

# Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Bil-Hikmah Muhammadiyah Menggunakan Metode Design Thinking

Farid Afgar<sup>a,1</sup>, Jefree Fahana<sup>a,2,\*</sup>

<sup>a</sup>Program Studi Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan, Daerah Istimewa Yogyakarta 5591, Indonesia

<sup>1</sup>farid1800018391@webmail.uad.ac.id; <sup>2</sup>jefree.fahana@tif.uad.ac.id;

\* Penulis Korespondensi

## ABSTRAK

Di era teknologi yang terus berkembang, Muhammadiyah sebagai organisasi Islam besar menghadapi tantangan dalam menyebarkan dakwah secara efektif karena belum adanya aplikasi dakwah digital. Bil-Hikmah hadir sebagai solusi berupa digital berbasis mobile yang menawarkan fitur dan fasilitas yang menarik, memberikan kemudahan akses materi dakwah bagi masyarakat umum, termasuk individu dengan gangguan pendengaran. Perancangan aplikasi menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Hasil pengujian berbasis skenario menunjukkan bahwa pengguna berhasil menyelesaikan tugas dengan waktu rata-rata yang singkat. Hasil pengujian menggunakan UEQ menunjukkan bahwa prototipe aplikasi memiliki skala kejelasan, efisiensi, dan stimulasi yang "excellent", serta skala ketepatan dan daya tarik yang "good" sementara skala kebaruan menunjukkan hasil "above average". Selain itu, pengujian menggunakan SUS menghasilkan skor 84 yang termasuk ke dalam skala kategori baik atau 'B'. Dengan demikian, prototipe aplikasi mobile Bil-Hikmah telah dapat diterima (acceptable).



**Kata Kunci**  
Design Thinking  
Usability Testing  
Prototype  
UI/UX



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## 1. Pendahuluan

Dakwah adalah suatu kegiatan untuk menyampaikan, mengajak, atau menyeru orang lain atau masyarakat untuk secara sadar dapat menerima, mempelajari, serta mengamalkan ajaran agama, guna membangkitkan dan mengembalikan potensi diri pada fitrahnya, agar dapat hidup bahagia di dunia dan akhirat kelak [1]. Berdakwah dalam Islam hukumnya adalah *fardu 'ain*, artinya setiap muslim memiliki kewajiban untuk melaksanakan dakwah berdasarkan ilmu yang dimilikinya. Semua warga negara Indonesia memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan, termasuk dalam pendidikan agama dan mendapatkan asupan dakwah bagi umat muslim. Akan tetapi, aktivitas dakwah di masyarakat luas saat ini selalu ditujukan kepada masyarakat umum, namun masih sedikit yang ramah untuk orang-orang yang menyandang disabilitas.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, pada pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa disabilitas merupakan seseorang yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual atau sensorik permanen, serta dalam berinteraksi dengan lingkungan atau sikap masyarakatnya dapat menghadapi hambatan yang membuat partisipasi penuh dan efektif berdasarkan persamaan hak menjadi sulit [2]. Berikutnya pada pasal 1 ayat 5 dan 6, dijelaskan pula bahwa negara melindungi, mengayomi, dan memperkuat hak-hak warga negaranya yang menyandang disabilitas. Difabel merupakan penyebutan yang lebih sopan atau halus dalam menggambarkan keadaan seseorang yang menyandang disabilitas. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (BAPPENAS),



saat ini jumlah difabel di Indonesia memiliki populasi yang cukup besar. Masing-masing menyebut ada di angka 8% dan 14%.

Penyandang tunarungu memiliki hak yang sama atas pendidikan yang layak seperti warga negara Indonesia penyandang disabilitas lainnya [3]. Masyarakat kaum difabel terutama penyandang tunarungu, masih sukar untuk mengakses dakwah yang disesuaikan dengan kebutuhan tunarungu. Hal ini disebabkan karena penderita tunarungu mengalami kesulitan mendengar, sehingga dalam berbahasa dan berkomunikasi seorang tunarungu memerlukan bahasa isyarat. Berdasarkan data-data tersebut, dalam acara *Podcast Muhammadiyah For All* dengan tema “Dakwah Bagi Difabel”, Ketua Komite Pemenuhan dan Perlindungan Hak Disabilitas DIY & LHKP PWM DIY, Farid B. Siswanto menyatakan bahwa di era digital seperti ini, Muhammadiyah perlu untuk menggagas aplikasi dakwah digital yang diberi nama Bil-Hikmah.

Aplikasi Bil-Hikmah merupakan aplikasi dakwah digital oleh Muhammadiyah berbasis *mobile* yang ditujukan untuk masyarakat umum, namun juga menyediakan fasilitas atau fitur-fitur yang menarik dan ramah terhadap kaum difabel yang dalam hal ini adalah kaum tunarungu. Melalui fasilitas yang memadai tersebut, diharapkan agar teman-teman difabel bisa terlibat dalam semua kegiatan masyarakat serta juga dapat menikmati fasilitas dakwah yang dibutuhkan. Setelah aplikasi Bil-Hikmah selesai dirancang, dikembangkan, dan diujikan, maka aplikasi tersebut nantinya akan segera diluncurkan ke masyarakat luas untuk dapat dinikmati oleh pengguna yang membutuhkan.

Perancangan *prototype* desain aplikasi Bil-Hikmah tidak terlepas dari 2 komponen penting yang saling memiliki kaitan satu sama lain, yaitu *User Interface* serta *User Experience* (UI/UX). *User Interface* (UI) atau antarmuka aplikasi memiliki fungsi untuk memperindah tampilan aplikasi sehingga dapat meningkatkan kepuasan penggunanya. Sedangkan *User Experience* (UX) merupakan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi. UI/UX pada aplikasi *mobile* Bil-Hikmah dirancang dengan menggunakan metode *design thinking*. Tahapan dalam metode *design thinking* meliputi beberapa proses, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setiap tahapan pada metode *design thinking* tersebut berperan dalam mengidentifikasi masalah yang sedang dihadapi dan menjawab masalah tersebut dengan solusi yang berguna dan efektif. Dengan menggunakan metode *design thinking* dalam proses perancangan *prototype*, solusi yang dibuat berdasarkan pemahaman yang matang akan masalah pengguna sehingga akan dapat menyelesaikan permasalahan serta memenuhi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi *mobile* Bil-Hikmah sehingga aplikasi siap untuk dikembangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk menganalisis dan merancang UI/UX aplikasi *mobile* Bil-Hikmah Muhammadiyah. Metode pengujian yang digunakan adalah menggunakan pengujian *usability* untuk menguji tingkat kelayakan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan pengguna. Hasil pengujian yang diharapkan adalah mendapatkan nilai 68 atau *acceptable* (dapat diterima/layak) sehingga aplikasi siap untuk dikembangkan.

