

Inovasi Aplikasi *Mobile* Miqra'u untuk Meningkatkan Pembelajaran Agama Islam Anak Menggunakan Pendekatan Prototipe

Raysha Anjani Laemang^a, Yusuf Wibisono^b

^{a,b} Universitas Mulia, Kalimantan Timur, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 11 November 2024
Revisi Akhir: 19 Februari 2025
Diterbitkan Online: 2 Maret 2025

KATA KUNCI

Aplikasi *Mobile*, Pembelajaran Agama Islam, Desain Prototipe, Anak-Anak, UML

KORESPONDENSI

Raysha Anjani Laemang
Program Studi Informatika, Universitas Mulia
rayshalaemang@students.universitasmulia.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk di sektor pendidikan khususnya pembelajaran agama Islam untuk anak. Meskipun terdapat banyak metode pembelajaran, masih terdapat tantangan dalam menyampaikan materi yang menarik dan interaktif bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang inovasi aplikasi *mobile* Miqra'u yang diambil dari Bahasa Arab artinya tempat membaca guna meningkatkan pembelajaran agama Islam dengan pendekatan pengembangan prototipe menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Metode ini dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, dan pengujian prototipe. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan dengan melibatkan orang tua untuk memahami kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Selanjutnya, perancangan aplikasi dilakukan menggunakan diagram UML, yang mencakup *use case*, *activity*, dan *sequence diagrams* untuk menggambarkan interaksi pengguna dengan aplikasi. Pembahasan menunjukkan bahwa pendekatan prototipe memberikan fleksibilitas dalam perbaikan dan pengembangan aplikasi berdasarkan umpan balik pengguna. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi *mobile* Miqra'u yang dirancang dengan pendekatan prototipe dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pembelajaran agama Islam anak.

DOI: <https://doi.org/10.46961/jommit.v8i2>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita mengakses informasi dan pengetahuan, menjadikannya bagian integral dari pendidikan modern. Teknologi informasi menawarkan berbagai kemungkinan untuk meningkatkan pengalaman belajar, terutama bagi anak-anak. Namun, masih terdapat keterbatasan dalam aplikasi pembelajaran agama Islam yang kurang memperhatikan pengalaman pengguna dan integrasi fitur interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Miqra'u menggunakan pendekatan prototipe berbasis UML. Berbagai aplikasi pembelajaran agama Islam telah dikembangkan, namun masih banyak yang bersifat statis dan kurang interaktif. Beberapa penelitian sebelumnya telah

membahas pentingnya teknologi dalam pendidikan agama [1]. Selain itu, perkembangan teknologi informasi di era digital juga berdampak pada metode pembelajaran di sekolah. Teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak, misalnya melalui *game online* [1]. Menyoroti pentingnya desain pengalaman pengguna dalam pembelajaran agama. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengadopsi pendekatan prototipe untuk memberikan fleksibilitas dalam perancangan aplikasi berbasis kebutuhan pengguna [2].

Dampak positif teknologi dalam pendidikan antara lain adalah kemudahan bagi anak-anak dalam mencari informasi dan pengetahuan, serta memperluas wawasan mereka. Namun, ada juga dampak negatif, seperti beberapa anak yang menyalahgunakan teknologi untuk bermain *game* secara berlebihan, yang dapat mengurangi fokus belajar dan

menurunkan prestasi akademis. Dengan adanya pengaruh positif dan negatif ini, kita sebagai pengguna perlu bijak dalam memanfaatkan teknologi agar perkembangannya dapat berjalan dengan baik. Selain itu, teknologi juga dapat mempermudah pekerjaan, sehingga penting untuk memanfaatkannya secara optimal [3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Setelah melakukan kajian terhadap berbagai jurnal, penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dan berkaitan erat dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian pertama adalah studi yang dilakukan oleh Herawati dan Suranto [4]. Aplikasi yang dirancang dalam penelitian ini dilengkapi dengan beberapa fitur utama, termasuk halaman utama yang menampilkan logo dan tombol navigasi untuk Materi, Kuis, dan Tentang. Halaman Materi menyediakan pilihan materi berdasarkan kitab-kitab Allah dengan gambar menarik, sedangkan Halaman Penjelasan Materi menawarkan penjelasan detail tentang setiap kitab, lengkap dengan gambar dan navigasi antar halaman. Selain itu, terdapat halaman kuis yang mencakup 10 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman pengguna, dan Halaman Tentang yang memberikan informasi tambahan tentang aplikasi. Fitur-fitur ini dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan menarik ketertarikan siswa dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam.

