

## Model Usabilitas Aplikasi Bergerak Untuk Dakwah

Tito Yuwono\*<sup>1</sup>, Junanah<sup>2</sup>, Abdullah Husain<sup>3</sup>, Hanas Muchammad Hanis<sup>4</sup>, Agus Setiawan<sup>5</sup>, Salma Qonita Azzahra<sup>6</sup>

<sup>1,4,5</sup>Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia

<sup>2,3</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia  
Jalan Kaliurang KM 14,5 Yogyakarta

<sup>6</sup>Islamic Studies, International Open University, Gambia

\*<sup>1</sup>tito@uii.ac.id, <sup>2</sup>junanah@uii.ac.id, <sup>3</sup>abdullah.husain@students.uui.ac.id,

<sup>4</sup>20524108@students.uui.ac.id, <sup>5</sup>2052463@students.uui.ac.id, <sup>6</sup>salma.qonita10001936@gmail.com

\*) Corresponding Author

(received: 04-10-23, revised: 21-02-24, accepted: 24-02-24)

### Abstract

*Da'wah is an important part of religious life. Da'wah methods develop and transform in line with advances in information technology. Da'wah through application media is also widely used. To optimize the usefulness of this da'wah application, a mobile application usability model for the field of da'wah is needed. Various studies related to usability for various application fields have been carried out by many researchers. However, its usability for applications in the field of da'wah is rarely discussed. In this paper, the usability of mobile applications for da'wah is proposed. Among the aspects proposed to increase the usability of applications in the field of da'wah are (1) There are accurate propositions/references (2) easy to use (3) effective (4) efficient (5) consistent (6) focus on certain topics (7) age-appropriate language (8) mobile apps components are easy to remember, and (9) using nasyid to reduce boredom. Then it is supported by accurate references based on references from the Koran and Hadith, the use of appropriate and appropriate language according to the user's age and it is recommended to focus on certain fields. This model aims to increase user satisfaction, be effective and da'wah apps can be justified based on accurate references.*

**Keywords:** Usability, Mobile Apps, Da'wah

### Abstrak

Dakwah adalah bagian penting dalam kehidupan beragama. Metode dakwah berkembang dan bertransformasi selaras dengan kemajuan teknologi informasi. Dakwah melalui media aplikasi juga banyak digunakan. Untuk mengoptimalkan kemanfaatan aplikasi dakwah ini diperlukan model usabilitas aplikasi bergerak untuk bidang dakwah. Beragam studi berkaitan usabilitas untuk berbagai bidang aplikasi telah dilakukan oleh banyak peneliti. Namun, usabilitas untuk aplikasi bergerak bidang dakwah sangat jarang yang membahasnya. Pada paper ini, diusulkan usabilitas aplikasi bergerak untuk dakwah. Diantara aspek yang diusulkan untuk meningkatkan usabilitas aplikasi bergerak bidang dakwah adalah (1) Terdapat dalil/referensi yang akurat (2) mudah digunakan (3) efektif (4) efisien (5) konsisten (6) fokus pada topik tertentu (7) bahasa sesuai dengan usia (8) komponen aplikasi mudah diingat dan (9) menggunakan nasyid untuk mengurangi kebosanan. Model ini bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna, efektif dan aplikasi dakwah dapat dipertanggungjawabkan berlandaskan referensi yang akurat.

**Kata Kunci:** usabilitas, aplikasi bergerak, dakwah

## I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat. Kepesatan ini didukung oleh kemajuan teknologi fabrikasi chip, pengolahan sinyal maupun perangkat lunak. Dampak dari perkembangan ini sangat besar diantaranya adalah transformasi dalam banyak bidang kehidupan. Salah satu bentuk produk teknologi

informasi dan komunikasi adalah aplikasi bergerak. Aplikasi bergerak dalam berbagai bidang telah banyak dikaji. Diantaranya bidang kesehatan, pendidikan, perbankan, transportasi, dakwah dan lain-lain. Sebagai contoh dalam bidang kesehatan telah dikaji aplikasi bergerak untuk kesehatan jantung [1], gejala kanker [2], peningkatan usabilitas pada perangkat m-kesehatan [3] dan lain-lain. Dalam bidang pendidikan, telah dikaji aplikasi bergerak untuk pelajaran Matematika [4], Bahasa [5], dan lain-lain. Dalam bidang perbankan juga telah dikaji aplikasi bergerak diantaranya adalah kajian kepuasan pengguna mobile bank-an kaitannya dengan antar muka pengguna dan pengalaman pengguna [6].

