaktif berbasis aplikais, dan kuesioner ini juga sebagai gambaran awal seberapa banyak jumlah kebutuhan media aplikasi edukasi mengenai pembelajaran ilmu tahsin Al-Quran. Surey kuesioner disebarakan melalui media sosial *whatsapp* dan *facebook*, hasilnya survey mendapatkan jumlah responden sebanyak 55 responden, diantaranya adalah berperan sebagai orang tua anak baik ayah (21 responden) ataupun ibu (27 responden) sebanyak 48 responden. Responden yang berperan sebagai wali anak jika anak tersebut tidak diasuh oleh orang tuanya secara langsung sebanyak 4 responden, dan 3 responden lagi adalah guru SD Islam swasta. Berikut adalah data-data yang di peroleh dari hasil penyebaran kuesioner dari total 55 Responden:

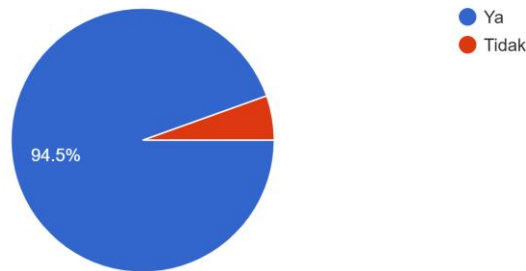
Dari semua perangkat lunak tersebut, mana yang paling diminati anak anda?
55 responses



Gambar 3.4. Dari Semua Perangkat Lunak tersebut, Mana Yang Paling Diminati Anak Anda?

Berdasarkan data diatas, dari jawaban 55 responden *smartphone* menduduki tingkat tertinggi sebanyak 49 responden, dan yang menjawab *tablet* sebanyak 5 responden, lalu komputer masing-masaing di jawab sebanyak 1 responden. Maka dari media yang paling disukai anak responden adalah *smartphone*.

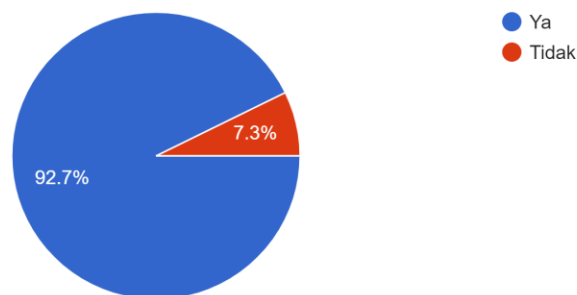
Apakah anda mengawasi konten yang dilihat anak saat menggunakan media tersebut?
55 responses



Gambar 3.5. Apakah Anda Mengawasi Konten Yang Dilihat Anak Saat Menggunakan Media Tersebut?

Berdasarkan data diatas, dari jawaban 55 responden yang menjawab “ya” sebanyak 52 responden dan yang menjawab “tidak” sebanyak 3 responden. Maka dari itu responden mengawasi konten yang dilihat oleh anak-anak dari media yang mereka gunakan.

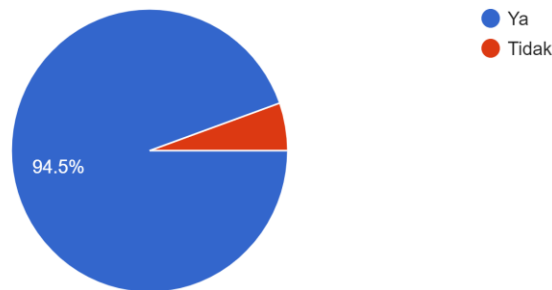
Apakah anda membatasi penggunaan dari media tersebut?
55 responses



Gambar 3.6. Apakah Anda Membatasi Penggunaan Dari Media Tersebut?

Berdasarkan data diatas, dari jawaban 55 responden yang menjawab “ya” sebanyak 51 responden dan yang menjawab “tidak” sebanyak 4 responden. Maka dari itu responden membatasi waktu penggunaan gawai oleh anak-anak dari media yang mereka gunakan.

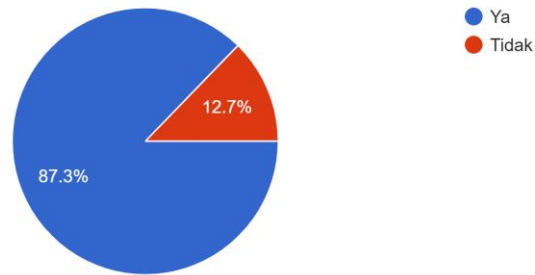
"pemanfaatan IPTEK sudah seharusnya mengubah paradigma proses pembelajaran, teknologi menjadi peranan penting bagi manusia khususnya...pakah anda setuju dengan pernyataan tersebut?
55 responses



Gambar 3.7. “Pemanfaatan IPTEK Sudah Seharusnya Sengubah Paradigma proses Pembelajaranam, Eknologi Menjadi Peranan Penting Bagia Manusia Khususnya Dalam Dunia Pendidikan”. Apakah Anda Setuju Dengan Pernyataan Tersebut?

Berdasarkan data diatas, dari jawaban 55 responden yang menjawab “ya” sebanyak 52 responden dan yang menjawab “tidak” sebanyak 3 responden. Maka dari itu responden setuju dengan pernyataan pemanfaatan IPTEK mampu mengubah paradigma proses pembelajaran, dan teknologi menjadi peranan penting bagi manusia khususnya di dunia Pendidikan.

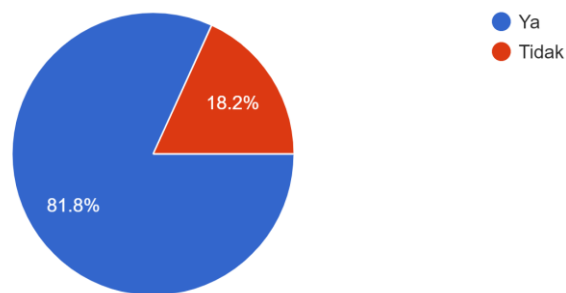
Apakah anda mengetahui aplikasi edukasi?
55 responses



Gambar 3.8. Apakah Anda Menetahui Aplikasi Edukasi?

Berdasarkan ata diatas, dari jawaban 55 responden yang menjawab “ya” sebanyak 53 responden dan yang menjawab “tidak” sebanyak 2 responden. Maka dari itu responden mengetahui media informasi aplikasi edukasi.

Pernahkah anda menganjurkan anak anda untuk belajar melalui aplikasi edukasi?
55 responses



Gambar 3.9. Pernahkah anda menganjurkan anak anada untuk belajar melalui aplikasi edukasi?

Berdasarkan data diatas, dari jawaban 55 responden yang menjawab “ya” sebanyak 45 responden dan yang menjawab “tidak” sebanyak 10 responden.

Maka dari itu sebagian besar responden pernah mendidik anak melalui media informasi aplikasi edukasi.

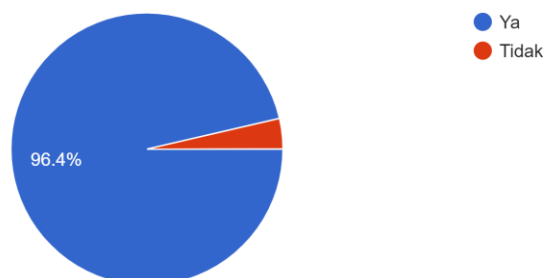


Gambar 3.10. Aplikasi edukasi dapat menarik minat anak belajar sambil berinteraktif

Berdasarkan data diatas, dari jawaban 55 responden yang menjawab “setuju” sebanyak 53 responden dan yang menjawab “tidak setuju” sebanyak 2 responden. Maka dari itu responden setuju bahwa aplikasi edukasi interaktif dapat menarik minat belajar anak.

Jika adanya sebuah media edukasi interaktif berupa Aplikasi, yang dapat mengajarkan anak tentang pendidikan Al-Quran / ilmu tahsin apakah anda berminat untuk digunakan oleh anak anda?

55 responses



Gambar 3.11. Jika Adanya Sebuah Media Edukasi Interaktif Berupa Aplikasi, Yang Dapat Mengajarkan Anak Tentang Pendidikan Al-Quran/Ilmu Tahsin Apakah Anda Berminat Untuk Digunakan Oleh Anak Anda?

Berdasarkan data diatas, dari jawaban 55 responden yang menjawab “ya” sebanyak 53 responden dan yang menjawab “tidak” sebanyak 2 responden. Maka dari itu responden setuju bahwa jika adanya media informasi interaktif berupa aplikasi edukasi tentang pembelajaran ilmu tahsin Al-Quran untuk anak Islam usia 7-12 tahun.

