

**PERANCANGAN *UI/UX GAME* ASMAUL HUSNA
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DI TPA
DARUL JANNAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**TIARA RAHMADHANI NAS
NIM. 190212024**

**Bidang Peminatan : Multimedia
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2023 M/ 1443 H**

SKRIPSI

**PERANCANGAN *UI/UX* GAME ASMAUL HUSNA
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DI TPA
DARUL JANNAH**

Oleh :

TIARA RAHMADHANI NAS

NIM. 190212024

Bidang Peminatan : Multimedia

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh

Pembimbing 1

A R - R A N I R Y

Pembimbing 2

Ridwan, M.T

NIP. 1984402242019031004

Raihan Islamadina, M.T

NIP. 198901312020122011

PERANCANGAN UI/UX GAME ASMAUL HUSNA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING DI TPA DARUL JANNAH

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada :

Selasa 19 Desember 2023
06 Jumadil Akhir 1445 H

Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua


Ridwan, M.T.
NIP. 1984402242019031004

Sekretaris


Raihan Islamadina, ST., M.T.
NIP. 198901312020122011

Penguji I


Aulia Syarif Aziz, M.Sc.
NIP. 199305212022031001

Penguji II


Sarini Vita Dewi, M.Eng.
NIP. 198712222022032001

جامعة الرانيري

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh


Prof. Safrizal Muliati, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003



H6

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Rahmadhani Nas
NIM : 190212024
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan *UI/UX* Game Asmaul Husna Menggunakan Metode *Design Thinking* Di Tpa Darul Jannah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 14 Desember 2023

Yang menyatakan,



Tiara Rahmadhani Nas

190212024

ABSTRAK

Nama : Tiara Rahmadhani Nas
NIM : 190212024
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan *UI/UX Game* Asmaul Husna Menggunakan Metode *Design thinking* Di TPA Darul Jannah

Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 80
Pembimbing I : Ridwan, M.T
Pembimbing II : Raihan Islamadina, M.T
Kata Kunci : *UI/UX, Design thinking, Asmaul Husna, Figma, User Experience Quisionere (UEQ)*

Penelitian ini didasari oleh permasalahan umum yang dihadapi dalam mengajar dikelas yaitu kecenderungan penyampaian yang monoton, yang seringkali membuat anak-anak merasa bosan. Salah satunya dalam pengenalan Asmaul Husna saat ini masih didominasi oleh buku, yang memiliki beberapa kekurangan seperti fisik yang mudah rusak dan kurangnya interaktivitas, sehingga mudah menimbulkan kebosanan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu ustadzah di TPA Darul Jannah ditemukan beberapa santri di TPA Darul Jannah mengalami kesulitan dalam menghafal arti dari Asmaul Husna. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sebuah aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan unsur multimedia. Penelitian ini yang menggunakan pendekatan *mix method*, hasil dari penelitian ini berupa *prototype Game* Asmaul Husna yang dirancang dengan *figma* menggunakan metode *design thinking*. Berdasarkan hasil uji coba menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan enam aspek *usability*, yaitu *attractiveness* (daya tarik) mendapatkan nilai sebesar 1,76 (*good*). Aspek *perspicuity* (kejelasan) mendapatkan nilai 2,08 (*excellent*). Aspek *efficiency* (efisiensi) mendapatkan nilai 1,53 (*good*). Aspek *dependability* (ketetapan) mendapatkan 1,29 (*above average*). Aspek *stimulation* (stimulasi) mendapatkan nilai 1,66 (*good*). Dan Aspek *novelty* (kebaruan) mendapatkan nilai 1,13 (*good*). Berdasarkan hasil UEQ dan komparasi skala penilaian *benchmark* yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa perancangan *UI/UX game* Asmaul Husna mempunyai hasil yang baik dari sudut pandang pengguna atau user.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, yang selalu membantu dalam jerih payahnya, keringatnya, doa dan harapannya, semangat yang selalu diberikan yang memotivasi saya untuk dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sesegera mungkin dan juga telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan.
2. Ibu Mira Maisura selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
3. Bapak Ridwan, M.T. sebagai Dosen Pembimbing I Skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Raihan Islamadina, M.T. sebagai Dosen Pembimbing II Skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Kakak, abang dan adikku atas doa dan dukungannya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

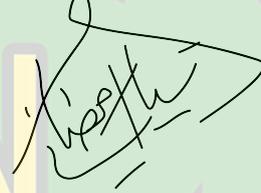
7. Sahabat-sahabat terbaikku Najimah, Susi, Gusti, Nurma, Evi, Ohm, Ilha yang selalu memberikan masukan, mengingatkan, dan juga memberikan motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk teman-teman seperjuangan, rekan-rekan mahasiswa/i Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2019, selama 4 tahun yang telah kita lewati bersama, merupakan kenangan yang tak terlupakan. Ini bukanlah akhir dari perpisahan kita.
9. Kepada PANAROMA yang selalu memberikan hiburan yang selalu gerrrrr dan menjadi moodboster di saat peneliti lelah dalam penyusunan skripsi ini.
10. Nabila Taqiyyah selaku idola kesayangan peneliti yang telah melantunkan lagu yang sangat indah yang setia menemani peneliti setiap harinya dan juga kepada TheNabs yang setia berkisah bersama peneliti di SH seru-seruan bareng selama penyusunan skripsi ini.
11. Teruntuk diri sendiri Tiara Rahmadhani Nas, terimakasih karena sudah sabar dari segala hal yang mengejar, sudah berpikir positif, sudah berani sepanjang jalan ini, walaupun selalu bergerak di waktu yang kepepet, terimakasih untuk tidak menyerah, terimakasih sudah berhasil sampai di titik ini.
12. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikannya laporan tugas akhir ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna

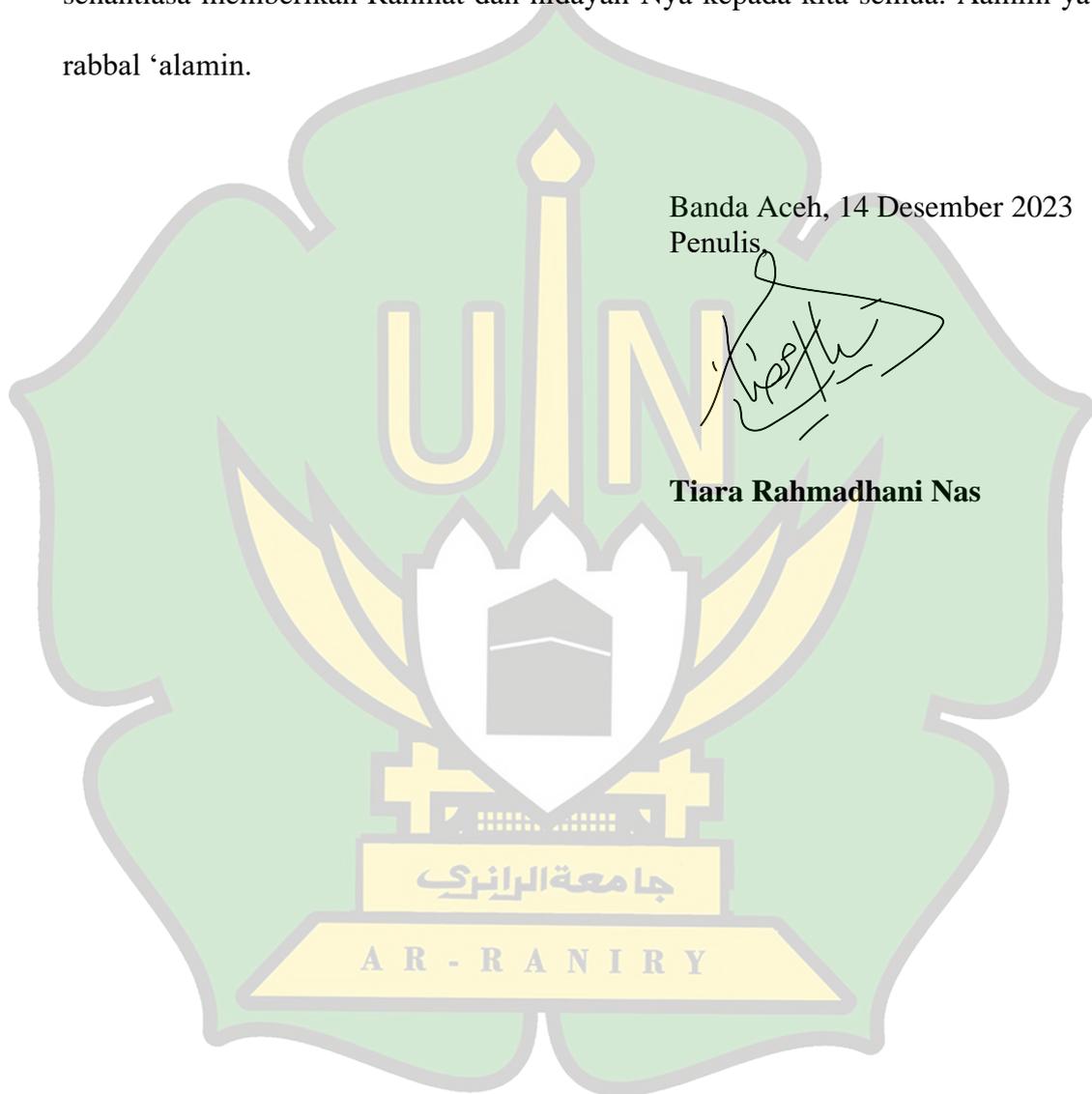
menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 14 Desember 2023

Penulis



Tiara Rahmadhani Nas



DAFTAR ISI

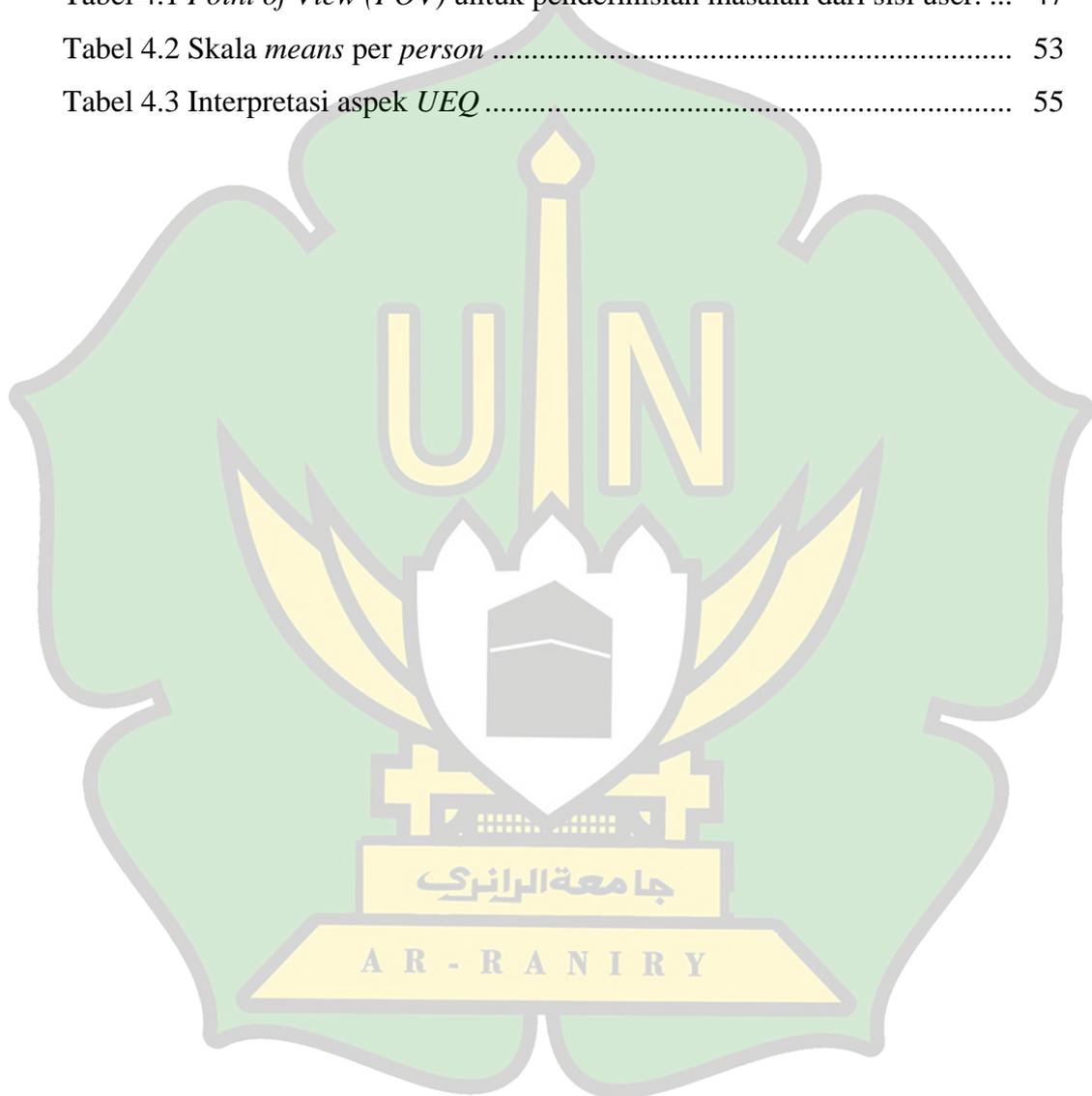
| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPEL JUDUL | |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG | |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | |
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| | |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.4 Batasan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 5 |
| 1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu | 6 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 8 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORETIS | 10 |
| 2.1 <i>User Interface dan User Experience (UI/UX)</i> | 10 |
| 2.2 <i>Game</i> | 13 |
| 2.3 <i>Asmaul Husna</i> | 16 |
| 2.4 <i>Figma</i> | 17 |
| 2.5 <i>Design thinking</i> | 20 |
| 2.6 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> | 22 |

| | |
|---|----|
| BAB III METODELOGI PENELITIAN | 25 |
| 3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian..... | 25 |
| 3.2 Subyek Penelitian | 25 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data | 26 |
| 3.4 Rancangan Penelitian | 27 |
| | |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 43 |
| 4.1 Hasil Penelitian..... | 43 |
| 4.1.1 Hasil Wawancara | 43 |
| 4.1.2 <i>Prototype</i> | 48 |
| 4.2 Hasil Implementasi..... | 53 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN | 57 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 57 |
| 5.2 Saran..... | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA | 59 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 62 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 71 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Penelitian terkait | 6 |
| Tabel 3.1 <i>Wireframe Low- Fidelity</i> | 35 |
| Tabel 3.2 Aturan Pertanyaan <i>UEQ</i> | 40 |
| Tabel 4.1 <i>Point of View (POV)</i> untuk pendefinisian masalah dari sisi user. ... | 47 |
| Tabel 4.2 Skala <i>means per person</i> | 53 |
| Tabel 4.3 Interpretasi aspek <i>UEQ</i> | 55 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Perbedaan <i>UI/UX</i> | 11 |
| Gambar 2.2 Contoh <i>User Interface</i> | 12 |
| Gambar 2.3 99 Asmaul Husna | 17 |
| Gambar 2.4 Logo <i>Figma</i> | 18 |
| Gambar 2.5 Tampilan <i>Figma</i> | 19 |
| Gambar 2.6 Tahap <i>Design thinking</i> | 20 |
| Gambar 2.7. Struktur <i>UEQ</i> | 23 |
| Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian..... | 28 |
| Gambar 3.2 User <i>Flow</i> Pada <i>Game</i> | 32 |
| Gambar 3.3 <i>Sitemap</i> Perancangan <i>Game</i> | 34 |
| Gambar 3.4 Tampilan Awal..... | 35 |
| Gambar 3.5 Halaman Loading..... | 35 |
| Gambar 3.6 Halaman Menu Utama | 36 |
| Gambar 3.7 Halaman Menu bermain | 36 |
| Gambar 3.8 Halaman Materi | 36 |
| Gambar 3.9 Halaman <i>Game</i> Tebak Arti | 36 |
| Gambar 3.10 Halaman <i>Game</i> Puzzle Nama..... | 37 |
| Gambar 3.11 Pertanyaan <i>UEQ</i> | 39 |
| Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Cut Thalita..... | 44 |
| Gambar 4.2 <i>User Person</i> Rizka Kamila..... | 45 |
| Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Melda Hikmah..... | 46 |
| Gambar 4.4 <i>Prototyping game</i> Asmaul Husna | 48 |
| Gambar 4.5 Halaman Tampilan Awal | 49 |
| Gambar 4.6 Halaman Loading..... | 50 |
| Gambar 4.7 Halaman Menu Utama | 50 |
| Gambar 4.8 Halaman Menu Materi | 51 |
| Gambar 4.9 Halaman Menu Bermain | 51 |
| Gambar 4.10 Halaman <i>Game</i> Tebak Arti | 52 |
| Gambar 4.11 Halaman <i>Game</i> Puzzle Nama..... | 52 |

