

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* BELAJAR DASAR MENGAJI
MENGUNAKAN METODE *UX DESIGN THINKING* DAN
METODE *ASY-SYAFI'I***

Skripsi

diajukan untuk memenuhi bagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Ilmu Komputer



Oleh:

Diffa Al Farrisztqi

1900618

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* BELAJAR DASAR MENGAJI
MENGUNAKAN METODE *UX DESIGN THINKING* DAN
METODE *ASY-SYAFI'I***

Oleh

Diffa Al Farrisztqi

NIM 1900618

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Diffa Al Farrisztqi

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

DIFFA AL FARRISZTQI

PENGEMBANGAN *WEBSITE* BELAJAR DASAR MENGAJI
MENGUNAKAN METODE *UX DESIGN THINKING* DAN
METODE *ASY-SYAFI'*

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



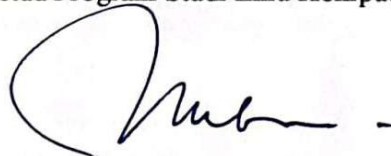
Dr. Muhamad Nursalman, M.T.
NIP. 197909292006041002

Pembimbing II,



Rosa Ariani Sukanto, M.T.
NIP. 198109182009122003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Muhamad Nursalman, M.T.
NIP. 197909292006041002.

PENGEMBANGAN *WEBSITE* BELAJAR DASAR MENGAJI MENGUNAKAN METODE *UX DESIGN THINKING* DAN METODE *ASY-SYAFI'I*

ABSTRAK

Mengaji Al Qur'an merupakan kewajiban kita selaku umat islam. Di dalam Al Qur'an terdapat firman-firman Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang sangat luar biasa. Meskipun demikian, banyak masyarakat Indonesia yang masih kesulitan atau bahkan belum dapat mengaji Al Qur'an. Metode *Asy-Syafi'i* adalah salah satu metode untuk memperbaiki sekaligus membantu masyarakat dalam mengaji Al Qur'an. Metode ini sudah banyak digunakan dengan hasil memuaskan. Metode *Asy-Syafi'i* tersebut akan diimplementasikan dalam *website* belajar mengaji, dengan mempertimbangkan aspek *user experience* (UX) dengan *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan sebuah metode dari UX yang berguna untuk pembuatan suatu produk agar memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Produk yang dibuat menggunakan *Design Thinking* akan memiliki UX yang baik, yang memudahkan pengguna menggunakan produk tersebut. Untuk mengetahui keberhasilan dari *website* yang dibuat, peneliti menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS) sebagai metode penilaian *website*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *website* belajar metode *Asy-Syafi'i* dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang akan membuat nyaman dan mudah digunakan khususnya remaja anggota geng motor dalam belajar mengaji. Berdasarkan hasil pengujian, diketahui bahwa *website* yang dirancang mempunyai tingkat pengalaman pengguna yang baik. Pada pengujian UEQ dari 6 aspek yang diuji mendapatkan nilai yang sudah baik. Diantaranya untuk aspek *Attractiveness*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation* mendapatkan nilai "Excellent". Sedangkan, untuk aspek *Perspicuity*, *Novelty* mendapatkan nilai "Good". Pada pengujian SUS diperoleh skor 80. Sehingga, *website* belajar mengaji ini memiliki tingkat penilaian user experience yang baik karena tingkat usability *website* sudah baik berada pada kategori "Good" dan "Acceptable".

