

Optimalisasi Dakwah Digital dengan Desain UI/UX Islami: Pendekatan Usability Testing

Faiz Haidar Halwi¹, Muhammad Daffa Malik Akram², Rezki Pitriani Nasution³, Bilqis Septi Yadayani⁴, Mohammed Nashwan Abdo⁵

¹Faiz Haidar Halwi

faiz.haidar22@mhs.uinjkt.ac.id, Indonesia

²Muhammad Daffa Malik Akram

daffa.malik22@mhs.uinjkt.ac.id, Indonesia

³Rezki Pitriani Nasution

rezki.pitriani22@mhs.uinjkt.ac.id, Indonesia

⁴Bilqis Septi Yadayani

bilqissepti.yadayani22@mhs.uinjkt.ac.id

⁵mohammed nashwan abdo

mohammedabdo5m.nashwan22@mhs.uinjkt.ac.id, Indonesia

faiz.haidar22@mhs.uinjkt.ac.id, daffa.malik22@mhs.uinjkt.ac.id,
rezki.pitriani22@mhs.uinjkt.ac.id, mohammedabdo5m.nashwan22@mhs.uinjkt.ac.id,
bilqissepti.yadayani22@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak

Dakwah adalah tugas wajib bagi umat Islam untuk menyebarkan ajaran dan prinsip-prinsip Islam kepada masyarakat. Dengan kemajuan teknologi digital, platform digital telah muncul sebagai sarana dakwah yang ampuh. Penelitian ini menyelidiki penerapan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang terinspirasi oleh Islam sebagai taktik untuk meningkatkan dakwah di platform digital. Dengan menggunakan konsep desain Islami, seperti minimalis, kerapian, dan kepatuhan terhadap norma-norma syariah, desain UI/UX dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan memberikan rasa signifikansi yang lebih dalam. Dengan memeriksa studi kasus dan menganalisis berbagai aplikasi dan situs web Islami, penelitian ini telah menetapkan bahwa desain UI/UX yang efektif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, memperluas cakupan dakwah (penjangkauan Islam), dan menumbuhkan rasa kebersamaan yang lebih kuat. Laporan ini juga menawarkan saran praktis bagi para pengembang dan desainer untuk memasukkan cita-cita Islam ke dalam proses desain mereka. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa memasukkan prinsip-prinsip Islam ke dalam desain UI/UX dapat meningkatkan daya tarik visual dan fungsi program, serta berfungsi sebagai alat yang signifikan untuk mempromosikan dan menyebarkan dakwah di era digital.

Kata kunci: Dakwah Digital, Platform Digital, Teknologi dan Dakwah, Website Islami,

Abstract

Da'wah is a mandatory duty for Muslims to disseminate the teachings and principles of Islam to the community. With the advancement of digital technology, digital platforms have emerged as a potent vehicle for da'wah. This study investigates the implementation of Islamic-inspired user interface (UI) and user experience (UX) design as a tactic to improve da'wah on digital platforms. By using Islamic design concepts, such as minimalism, tidiness, and adherence to sharia norms, UI/UX design can enhance user engagement and provide a deeper sense of significance. By examining case studies and analyzing various Islamic applications and websites, this research has determined that effective UI/UX design has the potential to enhance user engagement, broaden the scope of da'wah (Islamic outreach), and foster a stronger sense of community. The report also offers practical suggestions for developers and designers to incorporate Islamic ideals into their design process. The study's findings indicate that incorporating Islamic principles into UI/UX design enhances both the visual appeal and functioning of programs, while also serving as a significant tool for promoting and disseminating da'wah in the digital era.

Keywords: Digital Da'wah, Digital Platforms, Technology and Da'wah, Islamic Websites,

I. PENDAHULUAN

Dakwah adalah inti dari misi komunitas Islam untuk menyebarkan ajaran dan nilai-nilai Islam kepada seluruh umat manusia. Seiring dengan kemajuan teknologi digital, metode dakwah telah mengalami perubahan signifikan. Platform digital kini menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan Islam kepada khalayak yang lebih luas tanpa dibatasi ruang dan waktu. Namun, dalam upaya menyampaikan ajaran agama melalui media digital, tantangan utama adalah memastikan bahwa konten yang disampaikan tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah diakses oleh berbagai kalangan.

Desain user interface (UI) dan user experience (UX) memainkan peran penting dalam menentukan efektivitas sebuah aplikasi atau situs web dalam menarik dan mempertahankan perhatian pengguna. UI/UX yang dirancang dengan baik dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan memastikan penyampaian pesan yang efektif. Dalam konteks dakwah digital, desain UI/UX berbasis nilai-nilai Islam menjadi semakin relevan untuk menciptakan platform yang tidak hanya fungsional tetapi juga mencerminkan prinsip-prinsip Islami.

Prinsip-prinsip desain Islami, seperti kesederhanaan, kebersihan, keharmonisan, dan kepatuhan terhadap hukum Syariah, harus diintegrasikan ke dalam setiap aspek desain UI/UX. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana desain UI/UX berbasis Islam dapat meningkatkan efektivitas dakwah digital. Publikasi ini bertujuan mengembangkan strategi UI/UX berfokus pada nilai-nilai Islami, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dakwah di platform digital. Dengan merancang antarmuka yang mencerminkan prinsip-prinsip Islami, diharapkan aplikasi dan platform digital dapat menyampaikan pesan dakwah lebih efektif dan menyentuh hati pengguna.

Melalui publikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai pentingnya desain berbasis nilai Islami dalam pengembangan aplikasi dan platform digital. Promosi nilai-nilai Islami dalam desain UI/UX tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi pengguna tetapi juga memperkaya konten digital dengan sentuhan spiritual yang mendalam. Selain itu, penelitian ini dapat menyediakan panduan praktis bagi pengembang aplikasi dalam merancang antarmuka yang menarik dan fungsional, serta sesuai dengan prinsip-prinsip Islami. Panduan ini

diharapkan membantu pengembang menciptakan produk yang memberikan pengalaman pengguna lebih baik sekaligus mendukung tujuan dakwah di era digital.

