

**REDESIGN DAN OPTIMALISASI APLIKASI
DZIKRA: MEWUJUDKAN PENGALAMAN
PENGGUNA TERBAIK DI PT BEJANA
INVESTIDATA GLOBALINDO**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh:

Rizki Dwiki Pamungkas

NPM. 21081010279

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

Judul : **REDESIGN DAN OPTIMALISASI APLIKASI DZIKRA :**
MEWUJUDKAN PENGALAMAN PENGGUNA TERBAIK DI
PT BEJANA INVESTIDATA GLOBALINDO

Oleh : **RIZKI DWIKI PAMUNGKAS**

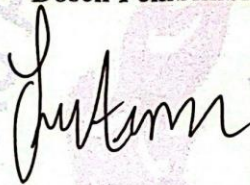
NPM : **21081010279**

Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada :
Hari Selasa, Tanggal 9 Juli 2024

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji



Pratama Wirya Atmaja, S.Kom., M.Kom

Henni Endah Wahanani, ST. M.Kom.

NIP 19840106 2018031 001

NIP 19780922 2021212 005

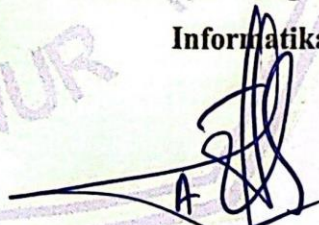
Mengetahui,

Dekan

Koordinator Program Studi

Fakultas Ilmu Komputer

Informatika

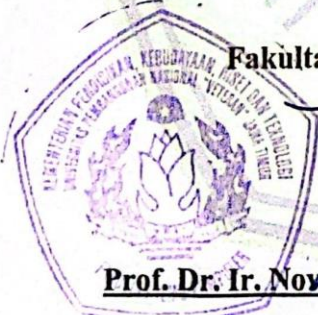


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.

Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom

NIP 19681126 199403 2 001

NIP 19820211 2021212 005



SURAT PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizki Dwiki Pamungkas

NPM : 21081010279

Menyatakan bahwa kegiatan PKL yang kami lakukan memang benar-benar telah kami lakukan di perusahaan/instansi:

Nama Perusahaan/Instansi : PT Bejana Investidata Globalindo

Alamat : Jalan Bukit Dieng Blok MG no 6, Bandulan, Kec.
Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65141

Valid, dan perusahaan/instansi tempat kami PKL benar adanya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Jika kami menyalahi surat pernyataan yang kami buat maka kami siap menepatkan konsekuensi akademik maupun non-akademik.

Berikut surat pernyataan kami buat sebagai syarat laporan PKL di Prodi Informatika, FIK, UPN "Veteran" Jawa Timur.

Hormat Saya,



Rizki Dwiki Pamungkas

NPM.21081010279

SURAT KETERANGAN SELESAI PKL



SERTIFIKAT KEPESERTAAN
diberikan oleh **Pelaksana Pusat Kampus Merdeka** kepada

Rizki Dwiki Pamungkas
NIM: 21081010279 / ID KEGIATAN: 8554871

atas partisipasinya sebagai peserta dan telah menyelesaikan kewajibannya dalam program

Magang Bersertifikat Angkatan 6
di
PT Bejana Investidata Globalindo

Ketua Pelaksana Kampus Merdeka



Drs. Gugup Kismono, M.B.A., Ph.D.
NIP 19637051989111001



Judul : *REDESIGN* DAN OPTIMALISASI APLIKASI DZIKRA:
MEWUJUDKAN PENGALAMAN PENGGUNA
TERBAIK DI PT BEJANA INVESTIDATA
GLOBALINDO (BIG IO)

Studi Kasus : PT Bejana Investidata Globalindo (BIG IO)

