

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MEMANTAU PERKEMBANGAN DAN MEMENUHI KEBUTUHAN ANAK DI PONDOK PESANTREN DAAR EL-QOLAM

Muhamad Hisyam¹, Fariha Eridani²

¹Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
email: hisyamjc@student.telkomuniversity.ac.id

² Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
email: farihaen@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

Boarding school is an Islamic religious education institution in Indonesia, Daar El-Qolam Islamic Boarding School is one of the modern Islamic boarding schools in Banten. Has the slogan "take care of the tradition of responding to modernization". The problem of anxiety experienced by parents and their children in boarding schools has become a common thing to happen. In this digitalization era, the ease of accessing various information is certainly something that is expected by parents. However, this has not been realized by the Daar El-Qolam Islamic Boarding School. This design was made with a qualitative method in the form of a questionnaire distributed to parents, interviews with the boarding school and experts in the field, SWOT analysis obtained and also an analysis of similar works. The result of this design is a UI & UX prototype of an application that can help parents monitor developments and meet the needs of their children in the Daar El-Qolam Islamic Boarding School.

Keywords: *Islamic Boarding School, Parents, Application*

1. PENDAHULUAN

Pondok Pesantren Daar El-Qolam atau sering juga disebut Darqo ini adalah salah satu pesantren modern yang berada di Banten, tepatnya berlokasi di Jl. Raya Serang, Pasir Gintung, Jayanti, Tangerang, Banten. Hubungan antara anak, orangtua dan pesantren juga berperan sangat penting dalam proses berlangsungnya pendidikan di Pondok Pesantren Daar El-Qolam. Di era serba digital saat ini, kemudahan dalam mengakses berbagai informasi menjadi sebuah hal yang diharapkan oleh orang tua untuk memantau perkembangan anak. Kekhawatiran orangtua terhadap anaknya di pesantren pun kerap terjadi, Yang dikhawatirkan oleh orangtua pun banyak hal, seperti kesehatan, perkembangan belajar, kegiatan yang dilakukan oleh anak sehari-hari. orang tua yang bertempat tinggal sangat jauh dari pesantren sangat sulit untuk mengunjungi anaknya di pesantren. Selain biaya, tenaga dan waktu pun sering menjadi alasan. Selain itu komunikasi antara anak dan orangtua juga sangat dibatasi karena adanya larangan anak membawa alat komunikasi di pondok pesantren Daar El-Qolam.

Menurut Romli dan Syamsul dalam (Farokhi, 2014) menjelaskan bahwa, media *online* atau bisa juga disebut sebagai aplikasi secara umum adalah segala jenis media yang bisa diakses melalui internet dalam bentuk teks, gambar, video dan suara. Dalam kata lain, aplikasi bisa dimaknai sebagai media komunikasi massa berbasis *online*. Aplikasi menjadi salah satu solusi yang dapat memudahkan para *users* dalam mengatasi berbagai masalah sehari-hari dan juga memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti yang dikemukakan oleh Hutchin dan Rowe (2003) *Digital media are available 24 hours, seven days per week (unlike live-to-air broadcast platforms), Platforms and*

applications are constantly evolving, New technologies are being developed every day, Time offers no bounds, Geographical reach and storage capacity are unlimited, The public can access with ease, Updating of material is possible at any time and as often as desired, Aggregation of material is easy and possible by anyone, not just "news" organizations. Dapat diartikan bahwa digital media atau aplikasi bisa digunakan dengan mudah dimanapun dan kapanpun oleh siapapun yang menggunakannya.

Aplikasi yang dirancang pastinya harus menyesuaikan dengan sistem operasi yang ada, seperti yang sudah banyak dikenal yaitu Android, Ios, Windows, Linux dan lain sebagainya. Menurut Dalih Rurmana (2018)) sistem operasi adalah sistem perangkat lunak yang mengatur sumber daya dari perangkat keras, perangkat lunak dan berperan sebagai jurik (daemon) untuk program komputer. Aplikasi tidak bisa beroperasi tanpa adanya sistem operasi, kecuali program *booting*.