Aplikasi bergerak dalam bidang dakwah sangat penting. Dakwah adalah salah satu aktivitas yang sangat dianjurkan dalam agama. Diantara dalil-dalil dalam Alquran dan Sunnah adalah dalam surat An-Nahl ayat 125, Al-maidah ayat 67, Ali-Imran ayat 104, Surat Saba ayat 28 dan lain-lain. Dalam [7], Zain et.al mengidentifikasi dakwah ke dalam beberapa jenis diantaranya tabligh, *amar ma'ruf nahi munkar*, *ma'uidzah hasanah*, *tabsyir* dan *tandzir* serta *ta'alim* dan *tarbiyah*[7].

Dengan dakwah nilai-nilai islam akan tersebar di masyarakat. Ketika masifnya nilai-nilai ini tersebar ke masyarakat dan diamalkan maka akan tercipta masyarakat yang madani serta penuh dengan akhlaq yang baik.

Dipandang dari model bertemunya antara pendakwah dengan objek dakwah, dakwah dibagi menjadi dua, yaitu *offline* dan *online*. Masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihan menghadiri dakwah *offline* adalah bertemunya secara langsung dengan penceramah akan lebih memudahkan dalam penyampaian materi dan nilai-nilai dalam majelis taklim lebih berkesan dan lebih berpengaruh. Kekurangan dari majelis taklim *offline* adalah kurang fleksibel dari sisi keharusan peserta mendatangi majelis taklim tersebut. Bagi beberapa pihak yang ada hambatan dengan waktu dan tempat tidak bisa menghadiri majelis taklim tersebut. Hal ini berbeda dengan kajian yang sifatnya *online*, peserta kajian dapat mengikuti pengajian dari mana saja. Untuk dakwah secara *online*, terdapat banyak bentuk, seperti kajian melalui *zoom*, *google meet*, atau *microsoft team* dan juga diunggah di *youtube* sehingga sangat memudahkan masyarakat untuk mengikuti dan bahkan mengulangi pengajian-pengajian tersebut.

Selain dalam bentuk ceramah, dakwah *online* bisa berupa aplikasi bergerak (*mobile apps*). Aplikasi dakwah ini mempunyai kelebihan diantaranya adalah jangkauan aplikasi dakwah lebih luas, tingkat aksesibilitas sangat tinggi, dapat diulang-ulang jika belum paham, dan lain-lain.

Saat ini, studi berkaitan dengan usabilitas untuk aplikasi bergerak diberbagai bidang telah dilakukan. Studi usabilitas aplikasi bergerak secara umum telah dilakukan oleh [8]–[10]. Dalam bidang kesehatan, studi berkaitan dengan usabilitas telah dilakukan oleh [1] dan [11]. Dalam bidang bisnis dan perbankan, kajian berkaitan usabilitas juga telah dilakukan [12]. Juga usabilitas aplikasi bergerak di bidang pengajaran telah dilakukan di antaranya oleh Kumar et.al [13].

Studi berkaitan dengan usabilitas aplikasi bergerak untuk dakwah sangat jarang dijumpai. Padahal aplikasi ini sangat bermanfaat untuk masyarakat. Selain itu aplikasi bergerak dalam bidang dakwah sangat marak di playstore.

