

PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI SMARTPHONE UNTUK MENGETAHUI LOKASI DAN KAPASITAS MASJID DI DAERAH PONOROGO

Hanan Aliy Dana¹, Sri Soedewi², Ganjar Gumilar³

^{1,2,3,4} Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung
hanaali@student.telkomuniversity.ac.id¹, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id²,
ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Pandemi *Covid-19* membuat kegiatan masyarakat harus mengalami perubahan termasuk tempat beribadah merupakan tempat yang penting bagi umat beragama. Indonesia memiliki banyak sekali umat beragama muslim, dimana ketika sedang dalam keadaan pandemi *Covid-19* membuat umat muslim harus tetap beribadah meskipun dalam keadaan seperti ini. Umat muslim mengalami kesulitan untuk melaksanakan ibadah dikarenakan harus memberi jarak ketika akan melaksanakan sholat berjamaah. Tak hanya itu ketika kota mereka sedang melaksanakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) tingkat tiga mereka bukan hanya memberi jarak pada shaf sholat tetapi juga mengurangi jumlah kapasitas di dalam masjid tersebut. Kegiatan sholat berjamaah sangatlah penting bagi umat muslim dimana memiliki makna yang sangatlah baik seperti salah satunya menenangkan hati dan pikiran. Penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi yang bisa membantu masyarakat Ponorogo untuk memudahkan ketika menjalani protokol pandemi *Covid-19*. Dengan solusi membuat media informasi dalam bentuk aplikasi bernama Omuslim diharapkan dapat membantu masyarakat Ponorogo mengetahui kapasitas masjid untuk melaksanakan ibadah dengan lebih tenang ketika pandemi *Covid-19*. Omuslim merupakan aplikasi yang mengutamakan pemberi informasi mengenai kapasitas masjid terdekat secara langsung agar masyarakat Ponorogo dapat mengetahui sisa kapasitas masjid tersebut sebelum berangkat atau mendekati masjid dan mengetahui fasilitas masjid Ponorogo serta memberikan kemudahan dalam beribadah.

Kata kunci: Kapasitas Masjid, *User Interface*, *User Experience*, Aplikasi Masjid

Abstract: *Covid-19* pandemic makes any activities in people's place change, including worship important for a religion. Indonesia has a lot muslim religion, where when being in a state of covid-19 make pandemic muslim although should worship this situation. Muslim find it difficult to implement because give worship



distance as the prayer together. Not only when their city implements Community Activities Restrictions Enforcement three levels they not only give the distance to the prayer shaf but also reduce the number capacity in the mosque. The prayer together is very important for having a meaning muslim where is very good calming down their hearts and mind. This report is written to find a solution that could help the Ponorogo muslim to ease while protocol covid-19 pandemic. With a solution of making the information in the form of application name Omuslim is expected to help the Ponorogo muslim know capacity mosque to implement the quieter when pandemic covid-19. Omuslim application is the first information on the nearest mosque Ponorogo directly so that the public can know the rest of the capacity of the mosque before he leaves or approaches the mosque.

Keywords: Mosque Capacity, User Interface, User Experience, Mosque Application

PENDAHULUAN

Beribadah secara berjamaah disaat pandemi harus melaksanakan beberapa aturan agar mengurangi penularan covid 19, mulai dari berjaga jarak hingga pengurangan pembatasan kapasitas umum dalam peraturan mengenai Covid-19. Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level tiga dengan maksimal 50 persen dengan kapasitas atau 50 orang dengan menerapkan protokol kesehatan secara lebih ketat dengan memperhatikan ketentuan teknis dari Kementerian Agama Wahyuni (2021) [1]. Penambahan kasus baru terus terjadi. Angka kesembuhan lebih kecil dari angka konfirmasi warga Ponorogo yang terpapar corona, sebanyak 15 pasien positif Covid-19 dinyatakan sembuh namun untuk total kasus pasien yang terkonfirmasi positif Covid-19 di Ponorogo mencapai 2.528 orang. Sementara itu pasien terpapar corona yang sudah dinyatakan sembuh sebanyak 2.066 dikutip dari Agus Pramono (2021) [2].

