

Perancangan UI/UX Pada Aplikasi *Mobile Al-Hikam* Di Pondok Pesantren Al-Hikamussalafiah Cipulus Wanayasa Purwakarta Dengan Metode *Design Thinking*

Siti Zulfah Sulastri^{#1}, Yudhi Raymond Ramadhan^{*2}, Uus Muhammad Husni Tamyiz^{#3}

^{#1, #2, #3}Program Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Wastukencana Purwakarta Purwakarta, Indonesia

¹zulfahhaseki07@gmail.com

²yudhi.raymond@wastukencana.ac.id

³tamyiz_husni@wastukencana.ac.id

Abstract— *User Interface (UI) and User Experience (UX) design play a crucial role in the usability and effectiveness of mobile applications. Currently, Al-Hikamussalafiah Islamic Boarding School Cipulus Wanayasa Purwakarta does not have a mobile application to support its service system and information delivery. This study aims to design a mobile application interface using the Design Thinking method, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Usability testing was conducted using the Single Ease Question (SEQ) method on five respondents, who were parents or guardians of the boarding school students, to measure the ease of use of the application. The results showed that the developed mobile application prototype obtained an average SEQ score of 6.5, indicating that the interface is user-friendly and meets the needs of potential users. This study demonstrates that the Design Thinking method is effective in creating an intuitive and user-centered application interface. The developed mobile application is expected to enhance the service system and information management of Al-Hikamussalafiah Islamic Boarding School in a more structured and efficient manner.*

Key Words— *User Interface, User Experience, Design Thinking, Mobile Application, Islamic Boarding School*

Abstrak— *Desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna berperan penting dalam kenyamanan dan efektivitas aplikasi mobile. Pondok Pesantren Al-Hikamussalafiah Cipulus Wanayasa Purwakarta belum memiliki aplikasi mobile yang mendukung pelayanan dan penyajian informasi secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi dengan metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pengujian dilakukan dengan*

metode Single Ease Question (SEQ) terhadap lima responden, yaitu orang tua atau wali santri, untuk mengukur kemudahan penggunaan aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototype aplikasi mobile memperoleh nilai rata-rata 6,5, yang menunjukkan bahwa antarmuka sudah memenuhi kebutuhan dan mudah digunakan oleh calon pengguna. Penelitian ini membuktikan bahwa metode Design Thinking efektif dalam merancang antarmuka aplikasi yang intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan sistem pelayanan dan penyajian informasi di Pondok Pesantren Al-Hikamussalafiah secara lebih terstruktur dan efisien.

Kata kunci— *Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Design Thinking, Aplikasi Mobile, Pondok Pesantren.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi merupakan hal yang dapat memudahkan manusia dalam mencari informasi maupun berkomunikasi, perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan pengaruh besar bagi Pondok Pesantren. Karenanya, di era Revolusi 4.0 serta *Society 5.0* memberikan kemudahan dan bentuk komunikasi abad modern yang membuat pengaruh begitu luas, hari ini permasalahan dapat teratasi dalam satu genggamannya yaitu hanya dengan menggunakan smartphone melalui aplikasi *mobile*, menurut *App Annie Academy* yang dikemukakan Kompas.com mengatakan Perusahaan Analitik dan Data *Mobile App* menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan kedua setelah Brazil yang menghabiskan waktu untuk menggunakan Aplikasi *Mobile* 5,3 jam di ponsel masing-masing[1]. Perkembangan teknologi ini mampu menjawab kesulitan yang dilakukan secara manual di ruang lingkup pondok pesantren termasuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di pondok pesantren baik dari sisi pengelolaan administratif dan sisi fasilitas layanan pondok

yang dapat di nikmati Orangtua/Wali pondok pesantren Al-Hikamussalafiah Cipulus Wanayasa Purwakarta. Hal ini menjadi suatu perkembangan yang diharapkan Orangtua/Wali pondok pesantren untuk kemudahan mengakses informasi dan layanan ketika anak-anak berada di pondok pesantren, maka di perlukan sebuah rancangan tampilan aplikasi *mobile* dengan desain yang menarik agar dapat memperhatikan tingkat kepuasan dan loyalitas serta kenyamanan saat berinteraksi pada sebuah aplikasi.