## 2. Kajian Teori

### 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan analisis dan perancangan UI/UX. Penelitian pertama dilakukan oleh Ikhsan, dkk [4] dengan judul “Perancangan *User Interface* Aplikasi *Central Islam* Berbasis *Mobile Application* dengan Metode *User Centered Design* (UCD)” yang dilatarbelakangi oleh fakta bahwa di era teknologi saat ini, telah lebih dari 60 persen masyarakat Indonesia merupakan pengguna aktif internet, sehingga diperlukan adanya aplikasi dakwah sebagai pusat informasi keislaman. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dalam perancangan Aplikasi *Central Islam* untuk menggali kebutuhan

pengguna dan menjabarkan informasi pengguna. Luaran dari penelitian ini adalah berupa prototipe aplikasi yang telah memiliki desain fungsional sesuai dengan *Use Case Diagram* yang ada.

Berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Batmetan, dkk [5] dengan judul “Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi *Mobile Learning*” yang dilatarbelakangi masalah bahwasanya dibandingkan dengan komputer, saat ini *smartphone* lebih dikenal oleh masyarakat sehingga dapat menjadi pilihan terbaik dalam pengaplikasian *mobile learning*. Pengimplementasian metode *design thinking* digunakan dalam perancangan desain aplikasi *mobile learning* untuk mempermudah pengguna dalam mengakses pembelajaran melalui tampilan aplikasi yang mudah dipahami. Aplikasi *mobile learning* dapat memudahkan akses dan proses belajar mengajar karena dapat dilakukan dimanapun, dan kapanpun dengan fitur-fitur yang dirancang untuk memaksimalkan proses belajar mengajar.

## 2.2. Landasan Teori

### 2.2.1 Mobile Application

*Mobile application* (aplikasi *mobile*) atau aplikasi seluler adalah *software* atau perangkat lunak yang diciptakan serta dijalankan secara khusus pada perangkat seluler seperti ponsel, tablet, *smartwatch*, dll. yang dilengkapi dengan sistem operasi cerdas dan mampu terhubung ke Internet melalui koneksi *Wi-Fi* atau jaringan nirkabel. Aplikasi *mobile* merupakan serangkaian program yang dijalankan pada perangkat seluler yang bertujuan untuk melaksanakan tugas-tugas spesifik untuk pengguna [6]. Sistem operasi yang saat ini paling populer digunakan pada perangkat seluler adalah android dan IOS, sebagai sistem operasi dengan jumlah pengguna paling banyak di dunia dibandingkan dengan sistem operasi lainnya

### 2.2.2 User Interface

*User interface* atau antarmuka pengguna adalah tampilan depan yang dapat diakses oleh pengguna agar dapat terhubung dengan sistem dari sebuah aplikasi. *User interface* sangat penting, karena setiap sistem aplikasi membutuhkan *user interface* sebagai jembatan penghubung dengan penggunanya. Menurut Hoffman [7, p. 9], *user interface* hadir untuk memfasilitasi interaksi pengguna dengan sistem dengan menyembunyikan kompleksitas kausal dan strukturalnya, serta menampilkan informasi yang berguna dalam format yang disesuaikan dengan proyek spesifik kita.

*User interface* dirancang untuk menjadikan sebuah sistem menjadi *user friendly* atau ramah pengguna dengan kemudahan akses dan penggunaannya. *User interface* yang buruk dapat membuat penggunanya mengalami kebingungan hingga kesulitan dalam menggunakan aplikasi sehingga memungkinkan untuk terjadi kesalahan saat aplikasi digunakan [8].

### 2.2.3 User Experience

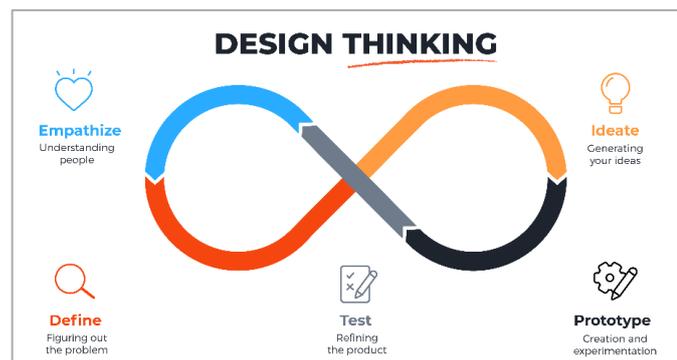
Menurut definisi dari ISO 9241-210, *User Experience (UX)* adalah kesan seseorang atau pengguna serta tanggapannya terhadap penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan [9]. Menurut Deacon [10] terdapat sejumlah prinsip atau pedoman *User Experience* yang harus diperhatikan oleh seorang desainer guna mencapai tujuan pengguna dan organisasi. Prinsip-prinsip UX tersebut melibatkan:

1. Kepuasan Kebutuhan Pengguna
2. Mengetahui Tahapan Perancangan
3. Keteraturan Hirarki
4. Konsistensi
5. Keterjangkauan
6. Istilah atau metafora sederhana

### 2.2.4 Design Thinking

*Design thinking* merupakan sebuah metode desain yang berpusat pada pengguna dengan menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah yang ada dan menghadirkan

suatu inovasi baru. Pada intinya, *design thinking* merupakan suatu metode inovasi yang berfokus pada aspek manusia dengan menekankan pengamatan, kolaborasi, pembelajaran iteratif, visualisasi ide, pembuatan prototipe konsep yang cepat, serta analisis bisnis yang berjalan secara simultan, sehingga berdampak pada pengembangan inovasi dan strategi bisnis [11]. Metode *design thinking* melibatkan serangkaian tahapan yang dimulai dari pengumpulan data pengguna sebagai langkah awal, selanjutnya berdasarkan data-data tersebut dihimpun informasi tentang kebutuhan pengguna, membuat solusi kreatif dalam pemecahan masalah, membangun representasi berdasarkan solusi yang diberikan, serta melakukan pengujian dari hasil representasi yang telah dibangun untuk mendapatkan tanggapan dari pengguna [12]. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode *design thinking* dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Berdasarkan Tahapan *Design Thinking* pada Gambar 1, Karl S. [13] menjelaskan tahapan-tahapan dalam metode *Design Thinking*, yaitu: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*

### 2.2.5 Wireframe

*Wireframe* merupakan suatu kerangka dasar yang berfungsi sebagai *blueprint* yang menggambarkan tampilan serta fungsi inti yang terdapat pada satu layar halaman web atau aplikasi. *Wireframe* adalah panduan grafis yang mewakili desain *user interface* tanpa desain visual atau elemen *branding* [10]. Dengan demikian, desain dari *wireframe* tidak mementingkan nilai estetika, akan tetapi mementingkan fungsi inti sebagai representasi visual dasar dari sebuah aplikasi. *Wireframe* ini juga lah yang menjadi dasar atau referensi untuk merancang *prototype* dari aplikasi.

