Vol. 3, No. 3, Desember 2022, hal. 447-452

Jurnal Computer Science and Information Technology (CoSciTech)

p-ISSN: 2723-567X
e-ISSN: 2723-5661

http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/coscitech/index

Perancangan UI "Ceramahku" menggunakan metode learn ux berbasis web

Aisyah Maharani Manurung*[1], Chakra Wibawanto[2], Naufal Khairi[3], Junadhi[4]
Email: [1]aisyahmanurung09@gmail.com, [2]cakrawibawanto26@gmail.com, [3]naufalkahairi45@gmail.com,[4]junadhi@sar.ac.id

[123]Sistem Informasi, Ilmu Komputer, STMIK Amik Riau

Diterima: 7 Desember 2022 | Direvisi: 21 Desember 2022 | Disetujui: 21 Desember 2022
©2020 Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

Abstrak

Seiring berjalannya waktu saat ini masyarakat sudah mulai berkurang dalam mengikuti kegiatan ceramah di mesjid-mesjid ataupun kegiatan tausiyah agama yang disebabkan oleh kesibukan dalam bekerja ataupun hal lainya. maka dari itu kebutuhan aplikasi ceramah di Indonesia meningkat dikarenakan Ilmu agama yang sangat minim di era milenial ini dan hal itu juga sejalan dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan islam yang ditanamkan sejak dini. Maka untuk itu pentingnya pendidikan islam pada generasi muda dengan memberikan metode yang tidak membosankan serta sesuai kebutuhan user untuk mewujudkan cita-cita masyarakat islam yaitu mengikuti perintah Allah Swt, dan menanamkan akhlatul Karimah sebagai bekal menuju jalan yang telah disiapkan oleh allah swt.
Kemajuan Teknologi saat ini Memiliki Peranan penting setiap harinya,maka dari itu team kami menciptakan Aplikasi Berbasis Website yaitu *"CERAMAHKU"* yang bertujuan untuk memudahkan user mencari nama ustad/ustadzah di sekitaran pekanbaru untuk mengisi di acara-acara islam seperti Maulid nabi,Isra Mi'raj dan lain-lain. Website ini menggunakan metode learn ux yaitu metode yang cukup banyak diminati di era digital seperti sekarang ini karena metode ini dapat menyelesaikan suatu masalah dengan lebih cepat serta rancangan design dan proses pembuatan website juga dibuat dengan menggunakan figma dan tidak lupa menggunakan prototype sebagaimana semestinya.Semoga aplikasi berbasis website *"CERAMAHKU"* ini dapat diterima di kalangan masyarakat luar dan mendapatkan rating yang baik agar dapat bersaing dengan aplikasi berbasis website lainnya.

***Kata kunci** : user interface,learn ux,figma,ceramahku,website*

UI design "My lectures" using the web-based learn ux method

Abstract

As time goes by, the community has begun to decrease in participating in lecture activities at mosques or religious tausiyah activities caused by busy work or other things. therefore the need for lecture applications in Indonesia is increasing because religious knowledge is very minimal in this millennial era and this is also in line with increasing public awareness of the importance of Islamic education which is instilled from an early age. So for this reason the importance of Islamic education for the younger generation by providing methods that are not boring and according to user needs to realize the ideals of Islamic society, namely following Allah's commands, and instilling akhlatul Karimah as provisions towards the path that has been prepared by Allah SWT. Advances in technology currently have an important role every day, therefore our team created a Website-Based Application, namely "CERAMAHKU" which aims to make it easier for users to find names of ustadz/ustadzah around Pekanbaru to fill in Islamic events such as Maulid Nabi, Isra Mi' raj and others. This website uses the learn ux method, which is a method that is quite in demand in the digital era like today because this method can solve a problem more quickly and the website design and creation process is also made using figma and don't forget to use a prototype as appropriate. This web-based "CERAMAHKU" can be accepted by the outside community and gets a good rating so that it can compete with other web-based applications.