Dengan begitu, penerapan *user interface* dan *user experience* tak kalah penting sebelum membangun sebuah aplikasi. Karenanya rancangan tampilan aplikasi dibuat sedekat mungkin sesuai hasil *research* kepada calon pengguna untuk kemudian dituangkan pada tahap *Prototype*, sehingga meminimalisir kesalahan desain tampilan aplikasi serta pengeluaran biaya, serta memastikan kepuasan menurut pandangan pengguna terhadap perancangan aplikasi *mobile* yang dapat terpenuhi dan menjawab kebutuhan pengguna[2]. Metode yang digunakan dalam perancangan UI/UX pada Pondok Pesantren Al-Hikamussalafiah Cipulus Wanayasa Purwakarta ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan *Design Thinking* adalah proses yang sifatnya berulang yang dilakukan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mengkaji ulang permasalahan yang ada untuk mencari strategi alternatif dan mendapatkan solusi dari pandangan pengguna. Setelah semua tahapan diselesaikan dilanjutkan dengan pengujian dengan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien perancangan ini menjawab kebutuhan-kebutuhan pengguna.

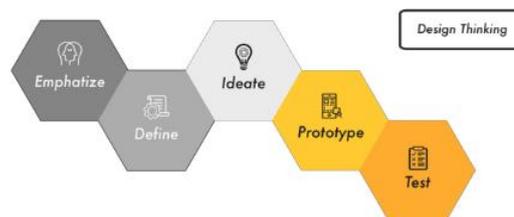
II. PENELITIAN TERKAIT

Penelitian yang dilakukan oleh [3] menunjukkan bahwa melalui hasil pengumpulan data/ *empathize* yang sudah dilakukan, diketahui bahwa orangtua/wali santri di Pondok Pesantren Daar El-Qolam menggunakan *smartphone* dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Hal yang dilakukan dengan gadget pun beragam dari mencari info, membaca berita, dan lain sebagainya. Dan para orangtua juga berasumsi bahwa perancangan aplikasi ini akan menjadi sebuah solusi yang efektif untuk mempermudah orangtua dalam pemantauan anaknya melalui kegiatan santri santriwati di pondok pesantren. Penelitian lain yang dilakukan oleh [4] diketahui bahwa mendorong penyebaran Islam di tengah-tengah antusiasme masyarakat terutama pemuda akan kajian Islam dengan pemanfaatan teknologi untuk membuat sebuah perancangan tampilan aplikasi kajian Islam secara *online*. Tujuannya adalah untuk memudahkan masyarakat menonton dan melihat kajian Islam secara online yang bisa dengan mudah di akses. Penelitian yang serupa yang dilakukan oleh [5] diketahui bahwa dengan mengusulkan ide solusi yang dapat mendukung untuk menyelesaikan masalah yang dialami oleh mahasiswa terhadap sistem pelayanan yang berjalan. Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggali masalah lebih dalam, menganalisis data temuan,

mengembangkan ide solusi, mengimplementasikan ide solusi ke dalam bentuk *prototype*, dan melakukan pengujian *prototype*.

III. DESIGN THINKING

Design Thinking merupakan proses yang sifatnya berulang yang dilakukan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mengkaji ulang permasalahan yang ada untuk mencari strategi alternatif dan mendapatkan solusi dari pandangan pengguna [6] Pada gambar 1 *Stanford Hasso Plattner Institute of Design* mengemukakan *Design Thinking* dalam lima proses tahapan [5], di antaranya adalah:



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Metode *Design Thinking* ada 5 [7], di antaranya :

1. *Empathize*

Merupakan tahap pertama dan menuntut pemahaman masalah dengan cara pandang pengguna terhadap permasalahan yang dihadapinya.

