

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE BERANDA MUSLIM SEBAGAI MEDIA ONLINE KAJIAN ISLAM BAGI ANAK MUDA

DESIGNING MOBILE APPLICATION USER INTERFACE OF BERANDA MUSLIM AS ONLINE PLATFORM OF ISLAMIC STUDY FOR YOUNG ADULT

Nur Ibrahim Rosyad

Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
nuribrahimr@gmail.com

Abstrak

Meningkatnya antusiasme masyarakat terutama pemuda akan kajian islam saat ini, ditandai dengan banyaknya kajian islam yang digelar dengan mengangkat tema anak muda. Tetapi tidak semua masyarakat punya waktu lebih untuk menghadiri kajian islam di masjid, terutama para pemuda yang sebagian besar adalah mahasiswa dan pekerja, sehingga hanya memiliki sedikit waktu luang. Untuk itu perlu dibuatkan sebuah media online kajian islam. Tujuannya adalah untuk memudahkan masyarakat menonton kajian islam secara online yang bisa dengan mudah di akses.

Kata Kunci : islam, kajian, aplikasi, user interface

Abstract

Increased public enthusiasm, especially youth will study Islam today, marked by the number of Islamic studies held with the theme of young people. But not all societies have more time to attend Islamic studies in the mosque, especially young people who are mostly students and workers so that they have little spare time. For that need to be made an online media Islamic studies. The goal is to make it easier for people to watch Islamic studies online that can be easily accessed.

Keywords: islam, study, application, user interface

1. Pendahuluan

Saat ini dakwah islam di Indonesia sudah berkembang pesat dengan berdirinya berbagai lembaga atau organisasi berbasis islam yang berperan penting dalam mendorong penyebaran islam seperti Majelis Ulama Indonesia (MUI), Nahdlatul Ulama (NU), Muhammadiyah, Front Pembela Islam (FPI), Hizbut Tahrir Indonesia (HTI), Persatuan Islam (Persis), dll. Penyebaran islam juga dilakukan pada bidang pendidikan formal seperti di pesantren, madrasah, sekolah umum, dan lembaga pendidikan islam lainnya.

Namun, kini kondisi umat islam di Indonesia menunjukkan kekhawatiran jika dilihat dari jumlah populasinya yang terus menurun. Pada tahun 2010 saja, populasi umat islam di Indonesia sebesar 207.176.162 atau 87.21% dari total jumlah penduduk Indonesia, ini berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik.

Disisi lain terjadi peningkatan antusiasme masyarakat terhadap kajian islam, ini ditandai dengan banyaknya kajian islam yang digelar dengan mengangkat tema anak muda, sehingga membuat tertarik banyak orang. Tetapi tidak semua masyarakat punya waktu lebih untuk menghadiri kajian islam di masjid, terutama para pemuda yang sebagian besar adalah mahasiswa dan pekerja, dan memiliki sedikit waktu luang. Sehingga mereka biasanya akan mencari konten kajian islam di internet secara bebas, yang mana ada dampak negatif juga yang dirasakan, seperti kualitas yang kurang baik, konten ceramah tidak berkualitas, pengunggah video tidak jelas, dll.

Untuk memnuhi kebutuhan masyarakat terutama para pemuda akan kajian islam maka perlu dibuatkan suatu platform/aplikasi sebagai media online kajian islam. Tujuannya adalah untuk memudahkan masyarakat menonton kajian islam secara online yang bisa dengan mudah di akses.

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dibuat penulis, bisa ditarik beberapa inti permasalahan sebagai berikut:

1. Banyak masyarakat yang belum paham mengenai ajaran agama islam.
2. Kurang adanya media kajian islam yang efektif untuk digunakan oleh masyarakat.
3. Banyak video kajian islam yang beredar di internet, tetapi dengan sumber yang tidak jelas.
4. Aplikasi sejenis yang sudah ada memiliki beberapa kekurangan dan tidak efektif dalam penyajian kontennya.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang User Interface aplikasi mobile Beranda Muslim yang menarik dan efektif dalam memberi informasi serta mudah digunakan oleh masyarakat ?