Dalam jurnalnya yang ditulis oleh Ahmad Rifa'i (2016) [3] mengatakan bahwa sesungguhnya fungsi masjid dalam masyarakat muslim bagaikan fungsi jantung dalam tubuh manusia. Masjid juga merupakan sarana ekspresi seni dan estetika budaya bangsa. Realitas yang dapat dicermati saat ini adalah banyak orang berlomba-lomba membangun dan mendekorasi struktur fisik masjid, mengabaikan fungsi utamanya yaitu memelihara keimanan dan ketakwaan

masyarakat sekitar. Namun terkadang menurut Bahrul Ulum (2018) [4] mengatakan dimana bila anda sedang menempuh perjalanan, rest area atau tempat ibadah menjadi fasilitas yang sangat dibutuhkan. Manfaat rest area adalah salah satunya untuk sholat berjamaah atau sholat jamak bisa sendirian atau berjamaah. Hanya saja saat ramai bisa kemungkinan penuh untuk parkir.

Selain itu untuk sholat tepat waktu dapat melatih diri untuk bersabar dan disiplin, jika secara individu Sholat tepat waktu secara tidak langsung akan membentuk sikap disiplin dan juga menenangkan suasana hati. Jika seseorang disiplin saat melaksanakan waktu sholat, saat adzan akan segera dikumandangkan agar akan terbiasa sabar dan disiplin dalam kegiatan lain Menurut Ahmad Hidayat (2019) [5]. Oleh karena itu penulis tertarik meneliti masalah ini dengan merancang media informasi agar dapat memudahkan masyarakat yang berada disekitar Ponorogo untuk mencari dan melakukan kegiatan ibadah ke masjid. Di mana generasi sekarang terbiasa melakukan kegiatan digital yang menggunakan teknologi informasi dan sudah terbiasa dalam memakai aplikasi yang terhubung dengan internet Andreas Rio Adriyanto (2020) [6] Aplikasi ini juga berguna di mana ketika kita ingin mencari tempat yang banyak menjual makanan untuk berbuka puasa ketika perjalanan saat keadaan jalan sedang macet dan dapat mencari masjid yang masih sedikit parkir.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode pengumpulan mix metode adalah penelitian mix metode merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui pengguna dan perosesnya ketika seorang peneliti memiliki pertanyaan yang harus diuji dari sisi penggunaanya dalam metode kualitatif maupun kuantitatif dalam penelitian tersebut dalam jurnal (Masrizal: 2012) [7]. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



A. Observasi

Kegiatan observasi merupakan salah satu kegiatan pengumpulan data, yaitu mengamati secara langsung obyek. Observasi masjid-masjid di sekitar Ponorogo untuk mendapatkan informasi rinci tentang subjek penelitian.

B. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan tentang topik yang dibahas dari sumber atau orang yang diwawancarai. Penulis mewawancarai nara sumber yang memiliki pengetahuan dalam merancang aplikasi.

C. Kuesioner

Mengumpulkan tanggapan dan kebutuhan masyarakat melalui selebaran. Selama masih mematuhi kesepakatan Covid-19, dilakukan survei kuisisioner terhadap masyarakat Ponorogo agar penulis dapat menggunakan kuisisioner ini untuk memahami tanggapan terkait kebutuhan aplikasi melalui kuisisioner ini

D. Studi Pustaka

Dalam metode ini akan dilakukan kegiatan untuk mengumpulkan data dan mempelajari berbagai informasi yang terdapat dalam buku, karya ilmiah, jurnal, dan dokumen lainnya untuk dijadikan landasan teori bagi topik masalah yang akan diteliti.