Kata Kunci: *website*, mengaji, *user experience*, *Design Thinking*, *Asy-Syafi'i*

PENGEMBANGAN WEBSITE BELAJAR DASAR MENGAJI MENGUNAKAN METODE UX *DESIGN THINKING* DAN METODE ASY-SYAFI'I

ABSTRACT

Reciting the Qur'an is our obligation as Muslims. In the Qur'an there are extraordinary words of Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Even so, many Indonesian people still have difficulty or even cannot recite the Qur'an. The Asy-Syafi'i method is one of the methods to improve as well as assist the community in reciting the Qur'an. This method has been widely used with satisfactory results. The Asy-Syafi'i method will be implemented in studying website learning, taking into account the user experience (UX) aspect with Design Thinking. Useful Design Thinking is a UX method for making a product to make it easier for users to use it. Products made using Design Thinking will have a good UX, which makes it easier for users to use the product. To determine the success of the website created, researchers used the User Experience Questionnaire (UEQ) and the System Usability Scale (SUS) as website assessment methods. The purpose of this research is to create a learning website for the Asy-Syafi'i method using the Design Thinking method which will make it comfortable and easy to use, especially for young motorcycle gang members in learning the Koran. Based on the test results, it is known that the designed website has a good level of user experience. In the UEQ test, the 6 aspects tested got good scores. Among them for aspects of Attractiveness, Efficiency, Dependability, Stimulation get the value "Excellent". As for the Perspicuity aspect, Novelty gets a "Good" score. In the SUS test, a score of 80 was obtained. So that this Koran learning website has a good level of user experience because the usability level of the website is good in the "Good" and "Acceptable" categories.

Keywords: *website, recite, user experience, Design Thinking, Asy-Syafi'i*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Peta Literatur	9
2.2 Website	9
2.3 Mengaji.....	10
2.4 <i>Asy-Syafi'i</i>	10
2.5 Geng Motor	23
2.6 <i>User Experience</i>	23
2.7 <i>Design Thinking</i>	24
2.7.1 <i>Empathize</i>	24
2.7.2 <i>Define</i>	27
2.7.3 <i>Ideate</i>	28
2.7.4 <i>Prototype</i>	28
2.7.5 <i>Test</i>	29
2.8 Prinsip <i>Gestalt</i>	34
2.9 Persepsi.....	35
2.10 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	36
2.10.1 Definisi SDLC.....	36
2.10.2 <i>Prototyping</i>	38
2.11 <i>Research and Development Model ADDIE</i>	39
2.12 Penelitian Sejenis Sebelumnya.....	40
2.13 Diferensiasi <i>Website</i> Sudah Ada	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
3.1 Desain Penelitian	46
3.1.1 Alat Penelitian.....	50
3.1.2 Bahan Penelitian.....	50
3.1.3 Populasi dan Sampel Penelitian	51
3.2 <i>Navigation Map</i>	51
3.3 <i>Flow Chart</i>	54
3.4 Metode Pengukuran Nilai <i>User Experience</i>	55
3.5 Validasi Ahli.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Tahap awal <i>Design Thinking: Empathize</i>	57

4.1.1	<i>Depth Interview</i>	57
4.1.2	<i>Empathy Map</i>	58
4.2	Tahap kedua <i>Design Thinking: Define</i>	60
4.2.1	<i>User Persona</i>	60
4.2.2	<i>User Journey</i>	63
4.3	Tahap ketiga <i>Design Thinking: Ideate</i>	64
4.3.1	<i>How Might We</i>	64
4.3.2	<i>Wireframe</i>	65
4.4	Tahap keempat <i>Design Thinking: Prototype</i>	75
4.5	Implementasi	85
4.6	Tahap kelima <i>Design Thinking: Test</i>	86
4.6.1	<i>Deployment</i>	87
4.6.2	Validasi	87
4.6.3	UEQ dan SUS	95
4.7	Pembahasan Hasil Pengujian	124
BAB V KESIMPULAN		126
5.1	Kesimpulan	126
5.2	Saran	127
DAFTAR PUSTAKA		128
LAMPIRAN		138
Lampiran 1. Lembar Wawancara Dengan Remaja Geng Motor		138
Lampiran 2. Penilaian UEQ Awal		176
Lampiran 3. Penilaian UEQ Akhir		177
Lampiran 4. Penilaian SUS Awal		179
Lampiran 5. Penilaian SUS Akhir		180
Lampiran 5. Jawaban Pertanyaan Tertarik Menggunakan <i>Website</i> Awal		183
Lampiran 6. Jawaban Pertanyaan Tertarik Menggunakan <i>Website</i> Akhir		189