### 2.2.6 Prototyping

*Prototype* adalah sampel awal atau model dari sebuah produk yang dirancang untuk menguji sebuah konsep atau proses. *Prototype* memberikan representasi visual kepada calon pengguna aplikasi mengenai sistem yang akan dikembangkan [14]. *Prototype* merupakan lanjutan tahapan desain *wireframe* sekaligus kebalikannya. Jika pada *wireframe* estetika kurang penting, maka pada *prototype* estetika sangat berperan penting dalam representasi desain karena sudah sangat dekat dengan produk final. *Prototype* harus memiliki sifat interaktif, maksudnya *user* dapat melakukan interaksi dengan fitur-fitur atau produk baru dari suatu aplikasi untuk kemudian memberikan tanggapan sebagai bagian dari pengujian kelayakan produk tersebut.

### 2.2.7 Usability Testing

*Usability Testing* adalah metode evaluasi atau yang digunakan untuk mengukur dan memahami tingkat efektivitas, kegunaan, serta tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi. Melalui pengujian ini, dapat diketahui sejauh mana aplikasi tersebut efisien, mudah dipelajari, dan mampu memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Secara keseluruhan, tujuan dari pengujian kegunaan yaitu untuk menginformasikan desain dengan menghimpun data demi mengidentifikasi serta memperbaiki kekurangan fungsi yang ada pada produk serta bahan pendukung yang menyertainya sebelum dirilis [15].

Geisen dan Bergstrom [16] menyatakan bahwa secara umum dalam melakukan *usability testing*, diperlukan beberapa tahapan berikut ini:

1. Mengidentifikasi aspek survei yang akan diuji.
2. Menelaah survei untuk mengidentifikasi potensi masalah kegunaan.
3. Mengidentifikasi fokus dan masalah yang akan diuji.
4. Menentukan lokasi dan peralatan yang akan digunakan dalam pengujian.
5. Menentukan jumlah dan jenis peserta yang akan terlibat dalam pengujian.
6. Memilih pendekatan pengujian dan mengembangkan protokol pengujian.
7. Mengidentifikasi pengukuran yang akan dikumpulkan.
8. Merekrut dan menjadwalkan peserta pengujian
9. Melakukan proses *usability testing*.
10. Melakukan pencatatan observasi, tanggapan peserta, dan metrik kegunaan.
11. Memberikan instruksi kepada pengamat.
12. Menganalisis data dan mendiagnosis masalah yang muncul

### 3. Metode Penelitian

#### 3.1 Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah aplikasi *mobile* Bil-Hikmah Muhammadiyah, sedangkan obyek pada penelitian ini adalah metode Design Thinking yang digunakan dalam perancangan UI/UX prototype aplikasi *mobile* Bil-Hikmah Muhammadiyah. Rancangan prototype aplikasi yang akan dibangun berupa fitur-fitur yang diimplementasikan ke dalam beberapa menu yakni video kajian, Al-Qur'an saku, game edukasi, dakwah difabel, belajar bahasa isyarat, akhlak mulia, amalan sunnah, poster dakwah, serta beberapa menu dan submenu lainnya.

#### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan proses yang digunakan untuk mendapatkan informasi dan data yang relevan dalam penelitian. Beberapa metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

##### 3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan melakukan pencarian referensi dari teori-teori yang terkait berdasarkan studi kasus atau permasalahan yang didapatkan pada penelitian. Dalam penelitian ini, studi literatur dilakukan dengan mengakses sumber-sumber referensi seperti artikel laporan penelitian, jurnal, buku, atau situs-situs *online* di internet yang memiliki hubungan dengan perancangan aplikasi *mobile* Bil-Hikmah.

##### 3.2.2 Wawancara.

Wawancara adalah metode untuk mengumpulkan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan narasumber, di mana pertanyaan-pertanyaan diajukan dan dijawab secara tatap muka. Dalam hal ini, narasumber yang diwawancarai adalah pihak *stakeholder* dan calon pengguna aplikasi. *Stakeholder* yang dimaksud adalah perwakilan Muhammadiyah cabang Yogyakarta sebagai penanggung jawab pembangunan aplikasi *mobile* Bil-Hikmah.

#### 3.3 Spesifikasi Kebutuhan

##### 3.3.1 Hardware

*Hardware* atau perangkat yang digunakan untuk merancang prototipe aplikasi Bil-Hikmah berbasis *mobile* adalah berupa 1 buah laptop Asus X441MA dan 1 buah *wireless* mouse Robot M312. Adapun spesifikasi dari laptop yang digunakan antara lain:

1. *Processor* Intel *Celeron* N4000 CPU 1.10GHz
2. HDD 500 GB dan SSD 256 GB
3. 4GB RAM DDR3L
4. Intel UHD *Graphics* 600

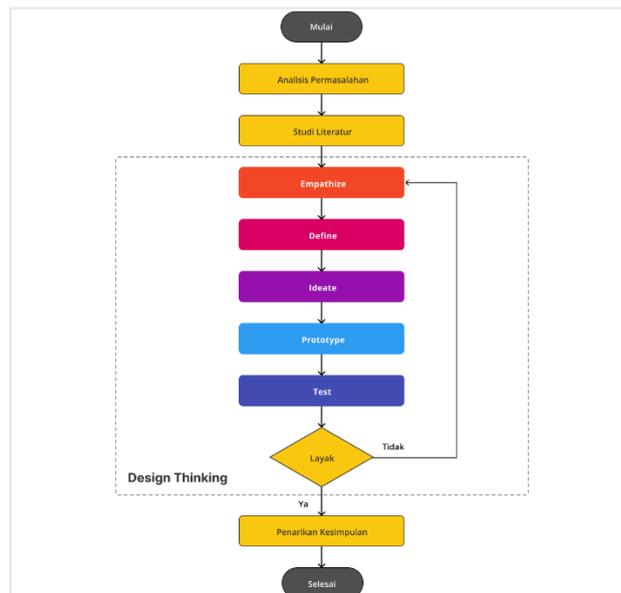
### 3.3.1 Software

*Software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk merancang prototipe aplikasi Bil-Hikmah berbasis *mobile* adalah sebagai berikut:

1. Microsoft Windows 11, sistem operasi terbaru oleh Microsoft pada laptop yang digunakan
2. Google form sebagai sarana pengambilan data kuesioner
3. Figma, untuk membuat dan mengatur desain *wireframe* dan *prototype*
4. Draw.io, untuk membuat dan menyusun berbagai jenis dan bentuk diagram
5. Notion, untuk mengorganisir ide, dokumentasi, dan catatan terkait proyek.
6. Trello, untuk mengelola tugas, jadwal, dan kolaborasi tim

### 3.4 Tahapan Penelitian

Penelitian dilakukan menurut *flowchart* atau diagram alur yang terdiri atas beberapa tahapan yang dimulai dari analisis permasalahan, studi literatur, *design thinking* (*emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*), sampai dengan penarikan kesimpulan. Diagram alur untuk tahapan penelitian pada perancangan aplikasi *mobile* Bil-Hikmah yang dilakukan ditunjukkan pada Gambar 2:



Gambar 2. Tahapan *Design Thinking*

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Emphatize

Tahapan *emphatize* bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Pada tahap *emphatize*, peneliti melaksanakan wawancara dan mengumpulkan data yang relevan untuk mendukung pemahaman tersebut. Berikut ini adalah serangkaian langkah yang dijalankan dalam tahap *emphatize*.