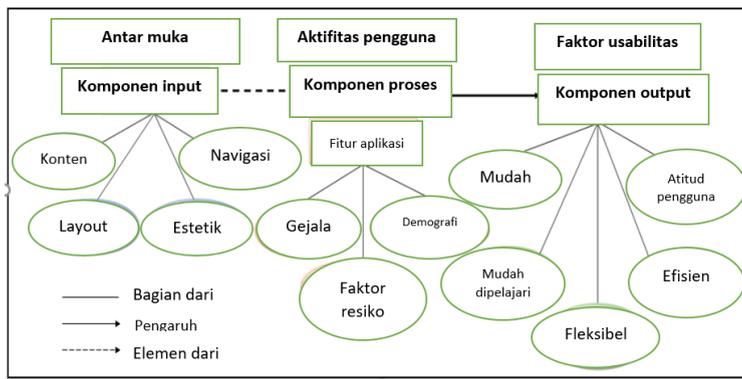
Usabilitas dari aplikasi dakwah perlu dipertimbangkan terutama bagi pengembang aplikasi. Agar pengguna aplikasi dakwah tersebut puas dalam menggunakan aplikasi, disamping itu aplikasi dakwah juga dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Pada paper ini akan dibahas dan diusulkan usabilitas aplikasi dakwah yang dapat menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi dakwah. Isi manuskrip ini meliputi pendahuluan, konsep usabilitas untuk berbagai aplikasi, usulan usabilitas untuk aplikasi dakwah, dan bagian paling akhir adalah kesimpulan.

## II. Konsep dan Ragam Usabilitas Aplikasi Bergerak

Menurut[13], Nielsen mendefinisikan usabilitas sebagai atribut utama dari antarmuka pengguna dan konstruksi multidimensi yang memiliki lima sifat: kemampuan belajar, efisiensi, daya ingat, kesalahan dan kepuasan.

Beberapa peneliti memasukkan beberapa parameter usabilitas berbeda-beda. Perbedaan ini berkaitan dengan aplikasi untuk penerapan yang berbeda.

Dalam [1], beberapa parameter usabiliti untuk aplikasi untuk monitoring penyakit jantung adalah komponen input, komponen proses dan komponen output. Untuk komponen input meliputi konten, layout, estetika dan navigasi. Untuk komponen proses, meliputi gejala, faktor resiko dan demografi. Dan untuk komponen output meliputi kemudahan dalam menggunakan, mudah dipelajari, fleksibel dan efisien. Gambar 1 menunjukkan contoh model usabilitas aplikasi bergerak monitoring penyakit jantung.



Gambar 1. Model usabilitas aplikasi bergerak monitoring penyakit jantung [1].

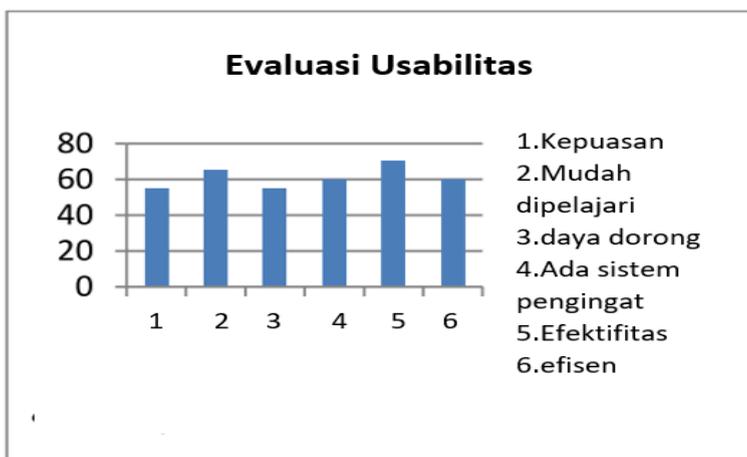
Aplikasi bergerak dalam bidang pendidikan sangat bermanfaat untuk menambah pengayaan siswa. Siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Usabilitas aplikasi bergerak dalam pendidikan juga harus diperhatikan untuk lebih mengoptimalkan efektifitasnya. Dalam bidang pembelajaran matematika, menurut [14], beberapa parameter penting berkaitan dengan usabilitas adalah efisien, efektif, serta mudah digunakan. Menurut Ishak et.al, secara umum, usabilitas aplikasi bergerak untuk pengajaran adalah icon, antarmuka, mudah dalam penggunaan, konsisten, ada bantuan untuk penggunaan, dan terpercaya [15].

