Walisongo Journal of Information Technology
Vol .7, No.2 (2025): 39-60. DOI: 10.21580.wjit.2025.7.218766
ISSN 2715-0143 (online) | 2714-9048 (printed)

# Perancangan Prototipe Super App Muslimify sebagai Platform Terintegrasi untuk Mendukung Aktivitas Masjid dan Jamaah

Ilyasa Ayasy El Ghofiqi [1], Riski Gana Prasetya [2*]
[12] Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
Corresponding Author : riskiganaprasetya@outlook.com

***Abstract:*** *Mosques have historically served not only as places of worship but also as centres for education, social interaction, and community support. Digital platforms create opportunities to connect these functions through integrated services. This study presents the design of Muslimify, a mosque-oriented super app prototype that groups worship, community, economic, and educational services in one mobile interface. The study uses a descriptive qualitative approach based on literature review and interface prototyping with Figma. The output is a user-interface prototype, not a fully implemented application. The proposed design includes prayer schedules, Qur'an access, mosque discovery, community forums, donation services, a local marketplace, and a digital library. The prototype offers an initial design concept for integrating mosque-related services; however, its usability, technical feasibility, security, and impact on mosque communities have not yet been evaluated.*

***Keyword :*** *digital platform, mosque information system, prototype, super app, user interface*

Copyright © 2025 Walisongo Journal of Information Technology

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## 1. Introduction

Masjid memiliki fungsi yang melampaui kegiatan ritual. Dalam kehidupan masyarakat Muslim, masjid dapat menjadi pusat pendidikan, komunikasi, kegiatan sosial, dan pemberdayaan ekonomi. Fungsi yang beragam tersebut membutuhkan pengelolaan informasi dan koordinasi kegiatan yang baik agar layanan masjid dapat diakses jamaah secara teratur. Sejumlah kajian tentang digitalisasi masjid menunjukkan bahwa teknologi informasi dapat membantu penyebaran informasi kegiatan, administrasi, serta pengelolaan layanan masjid (Aji & Findawati, 2023; Dermawan & Vita, 2026; Ningsih Adangton dkk., 2026; Novaris Maulana dkk., 2026).

Pada praktiknya, informasi kegiatan, layanan sosial, dan aktivitas ekonomi masjid dapat tersebar melalui berbagai saluran yang tidak selalu terhubung. Kondisi tersebut berpotensi menyulitkan jamaah dalam menemukan informasi dan pengurus dalam mengelola layanan. Transformasi digital dapat membantu organisasi mengubah proses, layanan, dan pola interaksi dengan memanfaatkan teknologi digital, tetapi penerapannya perlu memperhatikan kebutuhan pengguna serta kesiapan organisasi (Verhoef dkk., 2021; Vial, 2019). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi untuk masjid sebaiknya tidak hanya memindahkan informasi ke media digital, tetapi juga merancang hubungan antar layanan secara jelas.

Salah satu pendekatan yang berkembang adalah platform digital yang menghubungkan penyedia layanan, pengguna, dan mitra dalam satu ekosistem. Ekosistem platform memungkinkan berbagai pihak berinteraksi dan menciptakan nilai melalui infrastruktur digital bersama (Hein dkk., 2020; Nerbel & Kreutzer, 2023; Subramaniam, 2020). Konsep super app memperluas pendekatan tersebut dengan menggabungkan sejumlah layanan dalam satu aplikasi, seperti komunikasi, pembayaran, perdagangan, dan layanan berbasis Lokasi (Hasselwander, 2024). Meski demikian, integrasi layanan juga membawa tantangan terkait tata kelola data, keamanan, dan kompleksitas pengalaman pengguna.

Berdasarkan peluang tersebut, penelitian ini merancang Muslimify sebagai prototipe super app yang berorientasi pada aktivitas masjid dan jamaah. Rancangan mengelompokkan fitur ke dalam empat area, yaitu ibadah, komunitas, ekonomi, dan pendidikan. Fitur yang dirancang meliputi jadwal salat, arah kiblat, Al-Qur'an dan doa, pencarian masjid, informasi kegiatan, forum, Baitul Mal, Pasar Umat, serta perpustakaan digital. Fokus penelitian ini adalah menyusun konsep dan antarmuka awal, bukan membuktikan bahwa aplikasi telah beroperasi atau menyelesaikan permasalahan umat.

Dengan demikian, tujuan penelitian adalah menghasilkan prototipe antarmuka Muslimify yang menggambarkan integrasi layanan masjid dalam satu platform mobile. Kontribusi penelitian terletak pada rancangan konseptual yang mengelompokkan layanan ibadah, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam satu alur antarmuka. Berbeda dari sistem informasi masjid yang umumnya berfokus pada administrasi atau publikasi kegiatan, rancangan ini mencoba memperluas cakupan layanan hingga komunitas, donasi, perdagangan lokal, dan literasi keislaman. Prinsip interaksi dan kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan penting dalam rancangan antarmuka. Keberhasilan rancangan dalam memenuhi kebutuhan pengguna masih perlu diuji melalui evaluasi usability dan validasi bersama jamaah serta pengurus masjid.

## 2. Literature Review

### 2.1 Masjid

#### 2.1.1 Pengertian Masjid

Kata "masjid" memiliki akar kata dalam bahasa Arab, yaitu “sajada-yasjudu-masjidan”, yang berarti tempat untuk bersujud menyembah Allah SWT (Abu Khalid -). Fungsi utama masjid adalah untuk beribadah, namun makna beribadah disini tidak bisa dimaknai secara sempit menjadi shalat (Adang Wijaya 2021). Dalam islam ibadah sendiri dibagi menjadi dua yakni, ibadah mahdah dan ghairu mahdah. Ibadah mahdah adalah ibadah yang cara dan ketentuan-ketentuannya telah diatur oleh Allah SWT dan Rasulullah SAW, contohnya seperti shalat, puasa, zakat, haji. Sedangkan ibadah ghairu mahdah adalah segala bentuk amal kegiatan yang tempat, waktu, dan ketentuan-ketentuannya tidak diatur secara terperinci oleh Allah SWT namun bisa bernilai ibadah apabila diniatkan Ikhlas karena Allah, contohnya seperti sedekah, belajar, dan tolong-menolong.

Menurut KBBI, masjid merupakan rumah atau bangunan tempat bersembahyang orang Islam (KBBI VI Daring 2016). Menurut Quraish shihab, masjid merupakan bangunan tempat shalat kaum Muslim. Tetapi, karena akar katanya mengandung makna tunduk dan patuh, hakikat masjid adalah tempat melakukan segala aktivitas yang mengandung kepatuhan kepada Allah semata (Shihab 2013). Karena itu Al-Quran surat Al-Jin (72): 18, misalnya, menegaskan bahwa,

“Sesungguhnya masjid-masjid itu adalah milik Allah, karena janganlah menyembah selain Allah sesuatu pun.”

Rasul Saw. bersabda,

“Telah dijadikan untukku (dan untuk umatku) bumi sebagai masjid dan sarana penyucian diri (HR Bukhari dan Muslim melalui Jabir bin Abdullah).”