Keywords: *User Interface, Learn ux, Figma, Lecture, Website.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memang sudah berjalan dengan cepat. Perkembangan teknologi informasi ini semakin memberi kemudahan kepada rakyat untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Kemajuan teknologi informasi ini membuat pengguna semakin asik dengan dunia barunya. Dunia baru tersebut dikenal dengan sebutan media social.[1] Hal tersebut menjadikan kegiatan manusia untuk mengolah data dalam jumlah sedikit maupun banyak menjadi lebih cepat dan efisien. Data atau informasi yang berupa teks, audio, dan video. Saat ini, kita telah berada dalam sebuah era yang sarat dengan teknologi komunikasi dan informasi. Kemajauan teknologi telah memberikan sumber(resources).informasi dan komunikasi yang amat luas dari apa yang telah dimiliki manusia. Meskipun peranan informasi dalam beberapa dekade kurang mendapat perhatian, namun sesungguhnya kebutuhan akan informasi dan komunikasi itu merupakan hal yang tidak kalah pentingnya dari kebutuhan sandang dan pangan manusia.**[2]** Dengan berkembangnya teknologi di dunia umumnya dan khususnya di Indonesia, kita sebagai umat manusia harus tetap mempelajari ilmu agama. Ilmu agama sangatlah penting untuk masa depan yang lebih baik. Di era teknologi yang sangat canggih ini masyarakat lupa dengan belajar agama (Islam), sering mengoperasikan gadgetnya sampai lupa dengan Allah SWT karena terlalu lama mengoperasikan gadgetnya. Banyak orang yang berhalangan untuk bisa hadir di majelis-majelis ilmu agama dikarenakan kesibukan pekerjaan yang sangat padat. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tidak saja dijumpai pada perusahaan besar dan perkantoran yang memiliki dana yang besar namun juga dapat dijumpai dari berbagai bidang, seperti pendidikan, keluarga, pertanian, kesehatan atau kedokteran, perbankan, dan juga proses administrasi dalam perkantoran.**[**3] Pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi seharusnya dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat, hal ini tidak terlepas dari perkembangan era globalisasi sehingga teknologi informasi dan komunikasi berkembang mengikuti perkembangan zaman.[4]Serta untuk masyarakat yang waktu pengajiannya berbarengan dengan kalender acara islam tetapi masyarakat tidak tahu dimana harus mencari dan memanggil ustad/ustadzah untuk mengisi tausiyah di tempat acaranya. Dakwah yang dipersepsikan oleh masyarakat pada umumnya adalah kegiatan penyampaian pesan verbal yang berisi nasehat-nasehat agama beserta dalil-dalil yang dijadikan rujukan. Mereka yang menyampaikan dakwah sering disebut sebagai ustadz, kiyai, ulama, atau mereka yang dinilai sebagai ahli agama. Terkadang ada beberapa daerah yang memprioritaskan penceramah tertentu untuk berceramah di tempatnya. Di Indonesia sendiri masih sedikit website yang ditujukan untuk mencari penceramah, dengan dibuat nya sistem pencarian Penceramahan seperti ini semoga bisa membantu memenuhi kebutuhan masyarakat pekanbaru untuk mencari penceramah berdasarkan jadwal dan lokasinya.

2. METODE PENELITIAN

Teknologi yang terus berkembang di era industri 4.0 telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai bidang. Seiring perkembangan teknologi, maka akan berpegaruh besar terhadap kebutuhan data dan informasi yang efisien.[5] Perkembangan teknologi yang memberikan informasi adalah website. [6]. Sebuah website memiliki peranan penting dalam kehidupan saat ini, salah satunya website yang dapat memberi pelayanan dengan mudah dan cepat. Website biasanya memiliki tampilan antarmuka yang disebut user interface (UI). User interface merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan Website yang bertugas menghubungkan antara Website dengan pengguna agar dapat berinteraksi dengan mudah.[7] .

