

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Aplikasi Dzikra, yang bertujuan untuk membantu umat Muslim membangun kebiasaan baik dalam beribadah, telah mencapai lebih dari 8,000 unduhan di *platform Android* dan *iOS*. Namun, aplikasi ini menghadapi tantangan signifikan dalam mempertahankan pengguna aktif. Meskipun jumlah unduhan besar, hanya sekitar 10% pengguna yang tetap mempertahankan aplikasi terinstal, dengan tingkat pengguna aktif hanya 1-2%. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketertarikan awal pengguna dan pengalaman yang mereka dapatkan dari aplikasi ini.

Dzikra bertujuan untuk memfasilitasi pengguna dalam berinteraksi dengan Al-Qur'an (membaca, mendengarkan, mempelajari, dan memahami), membiasakan berdzikir, berdoa, belajar, serta melakukan infaq setiap hari. Aplikasi ini belum sepenuhnya berhasil mencapainya misinya, terutama karena rendahnya tingkat keterlibatan pengguna. Saat ini, rating aplikasi adalah 4.6 di *Android* dan 4.9 di *iOS*, tetapi masih ada beberapa masalah terkait akurasi dan *reliabilitas* yang perlu diperbaiki untuk menjaga kepercayaan pengguna.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam fitur dan strategi pemasaran guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan. Salah satu langkah strategis yang diusulkan adalah melakukan Perancangan ulang aplikasi Dzikra menjadi aplikasi Hisnul Muslim, yang lebih fokus pada dzikir dan doa. Selain itu, aplikasi akan dikembangkan dengan fitur-fitur baru seperti fitur doa dan panduan khusus untuk Haji dan Umrah.

Dengan langkah-langkah perancangan ulang dan inovasi ini, diharapkan jumlah pengguna aktif akan meningkat, serta aplikasi dapat memberikan dampak positif yang lebih besar bagi pengguna dalam membangun kebiasaan baik dan keberlanjutan ibadah mereka

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan yang sudah dijabarkan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi perancangan ulang aplikasi Hisnul Muslim dapat meningkatkan retensi dan keterlibatan pengguna?
2. Apa saja fitur dan inovasi yang perlu dikembangkan dalam perancangan ulang untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi Hisnul Muslim?
3. Bagaimana cara mengatasi tantangan dalam perancangan ulang aplikasi Hisnul Muslim, terutama dalam pengumpulan dan analisis data pengguna?.

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan ulang aplikasi Hisnul Muslim adalah untuk mengatasi tantangan signifikan yang dihadapi oleh aplikasi Dzikra dalam mempertahankan pengguna aktif. Dengan menerapkan strategi perancangan ulang yang efektif, Tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan *retensi* pengguna dan keterlibatan aktif mereka. Ini akan dicapai dengan pengembangan fitur-fitur baru yang memperkaya pengalaman pengguna, seperti *habit tracker* yang lebih dinamis dan fitur doa serta panduan khusus untuk Haji dan Umrah. Selain itu, Tugas akhir ini akan fokus pada penyelesaian tantangan teknis terkait pengumpulan dan analisis data pengguna, guna memastikan akurasi dan *reliabilitas* data yang digunakan dalam pengembangan aplikasi. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan aplikasi Hisnul Muslim dapat memberikan dampak positif yang lebih besar bagi umat Muslim dalam membangun kebiasaan baik dan berkelanjutan dalam ibadah mereka

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam Tugas Akhir ini bertujuan untuk mempersempit ruang lingkup dari dibuatnya aplikasi ini agar tetap terkendali dan relevan dengan tujuan dari dibuatnya aplikasi ini. Berdasarkan hal tersebut maka batasan masalah yang akan dibahas antara lain :

1. Perancangan ulang Aplikasi Dzikra sebagai Aplikasi Hisnul Muslim dengan menggunakan metode *Design Sprint*
2. Perancangan ulang Aplikasi Dzikra sebagai Aplikasi Hisnul Muslim terbatas pada tampilan *mobile*
3. Menggunakan *Software* Figma untuk pengerjaan Tugas Akhir