

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh teknologi dan internet saat ini sangat besar pada kehidupan manusia sehari-hari. Belajar-mengajar adalah salah satu aktivitas yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini, dan menghasilkan metode baru yaitu *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Ini mempermudah akses kita sebagai pelajar ke materi belajar kapan saja dan dimana saja melalui komputer, laptop, atau *mobile*. Dengan hadirnya *e-learning*, media pembelajaran jadi lebih beragam dan tidak monoton.

Salah satu pembelajaran yang terkena dampak dari *e-learning* adalah mengaji. Menurut KBBI mengaji adalah mendaras (membaca) Al-Qur'an. Al-Qur'an adalah kalamullah firman Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam. Al-Qur'an merupakan kitab suci yang menjadi pedoman bagi umat Islam dalam kehidupan. Oleh karena itu, sebagai umat Islam, adalah tugas kita untuk terus membaca Al-Qur'an. Akan tetapi, Wakil Ketua Umum Dewan Masjid Indonesia (DMI) Komjen Pol (Purn) Syafruddin memberikan tausiah dalam kegiatan khataman Quran Juz 30 yang digelar oleh El Medina- Syaikh Ali Jaber Rahimahullah pada Sabtu (22/1/2022). Beliau melakukan riset bahwa sebanyak 65 persen umat islam di Indonesia tidak bisa membaca Al-Qur'an. Dalam riset tersebut diketahui bahwa baru 35 persen umat islam Indonesia yang bisa membaca Al-Qur'an (Rizki, 2022). Selain itu berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Institut Ilmu Al Qur'an (IIQ) Jakarta pada tahun yang sama terhadap 3.111 muslim di 25 provinsi Indonesia, terdapat 72,25 persen terkategori belum mampu membaca Al-Qur'an dengan baik (Faizah , 2022). Berdasarkan Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2018, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat 53,57% umat Islam di Indonesia belum bisa membaca Al-Quran (Nurullah, 2020). Angka tersebut sangatlah tinggi di negara Indonesia yang mayoritas beragama Islam. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran untuk membantu masyarakat Indonesia agar mau belajar hingga bisa membaca Al-Qur'an.

Diffa Al Farrisztqi, 2023

**PENGEMBANGAN WEBSITE BELAJAR DASAR MENGAJI MENGGUNAKAN METODE UX DESIGN
THINKING DAN METODE ASY-SYAFI'I**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan canggihnya teknologi dan internet menghadirkan suatu halaman yang mudah diakses yaitu *Website*. *Website* adalah unit teks yang mencakup satu atau lebih jendela browser yang saling bergantung (Brügger, 2015). Jadi *website* merepresentasikan konten di halaman yang saling terhubung yang akan membantu pengguna dalam mencapai tujuannya. Salah satu kemudahan dari *website* adalah pengguna tidak perlu mengunduh seperti aplikasi pada umumnya. Sehingga bisa menghemat ruang penyimpanan komputer, laptop atau *mobile*, dan juga praktis dengan hanya menekan tautan *Uniform Resource Locators* (URL) yang tersedia. Hadirnya *website* membuat kemudahan dalam pembelajaran. Dapat dibuka dimana saja dan kapan saja. Selain itu dapat diakses secara luas. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi kemudahan pengguna dalam belajar melalui *website*, salah satunya adalah *User Experience* (UX) pengalaman pengguna yang baik.

User Experience adalah tanggapan seseorang berdasarkan penggunaan dan harapan pengguna, keluarannya dapat berupa sistem atau layanan. Saat membangun sistem, salah satu komponen terpenting adalah kenyamanan pengguna untuk kemudahan penggunaan (Rafianto, Dimas, & Saifulloh, 2021). Salah satu metode yang digunakan adalah *Design Thinking*.

Design Thinking adalah metodologi desain yang menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk membantu memecahkan masalah. Berguna untuk mengatasi masalah kompleks yang belum diketahui, sehingga perlu untuk memahami kebutuhan manusia yang terlibat, sehingga menciptakan banyak ide dalam *brainstorming* (Friis, 2021). Penggunaan metode *Design Thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan UX dalam membuat suatu produk. Metode *Design Thinking* memiliki beberapa proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Setiap proses digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna yang kemudian akan diselesaikan menjadi solusi sebuah desain antarmuka.