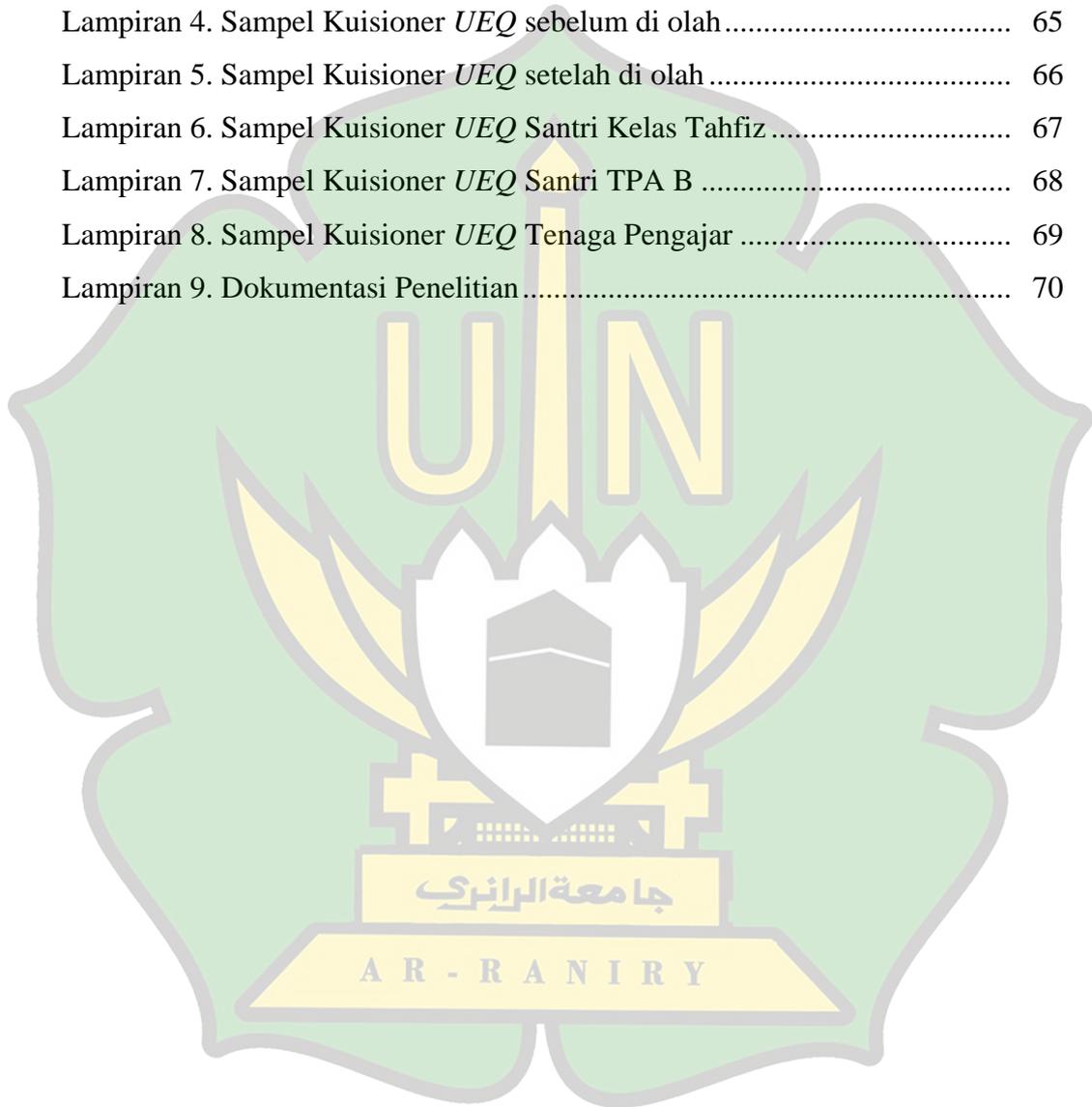
Gambar 4.12 Diagram aspek *prototypeUI/UX Game Asmaul Husna*..... 54

Gambar 4.13 Diagram benchmark dari *prototype*..... 56



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi..... | 62 |
| Lampiran 2. Surat Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan..... | 63 |
| Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian..... | 64 |
| Lampiran 4. Sampel Kuisisioner <i>UEQ</i> sebelum di olah..... | 65 |
| Lampiran 5. Sampel Kuisisioner <i>UEQ</i> setelah di olah..... | 66 |
| Lampiran 6. Sampel Kuisisioner <i>UEQ</i> Santri Kelas Tahfiz..... | 67 |
| Lampiran 7. Sampel Kuisisioner <i>UEQ</i> Santri TPA B..... | 68 |
| Lampiran 8. Sampel Kuisisioner <i>UEQ</i> Tenaga Pengajar..... | 69 |
| Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian..... | 70 |



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pasal 31 ayat (5) UUD 1945 mengamanatkan agar: “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan Teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia”.

Teknologi pada masa kini telah mempengaruhi peradaban manusia, sehingga manusia diharuskan mengikuti perubahan yang ada dan teknologi juga telah mampu mengubah kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Dampak tersebut tidak hanya berpengaruh pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak dikarenakan mudahnya mengakses perangkat teknologi digital [1]. Di Era digital ini banyak anak-anak yang sudah memahami teknologi. Penggunaan teknologi pada anak-anak memiliki potensi positif dan negatif. Oleh karena itu, pendidik dapat mengajarkan anak untuk menggunakan teknologi untuk kegiatan yang bermanfaat, seperti mengakses sumber belajar dan bermain game edukasi.

Game edukasi merupakan suatu permainan yang digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak dan di dalamnya berisi konten pendidikan agar memudahkan pendidik dalam mengajarkan materi pelajaran supaya anak menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas dan terampil. Game edukasi dapat

dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran, baik itu di pembelajaran formal, maupun informal.

Permasalahan umum yang dihadapi dalam mengajar di kelas adalah kecenderungan penyampaian yang monoton, yang seringkali membuat anak-anak merasa bosan. Namun, dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif, hal tersebut dapat membangkitkan semangat belajar anak-anak, meningkatkan daya ingat, dan memperbaiki pemahaman mereka [2]. Sama halnya pada Pengenalan Asmaul Husna saat ini masih didominasi oleh buku, yang memiliki beberapa kekurangan seperti fisik yang mudah rusak dan kurangnya interaktivitas, sehingga mudah menimbulkan kebosanan. [3].

Asmaul Husna berarti 99 nama yang indah dan baik bagi Allah. Asmaul Husna adalah nama yang menggambarkan keindahan dan sifat-sifat Allah SWT. Sebagai seorang Muslim, umat Islam perlu mengenal Asmaul Husna. Namun pada kenyataannya masih banyak umat Islam yang belum mengenal Asmaul Husna. Salah satunya di TPA Darul Jannah.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu ustadzah di TPA Darul Jannah ditemukan bahwasanya banyak santri di TPA Darul Jannah mengalami kesulitan dalam menghafal arti dari Asmaul Husna. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sebuah aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan unsur multimedia. Penelitian ini membahas pembuatan desain *UI/UX* dalam bentuk *prototype*, yang merupakan representasi visual dari aplikasi yang nyata dan fungsional ketika digunakan. Tampilan antarmuka pengguna merupakan salah satu aspek penting dalam aplikasi. User interface

aplikasi juga harus dapat memberikan solusi untuk masalah yang dihadapi oleh pengguna. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat merasakan pengalaman yang nyaman dan mudah saat menggunakan website maupun aplikasi. [4].

Hasil penelitian Fahmi Kasri dengan judul “Perancangan *User Interface Game* Sejarah Kerajaan Siak Menggunakan Metode *Design thinking*”, menghasilkan antarmuka pengguna yang menarik dan *user-friendly*, dengan mendapatkan skor 87,5. Sehingga *prototype* desain antarmuka pengguna dari "Game Sejarah Kerajaan Siak" termasuk dalam kategori yang *Excellent*, hal ini menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna dalam *game* ini memiliki tingkat *usability* yang tinggi, dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna yang baik [5].

Perancangan *UI/UX game* "Asmaul Husna" menggunakan metode *Design thinking* di TPA Darul Jannah diharapkan dapat menjadi solusi menciptakan pengalaman belajar yang menarik, dan agar tetap teredukasi dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena uraian permasalahan di atas, mendorong peneliti untuk membuat penelitian yang berjudul **“Perancangan *UI/UX Game Asmaul Husna* Menggunakan Metode *Design thinking* Di TPA Darul Jannah”**. Dengan dibuatnya Perancangan *UI/UX game* edukasi terkait Asmaul Husna diharapkan dapat membantu menciptakan pengalaman bermain yang lebih baik dan juga menarik minat anak-anak untuk menghafal nama-nama yang baik bagi Allah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang *UI/UX game* Asmaul Husna dengan menggunakan metode *Design thinking*?
2. Bagaimana hasil implementasi Metode *Design thinking* dalam Perancangan *UI/UX Game* Asmaul Husna?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan sebuah rancangan *UI/UX game* Asmaul Husna dengan menggunakan metode *Design thinking*
2. Untuk mengetahui hasil implementasi Metode *Design thinking* dalam Perancangan *UI/UX Game* Asmaul Husna

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan kepada santri di TPA Darul Jannah
2. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Figma* untuk merancang *UI/UX*.
3. Penelitian ini hanya sebatas *prototype* tidak sampai ke tahap membangun *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Melalui perancangan *UI/UX Game Asmaul Husna*, penelitian ini dapat membantu anak-anak mempelajari dan memahami lebih dalam tentang Asmaul Husna, yaitu nama-nama indah dan sifat-sifat Allah. Dengan interaksi yang interaktif dan menarik, *game* ini dapat membantu anak-anak mengingat dan memahami Asmaul Husna dengan cara yang lebih efektif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Game Asmaul Husna yang dirancang dengan baik dapat membantu meningkatkan daya ingat anak-anak. Melalui pengulangan dan interaksi yang berulang dengan nama-nama Asmaul Husna, anak-anak akan lebih mudah mengingat dan memahami setiap nama dan sifat Allah.

b. Bagi Guru

Game Asmaul Husna yang dirancang dengan baik dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi guru dalam mengajar. *Game* ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memperkenalkan, mengulang, atau mengkonsolidasikan materi tentang Asmaul Husna. Melalui penggunaan *game* interaktif, guru dapat

menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi para siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mendalami konsep-konsep *UI/UX design* dan metode *Design thinking* dalam konteks pengembangan *game*. Menambah wawasan tentang penerapan metode *Design thinking* dalam perancangan *game* edukasi, dan juga memperdalam pengetahuan tentang asmaul husna dan metode efektif untuk mengajarkannya kepada anak-anak melalui *game* edukasi.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian terkait

| NO | Nama | Judul | Objek Penelitian | Hasil Penelitian |
|----|---|--|--|---|
| 1 | Seila Tazkiyah, Aridhanyati Arifin (2022) | Perancangan <i>UI/UX</i> Pada <i>Website</i> <i>Laboratorium Energy</i> Menggunakan Aplikasi <i>Figma</i> | Metode yang digunakan adalah metode <i>Design Thinking</i> | Peneliti menemukan bahwa aplikasi <i>Figma</i> bagus dan membantu penulis dalam membangun tampilan <i>web</i> yang menarik dan mudah digunakan untuk <i>Laboratorium Energy</i> . <i>Design thinking</i> dapat digunakan untuk membuat desain <i>UI/UX</i> yang berfokus pada kebutuhan pengguna untuk website. [6] |

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| 2 | Dea Salsa Bila, Dwi Rosa Indah (2023) | Perancangan Ulang <i>UI/UX</i> Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode <i>Design thinking</i> | Merancang ulang <i>UI/UX</i> <i>website</i> BKKBN dengan metode <i>Design thinking</i> dan menggunakan <i>Figma</i> | Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian evaluasi kegunaan sebelum perbaikan desain mencapai nilai rata-rata SUS 65 dan nilai rata-rata SUS 81,5 setelah perbaikan desain <i>UI/UX</i> dengan metode <i>Design Thinking</i> . [7] |
| 3 | Rahendra Firman Sunartama, Pristi Sukmasetya, Maimunah (2023) | Implementasi <i>Design thinking</i> pada <i>UI/UX</i> Bank Sampah Digital Banjarejo Berbasis Android | Metode yang digunakan adalah metode <i>Design Thinking</i> | Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan desain gagasan yang berpusat pada manusia (pengguna). Hasil SUS menerima skor “71,4” dari 100, yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut berada dalam kategori B dan memiliki rating “Good” [8] |
| 4 | Fahmi Kasri, Nazaruddin Saffat H, Muhammad Irsyad, Pizaini (2022) | Perancangan User Interface <i>Game</i> Sejarah Kerajaan Siak. Menggu- nakan Metode <i>Design thinking</i> | Merancang User Interface <i>game</i> mengun- nakan metode <i>Design thinking</i> | Penelitian ini menerapkan metode <i>Design thinking</i> untuk membuat <i>user interface game</i> yang lebih menarik dan mudah digunakan, dengan skor 87,5. <i>Prototipe</i> desain antarmuka pengguna untuk " <i>Game</i> Sejarah Kerajaan Siak" termasuk dalam kategori yang Excellent [5] |

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| 5 | Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur'aini, Muhammad Haikal Aufan (2022) | Perancangan <i>UI/UX</i> Semarang Virtual Tourism Dengan <i>Figma</i> | Merancang <i>UI/UX</i> <i>prototype</i> Aplikasi Semarang Virtual Tourism menggunakan <i>Figma</i> | Penelitian ini menggunakan metode <i>blackbox Testing</i> dengan teknik <i>equivalence partitioning</i> . Yang Hasilnya menunjukkan bahwa dengan <i>anequivalence partitioning</i> terdapat 75 valid, 1 tidak valid dan terdapat 2 Defect, dalam presentase terdapat 96.15% valid, 1,28% tidak valid dan sebesar 2,56% terdapat defect [9]. |
|---|--|---|--|---|

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disajikan dalam beberapa bab yang bertujuan untuk secara sistematis mengungkapkan solusi terhadap masalah yang diteliti. Berikut ini adalah pembagian bab-bab yang ada:

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, relevansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang uraian teori yang berhubungan dengan penelitian, seperti pembahasan tentang *UI/UX*, Asmaul Husna, *Design thinking*, dan lain sebagainya

Bab 3 : Metodologi Penelitian

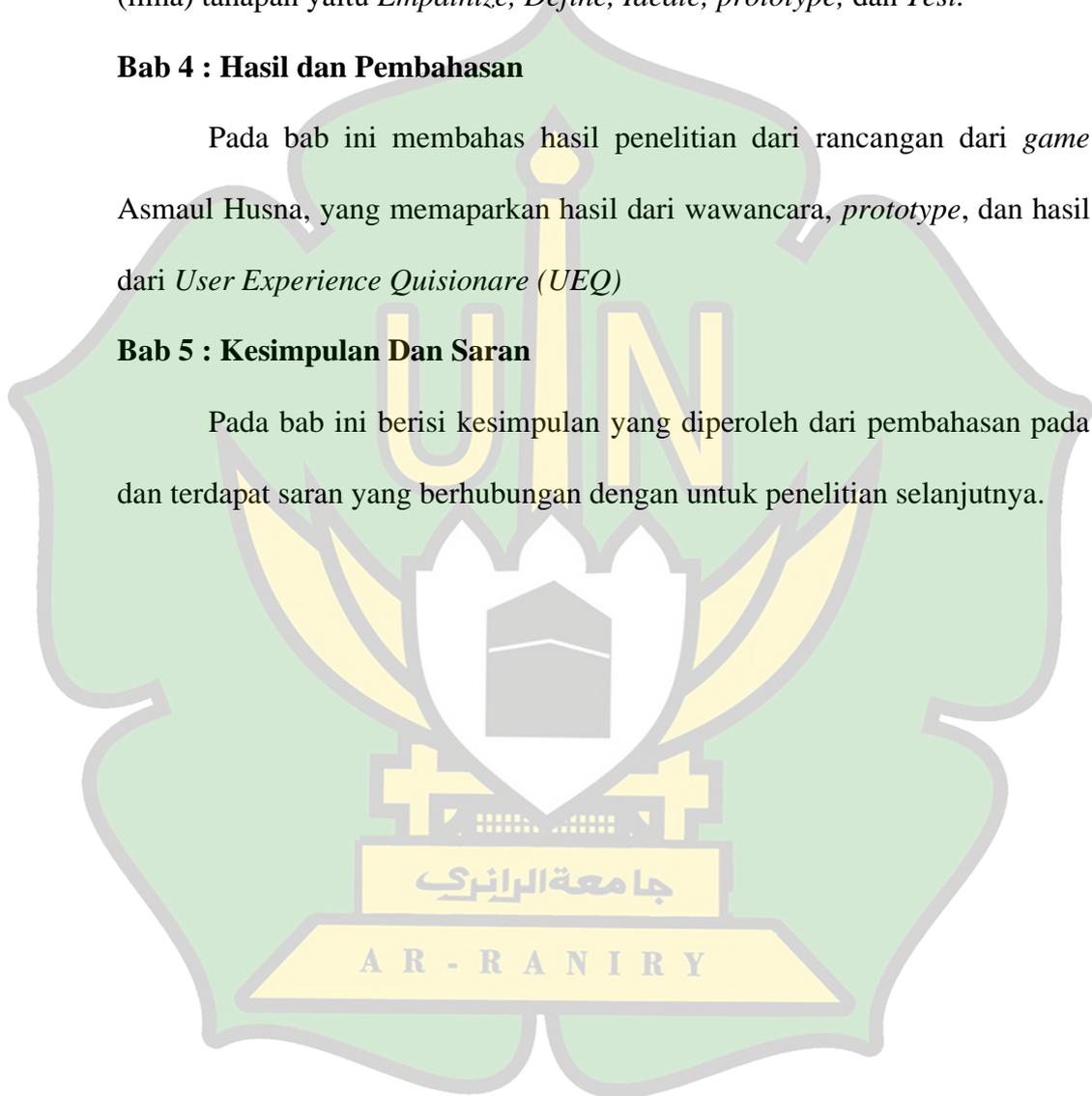
Bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan peneliti dalam melakukan perancangan *game* asmaul husna yaitu *Design thinking* dengan 5 (lima) tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, prototype, dan Test*.

Bab 4 : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini membahas hasil penelitian dari rancangan dari *game* Asmaul Husna, yang memaparkan hasil dari wawancara, *prototype*, dan hasil dari *User Experience Quisionare (UEQ)*

Bab 5 : Kesimpulan Dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan pada dan terdapat saran yang berhubungan dengan untuk penelitian selanjutnya.