Tujuan Perancangan

1. Untuk memberi solusi bagi masyarakat yang tidak bisa menghadiri kajian islam secara langsung agar tetap dapat mendapat ilmu dengan menggunakan aplikasi ini yang terstruktur dengan baik dan juga sumber yang jelas dari berbagai pendakwah sekaligus.
2. Untuk merancang desain user interface aplikasi mobile kajian islam, yang efektif dalam menyampaikan informasi, mudah digunakan, dan memiliki kesan muda serta modern.

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara
2. Studi pustaka
3. Kuisisioner

2. Metodologi dan Dasar Teori

2.1 Media Online

Pengertian Media Online menurut Ashadi Siregar (dalam Kurniawan, 2005: 20), Media online adalah sebutan umum untuk sebuah bentuk media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia (baca-komputer dan internet). Didalamnya terdapat portal, website (situs web), radio-online, TV-online, pers online, mail-online, dll, dengan karakteristik masing-masing sesuai dengan fasilitas yang memungkinkan user memanfaatkannya

2.2 Aplikasi Mobile

Secara umum, aplikasi mobile dapat dibagi menjadi aplikasi visual dan audio. Audio memiliki komponen utama percakapan suara dan music. Sedangkan komponen visual adalah teks, data, gambar, dan video. Mobile juga dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ketempat lain. Sebagai contohnya adalah telepon mobile yang berarti bahwa terminal telepon yang mampu berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain tanpa terjadi pemutusan dalam proses komunikasi (Widyaharsana, 2010:72-74).

2.3 Quality Function Deployment

Quality Function Deployment merupakan metode terstruktur yang digunakan dalam proses perencanaan dan pengembangan produk untuk menetapkan spesifikasi kebutuhan dan keinginan pelanggan, serta mengevaluasi secara sistematis kapabilitas suatu produk atau jasa dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan (Cohen, 1995).

2.4 User Interface

Menurut Alan Cooper (dalam Setia Darta, 2015:9), Antarmuka pemakai atau biasa disebut User interface (UI) merupakan sebuah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan system. User interface dapat menerima informasi dari pengguna, dan memberikan informasi kepada pengguna yang bertujuan untuk membantu dalam mengarahkan alur navigasi sampai pengguna menemukan solusi masalah yang dicari.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis SWOT, metode analisi SWOT adalah bentuk dari evaluasi secara menyeluruh mengenai kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman sebuah perusahaan.

Strength: Faktor-faktor internal kekuatan dan keunikan dari sebuah perusahaan. Dalam perancangan aplikasi ini target sarasannya masyarakat yang tinggal di perkotaan khususnya para pemuda. Fitur yang disediakan sangat

beragam dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, seperti materi video tersusun berdasarkan kategori tertentu, pengguna terverifikasi, ditambah dengan fitur album bagi pengguna.

Weakness: Meliputi keterbatasan dan kekurangan internal perusahaan dalam perancangan aplikasi ini memiliki kelemahan seperti membutuhkan koneksi internet untuk mengakses konten, dan aplikasi hanya tersedia untuk smartphone.

Opportunity: Merupakan peluang yang muncul dari faktor eksternal. Dalam perancangan aplikasi ini memiliki banyak peluang terutama karena terus meningkatnya antusiasme masyarakat akan kajian islam, terutama para pemuda. Perkembangan teknologi juga semakin berkembang.

Threat: Merupakan faktor pengancam yang dapat mengganggu aplikasi ini. Dalam kampanye ini ancamannya adalah penceramah yang tidak semuanya paham akan teknologi masa kini, terutama dalam mengoperasikan sebuah aplikasi mobile.