Dalam perkembangannya, kata masjid mempunyai pengertian tertentu, yaitu suatu bangunan atau gedung lingkungan dan tembok untuk digunakan sebagai tempat salat, baik salat lima waktu maupun salat Jum’at atau Salat hari raya. Pengertian masjid sebagai bangunan atau konsep bangunan merupakan wujud dari aspek fisik dalam kebudayaan Islam. Di Indonesia kata masjid bukan istilah tunggal untuk menyebut bangunan khusus tempat beribadah umat Islam. Beberapa daerah mempunyai istilah tersendiri seperti masigit (Jawa Barat), meuseugit (Aceh), dan mesigi (Sulawesi Selatan). Di Indonesia bangunan tempat shalat tetapi tidak dipergunakan untuk Shalat Jum’at memiliki istilah tersendiri. Di Jawa Tengah bangunan ini disebut langgar, tajug di Jawa Barat, Meunasah di Aceh, surau di Minangkabau, dan Langgara di Sulawesi Selatan. Selain itu juga ada pula istilah Musholla, sebagai tempat ibadah shalat sehari-hari dan tidak juga dipakai untuk shalat Jum’at. Menurut istilah, masjid juga memiliki banyak nama. Masjid Jami adalah masjid yang dipakai untuk shalat Jum’at adalah tempat shalat berjama’ah yang wajib dilakukan oleh seorang muslim laki-laki pada hari jum’at menggantikan shalat Dhuhur.

### 2.1.2 Fungsi dan Sejarah Masjid

Masjid memegang peran sentral dalam sejarah peradaban dan pemberdayaan umat Islam. Dimulai ketika Rasulullah SAW hijrah ke Madinah, langkah pertama yang beliau ambil adalah membangun Masjid. Masjid pertama yang dibangun oleh Rasulullah SAW adalah Masjid Quba. Masjid ini dibangun saat Rasulullah SAW dalam perjalanan menuju Madinah, beliau singgah di Quba, yang terletak sekitar 5 km di sebelah tenggara kota Madinah. Demikian juga ketika beliau tiba di Madinah, langkah awal yang diambil adalah mendirikan Masjid Nabawi.

Pada zaman Rasulullah SAW, masjid Nabawi tidak hanya berfungsi untuk tempat ibadah saja, tetapi juga sebagai pusat segala aktivitas yang bertujuan untuk kemaslahatan umat Muslim. Masjid menjadi jantung umat muslim dalam berbagai aspek kehidupan,

mencakup pendidikan, ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Di Masjid Nabawi inilah, Rasulullah SAW menyampaikan ajaran Islam, nasihat, dan pidatonya. Di masjid inilah pula beliau memutuskan persengketaan di kalangan umat, bermusyawarah, dan berdiskusi dengan para sahabatnya. Bahkan Masjid Nabawi juga menjadi tempat latihan militer, menyusun strategi perang, dan mengatur pemerintahan.

Berikut beberapa fungsi masjid, diantaranya:

**a. Sebagai Tempat Ibadah**

Fungsi masjid yang paling utama dari zaman Rasulullah SAW hingga saat ini adalah sebagai tempat ibadah. Baik itu ibadah *hablum minallah* maupun *hablum minannas*. Rasulullah Shallahu ‘alaihi wassalam bersabda, “Sesungguhnya masjid-masjid ini tidak dibenarkan untuk sedikit pun dari air kencing dan kotoran liannya. Masjid ini hanyalah untuk zikir kepada Allah, sholat, dan membaca Alquran.” (HR. Imam Muslim no 1163 dan no. 687)

Selain itu, terdapat keutamaan besar bagi orang yang melaksanakan shalat berjamaah di masjid. Rasulullah SAW pernah bersabda,

صَلَاةُ الرَّجُلِ فِي الْجَمَاعَةِ تُضَعَّفُ عَلَى صَلَاتِهِ فِي بَيْتِهِ وَفِي سُوقِهِ خَمْسًا وَ عِشْرِينَ ضِعْفًا

Artinya: "Sholat seorang laki-laki secara berjamaah dilipatgandakan pahala sebanyak dua puluh lima kali lipat daripada sholat di rumah atau di pasarnya." (HR Bukhari)

Pada hadis yang lain Rasulullah SAW bersabda

مَنْ تَطَهَّرَ فِي بَيْتِهِ ثُمَّ مَشَى إِلَى بَيْتٍ مِنْ بُيُوتِ اللَّهِ لِيَقْضِيَ فَرِيضَةً مِنْ فَرَائِضِ اللَّهِ، كَانَتْ خَطْوَتَاهُ إِحْدَاهُمَا تَحُطُّ خَطِيئَةً وَالْأُخْرَى تَرْفَعُ دَرَجَةً

Artinya: "Barang siapa yang bersuci di rumahnya, lalu ia pergi ke rumah Allah (tempat sholat) untuk melaksanakan sholat wajibnya, maka tiap langkahnya salah satunya menghapus dosa dan satunya lagi mengangkat derajat." (HR Muslim)

**b. Sebagai Pusat Pendidikan**

Pada masa Rasulullah SAW, Masjid Nabawi menjadi pusat pendidikan utama bagi umat Islam di Madinah. Di dalam masjid ini, Nabi Muhammad SAW mengajar dan memberi khutbah dalam bentuk halaqah, dimana para sahabat duduk mengelilingi beliau untuk mendengar dan melakukan tanya jawab berkaitan urusan agama dan kehidupan sehari-hari.

Rasulullah SAW memanfaatkan masjid sebagai tempat utama untuk mendidik generasi Muslim dari berbagai usia dengan berbagai jenis ilmu, termasuk ilmu agama dan ilmu umum. Bagi orang dewasa, mereka mempelajari al-Quran, hadits, fikih, aqidah, bahasa, dan sastra Arab. Sedangkan kaum wanita, mereka mempelajari al-Quran, hadits, aqidah, menenun, atau memintal, dengan frekuensi seminggu sekali. Sementara anak-anak belajar di serambi masjid dengan materi al-Quran, agama, bahasa Arab, berhitung, berkuda, dan memanah.

Tradisi pendidikan di masjid tidak hanya terbatas pada masa Rasulullah, melainkan juga berlanjut pada masa Khulafaur Rasyidin, pemimpin umat Islam di seluruh masa. Setiap kali mereka berhasil menaklukkan atau membuka suatu wilayah baru, salah satu prioritas utama adalah membangun masjid sebelum membangun rumah, kota, atau pasar. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya masjid dalam pemahaman mereka, dan

masjid tetap menjadi pusat kegiatan keagamaan dan pendidikan dalam sejarah perkembangan Islam.