BAB II

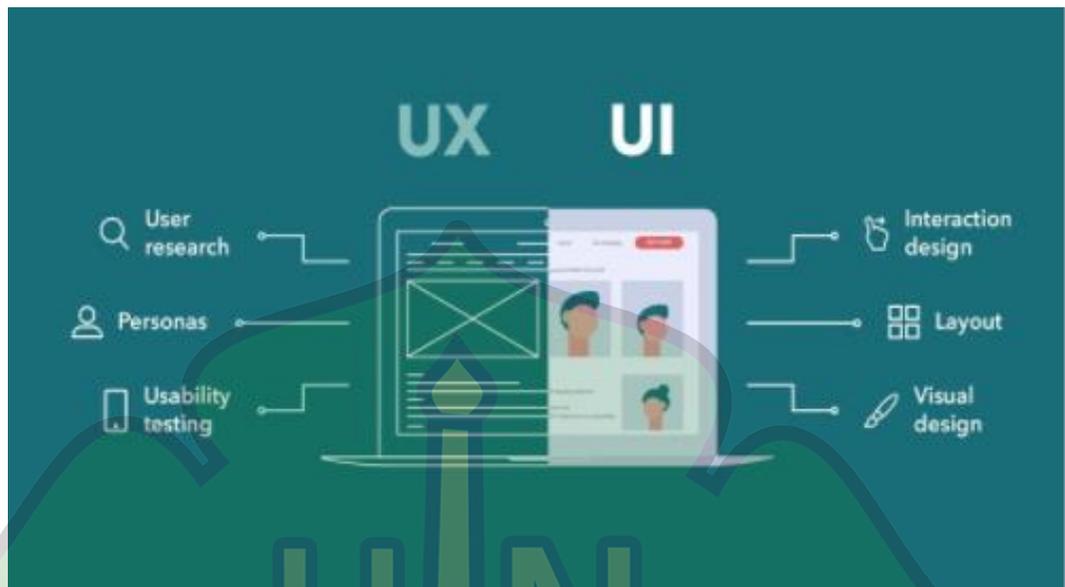
LANDASAN TEORETIS

2.1 *User Interface dan User Experience (UI/UX)*

User Interface dan *User Experience (UI/UX)* memiliki peranan penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, karena desain yang terstruktur dan terorganisir dalam sebuah aplikasi memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menggunakan fitur-fitur yang disediakan. Desain *UI/UX* juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang sedang dibangun, termasuk dalam hal desain tampilan, fitur-fitur, dan kebutuhan lainnya [9].

Dengan memperhatikan desain *UI/UX* yang baik, aplikasi dapat menawarkan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Desain *UI/UX* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna membantu pengguna dalam mengakses fitur-fitur yang dibutuhkan dengan mudah dan efisien. Selain itu, desain yang rapi dan terorganisir juga dapat meningkatkan kesan profesionalitas dan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi [4].

UI (User Interface) dan *UX (User Experience)* adalah dua aspek penting dalam desain produk dan aplikasi yang berfokus pada pengalaman pengguna. Meskipun keduanya saling terkait dan saling memengaruhi, ada perbedaan antara keduanya.

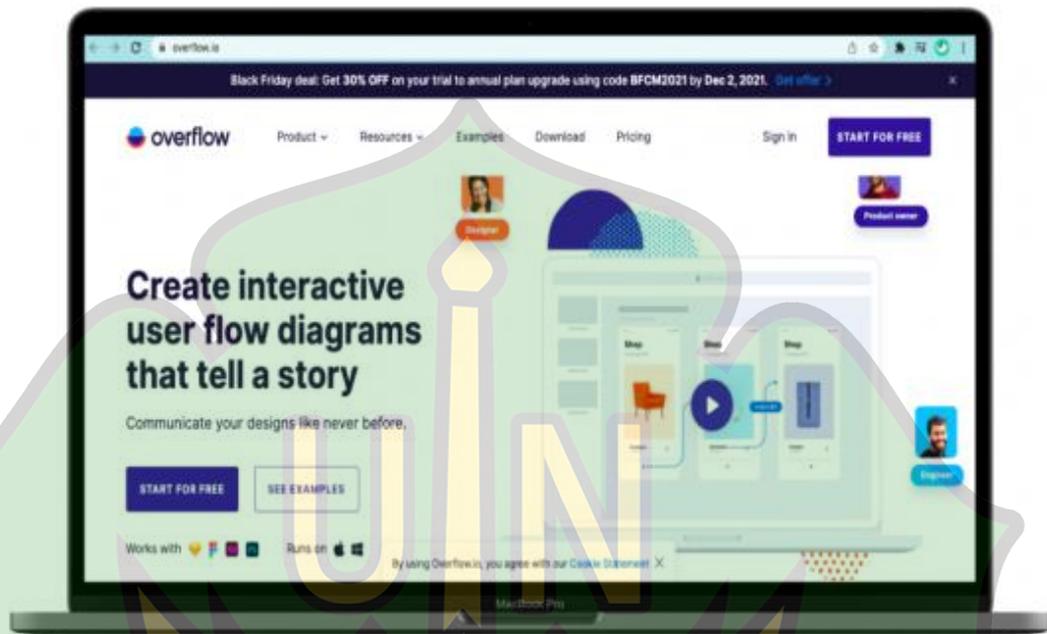


Gambar 2.1 Perbedaan *UI/UX*

2.1.1 *User Interface (UI)*

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna adalah cara komunikasi antara pengguna dengan sistem pada suatu program, seperti aplikasi *website*, aplikasi *mobile*, atau perangkat lunak. Antarmuka ini dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang sedang dikembangkan. *UI* mencakup berbagai aspek, mulai dari tampilan fisik, penggunaan warna, animasi, hingga pola komunikasi antara program dan pengguna. Umumnya, seorang desainer *UI* bertujuan untuk menciptakan desain yang dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan program. Desain tersebut disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dasar pengguna terhadap aplikasi web atau mobile yang sedang dikembangkan. Hasil dari desainer *UI* adalah sebuah

program dengan berbagai fitur yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam penggunaan program tersebut. [10].



Gambar 2.2 Contoh *User Interface*

2.1.2 *User Experience (UX)*

User Experience (UX) adalah proses yang digunakan oleh desainer untuk menciptakan produk yang memberikan pengalaman yang bermakna dan relevan bagi pengguna. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sauer dan Sonderegger pada tahun 2022, *user experience* didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna berinteraksi dengan produk dalam hal tindakan, sensasi, pertimbangan, dan perasaan. Hal ini mencakup banyak elemen, seperti branding, desain, fungsi, dan kegunaan. *Design User Interface (UI)* adalah bagian penting dari desain *User Experience* [11].

Desain *UX* bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang positif dan bermakna bagi pengguna dengan memahami kebutuhan, tujuan, dan perilaku

mereka. Hal ini melibatkan penelitian pengguna, pembuatan persona pengguna, desain antarmuka pengguna, serta pengujian dan iterasi terus-menerus pada desain untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna. Tujuan dari desain *UX* adalah meningkatkan kepuasan pengguna, kegunaan, dan keterlibatan, yang pada akhirnya menghasilkan pengalaman pengguna yang menarik dan menyenangkan [2].

2.2 *Game*

Kata “*game*” berasal dari bahasa Inggris yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti “permainan”. [3] *Game* adalah bentuk hiburan interaktif yang dimainkan oleh satu atau beberapa orang, dan biasanya melibatkan tantangan atau tujuan tertentu yang harus dicapai oleh pemain. Banyak teori yang mengungkapkan arti dari *game*, seperti yang dikatakan Jason dalam bukunya, bahwa *game* adalah suatu sistem atau program di mana satu atau lebih pemain membuat keputusan melalui kontrol objek dalam *game* untuk tujuan tertentu [12]. Bermain memiliki peranan yang signifikan dalam kehidupan anak, dan bermain merupakan merupakan bagian tak dalam perkembangan kepribadian anak. [13].

Game pada dasarnya adalah permainan interaktif yang berfokus pada mencapai tujuan dengan lawan dan pemain yang aktif. Ilmuwan lain juga mengatakan bahwa *game* adalah karya seni di mana pemain disebut Pemain dan berusaha mengatasi kelemahan lawan dengan strategi untuk mencapai tujuan mereka. [14]

Klasifikasi *game* dimaksudkan untuk memudahkan Penggolongan jenis *game*. Beberapa kategori *game* adalah seperti berikut :

1. *Game as Game, Game* yang dimaksud merupakan *game* untuk kesenangan atau *fun*.
2. *Game as Media*, *game* biasanya bertujuan untuk menyampaikan pesan tertentu, yang langsung disampaikan oleh pembuat *game* di dalam media *game*.
3. *Game Beyond Game*, juga disebut sebagai gamification, adalah menerapkan ide atau metode desain *game* ke lingkungan yang tidak berhubungan dengan *game*. [14]

Di dalam membuat sebuah *game*, terdapat elemen-elemen dasar yang akan digunakan dalam pemodelan matematis untuk membuat dan mengembangkan *game*. Berikut ini merupakan 11 elemen dasar dalam *game* (Duke, 2011) :

1. *Format*, Mendefinisikan struktur *game*. Sebuah *game* terdiri dari beberapa level, dan setiap level memiliki fungsi yang berbeda.
2. *Rules*, Dalam setiap *game*, harus ada aturan atau pedoman yang tidak dapat diganti atau dipengaruhi oleh pemain. Oleh karena itu etika bermain *game*, pemain harus memperhatikan dan bermain sesuai dengan aturan.
3. *Scenario*, adalah alur cerita yang digunakan sebagai kerangka atau acuan dalam bermain *game*.

4. *Events*, adalah suatu kejadian yang menjadi tantangan sekaligus menambah keceriaan dalam bermain *game*. Contoh *event* dalam *game* diantaranya berupa konflik, dan kompetisi
5. *Decisions, Decisions* merupakan suatu keputusan yang harus diambil oleh si pemain di dalam bermain *game*. Mengambil keputusan yang salah terhadap suatu kejadian alam bermain *game*, akan dapat menjadi pelajaran yang penting bagi pemain, sehingga kesalahan tersebut tidak akan terulang lagi nantinya.
6. *Levels*, Setiap *game* harus memiliki level tingkat kesulitan supaya *game* menjadi lebih menarik dan menantang, dan bisa digunakan oleh masyarakat luas. *Level easy* memberikan tantangan bagi para pemain pemula (*beginner*), sementara *level difficult* lebih cocok untuk pemain berpengalaman yang sudah mendapatkan beberapa pengalaman. (*expert*).
7. *Score Model*, adalah instrumen yang digunakan untuk menghitung, mendata, dan menampilkan hasil dari permainan yang sedang dimainkan. *Score Model* ini menjadi suatu alat yang sangat penting untuk membuat permainan lebih menarik.

2.3 Asmaul Husna

Dalam agama Islam, Asmaul Husna adalah nama-nama Allah SWT yang indah dan mulia yang ditemukan dalam Al-Quran, dan setiap nama memiliki makna yang mendalam yang menggambarkan sifat-sifat Allah SWT. Istilah "Asmaul Husna" berarti "nama-nama yang baik", dan secara istilah berarti nama-nama yang Allah muliakan.

Penyebutan bahwa Asmaul Husna ada 99 di antaranya disampaikan oleh Rasulullah saw dalam hadits berikut:

إِنَّ لِلَّهِ تِسْعَةً وَتِسْعِينَ اسْمًا، مِائَةٌ إِلَّا وَاحِدَةً، مَنْ أَحْصَاهَا دَخَلَ الْجَنَّةَ

Artinya :

“Sesungguhnya Allah memiliki 99 nama, seratus kurang satu, siapa yang menjaganya maka dia masuk surga.” (HR Bukhari, Muslim, dan lainnya).

Dengan mempelajari Asmaul Husna kita dapat mengetahui nama-nama Allah yang baik, dan agung serta indah sesuai dengan sifat-sifatNya [15]

Memahami keagungan dan kekuasaan Allah memiliki kepentingan yang besar bagi kita. Salah satu cara untuk mencapai pemahaman tersebut adalah dengan mengenal nama-nama Allah yang tercantum dalam Asma'ul Husna. Dengan membaca Asma'ul Husna, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai sifat-sifat, kebesaran, dan kekuasaan Allah. Hal ini juga memungkinkan kita untuk meneladani sifat-sifat mulia Allah dalam interaksi sehari-hari. Sebagai contoh, kita dapat

mengadopsi sikap berbuat baik, berkasih peneliting, memaafkan, sabar, dan sebagainya [16].

99 ASMAUL HUSNA

| | | | | | | | | |
|---------------------|-----------------------|----------------------|-----------------------|------------------------------|---------------------------------|------------------------|----------------------|---------------------|
| الْجَبَّارُ | الْعَزِيزُ | الْمُهَيِّمُنُ | الْمُؤْمِنُ | السَّلَامُ | الْقُدُّوسُ | الْمَلِكُ | الرَّحِيمُ | الرَّحْمَنُ |
| Mahakuasa | Maha Perkasa | Maha Pemelihara | Maha Memberi keamanan | Maha Memberi kesejahteraan | Mahasuci | Maha Merajai | Maha Penyayang | Maha Pengasih |
| الْفَتَّاحُ | الرَّزَّاقُ | الْوَهَّابُ | الْقَهَّارُ | الْعَفَّارُ | الْمُصَوِّرُ | الْبَارِئُ | الْحَالِقُ | الْمُتَكَبِّرُ |
| Maha Pembuka rahmat | Maha Pemberi rezeki | Maha Pemberi karunia | Maha Memaksa | Maha Pengampun | Maha Membentuk rupa | Maha Pembuat | Maha Pencipta | Mahabesar |
| الْبَصِيرُ | السَّمِيعُ | الْمُنْذِرُ | الْمُعِزُّ | الرَّافِعُ | الْخَافِضُ | الْبَاسِطُ | الْقَابِضُ | الْعَلِيمُ |
| Maha Melihat | Maha Mendengar | Maha Menghincan | Maha Memuliakan | Maha Meninggikan | Maha Merendahkan | Maha Melapangkan | Maha Menyempitkan | Maha Mengetahui |
| الْعَلِيُّ | الشَّكُورُ | الْغَفُورُ | الْعَظِيمُ | الْحَلِيمُ | الْحَبِيرُ | اللطيفُ | الْعَدْلُ | الْحَكْمُ |
| Mahatinggi | Maha Menghargai | Maha Pengampun | Mahaagung | Maha Penyantun | Maha Mengetahui rahasia | Mahalembut | Mahaadil | Maha Menetapkan |
| الْوَاسِعُ | الْمُجِيبُ | الرَّقِيبُ | الْكَرِيمُ | الْجَلِيلُ | الْحَسِيبُ | الْمُقِيتُ | الْحَفِيفُ | الْكَبِيرُ |
| Mahaluas | Maha Mengabulkan | Maha Mengawasi | Maha Pemurah | Mahamulia | Maha Membuat perhitungan | Maha Pemberi kecukupan | Maha Menjaga | Mahabesar |
| الْمَتِينُ | الْقَوِيُّ | الْوَكِيلُ | الْحَقُّ | الشَّهِيدُ | الْبَاعِثُ | الْمَجِيدُ | الْوَدُودُ | الْحَكِيمُ |
| Mahakokoh | Mahakuat | Maha Memelihara | Mahabener | Maha Menyaksikan | Maha Membangkitkan | Mahamulia | Maha Pencinta | Mahabijaksana |
| الْقَيُّومُ | الْحَيُّ | الْمَمِيتُ | الْمُحْيِي | الْمُعِيدُ | الْمُبْدِئُ | الْمُحْصِي | الْحَمِيدُ | الْوَلِيُّ |
| Mahamandiri | Mahahidup | Maha Mematikan | Maha Menghidupkan | Maha Mengembalikan kehidupan | Maha Memulai | Maha Menghitung | Maha Terpuji | Maha Melindungi |
| الْمُؤَخَّرُ | الْمُقَدِّمُ | الْمُقْتَدِرُ | الْقَادِرُ | الصَّمَدُ | الْأَحَدُ | الْوَاحِدُ | الْمَاجِدُ | الْوَاجِدُ |
| Maha Mengakhirkan | Maha Mendahulukan | Maha Berkuasa | Maha Berkuasa | Maha Dibutuhkan | Maha Esa | Mahatunggal | Mahamulia | Maha Penemu |
| الْمُنْتَقِمُ | التَّوَّابُ | الْبَرُّ | الْمُتَعَالِي | الْوَالِي | الْبَاطِنُ | الظَّاهِرُ | الْآخِرُ | الْأَوَّلُ |
| Maha Penyiksa | Maha Pemberi Taubat | Maha Penderma | Mahatinggi | Maha Memerintah | Mahagaib | Mahanyata | Mahaakhir | Mahaawal |
| الْمَانِعُ | الْمُعْغِي | الْعَمِي | الْحَامِعُ | الْمُقْسِطُ | ذُو الْجَلَالِ وَالْإِكْرَامِ | مَالِكُ الْمَلِكِ | الرَّءُوفُ | الْعَفُو |
| Maha Mencegah | Maha Memberi kekayaan | Maha Berkecukupan | Maha Mengumpulkan | Mahaadil | Pemilik Kebesaran dan Kemuliaan | Pengusa Alam Semesta | Maha Pengasih | Maha Pemaaf |
| الصَّبُورُ | الرَّشِيدُ | الْوَارِثُ | الْبَاقِي | الْبَدِيعُ | الْهَادِي | النُّورُ | النَّافِعُ | الصَّارُ |
| Mahasabar | Maha Menunjukkan | Maha Pewaris | Mahakekal | Maha Pencipta | Maha Memberi petunjuk | Maha Bercahaya | Maha Memberi Manfaat | Maha Memberi derita |

Gambar 2.3 99 Asmaul Husna

2.4 Figma

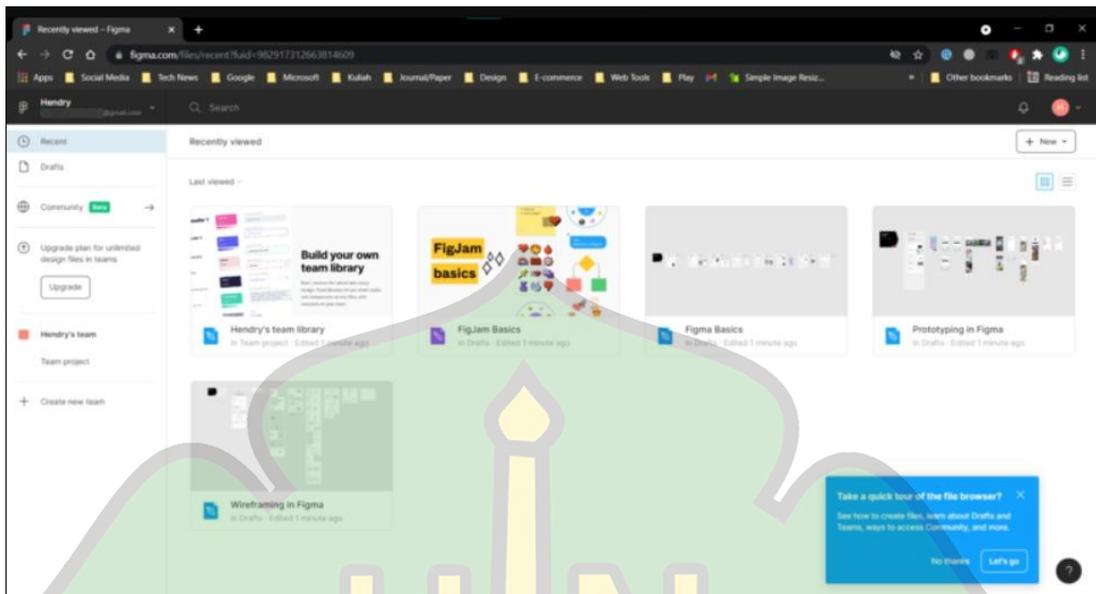
Figma merupakan sebuah alat desain yang berbasis *cloud* dan *prototyping* untuk produk digital yang digunakan untuk membuat desain

tampilan dan prototipe untuk produk digital seperti aplikasi *mobile*, *website*, *desktop*, dan sebagainya. *Figma* didesain untuk memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam proyek dan bekerja sebagai tim dari mana saja secara bersamaan. *Figma* dapat diakses melalui berbagai sistem operasi seperti *Mac*, *Linux*, atau *Windows* dengan terhubung ke internet. Alat ini memungkinkan desainer untuk membuat desain *UI/UX* yang interaktif, dengan fitur-fitur seperti pembagian tugas, komentar, dan versi yang dapat dilacak. [17].