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Idgham Mutajanisasin</i>	17
Tabel 2. 2 <i>Idgham Mutaqaribain</i>	18
Tabel 2. 3 <i>System Usability Scale</i> (Sharfina & Santoso, 2016)	33
Tabel 2. 4 Penelitian Sejenis Sebelumnya	40
Tabel 4. 1 <i>User Journey</i>	63
Tabel 4. 2 Hasil Validasi UX Bagian <i>Proximity</i>	87
Tabel 4. 3 Hasil Validasi UX Bagian <i>Closure</i>	88
Tabel 4. 4 Hasil Validasi UX Bagian <i>Symmetry</i>	88
Tabel 4. 5 Hasil Validasi UX Bagian <i>Continuity</i>	89
Tabel 4. 6 Hasil Validasi UX Bagian <i>Similarity</i>	89
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Psikolog Bagian Pencatatan Indra.....	90
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Psikolog Bagian Pengenalan Pola.....	92
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Psikolog Bagian Perhatian/Atensi	94
Tabel 4. 10 Hasil UEQ Pertama Geng Motor	96
Tabel 4. 11 Kesimpulan UEQ Pertama Geng Motor	97
Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan SUS Pertama Geng Motor.....	97
Tabel 4. 13 Pertanyaan Tertarik Menggunakan <i>Website</i>	98
Tabel 4. 14 Hasil UEQ Pertama Masyarakat Umum	99
Tabel 4. 15 Kesimpulan UEQ Pertama Masyarakat Umum	100
Tabel 4. 16 Hasil Perhitungan SUS Pertama Masyarakat Umum.....	101
Tabel 4. 17 Hasil UEQ Gabungan Pertama	102
Tabel 4. 18 Kesimpulan UEQ Gabungan Pertama.....	103
Tabel 4. 19 Hasil Perhitungan SUS Gabungan Pertama	104
Tabel 4. 20 Hasil UEQ Kedua Geng Motor	115
Tabel 4. 21 Kesimpulan UEQ Kedua Geng Motor	116
Tabel 4. 22 Hasil Perhitungan SUS Kedua Geng Motor	117
Tabel 4. 23 Hasil UEQ Kedua Masyarakat Umum.....	118
Tabel 4. 24 Kesimpulan UEQ Kedua Masyarakat Umum.....	119
Tabel 4. 25 Hasil Perhitungan SUS Kedua Masyarakat Umum	120
Tabel 4. 26 Hasil UEQ Gabungan Kedua	121
Tabel 4. 27 Kesimpulan UEQ Gabungan Kedua	122

Tabel 4. 28 Kesimpulan SUS Gabungan Kedua	122
Tabel 4. 29 Temuan Hasil Pengujian	124
Tabel 5. 1 Tabel Perbandingan Hasil UEQ	126
Tabel 5. 2 Perbandingan Hasil SUS	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Literatur	9
Gambar 2. 2 Metode <i>Design Thinking</i> (Ridwansyah, et al., 2022).....	24
Gambar 2. 3 <i>Empathy Map</i> (Prayoga, 2022).....	26
Gambar 2. 4 Struktur Skala yang Diasumsikan dari UEQ (Schrepp, Hinderks, & Thomaschewski, 2017)	30
Gambar 2. 5 Komponen dari UEQ (Santoso, Schrepp, Isal, Utomo, & Priyogi, 2016)	31
Gambar 2. 6 Interval <i>Benchmark</i> untuk Skala UEQ (Schrepp, Hinderks, & Thomaschewski, 2014)	32
Gambar 2. 7 Grafik <i>Benchmark</i> dari Alat Excel (Schrepp, Hinderks, & Thomaschewski, 2014)	32
Gambar 2. 8 <i>Score</i> Hasil Kuesioner SUS (Iryanto, Putra, & Herlambang, 2019) 34	
Gambar 2. 9 Metode <i>Prototyping</i> (Pressman, 2010).....	38
Gambar 2. 10 Model ADDIE (Molenda, 2003)	40
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	48
Gambar 3. 2 <i>Navigation Map</i>	52
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i>	54
Gambar 3. 4 Pengukuran Nilai <i>User Experience</i>	55
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map</i>	59
Gambar 4. 2 <i>User Persona</i>	62
Gambar 4. 3 <i>Wireframe Home</i>	66
Gambar 4. 4 <i>Wireframe Program</i>	68
Gambar 4. 5 <i>Wireframe Materi</i>	69
Gambar 4. 6 <i>Wireframe Kuis</i>	70
Gambar 4. 7 <i>Wireframe Progress</i>	71
Gambar 4. 8 <i>Wireframe Progress Tidak Ada</i>	72
Gambar 4. 9 <i>Wireframe Materi Admin</i>	73
Gambar 4. 10 <i>Wireframe Tambah Materi</i>	74
Gambar 4. 11 <i>Wireframe Update Materi</i>	75
Gambar 4. 12 <i>Prototype Halaman Home</i>	77
Gambar 4. 13 <i>Prototype Halaman Program</i>	80