Perancangan aplikasi yang baik tentunya didukung dengan unsur-unsur UI UX yang sesuai dengan *users*. Mengutip dari situs medium.com (UI & UX, 2018:p.2). Menurut Makers Institute, secara teori UI (*User Interface*) didefinisikan sebagai jembatan yang menghubungkan antara pengguna (user) dengan produk melalui suatu tampilan visual. Meliputi bentuk, warna, tipografi agar produk dapat menghasilkan interaksi yang menarik bagi pengguna. Dengan tujuan utamanya adalah mempermudah pengguna dalam menggunakan suatu produk. dikutip dari situs usability.gov (User Interface Elements, 2020).

Dalam sebuah UI juga memiliki beberapa elemen seperti : *Input Controls, Navigational Components, Informational Components, Containers*.

Menurut Jesse James Garrett (2011:6) *User Experience* adalah suatu pengalaman yang diciptakan pada suatu produk kepada orang yang menggunakannya pada dunia nyata, ketika suatu produk sedang dikembangkan, para pengguna memperhatikan produk tersebut. Akan tetapi, *User Experience* adalah sisi lain dari itu, yang sering diabaikan oleh user adalah bagaimana produk itu bekerja, yang biasa digunakan sebagai tolak ukur sukses atau gagalnya suatu produk. *User Experience* bukan berbicara tentang bagaimana suatu produk dibuat, akan tetapi *User Experience* adalah bagaimana cara produk itu memberi kesan setelah digunakan, saat *user* melakukan kontak langsung dengan produk tersebut

Perancangan aplikasi ini juga didukung dengan teori-teori Desain Komunikasi Visual untuk menciptakan suatu UI yang baik. Desain Komunikasi Visual merupakan seni dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi dengan menggunakan Bahasa rupa atau visual yang disampaikan media berupa desain. Bertujuan untuk menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target *audience* sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika dan berbagai aspek lainnya. Yang datanya biasa didapat dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang ada sebelumnya (Anggraini dan Nathalia, 2020:15).

2. METODE PERANCANGAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara perancang mengumpulkan dan mendapatkan data baik sumber utama maupun sekunder. Dalam perancangan ini, metode yang digunakan ada tiga yaitu; (1) Kajian dokumen berupa buku, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan perancangan aplikasi dan pondok pesantren (2) Wawancara mendalam dengan pihak pesantren dan ahli di bidang perancangan aplikasi dengan pertanyaan-pertanyaan tersusun. (3) kuisisioner yang dibagikan kepada para walisantri melalui media sosial

B. Metode Analisis Data

Metode analisis SWOT terdiri dari Strength yaitu faktor internal yang mendukung, Weakness adalah faktor internal yang menghambat, Opportunity adalah faktor eksternal yang mendukung dan Threat adalah faktor eksternal yang menghambat. (Soewardikoen, 2019:108)

Menurut Rohidi dalam (Soewardikun, 2019:104) matriks menjadi salah satu metode analisis yang sangat bermanfaat dan sering digunakan untuk menyampaikan informasi dengan jumlah besar dalam bentuk yang padat. Matriks merupakan alat yang rapi dalam pengelolaan informasi dan juga analisis.

3. PEMBAHASAN

Melalui hasil pengumpulan dan analisis data yang sudah dilakukan, diketahui bahwa orangtua/walisantri di Pondok Pesantren Daar El-Qolam sebagian besar menggunakan *gadget* dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Hal yang dilakukan dengan *gadget* pun beragam dari mencari info, membaca berita, berbelanja, bersosial media dan lain sebagainya. Dan para orangtua juga berasumsi bahwa perancangan aplikasi ini akan menjadi sebuah solusi yang efektif untuk mempermudah orangtua dalam pemantauan anaknya.