Penulis : Rizki Dwiki Pamungkas

Pembimbing : Pratama Wiryana Atmaja, S.Kom., M.Kom

ABSTRAK

Aplikasi Dzikra yang dikembangkan oleh PT Bejana Investidata Globalindo (BIG IO) dirancang untuk membantu kaum Muslimin dalam membangun kebiasaan baik dalam beribadah, terutama terkait interaksi dengan Al-Qur'an (membaca, mendengarkan, mempelajari, dan memahami), membiasakan berdzikir, berdo'a, belajar, serta melakukan infaq setiap hari. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan pengguna, aplikasi ini memerlukan pembaruan dan peningkatan guna mempertahankan relevansinya dan meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang dan mengoptimalkan aplikasi Dzikra dengan pendekatan yang berfokus pada pengguna melalui metodologi Product Design Sprint. Metodologi ini melibatkan tahapan-tahapan seperti pemahaman, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian, yang dilakukan dalam waktu singkat namun intensif untuk menghasilkan solusi desain yang efektif dan inovatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui redesign dan optimalisasi yang tepat menggunakan Product Design Sprint, aplikasi Dzikra tidak hanya mampu meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga memperkuat posisi PT Bejana Investidata Globalindo di industri layanan digital religius. Studi ini menyimpulkan bahwa pengalaman pengguna yang optimal merupakan kunci keberhasilan aplikasi dalam mencapai tujuan spiritual dan bisnis perusahaan.

Kata kunci: aplikasi, *redesign*, optimalisasi, *product*, *design*, *sprint*

Judul : *REDESIGN* DAN OPTIMALISASI APLIKASI DZIKRA:
MEWUJUDKAN PENGALAMAN PENGGUNA
TERBAIK DI PT BEJANA INVESTIDATA
GLOBALINDO (BIG IO)

Studi Kasus : PT Bejana Investidata Globalindo (BIG IO)

Penulis : Rizki Dwiki Pamungkas

Pembimbing : Pratama Wiryana Atmaja, S.Kom., M.Kom

ABSTRACT

The Dzikra application developed by PT Bejana Investidata Globalindo (BIG IO) is designed to help Muslims build good habits in worship, especially related to interaction with the Qur'an (reading, listening, studying, and understanding), getting used to dhikr, praying, studying, and doing infaq every day. However, along with technological developments and changing user needs, this application requires updates and improvements to maintain its relevance and enhance the user experience. This research aims to redesign and optimize the Dzikra app with a user-focused approach through the Product Design Sprint methodology. This methodology involves stages such as understanding, ideation, prototyping, and testing, which are carried out in a short but intensive time to produce effective and innovative design solutions. The results of this study show that through proper redesign and optimization using Product Design Sprint, the Dzikra application is not only able to increase user satisfaction, but also strengthen PT Bejana Investidata Globalindo's position in the religious digital services industry. The study concludes that an optimized user experience is key to the app's success in achieving the company's spiritual and business goals.

Keywords: application,*redesign*,*optimization*,*product*,*design*,*sprint*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan judul “Redesign dan Optimalisasi Aplikasi Dzikra: Mewujudkan Pengalaman Pengguna Terbaik di PT Bejana Investidata Globalindo (BIG IO)”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dan merupakan hasil pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh selama menjalani PKL di PT Bejana Investidata Globalindo.