2. *Define*

Merupakan tahap kedua dengan pengumpulan data yang dihasilkan dari tahapan *empathize*, lalu dianalisis hingga didapatkan inti permasalahan yang dihadapi pengguna.

3. *Ideate*

Merupakan tahap ketiga dengan melalui proses yang menghasilkan solusi dengan mengidentifikasi solusi baru yang berdasarkan pada pernyataan masalah yang dihasilkan dari tahapan *define*.

4. *Prototype*

Merupakan tahap keempat dengan mewujudkan ide ke dalam bentuk model *design*, pembuatan *prototype* lebih diarahkan pada pemenuhan model studi, agar tim desainer dapat menginvestigasi kehandalan solusi yang dihasilkan dari tahapan-tahapan sebelumnya.

5. *Testing*

Merupakan tahap kelima dengan melakukan tahapan pengujian sehingga dapat diketahui solusi yang diusulkan sesuai dengan harapan desainer, terlebih calon pengguna.

IV. LITERATUR REVIEW

1. *User interface*

User interface merupakan sebuah bagian dari sistem yang berperan penting karena bertindak sebagai perantara antara pengguna dan sistem yang memfasilitasi pengguna untuk dapat berinteraksi secara efisien [8].

2. *User experience*

User experience merupakan pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut apakah pengalaman

(experience) dalam penggunaannya mudah digunakan, sederhana, dan mudah di mengerti, serta seberapa efektif dan efisien interaksi pengguna yang terjadi dengan produk tersebut[9].

3. *Design thinking*

Design Thinking adalah proses yang sifatnya berulang yang dilakukan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mengkaji ulang permasalahan yang ada untuk mencari strategi alternatif dan mendapatkan solusi dari pandangan pengguna[6].

4. *Single ease question*

Single Ease Question (SEQ) adalah pengujian yang dilakukan setelah menyelesaikan semua scenario atau task yang akan dilakukan oleh responden dan terdapat skala peringkat yang terdapat tujuh poin untuk menilai seberapa mudah responden mengerjakan *task*[10] berikut adalah skala peringkat dalam *Single Ease Question* dapat dilihat penjabarannya [11] sebagai berikut:

TABEL 1. SKALA PERINGKAT SINGLE EASE QUESTION

Respon	Nilai
1	Sangat Sulit
2	Sulit
3	Cukup Sulit
4	Netral
5	Cukup Mudah
6	Mudah
7	Sangat Mudah

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu hasil dari pengujian langsung dari wawancara, dalam penelitian ini mengadopsi kuesioner *Single Ease Question*. Skala pengukuran yang digunakan dalam pengujian *Single Ease Question* yaitu skala Likert 1–7. Tabel 2. Nilai Skala Likert pada instrument penelitian[12] dapat dilihat sebagai berikut:

TABEL 2. NILAI SKALA LIKERT

Nilai	Interpretasi
1	Sangat Sulit
2 - 2,9	Sulit
3 - 3,9	Cukup Sulit
4 - 4,9	Cukup Mudah
5 - 5,9	Cukup Mudah
6 - 6,9	Mudah
7	Sangat Mudah

Hasil Interpretasi bertujuan untuk membaca kategori test yang telah di lakukan pada jumlah responden.

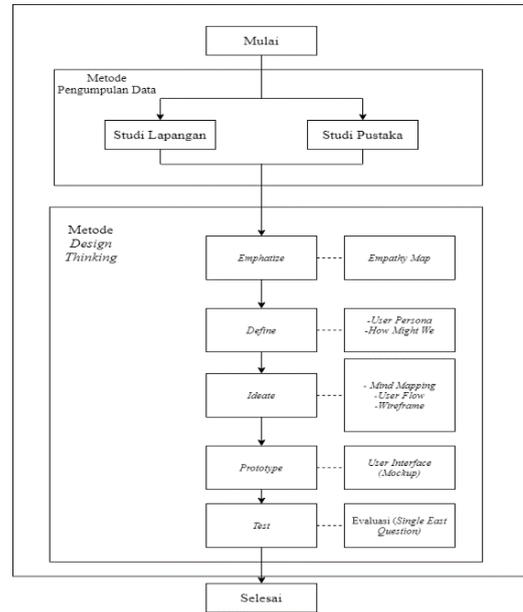
V. METODOLOGI

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2. Sebagai kerangka penelitian yang dilakukan peneliti selama proses berjalan sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui wawancara langsung karena dan studi Pustaka, sumber yang diambil berasal dari jurnal, skripsi maupun literatur