3. Pembahasan

Dari wawancara menurunnya jumlah populasi umat islam di Indonesia menurut Jimly Asshidiq adalah karena metode dakwah dari agama lain lebih bervariasi dan menarik dibanding umat islam. Tapi di sisi lain antusiasme masyarakat saat ini terhadap kajian islam juga meningkat khususnya dikalangan para pemuda, ini ditandai dengan banyaknya kajian islam yang digelar di berbagai tempat di kota besar, dengan mengangkat tema mengenai anak muda, sehingga banyak yang tertarik

Namun tidak semua masyarakat khususnya para pemuda bisa menghadiri langsung kajian islam di masjid, dikarenakan sebagian besar pemuda berprofesi sebagai mahasiswa dan karyawan, serta banyak memiliki kegiatan diluar aktivitas utama. Sehingga hanya memiliki waktu luang yang sedikit. Mereka biasanya untuk mendapatkan kajian islam akan mencari di internet secara acak, sehingga banyak dampak negative yang didapatkan.

Sehingga perlu dibuatkan sebuah platform/aplikasi khusus untuk berperan sebagai media online kajian islam bagi masyarakat khususnya para pemuda. Tujuannya untuk selalu meningkatkan iman dimanapun dan kapanpun masyarakat itu berada. Dan memberikan akses yang mudah.

3.1 Logo

Dalam perancangan tentunya diperlukan logo sebagai identitas suatu aplikasi. Logo yang dibuat menggambarkan inisial dari nama depan "Beranda Muslim", juga dengan tambahan elemen bintang segi delapan di bagian latarnya untuk memberi pesan bahwa tujuan perusahaan untuk menyediakan kajian islam pada aplikasi ini bersifat tegas, namun dengan penyampaian yang ramah, sehingga bisa mudah diterima masyarakat.