#### 4.1.2 Pengumpulan Data

Wawancara dilakukan secara diskusi bersama pihak perwakilan Muhammadiyah cabang Yogyakarta dengan pengumpulan data mengenai permasalahan, kebutuhan, dan target pengguna dari aplikasi *mobile* Bil-hikmah. Di samping itu, data juga dikumpulkan melalui studi literatur yang merujuk pada dokumen proposal *requirement* aplikasi android Bil-Hikmah yang telah dibagikan. Hasil dari data yang telah dikumpulkan tersebut kemudian akan dilakukan pembuatan *user persona*

sebagai acuan untuk memberikan tipe pengguna yang mudah diingat dalam membuat keputusan desain yang tepat.

#### 4.1.3 User Persona

Berdasarkan dari wawancara dan dokumen proposal *requirement* yang tersedia, maka dibuatkanlah *user persona* dengan 3 karakter yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Persona pengguna tersebut meliputi Adam, Ramadhany, dan Wulan. Setiap user persona mencakup informasi identitas calon pengguna, seperti nama, usia, pekerjaan, dan lokasi. Selain itu, dalam bagian utama terdapat informasi biografi, keinginan dan kebutuhan, serta tantangan atau masalah yang dialami.

### 4.2 Define

Setelah memperoleh hasil dari proses wawancara dan menyusun karakteristik pengguna yang dijelaskan dalam *user persona* selama tahap *empathize*, langkah berikutnya adalah melakukan pendefinisian fokus permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah pengguna dan kebutuhan pengguna.

#### 4.2.1 Analisis Masalah Pengguna

Berdasarkan *user persona* yang telah dibuat, dilakukan permasalahan masalah yang dihadapi oleh calon pengguna. Hasilnya, didapatkan 5 permasalahan utama calon pengguna. Permasalahan tersebut berupa belum adanya aplikasi dakwah yang ramah terhadap kaum tuna rungu, menyediakan fitur belajar dan kuis bahasa isyarat, serta kurangnya konten edukasi agama yang sesuai untuk tuna rungu. Identifikasi permasalahan calon pengguna dapat ditemukan pada Tabel 1

Tabel 1. Permasalahan Calon Pengguna

Kode Masalah	Masalah yang Dihadapi
M-001	Akses yang mudah untuk untuk belajar dan memahami agama Islam melalui media digital
M-002	Ingin memperdalam pemahaman terhadap ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari
M-003	Belum menemukan aplikasi dakwah <i>mobile</i> yang ramah terhadap kaum tuna rungu
M-004	Belum menemukan aplikasi dakwah yang menyediakan fitur belajar bahasa isyarat
M-005	Belum pernah menggunakan aplikasi dakwah, kecuali qur'an digital

#### 4.2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

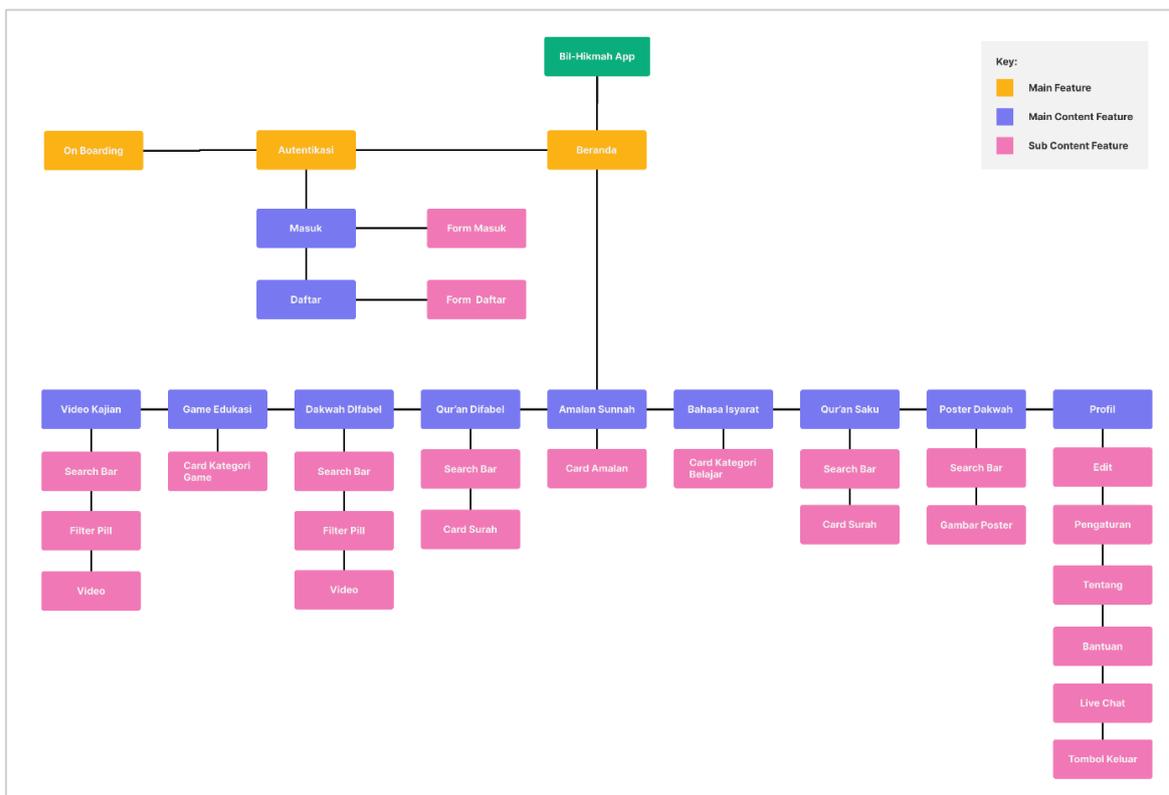
Setelah menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh pengguna, berikutnya dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan-kebutuhan calon pengguna. Hasilnya, didapatkan 3 kriteria yang dibutuhkan oleh calon pengguna. Kebutuhan tersebut berupa aplikasi dakwah *mobile* untuk masyarakat umum yang memuat fitur kajian dakwah yang memuat konten berupa video kajian, fitur amalan sunnah untuk mendapatkan rekomendasi amalan sunnah dan akhlak mulia sehari-hari, fitur video kajian khusus Bahasa isyarat dengan konten dengan *subtitle/closed caption*, fitur belajar bahasa isyarat dan game Bahasa isyarat untuk mengasah kemampuan berbahasa isyarat, fitur Qur'an digital serta jadwal shalat.