Gambar 4. 14 <i>Prototype</i> Halaman Materi	81
Gambar 4. 15 <i>Prototype</i> Halaman Materi Bagian Kuis	81
Gambar 4. 16 <i>Prototype</i> Halaman <i>Progress</i> Ada.....	82
Gambar 4. 17 <i>Prototype</i> Halaman <i>Progress</i> Tidak Ada	83
Gambar 4. 18 <i>Prototype</i> Halaman Materi Admin	83
Gambar 4. 19 <i>Prototype</i> Halaman Tambah Materi	84
Gambar 4. 20 <i>Prototype</i> Halaman <i>Edit</i> Materi	84
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Database Website</i>	85
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Code Laravel</i>	85
Gambar 4. 23 Tampilan <i>File Manager</i> Niagahoster	86
Gambar 4. 24 Alur Pengujian.....	86
Gambar 4. 25 Contoh Bagian <i>Proximity</i>	87
Gambar 4. 26 Contoh Bagian <i>Closure</i>	88
Gambar 4. 27 Contoh Bagian <i>Symmetry</i>	89
Gambar 4. 28 Contoh Bagian <i>Continuity</i>	89
Gambar 4. 29 Contoh Bagian <i>Similarity</i>	90
Gambar 4. 30 Contoh Bagian Pencatatan Indra	92
Gambar 4. 31 Contoh Bagian Pengenalan Pola	93
Gambar 4. 32 Contoh Bagian Perhatian Atau Atensi	95
Gambar 4. 33 Visualisasi Hasil UEQ Pertama Geng Motor	97
Gambar 4. 34 Visualisasi Hasil UEQ Pertama Masyarakat Umum.....	101
Gambar 4. 35 Visualisasi Hasil UEQ Gabungan Pertama	103
Gambar 4. 36 <i>Navbar Mobile</i> Sebelum Revisi	104
Gambar 4. 37 <i>Navbar Mobile</i> Setelah Revisi.....	105
Gambar 4. 38 Warna Latar Belakang Sebelum Revisi	106
Gambar 4. 39 Warna Latar Belakang Sesudah Revisi	107
Gambar 4. 40 Daftar <i>Navbar</i> Sebelum Revisi	108
Gambar 4. 41 Daftar <i>Navbar</i> Sesudah Revisi	108
Gambar 4. 42 Pemberitahuan Belum <i>Login</i> Sebelum Revisi.....	109
Gambar 4. 43 Pemberitahuan Belum <i>Login</i> Sesudah Revisi	109
Gambar 4. 44 <i>Footer</i> Sebelum Revisi.....	110
Gambar 4. 45 <i>Footer</i> Sesudah Revisi	110