Penelitian kedua adalah studi yang dilakukan oleh Fajry, Fanani, dan Az-Zahra [5]. Dalam penelitian ini, mereka merancang aplikasi pembelajaran Iqro yang menerapkan pendekatan gamifikasi dan metode *Player Centered Design* untuk meningkatkan pengalaman pengguna, mengingat banyaknya aplikasi yang kurang menarik. Melalui wawancara dengan anak-anak berusia 8-9 tahun, diidentifikasi kebutuhan akan aksesibilitas, unsur gamifikasi, dan desain yang menarik. Aplikasi mencakup fitur utama seperti halaman materi, penjelasan, kuis, dan informasi tentang aplikasi.

Penelitian ketiga adalah studi yang dilakukan oleh Priyani dan Ratnasari [6]. Penelitian ini merancang Prototype UI/UX aplikasi *mobile learning* islami ini mencakup beberapa fitur utama, termasuk halaman splash screen yang menjadi tampilan awal, *onboarding* dan registrasi untuk memperkenalkan pengguna pada aplikasi, serta pilihan kelas yang memungkinkan pengguna memilih sesuai usia dan level pendidikan. Selain itu, terdapat halaman materi pembelajaran yang menyajikan berbagai konten islami, seperti doa-doa dan metode tilawati, diikuti dengan fitur kuis untuk menguji pemahaman pengguna. Halaman profil juga disediakan untuk menampilkan informasi pengguna dan kemajuan belajar. Semua fitur ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian keempat adalah studi yang dilakukan oleh Amrulloh [7]. Penelitian ini membahas desain *card game* berjudul "Tanda Elok," yang ditujukan untuk anak-anak berusia 7-12 tahun. *Game* ini mengadopsi konsep "*Proactive*," yang dikembangkan berdasarkan analisis STP, USP, dan SWOT. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat belajar tajwid, khususnya mengenai hukum bacaan nun sukun dan tanwin, dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Strategi kreatif diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan pemahaman yang lebih mendalam tentang tajwid. Ilustrasi bergaya chibi serta variasi kartu dirancang untuk menarik

perhatian anak-anak. Selain itu, *gameplay* yang melibatkan *augmented reality* bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial, kerjasama, dan komunikasi antar pemain. Dengan pendekatan ini, diharapkan *card game* "Tanda Elok" dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam pembelajaran tajwid.

2.1. User Experience (UX)

User Experience (UX) merupakan pengalaman atau reaksi pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk. UX mencerminkan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan, mengamati, dan memegang produk tersebut. Sebuah produk atau sistem yang canggih sekalipun tidak akan bernilai tinggi apabila tidak memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi penggunanya. UX terutama berfokus pada aspek emosional pengguna, mencakup respons mereka terhadap sistem, baik dari segi perasaan maupun pemikiran. Salah satu cara untuk menilai kepuasan pengguna terhadap suatu sistem adalah dengan mengevaluasi pengalaman mereka dalam menggunakannya. Untuk memahami kebutuhan pengguna dan menemukan solusi yang tepat, perlu dilakukan riset terlebih dahulu agar proses pengembangan tidak memakan waktu lebih lama [8].

2.2. User Interface (UI)

User interface (UI) atau antarmuka pengguna adalah bagian dari konten atau sistem komputer yang berfungsi untuk berinteraksi dengan pengguna dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan mereka. Dengan kata lain, UI dapat diibaratkan sebagai jembatan yang menghubungkan pengguna dengan konten atau sistem komputer, memungkinkan keduanya untuk saling berinteraksi [2].