Tabel 2. Kebutuhan Calon Pengguna

Kode Kebutuhan	Kebutuhan Pengguna
Kb-001	Disediakan fitur kajian dakwah yang memuat konten berupa video kajian
Kb-002	Disediakan fitur amalan sunnah untuk mendapatkan rekomendasi amalan sunnah dan akhlak mulia sehari-hari
Kb-003	Disediakan fitur video kajian khusus bahasa isyarat dengan konten dengan <i>subtitle</i>
Kb-004	Disediakan fitur belajar bahasa isyarat dan game bahasa isyarat untuk mengasah kemampuan berbahasa isyarat

### 4.3 Ideate

Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan pengguna pada tahap sebelumnya. Pada tahap ideate, akan dilakukan proses pemetaan kerangka aplikasi. Sebelum memulai proses perancangan aplikasi, langkah awal yang dilakukan adalah merancang *site map*. *Site map* merupakan representasi visual sederhana dari struktur aplikasi yang akan dibuat. Pembuatan *site map* bertujuan untuk memberikan gambaran tentang halaman-halaman yang akan ada dalam aplikasi tersebut. Hal ini membantu peneliti dalam merancang dan membuat desain aplikasi dengan lebih mudah. *Site map* untuk aplikasi mobile Bil-Hikmah dapat ditemukan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Rancangan Site Map

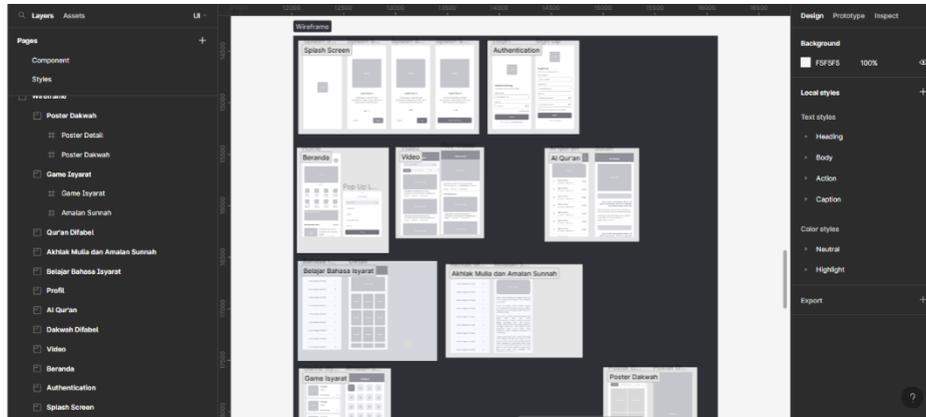
Berdasarkan sitemap yang terdapat dalam Gambar 3, terlihat ada Fitur Utama (*Main Fitur*), yang berisi konten utama (*Main Content Feature*), dan juga sub-fitur konten (*Sub Content Feature*). Fitur utama terdiri dari onboarding, autentikasi, dan beranda. Konten fitur utama pada autentikasi terdiri dari masuk dan dan daftar. Sedangkan pada beranda, konten fitur utama terdiri dari Video Kajian, *Game* Edukasi, Dakwah Difabel, Qur'an Difabel, Amalan Sunnah, Bahasa Isyarat, Qur'an Saku, Poster dakwah dan Profil

### 4.4 Prototype

Setelah melalui tahap *ideate* sebelumnya, diperoleh hasil berupa kerangka alur aplikasi dalam bentuk *user flow* dan *site map*. Selanjutnya pada fase *prototype* dilakukan pembuatan rancangan tampilan aplikasi *wireframe* dan *prototype*.

#### 4.4.1 Wireframe

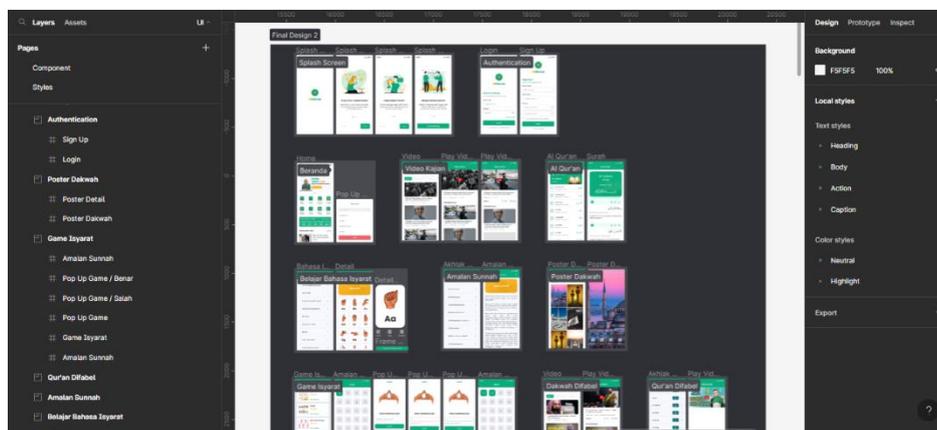
*Wireframe* atau desain *low fidelity* aplikasi mobile Bil-Hikmah ialah perancangan visual berupa kerangka kasar yang menggambarkan tampilan dan struktur dasar dari aplikasi *mobile* Bil-Hikmah. Berikut ini adalah desain rancangan *wireframe* dari aplikasi *mobile* Bil-Hikmah.



Gambar 4. Rancangan Wireframe

#### 4.4.2 Prototype

Setelah melakukan perancangan *design wireframe*, tahap berikutnya adalah melakukan perancangan *prototype* aplikasi *mobile* bil-hikmah. *Prototyping* merupakan proses pembuatan model awal atau contoh dari aplikasi yang dirancang dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi tersebut dan untuk menguji fungsionalitas serta kegunaannya. *Prototype* dirancang berdasarkan hasil rancangan *wireframe*. Berikut ini adalah rancangan *prototype* dari aplikasi *mobile* Bil-Hikmah.