Gambar 2.4 Logo *Figma*

Figma memiliki keunggulan dalam memungkinkan beberapa orang bekerja bersama-sama pada pekerjaan yang sama, meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda. Hal ini memungkinkan kerja kelompok dan menjadi alasan mengapa banyak desainer *UI/UX* memilih *Figma* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan cepat dan efektif. [9].



Gambar 2.5 Tampilan *Figma*

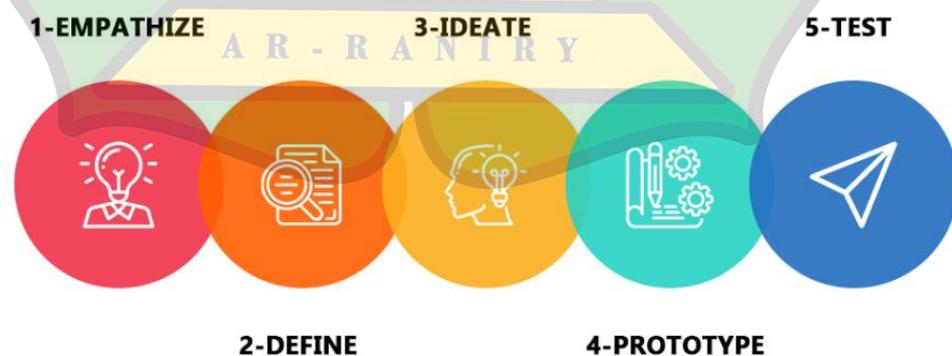
Figma adalah salah satu aplikasi desain yang sangat populer dan memiliki beberapa keunggulan yang membedakannya dari aplikasi desain lainnya. Berikut adalah beberapa keunggulan *Figma*:

- Aksesibilitas dan platform yang beragam : *Figma* dapat diakses melalui *browser web* tanpa perlu mengunduh atau menginstal aplikasi terpisah. Ini berarti pengguna dapat mengakses dan mengedit desain dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel. *Figma* juga kompatibel dengan sistem operasi *Windows*, *macOS*, dan *Linux*.
- Prototyping interaktif: *Figma* memiliki kemampuan *prototyping* yang kuat yang memungkinkan untuk membuat tautan antara *frame* dan menambahkan animasi, interaksi, dan transisi. Anda dapat menguji pengalaman pengguna secara langsung dan mendapatkan umpan balik yang berharga sebelum mengimplementasikannya.

- Kompatibilitas dengan file desain lainnya: *Figma* mendukung impor dan ekspor berbagai format file desain seperti *Sketch*, *Adobe XD*, dan *Photoshop*. Ini memudahkan kerja sama dengan desainer atau tim yang menggunakan alat desain yang berbeda.

2.5 *Design thinking*

Design thinking adalah pendekatan yang digunakan dalam menciptakan pengalaman yang melibatkan dampak emosional, estetika, dan interaksi yang berfokus pada nilai-nilai social. Metode ini melibatkan serangkaian langkah yang dimulai dengan mengumpulkan data mengenai pengguna, yang kemudian digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan pengguna. Selanjutnya, dilakukan pembuatan solusi kreatif, pembangunan representasi dari solusi-solusi yang dihasilkan, dan pengujian representasi tersebut untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) [18].



Gambar 2.6 Tahap *Design thinking*

Sumber : (Great Innovus, 2022)

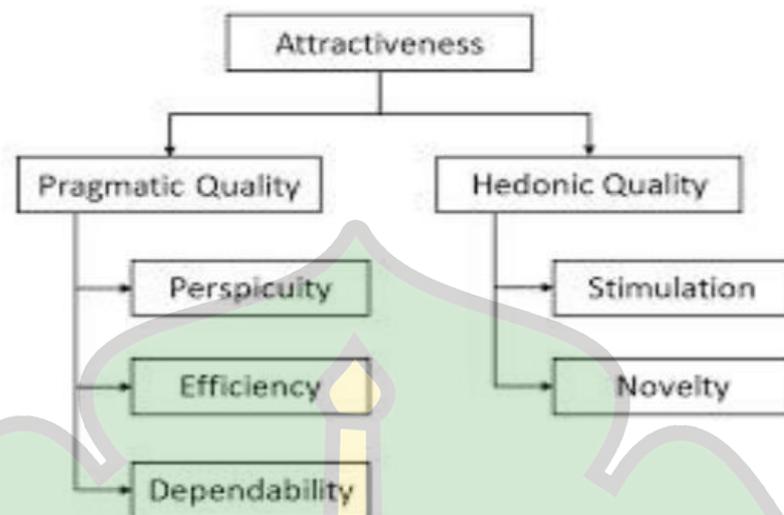
Design thinking memiliki lima tahap, yaitu: [19]

1. *Empathy* : Memahami tindakan pengguna, termasuk bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar, sangat penting untuk memahami apa yang mereka butuhkan. Selain itu, terlibat secara langsung membantu memahami nilai-nilai yang digunakan pengguna.
2. *Define* : Setelah memahami pengguna, langkah berikutnya adalah mendeskripsikan permasalahan dan tantangan yang akan diselesaikan. Menentukan masalah dengan fokus kepada user yang spesifik berdasarkan kebutuhan pengguna.
3. *Ideate* : Pada langkah ini, sesi brainstorming dilakukan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide solusi yang berpotensi kreatif. Tidak ada pendekatan untuk menghasilkan ide, dan sangat penting untuk mengejar setiap yang muncul.
4. *Prototype* : Setelah ide dihasilkan, ide-ide yang telah disempurnakan menjadi bentuk fisik, berupa catatan, storyboard atau prototipe sederhana yang dapat diuji dan dijelajahi lebih lanjut.
5. *Test* : *prototype* diuji pada pengguna untuk memperoleh umpan balik dan pemahaman lebih lanjut tentang keberhasilan dan kekurangan solusi yang diusulkan. Selain sebagai proses pengujian, tahap ini memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan pada solusi yang ada dan meningkatkannya menjadi lebih baik lagi.

2.6 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah metode evaluasi untuk mengevaluasi pengalaman pengguna menggunakan kuesioner. UEQ dikembangkan untuk melakukan pengukuran pada UX oleh Laugwitz, Schrepp dan Held pada tahun 2005. Pada awalnya UEQ hanya tersedia dalam Bahasa Jerman. Namun, saat ini UEQ tersedia dalam lebih dari 30 bahasa, termasuk bahasa Indonesia. UEQ dapat digunakan secara gratis tanpa membayar biaya lisensi dengan mengunjungi tautan ini: <https://www.ueq-online.org>. UEQ memiliki beberapa skenario pengguna, yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan dan menentukan apakah sistem memiliki pengalaman pengguna yang memadai. Selain itu, UEQ menyediakan tools untuk menganalisis data dan menafsirkan hasilnya secara tepat dan akurat dengan mudah. [20]

Kuesioner UEQ masuk ke kuesioner yang hasilnya bisa dipakai pada “*usability testing*” guna ukur tingkat *user experience* suatu produk dengancepat. UEQ bisa diunduh di www.ueq-online.org. Ada 6 skala serta 26 elemen yang digolongkan sesuai skala pengukuran yang ada di UEQ



Gambar 2.7. Struktur UEQ

UEQ (User Experience Questionnaire) merupakan alat atau kuesioner yang sederhana dan efisien untuk mengukur User Experience (UX). UEQ ini memudahkan kita untuk mengukur UX pada sebuah desain aplikasi yang diberikan. UEQ berisi 6 skala penilaian, yaitu:

- *Attractiveness* (Daya tarik): Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk? Seberapa besar daya tarik dari sebuah produk. Misal: bagus atau buruk, atraktif atau tidak atraktif.
- *Efficiency* (Efisiensi): Seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien. Misal: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
- *Perspicuity* (Kejelasan): Apakah memungkinkan menggunakan produk ini? Apakah mudah bagi pengguna untuk membiasakan diri menggunakan produk ini? Seberapa besar kejelasan dari sebuah produk. Misal: mudah dipahami atau sulit dipahami.

- *Dependability* (Ketepatan): Apakah interaksi dengan produk aman dan dapat diprediksi? Misal: dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau menghalangi.
- *Stimulation* (Stimulasi): Apakah menarik dan menyenangkan untuk pengguna dalam menggunakan produk tersebut? Misal: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.
- *Novelty* (Kebaruan): Apakah desain produk inovatif dan kreatif? Apakah produk mampu mendapatkan perhatian pengguna? Seberapa kreatif atau besar kebaruan dari produk [21].



BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian mix method yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian ini mengkombinasikan kelebihan dari metode kuantitatif dan kualitatif dengan tujuan untuk menghasilkan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti [22]

Dalam penelitian ini, metode "*Design thinking*" digunakan untuk melakukan perancangan. Metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berfokus pada penciptaan solusi yang dimulai dengan pemahaman empati terhadap kebutuhan manusia (*human centered*) secara spesifik, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan pengguna [23].

3.2 Subyek Penelitian

Subjek pengumpulan data adalah orang, kelompok, atau organisasi yang dijadikan sebagai subjek penelitian dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Subjek yang di pilih dalam penelitian ini adalah santriwan dan santriwati di TPA Darul Jannah sebanyak 30 orang dengan rincian 5 orang guru, 10 santri laki-laki dan 15 orang santri perempuan.

3.2.1 Populasi

Target populasi pada penelitian ini adalah seluruh guru dan santri di TPA Darul Jannah

3.2.2 Sampel

Penelitian Ini menggunakan probability sampling. Dimana setiap santri TPA Darul Jannah memiliki kesempatan yang sama untuk menguji produk. Jadi sampel setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menguji produk. Jadi sampel pada penelitian ini menggunakan populasi sebanyak 30 orang dengan rincian 5 orang guru, 10 santri laki-laki dan 15 orang santri perempuan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Langkah awal dalam teknik pengumpulan data ini adalah dengan melakukan wawancara yang dilakukan di TPA Darul Jannah yang berlokasi di Ie Masen Ulee Kareng, Banda Aceh. Dalam wawancara, peneliti berinteraksi secara langsung dengan ustadzah dan juga santri di TPA Darul Jannah untuk mendapatkan wawasan, informasi, dan pemahaman yang mendalam tentang topik yang diteliti.

2. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan peneliti terjun langsung ke lapangan yang bertujuan untuk mengamati dan mencatat perilaku,

aktivitas, atau fenomena dalam konteks yang relevan. Hasil dari observasi, peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran di tempat tersebut dimana santri sulit untuk menghafal asmaul husna yang terbilang banyak yaitu 99 asma allah. Oleh karna itu peneliti menawarkan solusi yaitu dengan merancang *game* asmaul husna dengan metode *Design thinking* untuk meningkatkan kedalaman pengetahuan tentang asma allah.

3. Kuesioner/angket

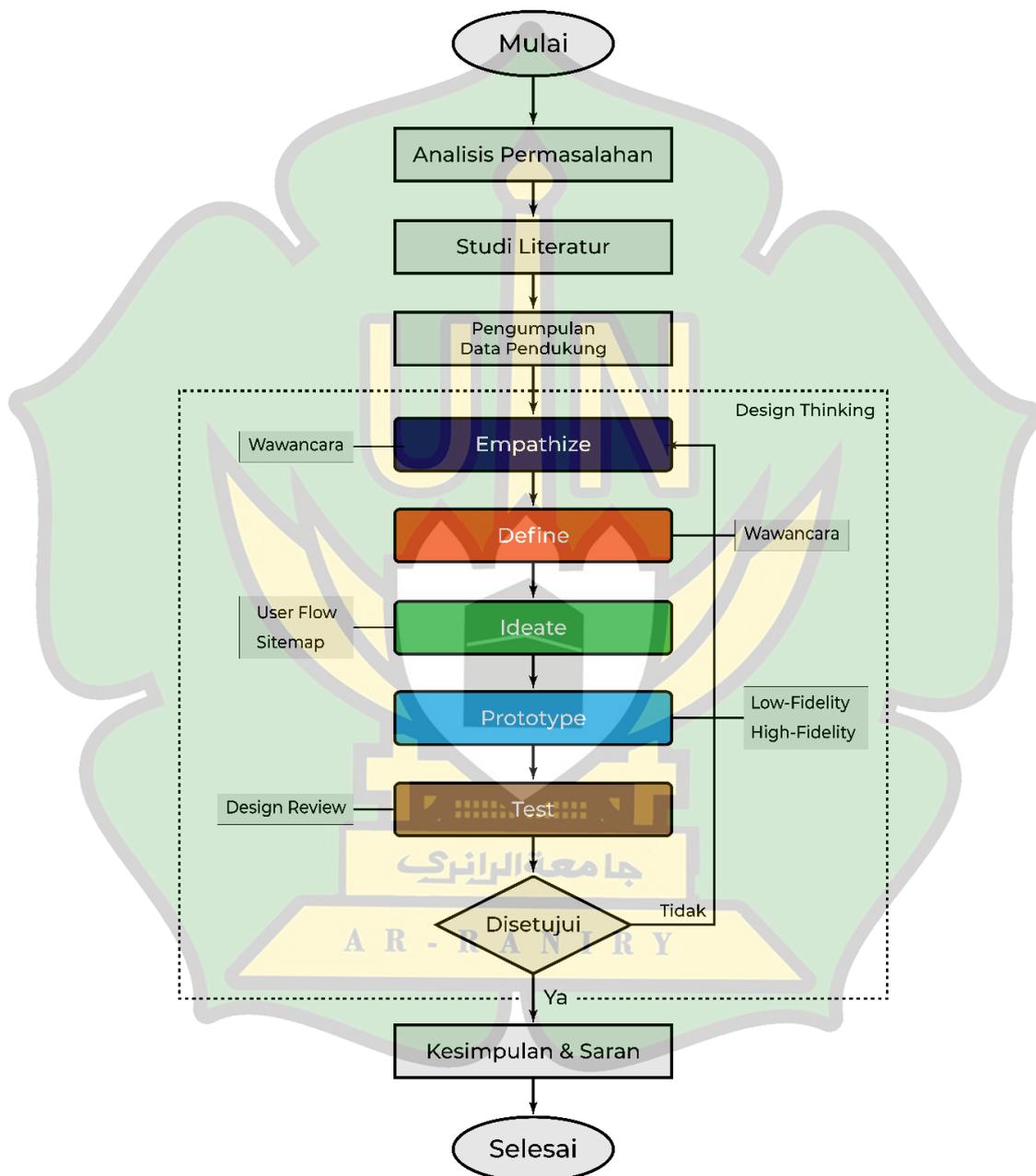
Kuesioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian [24]. Kuesioner diberikan kepada seluruh guru dan santri TPA Darul Jannah untuk mengetahui hasil implementasi UI/UX game asmaul husna.

3.4 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan tahapan dalam penelitian dari awal hingga akhir. Berikut ini langkah langkah perancangan *game* menggunakan metode *design thinking*.

Design thinking adalah suatu proses berulang di mana kita berusaha untuk memahami pengguna, menguji asumsi, dan merumuskan kembali masalah dengan tujuan menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tahap pemahaman awal. Metode ini juga memberikan pendekatan berbasis solusi untuk mengatasi masalah.

Secara keseluruhan, *Design thinking* adalah suatu cara berpikir dan bekerja dengan rangkaian metode yang mudah dimengerti dan jelas [25].



Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian

Sumber : (Feri Fariyanto, Suaidah, Faruk Ulum, 2021)

1. Analisis permasalahan

Penelitian ini dimulai dengan menganalisis permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian. Permasalahan ini dapat diidentifikasi dengan mengamati langsung proses belajar di TPA Darul Jannah. Ditahap ini juga peneliti menetapkan tujuan dan sasaran *game* yang di rancang.