Pondok Pesantren Daar El-Qolam sebagai salah satu pondok pesantren ternama di Banten, memiliki empat program, yaitu Daar El-Qolam 1 yaitu program yang berbasis pendidikan MTs dan MA, Daar El-Qolam 2 program yang berbasis SMP dan SMA, Daar El-Qolam 3 program khusus jenjang SMA dan program Internasional, Daar El-Qolam adalah program khusus santri yang ingin melanjutkan studi di Timur Tengah.

Aplikasi ini disematkan dengan merek El-Waly. El-Waly *الوالي* diambil dari kata Bahasa arab yang berasal dari kata waliyun *والي* yang berarti dekat, dan dikembangkan maknanya menjadi penolong, pembela dan lain sebagainya. Dalam Bahasa Indonesia wali juga dapat diartikan sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap anak di sekolah, atau di pondok pesantren biasa disebut dengan wali santri.

A Konsep Perancangan

1. Konsep Pesan

Berdasarkan dari data yang didapat melalui wawancara, kuisisioner dan observasi yang sudah dilakukan mengenai fenomena kekhawatiran orangtua terhadap anak di pondok pesantren menghasilkan konsep pesan dari perancangan aplikasi ini.

Konsep pesan yang ingin disampaikan dari aplikasi ini adalah kepercayaan dari orangtua akan anak di pondok pesantren adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kesuksesan anak di pondok pesantren tersebut. Dengan diluncurkannya aplikasi ini sangat diharapkan agar orangtua dapat menambah kepercayaan terhadap anak ataupun Pondok Pesantren Daar El-Qolam.

2. Konsep Media

Media utama dari perancangan ini adalah aplikasi berupa mobile apps. Mobile apps ini dapat digunakan oleh para orangtua yang merasa khawatir dan ingin mengetahui perkembangan anaknya di Pondok Pesantren Daar El-Qolam. aplikasi berupa mobile apps ini dipilih karena dianggap lebih efektif dari aplikasi lainnya oleh responden. Selain itu, mobile apps juga diakses melalui smartphone yang saat ini sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok masyarakat menengah ke atas.

3. Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada aplikasi ini menggunakan konsep modifikasi dan kombinasi. Aplikasi ini dimodifikasi dari aplikasi yang sudah diterapkan oleh pesantren lain dengan adanya penambahan fitur-fitur dan perubahan UI UX yang ada pada aplikasi ini. Dan aplikasi ini juga hasil kombinasi dari media sosial, marketplace dan aplikasi yang memuat informasi tentang perkembangan anak di pondok pesantren

4. Konsep Visual

Tabel 1. Konsep Visual Adit Bayi

Warna	Warna yang digunakan pada perancangan aplikasi ini akan didominasi dengan warna hijau. Selain warna identitas dari Pondok Pesantren Daar El-Qolam, warna hijau juga memberi kesan menyegarkan dan islami dalam aplikasi ini.
Tipografi	Jenis huruf yang akan digunakan pada aplikasi ini adalah jenis huruf sans serif. Jenis huruf sans serif pada sebuah aplikasi akan memberikan kesan modern.
Gaya Visual	Gaya visual yang akan diterapkan pada perancangan aplikasi berupa mobile apps ini adalah gaya visual flat design. Gaya flat design ini nantinya akan diterapkan pada ikon-ikon dan komponen lain yang ada pada aplikasi yang akan dibuat. Dengan gaya flat design ini, pengguna akan lebih mudah mengerti karena terkesan minimalis dan sering dijumpai pada lainnya seperti Grab, Traveloka dan Gojek.