Gambar 5. Rancangan Prototype

#### 4.5 Testing

Pengujian atau *testing* prototipe aplikasi mobile Bil-Hikmah merupakan tahap penting dalam proses *design thinking*. Hal ini dilakukan untuk menguji keefektifan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi sebelum diluncurkan ke publik. Dalam pengujian kali ini, metode yang digunakan adalah pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Tahapan dalam pengujian usability dapat dilihat pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tahapan Usability Testing

#### 4.5.1 Perencanaan Skenario Pengujian

Pada langkah awal, peneliti menyusun skenario penggunaan untuk responden agar dapat mencoba prototipe yang telah dibuat. Skenario dibuat dengan anggapan bahwasanya responden adalah pengguna yang baru pertama kali mencoba menggunakan aplikasi Bil-Hikmah sehingga desainer hanya perlu membacakan skenario pengujian yang perlu diselesaikan kepada responden. Setelah itu, responden perlu menyelesaikan sendiri task skenario yang telah diinstruksikan oleh desainer sesuai dengan pemahaman responden. Rincian skenario pengujian prototipe aplikasi *mobile* Bil-Hikmah dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Skenario Pengujian

Task	Skenario	Instruksi
Task-001	Menyelesaikan tampilan <i>splash screen</i> dan <i>onboarding screen</i>	Buka aplikasi dan perhatikan tampilan splash screen. Berikutnya, ketuk tombol "Selanjutnya" dan lanjutkan hingga ke halaman masuk.
Task-002	Mendaftar sebagai pengguna baru	Pada halaman masuk, ketuk opsi "Daftar Akun Baru". Kemudian, isi formulir registrasi dengan informasi yang diperlukan dan lakukan pengiriman data.
Task-003	Melakukan login	Gunakan akun yang telah dibuat sebelumnya untuk melakukan proses login ke halaman beranda.
Task-004	Melihat jadwal sholat	Di halaman beranda, cari dan lihat jadwal sholat yang tersedia. Ubah lokasi dari "Umbulharjo" menjadi "Yogyakarta".
Task-005	Menonton video kajian	Di halaman beranda buka menu video kajian, pilih kategori "Kultum" dan tonton video rekomendasi paling atas.
Task-006	Membaca Qur'an Saku	Di halaman beranda buka menu Qur'an saku dan baca surah Al-Fatihah.
Task-007	Melihat dan unduh poster dakwah	Di halaman beranda buka menu poster dakwah, pilih poster dakwah teratas dan unduh poster tersebut.
Task-008	Membaca amalan sunnah	Di halaman beranda buka menu amalan sunnah, pilih dan baca list amalan teratas.
Task-009	Menonton video dakwah untuk difabel	Di halaman beranda buka menu dakwah difabel, pilih dan tonton video rekomendasi paling atas
Task-010	Membaca qur'an untuk difabel	Di halaman beranda buka menu qur'an difabel, pilih dan tonton materi belajar huruf hijaiyah.
Task-011	Belajar bahasa isyarat	Di halaman beranda buka menu belajar isyarat, cari materi belajar bahasa isyarat dengan kategori "Abjad" dan unduh materi huruf "A".
Task-012	Bermain game isyarat	Di halaman beranda buka <i>game</i> isyarat, selesaikan level 1 game isyarat dengan menjawab dengan kasus salah dan benar
Task-013	Eksplorasi profile	Eksplorasi 7 menu berupa edit profil, pengaturan, tentang aplikasi, bantuan, live chat, masukkan, kebijakan privasi, dan mencoba <i>logout</i> .

#### 4.5.2 Perekrutan Responden

Saat tahap rekrutmen responden, peneliti akan mencari individu yang memiliki kesesuaian dengan karakteristik sesuai dengan persona pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya untuk menjadi responden. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam mencari responden adalah dengan menghubungi responden secara individual dan menanyakan ketersediaan waktu untuk mencoba prototipe yang sudah dibuat. Profil singkat responden yang melakukan pengujian prototipe aplikasi *mobile* Bil-Hikmah dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Profil Responden Penguji

Responden	Nama	Usia	Pekerjaan
Res-001	Wulan Niken	24	Mahasiswa
Res-002	Adam Imadela	22	Mahasiswa, Online Seller
Res-003	Ramadhany	32	Juru Bahasa Isyarat
Res-004	Elvi	22	Mahasiswa
Res-005	Indra	23	Programmer

#### 4.5.3 Pengujian Prototype

Pada tahap ini, responden yang telah direkrut akan menguji prototipe aplikasi yang telah dirancang sebelumnya. Pengujian *prototype* ini bertujuan untuk mengumpulkan data terkait dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Pengujian dilakukan melalui Google Meet dengan memberikan tiap *task* pada Tabel 3 untuk dikerjakan oleh responden. Jumlah *task* yang dikerjakan berjumlah 13 *task*. Informasi mengenai waktu rata-rata yang dibutuhkan oleh responden untuk menyelesaikan setiap *task* dapat ditemukan dalam Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Waktu Penyelesaian Task (detik)

No.	Task	Res-001	Res-002	Res-003	Res-004	Res-005	Rata-Rata
1.	Task-001	7,93	6,35	8,93	7,10	7,58	7,58
2.	Task-002	9,20	8,40	9,48	9,30	7,06	8,69
3.	Task-003	6,20	5,11	4,67	4,02	4,14	4,83
4.	Task-004	6,31	5,95	8,15	5,15	4,90	6,09
5.	Task-005	14,62	6,59	8,12	9,59	5,63	8,91
6.	Task-006	6,54	7,71	4,52	6,61	4,13	5,90
7.	Task-007	5,40	6,40	8,11	10,56	4,19	6,93
8.	Task-008	5,07	4,99	8,55	6,63	5,86	6,22
9.	Task-009	4,08	4,90	5,69	4,42	3,70	4,56
10.	Task-010	4,65	4,10	5,74	6,26	3,70	4,89
11.	Task-011	8,05	8,30	11,96	12,16	8,37	9,77
12.	Task-012	12,20	8,85	10,43	13,56	10,93	11,19
13.	Task-013	36,52	44,08	47,10	36,10	35,67	39,89
<b>Total</b>							<b>125,45</b>

Dari data yang terdapat pada Tabel 5, ditemukan bahwa semua responden berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan. Rata-rata waktu yang dibutuhkan oleh para responden untuk menyelesaikan tugas dalam skenario pengujian adalah sekitar 125,45 detik atau setara dengan 1 menit 25 detik.

#### 4.5.4 Analisis Data dan Pelaporan Hasil Pengujian

##### A. Kuesioner UEQ

*User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah metode pengukuran kepuasan pengguna terhadap sebuah produk atau sistem yang telah dirancang. UEQ terdiri dari 26 pertanyaan yang masing-masing mengukur 6 dimensi pengalaman pengguna: kepuasan, daya tarik, efisiensi, keterandalan, stimulasi, dan kontrol.