Seiring dengan meluasnya daerah kekuasaan Islam, semakin banyak orang yang ingin mendalami ajaran Islam. Hal ini mendorong munculnya lembaga-lembaga pendidikan Islam, seperti madrasah, yang berkembang pada masa-masa Dinasti Umayyah, Abbasiyah, dan Utsmani. Meski demikian, letak madrasah pada zaman itu umumnya berada disekitar masjid. Munculnya madrasah ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor yaitu:

1) Tradisi pembelajaran di dalam masjid dalam bentuk halaqah menimbulkan sejumlah tantangan, yaitu dari setiap halaqah terdengar suara guru yang memberikan pelajarannya, serta suara peserta didik yang bertanya dan berdebat. Akibatnya, suara dari beberapa halaqah ilmu tersebut terdengar keras dan saling bersahutan, sehingga menimbulkan suara gemuruh yang mengganggu pelaksanaan ibadah.
2) Semakin berkembangnya kebutuhan ilmiah seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat. Juga kompleksitas ilmu pengetahuan yang menuntut adanya inovasi dalam metode pengajaran serta peralatan pendidikan yang lebih canggih. Hal ini menjadikan kebutuhan akan ruang pembelajaran yang khusus dan sesuai dengan tuntutan ilmu pengetahuan yang semakin maju.
3) Timbulnya orientasi baru dalam penyelenggaraan pendidikan. Sebagian guru mulai berpikir untuk mendapatkan peningkatan ekonomi melalui pendidikan. Tentu saja di antara para guru/pengajar ada yang pekerjaannya sepanjang hari mengajar, karena itu mereka berusaha untuk memperoleh penghasilan yang memadai untuk menjamin hal tersebut, maka dibangunlah lembaga-lembaga pendidikan seperti madrasah karena jaminan seperti itu tidak mungkin diperoleh di masjid.

Dari masjid pulalah, tradisi dan budaya ilmiah berkembang dengan pesat. Beberapa universitas tertua di dunia bermula dari masjid, seperti Universitas Al-Qarawiyyin di Maroko, Universitas Al-Azhar di Mesir, Universitas Zaitunah di Tunisia, serta Universitas Sankore di Timbuktu, Mali.

Di samping itu, Pendidikan masjid juga telah melahirkan sejumlah cendekiawan besar. Sebagai contoh, di Masjid Cordoba, Spanyol, lahir ilmuwan-ilmuwan dan ulama-ulama besar, diantaranya Ibnu Rusyd, (Averroes), Ibnu Bajjah (Avempace), Ibnu Hazm, al-Qurthubi, Ibnu Bajjah, al-Ghafiqi, Ibnu Thufail, al-Idrisi, Ibnu Farnas, dan lainnya. Di Masjid Al-Qarawiyyin di Fez, Maroko, lahir sejumlah ulama dan ilmuwan cemerlang, seperti Ibnu Khaldun, Ibnu Al-Khatib, Al-Bitruji (Alpetragius), Ibnu Harazim, serta Ibnu Wazzan (Leo Africanus). Bahkan di Masjid Al-Qarawiyyin pula Paus Sylvester II menimba ilmu matematika dan lalu menyebarkannya di gereja-gereja Eropa.

**c. Sebagai Pusat Sosial Kemasyarakatan**

Masjid merupakan tempat ibadah umat Islam yang memiliki peran penting dalam membangun persatuan dan ukhuwah Islamiyyah. Hal ini karena masjid merupakan tempat berkumpulnya umat Islam dari berbagai latar belakang, tanpa memandang ras, suku, budaya, maupun jabatan.

Ketika melaksanakan ibadah secara berjamaah, baik itu shalat lima waktu, shalat Jum'at, maupun shalat Idul Fitri dan Idul Adha, seluruh elemen masyarakat, baik pejabat, bangsawan, dan rakyat jelata berdiri sama tinggi, duduk sama rendah, dalam satu shaf yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa masjid menjadi sarana untuk menyatukan umat Islam dari berbagai elemen masyarakat tanpa memandang strata sosial.

Masjid Nabawi menjadi contoh nyata bagaimana dengan masjid, Rasulullah SAW berhasil mempersatukan kaum Muhajirin dan kaum Ansar menjadi satu umat yang kokoh. Masjid merupakan simbol yang mencerminkan kekuatan umat Islam. Tanpa masjid, persatuan kaum muslimin akan menjadi rapuh dan mudah dipecah – belah. Oleh karena itu Rasulullah SAW menaruh perhatian yang begitu besar terhadap masjid.

Selain itu, masjid juga berfungsi sebagai tempat musyawarah dalam menyelesaikan masalah sosial umat. Masjid menjadi tempat yang sering digunakan oleh Rasulullah SAW dan para sahabatnya untuk bertemu, berdiskusi, dan memutuskan suatu perkara yang terjadi di tengah-tengah umat muslim. Rasulullah SAW juga sering menjadikan masjid sebagai tempat untuk mengumumkan hal-hal penting yang menyangkut hidup masyarakat muslim. Bahkan masjid juga dijadikan sebagai tempat untuk merencanakan strategi dalam hal perang dan urusan negara.

**d. Sebagai Pemberdayaan Ekonomi Umat**

Salah satu ciri masjid yang makmur adalah mampu meningkatkan kesejahteraan jamaahnya. Pada masa Rasulullah SAW, masjid juga berfungsi sebagai pusat kontrol kesejahteraan umat. Pada saat itu, menara masjid juga digunakan untuk melihat rumah-rumah penduduk yang dapurnya tidak berasap. Para sahabat Rasulullah SAW kemudian mendatangi penghuni rumah itu untuk menanyakan kenapa dapurnya tidak berasap. Ketika diketahui bahwa keluarga tersebut tidak memiliki bahan makanan untuk dimasak, mereka kemudian menggalang perhatian dan bantuan dari masyarakat agar dapur keluarga tersebut kembali berasap.

Selain itu, untuk menciptakan perekonomian yang adil berdasarkan ajaran Islam, Rasulullah SAW mengambil langkah kedua setelah membangun masjid di Madinah, yaitu membangun pasar. Pasar ini dibangun dekat dengan Masjid Nabawi dan diberi nama "Suqul Anshar" atau Pasar Anshar (Suwandi, Shafiai, dan Abdullah 2016). Walaupun pada waktu itu telah ada Pasar Qainuqaq, pasar Yahudi yang letaknya tidak jauh dari pasar umat Islam ini. Namun pasar tersebut dipenuhi dengan penipuan, monopoli sistem riba yang bertentangan dengan ajaran Islam.

Rasulullah SAW merasa bahwa umat Islam memerlukan pasar sendiri, yang dapat dikelola sesuai dengan prinsip-prinsip syari'at Islam. Dengan cara ini, pengaturan pasar dapat sepenuhnya mengikuti ajaran Islam dan bisa diawasi langsung oleh Rasulullah SAW. Pasar ini berfungsi untuk mengatur roda perekonomian dengan adil, sesuai dengan ajaran Islam, dan menjadi pusat penting dalam mewujudkan kesejahteraan bagi umat Islam saat itu.

Selain menjaga aspek kesejahteraan dan ekonomi umat, masjid juga berperan sebagai pusat pengumpulan dan distribusi zakat, infaq, dan shadaqah melalui institusi yang dikenal sebagai Baitul Mal. Baitul Mal adalah lembaga yang mengumpulkan dana dari umat Muslim yang lebih mampu dan mendistribusikannya kepada yang membutuhkan, sehingga membantu mengurangi ketidaksetaraan sosial dan meningkatkan kesejahteraan umat secara keseluruhan. Dengan adanya Baitul Mal, masjid menjadi pusat bagi praktik kepedulian sosial dan keadilan ekonomi dalam ajaran Islam.