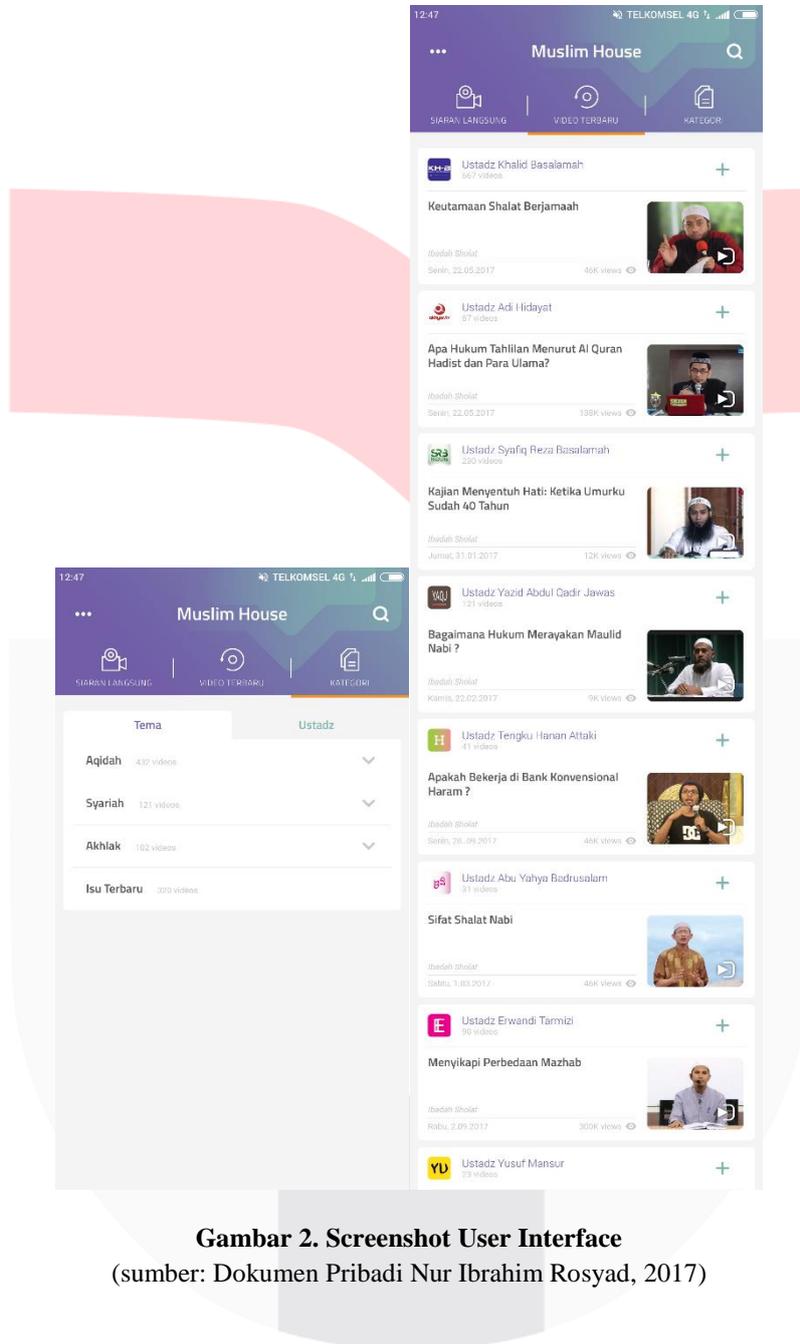


Gambar 1. Logo Beranda Muslim

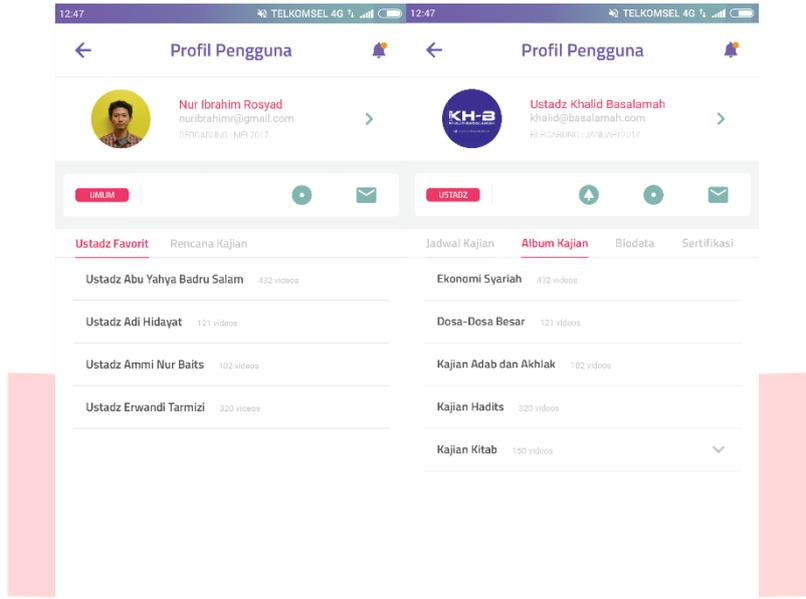
(sumber: Dokumen Pribadi Nur Ibrahim Rosyad, 2017)