yang dapat dijadikan landasan teori serta acuan pembahasan dalam penulisan.



Gambar 2. Kerangka Penelitian

2. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan peneliti yaitu metode *design Thinking*. Dalam metode *design thinking* proses pengembangan dilakukan secara terstruktur dan bertahap di dalam *design thinking*, pengembangan metode ada 5 antara lain sebagai berikut:

• *Empathize*

Tahap ini merupakan tahap awal dalam *Design Thinking*, dimana pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pondok pesantren Al-Hikamussalafiah Cipulus Wanayasa Purwakarta, kemudian peneliti melakukan wawancara [4] kepada 5 orang narasumber (Orangtua/Wali Pondok Pesantren Al-Hikamussalafiah Cipulus Wanayasa Purwakarta).

• *Define*

Setelah mendapatkan data permasalahan yang dialami oleh user dan dirasakan terdapat kekurangan dari pihak pondok pesantren Al-Hikamussalafiah Cipulus Wanayasa Purwakarta, tahap selanjutnya adalah pembuatan user persona dan *How Might We* [13] yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan apa saja yang dialami oleh pengguna, kemudian akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya.

• *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan solusi dari hasil permasalahan yang dilakukan dari tahap sebelumnya, dimana proses dari tahapan ini adalah dengan melakukan pembuatan *Mind Mapping*, *User Flow*, dan *Wireframe*[13].

• *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan perancangan tampilan aplikasi Al-Hikam menggunakan aplikasi Figma untuk membuat *High-Fidelity prototype*[14].

• *Testing*

Pada tahap test dilakukan dengan menggunakan metode *Single Ease Question*, dimana dilakukan pengujian terhadap 5 jumlah responden [15] yang akan melakukan pengujian.

VI. HASIL

Tabel 3 adalah untuk mencari tahu apa saja permasalahan-permasalahan seputar pelayanan pondok pesantren Al-Hikamussalafiah dilakukan tahap awal pada metode *design thinking* yaitu, *empathize*.

A. *Empathize*

TABEL 3. EMPATHY

Aspek <i>Empathy Maps</i>	Jawaban
<i>Says</i> Apa yang dikatakan?	Membuat pelayanan pondok pesantren dengan via <i>mobile app</i> dimana adanya pembuatan rancangan aplikasi <i>mobile app</i> ini menjadi mudah solusi keefektifan pondok pesantren.
<i>Think's</i> Apa yang dipikirkan?	Sulit mendapatkan informasi anak-anak di pondok pesantren
<i>Does</i> Apa yang dilakukan?	Perlu mengunjungi pimpinan pondok pesantren.
<i>Feels</i> Apa yang dirasakan?	Tidak cukup terbantu, dan merasa kesulitan.

B. *Define*

Gambar 3 merupakan *user pesona* salah satu responden, peneliti merincikan permasalahan-permasalahan yang akan dibahas sudah ditentukan dari hasil *empathize*. *User Persona* dibagi menjadi 5 bagian yaitu *Riwayat*, *Goals*, *Frustration*, *Like*, *Dislike* sebagai berikut:



RIWAYAT
 Tanggal Lahir 17 - Setember - 1983
 Alamat Jln. Raya Citeko Kp. Citeko Rt 08/ 03 Desa Citeko tegal kelapa Kab. Purwakarta

GOALS
 Intensitas bersama anak terasa dekat karena melihat ada fitur event/ agenda yang akan di lakukan anak anak di pondok pesantren.