Penulis simpulkan dari hasil kuesioner diatas bahwa para responden dominan pernah mendidik anak mereka melalui aplikasi edukasi. Para pendidik juga membatasi waktu penggunaan gawai kepada anak-anak mereka. Para responden setuju jika aplikasi edukasi mampu meningkatkan minat anak dalam pembelajaran dan para responden menyetujui jika adanya media informasi interaktif berbasis aplikasi edukasi untuk pembelajaran ilmu tahsin Al-Quran.

3.1.6. Studi Eksisting

Studi eksisting bertujuan untuk meninjau dan tolok ukur perancangan Aplikasi edukasi. Studi dilakukan terhadap aplikasi edukai dengan konten yang sejenis dengan aplikasi belajar ilmu tahsin yang akan penulis rancang. Aplikasi yang menjadi tolok ukur adalah *learns quran* dan Secil Tajwid, kedua aplikasi tersebut dipilih oleh penulis karena terdapat kesamaan terhadap informasi yang disampaikan berupa ilmu mempelajari tahsin Al-Quran. Aplikasi edukasi dilihat dari konten dan tampilan UI dan UX, berikut perbandingan dari kedua aplikasi yang penulis pilih dalam bentuk tabel:

Tabel 3.1. Tabel perbandingan aplikasi edukasi

Judul	Learns Quran	Secil Tajwid
<i>Developer</i>	Educa Studio	Solite Kids
<i>Released Date</i>	22 juni 2016	6 oktober 2016
<i>Genre</i>	Edukasi	Edukasi
Konten	<ul style="list-style-type: none">• Materi tentang iqra dan huruf hijaiyah.• Menggunakan bahasa	<ul style="list-style-type: none">• Materi tentang tajwid.• Menggunakan bahasa Indonesia.

	Inggris.	
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian materi menggunakan audio dan visual. • Memiliki tampilan gambar yang sesuai dengan ranah anak usia 3 tahun keatas. • Interaksi aplikasi mudah untuk menavigasi <i>user</i>. • Penggunaan warna dan motif mozaik muslim khas timur tengah. • Memiliki voice over di setiap navigasinya • <i>Size font</i> yang cukup besar dan mudah dibaca untuk anak usia 3 tahun keatas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian materi menggunakan audio dan visual. • Tampilan gambar dan karakter yang menarik • Interaksi aplikasi mudah untuk menavigasi <i>user</i>. • Penggunaan warna yang cenderung <i>cold colour</i>. • Memiliki voice over di setiap navigasinya. • <i>Size font</i> yang cukup besar dan mudah dibaca untuk anak usia 3 tahun keatas.
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya tehnik pembelajaran yang serupa. • Tidak ada materi atau acuan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Size button</i> sedikit terlalu kecil untuk digunakan pada layar <i>smartphone</i>.

	<p>untuk anak mengucapkan ulang huruf hiyainya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visual <i>shortcut</i> dengan konten aplikasi sedikit berbeda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa <i>Icon</i> dan <i>symbol</i> sulit dibedakan. • Visual <i>shortcut</i> dengan konten aplikasi berbeda dan kurang konsisten.
Tampilan	 <p>Gambar 3.12. Aplikasi Learns quran (Sumber: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educastudio.marbelmengaji&hl=en)</p>	 <p>Gambar 3.13. Aplikasi Secil Tajwid (Sumber: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.seciltajwid&hl=in)</p>

3.1.7. Studi Referensi

Dalam perancangan desain media informasi interaktif berbasis aplikasi, penulis membutuhkan referensi-referensi untuk menunjang perancangan aplikasi yang dapat diimplementasikan kepada karya desain penulis berupa aplikasi edukasi.

Berikut beberapa referensi aplikasi untuk studi referensi adalah *Duolingo*, *Scola student*, dan *pahamify*.

1. Duolingo

Duolingo merupakan aplikasi edukasi *mobile* yang bertemakan Pendidikan Bahasa Inggris. Aplikasi ini memiliki tema yang kompetitif dengan pengguna lainnya sehingga memacu *user* untuk terpacu belajar. *User* akan menggunakan aplikasi ini untuk mempelajari bahasa Inggris seperti bermain *quiz*. Untuk membuka level baru pengguna harus menyelesaikan setiap level yang diberikan. Metode pembelajaran yang mudah digunakan untuk anak usia 6 tahun keatas.

Aplikasi edukasi ini memiliki tampilan 2D dan ilustrasi berupa *vector* dengan pewarnaan dominan hijau dan putih. *Style* dan *layout* yang minimalis membuat pengguna nyaman saat belajar sehingga fokus belajar tidak banyak terganggu. Aplikasi edukasi ini juga membantu *user* dalam pembelajaran pengucapan bahasa Inggris menggunakan teknologi *microphone*.



Gambar 3.14. Aplikasi Duolingo

(Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=e>)

2. Scola Student

Scola merupakan aplikasi edukasi *mobile* yang bertemakan Pendidikan. Tujuan aplikasi ini untuk menunjang pembelajaran secara *online* antara murid dan sekolah. *User* akan menggunakan aplikasi ini untuk mengikuti kelas secara daring dan mengunggah materi yang diberikan oleh guru sekolah masing-masing. Untuk membuka materi dari setiap mata pelajaran pengguna harus menyelesaikan materi tugas yang diberikan secara bertahap. Aplikasi edukasi ini juga menghubungkan pengguna dengan aplikasi google meet untuk mengikuti kelas tatap muka secara daring. Scola juga memiliki aplikasi untuk orang tua yang berisi laporan khusus untuk mengetahui perkembangan anak mereka.

Aplikasi ini memiliki tampilan visual 2D dan menggunakan warna *monochromatic* dari biru muda. *Style* dan *layout* seperti kartu membuat pengguna nyaman untuk memilih konten dan menavigasi. *Icon* dengan *style line vector* memudahkan pengguna memahami maksud dari setiap *button*.



Gambar 3.15. Aplikasi Scola Student

(Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=student.scola.id&hl=en>)

3. Pahamify

Pahamify merupakan aplikasi edukasi *mobile* yang bertemakan Pendidikan yang beracu pada kurikulum Pendidikan di Indonesia. Tujuan aplikasi ini untuk menunjang pembelajaran secara *online* sesuai dengan mata pelajaran yang diinginkan *user*. *User* akan menggunakan aplikasi ini untuk mengikuti pembelajaran seperti kursus bimbingan belajar. *User* bebas memilih mata pelajaran yang dia inginkan secara bertahap. Aplikasi edukasi ini juga memberikan informasi khusus mengenai jenjang Pendidikan berikutnya dan ada juga ada fitur konseling antara *user* dengan konsultan khusus untuk menanggapi permasalahan yang *user* alami seputar pendidikan.



Gambar 3.16. Aplikasi Pahamify

(Sumber:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pahamify.android&hl=en_US




)

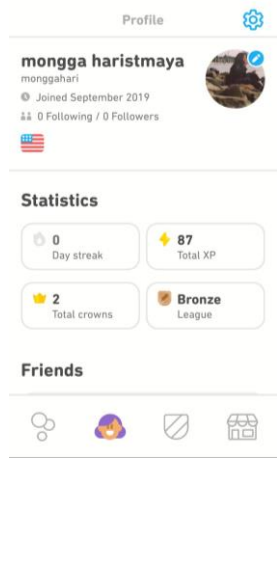





Aplikasi ini memiliki tampilan visual 2D dan menggunakan ilustrasi *vector* dengan berbagai macam *soft colour*. Aplikasi ini menggunakan warna dasar biru *monochromatic*. *Grid* aplikasi ini memiliki kolom yang rapih sehingga pengguna nyaman untuk menemukan konten pembelajaran. *Style icon* dari pahamify menggunakan *simple vector* yang mudah digunakan oleh pengguna dalam memahami arti dari setiap navigasi.