Dalam upaya mendukung implementasi metode *Design Thinking*, peneliti melakukan studi kasus terhadap remaja geng motor. Geng motor adalah sekumpulan masyarakat yang memiliki hobi bersepeda motor yang membuat kegiatan berkendara sepeda motor secara bersama-sama, baik tujuan konvoi maupun *touring* dengan sepeda motor (Jauhar, 2018) Jadi sekumpulan remaja yang

sama-sama memiliki hobi yang sama yaitu sepeda motor. Alasan saya menggunakan remaja geng motor adalah ingin merubah stigma negatif dari mereka yang terkadang membuat bising warga sekitar, sehingga dapat menjadi lebih baik dan bijak. Hal ini peneliti harapkan setelah mengetahui gambaran dari sebuah jurnal yang berjudul “Dinamika Religiositas Pada Pengikut Komunitas Punk”. Dijelaskan dari jurnal tersebut bahwa terdapat sebuah komunitas punk yang mengenalkan kembali agama serta merubah stigma masyarakat terhadap anak punk dan kehidupan jalanan yang bernama Tasawuf *Underground*. Tasawuf *Underground* yang didirikan oleh Halim Ambiya, salah satu dosen perguruan tinggi di Jakarta yang terpanggil membuat pergerakan mengaji di jalanan. Komunitas ini rutin menggelar pengajian dan pembelajaran agama Islam di daerah Tebet, Jakarta Selatan. Selain Tasawuf *Underground*, ada juga komunitas-komunitas sejenis, seperti komunitas Punk Hijrah Bandar Lampung dan komunitas Punkajian Bekasi. Komunitas-komunitas ini pada dasarnya memiliki prinsip dan tujuan yang sama yaitu untuk mengajarkan ilmu agama dan memberikan arahan untuk hidup yang lebih baik kepada anak-anak Punk (Pratiwi & Suryani, 2020).

Peneliti melakukan wawancara pada sekumpulan remaja geng motor di daerah peneliti yang akan diteliti bernama “Barudax Blok J”. Dalam wawancara tersebut diketahui bahwa dari 30 orang yang diwawancara, terdapat 23 yang masih belum lancar mengaji Al Qur’an bahkan, ada yang tidak mengaji lagi. Sudah ada yang lupa soal *tajwid* (hukum membaca Al-Qur’an), dan *makharijul* huruf (Keluarnya sumber bacaan Al-Qur’an). Bahkan untuk belajar pun jarang karena kesibukan yang dialami sehingga tidak dapat menghadiri pengajian di masjid atau ditempat pengajian yang lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan solusi berbasis *website* yaitu “Pengembangan *Website* Belajar Dasar Mengaji Menggunakan Metode *Ux Design Thinking* Dan *Metode Asy-Syafi’i*”. Metode *Asy-Syafi’i* merupakan buku rintisan ilmu *tajwid* praktis yang ditulis oleh Ustadz Abu Ya’la Kurnaedi dkk. Dikembangkannya buku ini untuk di jadikan sebagai buku ajar yang berisi panduan praktis untuk belajar Al-Qur’an dan ilmu Al-Qur’an yang digunakan dalam Mahad oleh Imam *Asy-Syafi’i*. Buku ini sengaja dibuat dengan fokus praktis, menggunakan metode yang sederhana dan waktu yang

singkat (Mappanyompa & Hidayatussaliki , 2021). Jadi sebuah metode yang berupaya untuk membantu mempelajari bacaan Al-Qur'an sesuai kaidah hukum. Baik itu *makharijul* huruf hingga *tajwid*. Metode *Asy-Syafi'i* biasa digunakan untuk para remaja yang memang masih kesulitan dalam mempelajari Al Qur'an, mereka akan diajarkan dari tahap yang sederhana, tahap demi tahap sampai pada titik yang sempurna hingga mampu mempraktikannya di bacaan Al Qur'an. Sehingga metode ini diharapkan dapat membantu para remaja geng motor untuk bisa mempelajari, memahami, dan memperlancar dalam membaca Al Qur'an.