FRUSTATION
 informasi kegiatan pondok tidak tembus beritanya terhadap orangtua karena terbatasnya ruang komunikasi

LIKE
 Fitur event dan agenda menjadi obat rindu terhadap anak dengan melihat kegiatan secara keseluruhan yang dilakukan dipondok

DISLIKE
 Penyampaian berbagai kegiatan lumayan tertinggal dan tidak diketahui orang tua.

Bapak Indra Lukmanudin
 IT PT. PINDO DELI KARAWANG
 39 TAHUN

Gambar 3. *User Persona*

User Persona memberikan pandangan peneliti mengenai bagaimana keinginan atau arah yang dapat menjawab kebutuhan responden, dengan merincikan

Riwayat, *Goals*, *Frustration*, *Like*, *Dislike* sebagai acuan pada tahapan selanjutnya. *User Persona* di atas merupakan salah satu responden yang menginginkan fitur event santri/santriwati yang dapat diketahui oleh orangtua/wali terhadap kegiatan pondok pesantren Al-Hikamussalafiah secara umum. Dengan memberikan keterangan kendala yang dirasakan orangtua/wali hari ini, dengan harapan akan menjawab persoalan tersebut.

Gambar 4 merupakan *How Might We* peneliti membuat suatu gambaran dari penentuan pernyataan masalah dari sudut pandang Orangtua/Wali santri santriwati Al-Hikamussalafiah, untuk mencari ide pada tahap pembuatan perancangan *interface* yang akan dibangun sebagai berikut:

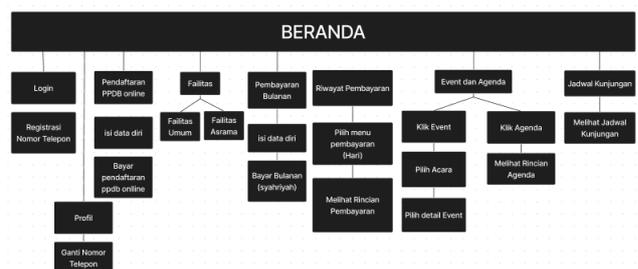


Gambar 4. *How Might We*

Untuk mengetahui persoalan-persoalan yang ada maka disusun solusi-solusi yang akan di lanjutkan di tahapan *ideate* secara keseluruhan pada perancangan aplikasi yang akan dirancang.

C. *Ideate*

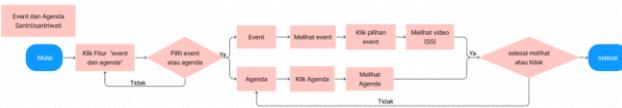
Gambar 5 peneliti merumuskan perancangan solusi dari hasil permasalahan yang di dapatkan pada tahap *empathize* dan *define* dengan membuat *mind mapping*, *user flow* dan *wireframe* sebagai berikut:



Gambar 5. *Mind Mapping*

Calon pengguna akan mengetahui hasil permasalahan secara keseluruhan dengan merumuskan perancangan solusi dari aplikasi *mobile* Al-Hikam yang diperoleh dari proses *empathize*, dari proses *login* sampai proses fitur yang akan dirancang, maka dari itu dibuatlah sebuah gambaran solusi fitur yang akan tersedia kepada calon pengguna agar lebih mudah memahami setiap prosesnya.

Gambar 6 peneliti membuat alur dari fitur yang akan dibuat sehingga pengguna paham akan penggunaan fitur yang dirancang sebagai berikut:

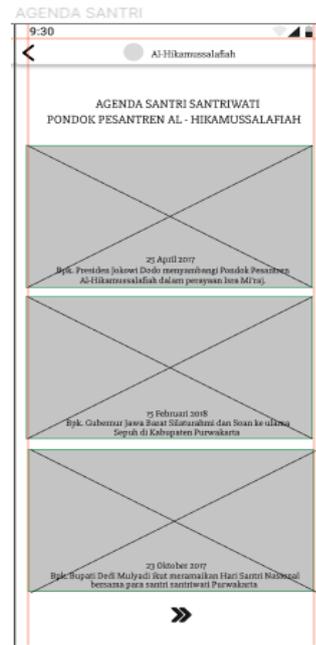


Gambar 6. User Flow

Setelah membuat *Mind Mapping*, tahapan yang dilakukan adalah membuat alur secara detail dari setiap fitur, gambar *User Flow* berikut ini adalah salah satu fitur inti dari perancangan *interface* AI-Hikam dengan memilih *event* atau agenda, jika memilih *event* maka akan melihat list *event* berikut video kegiatannya, jika memilih agenda maka akan melihat dokumentasi dari setiap kegiatan yang telah dilakukan di pondok pesantren AI-Hikamussalafiah.

Gambar 7 peneliti membuat kerangka awal dari sebuah tampilan aplikasi atau antar muka dibuat, dimana merangkai dari tata letak ikon, tipografi, ukuran yang digunakan pada tahap selanjutnya yaitu *Mockup*.

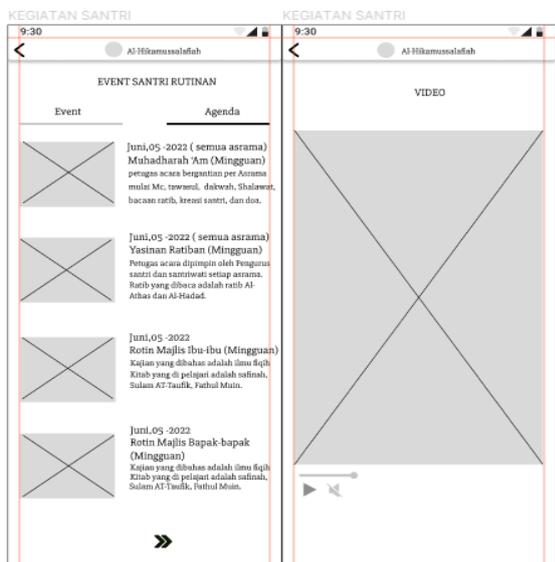
Wireframe event santri/santriwati adalah salah satu fitur yang ada di aplikasi AI-Hikam, terdapat sebuah pilihan dalam fitur *event* santri/santriwati, jika memilih *event* maka akan melihat list *event* berikut video kegiatannya, jika memilih agenda maka akan melihat dokumentasi dari setiap kegiatan yang telah dilakukan di pondok pesantren AI-Hikamussalafiah.



Gambar 7. Wireframe event santri/santriwati

D. Prototype

Gambar 8 peneliti membuat *Wireframe high fidelity* dan membuat *prototype* hingga menjadi satu kesatuan agar bisa berinteraksi *screen* satu dengan *screen* yang lainnya sebagai berikut:





Gambar 8. Prototype

E. Test

Tabel 4.1 dan 4.2 merupakan tabel yang berisi fungsi dan tugas dalam tes *single ease question* sebagai berikut:

TABEL 4. 1. FUNGSI DAN TUGAS TES SINGLE EASE QUESTION

No	Fungsi	Tugas
1	Login	Pengguna berada di halaman awal Login untuk masuk ke tahap desain aplikasi dengan memasukan No Telepon dan masuk ke beranda.
2	Pendaftaran Akun	Pengguna di halaman Login dan masuk ke laman pendaftaran akun serta memasukan No Telepon, setelah itu masukan Kode OTP yang dikirim Ke No Telepon.
3	Ganti Nomor Telepon	Pengguna berada di halaman profil dan masuk ke laman ganti nomor telepon, masukan Kode OTP dan Login kembali
4	Profil dan Edit Profil	Pengguna berada di halaman beranda, lalu masuk ke halaman profil, jika ingin mengubahnya maka edit dan simpan.
5	Fasilitas asrama	Pengguna berada di halaman beranda lalu masuk ke laman fasilitas dan bisa memilih antara fasilitas umum atau tiap asrama.
	Pendaftaran & Pembayaran PPDB	Pengguna berada di halaman beranda lalu pilih