2.3. Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk mendokumentasikan, mendeskripsikan, dan mengembangkan perangkat lunak. UML berfungsi sebagai metodologi dalam pengembangan sistem berorientasi objek dan juga sebagai alat untuk mendukung proses tersebut. Beberapa diagram UML yang dibangun dengan pendekatan berorientasi objek antara lain *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *component diagram*, dan *deployment diagram* [9].

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi timbal balik antara seorang aktor dan sistem. Aktor dapat berupa manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk menyelesaikan tugas tertentu [10].

b. Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran aktivitas atau proses kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Diagram ini juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan alur tampilan dari sistem tersebut [11].

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah diagram yang menunjukkan interaksi antar objek yang diorganisir berdasarkan urutan waktu. Diagram ini menggambarkan objek-objek yang terlibat dalam suatu skenario [12].

2.4. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *tablet*. Aplikasi ini sering disebut sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu, yang meningkatkan fungsionalitas perangkat *mobile* tersebut. Untuk mendapatkan aplikasi *mobile* yang diinginkan, pengguna dapat mengunduhnya melalui situs tertentu sesuai dengan sistem operasi yang digunakan. Beberapa contoh situs yang menyediakan berbagai aplikasi adalah Google Play untuk Android dan iTunes untuk iOS [9].

2.5. Prototipe

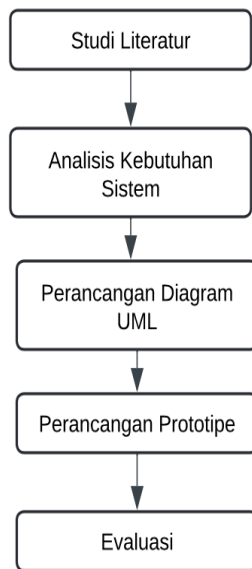
Metode prototipe adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang memungkinkan demonstrasi langsung alur sebuah sistem atau aplikasi sebelum tahap implementasi atau konstruksi aktual dilakukan [14].

2.6. Figma

Figma merupakan alat untuk membuat desain antarmuka pengguna hingga pembuatan purwarupa yang berbasis *web-browser*, kelebihan yang diberikan oleh figma yaitu setiap pengguna dapat berkolaborasi dalam proses pembuatan desain atau Prototype [15].

3. KONSEP PERANCANGAN

Tahapan perancangan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan perancangan

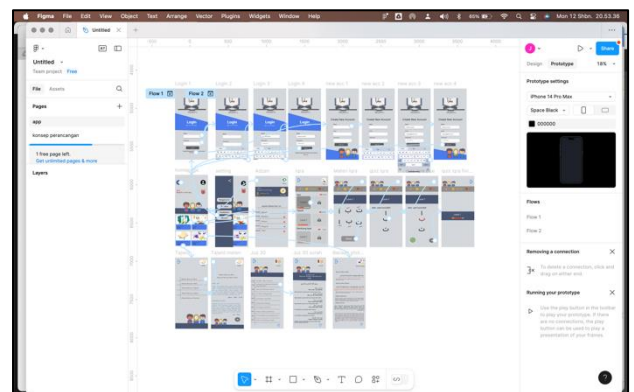
- a. Studi Literatur
Mengkaji penelitian dan literatur terkait pembelajaran agama Islam, aplikasi mobile, serta desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Mengidentifikasi teori dan praktik terbaik yang dapat diintegrasikan dalam pengembangan aplikasi.

- b. Analisis Kebutuhan
Mengumpulkan informasi melalui observasi langsung terhadap pengguna, seperti anak-anak saat belajar agama, untuk memahami interaksi mereka dengan materi. Menganalisis perilaku dan preferensi pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan yang relevan, termasuk cara mereka berinteraksi dengan konten pembelajaran.
- c. Perancangan Diagram UML
Membuat diagram UML untuk menggambarkan struktur dan interaksi sistem, termasuk *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Diagram ini berfungsi sebagai panduan visual yang memperjelas hubungan antara pengguna dan sistem serta alur aktivitas yang ada.
- d. Perancangan Prototipe
Membuat prototipe awal aplikasi dengan memanfaatkan alat desain seperti Figma untuk menghasilkan antarmuka yang interaktif dan mudah digunakan. Prototipe ini mencakup fitur utama aplikasi, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan memberikan umpan balik awal.
- e. Evaluasi Prototipe
Melakukan sesi uji coba bersama pengguna untuk mengumpulkan masukan tentang fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Menganalisis umpan balik yang diperoleh untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan merevisi prototipe sesuai dengan hasil evaluasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Proses Pengujian Prototipe

