

INTISARI

Lembaga Dakwah Kampus Ikatan Mahasiswa Amikom Muslim (LDK IMAM) merupakan salah-satu Unit Kegiatan Mahasiswa yang ada di Universitas Amikom Purwokerto. LDK IMAM memiliki peran penting dalam kontribusi dakwah kampus di Universitas Amikom Purwokerto. Dalam rangka mencapai tujuan dakwah kampus itu sendiri IMAM memiliki program-program kerja. Keberhasilan suatu produk digital tidak hanya bergantung pada fungsinya tetapi juga pada antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik. Untuk dapat mengakomodasi hal tersebut maka perlu untuk menyelaraskan kebutuhan-kebutuhan pengguna tersebut dan mengimplentasikannya dalam sebuah desain user interface dan user experience untuk dirancang prototipe Amikom Mengaji. Dengan menggunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan proses desain terdiri dari proses empathize, define, ideate, prototipe, testing. Berdasarkan proses yang telah dilakukan dari tahap empathize hingga tahap ideate menghasilkan fitur-fitur yang akan diterapkan di desain amikom mengaji yaitu meliputi Fitur Tahsin, Daftar IMAM, Tanya Ustadz, Kritik dan Saran, Notifikasi, dan Jadwal Kajian. Kemudian dirancanglah desain hingga akhir tahapan yaitu tahap testing dengan pengujian prototipe menggunakan metode Usability Testing dan Single Ease Question (SEQ) sebagai parameter keberhasilan. Hasil tingkat keberhasilan pada pengujian berdasarkan pengujian pertama usability testing dengan skor 6,6 dan setelah dilakukan perbaikan pada pengujian kedua mendapat skor 6,79 yang dapat diartikan prototipe aplikasi Amikom Mengaji masuk pada kategori mudah digunakan dan puas.

Kata kunci: User Interface, User Experience, Design Thinking, Usability Testing

ABSTRACT

The Amikom Muslim Student Association Campus Da'wah Institute (LDK IMAM) is one of the Student Activity Units at Amikom University, Purwokerto. LDK IMAM has an important role in contributing to campus da'wah at Amikom University, Purwokerto. In order to achieve campus da'wah goals, IMAM has work programs. The success of a digital product depends not only on its functionality but also on a good user interface (UI) and user experience (UX). To be able to accommodate this, it is necessary to align these user needs and implement them in a user interface design and user experience to design the Amikom Mengaji prototype. By using the Design Thinking method as a design process approach consisting of the process of empathize, define, ideate, prototype, testing. Based on the process that has been carried out from the empathize stage to the ideate stage, the features that will be implemented in the Koran amikom design include Tahsin Features, IMAM List, Ustadz Questions, Criticism and Suggestions, Notifications, and Study Schedule. Then the design is designed until the final stage, namely the testing stage by testing the prototype using the Usability Testing method and Single Ease Question (SEQ) as success parameters. The results of the success rate in testing were based on the first usability testing test with a score of 6.6 and after improvements were made in the second test, it received a score of 6.79, which can be interpreted as the Amikom Mengaji application prototype being in the easy to use and satisfying category..

Keywords: *User Interface, User Experience, Design Thinking, Usability Testing*