3.2 User Interface

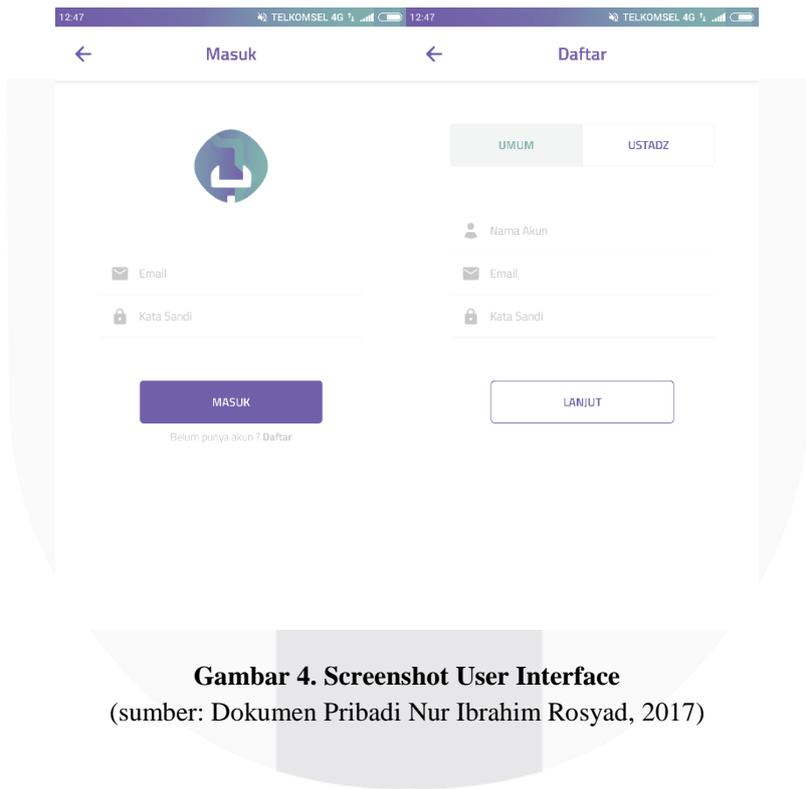
Aplikasi mobile merupaka media utama dari perancangan ini.



Gambar 2. Screenshot User Interface
(sumber: Dokumen Pribadi Nur Ibrahim Rosyad, 2017)



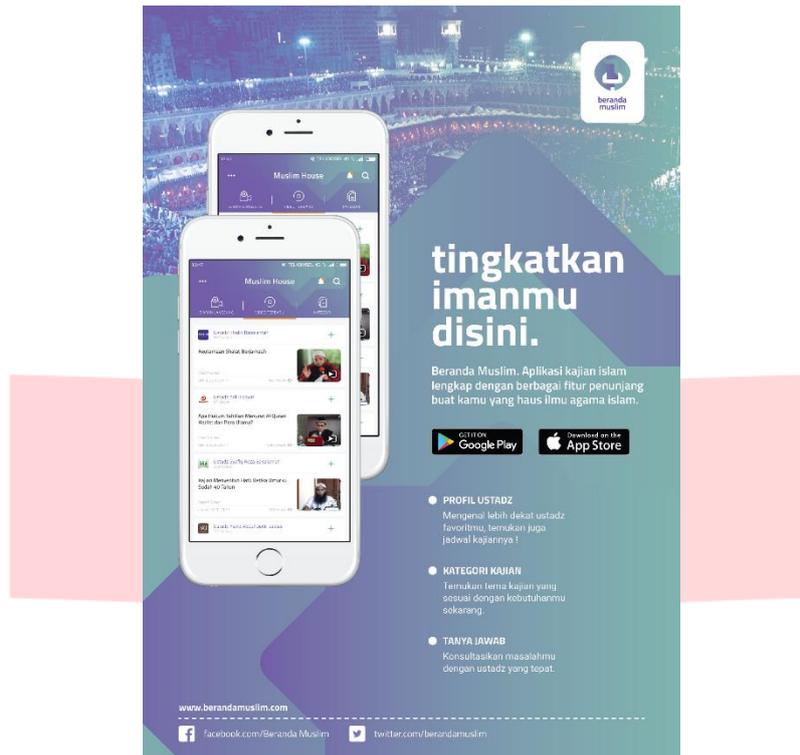
Gambar 3. Screenshot User Interface
(sumber: Dokumen Pribadi Nur Ibrahim Rosyad, 2017)



Gambar 4. Screenshot User Interface
(sumber: Dokumen Pribadi Nur Ibrahim Rosyad, 2017)

3.3 Merchandise

Media hiburan dan bisa sebagai media yang bisa mengingat kembali apa isi dari kampanye sehingga target khalayak tetap bisa melakukan sesuatu yang tidak merusak lingkungan. Di sini media yang dirancang antara poster dan web banner.