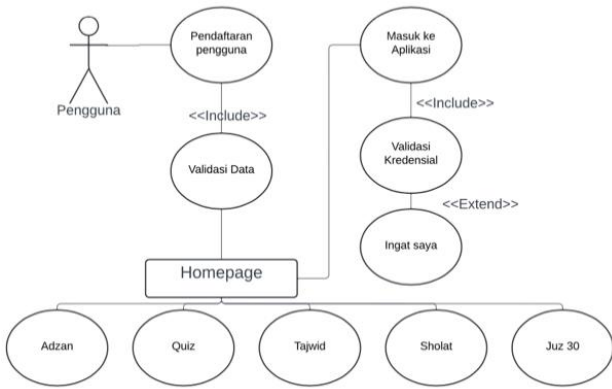
Proses pengujian prototipe pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Pengujian Prototipe

4.2. Use Case Diagram

Use case diagram pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.

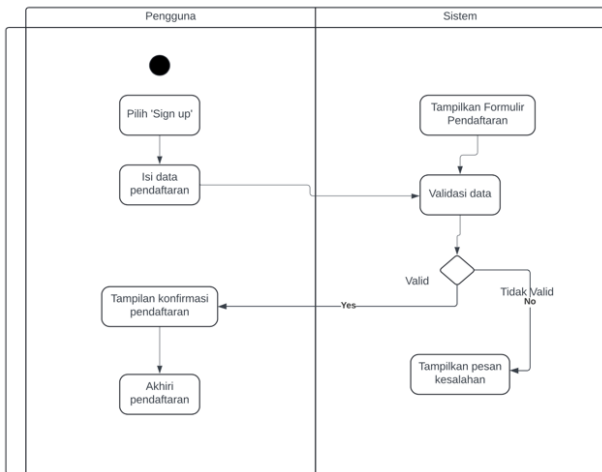


Gambar 3 Use Case Diagram Aplikasi

4.3. Activity Diagram

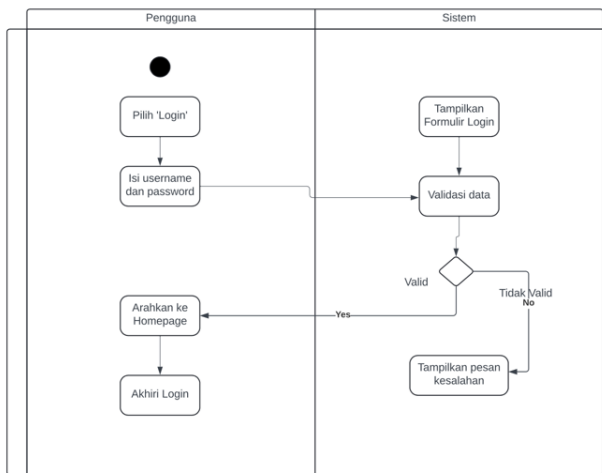
Diagram ini menjelaskan interaksi pengguna dengan homepage setelah login. Pengguna dapat mengakses berbagai fitur, seperti kuis, bacaan sholat, tajwid, jadwal adzan, dan Juz 30.

- a. Activity Diagram melakukan pendaftaran akun baru (gambar 4).