2. Studi Literatur

Setelah menganalisis permasalahan, peneliti mereview beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan perancangan *game* asmaul husna dengan metode *Design thinking*. Studi literatur memiliki tujuan untuk memahami studi yang telah dilakukan sebelumnya oleh orang lain dan untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang subjek yang akan diteliti [26].

3. Pengumpulan data pendukung

Setelah merumuskan masalah dan mereview penelitian terdahulu langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data pendukung. Untuk mencapai tujuan penelitian, data dikumpulkan melalui wawancara dan penyebaran kuisioner sebagai data pendukung untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Data yang peneliti kumpulkan untuk analisis peneliti bersifat kuantitatif, ditunjukkan dengan data berupa angka yang memperlihatkan nilai pada variabel yang diwakilinya. Untuk mengumpulkan data dan informasi, peneliti menggunakan metode penyebaran kuesioner/angket kepada setiap

responden. Metode ini melibatkan penyampaian sejumlah pertanyaan kepada sampel terkait topik penelitian.

4. *Design thinking*

a. Tahap *Empathize*

Tahap ini merupakan langkah awal dalam merancang *game*, di mana peneliti perlu memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pengalaman, emosi, situasi, dan kondisi pengguna dengan berusaha menempatkan diri sebagai pengguna. Hal ini bertujuan agar peneliti benar-benar memahami kebutuhan pengguna secara menyeluruh. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang audiens target dan konteks penggunaan produk. Dengan pemahaman yang mendalam tentang pengguna dan tujuan mereka, peneliti dapat menghasilkan solusi yang lebih relevan dan memuaskan dalam tahap berikutnya dari proses perancangan *UI/UX*. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya peneliti memvisualisasikan wawancara tersebut kedalam *User Persona*.

b. Tahap *Define*

Tahap *Define* adalah tahap merumuskan dan mendefinisikan masalah pada tahap yang telah dilakukan pada proses *Empathize*. proses analisis dan memahami wawasan yang telah didapatkan melalui tahap *Empathize*, dengan tujuan untuk menentukan

pernyataan masalah utama pada penelitian. Tahap *define* merupakan langkah penting dalam proses perancangan *UI/UX* karena membantu peneliti dalam memfokuskan pada pemecahan masalah yang relevan dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditentukan.

c. Tahap *Ideate*

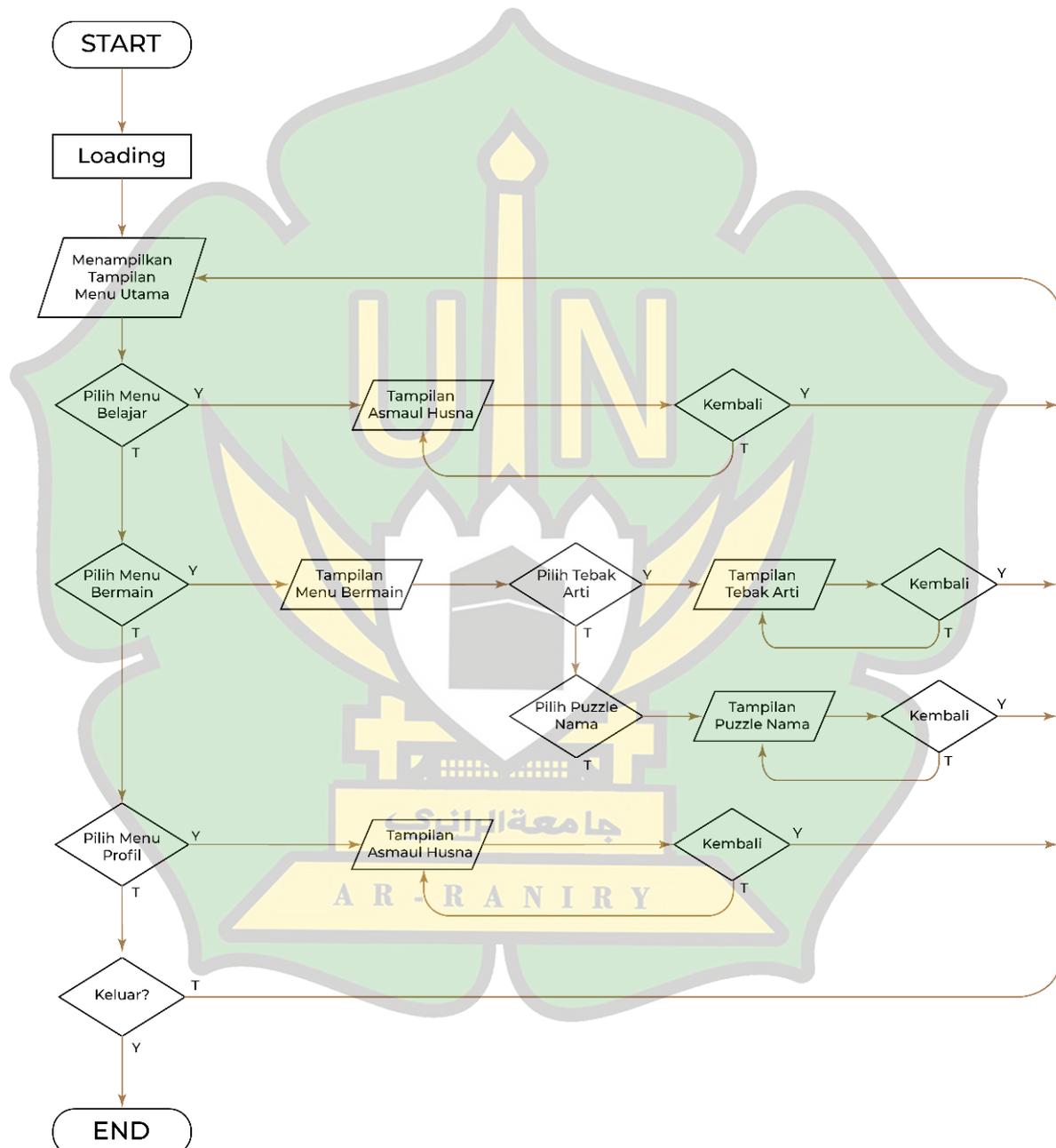
Ideate merupakan tahap dalam proses desain yang bertujuan untuk menghasilkan berbagai gagasan atau ide-ide sebagai solusi atas kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya, yaitu *Define*. Pada tahap *Ideate*, fokusnya adalah untuk menciptakan landasan dasar dalam pembuatan prototipe desain. Dalam konteks perancangan *game*, tahap *Ideate* melibatkan penciptaan ide-ide terkait mekanisme *game*, *gameplay*, dan aspek estetika yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses ini dapat melibatkan kegiatan seperti menggambar *prototype game*, membuat *user flow*, dan *sitemap* untuk memvisualisasikan ide-ide yang dihasilkan.

- *User Flow*

User flows berfokus pada interaksi pengguna dengan website atau aplikasi. Tipe ini menekankan bahwa setiap pengguna mungkin memiliki cara beraksi yang berbeda dan dapat menghasilkan alur yang berbeda pula. Oleh karena itu, saat

menggunakan jenis *flowchart* ini, pengguna dapat memiliki skenario dan titik awal yang berbeda-beda [27].

Berikut merupakan user flow pada *game* Asmaul Husna :



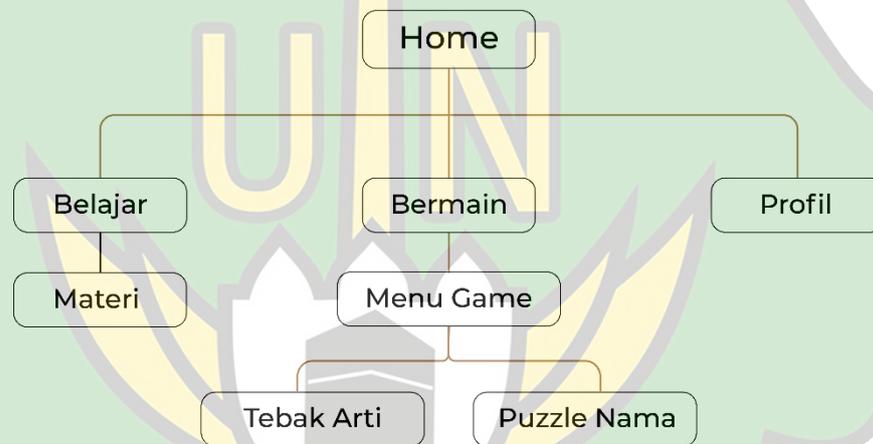
Gambar 3.2 User Flow Pada Game

Berdasarkan gambar *user flow* di atas maka alur permainan edukatif adalah sebagai berikut :

1. Klik tombol start untuk memulai *game* edukatif
2. Kemudian, setelah tombol start di klik maka akan muncul loading dari *game* edukatif.
3. Terdapat menu utama yang terdiri dari 3 menu, yaitu pilih menu belajar, pilih menu bermain dan pilih menu profil.
4. Jika memilih *button* pilih menu belajar, maka user akan dibawa ke tampilan asmaul husna jika tidak, maka akan Kembali ke menu utama.
5. Jika memilih *button* pilih menu bermain, maka user akan dibawa ke tampilan menu bermain yang terdiri dari 2 permainan yaitu pilih tebak arti, pilih *puzzle* nama dan tebak suara.
6. Jika memilih *game* tebak arti maka user akan di bawa ke tampilan *game* tebak arti, jika tidak maka Kembali ke menu utama.
7. Jika memilih *game puzzle* nama maka user akan di bawa ke tampilan *game puzzle* nama, jika tidak maka Kembali ke menu utama.
8. Jika memilih *button* menu profil maka user akan dibawa ke tampilan menu profil, jika tidak maka akan Kembali ke menu utama.
9. Jika memilih *button* keluar, maka *game* akan selesai, jika tidak maka akan Kembali ke menu utama.

- *Sitemap*

Sitemap adalah gambaran atau daftar yang berisi berbagai direktori yang ada di dalam sebuah situs web. Secara sederhana, sitemap dapat diibaratkan sebagai daftar isi. Semua artikel atau konten yang telah dibuat akan tercantum dalam sitemap dengan tampilan yang lebih sederhana dan ringkas [28]



Gambar 3.3 *Sitemap Perancangan Game*

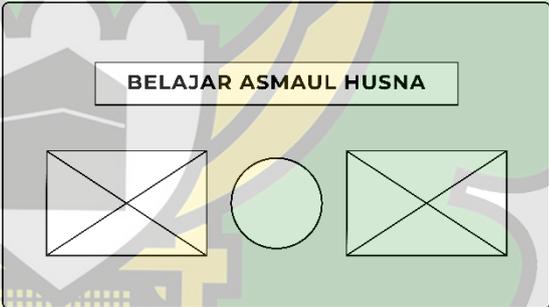
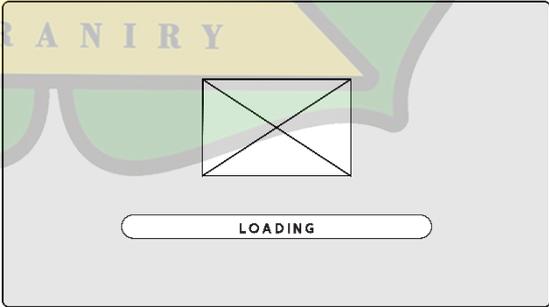
d. Tahap *prototype*

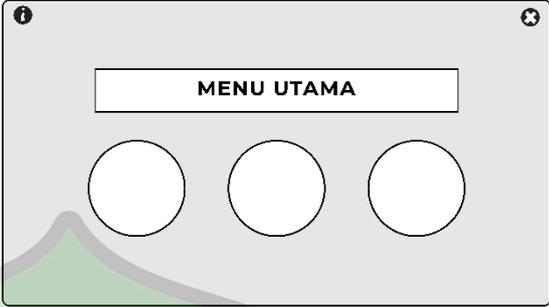
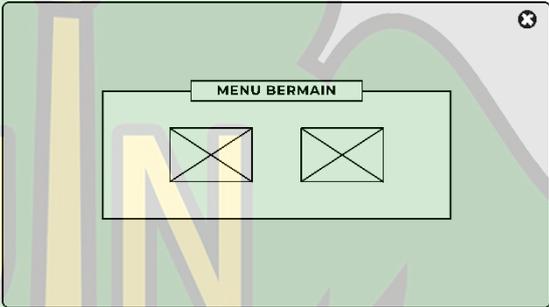
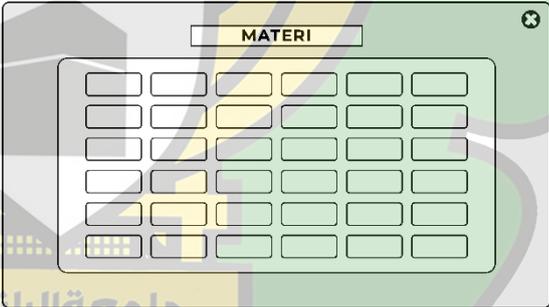
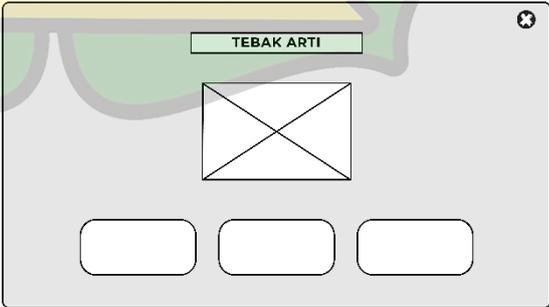
Kemudian pada tahapan selanjutnya peneliti membuat *prototype game* untuk memvisualisasikan ide-ide yang telah dirancang. Pada tahap ini peneliti menggunakan *software Figma* untuk merancang *prototype*. Peneliti menggunakan *software adobe illustrator* untuk mendesain tampilannya.

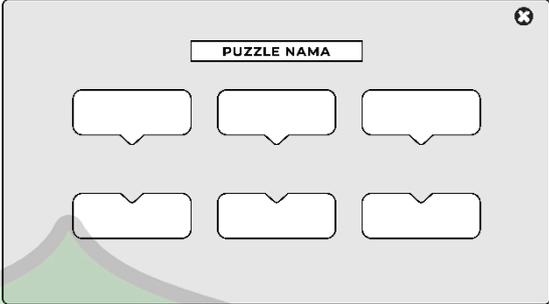
- *Wireframe Low-Fidelity*

Wireframe Low-Fidelity konsep dasar dari suatu aplikasi yang sangat sederhana dan berfungsi sebagai kerangka awal untuk memulai proses desain. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi komunikasi, menentukan fungsi dasar, dan menata letak elemen-elemen dasar. Pada tahap ini, biasanya didefinisikan beberapa elemen dasar seperti *button*, *text*, *navigasi*, *padding*, *grid* dan lain sebagainya [29].

Tabel 3.1 *Wireframe Low-Fidelity*

| No | Nama Menu | <i>Wireframe Low-Fidelity</i> |
|----|-----------------------|---|
| 1 | Halaman Tampilan Awal |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.4 Tampilan Awal</p> |
| 2 | Halaman Loading |  <p style="text-align: center;">Gambar 3.5 Halaman Loading</p> |

| | | |
|---|--------------------------------|--|
| 3 | Halaman Menu Utama |  <p>Gambar 3.6 Halaman Menu Utama</p> |
| 4 | Halaman Menu bermain |  <p>Gambar 3.7 Halaman Menu bermain</p> |
| 5 | Halaman Materi |  <p>Gambar 3.8 Halaman Materi</p> |
| 6 | Halaman <i>Game</i> Tebak Arti |  <p>Gambar 3.9 Halaman <i>Game</i> Tebak Arti</p> |

| | | |
|---|---------------------------------|--|
| 7 | Halaman <i>Game</i> Puzzle Nama |  <p>Gambar 3.10 Halaman <i>Game</i> Puzzle Nama</p> |
|---|---------------------------------|--|

- Wireframe High-Fidelity

Wireframe High-Fidelity adalah versi yang lebih terperinci dari kerangka dasar yang telah dibuat sebelumnya. Ini dapat dianggap sebagai desain akhir yang akan digunakan untuk pengujian dengan pengguna yang akan memainkan *game*. Pada tahap ini, elemen-elemen tambahan seperti ikon, gambar, tipografi, hierarki visual, ilustrasi, dan lain-lain ditambahkan. *High-Fidelity* digunakan secara berurutan untuk menggambarkan bagaimana tugas-tugas khusus dan alur aplikasi atau produk dapat diselesaikan dengan tepat. [29].

e. *Test*

Untuk menentukan keberhasilan dari perancangan UI/UX, kemudian dilakukan uji coba kepada sejumlah responden menggunakan pendekatan *user experience questionnaire (UEQ)*. Terdapat 6 aspek dalam 26 pertanyaan yang digunakan dalam pengukuran keberhasilan terhadap pengujian menggunakan *UEQ*.

Pada *UEQ* terdapat enam skala penilaian dari 26 butir pertanyaan.

Enam skala tersebut yaitu :

- Daya Tarik (*Attractiveness*) : Sejauh mana pengguna merasa senang dan puas saat menggunakan produk atau system.
- Kejelasan (*Perspiciuity*) : Sejauh mana pengguna merasa yakin dan aman menggunakan produk atau sistem.
- Efisiensi (*Efficiency*) : Sejauh mana pengguna merasa yakin bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas secara efisien dan cepat.
- Ketepatan (*Dependability*) : Sejauh mana pengguna merasa dapat mengandalkan kinerja yang konsisten dari produk atau sistem.
- Stimulasi (*Stimulation*) : Sejauh mana pengguna merasa terdorong atau termotivasi untuk terlibat lebih dalam dengan produk atau system.
- Kebaruan (*Novelty*) : Sejauh mana produk atau sistem memiliki elemen desain baru atau inovatif.

