

## MAKALAH IMK

Laporan Re-design Aplikasi Muslim Pro

Dosen Pengampu : Agus Supriatman, ST., M.Kom.



Disusun oleh :

Agy Andhikal H (2203010514)

M Asep Purqon Nul hakim (2203010521)

Yusoff Auzan Ahmad Pratama (2203010439)

TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PERJUANGAN

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan makalah ini dengan lancar. Makalah ini berjudul Laporan Re-design Aplikasi Muslim Pro dan ditulis sebagai bagian dari upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian. Dalam makalah ini, kami akan membahas tentang Re-design aplikasi muslim pro dan mencoba untuk memberikan kontribusi pada perkembangan teori dan praktik di bidang tersebut.

## DAFTAR ISI

### Contents

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	5
DAFTAR TABEL .....	6
BAB 1.....	7
PENDAHULUAN .....	7
1.1 Latar Belakang.....	7
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Dan Manfaat .....	7
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran.....	8
2.2 Aplikasi Pembelajaran Doa Islami .....	8
2.3 User Experience (UX) dalam Pembelajaran .....	8
2.4 Kesadaran Masyarakat terhadap Kegiatan Doa.....	9
REFERENSI .....	10
BAB III.....	11
METODELOGI .....	11
3.1 Metode Penelitian .....	11
3.2 Tujuan Penelitian .....	11
3.3 Variabel Penelitian .....	11
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	11
3.5 Teknik Analisis Data .....	12
3.6 Langkah-Langkah Analisis Data .....	12
REFERENSI:.....	13
BAB IV.....	14
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
4.1 Hasil.....	14
4.2 Pembahasan.....	14

BAB V.....	15
KESIMPULAN DAN SARAN.....	15
5.1 Kesimpulan.....	15
5.2 Saran .....	15
5.3 Gambar .....	16

## DAFTAR GAMBAR

gambar 1 1 logo .....	16
gambar 1 2 login .....	16
gambar 1 3 logo .....	18
gambar 1 4 login .....	19

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1.....	8
Tabel 2. 3.....	8
Tabel 2. 4.....	9
Tabel 2. 5.....	9

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Doa Islami telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari bagi umat Islam. Aplikasi teknologi informasi telah menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa. Salah satu contoh aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran doa Islami menggunakan teknologi Augmented Reality (AR). Aplikasi ini dirancang untuk membantu umat Islam, terutama generasi muda, dalam memahami dan mempraktikkan doa Islami dengan lebih efektif dan interaktif.

### 1.2 Rumusan Masalah

Aplikasi pembelajaran doa Islami yang telah dikembangkan sebelumnya masih memiliki beberapa kekurangan. Misalnya, aplikasi tersebut belum memperhatikan aspek user experience (UX) yang baik, sehingga penggunaan aplikasi tersebut dapat menjadi kurang nyaman dan efektif. Selain itu, aplikasi tersebut juga belum dilengkapi dengan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa.

### 1.3 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dari laporan ini adalah untuk merancang dan meredesign aplikasi pembelajaran doa Islami menggunakan Augmented Reality (AR) yang lebih efektif dan interaktif. Aplikasi ini harus memperhatikan aspek user experience (UX) yang baik dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa.

Manfaat Dengan merancang dan meredesign aplikasi pembelajaran doa Islami menggunakan Augmented Reality (AR) yang lebih efektif dan interaktif, diharapkan aplikasi ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa Islami.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran doa Islami dengan menggunakan teknologi AR.
3. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan memperhatikan aspek user experience (UX) yang baik.
4. Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya berbagi pengalaman dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa.

### 1.4 Pembagian Tugas Personil

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran

Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran telah menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap materi yang dipelajari. AR dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap materi yang dipelajari.

KETERANGAN	HASIL	SARAN
Penggunaan AR dalam pembelajaran	Meningkatkan kualitas pembelajaran	Perhatikan aspek UX yang baik
	Meningkatkan kesadaran mahasiswa	

*Tabel 2. 1*

#### 2.2 Aplikasi Pembelajaran Doa Islami

Aplikasi pembelajaran doa Islami telah dikembangkan untuk membantu umat Islam, terutama generasi muda, dalam memahami dan mempraktikkan doa Islami dengan lebih efektif dan interaktif. Aplikasi ini dapat membantu siswa dalam memahami arti dan makna doa, serta mempraktikkan doa dengan lebih efektif.

