

**LAPORAN AKHIR**  
**MAGANG BERSERTIFIKAT**  
**REDESIGN DAN OPTIMALISASI APLIKASI DZIKRA:**  
**MEWUJUDUDKAN PENGALAMAN PENGGUNA**  
**TERBAIK**

**Di PT Bejana Investidata Globalindo**



Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
Program Magang Bersertifikat

oleh :

Rizki Dwiki Pamungkas / 21081010279

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

**Lembar Pengesahan**  
**Redesign dan Optimalisasi Aplikasi Dzikra: Mewujudkan Pengalaman**  
**Pengguna Terbaik**  
**Di PT Bejana Investidata Globalindo**

oleh :

Rizki Dwiki Pamungkas / 21081010279

disetujui sebagai

Laporan Magang Bersertifikat

Surabaya, 12 Juli 2024

Dosen Pembimbing



Pratama Wiryatmaja, S.Kom., M.Kom

NIP. 19840106 2018031 001

## **Abstraksi**

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***

## **Kata Pengantar**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) 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 Magang 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.

## Daftar Isi

Abstraksi .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi.....	iii
Bab I Pendahuluan .....	v
I.1    Latar Belakang .....	1
I.2    Lingkup .....	1
I.3    Tujuan.....	2
Bab II Organisasi atau Lingkungan Organisasi Mitra MBKM .....	3
II.1    Struktur Organisasi .....	3
II.2    Lingkup Pekerjaan.....	5
II.3    Deskripsi Pekerjaan .....	7
II.4    Jadwal Kerja .....	7
Bab III Redesign dan Optimalisasi Aplikasi Dzikra .....	9
III.1    Strategi Redesign dan Optimalisasi.....	9
III.2    Inovasi dan fitur yang dikembangkan dan optimalkan.....	12
III.3    Hasil Pengujian dan Pengembangan .....	25
Bab IV Rekognisi Kegiatan MBKM dengan Konversi ke Mata Kuliah Pilihan dan PKL/KKN/Praktik Laboratorium.....	27
IV.1    Rekognisi Mata Kuliah Analisis Kebutuhan .....	27
IV.1.1    Riset dan Pengumpulan Data .....	27
IV.1.2    Pengumpulan Feedback dari Pengguna .....	27
IV.1.3    Membuat <i>User Journey</i> .....	28
IV.2    Rekognisi Mata Kuliah Uji Coba dan Implementasi.....	28
IV.2.1    Pengujian dan Validasi .....	28
IV.2.2    Implementasi dan Peluncuran .....	29
IV.3    Rekognisi Mata Kuliah UI/UX.....	29
IV.3.1    Pengembangan Konsep dan <i>Ideation</i> .....	29
IV.3.2    Desain dan Prototyping .....	30
IV.3.3    Iterasi Desain.....	30
IV.4    Rekognisi Mata Kuliah PKL .....	30
Bab V Penutup .....	32

V.1	Kesimpulan.....	32
V.2	Saran.....	33
	Referensi .....	34
Bab VI	Lampiran A. Log Activity.....	35

## Daftar Gambar

Gambar 3. 1 <i>User Journey</i> .....	9
Gambar 3. 2 <i>Crazy Eight</i> .....	9
Gambar 3. 3 <i>Storyboard</i> .....	10
Gambar 3. 4 <i>Information Architecture</i> .....	10
Gambar 3. 5 Dokumentasi .....	11
Gambar 3. 6 <i>Prototype</i> .....	11
Gambar 3. 7 <i>Solution Ideas</i> .....	12
Gambar 3. 8 <i>Home Redesign</i> .....	13
Gambar 3. 9 <i>Daily Mission</i> .....	15
Gambar 3. 10 <i>Journal</i> .....	16
Gambar 3. 11 <i>Mood Tracker</i> .....	17
Gambar 3. 12 Fitur Salam .....	19
Gambar 3. 13 Fitur Dzikir.....	20
Gambar 3. 14 <i>Doa Playlist</i> .....	22
Gambar 3. 15 <i>Daily Card</i> .....	23
Gambar 3. 16 Fitur Haji dan Umrah .....	24