Pertanyaan dari *user experience questionnaire (UEQ)* dapat dilihat pada gambar 3.11

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | |
|----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|----|
| menyusahkan | <input type="radio"/> | menyenangkan | 1 |
| tak dapat dipahami | <input type="radio"/> | dapat dipahami | 2 |
| kreatif | <input type="radio"/> | monoton | 3 |
| mudah dipelajari | <input type="radio"/> | sulit dipelajari | 4 |
| bermanfaat | <input type="radio"/> | kurang bermanfaat | 5 |
| membosankan | <input type="radio"/> | mengasyikkan | 6 |
| tidak menarik | <input type="radio"/> | menarik | 7 |
| tak dapat diprediksi | <input type="radio"/> | dapat diprediksi | 8 |
| cepat | <input type="radio"/> | lambat | 9 |
| berdaya cipta | <input type="radio"/> | konvensional | 10 |
| menghalangi | <input type="radio"/> | mendukung | 11 |
| baik | <input type="radio"/> | buruk | 12 |
| rumit | <input type="radio"/> | sederhana | 13 |
| tidak disukai | <input type="radio"/> | menggembirakan | 14 |
| lazim | <input type="radio"/> | terdepan | 15 |
| tidak nyaman | <input type="radio"/> | nyaman | 16 |
| aman | <input type="radio"/> | tidak aman | 17 |
| memotivasi | <input type="radio"/> | tidak memotivasi | 18 |
| memenuhi ekspektasi | <input type="radio"/> | tidak memenuhi ekspektasi | 19 |
| tidak efisien | <input type="radio"/> | efisien | 20 |
| jelas | <input type="radio"/> | membingungkan | 21 |
| tidak praktis | <input type="radio"/> | praktis | 22 |
| terorganisasi | <input type="radio"/> | berantakan | 23 |
| atraktif | <input type="radio"/> | tidak atraktif | 24 |
| ramah pengguna | <input type="radio"/> | tidak ramah pengguna | 25 |
| konservatif | <input type="radio"/> | inovatif | 26 |

Gambar 3.11 Pertanyaan *UEQ*

Sumber : (<https://www.ueq-online.org/>)

Aturan yang digunakan didalam pertanyaan User Experience Questionnaire (UEQ) dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Aturan Pertanyaan *UEQ*

| Aspek | Nomor Pertanyaan | Keterangan |
|--------------------------------------|---------------------------|--|
| Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>) | 1, 12, 14, 16, 24, dan 25 | Skor ditambah dengan item pertanyaan, kemudian dibagi dengan item pertanyaan |
| Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>) | 2, 4, 13, dan 21 | |
| Efisiensi (<i>Efficiency</i>) | 9, 20, 22, dan 23 | |
| Ketepatan (<i>Dependability</i>) | 8, 11, 17 dan 19 | |
| Stimulasi (<i>Stimulation</i>) | 5, 6, 7 dan 18 | |
| Kebaruan (<i>Novelty</i>) | 3, 10, 15 dan 26 | |

Data yang telah dikumpulkan dari responden kemudian dimasukkan ke dalam UEQ tool data analysis dan dijadikan sebagai nilai masukan untuk menghitung nilai pengalaman pengguna dari game Asmaul Husna. Perhitungan data dari UEQ tidak dilakukan secara manual, akan tetapi diproses secara otomatis menggunakan excel ketika data dimasukkan kedalam tools analysis yang tersedia di UEQ. Data yang di input akan secara otomatis dilakukan perhitungan sehingga menghasilkan skala poin penilaian. Poin penilaian ini terdiri dari -3, -2, -1, 0, 1, 2, dan 3 [30]

Adapun rumus yang digunakan dalam pengolahan data pada UEQ memiliki beberapa tahapan, untuk tahapan pertama yaitu menentukan skala mean dari setiap responden yang dibedakan berdasarkan klasifikasi skala UEQ, berikut rumus pengolahan data pada UEQ yaitu mencari mean dari setiap responden.

$$\text{daya tarik} = \frac{\text{jumlah setiap data instrument}}{\text{banyak data}}$$

$$\text{kejelasan} = \frac{\text{jumlah setiap data instrument}}{\text{banyak data}}$$

$$\text{Efisiensi} = \frac{\text{jumlah setiap data instrument}}{\text{banyak data}}$$

$$\text{ketetapan} = \frac{\text{jumlah setiap data instrument}}{\text{banyak data}}$$

$$\text{Stimulasi} = \frac{\text{jumlah setiap data instrument}}{\text{banyak data}}$$

$$\text{kebaruan} = \frac{\text{jumlah setiap data instrument}}{\text{banyak data}}$$

Tahapan kedua setelah mendapatkan hasil dari mean setiap responden adalah mencari skala mean dari seluruh yang diklasifikasikan berdasarkan instrument UEQ yaitu 26 butir pertanyaan, berikut rumus mencari skala mean keseluruhan.

$$x = \frac{\text{jumlah nilai keseluruhan}}{\text{banyak data}}$$

Keterangan :

x = mean

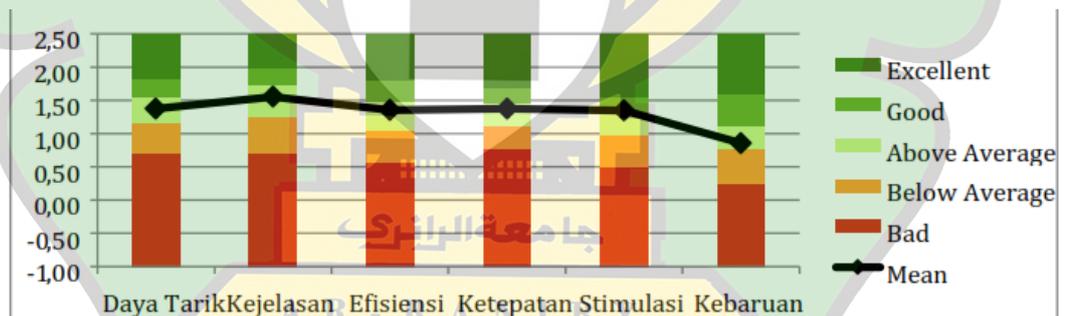
Jumlah nilai keseluruhan diambil dari nilai responden

Untuk mengetahui makna dari yang dihasilkan dari nilai skala UEQ dapat dilakukan dengan membandingkan perhitungan setiap skala, tabel perbandingan dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut

Tabel 3.3 Aturan Pertanyaan *UEQ*

| | Daya Tarik | Kejelasan | Efisiensi | Ketetapan | Stimulasi | Kebaruan |
|---------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------------|
| Excellent | $\geq 1,75$ | $\geq 1,9$ | $\geq 1,78$ | $\geq 1,65$ | $\geq 1,55$ | $\geq 1,4$ |
| Good | $\geq 1,52$ | $\geq 1,56$ | $\geq 1,47$ | $\geq 1,48$ | $\geq 1,31$ | $\geq 1,05 < 1,4$ |
| | $< 1,75$ | $< 1,9$ | $< 1,78$ | $< 1,65$ | $< 1,55$ | |
| Above Average | $\geq 1,17$ | $\geq 1,09$ | $\geq 0,98$ | $\geq 1,14$ | $\geq 0,99$ | $\geq 0,71$ |
| | $< 1,52$ | $< 1,56$ | $< 1,47$ | $< 1,48$ | $< 1,31$ | $< 1,05$ |
| Below Average | $\geq 0,7$ | $\geq 0,64$ | $\geq 0,54$ | $\geq 0,78$ | $\geq 0,5$ | $\geq 0,3 < 1,71$ |
| | $< 1,17$ | $< 1,08$ | $< 0,98$ | $< 1,14$ | $< 0,99$ | |
| Bad | $< 0,7$ | $< 0,64$ | $< 0,54$ | $< 0,78$ | $< 0,5$ | $< 0,3$ |

Setelah mengetahui perhitungan setiap skala maka setiap nilai rata-rata *UEQ* dibandingkan dengan nilai benchmark, contoh hasil pengukuran skala *UEQ* yang dibandingkan dengan nilai benchmark dapat dilihat pada gambar berikut.

**Gambar 3.11** Contoh Hasil Perbandingan dengan Skala *Benchmark*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada Output dari rancangan ini ialah *prototype* atau *UI/UX game* Asmaul Husna dan pengujiannya menggunakan kuesioner yang dibagikan pada responden. Desain *game* ini dibuat dengan tampilan yang menarik, bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi santri dalam menggunakannya. Pembuatan *UI/UX* ini dilakukan melalui aplikasi *figma* dan Menggunakan tahapan-tahapan dalam model *design thinking*.

4.1.1 Hasil Wawancara

Tahap wawancara dengan calon user dilakukan untuk memahami permasalahan yang dihadapi calon user terhadap pembelajaran di TPA Darul Jannah. Hasil dari pemahaman permasalahan tersebut divisualisasikan dalam bentuk *user persona*. *User Persona* merupakan karakter fiksi yang personifikasikan pemakai yang didapatkan pada saat wawancara dan observasi untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna sehingga mewakili target users. *User persona* ini akan dilengkapi dengan data-data yang berhubungan dengan pengguna seperti jenis kelamin, umur, pekerjaan dan sebagainya. Dalam penelitian ini, terdapat 3 orang user persona yaitu Cut Thalita sebagai santri kelas TPA B di TPA Darul Jannah, Rizka Kamila sebagai santri kelas Tahfidz di TPA Darul Jannah, dan Melda Hikmah sebagai Tenaga Pengajar di TPA Darul Jannah.

| | | |
|---|---|--|
|  | Name : Cut Thalita Age : 10 Tahun Job : Santri Kelas B Address : Ie Masen | Bio : Cut Thalita merupakan seorang santri yang sedang mempelajari Iqra' 5 di kelas B TPA Darul Jannah |
| | Goals : Belajar dan terus berusaha agar mendapatkan nilai yang baik di TPA | Frustration : <ul style="list-style-type: none"> • Menginginkan pembelajaran yang menarik dan menghibur • Tidak menghafal Asmaul Husna |

Gambar 4.1 *User Persona* Cut Thalita

Cut Thalita adalah seorang santri berusia 10 tahun yang saat ini sedang belajar Iqra' 5 di kelas B TPA Darul Jannah. Cut Thalita memiliki tekad untuk belajar dan berusaha keras guna meraih nilai yang baik di TPA. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, seperti keinginan untuk pembelajaran yang lebih menarik dan menghibur. Selain itu, Cut Thalita juga mengalami kesulitan dalam menghafal Asmaul Husna, yang merupakan 99 nama atau sifat Allah dalam Islam. Dengan pemahaman ini, dapat diambil langkah-langkah untuk memberikan pendekatan pendidikan yang lebih menarik dan mendukung salah satunya seperti pembelajaran dengan menggunakan *game* agar Cut Thalita dapat meraih tujuannya.

| | | |
|---|--|---|
|  | Name : Rizka Kamila | Bio : |
| | Age : 12 Tahun | Rizka Kamila seorang santri Kelas Tahfidz di |
| | Job : Santri Kelas Tahfidz | TPA Darul Jannah |
| | Address : Ulee Kareng | |
| Goals : | Frustration : | |
| Belajar dan terus berusaha dalam menghafal Al-Qur'an | <ul style="list-style-type: none"> • Sulit untuk memahami arti dan makna dari Asmaul Husna • Bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku | |

Gambar 4.2 *User Person* Rizka Kamila

Rizka Kamila adalah seorang santri berusia 12 tahun yang sedang mengikuti kelas Tahfidz di TPA Darul Jannah. Tinggal di Ulee Kareng, Rizka Kamila memiliki fokus utama pada pembelajaran dan usaha kerasnya dalam menghafal Al-Qur'an. Dengan tekad menguasai tahfidz, Rizka Kamila memiliki tujuan jelas dalam menghafal Al-Qur'an. Namun, terdapat hambatan yang dihadapinya yaitu Rizka Kamila mengalami kesulitan dalam memahami arti dan makna dari Asmaul Husna dan juga merasa bosan dengan metode pembelajaran yang hanya menggunakan buku. Ini mencerminkan keinginannya untuk variasi dan keberagaman dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa penggunaan metode yang lebih interaktif dan kreatif mungkin dapat meningkatkan minatnya. Dari hal ini, dapat diambil langkah-langkah tertentu untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran Rizka

Kamila, seperti game edukatif yang berguna meningkatkan motivasinya dalam menghafal dan mempelajari Asmaul Husna.

| | | |
|---|---|---|
|  | Name : Melda Hikmah, S.Pd Age : 22 Tahun Job : Pengajar TPA Address : Rukoh, Syiah Kuala | Bio : Melda Hikmah merupakan seorang pengajar di TPA Darul Jannah |
| | Goals : Memberikan manfaat dan membimbing santri agar menjadi Hafidz dan Hafidzah Al-Qur'an | Frustration : Kesulitan dalam mengajar Asmaul Husna di TPA dikarenakan kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran |

Gambar 4.3 *User Persona* Melda Hikmah

Melda Hikmah, seorang pengajar yang berusia 22 tahun di TPA Darul Jannah. Tinggal di Rukoh, Syiah Kuala, Sebagai pengajar, Melda Hikmah menghadapi beberapa hambatan, terutama dalam mengajar Asmaul Husna di TPA. Kendala utamanya adalah kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hambatan tersebut, mungkin perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif salah satunya seperti game edukasi. Agar Melda Hikmah dapat memberikan pengajaran yang lebih efektif dan menarik, untuk mendukung tujuannya dalam membimbing santri menjadi Hafidz dan Hafidzah Al-Qur'an di TPA Darul Jannah.

Selanjutnya proses definisi masalah dilakukan dengan mendefinisikan problem. Tahap ini menggunakan metode *Point Of View* untuk mengetahui kebutuhan user terhadap sistem. Proses pendefinisian masalah berdasarkan *point of view* dirujuk dari hasil wawancara yang sudah dilakukan.

Tabel 4.1 *Point of View (POV)* untuk pendefinisian masalah dari sisi user.

| User | Kebutuhan | Insight |
|---------------------------|---|---|
| Santri TPA Darul Jannah | Mebutuhkan media yang lebih menarik agar mudah dalam memahami Asmaul Husna | Karena di TPA Darul Jannah belum pernah diajarkan Asmaul Husna, dan bosan menggunakan buku dalam pembelajaran |
| Pengajar TPA Darul Jannah | Mebutuhkan media seperti <i>game</i> edukatif agar mudah dalam mengajarkan Asmaul Husna | Karena di TPA Darul Jannah belum pernah diajarkan Asmaul Husna, dan masih menggunakan media buku dalam pembelajaran |

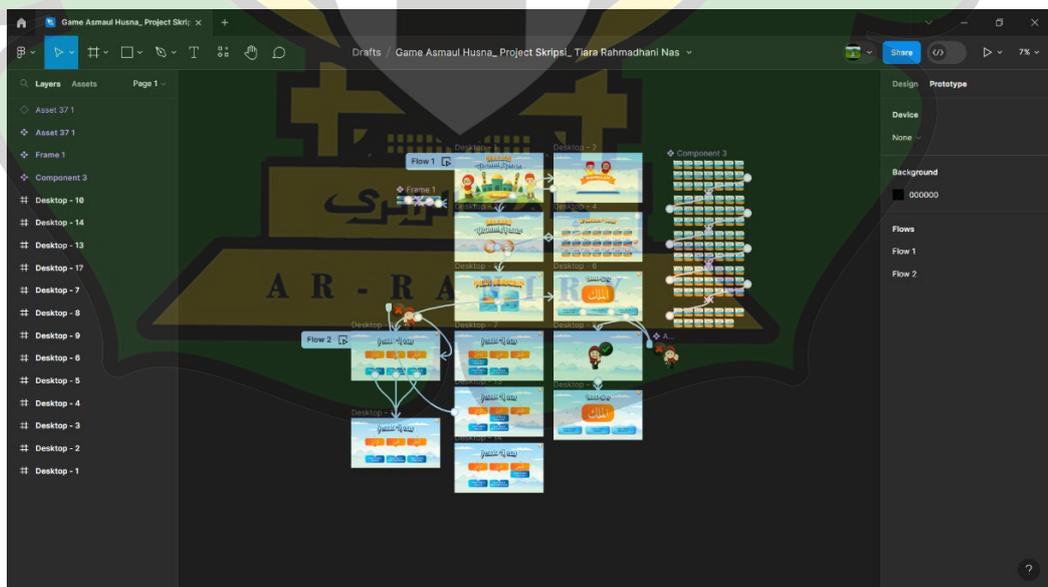
Dalam membuat *Point of View (POV)* untuk perancangan *game* Asmaul Husna, fokus pada tujuan untuk menciptakan solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta membantu santri dalam memahami dan mengingat Asmaul Husna dengan cara yang menyenangkan.

4.1.2 Prototype

Pada Tahap *prototype*, peneliti membuat *prototyping* pada *game* dan juga tampilan *game* dengan versi yang lebih terperinci atau bisa disebut dengan *Wireframe High-Fidelity game* Asmaul Husna dari rancangan awal atau *Wireframe Low-Fidelity* yang terdapat pada

a. Prototyping

Prototyping atau desain interaktif dibuat agar user dapat untuk berinteraksi dengan *game* yang sudah dibuat. Desain interaktif mengacu pada semua komponen yang termasuk dalam desain dan dapat diklik sehingga muncul halaman-halaman yang lainnya. Gambar *prototyping* atau desain interaktif pada *game* Asmaul Husna dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah.



Gambar 4.4 *Prototyping* game Asmaul Husna

b. *Wireframe High-Fidelity*

Desain pada *Wireframe High-Fidelity* dibawah didapat dari link berikut <https://www.freepik.com/>. Berikut merupakan *Wireframe High-Fidelity* dalam perancangan *UI/UX Game Asmaul Husna*.

- Halaman Tampilan Awal

Pada halaman tampilan awal *game Asmaul Husna* terdapat tombol untuk memulai ke halaman selanjutnya.