## 2.2 Super Apps

Super Apps merupakan aplikasi yang menyediakan atau mengintegrasikan berbagai layanan dalam satu platform aplikasi dalam ekosistem digital. Istilah Super Apps sendiri pada mulanya diperkenalkan oleh pendiri BlackBerry yaitu Mike Lazaridis pada tahun 2010, Super Apps diharapkan menyediakan layanan yang seamless dan efisien bagi pengguna.

Platform Super Apps dapat dalam bentuk aplikasi mobile, website, desktop ataupun saling terintegrasi (multi-platform).

### 2.2.1 Apps atau Aplikasi

#### a. Definisi Aplikasi secara Umum

Apps, atau aplikasi (dalam Bahasa Indonesia) secara umum merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu. Menurut Nazrudin Safaat H dikutip dari Siradjuddin (2017) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna, sedangkan pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu.

#### b. Aplikasi berdasarkan tujuannya

Sebelum membahas Super Apps, perlu dipahami konsep aplikasi yang dibedakan berdasarkan tujuannya (purpose). Aplikasi dengan tujuan tunggal, atau yang disebut sebagai standalone apps, adalah aplikasi yang melayani satu fungsi khusus. Aplikasi ini umumnya dirancang untuk menyediakan satu layanan kepada pengguna, contohnya aplikasi berbelanja online atau aplikasi pemesanan taksi seperti Zoom, Netflix, dan Twitter.

Di sisi lain, multi-purpose apps adalah aplikasi yang menyediakan berbagai layanan yang dapat digunakan oleh pengguna, tidak terbatas pada satu tujuan saja. Inilah yang menjadi dasar pengembangan istilah Super Apps. Super Apps telah berkembang di berbagai tempat, seperti Line di Jepang, KakaoTalk di Korea, dan Gojek di Indonesia. Kesamaan yang dimiliki oleh aplikasi-aplikasi ini adalah kemampuan mereka untuk mengabstraksi dan menggabungkan beberapa layanan ke dalam satu platform aplikasi, menjadikannya sebuah aplikasi tunggal dengan berbagai fungsi.

Sebagai contoh, Gojek, yang awalnya hanya merupakan aplikasi untuk memesan layanan ojek online, telah berkembang menjadi aplikasi dengan berbagai fungsi, termasuk pemesanan makanan, tiket, pengantaran, dan layanan lainnya. Selain itu, Gojek juga menciptakan "mata uang" sendiri yang dikenal sebagai Gopay untuk memfasilitasi transaksi keuangan.

### 2.2.2 Ekosistem Digital

Ekosistem Digital secara umum adalah sebuah kumpulan teknologi informasi yang saling terintegrasi dan terkait, yang dapat digunakan sebagai kesatuan yang utuh, atau dapat diartikan sebuah sumber daya teknologi informasi yang saling terhubung yang dapat berfungsi sebagai sebuah unit. Menurut Mohan Subramaniam (2020), Ekosistem digital adalah ekosistem di mana saling ketergantungan didorong oleh konektivitas digital (Subramaniam, 2020). Ekosistem menjadi digital ketika saling ketergantungan yang mendasarinya didorong oleh teknologi digital dan konektivitas data terkait.

Andrew McAfee dan Erik Brynjolfsson dalam bukunya yang berjudul "Machine, Platform, Crowd," McAfee dan Brynjolfsson menyebut ekosistem digital sebagai lingkungan di mana mesin, platform, dan kerumunan (crowd) manusia saling berinteraksi dan berkontribusi untuk menciptakan nilai.

Sebagaimana yang disebut oleh Andrew McAfee dan Erik Brynjolfsson, instrumen-instrumen dalam Ekosistem Digital termasuk manusia, mesin dan platform berkorelasi dan saling terhubung. Platform merupakan perpaduan kerja antara perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), platform

adalah sebuah program atau rencana kerja. Dalam konteks teknologi informasi, platform dapat diartikan suatu sistem atau fondasi yang menyediakan lingkungan dan infrastruktur bagi pengembangan dan pelaksanaan aplikasi, layanan, atau produk tertentu.

## 3. Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan studi pustaka sebagai dasar identifikasi konteks permasalahan dan perancangan prototipe antarmuka. Pendekatan perancangan artefak sistem informasi dapat dijelaskan melalui prinsip design science research, yang mencakup identifikasi masalah, penentuan tujuan solusi, perancangan, demonstrasi, evaluasi, dan komunikasi hasil. Dalam penelitian ini, tahapan yang dilakukan dibatasi pada identifikasi masalah melalui literatur, penentuan kelompok layanan, dan perancangan prototipe menggunakan Figma. Tahap implementasi dan evaluasi pengguna belum dilakukan.

Tahapan penelitian meliputi:

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka (library research) dengan menelaah artikel ilmiah, buku, dan sumber relevan mengenai fungsi masjid, sistem informasi masjid, platform digital, serta konsep super app. Studi terdahulu mengenai sistem informasi kegiatan dan kas masjid digunakan untuk memahami kebutuhan pengelolaan informasi dan layanan jamaah (Aji & Findawati, 2023; Azmi dkk., 2025; Budimansyah Purba dkk., 2024; Herwinsyah, 2024; Heryanto, 2021). Literatur tentang ekosistem platform digunakan sebagai landasan untuk memahami integrasi layanan dalam satu platform (Hasselwander, 2024; Hein dkk., 2020; Mukhopadhyay dkk., 2024; Nerbel & Kreutzer, 2023). Studi pustaka ini tidak dimaksudkan sebagai survei lapangan dan tidak menghasilkan data primer dari jamaah atau pengurus masjid.

### 2. Identifikasi Masalah dan Perumusan Konsep

Permasalahan dirumuskan dari kebutuhan untuk menyajikan layanan masjid yang tersebar ke dalam rancangan antarmuka yang terkelompok dan mudah dijelajahi. Tujuan rancangan ditetapkan dengan membagi layanan ke dalam empat kelompok: ibadah, komunitas, ekonomi, dan pendidikan. Pengelompokan tersebut menjadi dasar struktur menu dan alur navigasi prototipe. Dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna, kebutuhan pengguna dan konteks penggunaan seharusnya menjadi dasar desain serta divalidasi secara iteratif (Preece dkk., 2015). Karena penelitian ini belum melaksanakan wawancara atau pengujian pengguna, pengelompokan fitur masih merupakan rancangan konseptual yang perlu divalidasi.

