

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. Sejak diluncurkan, aplikasi ini telah berhasil mencapai lebih dari 7.000 unduhan di platform Android dan iOS. Meskipun angka ini cukup signifikan, namun masih relatif kecil untuk dapat dinilai sebagai aplikasi yang sukses memberikan dampak nyata.

Dari total jumlah unduhan tersebut, hanya sekitar 10% pengguna yang tetap memasang aplikasi di perangkat mereka, dengan tingkat pengguna aktif yang hanya mencapai 1-2%. Tingkat retensi yang rendah ini menunjukkan bahwa ada sejumlah tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan bahwa pengguna tidak hanya mengunduh aplikasi, tetapi juga terus menggunakannya secara aktif dalam jangka panjang.

Mengingat kondisi-kondisi tersebut, diperlukan beberapa terobosan ide atau inovasi terkait fitur dan strategi pemasaran yang dilakukan sehingga Dzikra bisa dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih dicintai pengguna. Redesign dan optimalisasi aplikasi menjadi sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memastikan aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik. Selain itu, pengembangan model bisnis yang dapat mendukung keberlanjutan dan pengembangan lanjutan aplikasi ini juga menjadi aspek yang krusial untuk diperhatikan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang dan mengoptimalkan aplikasi Dzikra menggunakan 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. Dengan pendekatan ini, diharapkan aplikasi Dzikra dapat

meningkatkan kepuasan pengguna, meningkatkan tingkat retensi dan pengguna aktif, serta memperkuat posisi PT Bejana Investidata Globalindo di industri layanan digital religius.

1.2 Rumusan Masalah

1. Mengapa tingkat retensi pengguna aplikasi Dzikra hanya sekitar 10% dari total unduhan?
2. Apa penyebab rendahnya tingkat pengguna aktif (1-2%) dari aplikasi Dzikra?
3. Bagaimana cara merancang ulang (redesign) antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi Dzikra agar lebih menarik dan memudahkan pengguna dalam beribadah?
4. Inovasi dan fitur apa saja yang perlu ditambahkan atau dioptimalkan untuk meningkatkan kepuasan dan retensi pengguna aplikasi Dzikra?

1.3 Tujuan

Penelitian bertujuan untuk

1. Mengidentifikasi penyebab rendahnya tingkat retensi pengguna aplikasi Dzikra yang hanya 10% dari total unduhan
2. Menemukan faktor-faktor menyebabkan rendahnya tingkat pengguna aktif (1-2%) dari aplikasi Dzikra
3. Merancang ulang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi Dzikra agar lebih menarik dan memudahkan pengguna dalam beribadah
4. Mengembangkan dan mengimplementasikan inovasi serta fitur-fitur baru yang dapat meningkatkan kepuasan dan retensi pengguna aplikasi Dzikra

1.4 Manfaat dan Kegunaan

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak. Bagi pengembang aplikasi, penelitian ini menawarkan wawasan yang

mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, yang memungkinkan mereka untuk merancang aplikasi yang lebih sesuai dengan harapan pengguna. Selain itu, penelitian ini membantu mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang menyebabkan rendahnya tingkat retensi dan pengguna aktif, serta memberikan panduan untuk implementasi fitur-fitur baru yang inovatif dan strategi pemasaran yang efektif.

Bagi PT Bejana Investidata Globalindo, hasil penelitian ini dapat meningkatkan posisi kompetitif perusahaan di pasar layanan digital religius dengan menghadirkan aplikasi yang lebih baik dan lebih disukai oleh pengguna. Penelitian ini juga mendukung pencapaian tujuan bisnis jangka panjang dengan model bisnis yang berkelanjutan dan strategi pengembangan yang tepat.

Pengguna aplikasi Dzikra juga akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini, yakni pengalaman pengguna yang lebih baik dalam beribadah dan memanfaatkan fitur-fitur aplikasi untuk kegiatan keagamaan sehari-hari. Penelitian ini akan menyediakan platform yang lebih intuitif dan ramah pengguna untuk membantu mereka dalam membangun kebiasaan baik dalam beribadah.

Dari segi akademik, penelitian ini menambah literatur dan referensi tentang redesign dan optimalisasi aplikasi berbasis agama, khususnya dalam konteks meningkatkan pengalaman pengguna dan retensi aplikasi. Penelitian ini juga dapat menjadi studi kasus yang berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan aplikasi digital religius.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi pengembang aplikasi lainnya yang ingin meningkatkan kualitas dan daya tarik aplikasi mereka melalui redesign dan optimalisasi UI/UX. Penelitian ini juga menunjukkan contoh implementasi metodologi Product Design Sprint dalam pengembangan dan perbaikan aplikasi.

Di tingkat industri, penelitian ini membantu industri aplikasi digital dalam memahami pentingnya pengalaman pengguna dan strategi pemasaran yang efektif untuk mencapai keberhasilan aplikasi di pasar. Selain itu,

penelitian ini mendorong inovasi dalam pengembangan aplikasi religius yang dapat memberikan dampak positif bagi pengguna dan komunitas.