Gambar 4. 46 Halaman <i>Login</i> Sebelum Revisi.....	111
Gambar 4. 47 Halaman <i>Login</i> Sesudah Revisi	111
Gambar 4. 48 Halaman <i>Register</i> Sebelum Revisi.....	112
Gambar 4. 49 Halaman <i>Register</i> Sesudah Revisi.....	113
Gambar 4. 50 Halaman Alur Pembelajaran Sebelum Revisi	113
Gambar 4. 51 Halaman Alur Pembelajaran Sesudah Revisi.....	114
Gambar 4. 52 Nama Pengguna Di <i>Navbar</i> Sebelum Revisi	114
Gambar 4. 53 Nama Pengguna Di <i>Navbar</i> Sebelum Revisi	115
Gambar 4. 54 Visualisasi Hasil UEQ Kedua Geng Motor.....	117
Gambar 4. 55 Visualisasi Hasil UEQ Kedua Masyarakat Umum	119
Gambar 4. 56 Visualisasi Hasil UEQ Gabungan Kedua.....	122

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., Junaedi, D., & Darwiyanto, E. (2017). Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design. *eProceedings of Engineering*, 4(3), 5063-5069. Diambil kembali dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/5444>
- Andani, H., Priyatna, M., & Sarifudin, A. (2022). Implementasi Metode Asy-Syafi'i Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an. *Cendika Muda Islam Jurnal Ilmiah*, 2(1), 17-32. Diambil kembali dari <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/cendikia/article/view/2720>
- Anggitama, D. R., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2018). Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi EzyPay. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6152-6159. Diambil kembali dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3543>
- Asih, A. I., Haq, A., & Asfiyak, K. (2019). Komparasi Minat Mengaji Antara Anak Tlogoagung Kedungadem Bojonegoro Dengan Lawang Malang. *Vicratina Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 104-109. Diambil kembali dari <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/3302/2957>
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., Smith, E. E., & Bem, D. J. (2018). *Pengantar Psikolog Jilid Satu*. Tangerang Selatan: Interaksara.
- Azizah, N., Pramono, B., & Pratama, A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Pompa Dan Vakum Blower Pada Pt. Mandala Teknik Jakarta. *Journal Sensi*, 2(2), 117-127. Diambil kembali dari <https://core.ac.uk/download/pdf/285996124.pdf>
- Baihaqi, M. (2016). *Pengantar Psikologi Kognitif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008). An Empirical Evaluation of the System. *Journal Of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574-594. Diambil kembali dari <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447310802205776>

- Bittner, E. A., & Shoury, O. (2019). Designing Automated Facilitation for Design Thinking: A Chatbot for Supporting Teams in the Empathy Map Method. *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 227-236. Diambil kembali dari <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/handle/10125/59463>
- Bochers, J., Deuseen, O., Klingert, A., & Knörzer, C. (1996). Layout Rules For Graphical Web Documents. *Computer & Graphics*, 20(3), 415-426. doi:[https://doi.org/10.1016/0097-8493\(96\)00011-8](https://doi.org/10.1016/0097-8493(96)00011-8)
- Brügger, N. (2015, Juni 19). Website history and the website as an object of study. *sagepub*, 11(1 & 2), 115-132. Diambil kembali dari <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444808099574>
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa Islamic Educational Journal*, 35-43. doi:doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124
- Cairns, P., Pinker, I., Ward, A., Watson, E., & Laidlaw, A. (2021). Empathy maps in communication skills training. *Willey Online Library*, 18, 142-146. doi:Willey Online Library
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review. *Simteris Jurnal Teknik Industri, Mesin, Elektro, Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65-74. Diambil kembali dari <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/2725>
- Fahmi, M. D., Az - Zahra, H. M., & Dewi, R. K. (2018). Perbaikan Usability Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *JPTIHK Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6653-6660. Diambil kembali dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3684>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 35-44. Diambil kembali dari <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/714>
- Faizah , N. (2022, September 16). *Hasil Riset: Angka Buta Aksara Al-Qur'an di Indonesia Tinggi, Sebegini*. Diambil kembali dari Institut Ilmu Al Qur'an