HASIL DAN DISKUSI (Capital, Bold, 12pt)

A. Teori Dasar

1) User Interface

Menurut (Hidayat, S. 2020) [8] dalam jurnalnya mengaakan bahwa Pengaturan ukuran layar perangkat sangat diperlukan agar desain

tampilan tampak menarik tanpa membuat kesulitan dalam penggunaan. Penggunaan iconography dalam aplikasi selain menampilkan hal yang baru dari aplikasi tersebut juga dapat memberi identitas pada pengguna aplikasi tersebut.

2) User Experience

Menurut (Marcin Treder, 2013, p.19) [9] mengatakan, User Experience (UX) adalah bukan sebuah mesin saja melainkan desain pengalaman pada suatu produk. Merancang sebuah pengalaman pada produk juga termasuk melakukan perubahan dan mengoperasikan melalui beberapa rangkaian aktivitas yang didapat oleh desainer.

3) Design Thinking

Menurut (Aria Ar Razi, 2018, p.79) [10] mengatakan bahwa Metode *design thinking* adalah merupakan pendekatan suatu kelompok manusia melalui sebuah proses yang disebut sebagai proses berpikir komprehensif terhadap manusia satu dengan yang lain, yang berfokus dalam hal penciptaan solusi yang baru. Prosesnya dimulai dengan proses empati terhadap kebutuhan spesifik manusia.

4) Element dan Perinsip Desain

Desain komunikasi visual, itu tidak ada artinya apabila fokus hanya pada elemen fungsional, bukan elemen estetika yang membuat desain lebih menarik dan berkesan. Melalui itu desainer perlu memahami pentingnya elemen dan prinsip desain untuk menghasilkan karya selanjutnya yang memenuhi persyaratan estetika. (Arfial Arsad Hakim, 1984, p.35) [11].

5) Layout

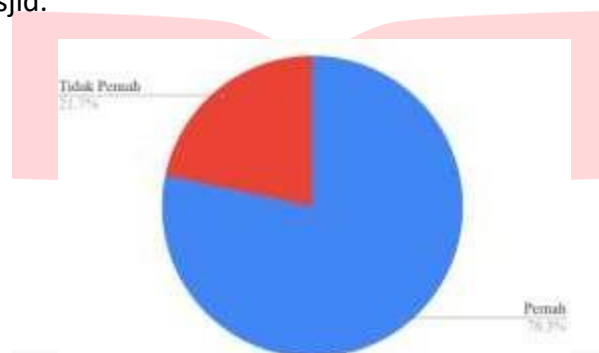
(Danton Sihombing, 2003, p.58) [12] mengatakan bahwa Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif. Dalam desain grafis, Tipografi merupakan ilmu yang secara khusus mempelajari mengenai huruf.



Pengetahuan tentang huruf yang dipelajari dalam disiplin seni disebut tipografi. Tipografi adalah konsep abstrak, sama seperti musik.

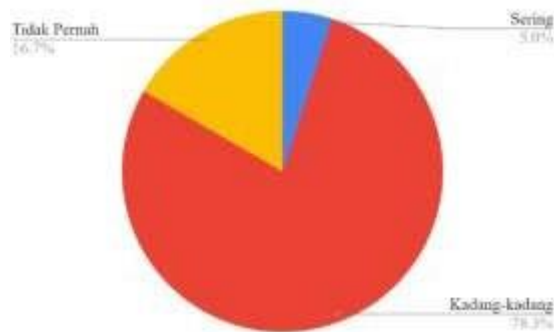
B. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan menyebarkan barcode dari link form yang penulis buat menggunakan website typeform, bertujuan agar dapat memvalidasi dan mengetahui perilaku masyarakat dalam menggunakan aplikasi. Hasil respon yang didapat berjumlah 60 respon dari masyarakat sekitar masjid.



