

TUGAS AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDENT BERSERTIFIKAT
PERANCANGAN ULANG APLIKASI DZIKRA SEBAGAI APLIKASI
HISNUL MUSLIM DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN
SPRINT

(Studi Kasus : PT Bejana Investidata Globalindo)



DEVAN DEKARNATA

NIM : 213210019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI
PROGRAM DIPLOMA TIGA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA

2024

TUGAS AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDENT BERSERTIFIKAT
PERANCANGAN ULANG APLIKASI DZIKRA SEBAGAI APLIKASI
HISNUL MUSLIM DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN
SPRINT
(Studi Kasus : PT Bejana Investidata Globalindo)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi

Program Diploma Tiga

Program Studi Sistem Informasi Akuntansi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Disusun Oleh

DEVAN DEKARNATA

NIM : 213210019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI

PROGRAM DIPLOMA TIGA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Judul : Perancangan Ulang Aplikasi Dzikra sebagai
Aplikasi Hisnul Muslim dengan menggunakan
Metode Design Sprint
(Studi Kasus : PT Bejana Investidata Globalindo)

Nama : Devan Dekarnata

NIM : 213210019

Program Studi : Sistem Informasi Akuntansi

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dihadapan Dewan Penguji
Tugas Akhir

Yogyakarta, 19 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Al. Agus Subagyo, S.E., M.Si.

NIDN : 0501097501

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDENT BERSERTIFIKAT
PERANCANGAN ULANG APLIKASI DZIKRA SEBAGAI APLIKASI
HISNUL MUSLIM DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN
SPRINT
(Studi Kasus : PT Bejana Investidata Globalindo)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan
diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Ahli Sistem Informasi Akuntansi
Program Studi Sistem Informasi Akuntansi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia
Yogyakarta

Yogyakarta, 19 Juli 2024

Dewan Penguji	NIDN	Tanda tangan
1. Al. Agus Subagyo, S.E.,	0501097501	
2. Endang Wahyuningsih, S.Kom., M.Cs.	0525027601	
3. Basuki Heri Winarno, S.Pd., M.Kom.	0506027301	

Mengetahui.

Ketua Program Studi Sistem Informasi Akuntansi




Endang Wahyuningsih, S.Kom., M.Cs.

NIDN : 0525027601

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Sistem Informasi Akuntansi di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Juli 2024



Devan Dekamata

NIM. 213210019

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “ Perancangan Ulang Aplikasi Dzikra sebagai Aplikasi Hisnul Muslim dengan menggunakan Metode *Design Sprint* ” dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini dengan bangga penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT atas segala limpahan karunia dan hidayah-Nya yang menuntun setiap langkah penulis, dan atas kemudahan yang diberikan-Nya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Segenap Keluarga Besar penulis yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang, sehingga penulis dapat menjalani perkuliahan dari awal hingga menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Al. Agus Subagyo, S.E., M.Si., yang telah meluangkan waktu dengan sabar untuk memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang berharga selama proses penulisan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Endang Wahyuningsih, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Prodi dan Dosen Pembimbing yang sudah memberikan dorongan serta motivasi besar kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Teman-teman satu kelas Program Studi Informasi Akuntansi Angkatan 2021 yang telah memberikan kesan berwarna kepada penulis selama proses perkuliahan.
6. Segenap pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa, motivasi, dan bantuannya.

HALAMAN MOTTO

“ You can ’t control the wind, but you can adjust your sails.”