User interface (UI) pada Website dapat mempengaruhi kenyamanan serta juga dapat mengetahui seberapa diminati aplikasi ini oleh pengguna. User interface yang baik bisa memberikan pengalaman interaksi yang mudah dioperasikan oleh user (pengguna). User interface yang baik ini berarti user friendly .Namun tidak jarang sistem memiliki user interface yang terlalu rumit sehingga susah untuk dipahami oleh pengguna.[8] maka kami melakukan Perancangan user interface ini menggunakan figma. Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis.[9]. Dari penjelasan diatas, maka pada penelitian ini akan dilaksanakan pengembangan yang akan menerapkan salah satu metode pengembangan pengalaman pengguna bernama Lean UX. Lean UX merupakan sebuah metode modern dalam pengembangan pengalaman pengguna. Berdasarkan fondasi pengembangan Agile, Lean UX memiliki pendekatan yang berpusat pada pengguna dan berfokus pada pengurangan proses yang tidak penting yang dihasilkan selama siklus pengembangan, dan juga meningkatkan pengalaman pengguna melalui beberapa iterasi tanpa menghabiskan banyak waktu untuk dokumentasi. Selain itu, Lean UX juga menitikberatkan pada kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dibuat. Aplikasi yang baik adalah aplikasi yang memiliki tingkat usabilitas dan kompatibilitas yang tinggi. Maka dari itu Lean UX dipilih sebagai metode yang akan digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan website Ceramahku.

Penelitian ini menerapkan metode studi literatur untuk mencari data sekunder yang berupa teori dan penelitian sebelumnya yang berkaitan Tahap ini bertujuan agar mendapatkan masalah masalah yang ada dan juga mendapatkan solusi yang diinginkan sesuai kesepatan dari reponden dan pembuat design bersama agar dapat mencapai satu tujuan yang sama . Sebelum Melakukan tahap design di website yang akan kami rancang kami menggunakan website Figma dan kami juga melakukan 4 tahapan yaitu:

1. Metode Pengumpulan data adalah suatu teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sementara itu instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.[10] Pada tahap pengumpulan data kami melakukan 2 metode yaitu wawancara dan observasi menggunakan kuesioner kepada masyarakat luas, seperti bisa kita liat di tabel1 dibawah ini serta pertanyaan yang telah kami ajukan ke masyarakat luas untuk proses pengumpulan data.

Tabel 1. Tabel Pertanyaan Survei

NO	Pertanyaan Yang Diajukan Kepada Responden	Hasil		
1.	Apakah anda tau apa itu website ?	Ya = 100%	-	Tidak = 0
2.	Bagaimana cara orang orang mencari ustad/ustadzah ?	Website = 45,2 %	Google = 38,1 %	Facebook = 16,7 %
3.	Apakah anda setuju jika dibuatkan website ceramahku ?	Ya = 88,6 %	Tidak = 0	Mungkin = 11,4 %
4.	Menurut anda, apakah website CERAMAHKU ini bisa di terima di kalangan masyarakat ?	Ya = 77,1 %	Tidak = 0	Mungkin = 17,1 &
5.	Apakah ada pendapat/komentar tentang website ceramahku ?	-	-	-

2. Pengelolaan Data Awal
   Pada tahap pengelolaan data awal ini kami mengelola hasil dari kuesioner yang telah kami dapatkan dari masyarakat luas lalu kami dapat memilah apa saja ikon yang harus kami buat untuk membuat website tersebut.

3. Pelabelan Data
   Pada tahap pelabelan data kami juga sudah membuat label sendiri terkhusus untuk website yang kami gunakan juga sebagai logo yang sudah tertera pada website yang akan kami buat.