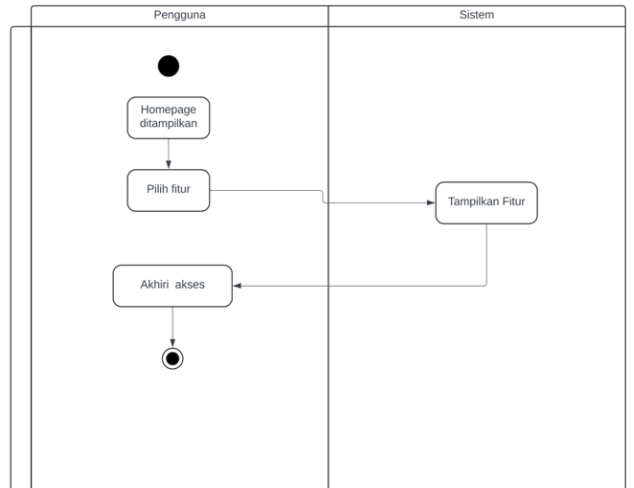
Gambar 4 Activity Diagram Daftar Akun

- b. Activity Diagram melakukan login (gambar 5)



Gambar 5 Activity Diagram Login

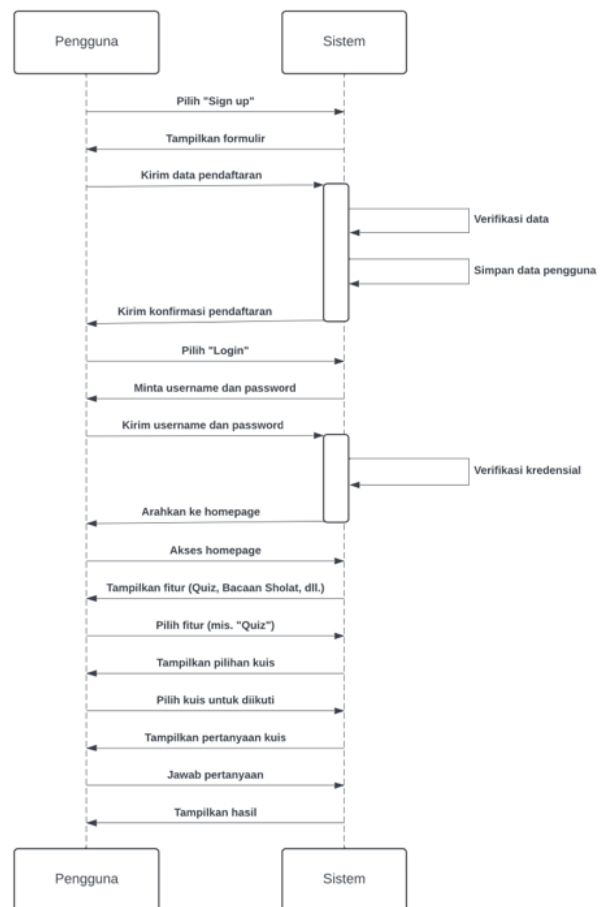
- c. Activity Diagram menampilkan Homepage pada aplikasi Miqra'u (gambar 6)



Gambar 6 Activity Diagram Homepage

4.4. Sequence Diagram

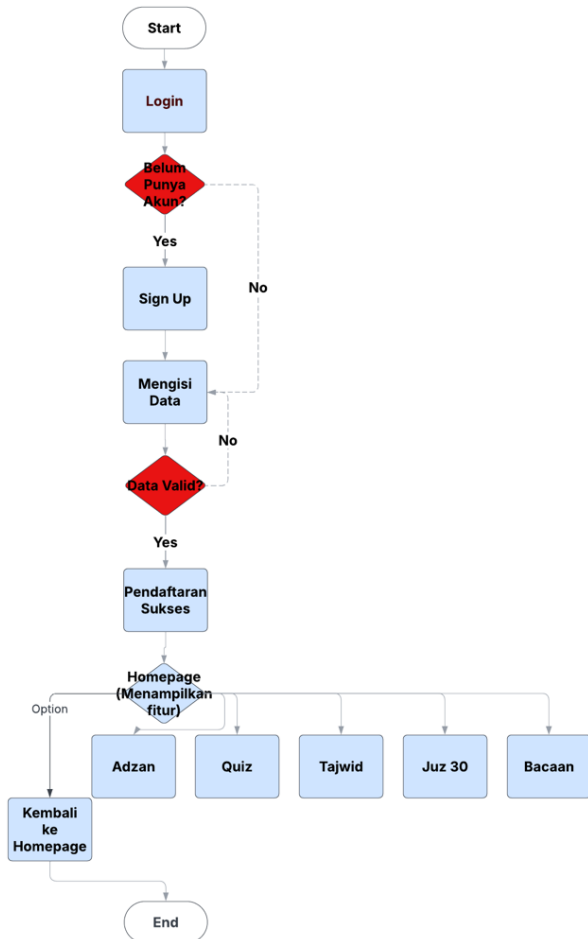
Diagram ini menunjukkan interaksi antara pengguna dan sistem saat melakukan tindakan seperti pendaftaran, login, atau mengakses fitur di homepage. Ini mencakup urutan langkah-langkah yang diambil. Sequence diagram pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7 Sequence Diagram Aplikasi