Tabel 1. Usabilitas aplikasi untuk pembelajaran menurut Ishak et.al [15].

Kategori	Sub Kategori
Usabilitas	Ikon
	Antar muka
	Mudah digunakan
	Petunjuk untuk penggunaan
	Konsisten
	terpercaya

Dalam bidang bisnis perbankan, *mobile banking* sangat diperlukan. Dengan *mobile banking*, transaksi, baik transfer, pembelian serta pembayaran dapat dilakukan dengan sangat mudah. Selain itu histori mutasi juga dengan mudah dilihat sehingga dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan. Menurut [12], beberapa hal yang termasuk usabilitas dalam *mobile banking* adalah kepuasan, mudah dipelajari, daya dorong, ada system pengingat, efisien, dan efektif.

Gambar 2 menunjukkan grafik hasil evaluasi oleh Hamid et.al berkaitan dengan usabilitas aplikasi bergerak pada perbank-an.



Gambar 2. Evaluasi usabilitas pada aplikasi bergerak bidang perbankan [12]

### III. Usulan Usabilitas Aplikasi Bergerak untuk Bidang Dakwah

Aplikasi bergerak untuk bidang dakwah sangat banyak manfaatnya. Dengan aplikasi bergerak ini, dakwah ke masyarakat lebih luas jangkauannya. Disamping itu, dengan berbentuk aplikasi, pengemasan dakwah lebih praktis dan mudah diulang-ulang. Potensi konflik dakwah berbasis aplikasi juga rendah. Dari studi berkaitan dengan usabilitas aplikasi bergerak secara umum dan juga pada bidang-bidang tertentu seperti bidang bisnis, pengajaran dan kesehatan, maka pada paper ini diusulkan model usabilitas aplikasi bergerak untuk bidang dakwah. Kemudian konsep usabilitas yang diusulkan dievaluasi oleh masyarakat terkait dengan menggunakan survei. Survei ini juga digunakan untuk klasifikasi bagian konsep yang sangat penting dan kurang penting.

Beberapa parameter yang diusulkan berkaitan dengan usabilitas aplikasi bidang dakwah adalah:

1. Kepercayaan terhadap konten tinggi dengan menghadirkan referensi yang jelas, terutama bersumber dari Alquran dan Sunnah. Dakwah adalah mengajak kepada kebaikan dengan bersumber pada agama. Sedangkan agama adalah ajaran dari Allah Swt. Untuk menjelaskan agama ini, Allah Swt mengutus Rasul-Nya. Sehingga dalam masalah agama harus ada referensi yang jelas dari Alquran (firman Allah Swt) dan Assunnah (perkataan serta perbuatan Nabi serta taqirir Nabi). Disamping itu, jika menukil perkataan ulama, maka disebutkan dengan jelas. Aplikasi berkaitan dengan agama yang tidak menyertakan referensi yang jelas akan mengurangi kepercayaan pengguna.
2. Konten aplikasi dakwah sebaiknya fokus pada bidang tertentu seperti aqidah, fikih, ataupun akhlaq. Hal ini dimaksudkan untuk lebih fokusnya pengguna ketika belajar melalui aplikasi tersebut. Jika kandungan aplikasi memuat beragam ilmu, maka sebaiknya dalam aplikasi tersebut dibuat kluster/kelompok dari beragam ilmu tersebut.
3. Aplikasi bergerak untuk bidang dakwah perlu mempertimbangkan penggunaan bahasa yang tepat. Penggunaan bahasa untuk menampilkan konten disesuaikan dengan usia pengguna. Sehingga aplikasi bergerak yang dibangun mudah dipahami, sesuai dengan konteks sosial, serta membuat pengguna menjadi lebih nyaman.
4. Aplikasi bergerak untuk bidang dakwah semestinya mudah digunakan (*easy to use*). Sebagaimana ciri dalam beragama juga mudah bukan menyusahkan. Jika dalam penggunaan memerlukan tutorial, maka disediakan tutorial yang mudah dan tidak rumit.
5. Aplikasi bergerak untuk bidang dakwah sebaiknya juga mudah diingat setiap fungsi-fungsi komponen dalam aplikasi tersebut. Untuk mudah mengingat fungsi-fungsi komponen, diperlukan karakter tiap komponen yang berbeda fungsinya.
6. Aplikasi dakwah hendaknya dirancang sehingga pengguna cepat dalam proses penggunaan dan efisien. Untuk penggunaan yang cepat dan efisien, aplikasi bergerak untuk bidang dakwah harus menghindari banyak tahapan ketika menggunakannya. Banyaknya tahapan dalam penggunaan aplikasi dakwah akan terasa menyusahkan dan tidak efisien. Efisiensi dalam konteks aplikasi bergerak merujuk pada kemampuan aplikasi untuk memungkinkan pengguna mencapai tujuan mereka dengan cepat dan menggunakan sumber daya (seperti waktu, tenaga, atau data) secara efisien. Beberapa hal yang berkaitan tentang efisiensi dalam usabilitas aplikasi bergerak diantaranya adalah kinerja yang cepat, navigasi yang mudah, penghematan waktu, penggunaan data secara efisien, pengurangan klik yang tidak perlu serta optimasi untuk berbagai perangkat.
7. Efektivitas dalam konteks aplikasi bergerak mengacu pada kemampuan aplikasi untuk mencapai tujuan atau tujuan yang diinginkan oleh pengguna dengan cara yang efisien dan efektif. Maksudnya adalah aplikasi harus mampu membantu pengguna mencapai apa yang mereka inginkan tanpa banyak hambatan atau gangguan. Hal-hal yang berkaitan dengan efektivitas dalam usabilitas aplikasi bergerak adalah memenuhi tujuan pengguna, kesesuaian dengan kebutuhan pengguna, navigasi yang efisien, kinerja yang baik, feedback yang jelas, kemudahan penggunaan serta meminimalkan gangguan.
8. Konsistensi dalam konteks aplikasi bergerak merujuk pada prinsip bahwa semua elemen dan fitur dalam aplikasi harus memiliki tampilan, perilaku, dan interaksi yang seragam atau sama di seluruh aplikasi. Maksudnya adalah pengguna harus dapat mengidentifikasi pola dan berinteraksi dengan elemen-elemen aplikasi dengan mudah dan intuitif karena mereka telah terbiasa dengan konsistensi tersebut. Berikut beberapa aspek penting konsistensi dalam aplikasi bergerak adalah konsistensi visual, perilaku, navigasi, Bahasa dan pesan serta antar muka pengguna. Manfaat utama dari menjaga konsistensi dalam aplikasi bergerak adalah meningkatkan pengalaman pengguna. Ketika pengguna dapat dengan mudah memahami cara aplikasi berfungsi dan berinteraksi dengan konsisten, mereka lebih cenderung merasa nyaman dan puas dengan penggunaan aplikasi tersebut. Hal ini juga dapat mengurangi tingkat kebingungan dan

kesalahan pengguna, meningkatkan efisiensi, dan mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi.