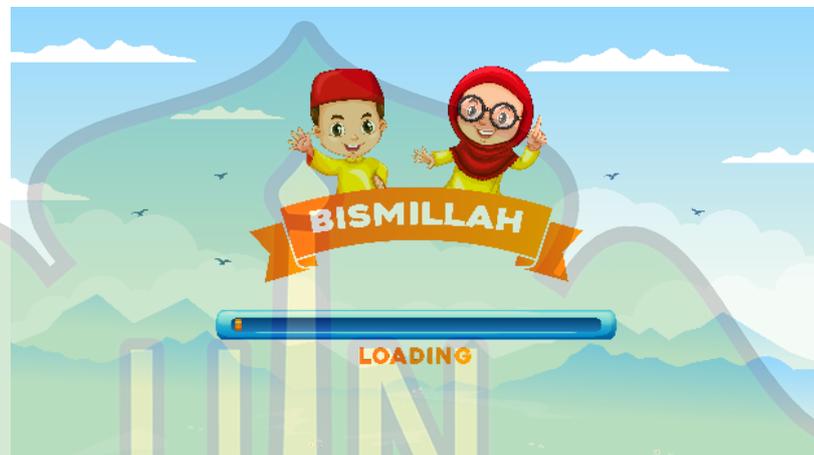
Gambar 4.5 Halaman Tampilan Awal

Sumber : (brgfx & Denayune)

AR - RANIRY

- Halaman Loading

Pada halaman loading pengguna harus menunggu beberapa saat sebelum masuk ke menu utama



Gambar 4.6 Halaman Loading
Sumber : (brgfx & Denayune)

- Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat dua pilihan menu, yaitu menu materi dan menu bermain, yang mana pengguna dapat memilih salah satu menu.



Gambar 4.7 Halaman Menu Utama
Sumber : (Denayune)

- Halaman Materi

Jika pengguna memilih menu materi pada menu utama, maka akan ditampilkan materi sebanyak 99 Asmaul Husna



Gambar 4.8 Halaman Menu Materi
Sumber : (Denayune)

- Halaman Menu Bermain

Jika pengguna memilih menu bermain pada menu utama, maka akan ditampilkan menu bermain yang mana dalam menu bermain terdapat 2 pilihan game yang bisa dimainkan



Gambar 4.9 Halaman Menu Bermain
Sumber : (Denayune)

- Halaman *Game* Tebak Arti

Pada halaman *game* tebak arti pengguna dapat bermain dengan menebak soal-soal yang sudah disediakan



Gambar 4.10 Halaman Game Tebak Arti
Sumber : (Denayune)

- Halaman *Game* Puzzle Nama

Pada halaman *game* puzzle nama pengguna dapat bermain dengan mencocokkan arti Asmaul Husna dari soal yang sudah disediakan



Gambar 4.11 Halaman Game Puzzle Nama
Sumber : (Denayune)

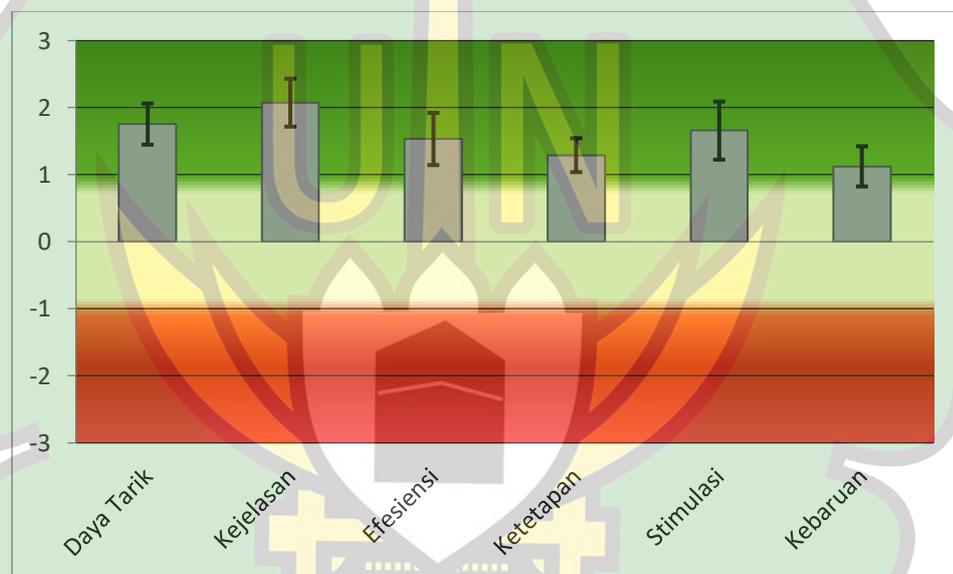
4.2 Hasil Implementasi

Setelah desain akhir tersebut, selanjutnya dilakukan evaluasi *prototype UI/UX game* Asmaul Husna, dengan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ). Berikut Tabel hasil rata-rata per orang

Tabel 4.2 Skala *means per person*

| Scale means per person | | | | | |
|------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| Daya Tarik | Kejelasan | Efisiensi | Ketetapan | Stimulasi | Kebaruan |
| 2.00 | 3.00 | 2.00 | 1.50 | 2.50 | 1.75 |
| 2.67 | 2.75 | 1.75 | 2.75 | 2.75 | 0.50 |
| 2.50 | 2.25 | 2.50 | 1.75 | 2.00 | 1.50 |
| 2.00 | 3.00 | 1.75 | 1.50 | 2.25 | 1.75 |
| 2.00 | 3.00 | 1.75 | 1.50 | 2.25 | 1.75 |
| 1.17 | 0.25 | 0.75 | 0.50 | 1.50 | 0.00 |
| 2.00 | 2.50 | 2.00 | 1.50 | 2.25 | 1.50 |
| 1.33 | 0.25 | 0.75 | 1.25 | 2.50 | 2.25 |
| 1.00 | 1.00 | 0.25 | 0.50 | 0.25 | 0.50 |
| 1.67 | 2.50 | 1.75 | 2.00 | 2.50 | 0.75 |
| 0.33 | 1.75 | 0.75 | 1.50 | 2.25 | 0.50 |
| 2.17 | 1.25 | 1.00 | 1.75 | 2.25 | 1.00 |
| 2.83 | 2.75 | 3.00 | 2.50 | 3.00 | 1.00 |
| 2.83 | 2.75 | 2.75 | 2.25 | 2.50 | 2.50 |
| 2.50 | 2.50 | 2.50 | 1.50 | 1.50 | 1.50 |
| 2.50 | 2.75 | 2.50 | 1.25 | 2.00 | 1.50 |
| 1.33 | 2.50 | 2.25 | 0.75 | 1.00 | 0.75 |
| 2.00 | 3.00 | 1.75 | 1.50 | 2.25 | 1.75 |
| 2.50 | 2.50 | 3.00 | 0.00 | 2.00 | 1.50 |
| 1.67 | 3.00 | 1.25 | 1.50 | 2.25 | 1.25 |
| 1.83 | 2.25 | 2.00 | 0.75 | 2.00 | 0.50 |
| 2.00 | 2.50 | 1.50 | 1.75 | 2.25 | 1.75 |
| 1.50 | 0.50 | 2.25 | 0.75 | 1.75 | 0.50 |
| 1.50 | 0.75 | 0.50 | 1.00 | 2.00 | -1.25 |
| 1.00 | 1.00 | 0.50 | 0.25 | 0.25 | -0.50 |
| 2.00 | 3.00 | 2.00 | 1.50 | 2.50 | 1.75 |
| 2.50 | 2.75 | 2.50 | 1.25 | 2.00 | 1.50 |
| 1.50 | 2.75 | 2.00 | 1.00 | 1.00 | 0.25 |
| 1.33 | 0.75 | 0.50 | 1.75 | 0.00 | 1.50 |
| 1.50 | 1.75 | 1.25 | 0.50 | 1.75 | 2.25 |

Gambar 4.12 Memperlihatkan diagram nilai yang didapatkan pada *prototype UI/UX game Asmaul Husna* setelah evaluasi. Rata-rata nilai impresi menunjukkan angka lebih dari satu untuk semua aspek. Untuk daya tarik dan efisiensi hampir mencapai angka dua. Dengan begitu secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa *prototype UI/UX game Asmaul Husna* memiliki impresi positif, berikut gambar dari diagram nilai dapat dilihat dibawah.



Gambar 4.12 Diagram aspek *prototype UI/UX Game Asmaul Husna*

Berdasarkan hasil diagram diatas aspek *attractiveness* (daya tarik) mengandung aspek yang disukai oleh responden pada enam pertanyaan dengan mendapatkan hasil *good*. Kemudian untuk *perspicuity* (kejelasan) dengan empat item pertanyaan mendapatkan hasil *Excellent* yang artinya pengguna merasa kejelasan *user experience* lebih baik dari *attractiveness* (daya tarik). Selanjutnya pada aspek *efficiency* (efisien) dengan empat item

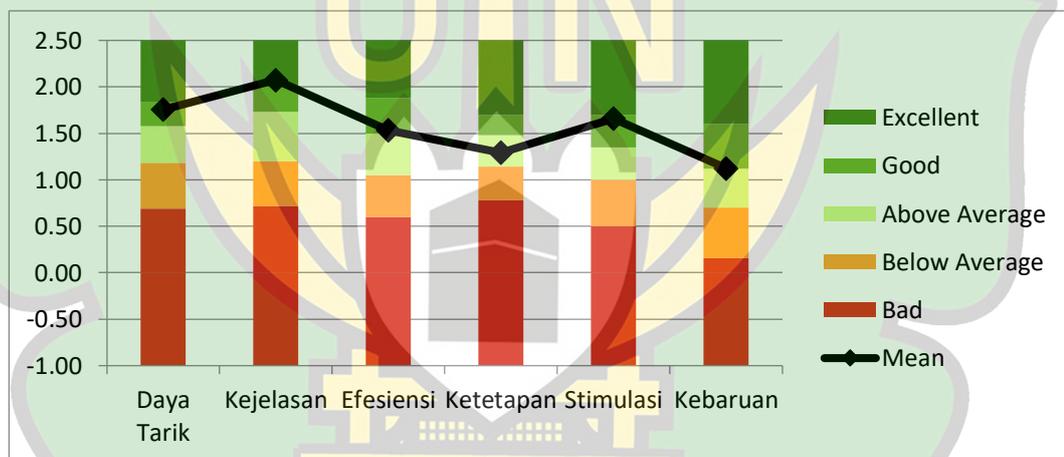
pertanyaan mendapatkan nilai dibawah *perpicuity* (kejelasan) yaitu. Selanjutnya untuk aspek *depenbality* (ketetapan) mendapat nilai dibawah *effeciency* (efisien) yaitu *above average*. Aspek selanjutnya yaitu *stimulation* (stimulasi), aspek *stimulation* (stimulasi) mendapatkan nilai *good*. Kemudian aspek yang terakhir yaitu *novelty* (kebaruan), mendapatkan nilai sama dengan *stimulation* (stiulasi) dan *effeciency* (efisien) yaitu *good*.

Hasil perhitungan skala setiap responden ini kemudian dikorelasikan untuk setiap item yang termasuk dari ke enam aspek *user experience questionnaire*. Interpretasi dari ke enam aspek mempunyai interpretasi yang berbeda. Aspek kejelasan mendapatkan *excellent*, mendapat *interpretasi in the range of the 10% best results.*, atau kisaran 10% persen hasil terbaik. Selanjutnya untuk aspek daya tarik, efesiensi, stimulasi dan kebaruan mendapat nilai *good* yang interpretasi nya sedikit dibawah kejelasan yaitu *10% of result better, 75% of result worse*. Sedangkan pada aspek ketepatan dengan hasil *above average* mendapatkan interpretasi hasil lebih buruk dari aspek yang lain yaitu *25% of result better, 50% of result worse*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah.

Tabel 4.3 Interpretasi aspek *UEQ*

| Scale | Mean | Comparisson to benchmark | Interpretation |
|-------------------|------|--------------------------|---|
| Daya Tarik | 1.76 | Good | 10% of results better, 75% of results worse |
| Kejelasan | 2.08 | Excellent | In the range of the 10% best results |
| Efesiensi | 1.53 | Good | 10% of results better, 75% of results worse |
| Ketepatan | 1.29 | Above Average | 25% of results better, 50% of results worse |
| Stimulasi | 1.66 | Good | 10% of results better, 75% of results worse |
| Kebaruan | 1.13 | Good | 10% of results better, 75% of results worse |

Hasil dari evaluasi *User Experience Questionnaire (UEQ)* dapat diperoleh bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan *prototype UI/UX Game Asmaul Husna* yang dapat digunakan untuk membuat lebih lanjut. Enam aspek penilaian *UEQ* menunjukkan skala yang positif, sehingga keseluruhan dari hasil evaluasi ini dapat disimpulkan bahwa *prototype UI/UX game Asmaul Husna* telah sesuai dari sudut pandang keinginan pengguna. Berikut merupakan gambar diagram benchmark dari *prototype UI/UX game Asmaul Husna*.



Gambar 4.13 Diagram benchmark dari *prototype UI/UX game Asmaul Husna*

Berdasarkan hasil *UEQ* dan komparasi skala penilaian benchmark yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa *game Asmaul Husna* mempunyai hasil yang baik dan bagus dari sudut pandang pengguna atau user yang mencoba, dan juga dapat dilanjutkan untuk membuat lebih lanjut sistem *game Asmaul Husna*.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang perancangan *prototype UI/UX Game Asmaul Husna* menggunakan metode *design thinking* yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini berupa *prototype Game Asmaul Husna* yang dirancang dengan *figma* menggunakan metode *design thinking* yang melalui tahapan-tahapan yang meliputi *emphatize* untuk memahami kebutuhan pengguna, *define* untuk merumuskan permasalahan yang dihadapi, *ideate* untuk menghasilkan ide-ide kreatif *prototype* untuk merinci desain secara visual, dan *test* untuk menguji hasil dari perancangan *prototype* dari pengguna.
2. Berdasarkan hasil implementasi menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* mendapat nilai evaluasi positif pada semua aspek. Untuk daya Tarik 1,76 (*good*), kejelasan 2,08 (*excellent*), efisiensi 1,53 (*good*), ketepatan 1,29 (*above average*), stimulasi 1,66 (*good*), dan kebaruan 1,13 (*good*). Berdasarkan hasil benchmark yang didapat pada masing-masing aspek UEQ dengan menggunakan UEQ Data Analysis Tools diketahui bahwa satu aspek mendapatkan nilai *excellent* (sangat baik) semua aspek mendapatkan nilai *good* (baik) kecuali aspek *dependability* (ketetapan) mendapat nilai *above average* (diatas rata-rata).

5.2 Saran

Dari hasil penelitian masih perlu adanya peningkatan dalam aspek ketepatan (*Dependability*) karena masih berada di atas rata-rata dan diharapkan dapat ke tingkat yang lebih baik lagi. Saran yang dapat di berikan untuk selanjutnya untuk mengembangkan lagi fitur-fitur terbaru dan kebaruan tampilan sehingga user dapat lebih nyaman dalam menggunakan sistem ini.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. "Rancang Bangun Mobile *Game* Multiplayer sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dalam bentuk Ular Tangga," *Skripsi*, pp. 1-2, Desember 2022.
- [2] V. Tasril, M. Zen, E. S. Fitriani and A. D. Putra, "Desain UI/UX Prototipe Pembelajaran Berbasis *Game* Kosakata Bahasa Inggris Dengan Metode Hcd," *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 6, no. 1, pp. 1-2, 2023.
- [3] N. Nusantara and R. Cahyadi, "Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android," *JURNAL MULTI MEDIA DAN IT*, pp. 1-2, 2019.
- [4] M. F. Widiyantoro, N. Heryana and A. Voutama, "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode *Design thinking*," *LPPM UNIVERSITAS BINA INSANI*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2022.
- [5] F. Kasri and et al, "Perancangan User Interface *Game* Sejarah Kerajaan Siak Menggunakan Metode *Design thinking*," *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 11, no. 3, pp. 716-717, 2021.
- [6] S. Tazkiyah and A. Arifin, "Perancangan UI/UX Pada Website Laboratorium Energy Menggunakan aplikasi *Figma*," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 74-78, 17 juli 2022.
- [7] D. S. Bila and D. R. Indah, "Perancangan Ulang UI/UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode *Design thinking*," *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 6, pp. 746-753, juni 2023.
- [8] R. F. Sunartama, P. Sukmasetya and M. , "Implementasi *Design thinking* pada UI/UX Bank Sampah Digital Banjarejo Berbasis Android," *Jurnal Riset Komputer*, vol. 10, no. 2, pp. 590-601, April 2023.
- [9] M. N. M. Al-Faruq and S. Nur'aini, "Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan *Figma*," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, p. 45, 2022.
- [10] H. Himawan and M. Y. F, "Interface User Experience," Yogyakarta, UPN Veteran Yogyakarta, 2020, p. 5.
- [11] I. Fatimatuzzahro, "Rancang Bangun User Experience dan User Interface Pada E-Learning Menggunakan Metode *Design thinking*," p. 4, 1 Desember 2022.