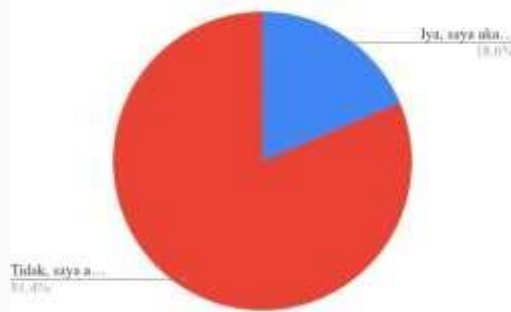
Gambar 1 Pie
Chart Pertanyaan Pertama
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

Untuk pertanyaan pertama yang diajukan kepada masyarakat yang mengisi kuesioner adalah "Pernahkah anda mengalami kesulitan mendapatkan shaft ketika waktu sholat ramai/penuh?", Sebanyak 78,3% mengakui pernah mengalami hal tersebut ini dikarenakan dimana banyak masyarakat yang sulit untuk mengetahui apakah masjid tersebut sudah penuh atau belum dan belum ada alat bantu untuk mengetahui informasi masjid mulai dari jumlah kapasitas masjid tersebut maupun letak masjid terdekat yang masih memiliki kapasitas lebih banyak.



Gambar 2 Pie
Chart Pertanyaan Kedua
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

Dalam pertanyaan kedua masyarakat ditanyakan mengenai hal kesulitan mendapatkan shaf tempat sholat dengan pertanyaan sebagai berikut “Seberapa seringkah anda mengalami hal tersebut?”, Dalam respon ini memiliki hasil yaitu, 78,3% menjawab bahwa mereka terkadang mengalami hal tersebut dan 16,7% menjawab tidak pernah sama sekali mengalami hal tersebut sedangkan 5% sisanya merasa sering mengalami hal tersebut.



Gambar 3 Pie
Chart Pertanyaan Ketiga
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)



Untuk Pertanyaan ketiga masyarakat diberikan pilihan manakah yang lebih sering dilakukan ketika menghadapi masalah tersebut dengan pertanyaan “Apakah anda akan memilih tetap sholat disana, jika masih ada waktu untuk ke masjid yang lain?”, Dalam pertanyaan ini masyarakat dengan jumlah sebanyak 81,4% memilih untuk tidak pindah meskipun masih ada waktu



untuk ke masjid yang lain dan 18,6% memilih pindah dari pada tetap disana sedangkan mungkin tidak dapat shaft untuk sholat.

Dari hasil kuesioner yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa banyak masyarakat yang mengalami kesulitan mendapatkan shaft ketika sholat berjamaah di masjid. Di mana mereka lebih memilih sholat di tempat yang sangat penuh dan berdesakan dibandingkan mencari tempat sholat yang masih memiliki shaft yang kosong. Ini dikarenakan masyarakat tidak dapat mengetahui di mana lokasi masjid yang masih memiliki shaft yang belum terisi atau kapasitasnya belum penuh membuat masyarakat lebih memilih tetap berada di masjid yang penuh tersebut. Beberapa hal yang biasa mereka lakukan ketika menggunakan aplikasi yang sejenis ibadah adalah membaca al-quran, melihat jadwal sholat, mendengarkan kajian, sedekah dan mencari lokasi masjid.

Tabel 1 Analisa Matrix

<p style="text-align: center;">Nama dan Gambar Produk</p> <p style="text-align: center;">Teori</p>	<p style="text-align: center;">Muslim Pro</p> 	<p style="text-align: center;">Muslim Pocket</p> 
--	--	---

