

## INTISARI

### Perancangan Antarmuka Aplikasi Mengaji menggunakan *Design Science Research Methodology: Perbandingan Desain Gamifikasi dan Non-Gamifikasi*

Asidik Al Jafar

20/457258/SV/17705

Indonesia, dengan mayoritas penduduk beragama Islam, telah lama menerapkan pendidikan mengaji secara non-formal. Seiring perkembangan zaman, pendidikan mengaji mengalami modernisasi untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Akram Afifi Holdings, sebagai perusahaan di bidang pendidikan Islam, meluncurkan *platform* Mengaji *Online* untuk inovasi dalam pendidikan mengaji daring, menawarkan fleksibilitas jadwal dan materi terstruktur. Namun, *platform* ini menghadapi masalah dalam desain antarmuka dan pengalaman pengguna, seperti ketiadaan tampilan versi *mobile* dan kurangnya daya tarik visual, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi santri/pelajar. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi tampilan antarmuka *mobile* yang intuitif serta elemen visual interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar. Penelitian ini membandingkan desain antarmuka berbasis gamifikasi dan non-gamifikasi menggunakan *Design Science Research Methodology* (DSRM). Hasil evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi mengaji versi gamifikasi secara keseluruhan lebih unggul dibandingkan versi non-gamifikasi, dengan nilai yang lebih tinggi dalam aspek stimulasi dan daya tarik, yang berdampak positif pada kepuasan santri/pelajar dan guru. Temuan ini diperkuat oleh kuesioner *Intrinsic Motivation Inventory* (IMI), yang mengonfirmasi bahwa elemen gamifikasi secara signifikan mendorong motivasi belajar santri/pelajar. Selain itu, hasil dari *User Engagement Scale* (UES) menunjukkan bahwa aplikasi versi gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan, dan efektif bagi santri/pelajar, sehingga memberikan bukti komprehensif tentang keunggulan desain gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kesimpulannya, gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pengalaman belajar. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan bagi perusahaan untuk meningkatkan kualitas *platform* sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna, pendapatan dan daya saing produk.

Kata kunci : Mengaji, Gamifikasi, Non-Gamifikasi, Motivasi, Keterlibatan

## **ABSTRACT**

### ***Interface Design of Quranic Application using Design Science Research Methodology: A Comparison of Gamification and Non-Gamification Design***

*Asidik Al Jafar*

*20/457258/SV/17705*

*Indonesia, with a majority Muslim population, has long practised non-formal Quran education. Along with the times, Quran education is modernising to adapt to technological advancements. Akram Afifi Holdings, as a company in the field of Islamic education, launched the Mengaji Online platform for innovation in online Quran education, offering schedule flexibility and structured materials. However, the platform faced problems in interface design and user experience, such as the absence of a mobile version and lack of visual appeal, which resulted in low engagement and motivation of students. This research aims to explore intuitive mobile interfaces and interactive visual elements to enhance the learning experience. This research compares gamification-based and non-gamification-based interface designs using Design Science Research Methodology (DSRM). The results of the User Experience Questionnaire (UEQ) evaluation show that the gamified version of the Quranic application interface is overall superior to the non-gamified version, with higher scores in the aspects of stimulation and attractiveness, which has a positive impact on santri/learner and teacher satisfaction. These findings are reinforced by the Intrinsic Motivation Inventory (IMI) questionnaire, which confirms that gamification elements significantly boost students' learning motivation. In addition, results from the User Engagement Scale (UES) show that the gamified version of the application creates a more enjoyable, engaging and effective learning experience for the students, thus providing comprehensive evidence of the superiority of gamification design in improving learning quality. In conclusion, gamification can improve engagement, motivation, and learning experience. This research is expected to provide insights for companies to improve the quality of the platform so as to increase user satisfaction, revenue and product competitiveness.*

*Keywords: Recitation, Gamification, Non-Gamification, Motivation, Engagement*