4.5. Flowchart

Flowchart ini menggambarkan alur proses utama dalam aplikasi Miqra'u, mulai dari pengguna membuka aplikasi hingga mengakses berbagai fitur. Flowchart ini membantu memvisualisasikan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna serta keputusan yang perlu dibuat sepanjang proses.



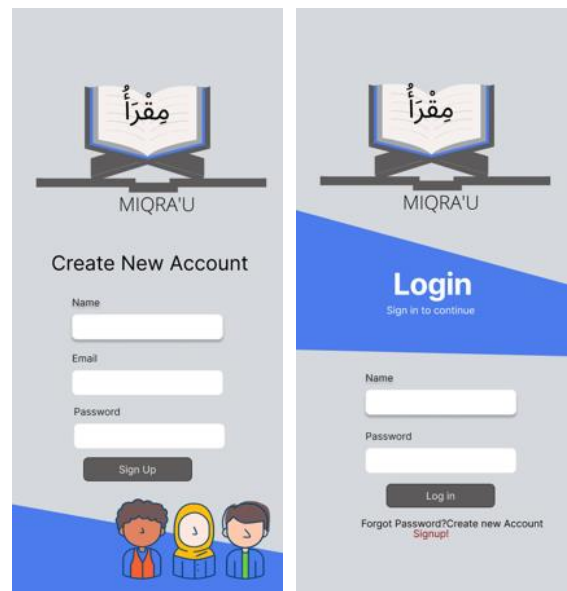
Gambar 8 Flowchart

4.6. Hasil Prototipe

a. Halaman Pendaftaran dan Login

Halaman pendaftaran akun adalah tampilan yang diakses oleh pengguna baru untuk membuat akun di aplikasi Miqra'u. Halaman ini menyediakan formulir yang mengharuskan pengguna mengisi informasi dasar seperti nama, password, dan alamat email. Setelah mengisi formulir, pengguna dapat mengklik tombol "Sign up" untuk mengirimkan data. Sistem akan memvalidasi informasi tersebut dan memberikan notifikasi jika pendaftaran berhasil atau jika terjadi kesalahan.

Apabila pengguna sudah memiliki akun, pengguna akan diarahkan ke halaman login. Halaman ini berisi formulir untuk memasukkan username dan password. Sistem akan memvalidasi kredensial untuk memastikan akses yang sah. Jika login berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman beranda. Halaman Pendaftaran dan Login dapat dilihat pada gambar 9.