Gambar 5. Poster A3

(sumber: Dokumen Pribadi Nur Ibrahim Rosyad, 2017)



Gambar 6. Web Banner

(sumber: Dokumen Pribadi Nur Ibrahim Rosyad, 2017)

4. Kesimpulan

Dari hasil perancangan yang dimulai dari identifikasi masalah, penemuan masalah, hingga dengan perancangan dan visualisasi solusi perancangan aplikasi mobile “Beranda Muslim” ini, dapat disimpulkan bahwa masyarakat terutama para pemuda yang tinggal di perkotaan mengalami peningkatan antusiasme terhadap kajian islam ini ditandai dengan semakin banyaknya kajian-kajian yang digelar baik di masjid atau di tempat umum, yang temanya mengangkat tentang masalah remaja masa kini, sehingga banyak masyarakat khususnya pemuda tertarik untuk datang ke kajian. Dengan ini informasi dan ajakan untuk mengikuti kampanye ini guna mengurangi dampak yang ada dan dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran.

Namun, tidak semua orang bisa mengikuti atau hadir langsung di masjid. Dikarenakan rata-rata pemuda masih kuliah atau bekerja, yang hanya sedikit memiliki waktu luang untuk datang ke kajian. Disamping itu para pemuda biasanya memiliki banyak aktifitas diluar kampus atau pekerjaan, sehingga cukup sulit untuk bisa datang ke kajian di masjid-masjid. Sehingga penulis merasa perlu dibuatkan suatu platform/aplikasi mobile yang penulis beri nama “Beranda Muslim” sebagai media online kajian islam untuk masyarakat, khususnya para pemuda yang bisa di akses dengan mudah dimana saja dan kapan saja.

Tujuan penulis adalah agar masyarakat bisa dengan mudah mendapatkan konten kajian islam walaupun ketika sedang sibuk dengan kegiatannya.

Daftar Pustaka:

- [1] Al-Bahra bin Ladjamudin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [2] Cooper, Alan. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*.
- [3] Ishwara, Luwi. (2001). *Catatan-Catatan Jurnalisme Dasar*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- [4] Kurniawan, Agung. (2005). *Transformasi Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Pembaruan.
- [5] Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [6] Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- [7] Shneiderman, Ben. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, Edisi 5, Addison Wesley.
- [8] Widyaharsana, James.I.W. (2010). *Mobile Marketing Sebagai Media Pemasaran*. Jakarta: Penerbit PPM.
- [9] Abda, Slamet Muhaimin. (1994). *Prinsip Prinsip Metodologi Dakwah*. Surabaya: Al-Ikhlash.
- [10] A Stevenson, George. (1992). *Graphic Arts Encyclopedia*. New York: Design Press.
- [11] Al- Qahtani, Said. (2005). *Menjadi Da'i Sukses*. Jakarta: Qisthi Press
- [12] Amin, Samsul Munir. (2009). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Amzah
- [13] Anggraini, Lia, & Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- [14] An-Nabiry, Fathul Bahri. (2008). *Meniti Jalan Dakwah: Bekal Perjuangan Para Da'i*. Jakarta: Amzah.
- [15] Anshari, Hafi. (1993). *Pemahaman dan Pengamalan Dakwah*. Surabaya: Al-Ikhlash.
- [16] Besterfield, Dale H. (1994). *Quality Control*, 4th Edition. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

Sumber lain:

Proboyekti, Umi. (2012). *User Interface Design*. Rekayasa Perangkat Lunak

Teknik Informatika UKDW

http://lecturer.ukdw.ac.id/othie/uid.pdf (14 Maret 2017, 17:05)

Lampiran

7/10/2017

Media Online Kajian Islam Bagi Masyarakat

Media Online Kajian Islam Bagi Masyarakat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
Perkenalkan, saya Nur Ibrahim Rosyad, mahasiswa Universitas Telkom jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), sedang melakukan penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir.

Survey kuisioner ini diperuntukan bagi responden yang beragama islam, dan berdomisili/tinggal di Kecamatan Dayeuhkolot. Penulis ingin mengetahui pemahaman dan ketertarikan responden terhadap kajian islam saat ini.