Penelitian ini akan membahas konsep dan prinsip-prinsip dasar desain UI/UX Islami, menganalisis implementasinya di berbagai aplikasi dan situs web Islami, serta mengevaluasi dampaknya terhadap efektivitas dakwah digital. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi pengembang dan desainer dalam menciptakan platform digital yang mampu mendukung dan memperluas jangkauan dakwah Islam.

II. LANDASAN TEORI

A. Definisi User Interface

User Interface, atau UI, adalah mekanisme komunikasi antara pengguna dan sistem dalam program apa pun, baik itu perangkat lunak, aplikasi seluler, atau situs web. Mekanisme ini disesuaikan dengan kebutuhan pengguna mengenai program yang sedang dikembangkan.

Panel UI ini mencakup demonstrasi fisik, peringatan penggunaan, demonstrasi animasi, dan bahkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan pengguna program tertentu.

Pada umumnya, seorang perancang antarmuka pengguna akan membuat desain yang diharapkan dapat membuat hidup pengguna program menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, desain tersebut sesuai dengan persyaratan ambang batas pengguna untuk aplikasi web atau seluler yang relevan. Hasil dari pekerjaan user interface designer adalah sebuah program dengan berbagai fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna saat menggunakan aplikasi yang bersangkutan.

B. Definisi User Experience

Definisi UX atau User Experience tidak jauh berbeda dengan UI.

Perbedaannya terletak pada fokus utama hubungan komunikasi antara pengguna dan program, yang berpusat pada pengalaman pengguna.

Seorang desainer UX akan merancang program aplikasi online atau mobile berdasarkan pengalaman pengguna setelah menggunakan web atau aplikasi mobile tersebut.

Hasilnya, program yang telah dirancang menjadi lebih user-friendly.

C. Prinsip-prinsip dasar dalam desain UI/UX yang sesuai dengan nilai-nilai Islam

Merancang UI/UX yang sesuai dengan nilai-nilai Islam membutuhkan keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas. Prinsip-prinsip dasar seperti kesederhanaan, kejelasan, dan estetika Islami harus diutamakan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan bermakna.

Elemen visual Islami seperti warna, tipografi, dan ikonografi dapat digunakan untuk mempercantik desain dan memberikan sentuhan budaya. Penggunaan warna hijau, biru, putih, dan emas yang melambangkan nilai-nilai Islam dapat meningkatkan estetika desain. Kaligrafi Arab, font naskah, motif geometris, ornamen, dan simbol Islam dapat menjadi elemen dekoratif yang indah dan bermakna.

Namun, penting untuk diingat bahwa estetika tidak boleh mengorbankan fungsionalitas. Desain harus tetap mudah digunakan, dapat diakses, dan informatif. Privasi data pengguna, keamanan, dan transparansi juga harus menjadi prioritas utama. Dengan mengikuti prinsip-prinsip ini, desainer dapat menciptakan UI/UX yang indah, fungsional, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

D. Usability Testing

Usability testing adalah metode evaluasi yang digunakan untuk menilai kegunaan dan antarmuka pengguna suatu produk dengan melibatkan pengguna langsung dalam pengujian. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam desain, memahami perilaku pengguna, dan mengumpulkan umpan balik yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Usability testing biasanya dilakukan dengan mengamati pengguna yang diminta menyelesaikan tugas-tugas tertentu pada produk yang sedang diuji, dan mencatat kesulitan atau kesalahan yang mereka alami

Usability testing memiliki beberapa tahapan penting, termasuk perencanaan, pengembangan skenario uji, pelaksanaan pengujian, analisis hasil, dan pengembangan rekomendasi perbaikan. Perencanaan melibatkan penentuan tujuan pengujian, memilih partisipan yang sesuai, dan merancang skenario tugas yang mencerminkan penggunaan nyata. Pelaksanaan pengujian melibatkan pengamatan langsung atau rekaman interaksi pengguna dengan produk. Data yang dikumpulkan dianalisis untuk mengidentifikasi pola masalah dan area yang memerlukan perbaikan. Rekomendasi perbaikan

kemudian dikembangkan berdasarkan temuan pengujian (Krug, 2014).

Usability testing juga mengukur beberapa aspek penting seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Efektivitas mengukur seberapa baik pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, efisiensi mengukur jumlah waktu dan usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, dan kepuasan pengguna mengukur tingkat kenyamanan dan kepuasan keseluruhan saat menggunakan produk. Penelitian ini menggunakan skala Likert untuk menilai kepuasan pengguna, di mana responden diberikan pilihan sikap terkait dengan pernyataan yang ada, dengan lima jenis penilaian yang digunakan dalam penelitian ini. Skala Likert digunakan untuk mengukur sejauh mana pengguna merasa puas dengan aspek-aspek yang diteliti (Baihab, 2021).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai desain UI/UX berbasis Islami dalam konteks dakwah digital. Metode penelitian yang digunakan meliputi studi kasus, observasi, dan analisis dokumen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai desain UI/UX berbasis Islami dalam konteks dakwah digital. Metode penelitian yang digunakan meliputi studi kasus, observasi, dan analisis dokumen, dengan penekanan khusus pada usability testing.

Pendekatan Penelitian

Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman dan perspektif pengguna serta desainer UI/UX mengenai penerapan prinsip-prinsip desain Islami. Usability testing diterapkan untuk mengumpulkan data empiris tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan desain UI/UX Islami dan untuk mengevaluasi kepuasan serta efektivitas desain tersebut.

Desain Penelitian

Penelitian ini mengadopsi desain studi kasus dengan menganalisis beberapa aplikasi dan situs web Islami yang populer dan telah digunakan secara luas. Selain itu, survey dan wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan data langsung dari pengguna dan

pakar desain UI/UX. Usability testing dilakukan untuk mengamati dan mencatat interaksi pengguna dengan prototipe atau versi aktual dari aplikasi atau situs web Islami yang dipelajari.