### 3. Perancangan Prototipe Antarmuka

Prototipe antarmuka dibuat menggunakan Figma dengan menyusun layar, komponen, menu, dan alur perpindahan antarhalaman. Perancangan memperhatikan konsistensi navigasi, keterbacaan informasi, dan kemudahan menemukan layanan. Prinsip usability menekankan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam konteks penggunaan tertentu. Evaluasi usability dapat dilakukan melalui pengujian tugas dan instrumen seperti System Usability Scale (SUS), sedangkan evaluasi heuristik dapat mengacu pada prinsip usability yang diperkenalkan Nielsen (1994). Pendekatan desain interaksi yang berpusat pada manusia juga menekankan pentingnya iterasi dan umpan balik

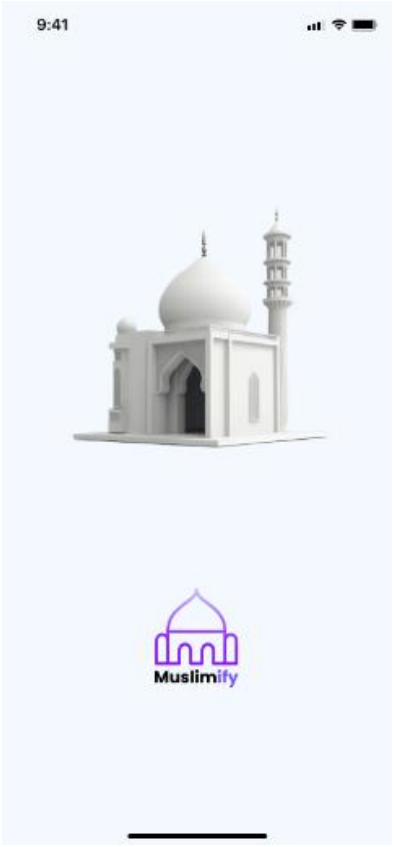
pengguna (Preece dkk., 2015). Pada penelitian ini, pengujian tersebut belum dilakukan sehingga hasil yang dilaporkan terbatas pada rancangan visual dan alur prototipe.

## 4. Result and Discussiom

Luaran penelitian ini adalah prototipe antarmuka aplikasi Super App Muslimify yang dirancang menggunakan Figma. Prototipe ini merepresentasikan konsep dan alur antarmuka, bukan aplikasi yang telah diimplementasikan dan dapat digunakan secara operasional.

Berikut ini merupakan alur kerja atau *workflow* dan fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi ini.

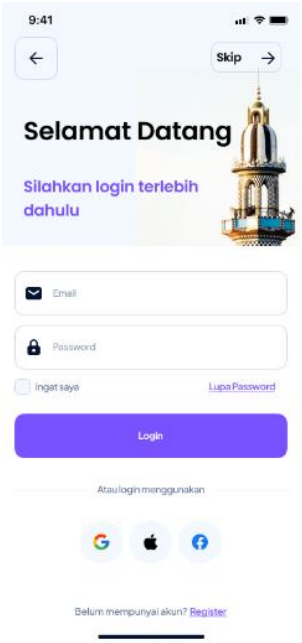
### 4.1 Splash Screen




Gambar 4. 1 Splash Screen

Splash screen merupakan tampilan awal ketika aplikasi pertama kali dijalankan. Ini merupakan layar pertama yang akan dilihat pengguna ketika pengguna pertama kali membuka aplikasi.

### 4.2 Halaman Login




Gambar 4. 2 Halaman Login

Ini merupakan tampilan dari Halaman Login. Pengguna dapat melakukan registrasi dengan menekan tombol register. Pengguna juga dapat login mengggunakan akun Google, Apple ID dan Facebook. Selain itu, apabila pengguna tidak ingin untuk login menggunakan akun, pengguna juga dapat melakukan skip dengan menekan tombol di pojok kanan atas.

### 4.3 Tampilan Menu Utama atau Home

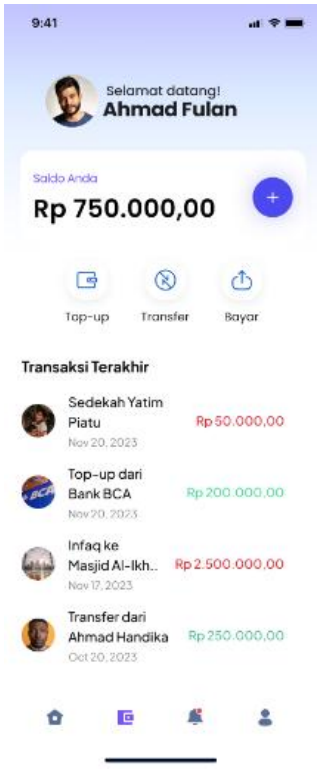



Gambar 4. 3 Menu Utama

Ini adalah tampilan menu utama dari aplikasi "Muslimify". Terdapat widget di bagian atas halaman yang berisi jadwal sholat, kalender, dan pintasan untuk mencari masjid terdekat.

Di bawah widget ada beberapa sub-menu dan layanan teratas. Sub-menu terdiri dari fitur Ibadah, Perpustakaan, Komunitas, dan Ekonomi. Layanan teratas terdiri dari Waktu Sholat, Arah Kiblat, Al-Quran dan Doa. Selanjutnya terdapat fitur *Quick Search* atau pencarian cepat, dan di bawahnya terdapat fitur discover dimana pengguna dapat mengatur konten yang akan ditampilkan pada menu utama. Misalnya Tafsir, Hadist, Berita Umat, dan lain-lain. Terakhir, terdapat slider yang berisi daftar acara terdekat yang akan datang, seperti kajian dan lain sebagainya.

### 4.4 Tampilan Menu Wallet

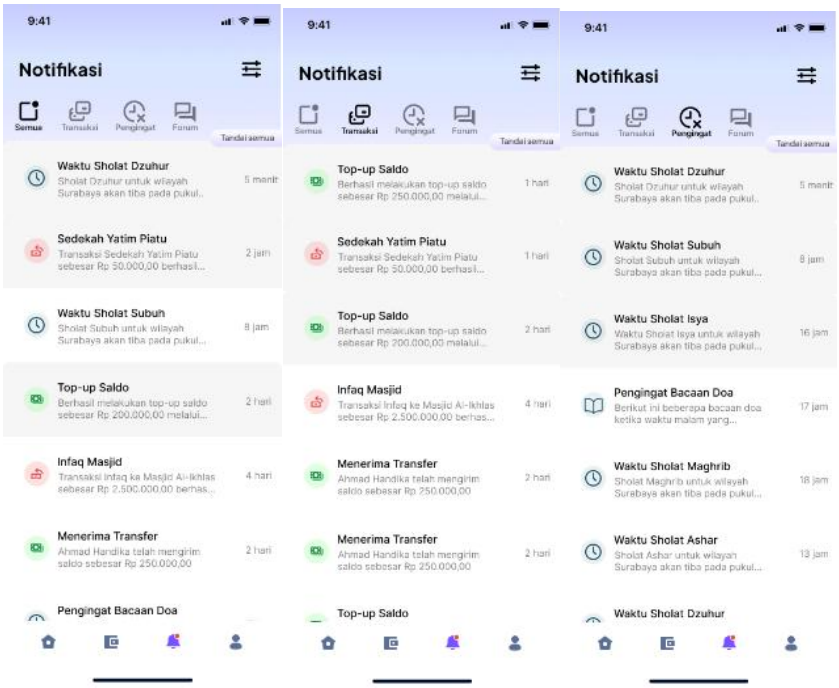



Gambar 4. 4 Menu Wallet

Sebagai aplikasi Super Apps, terdapat sistem keuangan yang terintegrasi di dalam aplikasi ini. Di dalam menu wallet, pengguna dapat melakukan berbagai macam transaksi seperti top-up saldo, transfer, dan melakukan pembayaran.