B. Hasil Perancangan

1. Deskripsi Produk

El-Waly الوالي adalah sebuah aplikasi atau digital platform yang diluncurkan kepada para orangtua atau wali santri di Pondok Pesantren Daar El-Qolam dengan tujuan agar mempermudah

dalam proses pemantauan perkembangan anak, dengan dilengkapi fitur belanja untuk memenuhi kebutuhan anak dan juga fitur media sosial yang dikhususkan untuk para wali santri agar bisa saling berkomunikasi dengan sesama wali santri atau dengan pihak Pondok Pesantren Daar El-Qolam.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah para wali santri dalam proses pemantauan perkembangan dan memenuhi kebutuhan anaknya, Serta menambah kepercayaan terhadap proses pendidikan yang diterapkan di Pondok Pesantren Daar El-Qolam.

2. Bisnis Kanvas Model

<i>Key Partner</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pihak pesantren - apps developer - penyedia jasa keuangan - kantin dan koperasi
<i>Key Activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Monitoring</i> - <i>Communicating</i> - <i>Shopping</i> - <i>Transaction</i>
<i>Value Proposition</i>	<ul style="list-style-type: none"> - melalui sebuah <i>digital platform</i> yang berisi berbagai macam informasi tentang anak di pesantren - Media sosial sebagai platform interaksi antara wali santri dengan wali santri atau wali santri dengan pihak pesantren - <i>marketplace</i> sebagai platform untuk memenuhi kebutuhan anak
<i>Customer Relations</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Customer service</i>, narahubung - Media sosial, seperti Instagram, Whatsapp, Facebook dan lainnya
<i>Customer Segments</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 30 – 50 tahun - Laki-laki dan Perempuan - PNS, Wiraswasta, Ibu Rumah Tangga - Islam - menengah sampai menengah keatas - Kota-kota besar yang ada di Indonesia - Personalitas wali santri yang menggunakan smartphone untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari - gaya hidup kelas menengah yang mengutamakan kepraktisan

	dalam melakukan kegiatan sehari-hari
<i>Key Resources</i>	<ul style="list-style-type: none"> - kantor - karyawan - <i>database</i> dan server - alat operasional - alat tulis kantor
<i>Channel</i>	<ul style="list-style-type: none"> - pihak pesantren - playstore dan appstore - media cetak - media sosial
<i>Cost Structure</i>	<ul style="list-style-type: none"> - pengembangan aplikasi - gaji karyawan - listrik, internet, telepon - promosi cetak - promosi digital
<i>Revenue Streams</i>	<ul style="list-style-type: none"> - pajak transaksi

3. *Segmenting, Targeting, Positioning*

<i>Segmenting</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 30 – 50 tahun - Laki-laki dan Perempuan - PNS, Wiraswasta, Ibu Rumah Tangga - Islam - menengah sampai menengah keatas - Kota-kota besar yang ada di Indonesia - Personalitas wali santri yang menggunakan smartphone untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari - gaya hidup kelas menengah yang mengutamakan kepraktisan dalam melakukan kegiatan sehari-hari
<i>Targeting</i>	Target dari pengguna aplikasi ini adalah orangtua atau wali santri yang ingin memantau perkembangan dan memenuhi kebutuhan anaknya dengan mudah, efisien dan praktis.
<i>Positioning</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Diferensiasi pelayanan Sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk memantau perkembangan dan memenuhi kebutuhan anak di Pondok Pesantren Daar El-Qolam, <ul style="list-style-type: none"> - Diferensiasi Produk Pada aplikasi ini para wali santri tidak hanya mendapatkan berbagai macam informasi seputar kesehatan, pendidikan, keuangan

	dan kegiatan anak di pondok pesantren. Akan tetapi, wali santri juga dapat membeli berbagai macam kebutuhan anak dan berkomunikasi melalui fitur sosial media yang disediakan untuk berkomunikasi dengan sesama wali santri atau dengan pihak pesantren. <ul style="list-style-type: none"> - Diferensiasi Citra Aplikasi ini dirancang lebih modern dan dinamis, ditargetkan untuk kalangan menengah sampai menengah keatas.
--	--