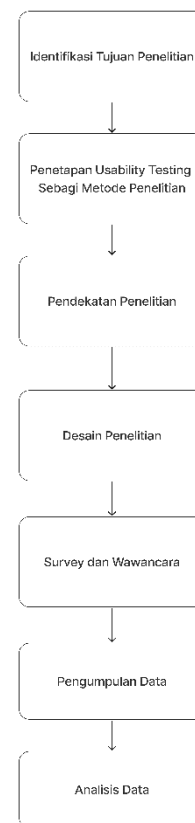
Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari pengguna aplikasi atau situs web Islami dan desainer UI/UX yang berpengalaman dalam menciptakan platform digital Islami. Teknik sampling purposif digunakan untuk memilih partisipan yang relevan dan memiliki pengalaman dalam menggunakan atau mendesain aplikasi atau situs web Islami.

Teknik Pengumpulan Data

- Observasi: Mengamati langsung interaksi pengguna dengan aplikasi atau situs web Islami untuk memahami bagaimana mereka menggunakan dan merespons desain yang ada.
- Usability Testing: Melibatkan pengguna dalam serangkaian tugas yang dirancang untuk mengevaluasi aspek-aspek kegunaan, seperti kemudahan navigasi, kepuasan, dan efisiensi. Data yang dikumpulkan mencakup catatan observasi, rekaman video, dan umpan balik pengguna.
- Analisis Dokumen: Menganalisis literatur dan dokumentasi terkait desain UI/UX Islami untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai prinsip-prinsip dan penerapannya.

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan panduan praktis bagi pengembang dan desainer dalam menciptakan platform digital yang mampu mendukung dan memperluas jangkauan dakwah Islam, dengan mempertimbangkan aspek kegunaan yang kritis untuk keberhasilan implementasi desain UI/UX Islami.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

IV. PEMBAHASAN

A. Penggunaan Media Sosial dan Aplikasi

Digital dalam Menyebarkan Pesan Islam di sebagian besar negara, dunia digital telah membuka pintu baru bagi penyebaran ajaran Islam. Pembawa pesan keagamaan telah memanfaatkan berbagai platform online untuk menjangkau orang-orang dari beragam latar belakang dan lebih banyak orang. Video singkat, gambar informatif, dan tulisan ringkas melalui media sosial dan aplikasi telah populer di seluruh dunia. Program khusus telah dirancang sebagai pengingat ibadah sehari-hari. Selain itu, surat elektronik yang bersifat personal, forum diskusi, dan blog telah berperan dalam berbagi ilmu pengetahuan dan nasihat keagamaan. Jaringan pertemanan maya and forumgame terlatak popularitas di antara kaum muda sebagai tempat untuk bertemu pemeluk lain.

Melalui beberapa bentuk situs web yang telah disebutkan, informasi agama disajikan sebagai surat keterangan yang mudah diakses bagi siapa saja yang membutuhkannya. Singkatnya, di era modern, internet dan teknologi digital adalah alat paling penting untuk menyebarkan ajaran Islam dan perilaku agamawi. Counterproductive paraphrase

B. Studi kasus platform digital yang sukses dalam dakwah Islam.

Dengan adanya beberapa contoh studi kasus platform digital yang sukses dalam berdakwah Islam, ternyata internet dan teknologi informasi sudah menjadi alat yang efektif dalam menyebarkan pesan-pesan Islam. Seperti situs web moslemworld.co.id, ukhuwah.or.id, indohalal.com, myquran.com, muhammadiyah.or.id, dan nu.or.id yang sudah sukses berdakwah menggunakan fasilitas internet.

Secara umum, platform-platform tersebut menyediakan berbagai informasi dan fasilitas yang dibutuhkan umat. Mulai dari artikel-artikel keagamaan, diskusi dengan authorities, hingga berbagai jenis layanan interaktif. Penyediaan situs-situs tersebut secara implisit menandakan bahwa internet tidak hanya sekedar media komunikasi, tetapi juga media dakwah yang dapat menjangkau audience lebih luas tanpa batasan waktu dan tempat. Beberapa fasilitas lain yang juga intensif digunakan, yaitu mailing-list halal-baik-enak@yahooogroup.com dan pesantren@yahooogroup.com untuk menyebarkan pesan-pesan moral secara lebih intensif dan memfasilitasi dialog keagamaan, mempergunakan fitur mailing list.

Dakwah yang dilakukan dengan perantara internet memungkinkan terjadinya interaksi intensif antara dosen dan mahasiswa dan antara mahasiswi dengan mahasiswa.

C. Peran komunitas online dalam mendukung dan memperluas jangkauan dakwah.

Peran komunitas online sangat penting dalam mendukung dan menyebarkan dakwah. Penggunaan platform digital yang terdiri dari berbagi pengetahuan, pengalaman dan inspirasi melalui forum diskusi, grup media sosial atau pesan instan, memungkinkan umat Islam untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dengan lebih efektif. Para pengkhotbah dapat berinteraksi secara intensif dengan para pendengarnya melalui platform-platform ini yang menjadikan pesan-pesan Islam lebih menarik dan mudah dipahami; Platform semacam ini juga memungkinkan diskusi terbuka yang mengarah pada tanya jawab yang membantu memperdalam pemahaman seseorang tentang agama, sekaligus menciptakan ikatan sosial di antara para anggotanya melalui aktivitas seperti studi online atau diskusi virtual.

Hal ini pada gilirannya berkontribusi dalam menjangkau masyarakat yang tidak terjangkau oleh dakwah konvensional, sehingga membangun pilar penting dalam strategi dakwah modern yang

memperluas cakupannya dan memaksimalkan dampaknya dalam menyebarkan ajaran Islam.