3.1.7.1. Analisa Visual

Analisa visual terhadap aplikasi *Duolingo*, *Scola* dan *Pahamify* bertujuan untuk mempelajari dan menganalisa elemen-elemen visual yang aplikasi tersebut gunakan. Menurut penulis ketiga aplikasi ini memiliki fungsi yang sangat baik dan memiliki referensi yang serupa dengan perancangan media informasi interaktif berbasis aplikasi edukasi yang penulis rancang. Analisa visual ini menggunakan teori yang di kemukakan oleh landa (2016), dan di tampilkan dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 3.2. Analisa Visual aplikasi *Duolingo*, *Scola*, dan *pahamify*

Konten Visual	Duolingo	Scola	Pahamify
Skema	Analogus	Monochromatic	Monochromatic
Warna			

<p><i>Layout</i></p>			
<p><i>Ikon</i></p>	 <p><i>Home icon</i></p>	 <p><i>Home icon</i></p>	 <p><i>Home icon</i></p>
<p><i>UI Navigation System</i></p>	<p><i>Full Screen Navigation</i></p>	<p><i>Card Navigation System</i></p>	<p><i>Card Navigation System</i></p>
<p><i>Typeface</i></p>	<p>Sans Serif</p>	<p>Sans Serif</p>	<p>Sans Serif</p>

3.1.7.2. Tabel SWOT

Menurut artikel LinovHR dalam websitenya yang penulis akses pada 22 september 2020, Analisa SWOT merupakan singkatan dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Unsur-unsur tersebut adalah model analisis yang memudahkan penulis dalam proses

menganalisa dari aplikasi yang penulis jadikan referensi. Hasil SWOT tersebut penulis jabarkan menggunakan table berikut:

Tabel 3.3. Tabel analisa SWOT aplikasi *Duolingo*, *Scola*, dan *pahamify*

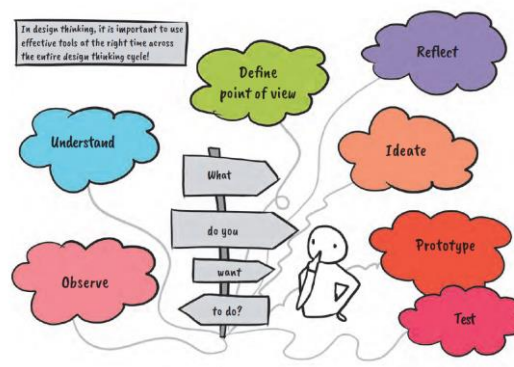
Aplikasi	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>	<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<i>Duolingo</i>	Aplikasi ini memudahkan pengguna dalam metode pembelajaran Bahasa Inggris tanpa perlu menghafalkan arti dan kosakatanya, namun cukup dengan melatih pengguna dengan tantangan quiz yang ada.	Aplikasi ini lebih cocok untuk remaja awal baik itu perempuan maupun laki-laki, dari pada anak usia balita dari segi interaktif kognitifnya.	Aplikasi ini mengikuti tren di era globalisasi saat ini dan metode pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peminatnya juga tinggi.	Sudah banyak metode quiz yang serupa dengan aplikasi ini pada umumnya. Terlihat dari pengumpulan <i>point</i> dan navigasinya.
<i>Scola</i>	Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk terhubung dengan	Aplikasi ini membatasi navigasi pengguna saat	Aplikasi ini mengikuti tren di era globalisasi saat	Aplikasi ini memiliki aplikasi penghubung

	sekolah, khususnya saat sekolah sedang beroperasi secara daring.	ingin mengakses materi pembelajaran dari sekolah, seperti harus memasukan nomor induk siswa di kelas tertentu.	ini, sehingga peminatnya juga merasa nyaman.	lainnya yang mengharuskan khususnya orang tua dari pengguna ini mendownload aplikasi yang berbeda dengan pengguna, hanya untuk mengetahui laporan pencapaian anak.
<i>Pahamify</i>	Aplikasi ini memudahkan pengguna seperti mengikuti bimbingan belajar secara mobile, dapat dilakukan dimana saja dan	Untuk mengakses materi pembelajaran berupa video harus dikoneksikan dengan	Aplikasi edukasi ini banyak diminati karena kelengkapan fitur yang hampir mirip dengan fasilitas	Tidak semua fitur bisa diakses dengan dana langganan pengguna, karena ada beberapa fitur

	kapan saja.	internet yang bekecepatan tinggi, sehingga pengguna memerlukan banyak kuota.	pembelajaran sekolah, seperti konseling dan ekstrakurikuler secara mobile.	diakses menggunakan <i>point-point</i> yang dikumpulkan oleh pengguna.
--	-------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

3.2. Metodologi Perancangan

Pada metode perancangan, penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang dijelaskan dalam buku *Wiley* yang berjudul "*Design thinking Toolbox*". Dalam buku tersebut dijelaskan oleh Lewick (2020), tahapan-tahapan untuk perancangan desain yang sesuai dengan variabel *target audience* yang ingin dicapai oleh penulis dengan metode *Design Thinking*.



Gambar 3.17. Design Thinking Methods

(Sumber: Wiley, Design Thinking Toolbox (2020), hal. 4)

1. *Understand*

Pada tahapan ini penulis diharuskan untuk memiliki rasa empati dan memahami permasalahan yang akan penulis selesaikan. Caranya dengan melaksanakan pengumpulan data berupa wawancara dan metode lainnya. Hal ini bertujuan agar penulis bisa menemukan detail-detail permasalahan.

2. *Observe*

Pada fase ini penulis harus mengenali *user* lebih dekat lagi, tujuannya agar penulis mendapatkan *insight* dari pengguna sehingga mempermudah hasil perancangan desain.

3. *Define Point Of View*

Tahapan ini adalah proses menganalisa hasil *understand* dan observasi yang telah penulis lakukan. Dari hasil Analisa tersebut penulis memilah kembali dan mengelompokan permasalahan-permasalahan yang ditemukan, sehingga penulis terbantu untuk menentukan batasan masalah dan solusi.

4. *Ideate*

Brainstorming adalah bagian dari fase *ideate*. Pada tahapan ini memungkinkan penulis untuk bertemu dengan banyak sekali ide, namun penulis tetap harus menentukan satu ide yang sudah di sortir, di kombinasi, atau di kelompokkan.

5. *Prototype*

Adalah fase merancang hasil ide kedalam bentuk nyata yang *tangible* dan *perceptible*. *Prototype* hanya memiliki fungsi dan bentuk material yang

sederhana untuk mengetahui alur perancangan agar mengetahui kekurangan dan iterasi karya agar lebih baik lagi. Fase ini juga sangat mendekati *user test*.