4. Brand DNA

<i>Visi</i>	Visi dari aplikasi ini adalah menjadi sebuah <i>platform</i> yang membantu meningkatkan kualitas Pondok Pesantren Daar El-Qolam dan membantu orangtua atau wali santri untuk memantau perkembangan dan memenuhi kebutuhan anaknya di Pondok Pesantren Daar El-Qolam.
<i>Misi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan Informasi yang akurat dan terbaru akan perkembangan anak - Mempermudah dalam menyambung tali silaturahmi antara pondok dan wali santri - Mempermudah wali santri dalam memenuhi kebutuhan anaknya dipesantren
<i>Brand Personification</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Simpel - Dinamis - <i>Trusted</i>
<i>Tagline</i>	<i>Tagline</i> dari aplikasi ini adalah “Anak aman, Semua Tenang” dari <i>tagline</i> ini dapat mendeskripsikan bahwa El-Waly hadir untuk memberi keamanan, kepercayaan dan kemudahan pada wali santri dalam memantau perkembangan dan kebutuhan anak di Pondok Pesantren Daar El-Qolam
<i>Brand Ambassador</i>	<i>Brand ambassador</i> dari aplikasi ini adalah Wali Band. selain memiliki nama yang mirip dengan aplikasi ini, personil dari Wali Band juga merupakan alumni dari Pondok Pesantren La Tansa yang juga memiliki hubungan erat dengan Pondok Pesantren Daar El-Qolam

5. Logo



Gambar 1. Logo El-Waly



6. Icon



Gambar 2. Icon



Gambar 3. Ilustrasi

8. Tipografi

Ubuntu Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
 Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww
 Xx Yy Zz

Ubuntu Medium

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
 Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww
 Xx Yy Zz

Poppins Regular

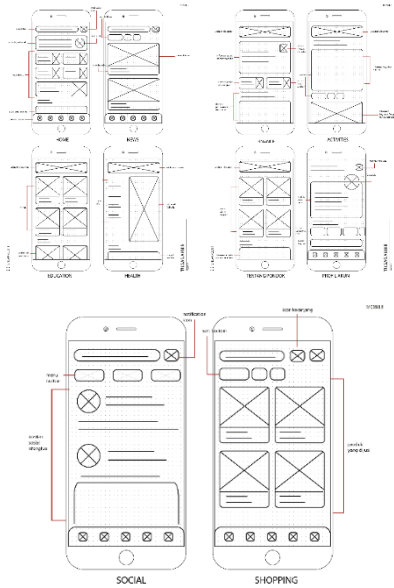
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
 Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww
 Xx Yy Zz