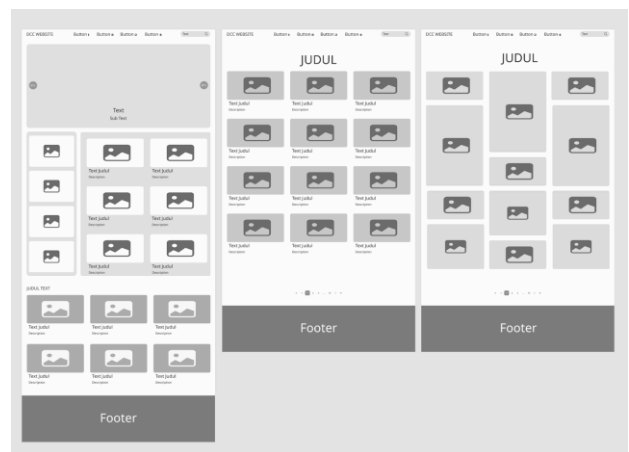
D. Penerapan Desain UI/UX Berbasis Islami dalam Aplikasi dan Website

Implementasi desain UI/UX berbasis Islam untuk aplikasi dan website bukan hanya sekedar pengalaman pengguna. Ini tentang memastikan pengalaman pengguna konsisten dengan nilai-nilai Islam. Desain ini memerlukan penggunaan elemen visual seperti warna yang menenangkan dan tipografi yang mudah dibaca, dengan sentuhan Islami: ikonografi. Namun, bukan itu saja navigasinya tetap sederhana dan intuitif sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses konten dakwah; baik artikel, video atau gambar dengan kutipan islami.

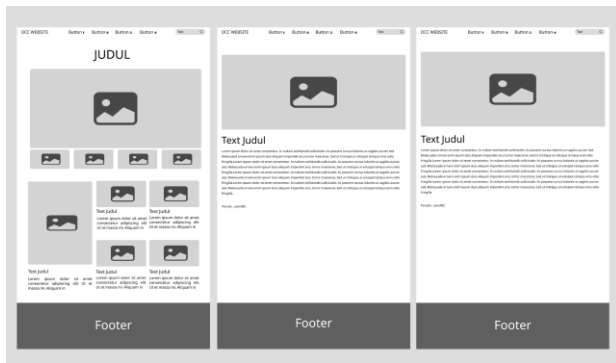
Setiap elemen desain terikat dengan konten yang sesuai syariah (ya, bahkan detail kecilnya): pengingat waktu sholat atau fitur kalender Hijriah. Kami melihat aplikasi dan situs web tidak hanya sebagai alat komunikasi atau informasi namun sebagai media yang mendukung nilai-nilai agama membantu Anda memperkuat spiritualitas sambil tetap terhubung secara teknologi.

E. Contoh implementasi desain UI/UX Islami dalam aplikasi website atau desktop

Implementasi sebuah kerangka atau wireframe yang telah kami rancang dengan sedemikian rupa, yaitu sebagai berikut :



Gambar 2. Low Wireframe



Gambar 3. Low Wireframe Konten

- Menu navigasi mudah ditemukan dan diletakkan
- Tata letak konten rapi dengan grid
- Thumbnail untuk memberikan isyarat visual pada konten
- Desain minimalis

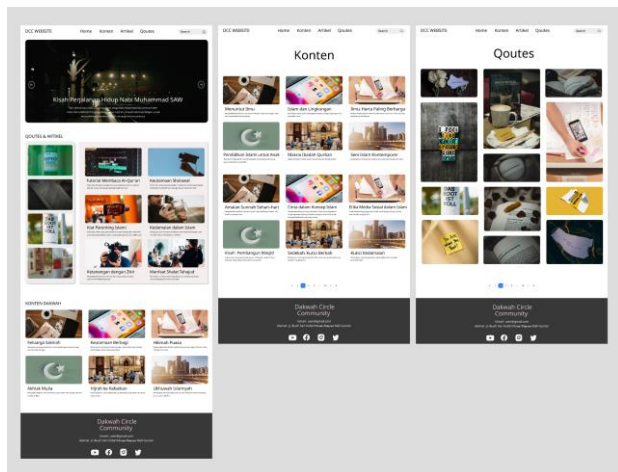
Aksesibilitas:

- Kontras warna tinggi untuk lebih terbaca
- Font besar dan reader friendly
- Berbagai jenis konten (artikel, quote, video)
- Akses media sosial tidak ribet.

Interaktif:

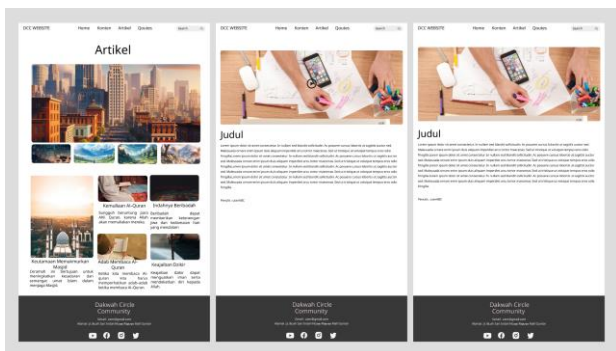
- Desainnya ada slider untuk pengguna dapat menelusuri konten featured dan tombol navigasi page untuk explore lebih lanjut.
- Berbagai format dalam konten tidak hanya untuk different preference tapi juga untuk increase user engagement
- tautan media sosial untuk mendorong interaksi community untuk pengguna.

Singkatnya, desain ini menampilkan konten dakwah modern dan user friendly dengan prinsip Islam yaitu simplicity. Agar dapat mendukung pembelajaran dengan menyampaikan informasi melalui berbagai cara yang dapat diakses oleh pengguna yang ingin tahu.



Gambar 4. High Wireframe Website DCC

Dan berikut adalah hasil implementasi UI Desain nya yang telah dirancang :



Gambar 5. High Wireframe Website DCC

F. Kriteria evaluasi desain UI/UX yang Islami: kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan interaktivitas.

Website design yang diatas digunakan sebagai dasar tinjauan UI/UX dari sudut pandang Islam. Berikut adalah field yang dibahas:

Kepraktisan:

G. Tantangan dan solusi dalam mengembangkan desain UI/UX berbasis Islami.

Eksplorasi desain UI/UX berbasis Islam mengungkap dunia menarik di mana visual — warna, tipografi, ikonografi — diatur untuk menenun keindahan sekaligus menggemakan jejak budaya nilai-nilai Islam. Bayangkan ini: Hijau. Biru. Putih. Emas. Tarian kaligrafi Arab dengan motif geometris melintasi hamparan layar; pengenallannya tidak hanya meningkatkan daya tarik visual tetapi juga menanamkan kedalaman pengalaman pengguna. Mari kita selidiki lebih jauh: Platform digital yang muncul sebagai sarana dakwah yang dinamis membuat pengguna dan penyebar terlibat secara intens. Diskusi mendorong pertukaran pengetahuan; inspirasi bersama menerangi jalan kolektif mencari kepuasan spiritual.