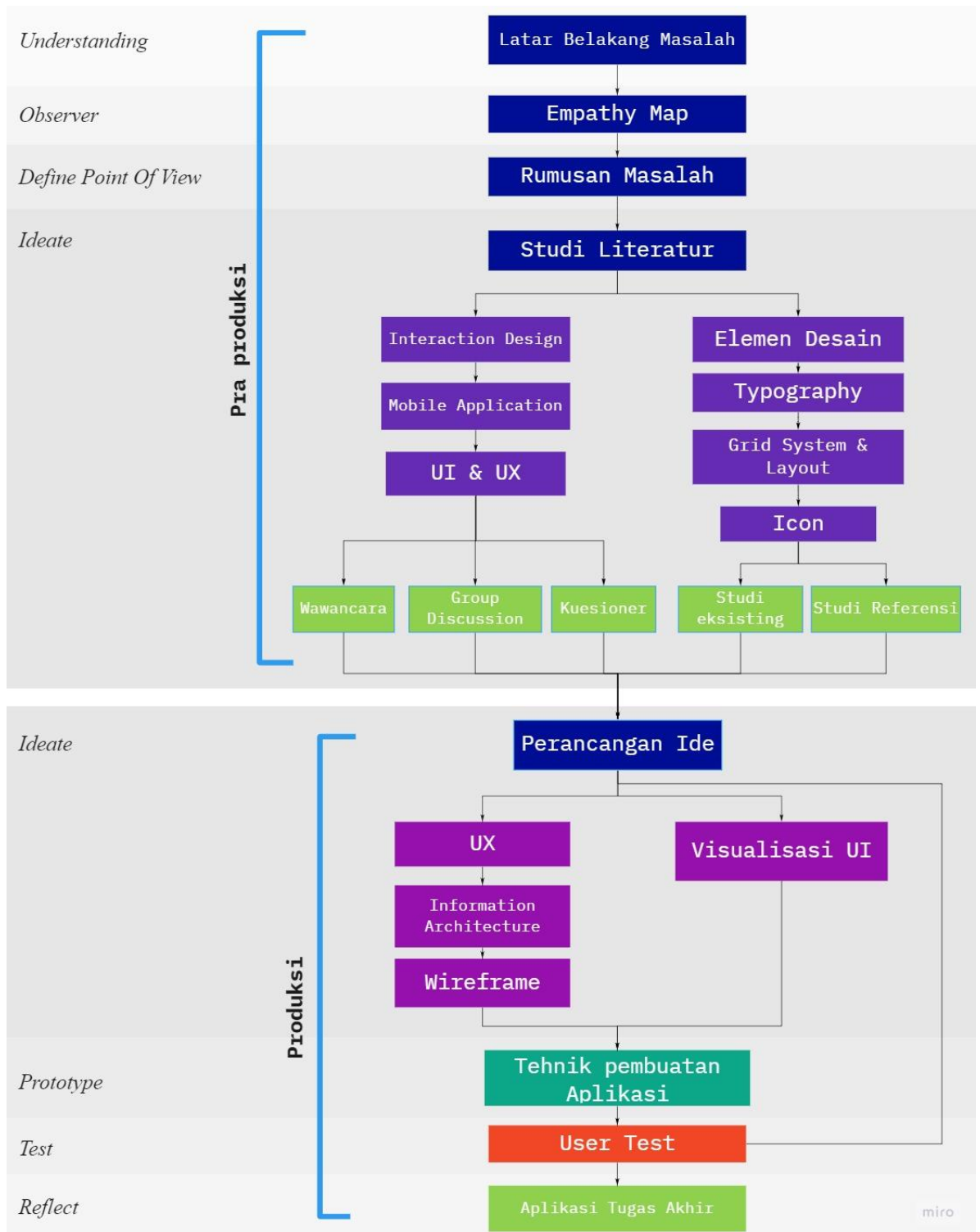
6. *Test*

Sebelum produk akan di pasarkan lebih luas para *target* dan masyarakat mengujicoba perancangan. Tujuannya agar solusi dan *feedback* yang pengguna berikan dapat mengembangkan hasil final karya.

7. *Reflect*

Tahapan terakhir adalah implementasi hasil desain yang dibuat kedalam media *smartphone* berbasis android.

Berikut bagan metodologi perancangan yang akan penulis lakukan untuk mendesain media informasi interaktif, menggunakan metode *design thinking*.

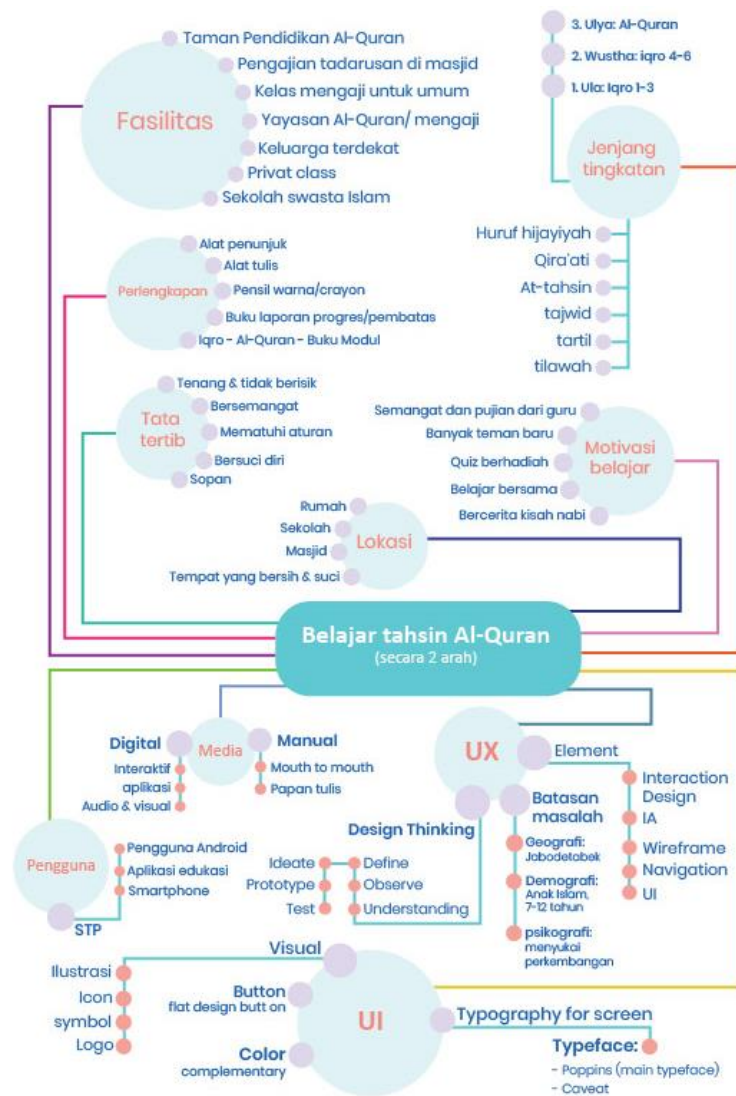


Tabel 3.18. Bagan Metode Perancangan Penulis

3.2.1. Perancangan Ide

Memasuki tahapan perancangan ide, penulis mengikuti beberapa tahapan sesuai dengan metode perancangan *design thinking* yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pada proses perancangan ide penulis melakukan tahapan *ideate* hingga *reflect*. dimulai dari penyesuaian konsep awal hingga iterasi karya yang sudah dilakukan *user test*. Perancangan ide tersebut meliputi sebagai berikut:

1. *Mindmapping*



Gambar 3.19. *Mindmapping*

Tahapan dan pembuatan *mindmapping* mempermudah penulis untuk memperoleh *keyword* yang membantu penulis dalam merancang solusi yang tepat. Dari hasil *mindmap* penulis menemukan tiga *keyword* yaitu bersenang-senang (*Having fun*), mudah digunakan (*User friendly*), dan mendukung (*Supportive*). Ketiga *keyword* ini selanjutnya dijabarkan kembali lebih dalam.

2. *Brainstorming*

Ketiga *keyword* yang telah ditentukan sebelumnya ditahapan *mindmapping* dikembangkan untuk tahapan perancangan *brainstorming*, dimulai dari susunan *keyword* yang pertama yaitu *having fun* yang menuntun penulis dalam proses pembuatan tampilan visual yang akan digunakan oleh pengguna. Penerapan *keyword* ini mengacu kepada warna produk yang menyenangkan bagi penggunanya seperti warna-warna yang berada di taman bermain. Kedua yaitu *user friendly*, penulis memilih *keyword* ini untuk mengacu kepada kemudahan proses interaktivitas pengguna yang memiliki tahapan yang sederhana dan gaya bahasa sehari-hari pengguna, agar mudah di mengerti. Kemudian membantu konten aplikasi dalam pengelompokan informasi agar memudahkan penggunanya dalam menemukan konten yang dibutuhkan, serta bentuk kenyamanan pengguna dalam *typography*. Terakhir *keyword* ketiga yaitu *Supportive* pada kata kunci ini meliputi konten pada perancangan produk yang penulis rancang untuk memotivasi pengguna dalam bentuk fitur-fitur yang diberikan seperti

hadiah berupa point sebagai motivasi penggunanya yang terinspirasi dari kebiasaan-kebiasaan pengguna.

3. *Moodboard*

Pada tahapan ini penulis mengembangkan kembali kedalam bentuk visual agar lebih memudahkan penulis sesuai dengan kata kunci yang telah dijabarkan pada tahapan *brainstorming*. Hasil *moodboard* yang penulis temukan menggambarkan keseluruhan aktivitas anak-anak Islam di dunia belajar dan bermain. *Moodboard* ini adalah gambaran dari hasil *keyword* yang telah penulis rancang sesuai dengan data *mindmapping* yang penulis dapatkan.

Pada *moodboard* yang dirancang terdapat gambar anak-anak islam yang sedang belajar mengaji bersama-sama dengan menyenangkan sebagai representasi dari pembelajaran mengaji di lingkungan anak-anak itu sendiri, walaupun pembelajaran dirasa menyenangkan akan tetapi tetap dibutuhkannya keseriusan dalam belajar mengaji, sesuai dengan lingkungan taman pendidikan Al-Quran atau TPA.

Selanjutnya ada juga gambar anak-anak yang sedang bermain dengan riang di taman bermain. Gambar taman bermain inilah yang menjadi referensi warna untuk konsep perancangan aplikasi ini, karena warna-warna dari taman bermain memiliki kesan yang menyenangkan bagi anak-anak atau *target audience*. Dari kumpulan warna tersebut juga menggambarkan konten aplikasi yang akan dirancang yaitu bermain sambil belajar bersama-sama.