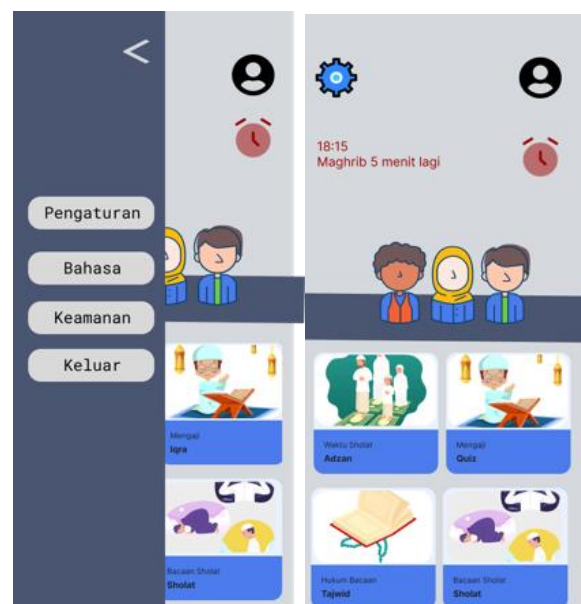


Gambar 9 Sign up dan Login

b. Halaman Beranda dan Pengaturan Aplikasi

Halaman beranda aplikasi Miqra'u berfungsi sebagai pusat navigasi utama bagi pengguna setelah berhasil login. Di halaman ini, pengguna dapat melihat daftar materi pembelajaran yang tersedia, termasuk bacaan sholat, tajwid, quiz, jadwal adzan, dan akses ke Juz 30. Setiap materi dilengkapi dengan informasi seperti judul, deskripsi singkat, dan opsi untuk memulai pembelajaran.

Halaman pengaturan memberikan opsi bagi pengguna untuk menyesuaikan preferensi aplikasi, seperti pengaturan, Bahasa, keamana, dan keluar. Halaman Beranda dan Pengaturan Aplikasi dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Beranda dan Pengaturan

c. Halaman Fitur Adzan

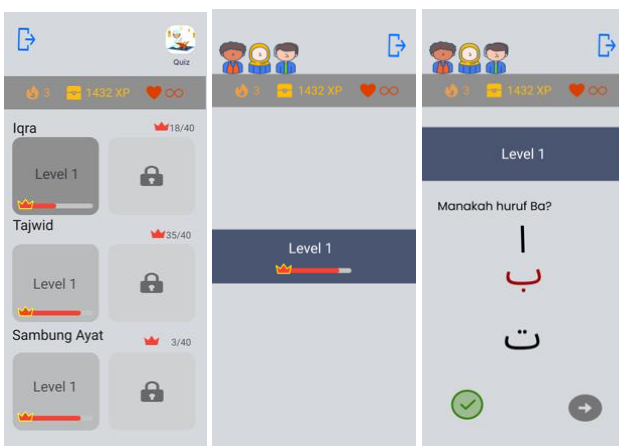
Halaman ini menyediakan informasi lengkap mengenai jadwal waktu sholat dan arah kiblat. Pengguna dapat melihat waktu sholat untuk hari ini dan hari-hari mendatang, serta petunjuk arah kiblat. Desain halaman fitur Adzan mencakup tampilan yang menarik dengan ikon waktu sholat dan navigasi yang mudah. Halaman Fitur Adzan dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 Fitur Adzan

d. Halaman Fitur Quiz

Halaman kuis dirancang untuk menguji pemahaman pengguna terhadap materi yang telah dipelajari. Pengguna dapat mengakses berbagai kuis, menjawab pertanyaan, dan menerima umpan balik langsung tentang jawaban yang diberikan. Setiap kuis disusun untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengguna. Halaman Fitur Quiz dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12 Fitur Quiz

e. Halaman Fitur Tajwid

Halaman Tajwid memberikan penjelasan tentang aturan-aturan tajwid yang penting dalam membaca Al-Qur'an. Halaman ini menyajikan materi berupa teks dan contoh bacaan, yang

membantu pengguna memahami konsep tajwid dengan lebih baik. Halaman Fitur Tajwid dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13 Fitur Tajwid

f. Halaman Fitur Bacaan Sholat

Halaman ini berisi berbagai bacaan yang diperlukan saat melaksanakan sholat, termasuk niat dan bacaan dalam setiap rakaat. Pengguna dapat dengan mudah mengakses teks bacaan yang disajikan dengan jelas dan terstruktur. Halaman Fitur Bacaan Sholat dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14 Fitur Bacaan Sholat

g. Halaman Fitur Juz 30

Halaman Juz 30 memungkinkan pengguna untuk mengakses bacaan dari Juz 30 Al-Qur'an. Pengguna dapat membaca teks dan melihat terjemahan. Halaman ini dirancang agar pengguna dapat dengan mudah menavigasi setiap surat dan ayat. Halaman Fitur Juz 30 dapat dilihat pada gambar 15