--

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan ulang Aplikasi Dzikra sebagai Aplikasi Hisnul Muslim dengan menggunakan Metode Design Sprint”

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis merasa sangat terbantu dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Sri Redjeki, S. Si., M. Kom., Ph. D. selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Endang Wahyuningsih, S.Kom., M.Cs. Selaku Kaprodi Sistem Informasi Akuntansi Diploma 3 Universitas Teknologi Digital Indonesia
3. Bapak Al. Agus Subagyo, S.E., M.Si. Selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan motivasi untuk menyelesaikan penulisan Tugas akhir ini.
4. Bapak Adi Kusjani, S.T., M.Eng. selaku PIC program Kampus Merdeka.
5. Keluarga Besar Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi Akuntansi Universitas Teknologi Digital Indonesia

Dalam penyusunan naskah Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan dari segi penyusunan serta cara penulisan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik, saran, dan pendapat yang bersifat membangun. Semoga Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 19 Juli 2024

Devan Dekarnata
NIM. 213210019

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Dasar Teori.....	4
2.1.1 Aplikasi Dzikra.....	4
2.1.2 <i>User Interface</i>	4
2.1.3 <i>User Experience</i>	5
2.1.4 <i>Crazy 8's</i>	5
2.1.5 <i>Storyboard</i>	5
2.1.6 <i>Design Sprint</i>	5
2.1.7 <i>Figma</i>	9
2.1.8 <i>Maze</i>	9
2.1.9 <i>Usability Testing</i>	9
2.1.10 <i>User Journey Mapping</i>	11

2.2	Tinjauan Pustaka.....	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		13
3.1	Analisa Kebutuhan Perancangan.....	13
3.2	Sistem Pendukung.....	13
3.2.1	Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	13
3.2.2	Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	13
3.3	Metode Perancangan.....	14
3.3.1	Tahap <i>Understand</i>	14
3.3.2	Tahap <i>Diverge</i>	18
3.3.3	Tahap <i>Decide</i>	20
3.3.4	Tahap <i>Prototype</i>	22
3.3.5	Tahap <i>Validate</i>	23
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		25
4.1	Implementasi dan Pembahasan	25
4.1.1	Tampilan Menu <i>Home</i>	25
4.1.2	Tampilan Menu <i>Journal</i>	26
4.1.3	Tampilan Menu <i>Profile</i>	26
4.1.4	Tampilan Fitur <i>Daily Mission</i>	27
4.1.5	Tampilan Fitur <i>Mood Tracker</i>	27
4.1.6	Tampilan Fitur <i>Salam</i>	28
4.1.7	Tampilan Fitur <i>Dhikir Interaction</i>	28
4.1.8	Tampilan Fitur <i>Du'a Playlist</i>	29
4.1.9	Tampilan Fitur <i>Daily Card</i>	29
4.1.10	Tampilan Fitur <i>Hajj & Umroh</i>	30
4.2	Pengujian Aplikasi.....	31
4.2.1	Hasil Pengujian Mahasiswa.....	32
4.2.2	Hasil Pengujian Karyawan	34
BAB V PENUTUP		36
5.1	Kesimpulan.....	36
5.2	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA.....		38
LAMPIRAN.....		38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur <i>Design Sprint</i>	14
Gambar 3. 2 Kuisisioner	15
Gambar 3. 3 Analisis Data <i>User</i>	16
Gambar 3. 4 Analisis Kompetitor.....	17
Gambar 3. 5 <i>User Journey</i>	18
Gambar 3. 6 <i>Mind Mapping</i>	19
Gambar 3. 7 <i>Crazy 8's</i>	20
Gambar 3. 8 Klasifikasi data.....	21
Gambar 3. 9 <i>Storyboard</i>	22
Gambar 3. 10 <i>Prototype</i>	23
Gambar 3. 11 <i>Information architecture</i>	24
Gambar 4. 1 Tampilan Menu <i>Home</i>	25
Gambar 4. 2 Tampilan Menu <i>Journal</i>	26
Gambar 4. 3 Tampilan Menu <i>Profile</i>	26
Gambar 4. 4 Tampilan Fitur <i>Daily Mission</i>	27
Gambar 4. 5 Tampilan Fitur <i>Mood Tracker</i>	27
Gambar 4. 6 Tampilan Fitur <i>Salam</i>	28
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Dhikir Interaction</i>	28
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Dua Playlist</i>	29
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Daily Card</i>	29
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Hajj & Umroh</i>	30