Di dalam menu mallet juga terdapat list atau daftar transaksi yang tercatat seperti riwayat saldo yang keluar dan masuk ke dalam akun pengguna.

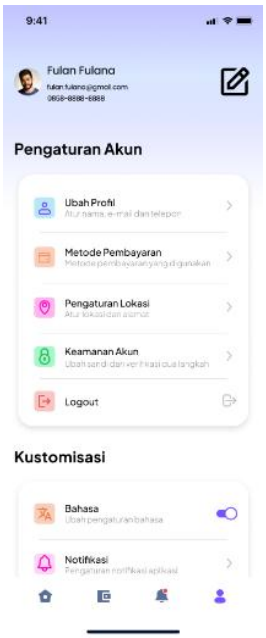
### 4.5 Tampilan Menu Notifikasi




Gambar 4. 5 Menu Notifikasi

Selanjutnya terdapat menu notifikasi yang berisi riwayat notifikasi, pengguna dapat melihat semua notifikasi dari berbagai kategori dengan memilih “Semua”. Pengguna juga dapat melihat notifikasi berdasarkan kategori, misalnya Transaksi, Pengingat dan Forum.

## 4.6 Tampilan Menu Account




Gambar 4. 6 Menu Account

Di dalam menu account, terdapat Pengaturan Akun dimana pengguna dapat merubah hal yang berkaitan dengan akun pengguna seperti Profil (Nama, Email, dan lain-lain), Metode Pembayaran, Pengaturan Lokasi dan Keamanan Akun. Pengguna juga dapat logout melalui menu ini. Selanjutnya kustomisasi, berkaitan dengan aplikasi ini sendiri seperti pengaturan Bahasa dan Notifikasi.

Selanjutnya kembali ke Menu Utama, terdapat pembahasan beberapa sub-menu dan fitur-fitur yang dapat diakses dari menu utama. Diantaranya sebagai berikut :

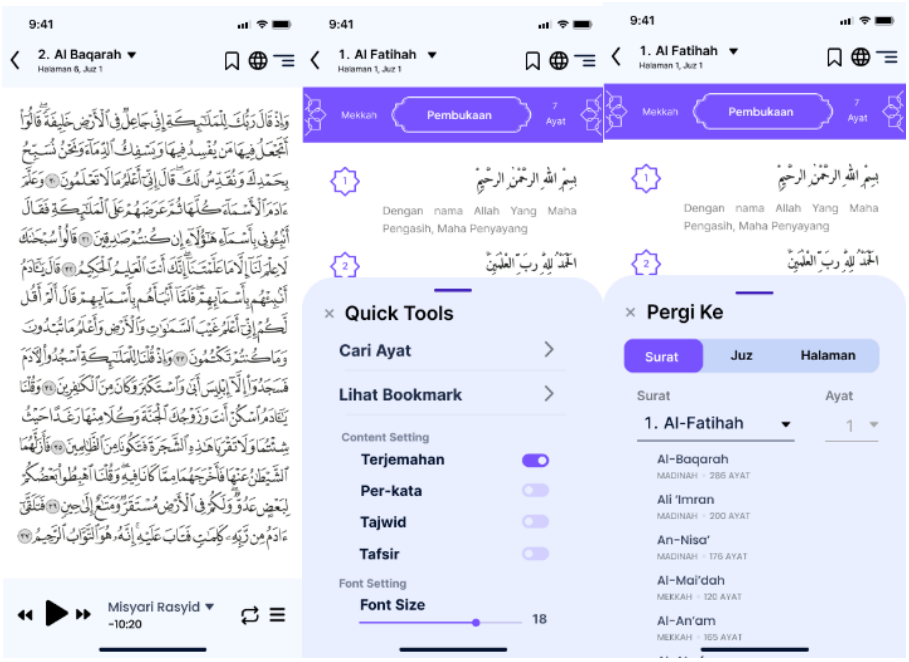
### 4.7 Sub-menu Ibadah




Gambar 4. 7 Sub-menu Ibadah

Ketika pengguna menekan tombol Ibadah pada main menu, terdapat popup yang muncul berisi beberapa daftar fitur yang terdapat dalam sub-menu Ibadah, daintaranya Al-Qur'an, Arah Kiblat, Waktu Sholat, Doa dan Cari Ayat.

a. Fitur Al-Quran




Gambar 4. 8 Fitur Al-Qur'an

Terdapat fitur Al-Qur'an di dalam aplikasi ini, pengguna dapat membaca Al-Qur'an menggunakan fitur yang disediakan oleh aplikasi ini. Di dalamnya terdapat Quick Tools yang bermanfaat seperti Cari Ayat dan Lihat Bookmark. Sebelumnya pengguna juga dapat menandai/bookmark suatu Surat dengan menekan ikon bookmark di bagian atas. Di dalam Quick Access juga terdapat opsi-opsi seperti terjemahan, per-kata, tajwid, tafsir dan pengaturan font.

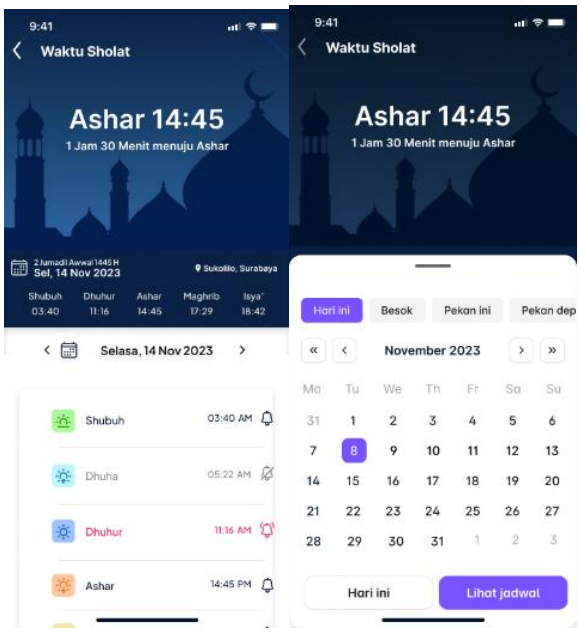
b. Arah Kiblat




Gambar 4. 9 Fitur Arah Kiblat

Terdapat fitur untuk mencari arah kiblat dalam aplikasi ini, fitur ini dapat bermanfaat untuk pengguna dalam mencari arah kiblat.