Peneliti akan meminta validasi dari ahli UX dan Psikolog untuk mengetahui apakah *website* yang dibuat sudah membantu pengguna dari segi kemudahan, dan memotivasi sekaligus menarik bagi pengguna. Prinsip *Gestalt* adalah salah satu prinsip UX yang berkaitan dengan kognisi manusia, termasuk visual dan pendengaran. Sehingga membentuk dasar penting untuk memahami bagaimana orang melihat dan memahami dunia di sekitar mereka. Terdiri dari *Proximity*, *Closure*, *Symmetry*, *Continuity*, dan *Similarity* (Bochers, Deuseen, Klingert, & Knörzer, 1996). Maka dari itu, desain yang dibuat harus divalidasi agar mengetahui bahwa desain tersebut sudah memudahkan pengguna dalam melihat dan memahami produk yang dibuat sesuai dengan prinsipnya. Selain itu ada prinsip Persepsi dari Psikologi. Persepsi adalah suatu proses menafsirkan informasi yang diterima melalui panca indra manusia dengan isi pengalaman yang sudah tersimpan di dalam pikiran. Terdiri dari Pencatatan Indra, Pengenalan Pola, dan Perhatian (Baihaqi, 2016). Sehingga *website* yang dibuat harus dapat membantu memudahkan dalam penyampaian informasi bagi pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana menerapkan metode *Design Thinking* dalam pengembangan sebuah *website* belajar mengaji?
2. Bagaimana menerapkan metode *Asy-Syafi'i* sebagai konten didalam sebuah *website* belajar mengaji?
3. Bagaimana hasil validasi website menggunakan prinsip *Gestalt* dan Persepsi dari ahli UX dan Psikolog?

4. Bagaimana hasil *user experience website* yang sudah dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking* dengan nilai UEQ dan SUS?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan diantaranya:

1. Menerapkan metode *Design Thinking* dalam pengembangan sebuah *website* belajar mengaji.
2. Membuat konten yang sesuai dengan aspek metode *Asy-Syafi'i* ke dalam *website* belajar mengaji yang dikembangkan.
3. Menganalisis hasil validasi dari ahli UX dan Psikolog menggunakan prinsip *Gestalt*, dan Persepsi.
4. Menganalisis data tingkat *user experience* dengan nilai UEQ dan SUS pada *website* belajar mengaji yang dikembangkan.

1.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan dalam penelitian ini. Diantaranya:

1. Menggunakan metode *Design Thinking*, dalam pengembangan sebuah *website*.
2. Menggunakan metode *Asy-Syafi'i* sebagai konten dalam pembelajaran di *website*.
3. Menggunakan prinsip *Gestalt*, dan Persepsi sebagai pendekatan untuk validasi kepada ahli.
4. Menggunakan UEQ dan SUS sebagai penilaian *user experience* pada *website* yang dikembangkan.
5. Spesifik pengguna yang diuji merupakan kelompok geng motor.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah memberikan manfaat kepada remaja geng motor dalam bentuk kenyamanan sekaligus kemudahan terhadap *user experience* dan pembelajaran mengaji pada *website* belajar mengaji .

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri dari beberapa bagian. Diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian ini dilakukan, batasan masalah, manfaat serta sistematika penulisan yang terdapat pada penelitian ini. Peneliti menjelaskan alasan mengapa mengaji itu sangat penting, dan fakta di Indonesia berapa jumlah masyarakatnya yang beragama Islam belum bisa mengaji. Berdasarkan penelitian yang sudah ada, peneliti pun mencoba untuk meneliti dengan target remaja geng motor sebanyak 30 orang, 23 diantaranya belum bisa mengaji bahkan sudah tidak mengaji lagi. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukannya solusi yaitu sebuah *website* dasar mengaji untuk para remaja geng motor yang dikembangkan dengan *user experience* dengan metode *Design Thinking* dan metode *Asy-Syafi'I* sebagai materi pembelajarannya agar dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan sekaligus belajar pada *website* yang dibuat.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai dasar teori yang berhubungan dengan penelitian ini. Adapun teori yang dipaparkan berhubungan dengan *Website*, *Mengaji*, *Asy Syafi'i*, *Geng Motor*, *User Experience*, *Design Thinking*, *Prinsip Gestalt*, *Persepsi*, *Software Development Life Cycle*, dan *Prototyping*. dimana digunakan sebagai pengetahuan dasar untuk penelitian. Pada bab ini juga terdapat tabel berisi penelitian terdahulu yang menjadi acuan peneliti membuat penelitian sehingga ada kebaruan dari penelitian terdahulu. Selain itu juga terdapat tabel berisi penelitian sejenis sehingga dapat mengetahui perbandingan dari yang sudah ada.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan, antara lain adalah desain penelitian yang berisi alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, *navigation map*, *flow chart*, metode pengukuran nilai *user experience*, validasi ahli. Alur penelitian dimulai dari tahap menentukan masalah dengan identifikasi masalah yang kemudian dirumuskan dan dikumpulkan bukti dari observasi wawancara dan studi pustaka. Tahap selanjutnya yaitu *Design Thinking* fase *Empathize* dimana setelah melakukan *in depth interview* memetakan hasilnya pada *empathy map*. Selanjutnya, tahap kedua *Design Thinking* yaitu fase *Define* membuat *user persona*, dan *user journey*. Tahap *Design Thinking*