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka.....	12
Tabel 4. 1 Tingkat <i>Usability</i> Skor <i>Maze</i>	31
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Mahasiswa	32
Tabel 4. 3 Umpan Balik Mahasiswa.....	33
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Karyawan.....	34
Tabel 4. 5 Umpan Balik Karyawan	35

INTISARI

PERANCANGAN ULANG APLIKASI DZIKRA SEBAGAI APLIKASI HISNUL MUSLIM DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT (Studi Kasus : PT Bejana Investidata Globalindo)

Oleh
Devan Dekamata
213210019

Program Studi Sistem Informasi Akuntansi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Tugas akhir yang telah diselesaikan bertujuan untuk merancang ulang aplikasi Dzikra menjadi Hisnul Muslim dengan fokus meningkatkan pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna (*user interface*). Aplikasi difokuskan pada memperkuat fungsi dzikir dan do'a berdasarkan kitab Hisnul Muslim, serta menarik pengguna baru, khususnya jamaah Haji dan Umrah, melalui pengembangan fitur-fitur khusus yang relevan dan mudah diakses. Selain itu, perancangan ulang ini bertujuan untuk meningkatkan desain agar fungsi dzikir dan do'a lebih menonjol dan efektif, serta mengoptimalkan pengalaman pengguna (*user experience*). Aplikasi akan diinternasionalisasi dengan dukungan multibahasa untuk menjangkau pengguna global. Fitur *habit tracker* yang dinamis akan dikembangkan berdasarkan penelitian *habit tracker* untuk membantu pembentukan kebiasaan ibadah yang lebih baik. Secara keseluruhan, perancangan ulang ini diharapkan dapat memperluas basis pengguna, meningkatkan keterlibatan, dan memastikan keberlanjutan aplikasi sebagai sumber utama untuk dzikir dan do'a bagi umat Muslim di seluruh dunia.

Perancangan ulang aplikasi Dzikra menjadi aplikasi Hisnul Muslim melalui metode *Design Sprint* memastikan setiap tahap berjalan efisien. Mulai dari pemahaman tujuan *rebranding*, penggabungan ide inovatif, hingga pengujian *prototipe* dan *iterasi*, aplikasi ini akan difokuskan pada dzikir, do'a, dan fitur khusus seperti panduan Haji dan Umrah untuk meningkatkan *engagement* pengguna dan keberlanjutan aplikasi.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, Design Sprints*

ABSTRACT

REDESIGN OF THE DZIKRA APPLICATION AS A HISNUL MUSLIM APPLICATION USING THE SPRINT DESIGN METHOD (Case Study: PT Bejana Investidata Globalindo)

By
Devan Dekarnata
213210019

***Accounting Information Systems Study Program
Indonesian Digital Technology University***

The final project aims to redesign the Dzikra application into Hisnul Muslim, focusing on enhancing user experience and interface (UI). The app prioritizes strengthening dhikr and prayers based on Hisnul Muslim, attracting new users, particularly Hajj and Umrah pilgrims, through accessible and relevant features. Additionally, the redesign aims to highlight and optimize the effectiveness of dhikr and prayers, improving user experience (UX). The app will be internationalized with multilingual support to reach a global audience. A dynamic habit tracker, informed by habit science research, will aid in fostering better worship habits. Overall, this redesign seeks to expand user base, increase engagement, and ensure sustained utility as a primary resource for dhikr and prayers worldwide.

Redesigning Dzikra into Hisnul Muslim using the Design Sprint method ensures efficient progression through each stage. From understanding rebranding goals, integrating innovative ideas, to prototyping and iterative testing, the focus remains on enhancing user engagement and application sustainability, particularly through features tailored for Hajj and Umrah guidance.

Keywords : User Interface, User Experience, Design Sprints