- (IIQ) Jakarta: <https://iiq.ac.id/berita/hasil-riset-angka-buta-aksara-al-quran-di-indonesia-tinggi-sebegini/>
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum Jurnal Sainifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 37-45. Diambil kembali dari <http://ejournal.winayamukti.ac.id/index.php/Organum/article/view/50>
- Friis, R. (2021, January 2). *5 Stages in the Design Thinking Process*. Dipetik March 26, 2022, dari Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Hassenzahl, M. (2008). User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality. *In Proceedings of the 20th Conference on I'Interaction Homme-Machine*, 2(5), 11-15. Diambil kembali dari https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1512714.1512717?casa_token=a-MEd3cDxuAAAAAA:1D7_bNsVqdsoD9b1bHvTxFe7iGMRCwVrHT3jmo_15pbrS3KdLd3iXtNL1K1oLrDnRYbWP84ggZhG
- Indra, D. (2016). Pelaksanaan Manajemen Program Gerakan Masyarakat Magrib Mengaji Di Provinsi Sumatera Barat (Study Komparatif Di Tiga Daerah). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 101-114. Diambil kembali dari <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/alfikrah/article/download/375/368>
- Iryanto, M. U., Putra, W. H., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi SIAP TARIK Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Pada Puskesmas Tarik Sidoarjo. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(7), 7093-7101. Diambil kembali dari <https://jptiik.multi.web.id/index.php/jptiik/article/view/5864>
- Jauhar, J. (2018, Desember). Geng Motor di Indonesia Perspektif Fenomenologi. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 10(3), 57-72. Diambil kembali dari <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/MADANI/article/view/1264>
- Jonathan, W., & Lestari, S. (2015). Sistem Informasi Ukm Berbasis Website Pada Desa Sumber Jaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-16.

- Diambil kembali dari
<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/jbpm/article/view/382>
- Joo, H. (2017). A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change. *International Journal of Applied Engineering*, 12(20), 9931-9935. Diambil kembali dari http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n20_96.pdf
- Jufri, M. (2019). Analisis Kriminologi Terhadap Perilaku Geng Motor Sebagai Bentuk Kenakalan Remaja Di Kota Palu. *Katalogis Jurnal Universitas Tadulako*, 3(12), 76-84. Diambil kembali dari <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Katalogis/article/view/6483>
- Kurnia, R. S. (2019). Implementasi User Journey Map pada Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Tunanetra. " *Intechno Journal - Information Technology Journal* ", 1(4), 9-14. Diambil kembali dari <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INTECHNOJournal/article/view/2375>
- Kuryanti, S. J., & Indriani, N. (2018). Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Pariwisata. *Sinkron Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), 37-46. Diambil kembali dari <https://polgan.ac.id/jurnal/index.php/sinkron/article/view/116>
- Lacocque, J. M. (2018). The Affect-Responsive Interview and In-Depth Interviewing: What We Can Learn From Therapy Research. *Qualitative Inquiry*, 25(9-10), 1-8. Diambil kembali dari <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1077800418792941>
- Laksana, F. F., & Suyoto, S. (2019). Pengukuran Kualitas Ux Website Menggunakan Sus. *Journal of Computer Engineering, System and Science*, 4(2), 138-144. Diambil kembali dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess/article/view/12928>
- Lazuardi, L. M., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1-11. Diambil kembali dari <http://ejournal.winayamukti.ac.id/index.php/Organum/article/view/51/>
- Lekh, R., & Pooja, M. (2015). Exhaustive study of SDLC Phases and their Best. *International Conference on Advances in Computer Engineering and*