9. Ada fasilitas nasyid untuk mengurangi kebosanan

Konsep usability yang diusulkan di atas kemudian menjadi bahan survei, bagaimana persepsi masyarakat terhadap konsep yang diusulkan. Masyarakat yang menjadi responder adalah pengguna aplikasi bergerak untuk dakwah. Jumlah responder adalah 60. Kusioner yang ditanyakan adalah penilaian terhadap konsep yang diusulkan di atas serta aspek usability dilihat dari tingkat kepentingannya. Tabel 2 menunjukkan persepsi responder terhadap aspek usability yang diusulkan

Tabel 2. Persepsi responder terhadap aspek usability yang diusulkan

Aspek usability	Jumlah			
	Tidak setuju	Kurang setuju	Setuju	Sangat Setuju
Efisien	-	-	23	37
Mudah digunakan	-	-	11	49
Komponen apps mudah diingat	-	3	32	25
Konsisten	-	-	21	39
Fokus pada topik tertentu	-	5	31	24
Bahasa sesuai usia	-	9	30	21
Referensi/dalil yang akurat	-	-	6	54
Efektif	-	-	32	28
Apps disertai dengan nasyid agar tidak bosan	-	23	29	8

Pada Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar aspek usability yang diusulkan diterima oleh responder. Aspek usability yang mendapatkan nilai total setuju dan tidak setuju 60 adalah (1) efisien, (2) mudah digunakan, (3) konsisten, (4) referensi/dalil yang akurat, dan (5) efektif. Dari kelima aspek ini jika diurutkan dari yang terbanyak sangat setujunya sebagaimana ditunjukkan Tabel 3.

Tabel 3. Urutan aspek usability berdasarkan pilihan responden sangat setuju

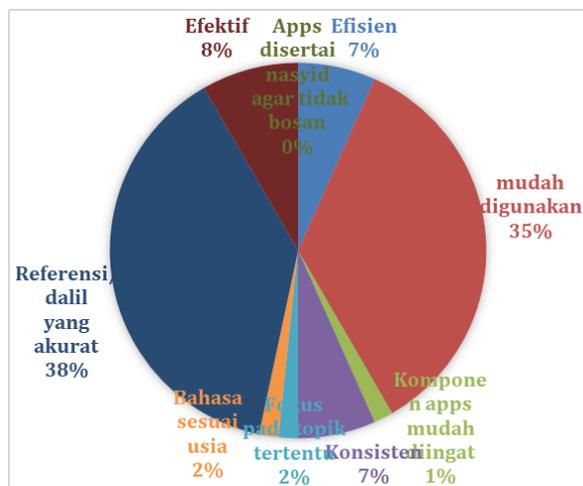
No	Aspek usability	Sangat Setuju
1	Referensi/dalil yang akurat	54
2	Mudah digunakan	49
3	Konsisten	39
4	Efisien	37
5	Efektif	28

Dari Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa aplikasi bergerak untuk dakwah yang paling penting diperhatikan adalah adanya referensi/dalil yang akurat, mudah digunakan, konsisten, efisien dan efektif. Untuk bagian penilaian kurang setuju dengan urutan dari yang terbanyak ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Urutan aspek usability berdasarkan pilihan responden yang kurang setuju

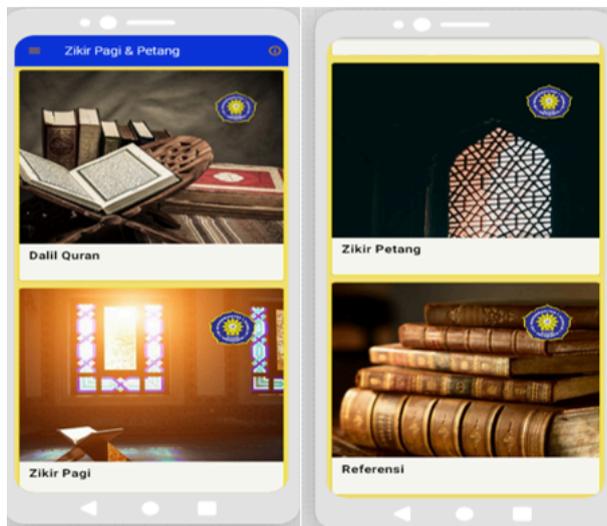
No	Aspek usability	Kurang Setuju
1	Apps disertai dengan nasyid agar tidak bosan	23
2	Bahasa sesuai usia	9
3	Fokus pada topik tertentu	5
4	Komponen apps mudah diingat	3

Dari sisi tingkat kepentingan aspek usabilitas di atas, berdasarkan survei yang dilakukan, aplikasi untuk dakwah yang paling penting adalah referensi yang akurat dan mudah digunakan. Gambar 3 menunjukkan grafik aspek yang paling penting menurut responder.