Desain UI/UX yang ideal—meskipun informatif dan mudah diakses—tidak boleh membahayakan privasi atau keamanan data pengguna. Faktanya, mereka harus memprioritaskan aspek-aspek ini dan juga transparansi. Dengan mempelajari aplikasi dan situs Islam, kita dapat

memahami dampak desain tersebut terhadap efektivitas dakwah digital; terlebih lagi, kami dapat memahami tanggapan pengguna berdasarkan desain ini. Melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini menggali pengalaman ganda pengguna dan desainer UI/UX saat mereka menerapkan prinsip desain Islami.

H. Studi Kasus dan Analisis

Sebuah studi kasus yang di dapatkan dan di ambil yaitu : 1. sebuah dakwah di dunia nyata ternyata sulit dan sering kehabisan tiket masuk untuk hadir ke acara tersebut. 2. sering dan banyak informasi-informasi yang beredar dengan kategori Hoax.

Hal ini harus di atasi dengan sesegera mungkin, karena semakin banyak informasi-informasi hoax yang beredar di public, terutama informasi terkait agama, hal ini harus di atasi dengan serius. Supaya orang-orang dan masyarakat dunia tidak kebingungan dalam belajar mencari pengetahuan.

I. Dasar - Dasar Perbandingan

Pengujian kinerja website dilakukan dengan menggunakan beberapa alat yang diakui secara luas untuk mendapatkan hasil yang objektif. Alat yang digunakan antara lain Google PageSpeed Insights, yang mengukur skor kecepatan halaman, waktu muat pertama, dan interaktivitas; GTmetrix, yang menyediakan analisis mendalam tentang kecepatan muat halaman dan rekomendasi perbaikan; serta Pingdom, yang mengukur waktu muat halaman, waktu respons server, dan ukuran halaman. Pengujian dilakukan dengan metodologi yang konsisten untuk memastikan hasil yang dapat diandalkan. Semua pengujian dilakukan dalam kondisi jaringan yang sama untuk mengurangi variabilitas hasil. Selain itu, perangkat dan browser yang digunakan untuk setiap pengujian adalah sama, dan pengujian dilakukan beberapa kali dalam rentang waktu yang berbeda untuk mendapatkan data yang representatif.

Hasil pengujian kinerja disajikan dalam bentuk data yang dapat diukur dan dianalisis. Data hasil pengujian disajikan dalam bentuk tabel perbandingan kinerja dan grafik kinerja untuk memudahkan visualisasi dan analisis. Berikut adalah contoh tabel perbandingan kinerja:

| Website | PageSpeed Score | Load Time (s) | Server Response Time (ms) |
|-----------|-----------------|---------------|---------------------------|
| quran.com | 56 | 2.5 | 450 |

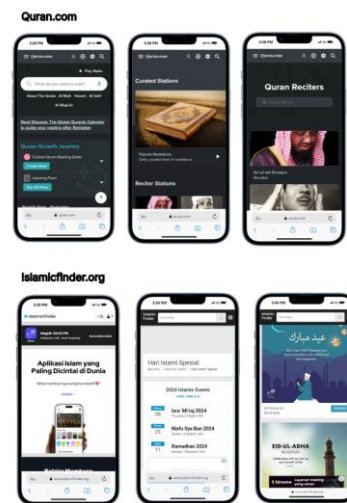
| | | | |
|-------------------|----|-----|-----|
| islamicfinder.org | 33 | 3.2 | 620 |
|-------------------|----|-----|-----|

Tabel 1. Perbandingan Dasar

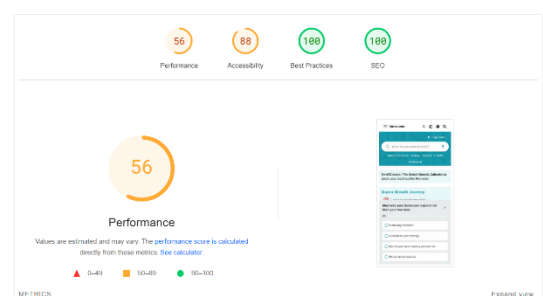
Penggunaan literatur dan penelitian yang relevan mendukung kriteria dan metrik dalam perbandingan. Misalnya, penelitian oleh Ahmed A. & Khan M. (2019) menekankan pentingnya kecepatan dan kinerja dalam aplikasi Islami. Standar industri, seperti rekomendasi dari Google Web Vitals, juga digunakan.

Analisis dilakukan dalam konteks penggunaan website Islami. Kecepatan muat yang lebih cepat dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas dakwah digital. Keterlibatan pengguna juga lebih baik dengan website yang lebih cepat, yang penting untuk penyebaran konten Islami. Berdasarkan hasil perbandingan, kesimpulan mengenai website terbaik dapat ditarik, dan rekomendasi untuk perbaikan dapat diberikan.

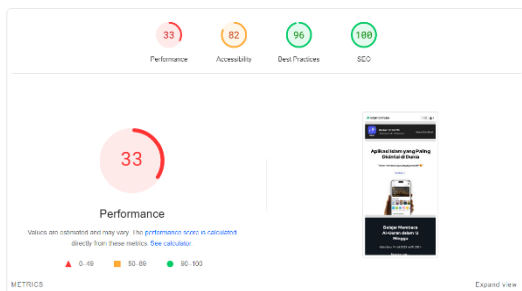
J. Analisis beberapa aplikasi atau website Islami yang ada saat ini.