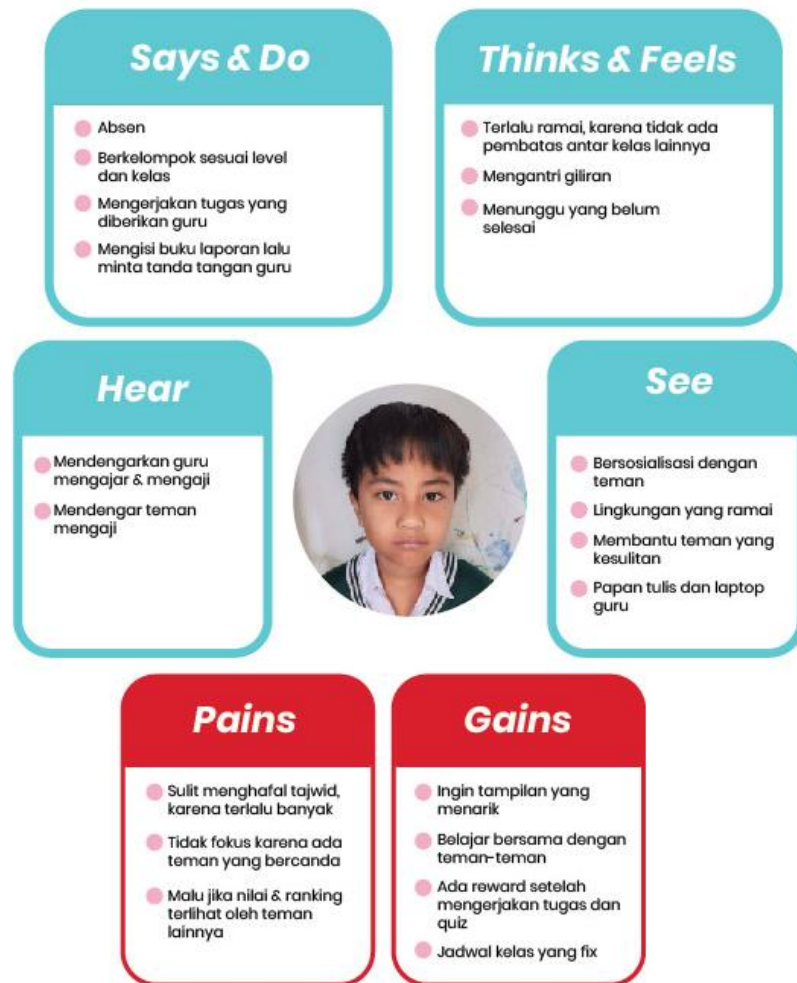
Gambar 3.20. *Moodboard*

3.2.2. UI & UX

Pada tahapan UI & UX penulis melanjutkan dari perancangan ide sebelumnya dengan membagi tahapan untuk perancangan UI & UX sesuai dengan metode *design thinking* yang menjadi acuan penulis untuk proses perancangan. Dimulai dari *empathy map*, *Information architecture*, *wireframe*, hingga proses perancangan visual akhir.

1. *Empathy Mapping*

Dalam metode *design thinking toolbox* peta empati berguna untuk mengetahui lebih dalam kebutuhan pengguna seperti apa yang mereka rasakan, dengar, lihat, katakana dan lakukan tidak lupa juga pengalaman-pengalaman yang kurang menyenangkan bagi mereka.

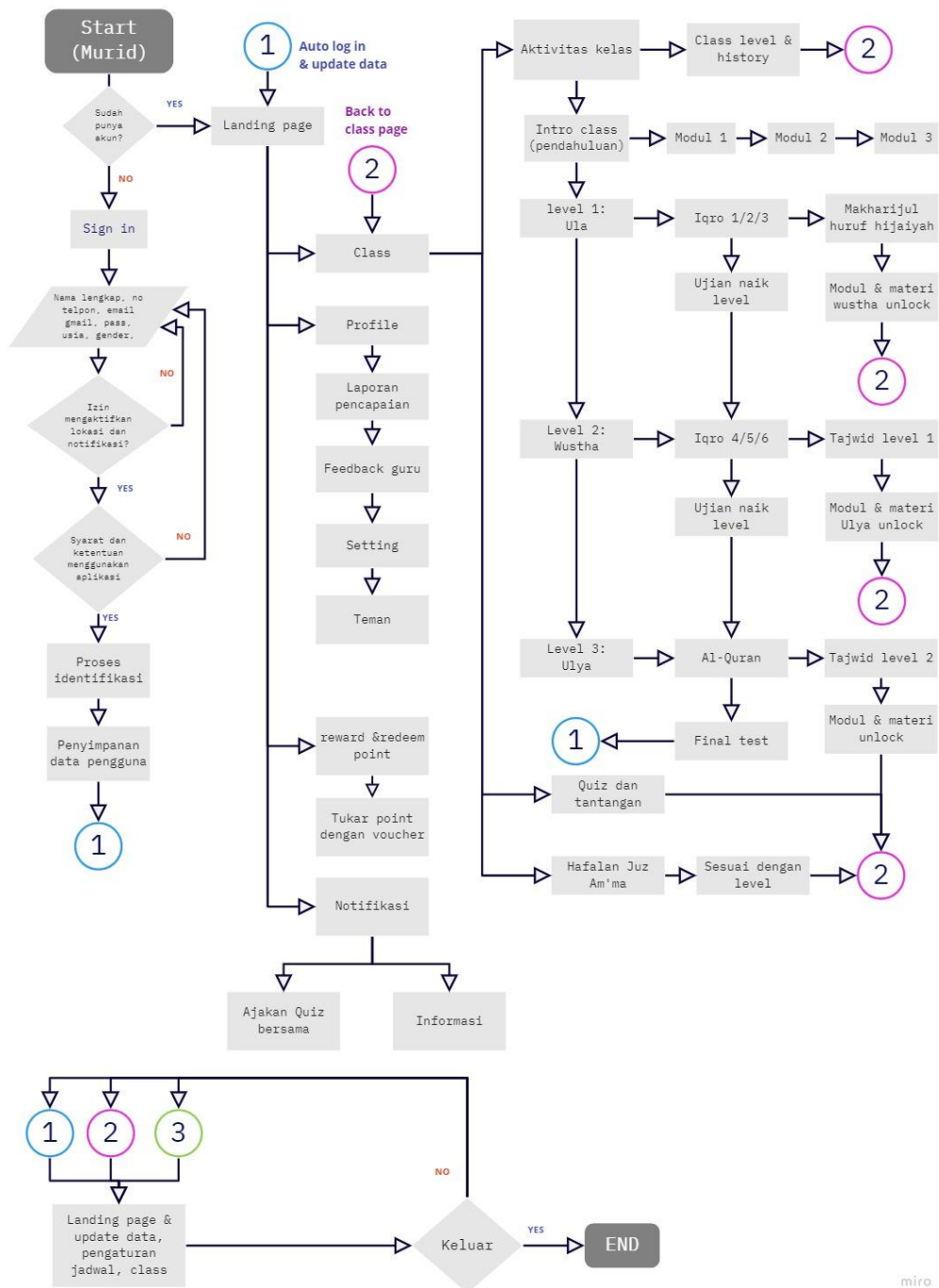


Gambar 3.21. *Empathy Mapping*

2. *Information Architecture*

Proses pembentukan *information architecture* penulis menggunakan teori dari Ronsefield (2015, hlm. 24), agar mudah mementuk *information architecture* sebaiknya dikemas dalam bentuk *flowchart* agar alur proses interaksi terlihat dengan jelas. Dengan *flowchart* juga memudahkan penulis untuk memahami sistem navigasi. proses pembuatan *information architecture* diawali dengan fitur pendaftaran dalam menggunakan produk ini. Kemudian

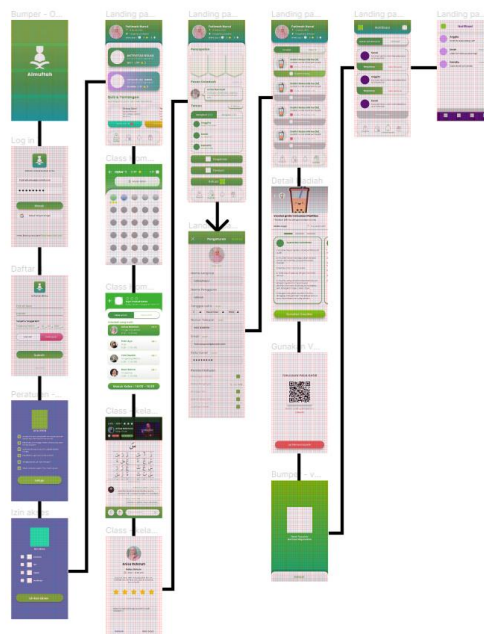
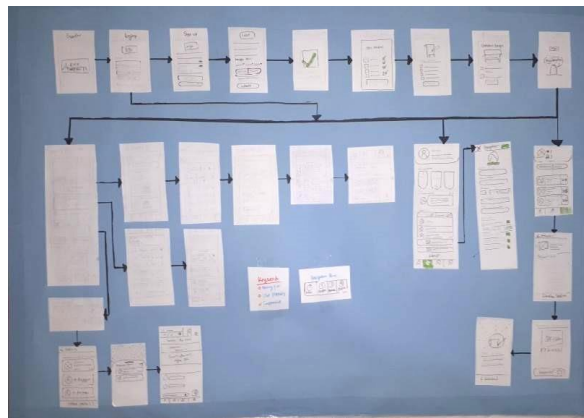
pembentukan empat tombol navigasi yang berfungsi untuk berpindah-pindah konten oleh pengguna dengan mudah dan cepat.