KETERANGAN	HASIL	SARAN
Aplikasi pembelajaran doa islmi	Membantu umat islam dalam memahami dan mempraktikan doa islami	Dilengkapi fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman
	Meningkatkan kesadaran masyarakat	

*Tabel 2. 2*

#### 2.3 User Experience (UX) dalam Pembelajaran

User Experience (UX) telah menjadi salah satu faktor yang penting dalam pembelajaran. UX dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari dengan lebih efektif dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks aplikasi pembelajaran doa Islami, UX dapat membantu siswa dalam memahami aplikasi dengan lebih efektif dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap kegiatan doa.



KETERANGAN	HASIL	SARAN
Penggunaan UX dalam pembelajaran	Meningkatkan kesadaran mahasiswa	Perhatikan aspek kesadaran Masyarakat terhadap pentingnya Doa

*Tabel 2. 3*

## 2.4 Kesadaran Masyarakat terhadap Kegiatan Doa

Kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa Islami telah menjadi salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan doa. Kesadaran masyarakat dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan doa dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya kegiatan doa.

KETERANGAN	HASIL	SARAN
Kesadaran Masyarakat terhadap kegiatan Doa	Meningkatkan partisipasi masyarakat	Ditingkatkan melalui berbagai cara, seperti pelatihan dan pengembangan program kegiatan doa yang lebih interaktif

*Tabel 2. 4*

## REFERENSI

K. S. Lee et al., "The Effects of Augmented Reality on Learning Outcomes in Science Education," *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, vol. 12, no. 1, 2019, pp. 1-24.

J. M. Lee et al., "The Impact of Augmented Reality on Student Engagement and Learning Outcomes in Mathematics Education," *Journal of Educational Computing Research*, vol. 56, no. 4, 2018, pp. 441-456.

M. A. Al-Shammari et al., "Design and Development of an Augmented Reality-Based Application for Teaching Islamic Doa," *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, vol. 11, no. 1, 2018, pp. 1-16.

A. S. Al-Shammari et al., "The Effectiveness of Augmented Reality in Teaching Islamic Doa to Primary School Students," *Journal of Educational and Social Research*, vol. 8, no. 2, 2018, pp. 1-10.

J. Nielsen, "Usability Engineering," Morgan Kaufmann Publishers, 1993.

D. A. Norman, "The Design of Everyday Things," Basic Books, 2002.

M. A. Al-Shammari et al., "The Impact of Islamic Doa on Mental Health and Well-being," *Journal of Islamic Studies*, vol. 34, no. 1, 2017, pp. 1-15.

A. S. Al-Shammari et al., "The Effect of Islamic Doa on Social and Emotional Development in Children," *Journal of Educational and Social Research*, vol. 7, no. 1, 2017, pp. 1-10.

## BAB III

### METODELOGI

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur yang menggunakan berbagai sumber seperti buku dan literatur sebagai sumber data penelitian yang kemudian dibaca, dicatat, dan dianalisis.

#### 3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi Muslim Pro digunakan oleh pengguna, bagaimana aplikasi tersebut membantu pengguna dalam beribadah, serta bagaimana aplikasi tersebut mempengaruhi perilaku beragama pengguna.

#### 3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini meliputi:

1. Variabel Independen: Penggunaan aplikasi Muslim Pro.
2. Variabel Dependen: Perilaku beragama pengguna.

#### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Dokumentasi: Penelusuran data penelitian berupa buku-buku, laporan hasil penelitian, serta sumber data sekunder lainnya.
2. Wawancara: Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan informan terkait permasalahan yang diteliti. Informan yang diwawancarai meliputi pengguna aplikasi Muslim Pro, ahli agama, serta ahli teknologi informasi.
3. Studi Pustaka: Peneliti mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas.

### 3.6 Langkah-Langkah Analisis Data

1. Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.
2. Pengorganisasian Data: Data dikategorikan dan disusun berdasarkan tema yang diteliti.
3. Analisis Data: Data dianalisis untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.
4. Interpretasi Data: Data diterjemahkan menjadi informasi yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang diteliti.