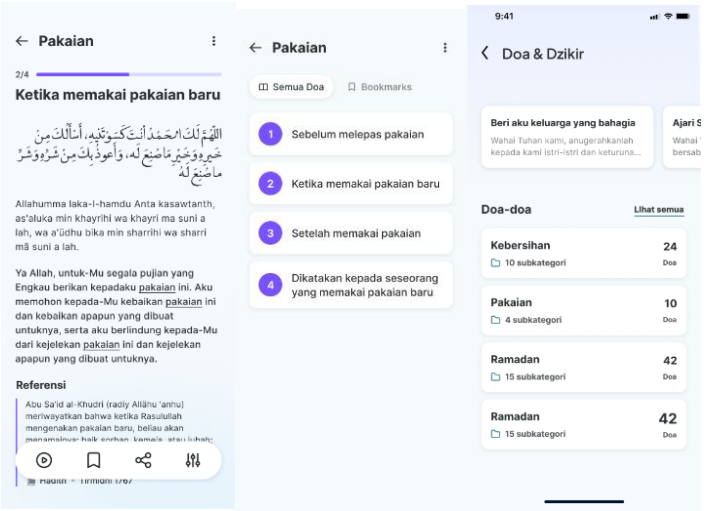
c. Waktu Sholat




Gambar 4. 10 Fitur Waktu Sholat

Ini merupakan tampilan dari fitur Waktu Sholat. Pengguna dapat melihat jadwal sholat pada hari itu juga atau hari-hari yang lain. Selain itu, pengguna juga dapat mengatur notifikasi dan alarm sholat melalui menu ini. Ketika akan masuk waktu sholat, aplikasi akan mengirimkan notifikasi kepada pengguna, namun pengguna juga dapat menonaktifkan notifikasi tersebut melalui menu ini. Pengguna juga dapat mengaktifkan alarm dengan menekan tombol lonceng pada jam sholat yang diinginkan hingga berwarna merah.

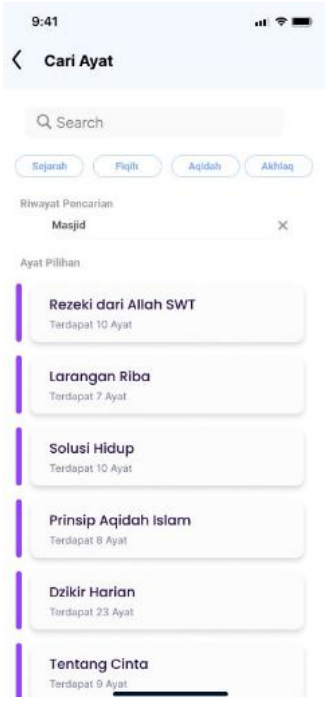
d. Doa




Gambar 4. 11 Fitur Doa

Ini merupakan tampilan dari fitur doa. Pengguna dapat membaca berbagai doa yang tersedia di aplikasi ini.

e. Cari Ayat




Gambar 4. 12 Fitur Cari Ayat

Ini merupakan tampilan dari Fitur Cari Ayat. Selain melalui sub-menu ibadah, pengguna juga dapat masuk ke fitur Cari Ayat dengan masuk melalui Quick Access yang terdapat pada fitur Al-Qur'an. Di dalam fitur Cari Ayat juga terdapat fitur pencarian, sehingga pengguna dapat melakukan pencarian ayat yang berkaitan sesuai dengan keinginan pengguna.

### 4.8 Sub-Menu Komunitas




Gambar 4. 13 Sub-menu Komunitas

Berikut ini merupakan tampilan dari Sub-Menu Komunitas, di dalamnya terdapat fitur Komunitas Masjid dan Forum.

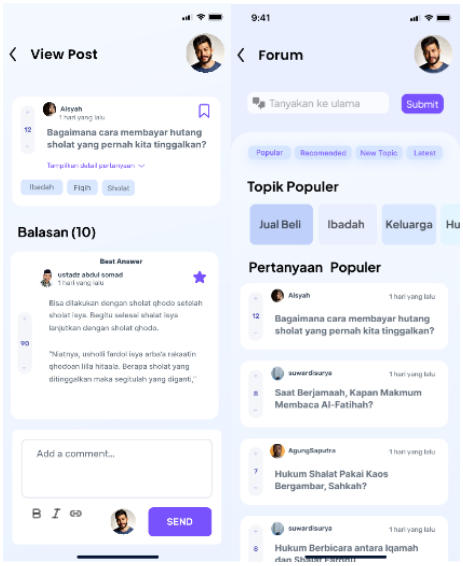
a. Komunitas Masjid




Gambar 4. 14 Fitur Komunitas Masjid

Ini merupakan tampilan dari fitur Komunitas Masjid. Di dalam fitur ini, terdapat berbagai layanan yang saling terintegrasi seperti fitur penunjuk masjid terdekat, fitur kegiatan-kegiatan di sekitar yang akan dilaksanakan contohnya kajian serta tadarus, dan fitur program-program yang sedang berjalan seperti penggalangan dana, donasi dan lain-lain.

b. Forum




Gambar 4. 15 Fitur Forum

Di dalam forum, pengguna dapat melakukan interaksi dengan pengguna lain. Pengguna dapat mengajukan pertanyaan dari berbagai topik, contohnya Jual Beli, Ibadah, Keluarga, dan lain-lain. Pengguna juga dapat menanyakan pertanyaan tersebut ke ulama melalui fitur ini. Selain itu, pengguna bisa membalas suatu postingan dengan adanya fitur komentar. Fitur ini sangat bermanfaat bagi para pengguna untuk saling berdiskusi.

### 4.9 Sub-Menu Ekonomi




Gambar 4. 16 Sub-menu Ekonomi

Di dalam Sub-Menu Ekonomi, terdapat 2 buah fitur yaitu Baitul Mal dan Pasar Umat.

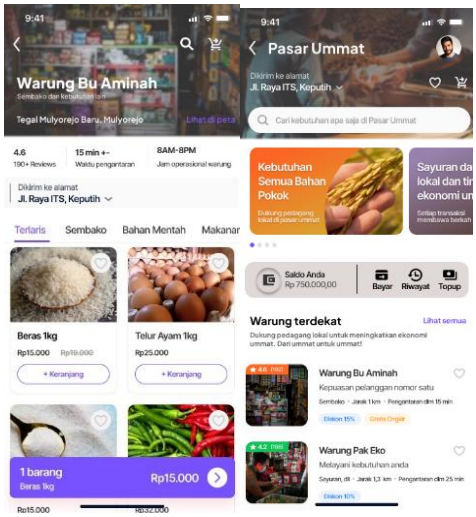
a. Baitul Mal




Gambar 4. 17 Baitul Mal

Ini merupakan tampilan dari fitur Baitul Mal. Di dalamnya pengguna dapat melakukan hal seperti Infaq, Shodaqoh dan Zakat. Pengguna juga dapat berkontribusi dalam penggalangan dana seperti donasi untuk Pembangunan masjid dan lain sebagainya. Selain itu, terdapat widget untuk menampilkan total donasi dalam sebulan terakhir dan pengguna dapat melihat riwayat donasi serta melacak donasi yang telah dilakukan.