Terimakasih,

* Required

***Dengan mengisi kuisioner ini berarti anda setuju bahwa saat ini anda berdomisili/bertempat tinggal di Kecamatan Dayeuhkolot, Kab. Bandung.**

Bagian 1.

1. Nama *

2. Jenis Kelamin *

Mark only one oval.

- Pria
 Wanita

3. Usia *

Mark only one oval.

- 15-20
 21-25
 26-30
 31-35

4. Pekerjaan *

Mark only one oval.

- Pelajar/Mahasiswa
 Wraswasta
 Pegawai Negeri Sipil
 Pegawai Swasta
 Other: _____

https://docs.google.com/forms/d/110wdkym-7phIE4ytaix_qRlQQYEPfMjSxikeHYZ/edit

1/3

7/10/2017

Media Online Kajian Islam Bagi Masyarakat

5. Dari daerah mana anda berasal ? *Tempat Lahir *

Bagian 2.

6. Apakah anda senang mendengarkan kajian/taushiyah/ceramah tentang islam ? *

Mark only one oval.

- Ya
- Tidak

7. Apa yang membuat anda tertarik mendengarkan kajian islam ? *

8. Apakah anda lebih senang mendengar kajian islam secara langsung ? *

Mark only one oval.

- Ya
- Tidak

9. Dimana tempat anda pernah / biasa menghadiri kajian islam ? *

Mark only one oval.

- Masjid
- Kampus
- Gedung/Fasilitas Umum
- Other: _____

10. Ketika anda berhalangan hadir secara langsung, apakah anda tetap ingin mendengar kajian islam ? *

Mark only one oval.

- Ya
- Tidak

11. Jika tidak hadir secara langsung, melalui media apa anda mendapatkan ceramah kajian islam ? *

Mark only one oval.

- Internet
- Radio
- Koran
- Other: _____

7/10/2017 Media Online Kajian Islam Bagi Masyarakat

12. Pernahkah anda mendengarkan/menonton video kajian islam yang beredar di situs Youtube, Facebook, dll ? *

Mark only one oval.

Ya

Tidak

13. Jika iya, hal-hal negatif apa yang pernah anda temukan ketika menggunakan situs-situs tersebut untuk menonton kajian islam ? *

Check all that apply.

Judul ceramah mempunyai kesan provokasi

Judul ceramah tidak sesuai dengan isi video

Sumber pengunggah tidak jelas

Cover video menyudutkan salah satu tokoh (pada cover ditampilkan foto ustadz A bersebrangan dengan ustadz B, dan sejenisnya, padahal isi videonya belum tentu seperti itu)

Isi video tidak lengkap, hanya sebagian kecil dari video asli, sehingga bisa memberikan pemahaman yang salah

Other: _____

14. Alat elektronik/gadget apa yang pasti anda gunakan dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari ? *

Mark only one oval.

Handphone

Televisi

Komputer/Notebook

Radio

Other: _____

15. Setujukah anda jika dibuatkan sebuah platform khusus media online kajian islam berbentuk aplikasi mobile yang bertujuan untuk menghubungkan para pendakwah dengan masyarakat, sehingga memudahkan masyarakat mendapatkan ilmu agama dari sumber yang jelas, dan dari berbagai ustadz sekaligus ? *

Mark only one oval.

Ya

Tidak

16. Apa saran anda bagi aplikasi ini ? (fitur yang harus tersedia, dll) *

Powered by
 Google Forms

https://docs.google.com/forms/d/110wdkkyrm-7phIE4yiaix_q5hQOyEPIFMdSxikeHYZ/edit

3/3

Gambar 7. Daftar Pertanyaan Kuisioner
 (sumber: Dokumen Pribadi Nur Ibrahim Rosyad,2017)



Gambar 8. Wawancara dengan Pak Rafani Akhyar
 (sumber: Dokumen Pribadi Nur Ibrahim Rosyad, 2017)