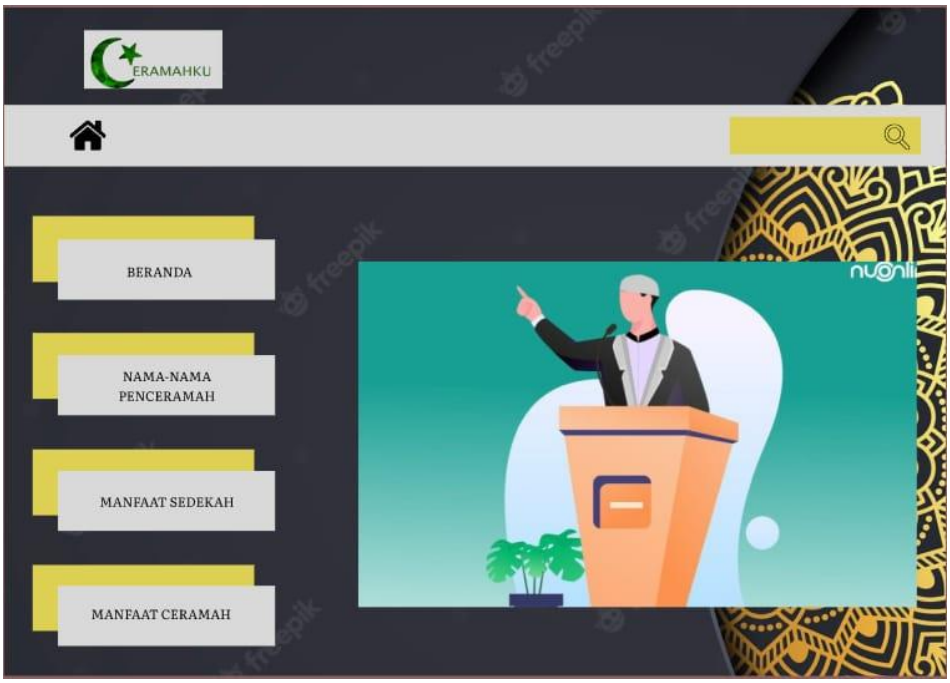
4. Analisa Hasil
   Berdasarkan Hasil Dari wawancara dan observasi dari masyarakat luas tentang website ini maka kami langsung melakukan tahap design ke figma serta Prototype. Dan Untuk bisa mencapai tujuan perlu dipelajari beberapa literatur yang dapat digunakan. Literatur-literatur yang telah dipelajari kemudian diseleksi untuk dapat ditentukan literatur mana yang akan digunakan di dalam penelitian ini [11].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Dari Hasil wawancara dan observasi berikut lampiran dari berbagai design website.

a) Tampilan Halaman Home

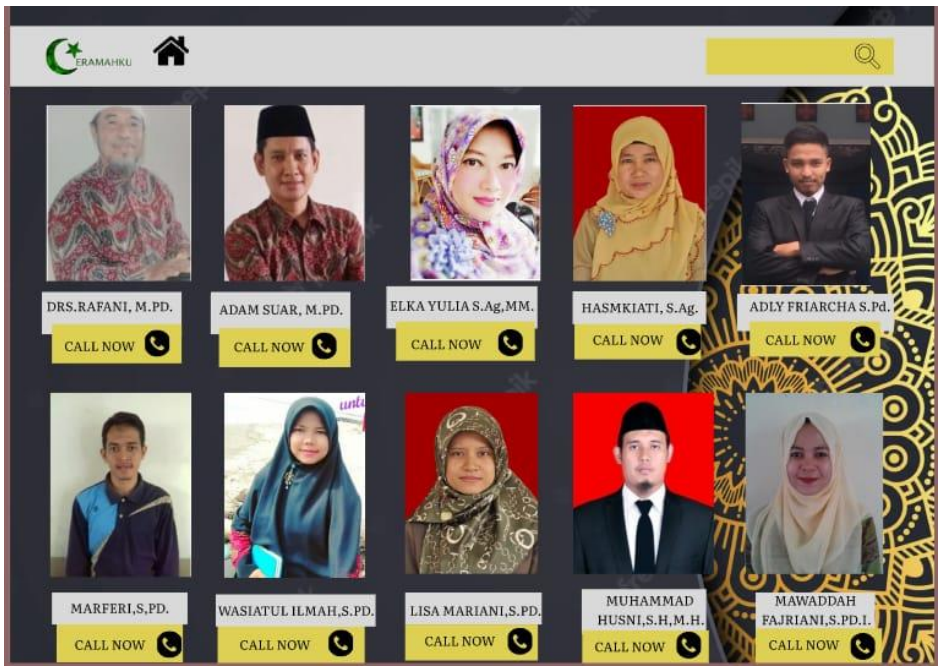
Halaman Home, Setelah pengguna masuk akan diarahkan ke tampilan home, pada halaman ini pengguna dihadapkan pada pilihan menu beranda yang akan diarahkan ke menu beranda, kemudian ada pilihan menu nama-nama penceramah menu ini akan menampilkan nama-nama penceramah serta informasi penceramah, lalu pilihan manfaat sedekah yang akan diarahkan ke tampilan yang berisi informasi tentang manfaat sedekah, yang terakhir menu manfaat ceramah jika di klik pengguna akan diarahkan ke tampilan yang berisi manfaat dari mendengar ceramah.