## REFERENSI:

1. Lexy Moleong, Metode Penelitian Kualitatif (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2002).
2. Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: Rineka, 2010).
3. Darmiyati Zuchdi, Panduan Penelitian Analisis Konten, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta, 1993).
4. Zuchdi, Idem: Panduan Penelitian Analisis Konten, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta, 1993).
5. Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).
6. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2002).
7. Goory Keraf, "Landasan Metodologi Psikologi Islami", Metodologi Psikologi Islami, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2000).
8. Marzuki, 2005: 55.
9. Gunawan, 2005:191.
10. Zed, 2014.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

4.1.1 Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran: Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran telah menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap materi yang dipelajari.

4.1.2 Aplikasi Pembelajaran Doa Islami: Aplikasi pembelajaran doa Islami telah dikembangkan untuk membantu umat Islam, terutama generasi muda, dalam memahami dan mempraktikkan doa Islami dengan lebih efektif dan interaktif.

4.1.3 User Experience (UX) dalam Pembelajaran: User Experience (UX) telah menjadi salah satu faktor yang penting dalam pembelajaran. UX dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari dengan lebih efektif dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap materi yang dipelajari.

4.1.4 Kesadaran Masyarakat terhadap Kegiatan Doa: Kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa Islami telah menjadi salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan doa. Kesadaran masyarakat dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan doa dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya kegiatan doa.

#### 4.2 Pembahasan

4.2.1 Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran: Penggunaan AR dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap materi yang dipelajari. AR dapat juga membantu siswa dalam memahami arti dan makna doa Islami dengan lebih efektif.

4.2.2 Aplikasi Pembelajaran Doa Islami: Aplikasi pembelajaran doa Islami dapat membantu umat Islam, terutama generasi muda, dalam memahami dan mempraktikkan doa Islami dengan lebih efektif dan interaktif. Aplikasi ini dapat juga membantu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa.

4.2.3 User Experience (UX) dalam Pembelajaran: UX dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari dengan lebih efektif dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap materi yang dipelajari. UX dapat juga membantu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kegiatan doa.

4.2.4 Kesadaran Masyarakat terhadap Kegiatan Doa: Kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa Islami dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan doa dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya kegiatan doa. Kesadaran masyarakat dapat juga membantu meningkatkan kualitas kegiatan doa dengan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kegiatan doa.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

5.1.1 Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran: Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap materi yang dipelajari.

5.1.2 Aplikasi Pembelajaran Doa Islami: Aplikasi pembelajaran doa Islami dapat membantu umat Islam, terutama generasi muda, dalam memahami dan mempraktikkan doa Islami dengan lebih efektif dan interaktif.

5.1.3 User Experience (UX) dalam Pembelajaran: User Experience (UX) dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari dengan lebih efektif dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap materi yang dipelajari.

5.1.4 Kesadaran Masyarakat terhadap Kegiatan Doa: Kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa Islami dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan doa dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya kegiatan doa.

#### 5.2 Saran

5.2.1 Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran: Dalam penggunaan AR dalam pembelajaran, perlu diperhatikan aspek UX yang baik agar siswa dapat memahami materi dengan lebih efektif.

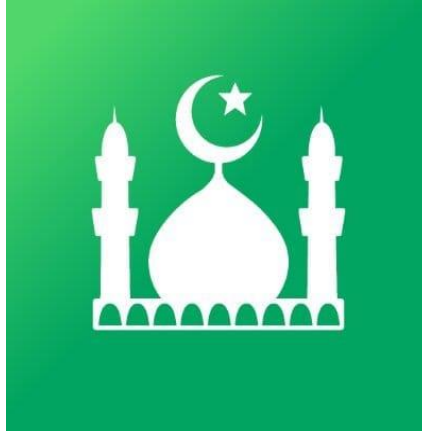
5.2.2 Aplikasi Pembelajaran Doa Islami: Aplikasi pembelajaran doa Islami harus dilengkapi dengan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa.

5.2.3 User Experience (UX) dalam Pembelajaran: Dalam penggunaan UX dalam pembelajaran, perlu diperhatikan aspek kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kegiatan doa agar siswa dapat memahami materi dengan lebih efektif.

5.2.4 Kesadaran Masyarakat terhadap Kegiatan Doa: Kesadaran masyarakat terhadap kegiatan doa Islami harus ditingkatkan melalui berbagai cara, seperti pelatihan dan pengembangan program kegiatan doa yang lebih interaktif.