User Interface	Aplikasi memakai metode grafik <i>user interface</i> . Susunan komponen visual dalam aplikasi dari <i>Muslim Pro</i> yaitu font, warna, bar navigasi dan tombol.	<i>Aplikasi</i> menggunakan grafik <i>user interface</i> . Pemakaian konten visual pada utama penyusunan dari aplikasi <i>Muslim Pocket</i> adalah warna, tombol, font dan bar navigasi.
Typografi	Gaya penggunaan huruf dari <i>aplikasi Muslim Pro</i> adalah sans serif.	Jenis font yang digunakan oleh <i>aplikasi Muslim Pocket</i> adalah sans serif.
Layout	Rotasi halaman ditampilkan secara vertikal. Susunan elemen grafis dalam aplikasi adalah sebagai berikut: 1. Pada bagian atas dibuat sebagai judul halaman, informasi penting dan peletakan pengaturan aplikasi.	Rotasi halaman ditampilkan secara vertikal. Penempatan elemen grafis dalam aplikasi adalah sebagai berikut: 1. Pada bagian atas dibuat sebagai judul halaman dan peletak fitur informasi penting.
Warna	Warna dari aplikasi <i>Muslim Pro</i> menggunakan warna putih dan hijau sebagai warna latar, warna abu-abu, hijau.	Warna yang dipakai untuk aplikasi <i>Muslim Pocket</i> adalah putih di jadikan sebagai warna pada bagian belakang.
Prinsip Desain	<i>Muslim Pro</i> mempunyai penekanan pada visual tombol yang memiliki banyak detail. Alur baca yang disusun dari atas kebawah dan dari kiri kekanan.	<i>Muslim Pocket</i> memiliki detail visual pada ukuran tombol yang cukup terbaca dan sesuai ukuran. Alur baca yang disusun dari atas kebawah dan kiri kekanan.

Kesimpulan dari analisa matrix adalah dimana Dari pengamatan menggunakan analisa matrix menemukan beberapa kekurangan dari kedua aplikasi tersebut seperti di mana para pengguna harus membayar atau berlangganan setiap bulannya untuk menggunakan aplikasi tersebut. Terdapat juga beberapa fitur yang memiliki kegunaan yang sama dalam satu aplikasi tapi dibuat terpisah membuat penggunaanya kesulitan untuk mengakses secara cepat. Beberapa fitur yang ada pada *aplikasi Muslim Pro* yang tidak begitu diperlukan di mana itu



termasuk fitur yang hanya dapat diakses ketika melakukan langganan di *aplikasi* tersebut.

C. Konsep Karya

Untuk pembuatan karya Konsep yang terdapat dalam perancangan Omuslim memiliki pesan yang moderen pada *aplikasi* ini karena media informasi sangat terasa di mana hanya perlu menggunakan *smart phone* masyarakat dapat mendapatkan info secara langsung tanpa perlu berada di tempat tertentu. Perancangan ini dapat digunakan oleh masyarakat bukan hanya yang memang menetap tinggal di daerah Ponorogo melainkan juga masyarakat daerah lain yang sedang mampir berwisata religi ke daerah Ponorogo. Kemudahan dalam *aplikasi* ini membuan pengguna yang menggunakan *aplikasi* ini merasa bahwa memiliki pesan religius didalamnya, di mana semua isi dari *aplikasi* ini sangatlah mendukung kegiatan masyarakat muslim daerah Ponorogo melaksanakan kegiatan beribadah.

1) Logo

Konsep Logo dari aplikasi ini adalah sebagai berikut dimana logo dari Omuslim yang dibentuk dari dua kubah masjid menjadi satu dan mebentuk tulisan “m” dikarenakan jumlah huruf tersebut lebih banyak dari pada huruf yang lain.



Gambar 4 Logo Omuslim
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

2) Warna

Untuk warna sendiri yang akan digunakan sebagai warna utama pada aplikasi ada 2 yaitu warna oranye dan hijau. Warna tersebut diambil dari 2 masjid yang cukup terkenal di daerah Ponorogo Masjid Tegal Sari dan Masjid Mraa Tjokeronegoro.



Gambar 5 Warna Utama
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

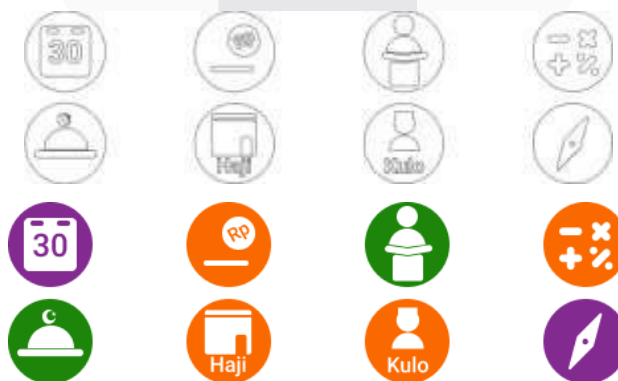
3) Tipografi

Gaya tipografi yang digunakan dalam aplikasi Omuslim adalah Roboto karena dapat digunakan sebagai font dalam berbagai jenis aplikasi.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()’”’./?-=+_

4) Icon

Jenis icon dan Bentuk Yang digunakan adalah yang memiliki desain yang memiliki rounded pada bagian ujung bentuk.