No	Fungsi	Tugas
6		pendaftaran selanjutnya akan membayar sejumlah pembayaran PPDB yang jumlahnya sudah tersedia.
7	Pembayaran Bulanan	Pengguna memilih fitur pembayaran, pengguna akan melakukan pembayaran bulanan pondok pesantren

TABEL 4.2. FUNGSI DAN TUGAS TES SINGLE EASE QUESTION

No	Fungsi	Tugas
8	Riwayat Pembayaran Bulanan & PPDB	Pengguna berada di halaman beranda, lalu memilih fitur Riwayat pembayaran, maka Riwayat akan muncul sesuai pembayaran yang telah dilakukan.
9	Event & Agenda Santri/ Santriwati	Pengguna berada di halaman beranda lalu memilih antara event dan agenda santri/santriwati
10	Jadwal Kunjungan	Pengguna berada di halaman beranda lalu memilih fitur jadwal kunjungan
11	Logout	Pengguna berada di halaman beranda lalu klik icon logout

TABEL 5. HASIL PENGUJIAN DENGAN SALAH SATU RESPONDEN

No.	Task/Tugas	Skala Likert						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Login / Beranda							1
2	Pendaftaran Akun						1	
3	Ganti Nomor Telepon						1	
4	Profil dan Edit Profil						1	
5	Fasilitas Asrama						1	
6	Pendaftaran & Pembayaran PPDB							1
7	Pembayaran Bulanan							1
8	Riwayat Pembayaran Bulanan & PPDB							1
9	Event & Agenda Santri/ Santriwati							1
10	Jadwal Kunjungan							1
11	Logout							1
Jumlah		0	0	0	0	0	4	7

TABEL 6. HASIL KESELURUHAN RATA-RATA SEQ

No	Task/Tugas	Rata-Rata SEQ
1	Login / Beranda	6,4
2	Pendaftaran Akun	6
3	Ganti Nomor Telepon	6,2
4	Profil dan Edit Profil	6,2
5	Fasilitas Asrama	6,8
6	Pendaftaran & Pembayaran PPDB	6,6
7	Pembayaran Bulanan	6,6
8	Riwayat Pembayaran Bulanan & PPDB	6,6
9	Event & Agenda Santri/ Santriwati	6,4
10	Jadwal Kunjungan	7
11	Logout	7
12	AVERAGE	6,5
13	MIN	6
14	MAX	7

Dalam penelitian ini, hasil akhir pada tahap *Test* secara keseluruhan mendapatkan hasil yang baik. Perhitungan yang dilakukan yaitu dengan cara menghitung rata-rata dari penilaian dari setiap task yang telah diberikan oleh seluruh responden, yang berjumlah 5 responden. Dalam perhitungan ini dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel untuk hasil perhitungan yang lebih pasti. Pada tabel (x) merupakan hasil akhir penilaian dari responden secara keseluruhan.

Pada tabel tersebut diperoleh hasil rata-rata 6,5 dengan nilai minimal 6 dan nilai maksimal 7. Jika dilihat dari tabel instrument [12] untuk nilai 6,5 dapat masuk ke dalam kategori *easy*, artinya desain antarmuka yang telah dibangun dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna.

VII. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah desain prototype aplikasi *mobile* sistem informasi dan pelayanan Al-Hikam di pondok pesantren Al-Hikamussalafiah Cipulus Wanayasa Purwakarta menggunakan metode *design thinking* dengan beberapa fitur, salah satu fitur inti adalah fitur *event* (kegiatan) umum para santriwati di pondok pesantren Al-Hikamussalafiah Cipulus Wanayasa Purwakarta yang memiliki fungsi memberikan informasi kepada Orangtua/wali pondok pesantren agar mengetahui jenis kegiatan yang dilakukan anak-anak selama di pondok pesantren. Berdasarkan tahap *Test* yang telah dilakukan dengan menggunakan *Single Ease Question* didapatkan hasil akhir rata-rata 6,5 yang menunjukkan bahwa desain antarmuka pada aplikasi ini mudah digunakan oleh pengguna.