Gambar 6. Benchmarking Website



Gambar 7. Hasil Performance Website Quran.com



Gambar 8. Hasil Performance Website Islamicfinder.org

| Kriteria | quran.com | islamicfinder.org |
|------------------|-------------------------------|--|
| Performa Website | 56 (Google PageSpeed) | 33 (Google PageSpeed) |
| Desain UI/UX | Sangat Baik | Baik |
| Fitur Utama | Pencarian ayat, Tafsir, Audio | Waktu Sholat, Kiblat, Kalender Islam, Galeri Islam |
| Konten | Lengkap, Teks dan Audio | Informasi waktu sholat, artikel Islami (error) |
| Navigasi | Mudah | Sedikit Sulit |
| Responsivitas | Sangat Responsif | Responsif |

Tabel 2. Benchmarking Website

Dengan demikian, benchmarking dua situs web quran.com dan islamicfinder.org memberikan wawasan tentang kelebihan dan kekurangan keduanya, baik dari aspek desain maupun fungsionalitas. Berdasarkan hasil dari Google PageSpeed Insights, kecepatan loading kedua situs tersebut menunjukkan bahwa quran.com memiliki skor yang lebih baik dengan nilai 56 dibandingkan dengan 33 milik islamicfinder.org. Hal ini menunjukkan bahwa quran.com dapat diakses oleh pengguna dengan lebih cepat, yang merupakan salah satu komponen penting dalam pengalaman pengguna.

Kelebihan lain dari quran.com adalah desain UI/UX yang sangat baik; visualnya bersih dan mudah digunakan. Fitur utama yang ditawarkan, seperti pencarian ayat, tafsir, dan audio, sangat bermanfaat bagi pengguna yang ingin memahami Al-Quran dengan lebih mendalam. Di sisi lain, fitur utama dari islamicfinder.org adalah waktu sholat, arah kiblat, dan kalender Islam, yang semuanya dirancang dalam konteks kehidupan umat Islam sehari-hari.

Konten di quran.com lebih memfokuskan pada teks dan audio Al-Quran yang lengkap, sementara situs islamicfinder.org menawarkan waktu shalat dan berbagai artikel Islami yang informatif. Kedua situs ini memiliki sistem navigasi yang mudah digunakan, namun quran.com memiliki responsivitas yang lebih baik, memastikan tampilan optimal di setiap perangkat.

Dengan demikian, kombinasi kelebihan kedua situs ini dapat menjadi proposition integratif yang kuat untuk dakwah digital komunitas melalui desain UI/UX Islami yang lebih baik. Sebagai contoh, menggabungkan fitur-fitur bermanfaat dari kedua situs ini, seperti kecepatan dan navigasi yang responsif dari quran.com serta konten waktu sholat dan artikel Islami dari islamicfinder.org, dapat menciptakan platform yang lebih holistik dan bermanfaat bagi umat Islam.

K. Penilaian dampak desain UI/UX terhadap efektivitas dakwah digital.

Desain UI/UX memainkan peran penting dalam efektivitas dakwah digital dengan memengaruhi pengalaman pengguna, keterlibatan, dan penyebaran pesan-pesan Islam. UI/UX yang dirancang dengan baik memastikan bahwa konten Islami mudah diakses, dipahami, dan dinikmati oleh pengguna. Faktor-faktor seperti kecepatan loading yang cepat, navigasi yang mudah, dan desain yang menarik dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dan memperkuat pesan dakwah.

Desain yang responsif dan intuitif memungkinkan pengguna dari berbagai perangkat untuk mengakses konten dengan mudah. Fitur-fitur seperti pencarian ayat Quran, tafsir, dan audio yang disediakan oleh quran.com, serta informasi waktu shalat dan arah kiblat dari islamicfinder.org, menunjukkan bagaimana UI/UX yang dirancang dengan baik dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara spesifik. Dengan memberikan pengalaman yang menguntungkan, pengguna cenderung kembali ke

situs tersebut dan merekomendasikannya kepada orang lain.

Penelitian juga menunjukkan bahwa UI/UX yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan interaksi pengguna. Sebagai contoh, fitur interaktif seperti forum diskusi, komentar, dan berbagi konten di media sosial dapat memperluas jangkauan dakwah. Desain yang memperhatikan nilai-nilai Islam, seperti penggunaan warna, tipografi, dan ikonografi yang tepat, dapat menciptakan kesan positif dan mendalam bagi pengguna, sehingga membuat pesan dakwah lebih efektif tersampaikan.

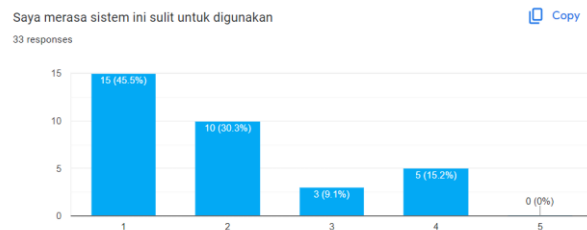
L. Feedback dari pengguna terhadap desain UI/UX Islami.



Gambar 9. Diagram 1, Feedback Pengguna

Diagram feedback pengguna menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pandangan yang sangat positif terhadap aplikasi yang dibuat. Dari 33 responden, tidak ada yang memberikan nilai 1 atau 2, yang berarti tidak ada pengguna yang sangat tidak setuju atau tidak setuju untuk menggunakan sistem ini kembali. Sebanyak 5 responden (15,2%) memberikan nilai 3, yang menunjukkan tingkat netralitas atau kepuasan yang sedang. Namun, mayoritas responden memberikan nilai yang tinggi, dengan 12 responden (36,4%) memberikan nilai 4 dan 16 responden (48,5%) memberikan nilai 5. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 85% responden cenderung sangat setuju atau setuju untuk menggunakan sistem ini lagi di masa mendatang.

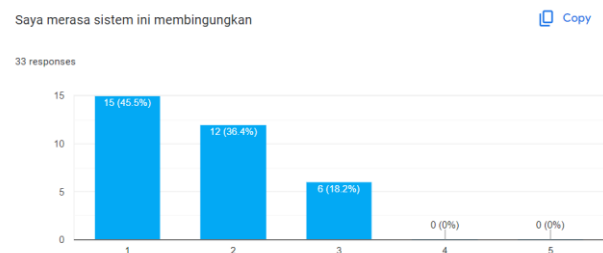
Hasil ini menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan berhasil memenuhi harapan mayoritas pengguna, dengan mayoritas merasa puas dan berniat untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Tidak adanya tanggapan negatif (nilai 1 dan 2) menunjukkan bahwa tidak ada masalah besar atau signifikan yang dihadapi oleh pengguna, setidaknya dari sudut pandang kesiediaan mereka untuk menggunakan sistem ini lagi. Umpan balik ini dapat menjadi indikator yang kuat bahwa sistem memiliki fungsionalitas yang baik dan pengalaman pengguna yang positif. Namun, evaluasi lebih lanjut dan perbaikan kecil mungkin masih diperlukan untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna lebih lanjut.