Gambar 3.22. Information Architecture

3. Wireframe

Pada tahapan *wireframe* adalah hasil pengembangan dari *information architecture* mulai dari sketsa hingga kedalam bentuk visual, proses ini juga terbentuk dari hasil studi eksisting yang telah penulis lakukan sebelumnya. Arah alur *wireframe* juga mengikuti dari alur *information architecture* yang telah di jelaskan sebelumnya.

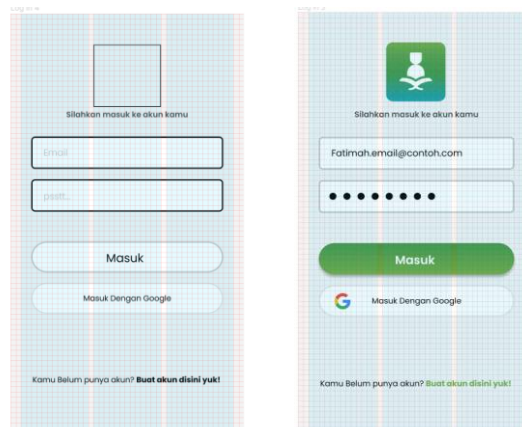


Gambar 3.23. Wireframe Low Fidelity Dan Wireframe Digital Medium Fidelity

Tahapan ini adalah proses pembentukan visual dari alur interaksi, agar pengguna dapat mengetahui apa yang telah pengguna lakukan. Dengan adanya layout, maka akan mempermudah penulis untuk menjaga konsisten peletakan visual dan interaksi. Dalam perancangan layout penulis membagi menjadi 3 bagian sesuai dengan teori yang diungkapkan Malewicz (2020), yaitu *header*, *body*, dan *footer*. Hal ini untuk mempermudah pengguna dalam membagikan konten seperti bagian sub judul, inti konten utama, dan navigasi.

1. *Layout dan Grid*

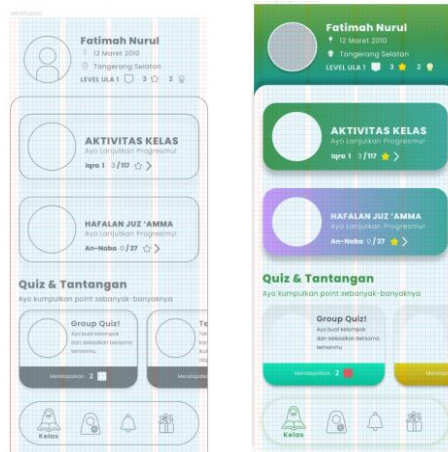
Pada bab 3.2 perancangan ide penulis telah merancang *layout* dan *grid* yang terbagi dua yaitu bagian opening dan landing page. Pada perancangan *layout* dan *grid* membuat tampilan menjadi lebih *clean* dan tertata sehingga penempatan objek tidak berantakan.



Gambar 3.24. *Grid System & Layout* Pada Tampilan *Login Low Fidelity* (kiri) Dan *Medium Fidelity* (kanan)

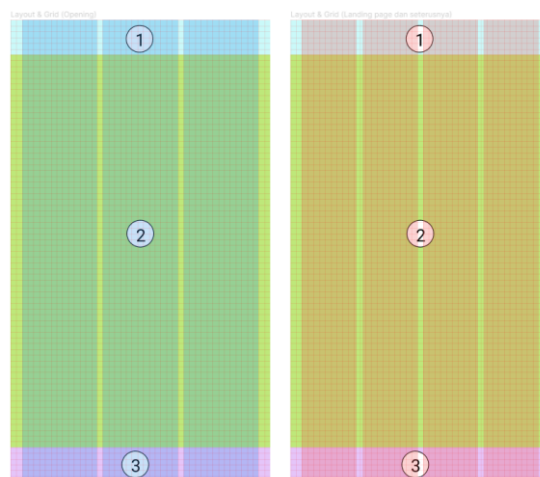
Pada ukuran layar yang digunakan pada perangkat *android* dengan ketentuan *aspect ratio* 16:9 (*wide screen*) dengan kerapatan 423 ppi. Dengan

begitu penulis membagi 3 kolom horizontal dengan ukuran total 328px, ukuran perkolomnya 104px, *gutter* 8px, dan *margin* 16px.



Gambar 3.25. *Grid System & Layout* Pada Tampilan Kelas

Pada ukuran layar yang digunakan pada perangkat *android* dengan ketentuan *aspect ratio* 16:9 (*wide screen*) dengan kerapatan 423 ppi. Dengan begitu penulis membagi 4 kolom horizontal dengan ukuran total 328px, ukuran perkolomnya 76px *gutter* 8px, dan *margin* 16px.



Gambar 3.26. Pembagian Layout Berdasarkan Teori Malewicz (2020), 1. *Header*, 2.

Body, 3. *Footer*

Untuk bagian navigasi penulis menggunakan *sub-navigation* yang berfungsi sebagai portal awal untuk berpindah dari halaman lain ke halaman lainnya, walaupun bertempatan disusunan yang sama konten yang dimiliki berbeda-beda. Untuk bentuk dan peletakan navigasi utama penulis terinspirasi dari aplikasi *duolingo*. Adapun pembagian antara *header*, *banner*, *body* dan *footer*. Pembagian tersebut terbagi oleh *grid system* dan *layout* berdasarkan pengembangan *wireframe*

3.2.3. Pola Interaksi Aplikasi

Pada proses perancangan *user experience*, penulis mengacu pada teori Menurut Marsh (2016) dan Malewicz (2020) agar penulis tidak terlepas jauh dari pencapaian solusi untuk pengguna. *User experience* sendiri berguna untuk membantu penggunaannya terutama dalam kenyamanan menavigasi aplikasi dengan nyaman sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna didunia nyata.

Menurut Malewicz (2020) dalam perancangan *user experience* penulis harus memperhatikan komponen-komponen utama dalam *UX* yaitu *Psychology*, *Usability*, *Design*, dan *Copywriting*. Pada tahapan ini penulis melakukan validasi data kepada narasumber dan observasi ke TPA langsung mengenai informasi sistem pembelajaran TPA. Seperti apa cara belajar anak-anak usia 7-12 tahun di TPA dan cara apa yang mampu memotivasi anak-anak untuk belajar mengaji di era globalisasi saat ini. Tujuannya adalah untuk menerapkan pola interaksi aplikasi agar serupa mungkin dengan realita yang ada di TPA dan sekitar. Lalu

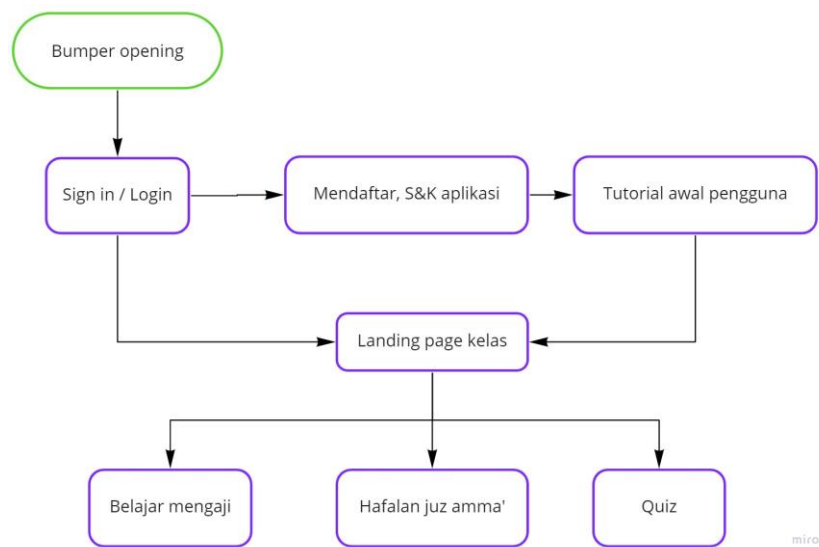
setelah melakukan validasi data dan observasi, penulis merancang ilustrasi pola interaksi secara garis besar sebelum *alpha test*.