Gambar 1. Tampilan Halaman Home

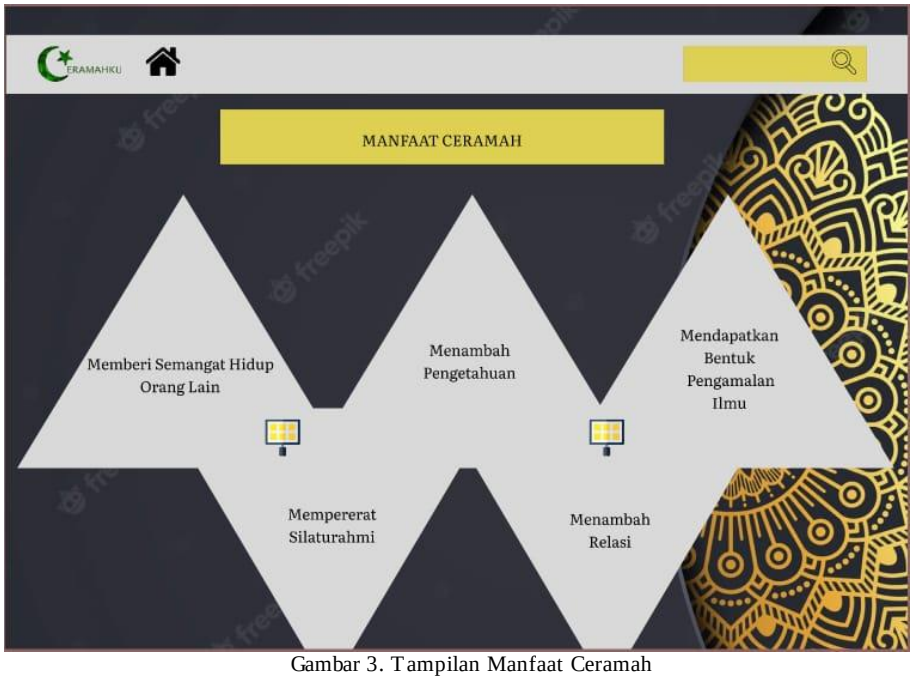
b) Tampilan Halaman Nama Penceramah

Tampilan halaman nama penceramah, jika pengguna meng-klik menu nama pencerah maka akan diarahkan ke tampilan nama-nama penceramah sama dengan tampilan beranda.



Gambar 2. Tampilan Halaman Nama Penceramah

Dikarenakan di page tampilan halaman home ada kalimat tambahan seperti manfaat ceramah dan manfaat sedekah. Berikut lampiran halaman macam-macam manfaat dan amalan berceramah dan macam-macam amalan manfaat bersedekah yang bisa kita lihat pada Gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Tampilan Manfaat Ceramah

Gambar 4. Tampilan Manfaat Sedekah

Pada pembahasan kali ini dilakukan evaluasi kinerja metode *Lean UX* dalam perancangan *website* pencari penceramah *online* untuk memudahkan masyarakat atau pengguna dalam mencari penceramah. Pada tahapan *Lean UX* . Lean UX dapat membuat feedback lebih cepat dan iterasi dalam proses pembuatan seperti highfidelity prototyping dapat lebih cepat mendapat perubahan untuk memenuhi semua kebutuhan pengguna, sesuai dengan proses think dan make yang memperoleh kebutuhan dari pengguna dengan mengetahui kebiasaan dan keinginan dari pengguna.

3.2 Skenario Pengujian

a. Pengujian analisis dengan Metode

Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk dapat mengetahui sistem yang telah di selesaikan menggunakan metode Learn Ux apakah layak untuk digunakan atau tidak, data yang kami gunakan adalah 90 orang yang mengakses website dengan membagi 90 : 10 untuk data latih dan data uji,Pengujian dilakukan dengan menggunakan Metode Think,Make dan Check.

b. Pengujian *Black-box*

Pengujian ini bertujuan untuk mengrtahui apakah website ini masih terdapat bug ataupun error,yang bisa dilihat pada tabel2 dibawah ini.