- Applications (ICACEA)*, 997-1003. Diambil kembali dari <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7164852>
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The Design Thinking Playbook*. Munchen: Verlag Vahlen GmbH.
- Mappanyompa, & Hidayatussaliki . (2021). Dampak Penerapan Metode Asy-Syafi'i Dalam Pembelajaran Tahsin Al Qur'an. *Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI*, 6(1), 1-10.
- Marzuki, M. F., Yaacob, N. A., & Yaacob, N. M. (2018). Translation, Cross-Cultural Adaptation, and Validation of the Malay Version of the System Usability Scale Questionnaire for the Assessment of Mobile Apps. *JMIR HUMAN FACTORS*, 5(2), 1-7. Diambil kembali dari <http://humanfactors.jmir.org/2018/2/e10308/>
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Contemporary Sociology*, 1-4.
- Morris, A. (2015). *A Practical Introduction to In-depth Interviewing*. Chennai: Sage. Diambil kembali dari https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=JMWICwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=In+depth+Interview+is&ots=DqRkc0vB7I&sig=V0inJ6bTtVcVU4wuA3JvdblG_yg&redir_esc=y#v=onepage&q=In%20depth%20Interview%20is&f=false
- Muchlis, L. S., & Septianus, R. G. (2020, Juni). Game Edukasi Belajar Mengaji Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 120-128. Diambil kembali dari <https://scholar.archive.org/work/17mzdkf7ovgtvgcwwr4twfw5na/access/wayback/http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika/article/download/5048/pdf>
- Naser, A. (2018). Perancangan User Interface Dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang. *dekave Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 1-23. Diambil kembali dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100136>

- Nasution, W. S., & Nusa, P. (2021, Agustus 29). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal Of ENgineering and Technology*, 1(1), 18-27. Diambil kembali dari <https://jurnal.ahmar.id/index.php/jetech/article/view/532>
- Neubauer, D., Paepcke-Hjeltness, V., Evans, P., Barnhart, B., & Finseth, T. (2017). Experiencing Technology Enabled Empathy. *The Design Journal*, 20, S4683-S4689. doi:doi:10.1080/14606925.2017.1352966
- Nugraheni, D. M., & Setiyoningsih, S. (2021). Upaya Pembaruan Kegiatan Kearsipan dengan Memanfaatkan User Persona dan User Journey Map. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 12(2), 93-101. Diambil kembali dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/41761>
- Nurullah, B. (2020, Maret 2). *Miris, Lebih dari 50 Persen Muslim Indonesia Belum Bisa Baca Alquran*. Diambil kembali dari Partiot Bekasi.com: <https://bekasi.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-12346326/miris-lebih-dari-50-persen-muslim-indonesia-belum-bisa-baca-alquran>
- Paay, J., & Kjeldskov, J. (2007). A Gestalt Theoretic Perspective on the User Experience of Location-Based Services. *OZCHI '07: Proceedings of the 19th conference of the computer-human interaction special interest group of Australia on Computer-human interaction: design*, 283-290. doi:<https://doi.org/10.1145/1324892.1324952>
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal UII*, 2(2), 1-8. Diambil kembali dari <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19447>
- Pradipta, A. A., Prasetyo, Y. A., & Ambasari, N. (2015). Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype. *eProceedings of Engineering*, 2(1), 1042-1056. Diambil kembali dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/2726>
- Pratiwi, S. A., & Suryani, F. I. (2020). Dinamika Religiositas Pada Pengikut Komunitas Punk. *Literasi jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 1(1),

- 71 - 98. Diambil kembali dari <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/literasi/article/view/3258>
- Prayoga, R. A. (2022). Pemodelan proses bisnis coffee shop menggunakan business model canvas dan empathy map. *Journal Industrial Servicess*, 7(2), 308-313. Diambil kembali dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jiss/article/view/14419>
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc. Diambil kembali dari <https://whyphi.staff.telkomuniversity.ac.id/files/2016/01/ebook-pressman-sw-engineering.pdf>
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111-117. Diambil kembali dari <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/730>
- Rafianto, N., Dimas, & Saifulloh. (2021, Agustus). Penerapan Metode Scrum Pada Pembuatan User Experience Landing Page Sistem Informasi Lentera. *Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 3(2).
- Rahmat, D. (2013). Problematika Geng Motor di Kabupaten Kuningan dalam Prespektif Sosiologi Hukum. *Unifikasi Jurnal Ilmu Hukum*, 1(1), 45-78. Diambil kembali dari <https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/unifikasi/article/view/34>
- Ramadan, R., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Sistem dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8831-8840. Diambil kembali dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6272>
- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Pérez Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version. *International Journal of Artificial Intelligence and Interactive Multimedia*, 2(1), 39-45. doi:<http://dx.doi.org/10.9781/ijimai.2013.215>