1. Pola Interaksi awal

Tahapan interaksi awal hanya sebatas garis interaksi besarnya saja, belum menyentuh *microinteraction*. Tahap pertama ada bumper opening aplikasi, yang hanya berisikan logo atau identitas aplikasi. Selanjutnya ada tahapan *sign in* jika belum memiliki akun dan login jika sudah memiliki akun, jika pengguna baru maka pengguna akan memilih *sign in* dan dilanjutkan dengan pendaftaran. Proses pendaftaran ini penulis dapatkan dari hasil wawancara dengan kedua narasumber, setelah anak didaftarkan ke TPA para murid akan diberikan buku laporan perindividu untuk mengetahui data dan hasil pencapaiannya. Pengguna baru akan bertemu dengan *tutorial* awal cara penggunaan aplikasi secara singkat. Data tersebut penulis terapkan pada alur perancangan aplikasi penulis dibagian awal penggunaan aplikasi.

Berdasarkan observasi TPA, jika sudah tiba di lokasi, anak-anak TPA bisa memilih untuk belajar mengaji terlebih dahulu atau setoran hafalan juz amma' kepada ustad dan ustadzah mereka. Pola interaktivitas tersebut penulis adaptasi untuk alur aplikasi yang akan penulis buat salah satunya adalah *landing page* kelas. Jika sudah melewati cara penggunaan aplikasi secara singkat, pengguna langsung diarahkan pada *landing page* kelas dan dari sana penulis bisa memilih ingin mengikuti kelas belajar

mengaji atau setoran hafalan juz amma'. Jika pengguna ingin menambahkan *point* pengguna juga bisa mengikuti quiz kapanpun.



Gambar 3.27. Pola Interaksi Awal

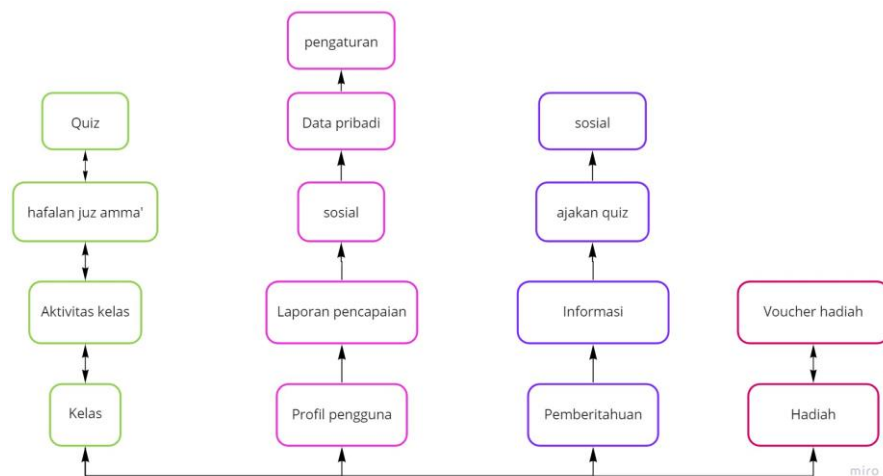
2. Pendaftaran

Penggunaan fitur pendaftaran merupakan hasil observasi ke TPA dan wawancara penulis dengan narasumber. Tahapan pendaftrara ini bertujuan untuk validasi data pengguna dan kesepakatan pengguna mengenai pembayaran, mematuhi peraturan, dan hasil laporan. Pada proses pendaftrara ini terdiri dari nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, Janis kelamin, dan lokasi. Tidak lupa juga di tahapan ini menentukan murid di kelompokan sesuai dengan jenis kelaminnya, jika laki-laki maka akan diajarkan dengan ustad atau guru laki-laki, sebaliknya jika perempuan maka akan diajarkan oleh ustadzah. Tampilan pada aplikasi juga akan

dibedakan seperti bentuk *icon*, akan menyesuaikan dengan *gender* mereka. Hal ini diadaptasi dari hasil observasi anak-anak TPA yang menggunakan seragam yang berbeda antara laki-laki dan perempuan.

3. Interaksi Navigasi

Pada aplikasi ini memiliki 5 tombol navigasi yang di letakan setara 1 baris dibagian *footer*. Setiap navigasi memiliki fitur dan pengelompokan konten yang sesuai. Tombol navigasi ini juga membantu penggunanya untuk berpindah dari halaman lain ke halaman lainnya dengan mudah. Tombol navigasi ini selalu berda di halaman utama setiap fitur.



Gambar 3.28. Pola Interaksi Navigasi

a. Halaman Kelas

Halaman kelas berguna untuk tampilan awal dari aplikasi yang dibuat, karena pada tampilan ini adalah tahapan awal pengguna agar langsung berfokus pada aktivitas kelas dan lainnya agar terus memiliki progress.

b. Halaman Profil

Halaman profil berisi tentang data pribadi pengguna, seperti hasil laporan, pencapaian, pengaturan aplikasi dan juga pertemanan. Fitur ini lebih bersifat pribadi untuk penggunanya.

c. Halaman Pemberitahuan

Sesuai dengan fungsinya, fitur pada halaman pemberitahuan bertujuan untuk menyampaikan segala bentuk informasi yang disampaikan pengguna contohnya seperti ajakan quiz bersama, informasi aplikasi, dan *chatting* dengan teman.

d. Halaman Hadiah

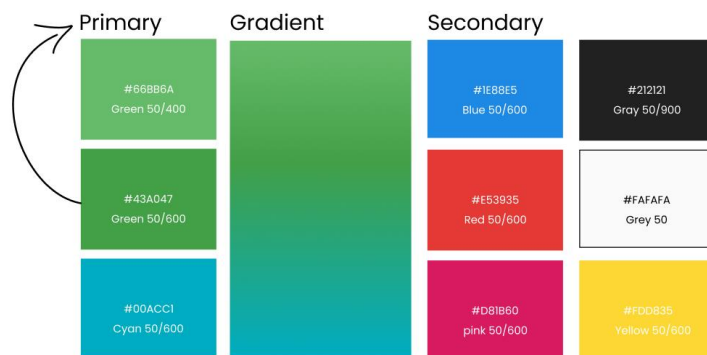
Halaman hadiah merupakan fitur yang diadaptasi dari perilaku untuk memotivasi anak yang didapat dari hasil wawancara dan observasi penulis. Hadiah yang pengguna dapatkan merupakan hasil dari point-point yang mereka kumpulkan sehingga bisa di tukar dengan voucher gratis brand tertentu.

3.2.4. *Visual UI*

Pada proses pembentukan tampilan *visual UI* penulis menerapkan teori Menurut Malewicz (2020) tentang *user Interface*, untuk membantu penulis merancang tampilan *UI*. Dimulai dari warna, *typhography*, *icon logo*, dan *icon system*, Dijelaskan sebagai berikut.

1. Warna

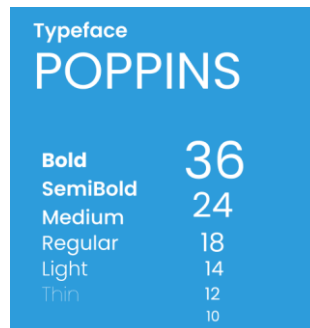
Warna yang didapatkan berdasarkan hasil *mindmapping* lalu diturunkan menjadi *keyword* yang dimana diantara ketiga *keyword* tersebut menjadikan turunan warna yang akan digunakan pada aplikasi yang dirancang penulis. Menurut Malewicz (2020) memiliki hubungan dengan psikologi warna yang akan mempengaruhi hasil karya desain. Dibawah ini adalah pilihan warna yang menyesuaikan dengan *keyword* “*having fun*” dan warna agama Islam. Penulis sendiri menggunakan skema warna *rectangular*, yaitu hijau sebagai warna utama, lalu untuk *secondary colour* diikuti dengan magenta, *orange*, dan *cyan*.