Gambar 6 Layout dan Warna Icon
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

Tabel 2 Konsep Pemasaran AISAS

<i>Attention</i>	Pengguna yang tertarik melihat media promosi dari Omuslim dipublikasikan melalui poster, banner, x banner dan <i>ads</i> di sosial media mengenai aplikasi Omuslim dari fitur-fitur yang berguna dalam melaksanakan ibadah tidak perlu melakukan berlangganan dalam aplikasi Omuslim.
<i>Intrest</i>	Pengguna tertarik melihat beberapa barang yang berkaitan dengan aplikasi Omuslim dalam bentuk media cetak dalam bentuk pembatas al-quran, gantungan kunci dan pulpen yang dilakukan ketika.
<i>Search</i>	Setelah melihat media promosi dari Omuslim dan tertarik pengguna melakukan pencarian dari <i>smartphone</i> melalui app store dan play store untuk mengetahui tentang Omuslim lebih dalam lagi sehingga dapat memutuskan akan mengunduh aplikasi Omuslim.
<i>Action</i>	Pengguna Mengunduh <i>aplikasi</i> Omuslim melalui <i>App store</i> dan <i>play store</i> karena dapat berguna dalam melaksanakan berbagai aktifitas dalam satu aplikasi.
<i>Share</i>	Ulasan dari pennguna ketika suka terhadap aplikasi Omuslim yang dibagikan pengalaman tersebut melalui penilaian (rating) yang ada di app store, play store atau kepada orang terdekat dengan menggunakan sosial media, lisan atau media komunikasi chating seperti whatsapp mengenai aplikasi Omuslim.

D. Media dan Hasil Prototype

Dalam perancangan aplikasi ini memerlukan media dimana media bertujuan untuk dapat menyampaikan pesan kepada target pengguna secara informatif dan persuasive agar pengguna dapat menerima informasi dengan jelas dan mudah dimengerti Syarip Hidayat (2018) [13].

Berikut adalah hasil prototype yang dibuat untuk tampak depan pada halaman utama aplikasi Omuslim dengan berbagai fitur yang ada pada halaman utama.



Gambar 7 Halaman Utama
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

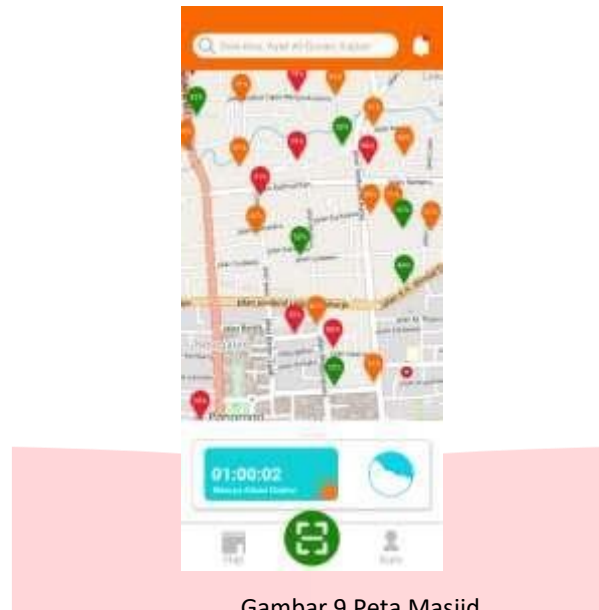
Didalam aplikasi ini terdapat media untuk mengetahui jumlah kapasitas masjid tanpa perlu ke lokasi dan melakukan scan atau mengecek terlebih dahulu sehingga dapat dilihat di manapun dan kapanpun.