selanjutnya yaitu *ideate* dimana peneliti membuat *how might we*, dan *wireframe*. Tahap *Design Thinking* selanjutnya yaitu *prototype* yaitu implementasi pada program menggunakan *framework Laravel*. Selanjutnya adalah tahap akhir yaitu *test* yang mana peneliti akan melakukan deployment ke hosting agar mudah di akses sekaligus validasi terlebih dahulu kepada beberapa ahli agar mengetahui tanggapan dari *website* yang sudah di bangun. Setelah mengetahui tanggapan dari ahli, peneliti baru akan menguji *website* pada pengguna dengan menggunakan UEQ dan SUS. Melakukan pengujian secara berulang agar mendapatkan hasil yang baik dan akan ada perbaikan berdasarkan analisis dan masukan dari pengguna. Setelah itu dapat menarik kesimpulan dan dapat dilakukan dokumentasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian yang sudah dilakukan. Melaksanakan tahap awal yaitu melakukan *in depth interview* sebanyak 30 orang kepada remaja geng motor. Setelah itu, memetakan hasilnya ke dalam *empathy map* agar mengetahui masalah dari pengguna sekaligus berempati. Tahap selanjutnya peneliti membuat *user persona* untuk dapat memahami pengguna, dan mengetahui informasi apa saja yang terdapat pada persona tersebut seperti kekurangan, kelebihan dan lain-lain. Membuat *user journey* untuk dapat memahami pengalaman pengguna, maupun tujuan dari pengguna, dan apa yang dirasakan pengguna. Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan *brainstorming* dari masalah yang ditemukan dengan membuat *how might we* yaitu merubah masalah menjadi tantangan yang bisa diselesaikan. Sehingga dapat dibuat rancangan *website* atau *wireframe* yang digunakan sebagai acuan dalam membuat *website*. Tahap selanjutnya yaitu membuat *user interface* yaitu tampilan antarmuka pengguna yang akan di jadikan sebagai *prototype*. Dalam pembuatannya peneliti menggunakan *framework Laravel*. Setelah *website* selesai, *website* akan di *deploy* menggunakan hosting Niagahoster. Selanjutnya, peneliti akan melakukan validasi kepada ahli UX dan Psikolog untuk mengetahui bahwa *website* yang dibangun sudah memiliki *user experience* yang baik atau belum, dan mengetahui apakah *website* tersebut sudah dapat memotivasi atau menarik bagi remaja geng motor atau belum. Setelah mengetahui hasil dari validasi para ahli. Peneliti baru akan melakukan *test* menggunakan UEQ dan SUS kepada pengguna yang terdiri dari remaja geng motor

dan masyarakat umum agar mengetahui perbandingannya dari segi *user experience* dan *usability website*. Setelah melakukan UEQ dan SUS pertama terdapat perbaikan dari *website*. Diantaranya perihal warna, layout, dan ukuran font yang terlalu kecil. Peneliti melakukan UEQ dan SUS kedua untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari perbaikan yang sudah dilakukan. Hasilnya sudah meningkat lebih baik bahwa untuk UEQ geng motor pada ke enam aspek berada pada nilai *excellent*. Sedangkan untuk UEQ masyarakat umum pada aspek *attractiveness*, *efficiency*, *stimulation* berada pada nilai *excellent*. Aspek *perspicuity*, dan *dependability* berada pada nilai *good*. Aspek *novelty* berada pada nilai *above average*. Selanjutnya untuk nilai SUS geng motor berada pada nilai 82, sedangkan SUS masyarakat umum berada pada nilai 79. Nilai keduanya sudah baik berada di atas nilai minimumnya, memiliki *ratings* yang sama yaitu *good*, dan *acceptable*. Sedangkan untuk *gradenya* berbeda. Geng motor memiliki *grade B*, dan masyarakat umum memiliki *grade C*. Selanjutnya peneliti akan menggabungkan nilainya agar mendapatkan hasil akhir baik dari UEQ maupun SUS.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan yang diperoleh peneliti dalam melaksanakan alur penelitian dan saran untuk penelitian kedepannya. Kesimpulan yang diperoleh adalah peneliti dapat mengimplementasikan metode *Design Thinking* dan metode *Asy-Syafi'I* dengan melalui tahapan-tahapan yang sudah dilakukan. Saran peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu dengan menambah fitur *Speech Recognition*, dan pengingat bagi pengguna.