- Retnoningsih, E., & Alfian, A. N. (2020). Human Computer Interaction Pengelolaan Open Journal Systems berbasis Interaction Framework. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 7(1), 95-104. Diambil kembali dari <http://www.ejournal-binainsani.ac.id/index.php/BIICT/article/view/1338>
- Ridwansyah, A. R., Dinata, C., Savitri, N., Rahmawati, N., Herdiana, N., & Rahman, A. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Nutrizecom Dengan Metode Design Thinking. *MDP-SC (MDP Student Conference)*, 1(1), 477-482. Diambil kembali dari <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1816>
- Rizki, D. (2022, January 22). Entaskan Buta Huruf Al Quran, Syafruddin: 65 Persen Umat Islam Indonesia Tidak Bisa Baca Al Quran - Wartakotalive.com. *Warta Kota*. Diambil kembali dari <https://wartakota.tribunnews.com/2022/01/22/entaskan-buta-huruf-al-quran-syafruddin-65-persen-umat-islam-indonesia-tidak-bisa-baca-al-quran>
- Ruparelia, N. B. (2010). Software Development Lifecycle. *ACM SIGSOFT Software Engineering Notes*, 35(3), 8-13. Diambil kembali dari https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1764810.1764814?casa_token=19Bj5_o3Gh4AAAAA:wNyoKp-pLcDqLJlNef_Pg6Dqv8sxm5YwU0IgXLCjE-YxjVSkhT2tZrZCBdGvTjAg8l8oECi-Dq7w
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484-10493. Diambil kembali dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6700>
- Sani, S. M., & Shokooh, Y. K. (2016). Minimalism in Designing User Interface of Commercial Websites Based on Gestalt Visual Perception Laws (Case study of three top brands in Technology scope). *2016 Second International Conference on Web Research (ICWR)*, 115-124. doi:<https://doi.org/10.1109/ICWR.2016.7498455>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R. K., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning

- Environment. *The Journal of Educators Online*, 13(1), 58-79. Diambil kembali dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1087680.pdf>
- Sarwono, W. S. (2018). *Pengantar Psikologi Umum*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ). *Lecture Notes in Computer Science*, 383–392. Diambil kembali dari https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-07668-3_37
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal Of Interactive Multimedia And Artificial Intelligence*, 103-108. Diambil kembali dari <https://www.ijimai.org/journal/bibcite/reference/2634>
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian Adaptation of the System Usability. *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACISIS)*, 145-148. doi:<https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>
- Shirvanadi, E., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang Ui/Ux Website E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal UII Automata*, 2(2), 1-8. Diambil kembali dari <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438>
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *TEKNOLOGIA JURNAL ILMIAH*, 9(2), 83-88. Diambil kembali dari <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/1371>
- Suhartanto, M. (2017). Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan MySQL. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(1), 1-8. Diambil kembali dari <http://speed.web.id/ejournal/index.php/speed/article/view/226>
- Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 14(1), 41-46. Diambil kembali dari <https://repository.unikom.ac.id/30459/>

- Syaddad, H. N. (2017). Rancang Bangun Digital Archiving Di Perguruan Tinggi. *Media Jurnal Informatika*, 9(1), 49-57. Diambil kembali dari <https://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika/article/view/301>
- Walter, S. (2022). *User Journey Mapping: Visualize User Research, Brainstorm Opportunities, and Solve Problems*. Richmond: SitePoint Pty. Ltd.
- Wardany, D. K. (2021). Implementasi Metode Asy-Syafi'i dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an bagi Orang Dewasa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(02), 977-992. doi:<http://dx.doi.org/10.30868/ei.v10i02.1833>
- Yati, M. N., & Rochmawati, N. (2018). Aplikasi Belajar Mengaji Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 89-97. Diambil kembali dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/24587>