Gambar 3.29. Warna Aplikasi

2. Typography

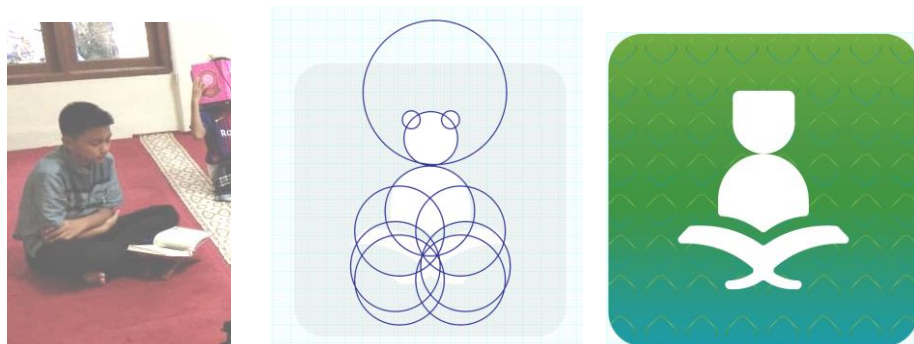
Menurut Malewicz (2020), *typeface* yang baik digunakan untuk keterbacaan pada aplikasi adalah *typeface* jenis *Sans serif*. Oleh karena itu penulis menggunakan *typeface* Poppins pada perancangan aplikasi ini. *Typeface* Poppins dikembangkan oleh Google dan dirancang untuk penggunaan *desktop* dan *website*, namun tetap bisa nyaman digunakan pada *mobile app*.



Gambar 3.30. *Typeface Poppins*

3. *Icon logo Al-miftah*

Pada pembuatan *icon logo* aplikasi Al-Miftah, penulis menggunakan *golden ratio* untuk membantu perancangannya. Penggunaan *golden ratio* ini juga menurut Malewicz (2020), dan hasil observasi penulis terhadap beberapa perancangan *icon logo* lainnya yang menggunakan *golden ratio* ini. Bentuk seseorang yang sedang mengaji penulis gunakan berdasarkan hasil observasi taman pendidikan Al-Quran dan seseorang yang membaca kitab Al-Quran dengan posisi duduk tegap membentuk siluet putih, lalu dibelakangnya diberikan warna hijau dan garis bermotif ketupat yang mewakili latar dan symbol dari agama Islam.



Gambar 3.31. *Icon Logo Al-Miftah*

4. *Icon System*

Pada tahapan ini penulis membuat *icon system* terutama untuk *button* navigasi pengguna. Ikon-ikon ini di adopsi dari studi eksisting dan observasi yang telah penulis lakukan. Tujuannya agar setiap ikon memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Ikon pada aplikasi ini flat design yang jika di tekan atau sedang berinteraksi akan berubah menjadi siluet berwarna hijau, namun apabila tidak ada interaksi tampilannya hanya berbentuk *line art* saja. Ikon-ikon ini juga dibedakan antara laki-laki dengan perempuan. Ikon ini akan menyesuaikan dengan *gender* penggunanya. Jika penggunanya perempuan maka tampilan aplikasi akan dipenuhi dengan ikon yang berkarakter perempuan islami. Sebaliknya juga, jika penggunanya laki-laki maka ikon selebihnya akan berbentuk dominan laki-laki. Sistem ikon ini juga memiliki sudut yang cenderung tumpul tidak menyiku, hal ini karena *target* penggunanya adalah anak-anak usia 7-12 tahun dan agar memberikan kesan yang ramah atau tidak kaku. Berikut adalah hasil *icon system* yang telah dirancang sesuai dengan kelompoknya.

Pada tahapan *icon system* untuk perempuan, penulis melakukan tiga tahapan proses iterasi. Awal perancangan diserap dari bentuk visual anak-anak TPA yang sedang mengaji lalu di sketsa secara manual menggunakan pensil di kertas. Pada awalnya sebelum dilakukan uji coba kepada *target* pengguna sistem navigasi untuk anak perempuan memiliki wadah yang berbentuk *rounded* dengan background putih dengan

bayangan hijau di belakangnya, agar memberikan kesan diatas dari konten utama. Ada juga *text* yang membantu menerjemah arti dari setiap tombol icon navigasinya.



Gambar 3.32. Proses *Icon System* Untuk Perempuan

Selanjutnya pada tahanan *icon system* untuk anak laki-laki masih sama dengan yang perempuan, diserap dari seragam anak-anak TPA, menggunakan kemeja atau baju koko berkancing dan memakai songkok atau peci. Namun Sebelum dilakukan uji coba tampilan *icon system* untuk tampilan laki-laki masih belum dikembangkan lebih jauh lagi mengingat pada tahapan *alpha test*

kelak masih memfokuskan pada *user experience*-nya saja sehingga belum semua navigasi bisa digunakan.



Gambar 3.33. Proses *Icon System* Untuk Laki-laki

Ada juga beberapa perancangan *system icon* yang digunakan untuk menavigasi pengguna, contohnya seperti pemberitahuan, bintang penilaian, lokasi, kalender, dan penghargaan. *System icon* ini terinspirasi dengan beberapa aplikasi yang telah dilakukan dari studi referensi, sebagai berikut.

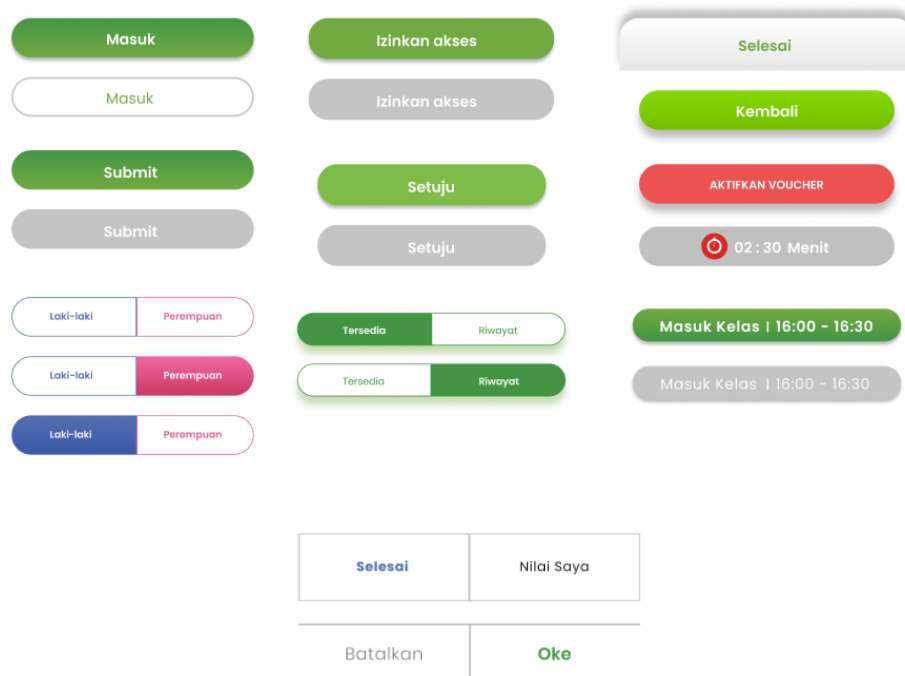


Gambar 3.34. Proses Perancangan *Icon* Dan Penggunaan Pada Aplikasi

5. *Button*

Pada tampilan *button* penulis mengacu pada penjelasan Malewicz (2020), selain *button* memiliki tingkat penekanan dan kepentingan yang berbeda-beda, hal inilah yang menjadi acuan penulis. *Button* yang memiliki wadah atau background mendefinisikan keseriusan bagi penggunaanya berbeda dengan *button* yang hanya berbentuk tulisan saja, karena tidak memiliki keseriusan yang tinggi atau hanya sebagai navigasi sederhana penggunaannya. Konsep dari *button* pada perancangan aplikasi ini juga menggunakan bentuk yang tumpul dan bulat, agar menyesuaikan dengan konsep keseluruhan perancangan, berikut adalah perancangannya.

Pada tampilan perancangan *button* ini penulis menggunakan gradient warna yang berdominan hijau untuk *button* yang memiliki tingkat penekanan yang serius. Pada *button* yang lainnya yang hanya berbentuk tulisan berwarna dan memiliki ketebalan, beikut adalah perancangannya.



Gambar 3.35. Keseluruhan *Button* Aplikasi