

SOLUSI DESAIN APLIKASI PEMBELAJARAN MENGAJI BAGI ANAK UNTUK KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN UX JOURNEY

ADITYA FATHURRAHMAN
202010370311009

HASIL/TEMUAN

- Tampilan desain dengan fitur membaca iqro dengan fitur lengkap, termasuk pembacaan iqro 1-6 disesuaikan dengan kemampuan anak, penanda pada setiap huruf Hijaiyah, latin arab untuk memudahkan membaca iqro, dan fitur audio makrijul huruf sebagai panduan pengucapan membaca iqro 1-6.
- Tampilan desain dengan fitur menghafal juz amma dengan fitur lengkap, termasuk penghafalan seluruh surat di juz amma, terjemahan setiap ayat pada surah juz amma dan arti nama surah juz amma, serta kemampuan merekam dan memutar suara saat menghafal, untuk mendukung anak-anak dalam proses menghafal juz amma.
- Tampilan desain dengan fitur pemahaman semua hukum hukum Al-Qur'an. Khususnya hukum nun sukun /tanwin, mim sukun dan mad wajib dan mad jaiz, serta menyediakan video dan penanda untuk setiap hukum, guna memudahkan anak-anak dalam memahami dan mengenal berbagai aturan dalam Al-Qur'an.

TAMPILAN DESAIN

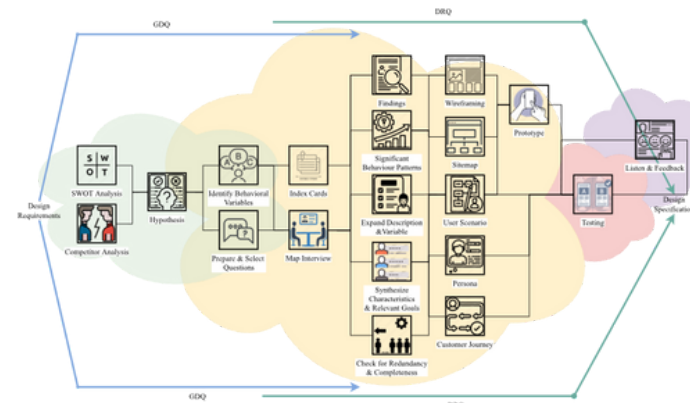


PENDAHULUAN

Agus Riyanto (2022) Aplikasi pembelajaran mengaji berbasis android yang banyak dikembangkan yang pada harapannya dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik bagi anak-anak dalam mempelajari agama, khususnya dalam mengaji, membaca, dan menulis al-quran, kurangnya variasi dalam tampilan materi huruf hijaiyah, arti pada tampilan surah kurangnya penjelasan serta contoh hukum tajwid dan masih belum memenuhi kebutuhan pengguna

Pembelajaran yang menggabungkan tampilannya berupa audio, video, teks materi serta contoh dengan teknologi modern dalam solusi desain aplikasi mengaji Al-Qur'an. Dengan demikian, diharapkan pengalaman belajar mengaji menjadi lebih memahami apa yang akan dibaca dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, melalui penerapan metode UX Journey

ALUR PENELITIAN



RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana melakukan analisa dan implementasi metode UX Journey untuk Solusi Desain UX Aplikasi Belajar Mengaji Sebagai Teknologi Untuk Anak?
2. Bagaimana solusi dalam penyelesaian permasalahan pada perancangan desain aplikasi pembelajaran mengaji bagi anak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?
3. Bagaimana melakukan validasi dan verifikasi dari permasalahan penggunaan solusi desain aplikasi mengaji Al-Qur'an kepada anak dalam mengaji Al-Qur'an dengan menggunakan requirement metric dan acceptance criteria?

METODOLOGI

Desain Penelitian	Metode kombinasi (Kualitatif dan Kuantitatif)
Teknik dan Prosedur Analisis Data	<ul style="list-style-type: none">• Reduksi Data• Penyajian Data• Penarikan Kesimpulan
Populasi dan Sampel	Populasi Keluarga / Orang tua, Sampel Orang tua yang memiliki anak yang masih bersekolah SD Kelas 1 sampai 6

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan solusi desain bagi permasalahan yang dihadapi oleh orang tua sebagai responden dalam kepentingan melalui penggunaan metode (UX Journey). Hasil pengujian menggunakan A/B Testing, Acceptance Criteria dan requirement metric untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pengguna. Kesimpulannya, penelitian ini berhasil menemukan solusi desain aplikasi mengaji yang mendapat respon positif dari pengguna, sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, saran berikut dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi pengajaran mengaji. Meskipun demikian, pada penelitian telah menghasilkan solusi desain untuk aplikasi belajar mengaji yang sesuai pada kebutuhan pengguna. Namun, penelitian harus dikembangkan dalam bentuk aplikasi. Ini dapat mencakup pengujian tambahan untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi mengaji AlQur'an di dunia nyata