Gambar 15 Fitur Juz 30

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini merancang dan mengembangkan aplikasi *mobile* Miqra'u sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap ajaran Islam. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti materi bacaan sholat, tajwid, jadwal adzan, dan akses ke Juz 30, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa bahwa aplikasi Miqra'u cukup membantu dalam pembelajaran agama Islam, dengan 86,7% responden memberikan tanggapan positif. Pendekatan prototipe memungkinkan pengembangan yang fleksibel berdasarkan umpan balik pengguna, menjadikan aplikasi ini sebagai solusi efektif dalam konteks pendidikan agama.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian, disarankan agar pengembangan aplikasi Miqra'u terus dilakukan dengan mempertimbangkan umpan balik dari pengguna, terutama anak-anak dan orang tua. Penambahan fitur gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna. Selain itu, pengembangan konten multimedia, seperti video pembelajaran dan kuis interaktif, diharapkan dapat lebih menarik minat anak-anak dalam belajar. Terakhir, perlu dilakukan evaluasi berkala untuk memastikan aplikasi tetap relevan dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Herawati, "Analisis dan Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Tingkat SD," 2023.
- [2] R.N. Putra, and B. Suratno, "Rancangan UI/UX Aplikasi Bergerak (Mobile Apps) Dakwah Mahasiswa UII."
- [3] A. Maritsa, U. H. Salsabila, M. Wafiq, P. R. Anindya, and M. A. Ma'shum, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, vol. 18, no. 2, pp. 91–100, Dec. 2021, doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- [4] F. Herawati and B. Suranto, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tingkat SD berbasis Android," 2023. [Online]. Available: <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/jireISSN.2620-6900>.
- [5] M. H. Fajry, L. Fanani, and H. M. Az-Zahra, "Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Iqro Menggunakan Pendekatan Gamifikasi," 2023. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [6] N. A. Priyani and A. Ratnasari, "Perancangan Prototype UI/UX Mobile Learning Islami Menggunakan Metode Design Thinking," 2024.
- [7] M.I. Amrulloh, "Perancangan Card Game Tentang Tajwid Sebagai Media Edukasi Kepada Anak Usia 7–12."
- [8] M. Oslim and B. Suranto, "Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Agama Islam (Belajar Ciptaan Allah) untuk Anak Tunagrahita," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 9, no. 3, pp. 1100–1111, 2024, doi: 10.29100/jipi.v9i3.4774.
- [9] H. Marlina and H. Khusnuliawati, "Perancangan Desain Antar Muka Aplikasi Mobile bagi Anggota Perpustakaan Daerah Kota Surakarta," doi: 10.46961/jommit.v7i1.
- [10] S. Annisa, O. Minggu, K. Santa, and J. R. Batmetan, "Aplikasi Mobile Learning Sebagai Model Teknologi Pembelajaran Basis Data di SMK," *iSmartEdu: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 1, 2021. [Online]. Available: <https://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/ismartedu/index>.
- [11] D. Irmayanti *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality*," vol. 16, 2022. [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>.
- [12] J. S. Kurnia and F. Risyda, "Rancang Bangun Penerapan Model Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Persediaan Barang Berbasis Web."
- [13] A. R. Ramilda, "Aplikasi Mobile Game Edukasi *Animal World* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini di RA Babul Jannah Kota Bengkulu."
- [14] R. Putri, R. Widya, and Y. Yusman, "Prototype Sistem Informasi Bimbingan Dan Konseling Menggunakan Figma," *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 4, no. 2, pp. 540–551, May 2023, doi: 10.35870/jimik.v4i2.246.
- [15] G. Isya, L. Prathama, L. Fanani, and K. C. Brata, "Perancangan User Experience Sistem Informasi Klinik Berbasis Aplikasi Mobile Menggunakan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Klinik Dr. Maya)," 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.