Gambar 3. Persepsi responder berkaitan dengan aspek paling penting dalam usabilitas

Dari Gambar 3 tersebut, aspek yang paling penting dan mendapat perhatian adalah referensi/dalil yang akurat (38%) dan mudah digunakan (35%). Dua aspek ini menjadi perhatian utama ketika akan mendesain aplikasi dakwah. Dari grafik itu pula dapat diketahui bahwa adanya nasyid begitu perlu untuk aplikasi dakwah. Boleh jadi ketika sedang belajar menggunakan aplikasi dakwah, fasilitas nasyid dianggap mengganggu konsentrasi sehingga mengurangi fokus dari belajar dari aplikasi dakwah tersebut. Dari aspek-aspek usabilitas yang diusulkan, maka dapat disimpulkan bahwa semua aspek diterima pengguna aplikasi dakwah, namun ada yang lebih diprioritaskan. Berdasarkan urutsan prioritas untuk membuat aplikasi dakwah adalah (1) Terdapat dalil/referensi yang akurat (2) mudah digunakan (3) efektif (4) efisien (5) konsisten (6) fokus pada topik tertentu (7) bahasa sesuai dengan usia (8) komponen mudah diingat dan (9) menggunakan nasyid untuk mengurangi kebosanan. Untuk aspek nasyid, sebaiknya hati-hati jika akan menggunakan dalam aplikasi karena jika tidak sesuai dengan konten aplikasi dakwah, boleh jadi nasyid akan mengganggu tujuan utama dari aplikasi dakwah tersebut. Contoh model antar muka pengguna yang mempertimbangkan aspek-aspek di atas ditunjukkan Gambar 4. Gambar 4 menyajikan antar muka aplikasi zikir pagi dan petang. Gambar sebelah kiri adalah antar muka bagian atas, dan sebelah kanan adalah antar muka bagian bawah.



Gambar 4. Contoh aplikasi dakwah zikir pagi dan petang

#### IV. Kesimpulan

Studi berkaitan dengan usability berbagai aplikasi bergerak telah dijelaskan. Aplikasi dakwah sangat penting dan bermanfaat untuk semakin tersebar nya nilai keislaman dalam masyarakat. Dengan aplikasi dakwah, dakwah dilaksanakan secara global, efisien, dimanapun dan kapanpun. Dalam rangka untuk meningkatkan efektifitas penggunaan aplikasi dakwah, telah diusulkan aspek usability untuk aplikasi dakwah ini. Aspek-aspek usability telah diteliti dengan survei. Berdasarkan urutan prioritas aspek usability yang perlu diperhatikan adalah (1) Terdapat dalil/referensi yang akurat (2) mudah digunakan (3) efektif (4) efisien (5) konsisten (6) fokus pada topik tertentu (7) bahasa sesuai dengan usia (8) komponen mudah diingat (9) menggunakan nasyid untuk mengurangi kebosanan. Aspek-aspek usability ini menjadi aspek penting bagi pengembang aplikasi dakwah sehingga aplikasi dakwah yang dihasilkan menjadi aplikasi yang dapat dipertanggungjawabkan, mudah digunakan dan efektif sesuai dengan tujuan aplikasi tersebut dibuat.