- [12] N. A. Pratama, Y. Darma and W. Dharmayanti, "Pengembangan *Game* Edukasi Bermuatan Karakter Dalam Materi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Siswa Kelas VII MTs Raudlatussaadah," 2022.
- [13] R. A. Gontah, H. Sumual and T. Komansilan, "Pengembangan *Game* Edukasi Matematika Berbasis Mobile Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 1, no. 1, pp. 40-21, 2021.
- [14] K. T. Martono, "Pengembangan *Game* dengan Menggunakan *Game* Engine *Game* Maker," *JURNAL SISTEM KOMPUTER*, vol. 5, no. 1, pp. 23-24, Mei 2015.
- [15] A. Suditomo and D. Handoko, "*Game* Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android Untuk Pelajar," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 21-22, November 2021.
- [16] M. Ash-Shayim, *Mengenal Asma'ul Husna*, Jakarta: Gema Insani, 2003.
- [17] N. Febyla, A. Zubaidi and I. Wulandari, "Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan *Figma*," *JBegaTI*, vol. 3, no. 2, p. 274, 2022.
- [18] I. S. Ahmad Hadi Fauzi, "Konsep *Design thinking* pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa," *Jurnal Sainifik Manajemen dan Akuntansi*, vol. 02, no. 01, pp. 38-39, 2019.
- [19] S. S. Rosyda and I. Sukoco, "Model *Design thinking* pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja," *Jurnal Sainifik Manajemen dan Akuntansi*, vol. 03, no. 01, pp. 04-05, 2020.
- [20] R. H. Pawenang Kusumo and B. Suranto, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal UII*, pp. 15-20, 2019.
- [21] S. R. Henim and R. P. Sari, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, vol. 6, no. 1, pp. 71-72, Mei 2020.
- [22] Hendrayadi, M. Kustati and N. Sepriyanti, "Mixed Method Research," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 6, no. 4, pp. 2402-2404, 2023.
- [23] A. A. Razi, I. R. Mutiaz and P. Setiawan, "Penerapan Metode *Design thinking* Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan

- Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, vol. 3, p. 79, September 2018.
- [24] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- [25] F. Fariyanto, S. and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan metode *Ux Design thinking* (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, p. 54, Juni 2021.
- [26] C. V. Siagian, R. K. Dewi and F. A. Huda, "Perancangan User Experience Aplikasi Online Market berbasis Mobile di Masa Pandemi menggunakan Metode *Design thinking*," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 3, p. 1343, Maret 2020.
- [27] A. Kathleen, R. P. Sutanto and A. P. K., "Analisis Perbandingan User Flow dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic," 2019.
- [28] A. I. Yunus, "Perancangan Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi Siakad dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya," *Institut Bisnis & Informatika Surabaya*, p. 11, 2018.
- [29] A. R. Pradana, "Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan *Design thinking*," *Diseminasi Tugas Akhir Mahasiswa AUTOMATA*, vol. 2, no. 2, p. 2, 2021.
- [30] R. Mardhatillah, "Implementasi Metode *Design thinking* Dalam Perancangan *prototype* UI/UX Aplikasi E-Event," *Skripsi*, pp. 41-42, January 2022.
- [31] R. K. Sari et al., "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar," *Jurnal BASICEDU*, vol. 5, p. 5595, Desember 2021.
- [32] D. A. Rusanty, H. Tolle and L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode *Design thinking*," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, p. 10487, November 2019.
- [33] M. Zen, E. S. Fitriani and A. D. Putra, "Desain UI/UX Prototipe Pembelajaran Berbasis *Game* Kosakata," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 6, no. 1, pp. 6-7, 2023.
- [34] N. S. Sukmadinata, *Metode penelitian pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011, p. 221.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-10565/Un.06/FTK/KP.07.6/9/2023
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pembatharhan PNS Pada Kementerian Agama;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KM.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 18 September 2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- Ridwan, M.T. sebagai pembimbing pertama
- Rahmi Islamadina, M.T. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi:

Nama : Tiara Rahmadhani Nas
NIM : 190212024
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Game Asmaul Husna Menggunakan Metode Design Thinking di TPA Darul Jannah

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester ganjil 2023/2024;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 20 September 2023

Ani Rektor
Dekan
Safri Muluk

Tembusan

- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
- Pembimbing yang bersangkutan untuk ditakuni dan dilaksanakan;
- Yang bersangkutan.



Lampiran 2. Surat Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

12/11/23, 9:03 AM

Document



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12318/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Pimpinan TPA Darul Jannah
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **TIARA RAHMADHANI NAS / 190212024**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Rukoh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Perancangan UI/UX Game Asmaul Husna menggunakan Metode Design Thinking di TPA Darul Jannah**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 28 November 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 29 Desember 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian



YAYASAN DARUL JANNAH AL AMIR TAMAN PENDIDIKAN AL QUR'AN DARUL JANNAH

(Izin Terdaftar Dinas Pendidikan Dayah Kota Banda Aceh Nomor Register 186 Tahun 2021)

Jln. Tuan Dibrub Gumpang ke Masen Ulee Karang Kota Banda Aceh Email : tpadaruljannah@gmail.com. Telp : 082350808244

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 23/TPADJ/XI/2023

Selubungan dengan surat dari Kementerian Agama Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan nomor : B-12318/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023 pada tanggal 29 November 2023. Perihal permohonan izin Penelitian untuk Penyusunan Skripsi. Maka Ketua Yayasan TPA Darul Jannah dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tiara Rahmadhani Nas
NIM : 190212024
Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Telah selesai melakukan **penelitian** di TPA Darul Jannah pada tanggal 30 November s/d 04 Desember 2023 dalam rangka untuk menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "PERANCANGAN UI/UX GAME ASMAUL HUSNA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DI TPA DARUL JANNAH".

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 05 Desember 2023

Ketua Yayasan TPA Darul Jannah



Haruddin, M. Kes, AIFO

Lampiran 4. Sampel Kuisisioner UEQ sebelum di olah

| Item | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 6 | 5 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 3 | 6 | 1 | 6 | 1 | 2 | 3 | 6 |
| 7 | 7 | 2 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 2 | 4 | 7 | 1 | 7 | 7 | 4 | 5 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 6 | 4 | 1 | 1 | 4 |
| 6 | 7 | 2 | 1 | 2 | 6 | 7 | 6 | 1 | 6 | 5 | 1 | 6 | 7 | 7 | 6 | 2 | 3 | 2 | 6 | 3 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 6 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 3 | 6 | 1 | 6 | 1 | 2 | 3 | 6 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 6 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 3 | 6 | 1 | 6 | 1 | 2 | 3 | 6 |
| 7 | 6 | 3 | 4 | 6 | 2 | 1 | 7 | 3 | 1 | 1 | 6 | 3 | 2 | 1 | 1 | 6 | 3 | 4 | 5 | 6 | 3 | 2 | 4 | 7 | 3 |
| 7 | 7 | 2 | 3 | 1 | 6 | 6 | 5 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 3 | 6 | 1 | 6 | 1 | 2 | 3 | 6 |
| 7 | 7 | 1 | 2 | 1 | 7 | 7 | 4 | 7 | 1 | 4 | 7 | 1 | 7 | 7 | 4 | 2 | 3 | 1 | 5 | 7 | 1 | 2 | 2 | 1 | 4 |
| 7 | 6 | 7 | 2 | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 | 5 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 5 | 7 | 5 | 4 | 7 | 7 | 5 | 4 | 1 | 5 | 7 |
| 7 | 6 | 2 | 1 | 2 | 6 | 7 | 5 | 2 | 6 | 7 | 5 | 7 | 7 | 6 | 7 | 2 | 1 | 2 | 4 | 2 | 6 | 1 | 1 | 5 | 5 |
| 7 | 6 | 2 | 1 | 2 | 6 | 7 | 7 | 6 | 7 | 6 | 7 | 7 | 6 | 7 | 2 | 1 | 2 | 6 | 6 | 5 | 4 | 7 | 6 | 4 | 4 |
| 7 | 7 | 2 | 3 | 1 | 6 | 6 | 5 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 4 | 6 | 1 | 6 | 2 | 2 | 4 |
| 7 | 6 | 2 | 1 | 1 | 7 | 7 | 6 | 1 | 4 | 7 | 1 | 7 | 7 | 6 | 7 | 1 | 1 | 2 | 7 | 1 | 7 | 1 | 2 | 1 | 4 |
| 7 | 7 | 1 | 2 | 1 | 7 | 5 | 6 | 1 | 3 | 7 | 1 | 7 | 6 | 7 | 7 | 2 | 1 | 2 | 7 | 1 | 7 | 2 | 1 | 1 | 7 |
| 6 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 6 | 5 | 1 | 6 | 5 | 1 | 6 | 7 | 7 | 6 | 2 | 3 | 2 | 6 | 2 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| 6 | 7 | 2 | 1 | 2 | 6 | 7 | 4 | 1 | 6 | 5 | 1 | 6 | 7 | 7 | 6 | 2 | 3 | 2 | 6 | 1 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| 6 | 7 | 2 | 1 | 6 | 6 | 5 | 4 | 1 | 4 | 4 | 2 | 7 | 6 | 5 | 6 | 3 | 1 | 2 | 6 | 3 | 7 | 3 | 6 | 2 | 4 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 6 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 3 | 6 | 1 | 6 | 1 | 2 | 3 | 6 |
| 6 | 7 | 2 | 1 | 2 | 6 | 6 | 4 | 1 | 6 | 5 | 1 | 6 | 7 | 7 | 6 | 3 | 2 | 6 | 7 | 2 | 7 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 6 | 2 | 7 | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | 3 | 5 | 1 | 5 | 1 | 2 | 3 | 5 |
| 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 6 | 5 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 7 | 4 | 6 | 5 | 2 | 3 | 5 | 2 | 7 | 1 | 4 | 2 | 4 |
| 7 | 6 | 1 | 1 | 1 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 6 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 3 | 6 | 2 | 6 | 2 | 2 | 3 | 6 |
| 5 | 3 | 2 | 7 | 3 | 5 | 7 | 4 | 2 | 4 | 5 | 2 | 7 | 5 | 4 | 5 | 2 | 2 | 4 | 6 | 1 | 7 | 2 | 3 | 1 | 4 |
| 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 1 | 3 | 6 | 5 | 7 | 7 | 1 | 6 | 4 | 5 | 4 | 4 | 7 | 5 | 5 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| 7 | 7 | 6 | 5 | 6 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 6 | 5 | 4 | 2 | 4 | 5 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 3 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 6 | 5 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 3 | 6 | 1 | 6 | 1 | 2 | 3 | 6 |
| 6 | 7 | 2 | 1 | 2 | 6 | 7 | 4 | 1 | 6 | 5 | 1 | 6 | 7 | 7 | 6 | 2 | 3 | 2 | 6 | 1 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| 5 | 6 | 3 | 1 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 7 | 2 | 7 | 5 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 7 | 1 | 6 | 2 | 2 | 2 | 4 |
| 5 | 4 | 2 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 1 | 3 | 5 | 7 | 5 | 1 | 4 | 3 | 5 | 2 | 6 | 4 | 5 | 1 | 7 |
| 7 | 5 | 1 | 2 | 1 | 6 | 5 | 7 | 2 | 3 | 4 | 2 | 7 | 5 | 6 | 4 | 5 | 3 | 4 | 6 | 3 | 5 | 4 | 3 | 2 | 7 |



Lampiran 5. Sampel Kuisisioner UEQ setelah di olah

| Items | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|----|----|----|----|----|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 0 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | -2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 1 | 0 | -2 | -2 | -3 | 3 | 1 | 3 | -3 | -2 | -1 | -2 | -3 | -3 | -2 | 1 | 0 | 1 | -2 | -1 | 2 | 0 | -3 | -1 |
| 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 0 | -3 | 3 | 0 | -3 | -3 | 3 | 3 | 0 | 2 | 1 | 4 | 1 | -3 | -3 | 2 | 2 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | -3 | 2 | -2 | 2 | 2 | 3 | -3 | -1 | 2 | -3 | 3 | 3 | 3 | 1 | -3 | -1 | 0 | 3 | -3 | 1 | 0 | 3 | -1 | 3 |
| 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | -2 | 3 | -1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 0 | 2 | 2 | 3 | 3 | -1 | 1 |
| 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | -2 | -3 | 2 | -3 | 3 | 2 | 3 | -2 | 3 | 2 | -2 | 2 | -1 | 0 | -3 | -2 | 0 | 0 |
| 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | -2 | -3 | -2 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 0 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | -2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 0 | 3 | -2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | -2 | 2 | 1 | 0 | 3 | 0 | 0 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | -2 | 2 | 0 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 0 | 3 | -2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | -2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 3 | 3 | 0 | 2 | -1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 0 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 1 | -1 | 2 | -3 | 1 | 1 | 3 | 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | 3 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 0 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | -2 | -1 | -1 | -3 | -1 | 2 | -1 | -3 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | -3 | -1 | 1 | 0 | -1 | 3 | 3 | 2 | -1 |
| 3 | 3 | -2 | -1 | -2 | -1 | 0 | 1 | -1 | -1 | 0 | -1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | -1 | 3 | 0 | 2 | -1 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 0 | 3 | -2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 2 | 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | -1 | 0 | -1 | -2 | 3 | 3 | -1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 0 | -1 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 0 | 2 | 3 | 1 | 2 | 0 | -1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 3 |



Lampiran 6. Sampel Kuisisioner UEQ Santri Kelas Tahfiz



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. (0651) 7553020: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

FORM PENILAIAN *UI/UX* GAME ASMAUL HUSNA

Nama : M. Yusuf Mikhail
 Kelas : Tahfiz
 Jabatan : Guru / Santri

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | |
|----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------|----|
| menyusahkan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | menyenangkan | 1 |
| tak dapat dipahami | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | dapat dipahami | 2 |
| kreatif | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | monoton | 3 |
| mudah dipelajari | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sulit dipelajari | 4 |
| bermanfaat | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | kurang bermanfaat | 5 |
| membosankan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | mengasyikkan | 6 |
| tidak menarik | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | menarik | 7 |
| tak dapat diprediksi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat diprediksi | 8 |
| cepat | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | lambat | 9 |
| berdaya cipta | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | konvensional | 10 |
| menghalangi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | mendukung | 11 |
| baik | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | buruk | 12 |
| rumit | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | sederhana | 13 |
| tidak disukai | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | menggembirakan | 14 |
| lazim | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | terdepan | 15 |
| tidak nyaman | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | nyaman | 16 |
| aman | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak aman | 17 |
| memotivasi | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak memotivasi | 18 |
| memenuhi ekspektasi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak memenuhi ekspektasi | 19 |
| tidak efisien | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | efisien | 20 |
| jelas | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | membingungkan | 21 |
| tidak praktis | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | praktis | 22 |
| terorganisasi | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | berantakan | 23 |
| atraktif | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak atraktif | 24 |
| ramah pengguna | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak ramah pengguna | 25 |
| konservatif | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | inovatif | 26 |

Lampiran 7. Sampel Kuisisioner UEQ Santri TPA B



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. (0651) 7553020; www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

FORM PENILAIAN UI/UX GAME ASMAUL HUSNA

Nama : *Christia mansa*
 Kelas : *TPA b*
 Jabatan : *Guru / Santri*

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | |
|----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------|----|
| menyusahkan | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | menyenangkan | 1 |
| tak dapat dipahami | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | dapat dipahami | 2 |
| kreatif | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | monoton | 3 |
| mudah dipelajari | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sulit dipelajari | 4 |
| bermanfaat | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | kurang bermanfaat | 5 |
| membosankan | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | mengasyikkan | 6 |
| tidak menarik | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | menarik | 7 |
| tak dapat diprediksi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat diprediksi | 8 |
| cepat | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | lambat | 9 |
| berdaya cipta | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | konvensional | 10 |
| menghalangi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | mendukung | 11 |
| baik | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | buruk | 12 |
| rumit | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | sederhana | 13 |
| tidak disukai | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | menggembirakan | 14 |
| lazim | <input type="radio"/> | terdepan | 15 |
| tidak nyaman | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | nyaman | 16 |
| aman | <input type="radio"/> | tidak aman | 17 |
| memotivasi | <input type="radio"/> | tidak memotivasi | 18 |
| memenuhi ekspektasi | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak memenuhi ekspektasi | 19 |
| tidak efisien | <input type="radio"/> | efisien | 20 |
| jelas | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | membingungkan | 21 |
| tidak praktis | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | praktis | 22 |
| terorganisasi | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | berantakan | 23 |
| atraktif | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak atraktif | 24 |
| ramah pengguna | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak ramah pengguna | 25 |
| konservatif | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | inovatif | 26 |

Lampiran 8. Sampel Kuisisioner UEQ Tenaga Pengajar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. (0651) 7553020- www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

FORM PENILAIAN UI/UX GAME ASMAUL HUSNA

Nama : Melola Hikmah

Kelas : —

Jabatan : Guru / ~~Santri~~

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | |
|----------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------|----|
| menyusahkan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | menyenangkan | 1 |
| tak dapat dipahami | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat dipahami | 2 |
| kreatif | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | monoton | 3 |
| mudah dipelajari | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sulit dipelajari | 4 |
| bermanfaat | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | kurang bermanfaat | 5 |
| membosankan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | mengasyikkan | 6 |
| tidak menarik | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | menarik | 7 |
| tak dapat diprediksi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | dapat diprediksi | 8 |
| cepat | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | lambat | 9 |
| berdaya cipta | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | konvensional | 10 |
| menghalangi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | mendukung | 11 |
| baik | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | buruk | 12 |
| rumit | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | seederhana | 13 |
| tidak disukai | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | menggembirakan | 14 |
| lazim | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | terdepan | 15 |
| tidak nyaman | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | nyaman | 16 |
| aman | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak aman | 17 |
| memotivasi | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak memotivasi | 18 |
| memenuhi ekspektasi | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak memenuhi ekspektasi | 19 |
| tidak efisien | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | efisien | 20 |
| jelas | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | membingungkan | 21 |
| tidak praktis | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | praktis | 22 |
| terorganisasi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | berantakan | 23 |
| atraktif | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak atraktif | 24 |
| ramah pengguna | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak ramah pengguna | 25 |
| konservatif | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | inovatif | 26 |

Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Tiara Rahmadhani Nas
Tempat/Tanggal lahir : Samadua, 14 Desember 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Jl. Jeruk, No.40, Gampong Arafah, Kec. Samadua,
Kab. Aceh Selatan
Status : Mahasiswa
E-Mail institusi : 190212024@student.ar-raniry.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar (SD) : MIN Suaq Samadua
Sekolah Menengah Pertama (SMP) : MTsN Samadua
Sekolah Menengah Atas (SMA) : MAS Darul Ihsan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan
Teknologi Informasi

RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : Drs. Nasrijal
Pekerjaan Ayah : PNS
Nama Ibu : Hasanah, M.Pd
Pekerjaan Ibu : Guru
Alamat Lengkap : Jl. Jeruk, No.40, Gampong Arafah, Kec. Samadua,
Kab. Aceh Selatan

Banda Aceh, 14 Desember 2023



Tiara Rahmadhani Nas
190212024