Gambar 8 Informasi Masjid
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

Terdapat juga peta yang bisa memberi informasi secara langsung mengenai kapasitas masjid di lokasi terdekat dari pengguna dan bisa digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa perlu menuju lokasi terlebih dahulu untuk mengetahuinya.





Gambar 9 Peta Masjid

Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

Terdapat menu berupa kalender yang berisikan info kapan saja ada acara tahunan yang ada dikota tersebut seperti gerebek suro atau lain sebagainya dan juga terdapat tanggal saat hari penting dalam islam.

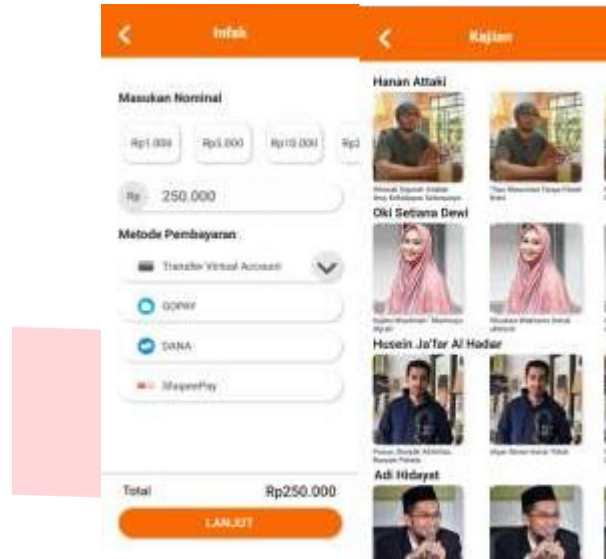


Gambar 10 Kalender Hijriah

Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

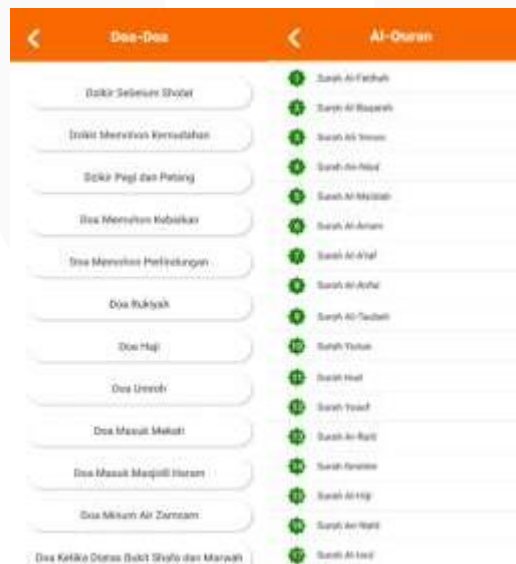
Aplikasi ini memiliki fitur yang berguna untuk mendapatkan kajian yang di berikan dari para pembicara kajian ini secara online atau daring bukan luring menggunakan video atau hanya suara saja dan juga terdapat fitur infak bila

jamaah yang mampir masjid tidak membawa uang di dompet atau belum mengambil uang dapat menggunakan aplikasi ini.



Gambar 11 Infaq dan Kajian
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)

Terdapat pula menu untuk membaca doa doa yang umum dibaca oleh umat muslim dan juga terdapat menu al-quran agar pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut jika tidak sedang waktu sholat.



Gambar 12 Doa dan AlQuran
Sumber: Hanan Aliy Dana (2022)



KESIMPULAN

Berdasarkan dari analisa data dan pembahasan dari perancangan Omuslim di mana terdapat aplikasi yang sejenis namun masih memiliki beberapa kekurangan seperti belum memiliki informasi mengenai kajian yang diadakan maupun sudah diadakan. Dalam kegiatan terdapat masalah di mana beribadah dalam masa pandemi pengguna harus mengikuti aturan dari ppkm namun belum ada aplikasi yang mendukung kegiatan tersebut tanpa perlu pengguna harus menuju lokasi dan dapat di lihat kapanpun dan di manapun. Aplikasi Omuslim ini memiliki fitur yang tidak dimiliki oleh aplikasi yang sudah ada sehingga dapat membantu pengguna dalam melaksanakan ibadah dengan informasi dari Omuslim.