#### Daftar Pustaka

- [1] M. Sobri, M. T. Ijab, and N. M. Nayan, "The Usability Factors of Cardiovascular Health Monitoring Mobile Application: A Conceptual Model," *Digit. Transform. Landsc. Fourth Ind. Revolut. Era*, pp. 80–90, 2018.
- [2] S. L. Beck *et al.*, "Feasibility and Usability of EnergyPoints: A Mobile Health App to Guide Acupressure Use for Cancer Symptom Management," *Integr. Cancer Ther.*, vol. 23, Jan. 2024, doi: 10.1177/15347354231223965.
- [3] P. Bickmann, I. Froböse, and C. Grieben, "An mHealth Application in German Health Care System: Importance of User Participation in the Development Process," *J. Med. Syst.*, vol. 48, no. 1, p. 20, Feb. 2024, doi: 10.1007/s10916-024-02042-6.
- [4] R. Kay and S. Lauricella, "Exploring the Use of Mathematics Apps for Elementary School Students," *Proc. EdMedia World Conf. Educ. Media Technol.*, no. November, pp. 206–211, 2018, [Online]. Available: <https://www.explorellearning.com>.
- [5] F. D. Deris and N. S. A. Shukor, "Vocabulary learning through mobile apps: A phenomenological inquiry of student acceptance and desired apps features," *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 13, no. 7, pp. 129–140, 2019, doi: 10.3991/ijim.v13i07.10845.
- [6] F. Sudirjo, D. M. Ratna Tungga Dewa, L. Indra Kesuma, L. Suryaningsih, and E. Yuniarti Utami, "Application of The User Centered Design Method To Evaluate The Relationship Between User Experience, User Interface and Customer Satisfaction on Banking Mobile Application," *J. Inf. dan Teknol.*, vol. 6, pp. 7–13, Jan. 2024, doi: 10.60083/jidt.v6i1.465.
- [7] A. Zain, M. Fuadi, and Maimun, "Identifikasi Ayat-Ayat Dakwah," *Al-Idarah J. Manaj. Dan Adm. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 167–188, 2017.
- [8] R. Harrison, D. Flood, and D. Duce, "Usability of mobile applications: literature review and rationale for a new usability model," *J. Interact. Sci.*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2013, doi: 10.1186/2194-0827-1-1.
- [9] P. Weichbroth, "Usability of mobile applications: A systematic literature study," *IEEE Access*, vol. 8, pp. 55563–55577, 2020, doi: 10.1109/ACCESS.2020.2981892.
- [10] D. Gupta and A. K. Ahlawat, "Usability Determination Using Multistage Fuzzy System," *Phys. Procedia*, vol. 78, pp. 263–270, 2016, doi: 10.1016/j.procs.2016.02.042.
- [11] M. Sobri, M. T. Ijab, and N. M. Nayan, "Systematic Literature Review untuk Membuat Model Aplikasi Pemantauan Kesehatan Cardiovascular," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 2, pp. 458–464, 2018, doi: 10.29207/resti.v2i2.428.
- [12] K. Hamid *et al.*, "Usability evaluation View project Usability Evaluation of Mobile Banking Applications in Digital Business as Emerging Economy," *IJCSNS Int. J. Comput. Sci. Netw. Secur.*, vol. 22, no. 2, p. 250, 2022, doi: 10.22937/IJCSNS.2022.22.2.32.
- [13] B. A. Kumar and P. Mohite, "Usability guideline for mobile learning apps: An empirical study," *Int. J. Mob. Learn. Organ.*, vol. 10, no. 4, pp. 223–237, 2016, doi: 10.1504/IJMLO.2016.079499.
- [14] O. E. Molina, D. R. Fuentes-Cancell, and A. García-Hernández, "Evaluating usability in educational technology: A systematic review from the teaching of mathematics," *Lumat*, vol. 10, no. 1, pp. 65–88, 2022, doi: 10.31129/LUMAT.10.1.1686.
- [15] K. Ishaq, F. Rosdi, N. A. M. Zin, and A. Abid, "Usability and design issues of mobile assisted language learning application," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 11, no. 6, pp. 86–94, 2020, doi: 10.14569/IJACSA.2020.0110611.

### **Penghargaan**

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada DPPM UII atas pemberian dana hibah pengabdian kepada masyarakat.