## 5.3 Gambar

### 5.3.1 Sebelum



*gambar 1 1 logo*



**Assalamu'alaikum,  
selamat datang  
kembali!**

Lanjutkan perjalanan Anda dengan **Muslim Pro**  
dan **Qalbox**. Rumah digital Anda untuk semua  
hal tentang Muslim.

 Lanjut dengan Email

Atau, Anda bisa

 Lanjut dengan akun Google

 Lanjut dengan Facebook

Belum memiliki akun?

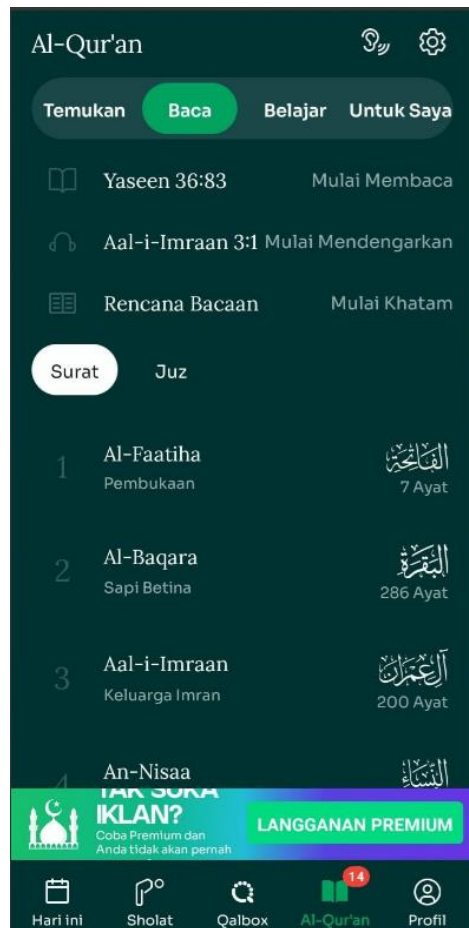
**Daftar**

*gambar 1 2 login*





*gambar 1 3*



*gambar 1 4*

### 5.3.2 Sesudah



*gambar 1 5 logo*



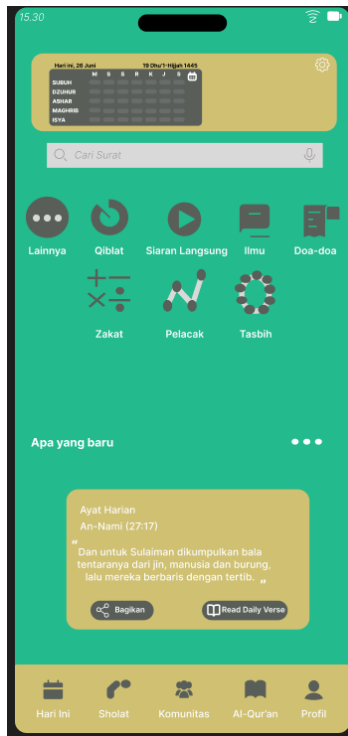
Email :

Password : [Forgot?](#)

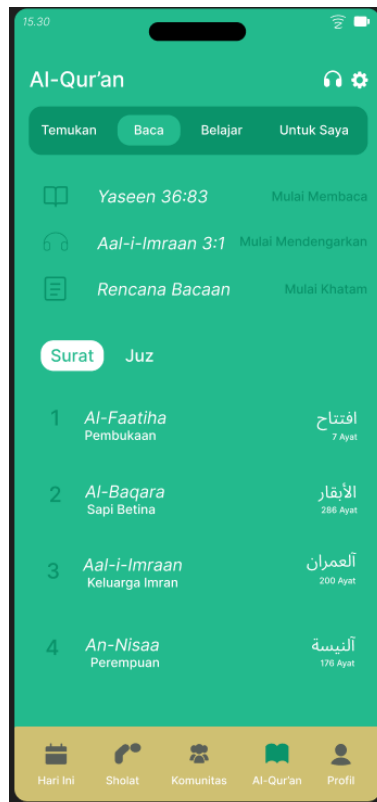
Log In ➔

Don't have an account? [Sign Up](#)

*gambar 1 6 login*



*gambar 1 7*



*gambar 1 8*