Tabel 2. Pengujian *Black-box*

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Log in Sistem	Masukan Username dan Password	Berhasil Masuk Tampilan utama	Sesuai
Tampilan Beranda	Klik tampilan beranda	Data tampilan home berhasil	Sesuai
Pencarian	Klik button cari untuk pencarian halaman	Data Pencarian berhasil dicari	Sesuai
Nama-nama penceramah	Klik button nama-nama penceramah	Data Berhasil Masuk ke nama-nama penceramah	Sesuai
Contact person	Klik button concant person untuk	Data berhasil masuk ke concact person mendapatkan informasi penceramah	Sesuai
Manfaat sedekah	Klik button manfaat sedekah	Data manfaat sedekah berhasil	Sesuai
Manfaat ceramah	Klik button ceramah	Data manfaat ceramah berhasil	Sesuai
Log out sistem	Klik log out keluar sistem	Keluar sistem	Sesuai

4. KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan diatas bahwa penelitian ini berhasil membangun website “Ceramahku” yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat mencari ustad/ustadzah . Dan Banyak yang tidak menyadari bahwa media sesungguhnya memengaruhi pandangan dan tindakannya. Sebagian kecil orang saja yang mengetahui bahwa media mempengaruhi minat atau apa saja yang mereka sukai atau yang tidak mereka sukai.Karena hal itulah, kita perlu untuk menyaring semua informasi dan pengetahuan yang kita dapatkan dari media, Sistem Pencarian Penceramah ini dibuat berdasarkan kebutuhan masyarakat Pekanbaru untuk mempermudah pencarian penceramah berdasarkan jadwal dan lokasinya. Dimana pencari menggunakan sistem untuk mencari penceramah dan sistem mengarahkan kepada ustadz yang sesuai dengan kebutuhan pencari berdasarkan nama, dan email contact. Kemudian mengisi permintaan jadwal untuk di konfirmasi kepada ustadz melalui gmail.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Gunawan, R. Septiadi, F. Apri Wenando, H. Mukhtar, and Syahril, “K-Nearest Neighbor (KNN) untuk Menganalisis Sentimen terhadap Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka pada Komentar Twitter,” *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 152–158, 2022, doi: 10.37859/coscitech.v3i2.3841.

[2] Amar Ahmad, “Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Kesenjangan Informasi,” *Dakwah Tabligh*, vol. 5, no. 2, pp. 327–336, 2012.

[3] Nursyifa, R. Mayasari, and A. S. yuda Irawan, “Penerapan Metode Lean UX Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows,” *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11), 951–952.*, vol. 4, pp. 2013–2015, 2021.

[4] R. Muntaqo, “Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Perkembangan Budaya Masyarakat,” *J. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy. UNSIQ*, vol. 4, no. 1, pp. 12–20, 2017.

[5] A. G. Gani *et al.*, “Jurnal Computer Science and Information Technology (CoSciTech),” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 3, no. 2, pp. 1–19, 2020.

[6] A. Ikhsandi, H. Laili, J. Akbar, and Y. Efendi, “Perancangan User Interface pada Website SMKN 1 Tambang Menggunakan Metode Design Thinking Application of Design Thinking Method in Website Design for SMKN 1 Tambang,” pp. 147–155, 2016.

[7] A. Yolanda, “Perancangan Ulang User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Menggunakan Metode Lean Ux Pada Aplikasi Sister for Students (Sfs) Universitas Jember Skripsi,” *Skripsi*, pp. 1–99, 2020.

[8] D. A. Anggara, W. Harianto, and A. Aziz, “Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 4, pp. 58–74, 2021.

[9] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.

[10] A. Josi, “Desain dan Implementasi E-Jurnal pada Unit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (UP2M) ST MIK Prabumulih,” *J. Informatics Pelita Nusant.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–5, 2017.

[11] C. S. Journal, “Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di,” vol. 9, no. 1, pp. 20–26, 2020.