Berdasarkan hasil perancangan dan kesimpulan yang telah diperoleh, serta memperhatikan Batasan masalah, saran yang disampaikan dari penulis bahwa untuk aplikasi Omuslim untuk tidak menggunakan yang harus berlangganan karena tidak semua pengguna memerlukan hal tersebut. Disarankan untuk aplikasi Omuslim untuk tetap mempertahankan perkembangan untuk daerah Ponorogo terlebih dahulu baru melakukan perluasan agar tidak mengalami kesulitan dalam membuat aplikasi berjalan dengan baik untuk seluruh pengguna nantinya.

DAFTAR PUSTAKA (Capital, Bold, 12pt, single spacing)

[1] Sharah, W. *Kompas*. (2021, Oktober 05). "Aturan Lengkap PPKM Level 3 di Jawa-Bali hingga 18 Oktober 2021". pp.5. Retrieved from <https://nasional.kompas.com/read/2021/10/05/08595021/aturan-lengkap-ppkm-level-3-di-jawa-bali-hingga-18-oktober-2021?page=all>.

[2] Al Alwin, M. *Kompas*. (2021, Februari 18). Kasus Positif Covid-19 di Ponorogo, Plh Bupati: Angka Kesembuhan Lebih Kecil dari Tambahan Kasus. pp.1. Retrieved from <https://regional.kompas.com/read/2021/02/18/23092341/kasus-positif-covid-19-di-ponorogo-plh-bupati-angka-kesembuhan-lebih-kecil>.

[3] Ahmad Rifa'i. (2016, November 2016). REVITALISASI FUNGSI MASJID DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT MODERN. *Jurnal Keislaman dan Kebudayaan* <https://ojs.iainkediri.ac.id/index.php/universum/article/view/256/220>.

[4] Ulum, B. *Kompasiana*. (2018, Juni 09). Pentingnya Rest Area saat Mudik Lebaran. pp.1. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/penaulum/5b1b92c9f13344364c731ee2/pentingnya-rest-area-saat-mudik-lebaran>.

[5] Mela Amelia, Yanwar Arief & Ahmad Hidayat. (2019). Hubungan Antara Kedisiplinan Melaksanakan Shalat Wajib Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. *Jurnal Fakultas Psikologi An-Nafs. HUBUNGAN ANTARA KEDISIPLINAN MELAKSANAKAN SHALAT WAJIB DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM RIAU | AN-NAFS (Uir.Ac.Id)*

[6] Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2020). Andreas Rio Adriyanto MEMAHAMI PERILAKU GENERASI Z SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN DARING. *PROSIDING: SENI, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT*, 2, 165–173.



[7] Masrizal. (2012). Mix Method research. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*. Retrieved from MIXED METHOD RESEARCH | Masrizal | Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas (unand.ac.id).

[8] Taroreh, G. R., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Ui/ux Aplikasi Mobile Tentang Parenting dan Mengenal Karakter Anak untuk Orang Tua Di Indonesia. *Proceedings of Art & Design*, 7(2).

[9] Treder, M. (2013). *UX Design for Startups*. Gdańsk: UXPin.

[10] 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. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1549>.

[11] Mustaqim, A., (2006), Media komunikasi visual Sebagai penunjang promosi Nasyid zukhruf, *Jurnal 123dok*. Retrieved from 123dok - platform berbagi dokumen.

[12] Danto S. MFA, (2003) *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

[13] Djati, H. P., & Hidayat, S. (2018). Perancangan Media Informasi Mengenai Kelainan Tulang Belakang. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).