Setelah mendapatkan hasil kuesioner UEQ tiap responden, berikutnya perlu dilakukan perhitungan nilai UEQ menggunakan *Data Analysis Tool*. Secara keseluruhan, proses pengolahan data UEQ dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pertama, data hasil dari kuesioner dimasukkan ke dalam alat UEQ.
2. Setelah itu, dilakukan transformasi data untuk mempersiapkannya agar sesuai dengan analisis yang akan dilakukan.
3. Kemudian, dilakukan perhitungan rata-rata perorangan dengan menggabungkan respons dari setiap individu yang mengisi kuesioner.
4. Selanjutnya, dilakukan perhitungan rata-rata untuk setiap skala dalam UEQ, yang merupakan hasil dari menggabungkan respon individu untuk masing-masing skala.
5. Dengan demikian, hasil UEQ didapatkan dari perhitungan rata-rata yang dilakukan pada langkah sebelumnya.

Hasil pengukuran nilai UEQ pada prototipe aplikasi mobile bil-hikmah dapat dilihat pada Gambar 7 berikut:

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1,567	0,20
Kejelasan	↑ 2,150	0,74
Efisiensi	↑ 2,100	0,39
Ketepatan	↑ 1,550	0,33
Stimulasi	↑ 1,750	0,16
Kebaruan	↑ 0,850	0,33

Gambar 7. Hasil Pengukuran Nilai UEQ

Berdasarkan hasil dari pengukuran nilai UEQ pada Gambar 7, skala kejelasan mendapatkan nilai tertinggi sebesar 2,15, yang dikategorikan sebagai "excellent". Begitu pula dengan skala efisiensi yang mendapatkan nilai 2,10, juga masuk dalam kategori "excellent". Skala stimulasi juga mendapatkan nilai yang tinggi yaitu 1,75, yang juga dikategorikan sebagai "excellent". Skala ketepatan mendapatkan nilai 1,55 dan masuk dalam kategori "good". Skala daya tarik memiliki nilai 1,57 dan dikategorikan sebagai "above average". Namun, skala kebaruan memperoleh nilai yang relatif lebih rendah yaitu 0,85 dan dikategorikan sebagai "above average". Secara keseluruhan, prototipe aplikasi memiliki user experience yang baik dengan rata-rata nilai UEQ berada di atas level average, khususnya pada skala kejelasan, efisiensi, dan stimulasi.

### B. Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Jumlah pernyataan pada kuesioner SUS adalah sebanyak 10 pernyataan, dimana setiap pernyataannya menggunakan skala lima poin yang meliputi tingkat kesetujuan dari "Sangat Tidak Setuju (STS)" hingga "Sangat Setuju (SS)". Terdapat lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem.

Setelah pengumpulan data dari responden telah dilakukan, berikutnya perlu dilakukan perhitungan terhadap data tersebut. Dalam penggunaan metode *System Usability Scale (SUS)*, terdapat beberapa aturan yang digunakan dalam perhitungan skor SUS. Berikut ini adalah aturan-aturan yang diterapkan dalam perhitungan skor pengujian SUS:

1. Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor akhir diperoleh dengan mengurangi skor yang diberikan oleh responden dengan angka 1.
2. Setiap pertanyaan dengan nomor genap, skor akhir diperoleh dengan mengurangi nilai 5 dengan skor jawaban yang diberikan oleh responden.
3. Skor SUS dihitung dengan menjumlahkan skor dari setiap pertanyaan, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5.
4. Selanjutnya, dilakukan perhitungan rata-rata skor SUS. Rumus untuk menghitung skor SUS dapat ditemukan pada Gambar 8.

$$\text{Nilai rata rata} = \sum_{i=1}^n xi / N$$

dimana: xi : nilai score responden  
N : Jumlah Responden

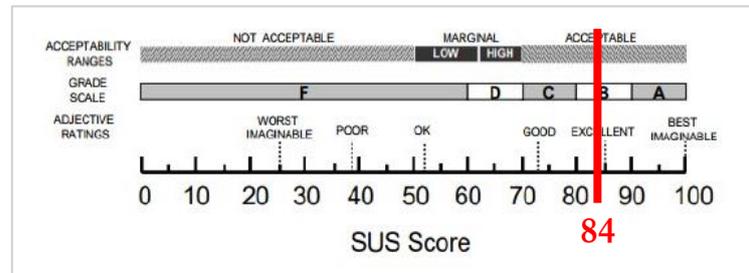
**Gambar 8.** Rumus Menghitung Skor SUS

Berdasarkan rumus menghitung skor SUS pada Gambar 8, cara untuk memperoleh nilai rata-rata skor sus adalah dengan menjumlahkan semua skor akhir responden dan dibagi dengan jumlah responden yang terlibat. Hasil perhitungan skor SUS dapat dilihat pada Tabel 6 berikut

**Tabel 6.** Hasil Perhitungan Skor SUS

No.	Respon den	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Rata- Rata
1.	Res-001	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	35
2.	Res-002	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	34
3.	Res-003	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	33
4.	Res-004	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	35
5.	Res-005	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	31
<b>Total</b>											<b>168</b>	
<b>Skor SUS (Total Skor Akhir x 2,5)</b>											<b>420</b>	
<b>Rata-Rata Skor SUS</b>											<b>84</b>	

Setelah melakukan perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 6, diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 84. Skor tersebut dapat digunakan sebagai indikator untuk menilai *usability* atau kegunaan sistem. Untuk menafsirkan skor SUS, dapat merujuk pada kriteria penilaian yang terdapat pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9. Kriteria Penilaian Skor SUS

Berdasarkan kriteria penilaian skor SUS pada gambar 9 tersebut, terdapat tiga kriteria penilaian yaitu *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective ratings*. *Acceptability ranges* pada sistem penilaian skor SUS menunjukkan bahwa skor 84 berada dalam rentang *acceptable* dengan *marginal high* yang mengindikasikan bahwa pengguna secara umum merasa puas dan menerima aplikasi ini dengan baik. *Grade scale* pada penilaian skor SUS menunjukkan bahwa dengan skor 84, aplikasi *mobile* Bil-Hikmah diberi kategori “B”, sehingga kualitas *usability* aplikasi ini dapat dikategorikan sebagai baik. *Adjective ratings* pada sistem penilaian skor SUS memberikan deskripsi kualitatif tentang *usability* aplikasi. Dalam hal ini, *adjective ratings* yang diberikan adalah "excellent". Hal ini mengindikasikan bahwa pengguna memberikan penilaian yang sangat positif terhadap aplikasi *mobile* Bil-Hikmah. Dengan kombinasi hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* Bil-Hikmah memiliki tingkat *acceptability* yang baik dengan penilaian *acceptable* dengan *marginal high*.