Melihat hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa saran yang ingin disampaikan sehingga penelitian ini dapat dikembangkan. Berikut adalah saran yang diberikan oleh peneliti:

- *Prototype* tampilan aplikasi Al-Hikam dikembangkan menjadi aplikasi *mobile* yang sesungguhnya.
- Metode-metode dari setiap tahapan dalam *design thinking* dapat dilakukan dengan menggunakan

metode lain seperti *cognitive walkthrough*, *SUS*, dan lain-lain agar peneliti lain dapat melakukan pengujian yang lebih beragam dengan metode *design thinking*.

REFERENSI

- [1] A. Jha, "App Annie 2022," *Digital statup maxzob*, Mar. 07, 2022. <https://www.bloggersideas.com/id/app-annie-review/> (accessed Apr. 22, 2022).
- [2] N. R. Wiwesa, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola," *JSHT-Jurnal Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [3] eridani fariha hisyam muhammad, "PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MEMANTAU PERKEMBANGAN DAN MEMENUHI KEBUTUHAN ANAK DI PONDOK PESANTREN DAAR EL-QOLAM applications are constantly evolving , New technologies are being developed every day , Time offers no bounds , Geographical reach and storage c," *Univ. Telkom email*, vol. 7, no. 2, pp. 1030–1038, 2020.
- [4] N. I. Rosyad and N. D. Nugraha, "Perancangan User Interface Aplikasi *Mobile* Beranda Pondok Pesantren Muslim Sebagai Media Online Kajian Islam Bagi Anak Muda," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 4, no. 3, pp. 289–299, 2017, [Online]. Available: <https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/4841/4795>.
- [5] A. S. Pahlevi, M. Ashar, A. Gunawan, and F. Iskandar, "Designing User Interface Design " Qalifa " Apps With Design Thinking Method Approach : Human Centered Design and Heuristic Evaluation for Ergonomic Efficiency and User Visual Literacy," *ISoLEC Proc.*, pp. 299–310, 2019.
- [6] M. Azmi, A. P. Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi *Mobile* Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 7963–7972, 2019.
- [7] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [8] D. A. Krisantyo, D. Hidayat, F. I. Kreatif, U. Telkom, K. Menal, and K. Online, "Perancangan Aplikasi *Mobile* Apps Konsultasi Online Pusat inovasi psikologi unpad," vol. 8, no. 2, pp. 48–59, 2021.
- [9] M. Robbi Tri, Ahsan, W. Arianto, and Murdani, "User Interface Design And User Experience Kuysedekah.Id *Mobile* Applications," *Smatika J.*

- vol. 10, no. 02, pp. 109–114, 2020, doi: 10.32664/smatika.v10i02.515.
- [10] G. N. Mahendrasta, R. Fauzi, and A. Syahrina, “Analisis Dan Perancangan Prototipe Website Pt. Kai Menggunakan Inclusive Design Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Bagi Penyandang Disabilitas Penglihatan Low Vision,” *e-Proceeding Eng.*, vol. Vol.7, No., no. 3, p. 9643, 2020.
- [11] D. A. Anggara, W. Harianto, and A. Aziz, “Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 4, pp. 58–74, 2021.
- [12] W. H. N. D. S. Abdul Aziz, “Analisis User Interface Dan User Experience Pada Game Perang Komando Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, pp. 95–101, 2019.
- [13] A. C. Widodo, “Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi,” *Informatics Dep. Univ. Islam Indones.*, vol. 2, p. 2, 2021.
- [14] N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati, “User Experience Design Of *Mobile* Charity Application Using Design Thinking Method,” *Sisfotenika*, vol. 11, no. 1, p. 26, 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- [15] A. Mursyidah, I. Aknuranda, and H. M. Az-zahra, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komputers*, vol. 3, no. 4, pp. 3931–3938, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/5071/2396/>.