Aplikasi Dzikra yang dikembangkan oleh PT Bejana Investidata Globalindo dirancang untuk membantu kaum Muslimin dalam membangun kebiasaan baik dalam beribadah, terutama terkait interaksi dengan Al-Quran (membaca, mendengarkan, mempelajari, dan memahami), membiasakan berdzikir, berdo’a, belajar, serta melakukan infaq setiap hari. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan pengguna, aplikasi ini memerlukan pembaruan dan peningkatan guna mempertahankan relevansinya dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang dan mengoptimalkan aplikasi Dzikra dengan pendekatan yang berfokus pada pengguna melalui metodologi Product Design Sprint. Metodologi ini melibatkan tahapan-tahapan seperti pemahaman, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian, yang dilakukan dalam waktu singkat namun intensif untuk menghasilkan solusi desain yang efektif dan inovatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui redesign dan optimalisasi yang tepat menggunakan Product Design Sprint, aplikasi Dzikra tidak hanya mampu meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga memperkuat posisi PT Bejana Investidata Globalindo di industri layanan digital religius. Studi ini menyimpulkan bahwa pengalaman pengguna yang optimal merupakan kunci keberhasilan aplikasi dalam mencapai tujuan spiritual dan bisnis perusahaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah membantu penulis dengan program studi mandiri di kampus Merdeka yang memberi penulis kesempatan kembangkan diri Anda dan dapatkan pengalaman berharga di dunia daerah
2. PT Bejana Investidata Globalindo yang memberi penulis kesempatan belajar di perusahaan mitra. Dukungan dan bimbingan tim PT Bejana Investidata Globalindo sangat signifikan dalam memperluas pemahaman penulis di bidang Fullstack Developer.
3. UPN Veteran Jawa Timur yang telah memberikan kesempatan kepada penulis berpartisipasi dalam program MSIB. Dengan program ini penulis dapat menggabungkan teori yang dipelajari di Kampus dan pengalaman praktis di lapangan.
4. Orang tua dan keluarga penulis selalu mendukung berupa doa, materi dan perhatian. Dukungan emosional dan dorongan keluarga penulis berkontribusi banyak terhadap kesuksesan penulis jalankan program MSIB ini.
5. Pratama Wiryatmaja, S.Kom., M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, sekaligus memberikan bimbingan, dukungan dan izin menyelesaikan magang bersertifikat di PT Bejana Investidata Globalindo.
6. Kak Habib Trizaka, Kak Rika Yanti, Kak Rizka Dwita, Kak Ridwan Fajar Widodo, selaku Mentor penulis di PT Bejana Investidata Globalindo yang telah membantu, memberi dukungan dan membimbing penulis selama program berjalan.
7. Teman-teman dan pihak yang terlibat dalam kegiatan penulis, sentiasa membantu, menolong dan dukungan kepada penulis hingga mampu menyelesaikan program magang ini.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat dan Kegunaan.....	2
BAB II	5
GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL	5
2.1. Sejarah Perusahaan/Instansi	5
2.2. Struktur Organisasi.....	6
2.3. Bidang Usaha	8
BAB III.....	9
PELAKSANAAN	9
3.1. Waktu dan Tempat PKL.....	9
3.2. Pelaksanaan	10
3.2.1 Tinjauan Pustaka	10
3.2.2. Pelaksanaan PKL	18
BAB IV	32
HASIL DAN PEMBAHASAAN	32
4.1 Rumusan Masalah	32
4.2 Analisis Data Penggunaan.....	32

4.3	Feedback dan Ulasan Pengguna	33
4.4	Pembahasan	33
4.5	Strategi Redesign dan Optimalisasi.....	34
4.6	Inovasi dan fitur yang dikembangkan dan optimalkan.....	37
BAB V	51
PENUTUP	51
5.1.	Kesimpulan.....	51
5.2.	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

Table 1 Logbook Kegiatan.....	24
-------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Bejana Investidata Globalindo	6
Gambar 3.2 Tahapan Understand.....	12
Gambar 3.3 Tahapan Diverge Crazy 8.....	13
Gambar 3.4 Tahapan Decide.....	14
Gambar 3.5 User Story Mapping	17
Gambar 3.6 Kuisisioner Survey	26
Gambar 3.7 Analisa Kompetitor	27
Gambar 3.8 Feedback User	27
Gambar 3.9 User Problem dari feedback pengguna.....	28
Gambar 3.10 User Journey.....	28
Gambar 3.11 Crazy Eight.....	29
Gambar 3.12 Storyboard	29
Gambar 3.13 Information Architecture.....	30
Gambar 3.14 Membuat Dokumentasi	30
Gambar 3.15 Membuat Prototype	31
Gambar 4.16 Doa Playlist	47
Gambar 4.17 Daily Card	48
Gambar 4.18 Fitur Haji dan Umrah	49