Gambar 4. Tipografi

7. Ilustrasi



9. Wireframe



Gambar 5. Wireframe

10. User Interface



Gambar 6. User Interface

11. Media Pendukung



Gambar 7. Stationery Set



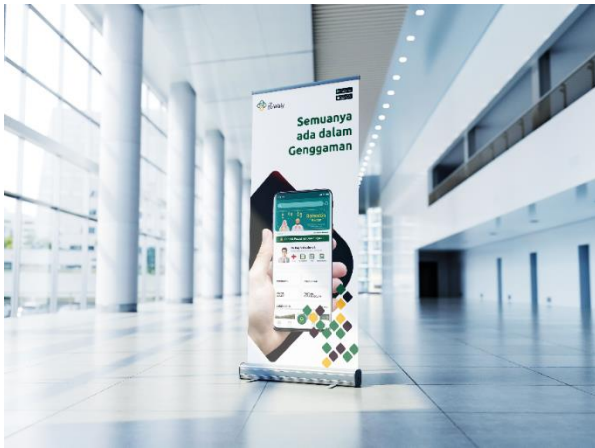


Gambar 8. Merchandise



Gambar 9. Media Promosi Cetak

12. Media Promosi





Gambar 9. Media Promosi Digital

5. KESIMPULAN

Perancangan aplikasi ini diawali dengan proses identifikasi masalah, penemuan masalah hingga proses perancangan dan visualisasi untuk user interface dari aplikasi El-Waly ini, dapat disimpulkan bahwa Pondok Pesantren Daar El-Qolam adalah salah satu pesantren ternama dengan berbagai program yang menunjang proses pendidikan yang ada. Dari 78 walisntri yang mengisi kuisisioner 73,1% pernah merasa khawatir dengan anaknya di pondok pesantren, 17,9% merasa khawatir beberapa saat dan 9% tidak merasa khawatir. Cara para walisntri untuk mengatasi kekhawatiran tersebut pun beragam seperti berkunjung ke pesantren untuk menemui anaknya, menghubungi wali kelas anak, bersikap ikhlas dan tawakkal, melihat info di grup whatsapp.

Namun sangat disayangkan Pondok Pesantren Daar El-Qolam yang memiliki slogan “Merawat Tradisi Merespon Modernisasi” ini belum memiliki sebuah solusi untuk mempermudah walisntri dalam mengatasi kekhawatiran tersebut. Dengan adanya perilaku para walisntri yang menggunakan gadget dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, maka perancangan aplikasi ini dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi kekhawatiran tersebut.

Tujuan dari perancangan ini adalah membantu para orangtua atau walisntri dalam memantau perkembangan dan memenuhi kebutuhan anaknya di Pondok Pesantren Daar El-Qolam dan juga membantu pihak Pondok Pesantren Daar El-Qolam dalam proses pendataan santri-santrinya.

6. REFERENSI

A. Buku

Anggaraini, Lia. & Nathalia, Karina. (2013). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuasa Cendikia.

Garret, Jesse James. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: New Riders1249

Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunikasi.

Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi

Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan Edisi Pertama*. Yogyakarta: UNY Press.

Vaughan, Tay. (2010). *MULTIMEDIA: MAKING IT WORK EDISI 6*. Yogyakarta : Penerbit Andi.

B. Artikel Jurnal

Farokhi, M. Darul (2014). *KOMUNIKASI ANTI SOSIAL ANGGOTA KOMUNITAS JUDI ONLINE DI TAMAN SEPANJANG SIDOARJO*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.

Hutchins, B. and Rowe, D. (2010). 'Reconfiguring Media Sport for the Online World: An Inquiry into “Sports News and Digital Media” International Journal of Communication 4.

Islam, M. D. R. & Mazumder, Tridib. (2010). *Mobile application and its global impact*. International Journal of Engineering and Technology.

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER*. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(2), 219–237. Putra, Agius Aditya. (2012). *Sistem Operasi Berbasis Ios dan Android*

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). *Does Color Matter on Web User Interface Design*. *CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 11(1), 17–24.

Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website. ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).

C. Sumber Rujukan dari Website

Adji, Danu. UX Design: Proses, Contoh, Penjelasan dan Manfaatnya. <https://www.masterseo.id/ux-design.html> (April, 3 2020, 16:06)

Anonim. Implementing Your Theme – Material Design. <https://material.io/design/material-theming/implementing-your-theme.html>

(April, 7 2020, 09:41)

Rusmana, dalih. (2018). Apa Itu Sistem Operasi. <https://medium.com/@DalihRusmana/apa-itu-sistem-operasi-5f212846271>

(April, 5 2020, 15:32)

Makers Institute. (2018). UI & UX Part 1 : UI dan UX, Perbedaannya. <https://medium.com/@makersinstitute/ui-ux-705e37916934>

(April, 5 2020, 16:11)

Wong, Euphemia. (2020). Shneiderman's Eight Golden Rules Will Help You Design Better Interfaces. <https://www.interaction-design.org/literature/article/shneiderman-s-eight-golden-rules-will-help-you-design-better-interfaces> (Mei, 26 2020, 16:43)