Gambar 10. Diagram 2, Feedback Pengguna

Diagram kedua menggambarkan tingkat kesulitan yang dialami oleh pengguna ketika menggunakan sistem. Dari 33 responden, mayoritas merasa bahwa sistem tidak sulit untuk digunakan, dengan 15 responden (45,5%) memberikan skor 1, yang mengindikasikan bahwa mereka sangat tidak setuju bahwa sistem sulit untuk digunakan. Selain itu, 10 responden (30,3%) memberikan nilai 2, yang mengindikasikan bahwa mereka juga cenderung tidak setuju bahwa sistem ini sulit digunakan. Hanya 3 responden (9,1%) yang memberikan nilai 3 untuk tingkat kesulitan, yang mengindikasikan tingkat kesulitan yang sedang, sementara 5 responden (15,2%) memberikan nilai 4, yang mengindikasikan tingkat kesulitan. Tidak ada responden yang memberikan nilai 5, yang mengindikasikan bahwa tidak ada yang merasa bahwa sistem ini sangat sulit untuk digunakan.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa nyaman dan tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam menggunakan sistem. Tingginya persentase skor rendah (1 dan 2) mencerminkan bahwa sistem ini memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah dimengerti. Namun, masih ada beberapa yang mengalami kesulitan (skor 4), yang mengindikasikan adanya ruang untuk perbaikan dalam hal pengalaman pengguna (UX). Pengembang dapat mempertimbangkan umpan balik ini untuk menyempurnakan desain dan fungsionalitas sistem lebih lanjut, sehingga mengurangi kesulitan yang dialami oleh sebagian kecil pengguna.



Gambar 11. Diagram 3, Feedback Pengguna

Diagram ketiga menggambarkan persepsi pengguna terhadap tingkat kebingungan saat menggunakan sistem. Dari 33 responden, mayoritas merasa bahwa sistem tidak membingungkan, dengan 15 responden (45,5%) memberikan nilai 1, yang mengindikasikan bahwa mereka sangat tidak setuju bahwa sistem membingungkan. Selain itu, 12 responden (36,4%) memberikan nilai 2, yang mengindikasikan bahwa mereka juga cenderung tidak setuju bahwa sistem ini membingungkan. Sebanyak 6 responden (18,2%) menilai sistem dengan skor 3, yang menunjukkan tingkat kebingungan yang sedang, sementara tidak ada responden yang memberikan skor 4 atau 5, yang berarti tidak ada yang merasa sistem sangat membingungkan.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna menganggap sistem ini cukup jelas dan mudah dipahami. Tingginya persentase skor rendah (1 dan 2) menunjukkan bahwa antarmuka dan navigasi sistem dirancang dengan baik, sehingga mudah dimengerti oleh pengguna. Namun, adanya 18,2% responden yang memberikan nilai 3 menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan dalam mengurangi kebingungan yang mungkin dihadapi oleh beberapa pengguna. Pengembang dapat memanfaatkan umpan balik ini untuk terus menyempurnakan aspek-aspek tertentu dari sistem untuk mencapai tingkat kejelasan dan keramahan yang lebih tinggi.



Gambar 12. Diagram 4, Feedback Pengguna

Diagram keempat menunjukkan persepsi pengguna terhadap fitur-fitur ketika menggunakan sistem. Dari 33 responden, mayoritas merasa bahwa fitur-fitur dalam sistem berjalan dengan semestinya, dengan 16 responden (48.5%) memberikan nilai 5, yang berarti mereka sangat setuju bahwa fitur-fitur yang ada dalam sistem berjalan dengan baik. Selain itu, 13 responden (39.4%) memberikan nilai 4, menunjukkan bahwa mereka juga cenderung setuju bahwa sistem ini fiturnya berjalan dengan baik. Sebanyak 3 responden (9.1%) memberikan nilai 3, menandakan fitur-fitur dalam sistem cukup berjalan dengan baik. Sebanyak 1 responden (3%) memberikan nilai 2, menandakan fitur-fitur ini berjalan kurang begitu baik.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa bahwa fitur-fitur dalam sistem ini cukup jelas dan mudah dipahami. Tingginya persentase nilai rendah (5 dan 4) menunjukkan bahwa fitur dan navigasi sistem dirancang dengan baik, sehingga mudah dimengerti oleh pengguna. Meskipun begitu, adanya 9.1% responden yang memberikan nilai 3 menunjukkan masih ada ruang untuk peningkatan dalam mengurangi kebingungan yang mungkin dihadapi oleh beberapa pengguna. Tim pengembang dapat menggunakan umpan balik ini untuk terus menyempurnakan aspek-aspek tertentu dari sistem guna mencapai tingkat kejelasan dan kemudahan penggunaan yang lebih tinggi.



