

## ABSTRAK

Android adalah sebuah *platform smartphone* yang banyak digunakan masyarakat sekarang ini, dan salah satu aplikasi yang banyak digunakan yaitu sosial media. Masyarakat banyak menggunakan sosial media untuk menjalin hubungan dengan kerabat, keluarga, maupun membagikan keseharian atau aktivitasnya. Banyak juga akun-akun yang membagikan konten-konten yang mendidik, seperti membagikan konten-konten yang Islami di sosial media seperti Instagram. Namun di Instagram ada beberapa kekurangan seperti kuota yang digunakan tidak sedikit, lalu untuk melanjutkan ke konten selanjutnya yang bersangkutan harus mencari terlebih dahulu. Aplikasi yang menggunakan kuota internet yang sedikit, dan dapat melanjutkan konten yang selanjutnya seperti Spotify, namun di aplikasi ini hanya sedikit konten Islami. Oleh karena itu, tercetuslah ide untuk menggabungkan kedua sosial media tersebut yang berfokus berisi konten Islami yang hanya menggunakan sedikit kuota internet.

Langkah pertama yaitu melakukan wawancara kepada 30 orang dan bertanya tentang penggunaan sosial media yang mereka gunakan terkait konten yang Islami. Lalu didapatkan hasil konten yang sering mereka dengarkan dengan menggunakan sosial media, aplikasi pemutar musik, maupun Youtube. Lalu dilakukan *pre-sampling* dengan menyebarkan kuesioner kepada 30 orang dan melakukan uji reliabilitas dan validitas yang hasilnya reliabel dan *valid*. Lalu melakukan uji sampling dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 orang, dan melakukan uji validitas dan reliabilitas yang hasilnya reliabel dan *valid*. Selanjutnya dilakukan perancangan yang berdasarkan dari prioritas kepentingan yaitu, kecepatan mencari fitur dengan nilai kepentingan 4,02, kecepatan mempelajari fungsi ikon dengan nilai kepentingan 3,94, sedikit terjadi kesalahan aplikasi dengan nilai kepentingan 3,97, dan aplikasi berjalan sesuai fungsinya dengan nilai 3,87. Setelah mengatasi prioritas lalu dibuatlah sebuah aplikasi yang utuh, lalu diujilah aplikasi tersebut dengan dua tahap. Tahap pertama yaitu uji inspeksi, yang dilakukan dengan memberikan aplikasi kepada orang yang sudah pernah membuat aplikasi dan mengujinya dengan aspek *usability* dan didapatkan hasil yang baik. Tahap yang kedua yaitu tahap *user testing* yang dilakukan dengan cara memberikan aplikasi kepada pengguna Android lalu memintanya memberikan nilai terhadap aspek-aspek *usability* dan didapatkan hasil yang baik untuk masing-masing prioritas dengan nilai 3,07; 3,73; 3; 3,17. Yang terakhir yaitu melakukan uji signifikansi terhadap kuesioner sampling dan kuesioner *user testing* untuk melihat apakah terjadi perbedaan yang signifikan, dan didapatlah hasil yang signifikan.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Konten Islami, *Usability*