## 5. Penutup

### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan serangkaian penelitian, kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut: Telah dilakukan analisis dan perancangan UI/UX dengan menggunakan metode *design thinking* yang meliputi tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, menghasilkan *prototype* aplikasi *mobile* Bil-Hikmah. Pengujian berbasis skenario menunjukkan bahwa pengguna berhasil menyelesaikan tugas dengan waktu rata-rata yang singkat. Hasil pengujian menggunakan UEQ menunjukkan bahwa prototipe aplikasi memiliki skala kejelasan, efisiensi, dan stimulasi yang "excellent", serta skala ketepatan dan daya tarik yang "good". Skala kebaruan juga menunjukkan hasil "above average". Selain itu, pengujian menggunakan SUS menghasilkan skor 84 dengan kategori "Baik". Dengan demikian, maka prototipe aplikasi *mobile* Bil-Hikmah telah layak atau dapat diterima (*acceptable*).

### 5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus pada peningkatan nilai kebaruan aplikasi dengan melakukan peninjauan dan inovasi lebih lanjut untuk mengidentifikasi fitur atau elemen yang dapat memberikan pengalaman baru dan segar bagi pengguna.

2. Memperbaiki efisiensi dan penggunaan ruang pada aplikasi, menu-menu yang memiliki tujuan yang sama dapat digabungkan menjadi satu menu.
3. Memperluas jumlah responden dan jumlah penguji yang mewakili *end-user* dalam pengujian prototype aplikasi untuk untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan representatif mengenai pengalaman pengguna terhadap aplikasi

#### Deklarasi

**Kontribusi Penulis.** Semua penulis berkontribusi secara bersama-sama dengan kontributor utama dalam artikel ini. Semua penulis membaca dan menyetujui versi akhir dari artikel yang diajukan.

**Pernyataan Sponsor.** Tidak ada penulis yang menerima dana atau hibah dari lembaga atau badan pendanaan untuk penelitian ini.

**Konflik Kepentingan.** Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

**Informasi Tambahan.** Tidak ada informasi tambahan dalam artikel ini.

#### Daftar Pustaka

- [1] Budihardjo, *SUHUF*, 2nd ed., vol. 19. 89 - 113: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2007. Accessed: Jul. 06, 2022. [Online]. Available: <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/904/1.%20BUDI%20RAHARDJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [2] *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 8 TAHUN 2016 TENTANG PENYANDANG DISABILITAS*. 2016. Accessed: Oct. 15, 2022. [Online]. Available: [https://pug-pupr.pu.go.id/\\_uploads/PP/UU.%20No.%208%20Th.%202016.pdf](https://pug-pupr.pu.go.id/_uploads/PP/UU.%20No.%208%20Th.%202016.pdf)
- [3] K. Dan, R. Dalam, T. Pembelajaran, S. Y. Anugerah, S. Ulfa, and A. Husna, "JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran) PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO) UNTUK SISWA TUNARUNGU DI SEKOLAH DASAR LUAR BIASA Article History," *JINOTEP*, vol. 7, no. 2, pp. 76–85, 2020, doi: 10.17977/um031v7i22020p076.
- [4] M. Ikhsan and P. Sukmasetya, "Perancangan User Interface Aplikasi Central Islam Berbasis Mobile Application dengan Metode User Centered Design (UCD)," *SENADI*, vol. 4, no. 1, pp. 97–103, Mar. 2020.
- [5] J. R. Batmetan, T. Komansilan, and A. Parera, "Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning," *Ismart Edu: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 23–30, Dec. 2020.
- [6] R. Islam, M. R. Islam, and T. A. Mazumder, "Mobile Application and Its Global Impact," *Article in International Journal of Engineering and Technology*, 2010, Accessed: Aug. 03, 2022. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/308022297>
- [7] D. D. Hoffman, "The Interface Theory of Perception: Natural Selection Drives True Perception To Swift Extinction".
- [8] A. Nurlifa and S. Kusumadewi, "ANALISIS PENGARUH USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SEORANG DOKTER", Accessed: Aug. 03, 2022. [Online]. Available: [www.dxmte.com](http://www.dxmte.com)
- [9] M. B. Wiryawan, "User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual," *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1158, Oct. 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3166.

- [10] P. B. Deacon, "UX AND UI DESIGN STRATEGY A STEP-BY-STEP GUIDE ON UX AND UI DESIGN PAMALA B. DEACON," 2020.
- [11] T. Lockwood, *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*, 1st ed. NY: Allworth Press, 2009.
- [12] A. H. Fauzi and I. Sukoco, "Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa," *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, vol. 2, no. 1, pp. 37–45, Jun. 2019, doi: 10.35138/ORGANUM.V2I1.50.
- [13] Karl S., "The Design Thinking Process - How does it work? - MAQE - Insights." <https://www.maqe.com/insight/the-design-thinking-process-how-does-it-work/> (accessed Aug. 05, 2022).
- [14] "Implementasi Prototyping dalam Perancangan Sistem Informasi Pendar Foundation Yogyakarta | AUTOMATA." <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15552> (accessed Aug. 05, 2022).
- [15] J. Rubin, D. Chisnell, and J. Spool, *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*, 2nd ed. Wiley, 2008.
- [16] E. Geisen and J. R. Bergstrom, *Usability Testing for Survey Research*. Morgan Kaufmann, 2017.

## Bukti Submit Jurnal:

The screenshot displays the website for Jurnal Sarjana Teknik Informatika. The header features the journal's logo (JSTIE), title, ISSN (2338-5197), website URL (http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/), and the publisher information (UAD Universitas Ahmad Dahlan). A navigation menu includes links for HOME, ABOUT, USER HOME, SEARCH, CURRENT, ARCHIVES, ANNOUNCEMENTS, and INDEXING. The main content area is titled "Active Submissions" and shows a breadcrumb trail: Home > User > Author > Active Submissions. Below the title, there are tabs for "ACTIVE" and "ARCHIVE". A table lists the active submission with the following data:

ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	STATUS
26535	06-22	ART	Afgar, Fahana	<a href="#">ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE BIL-HIKMAH...</a>	<a href="#">IN REVIEW</a>

Below the table, it indicates "1 - 1 of 1 Items". There is a section for "Start a New Submission" with a link to "CLICK HERE" to go to step one of the five-step submission process. A "Rebacks" section follows, with tabs for "ALL", "NEW", "PUBLISHED", and "IGNORED". A table header for rebacks includes columns for DATE ADDED, HITS, URL, ARTICLE, TITLE, STATUS, and ACTION. The message "There are currently no rebacks." is displayed. At the bottom of the rebacks section, there are buttons for "Publish", "Ignore", "Delete", and "Select All". On the right side, there is an "INFORMATION" sidebar with links to Editorial Team, Reviewers, Focus and Scope, Author Guidelines, Online Submissions, Publication Ethics, Open Access Policy, Visitor Statistics, Author(s) Fee, and Contact. At the bottom of the sidebar, there is a "TEMPLATE DOWNLOAD:" section.