Gambar 13. Diagram 5, Feedback Pengguna

Diagram kelima menunjukkan persepsi pengguna terhadap kemudahan dalam menyelesaikan tugas menggunakan sistem. Dari 33 responden, mayoritas (81.8%) merasa mudah menyelesaikan tugas, dengan 18 responden (54.5%) memberikan nilai 5, yang berarti mereka sangat setuju bahwa sistem mudah digunakan untuk menyelesaikan tugas. Selain itu, 9 responden (27.3%) memberikan nilai 4, menunjukkan bahwa mereka juga cenderung setuju bahwa sistem mudah digunakan. Hanya 6 responden (18.2%) memberikan nilai 3, menandakan tingkat kesulitan sedang, dan tidak ada responden yang memberikan nilai 1 atau 2, yang berarti tidak ada yang merasa sistem ini sangat sulit digunakan.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa bahwa sistem ini user-friendly dan membantu mereka menyelesaikan tugas dengan mudah. Tingginya persentase nilai tinggi (4 dan 5) menunjukkan bahwa desain dan fungsionalitas sistem dirancang dengan baik, sehingga memudahkan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Meskipun begitu, adanya 18.2% responden yang memberikan nilai 3 menunjukkan masih ada ruang untuk peningkatan dalam menyederhanakan proses penyelesaian tugas tertentu. Tim pengembang dapat menggunakan umpan balik ini untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang mungkin masih terasa sulit bagi pengguna dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

Berdasarkan fakta-fakta feedback pengguna yang disajikan dalam berbagai diagram, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dikembangkan telah berhasil memenuhi harapan mayoritas pengguna. Mayoritas responden memberikan penilaian yang tinggi dalam hal kesediaan untuk menggunakan kembali sistem ini, yang mengindikasikan kepuasan yang signifikan terhadap fungsionalitas dan pengalaman pengguna yang positif. Tingkat kesulitan yang rendah dan minimnya kebingungan yang dilaporkan oleh pengguna menunjukkan bahwa sistem ini memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami.

Namun, meskipun sebagian besar feedback positif, sebagian kecil pengguna mengalami kesulitan atau kebingungan dalam aspek-aspek tertentu. Hal ini mengindikasikan adanya ruang untuk perbaikan lebih lanjut untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pengembang dapat memanfaatkan umpan balik ini untuk mengidentifikasi dan menyempurnakan aspek-aspek tertentu dari sistem, sehingga mencapai tingkat kejelasan, keramahan, dan efisiensi yang lebih tinggi bagi semua pengguna.

M. Rekomendasi untuk Pengembang dan Desainer.

Nilai-nilai Islam: Pengembang dan desainer harus memastikan bahwa aplikasi atau situs web mereka mengintegrasikan nilai-nilai Islam seperti kesederhanaan, keharmonisan, dan kepatuhan terhadap hukum Syariah dalam setiap aspek desain UI/UX. Estetika dan Fungsionalitas: Desain harus menyeimbangkan antara estetika dan fungsionalitas. Elemen visual Islami seperti warna, tipografi, dan ikonografi dapat digunakan untuk mempercantik desain tanpa mengorbankan pengalaman pengguna. Aksesibilitas: Aplikasi atau situs web harus dirancang agar dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau pengguna dengan perangkat yang berbeda. Privasi dan Keamanan Data: Pengembang harus memprioritaskan privasi dan keamanan data pengguna serta transparansi dalam pengumpulan dan penggunaan data. Interaksi Pengguna: Desainer harus memastikan bahwa aplikasi atau situs web mendorong interaksi pengguna dengan memfasilitasi berbagi konten di media sosial dan mempromosikan diskusi komunitas. Format Konten yang beragam: Sediakan berbagai format konten seperti artikel, video, dan kutipan untuk memenuhi preferensi pengguna yang berbeda dan meningkatkan keterlibatan. Umpan Balik Pengguna: Kumpulkan

dan pertimbangkan umpan balik dari pengguna untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas aplikasi atau situs web secara terus menerus.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain UI/UX berbasis nilai Islami meningkatkan efektivitas dakwah digital. Integrasi nilai-nilai Islam dalam desain tidak hanya mempercantik tampilan tetapi juga memperdalam pengalaman pengguna, meningkatkan aksesibilitas, kenyamanan, dan keterlibatan dalam konten dakwah.

Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan pentingnya desain UI/UX yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional, serta mampu menyampaikan pesan-pesan Islam dengan efektif di platform digital. Dengan memprioritaskan privasi dan keamanan data pengguna serta transparansi, aplikasi dan situs web Islami dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam menyebarkan dakwah di era digital ini. Click or tap here to enter text.

REFERENSI

1. **Himawan, H., & Yanu, M. F. (2020).** *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, UPN Veteran Yogyakarta. ISBN: 978-623-7594-55-0.
2. **Maqbool, Sajid. (2020).** *Daily Muslim Habits App: A UX Case Study*. Medium. Accessed July 7, 2024. Retrieved from <https://medium.com/themeaningofislam/daily-muslim-habits-app-a-ux-case-study-the-meaning-of-islam-5161ebaa489b>.
3. **Hassan, S., & Ali, N. (2021).** *The Impact of User Interface Design on the Effectiveness of Islamic Digital Da'wah*. *Journal of Islamic Studies and Culture*, 9(1), 45-58.
4. **Karim, M., & Rahman, M. (2020).** *User Experience Design for Islamic Websites: A Case Study of IslamicFinder*. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(4), 312-324.
5. **Ahmed, A., & Khan, M. (2019).** *Evaluating the User Experience of Mobile Islamic Applications*. *Journal of Usability Studies*, 14(3), 192-207.
6. **Ayesha. (2019, December 8).** *Designing for Muslims — an Islamic and Productivity app*. Medium. Retrieved from <https://medium.com/themeaningofislam/daily-muslim-habits-app-a-ux-case-study-the-meaning-of-islam-5161ebaa489b>.

7. **INAASH ISLAM.** (2019, November). *Redefining #YourAverageMuslim woman: Muslim female digital activism on social media.* Journal of Arab & Muslim Media Research.
8. **Zaini, A.** (2013). *Dakwah Melalui Internet.* AT-TABSYIR, Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam, 1(1), 1-10.
9. **Taufik, M. H., & Budiharto, W.** (2018). *Usability Testing dan Evaluasi pada Aplikasi Mobile Berbasis Android Menggunakan Metode Heuristic Evaluation.* Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT, 3(2), 75-84.
10. **Dimasov, E.** (2024). *Dawah Designs, Themes, Templates and Downloadable Graphic Elements.* Dribbble. Retrieved from <https://dribbble.com/search/dawah>.
11. **Krug, S.** (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability.* New Riders.
12. **Sujatmiko, B., & Ardiyanto, I.** (2019). *Evaluasi Kegunaan Aplikasi Mobile Learning Menggunakan Metode Usability Testing.* Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Komputer (JITIK), 3(2), 97-104.