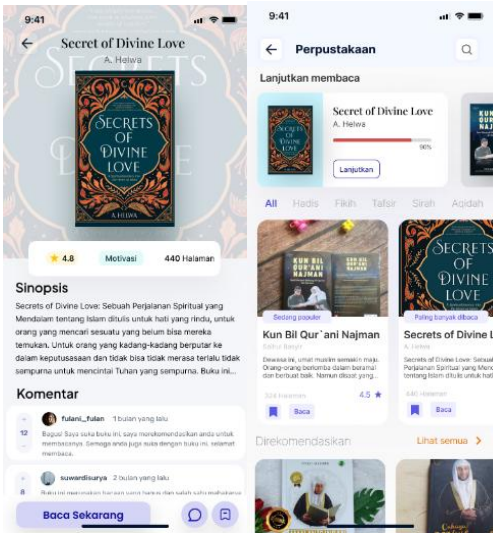
b. Pasar Umat




Gambar 4. 18 Pasar Umat

Ini merupakan tampilan di dalam fitur pasar umat. Pasar umat merupakan suatu layanan berbelanja online layaknya e-commerce, namun yang membedakannya adalah penyuplai barang sekaligus penjual di pasar umat adalah pedagang lokal yang berasal dari pasar dan warung-warung kecil. Pedagang-pedagang lokal yang makin lama semakin terasa ditinggalkan karena adanya e-commerce dapat terbantu dengan adanya Pasar Umat ini.

## 4.10 Sub-Menu Perpustakaan




Gambar 4. 19 Sub-menu Perpustakaan

Ini merupakan tampilan dari Sub-Menu Perpustakaan. Di dalamnya, pengguna dapat membaca buku dari berbagai kategori seperti Hadis, Fikih, Tafsir, Aqidah dan lain sebagainya. Di dalamnya juga terdapat fitur komentar dan bookmark untuk menandai buku yang akan dibaca oleh pengguna.

## 5. Conclusion

Penelitian ini menghasilkan prototipe antarmuka Muslimify menggunakan Figma dengan empat kelompok layanan, yaitu ibadah, komunitas, ekonomi, dan pendidikan. Rancangan tersebut memperlihatkan konsep integrasi fitur masjid dalam satu platform mobile, termasuk layanan ibadah, informasi komunitas, donasi, pasar lokal, dan perpustakaan digital.

Kontribusi penelitian berada pada rancangan konseptual dan struktur antarmuka yang menghubungkan beberapa layanan terkait masjid. Penelitian ini belum menghasilkan aplikasi fungsional dan belum melakukan validasi kebutuhan, pengujian usability, pengujian keamanan, maupun evaluasi dampak. Oleh karena itu, prototipe belum dapat dinyatakan mampu menyelesaikan problematika umat.

Penelitian selanjutnya perlu memvalidasi kebutuhan bersama jamaah dan pengurus masjid, mengembangkan prototipe menjadi aplikasi fungsional, serta melakukan pengujian usability, keamanan dan privasi, integrasi pembayaran/donasi, dan kelayakan operasional. Evaluasi juga perlu dilakukan pada beberapa masjid dengan karakteristik berbeda untuk mengetahui kesesuaian rancangan dalam konteks penggunaan nyata.

## 6. References

Aji, B. P., & Findawati, Y. (2023). Development of a Website-Based Activity and Cash Information System for Mosque Management: A Case Study of Al-Hikmah Mosque. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, *23*. https://doi.org/10.21070/ijins.v24i.934

Azmi, M., Sonatha, Y., Kirana, S. O., Idmayanti, R., & Afyenni, R. (2025). Design and Development of a Web-Based Mosque Management Information System: A Case Study of Darul Amal Mosque. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, *24*(3), 147–160. https://doi.org/10.24036/invotek.v24i3.1205

Budimansyah Purba, A., Ahmad Mubarok, Jajang Mulyana, & Wawan Kusdiawan. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Masjid Berbasis Website pada Masjid Al Hikmah. *Indonesia Bergerak : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, *2*(3), 104–115. https://doi.org/10.61132/inber.v2i3.508

Dermawan, A., & Vita, F. (2026). A study of digital da'wah management: the digital transformation of masjid darussalam in Potorono, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, Indonesia. *Journal of Social Studies (JSS)*, *20*(1). https://doi.org/10.21831/jss.v20i1.70279

Hasselwander, M. (2024). Digital platforms' growth strategies and the rise of super apps. *Heliyon*, *10*(5), e25856. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e25856

Hein, A., Schreieck, M., Riasanow, T., Setzke, D. S., Wiesche, M., Böhm, M., & Krcmar, H. (2020). Digital platform ecosystems. *Electronic Markets*, *30*(1), 87–98. https://doi.org/10.1007/s12525-019-00377-4

Herwinsyah. (2024). Modernisasi Manajemen Masjid dengan Digitalisasi Sistem Informasi Berbasis Web di Masjid Al-Barokah Dukuh Kebonagung, Ceporan, Gantiwarno, Klaten. *QULUBANA: Jurnal Manajemen Dakwah*, *5*(2), 368–383. https://doi.org/10.54396/qlb.v5i2.1606

Heryanto, D. (2021). INFORMATION SYSTEM FOR MANAGEMENT PROSPERITY COUNCIL OF MOSQUE. *INTERNAL (Information System Journal)*, *4*(1), 49–54. https://doi.org/10.32627/internal.v4i1.265

Mukhopadhyay, S., Whalley, J., Pandey, R., & Ranganathan, V. (2024). Platform ecosystem research in the technology and innovation management discipline: a multi-method literature review. *Benchmarking: An International Journal*, *31*(5), 1826–1850. https://doi.org/10.1108/BIJ-09-2022-0573

Nerbel, J. F., & Kreutzer, M. (2023). Digital platform ecosystems in flux: From proprietary digital platforms to wide-spanning ecosystems. *Electronic Markets*, *33*(1), 6. https://doi.org/10.1007/s12525-023-00625-8

Ningsih Adangton, P., Depthios, E., & Batara, C. (2026). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN MASJID JIHADUL HAQ BOTA BERBASIS WEB. *Paulus Informatics Journal*, *5*(2). https://ojs.ukipaulus.ac.id/index.php/PIJ/article/view/1385

Novaris Maulana, D., Gede Wiarta Sena, I., & Wirapraja, A. (2026). The Design and Implementation of a Web-Based Mosque Information System (Case Study at Sirothol Mustaqim Mosque, Manukan) Using Requirement Prototype Approach. *International Journal of Science and Environment (IJSE)*, *6*(1), 394–406. https://doi.org/10.51601/ijse.v6i1.356

Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). Interaction design: Beyond human–computer interaction. Dalam *Interactive Computation: The New Paradigm* (4 ed.). Wiley.

Subramaniam, M. (2020). Digital ecosystems and their implications for competitive strategy. *Journal of Organization Design*, *9*(1), 12. https://doi.org/10.1186/s41469-020-00073-0

Verhoef, P. C., Broekhuizen, T., Bart, Y., Bhattacharya, A., Qi Dong, J., Fabian, N., & Haenlein, M. (2021). Digital transformation: A multidisciplinary reflection and research agenda. *Journal of Business Research*, *122*, 889–901. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.09.022

Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *The Journal of Strategic Information Systems*, *28*(2), 118–144. https://doi.org/10.1016/j.jsis.2019.01.003

*This page intentionally left blank.*