

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Al-Qur'an adalah sumber utama ajaran agama Islam yang menjadi wahyu terakhir Allah Ta'ala kepada Nabi Muhammad sebagai nabi terakhir. Sebelum Al-Qur'an, Allah Ta'ala menurunkan kitab Taurat kepada Nabi Musa, kitab Zabur kepada Nabi Daud, dan kitab Injil kepada Nabi Isa. Umat Islam tetap harus mengimani dan meyakini bahwa kitab-kitab tersebut adalah wahyu dari Allah Ta'ala dan Al-Qur'an adalah wahyu Allah Ta'ala yang paling sempurna. Al-Qur'an berisi pedoman, ajaran moral, petunjuk hidup, sejarah Islam, dan hukum yang adil untuk makhluk Allah Ta'ala dan semestanya. Al-Qur'an sebagai sumber utama ajaran agama Islam memiliki fungsi Al-Huda (petunjuk), Al-Furqan (pembeda antara yang hak dan bathil), Al-Burhan (bukti kebenaran), Al-Dzikr atau Al-Tadzkirah (peringatan), As-Syifa (obat penyembuh), Al-Mau'idhah (nasihat), dan Al-Rahmah (rahmat) (Daulay et al., 2023).

Kemurnian dan keaslian Al-Qur'an yang memiliki banyak fungsi ini telah terjaga dari 1.391 tahun lalu sejak Nabi Muhammad wafat. Hal ini membuktikan bahwa Al-Qur'an akan selalu terjaga kemurniannya hingga hari kiamat karena umat Islam tidak hanya membacanya saja tapi juga menghafalkan ayat suci Al-Qur'an dan tafsirannya. Hukum menghafalkan Al-Qur'an bagi umat Islam adalah *fardhu kifayah*, kewajiban menghafalkan Al-Qur'an sudah cukup terwakili dengan beberapa orang yang telah diberi kemampuan untuk menghafalkannya. Banyak umat Islam yang berbondong-bondong untuk menghafalkan Al-Qur'an dan menjadikan Al-Qur'an sebagai pedomannya karena penghafal Al-Qur'an termasuk

dalam golongan orang-orang yang telah dipilih oleh Allah Ta'ala dan Allah Ta'ala menjamin kemudahan baginya (Wahid & Naviyah, 2021). Dilansir dari Rumah Tahfidz Al Fatih Muntilan (Admin, 2021), keutamaan menghafal Al-Qur'an akan disematkan mahkota dan juga kemuliaan, termasuk sebaik-baiknya manusia, mendapat syafaat bagi orang-tuanya, mendapat pahala yang dilipatgandakan, dan disejajarkan dengan para nabi. Terdapat beberapa macam metode menghafal Al-Qur'an, seperti Wahdah, TIKRAR, dan Tafahhum. Metode ini berfungsi untuk membantu menghafalkan Al-Qur'an dengan mudah dan cepat. Namun, pada penelitian terdahulu maupun pada aplikasi hafalan Al-Qur'an yang sudah ada, hanya berfokus pada satu metode hafalan saja, yaitu metode Takrir.

Animo masyarakat muslim dalam menghafal Al-Qur'an terus meningkat dewasa ini. Kesadaran untuk menghafal Al-Qur'an telah tersebar ke berbagai kalangan yang bersifat kecil dan individu juga termasuk generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1997 sampai dengan tahun 2012. Generasi ini memiliki perbedaan sifat dan karakteristik dengan generasi sebelumnya dikarenakan generasi pertama yang lahir di era teknologi dan mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam sendi-sendi kehidupannya. Karakteristik utama generasi Z antara lain penggunaan media sosial, memiliki pikiran yang global sehingga menerima keberagaman pola pikir, bersifat kompetitif, dan membutuhkan apresiasi (Rakhmah, 2021).

Kesadaran untuk menghafalkan Al-Qur'an bagi generasi Z sudah meningkat namun masih terdapat permasalahan bagi generasi Z yang tidak memiliki kesempatan untuk berada di pondok pesantren dengan kemewahan penggunaan mushaf khusus dan didampingi oleh guru secara langsung membuat generasi Z

merasa kesulitan untuk menghafalkan Al-Qur'an (Rifki & Haryono, 2023) sehingga terdapat *educational achievement gap* dalam hafalan Al-Qur'an. Problematika dalam menghafal Al-Qur'an juga salah satunya dikarenakan kesulitan mengatur waktu dengan pembimbing hafalan, lingkungan yang kurang mendukung, diperlukan motivasi, dan memberikan target hafalan yang jelas (Amir et al., 2021).

Aplikasi hafalan Al-Qur'an menjadi salah satu solusi yang potensial atas permasalahan yang terjadi di masyarakat saat ini. Namun, saat ini masih belum ada aplikasi yang berfokus kepada implementasi beberapa metode hafalan Al-Qur'an dan belum ada aplikasi yang berfokus pada karakteristik generasi Z untuk menghafalkan Al-Qur'an. Contoh aplikasi hafalan Al-Qur'an yang ada di Indonesia, yaitu MudahHafalAlQuran yang sudah mengimplementasikan salah satu metode hafalan Al-Qur'an yaitu metode takrir atau perulangan dengan menggunakan At-Taisir, namun aplikasi tersebut hanya sebagai pembelajaran saja sehingga pengguna tidak mendapatkan bimbingan dari guru.

Adapun contoh lain dari aplikasi Qara'a yang sudah mengimplementasikan adanya pengguna guru untuk menilai setoran hafalan, namun, pengguna guru hanya untuk menilai setoran hafalan saja, sehingga pengguna murid tidak dapat melakukan bimbingan dengan pengguna guru. Selain itu, aplikasi ini belum mengimplementasikan metode hafalan Al-Qur'an karena hanya terdapat fitur untuk membaca Al-Qur'an saja. Dilansir dari ulasan aplikasi di *App Store*, terdapat beberapa masalah pada aplikasi, antara lain, penggunaan warna yang banyak sehingga membuat pengguna kebingungan, pengoreksian ayat memakan waktu sehari-hari, dan hanya dapat menyetorkan satu ayat setiap kali menyetorkan hafalan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan aplikasi yang dapat membantu generasi Z dalam menghafalkan Al-Qur'an dengan waktu yang fleksibel namun tetap dalam bimbingan guru sehingga hafalan Al-Qur'an sesuai dengan kaidah yang ada. Namun, untuk memastikan solusi yang tepat bagi generasi Z dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna, diperlukan pendekatan mendalam kepada generasi Z dengan pendekatan UI/UX yang optimal.

UI/UX merupakan aspek yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi. Hal ini disebabkan oleh kegagalan desain antarmuka yang pernah dialami oleh perusahaan Apple dalam meluncurkan Apple Maps pada tahun 2012 yang mendapatkan kritik besar dari para ahli maupun penggunanya. Keluhan pengguna mengenai Apple Maps antara lain lokasi yang tidak akurat, navigasi yang membingungkan, dan banyak tempat yang memiliki kesalahan penempatan ataupun hilang. Permasalahan yang dialami oleh perusahaan ini pun mengalami kerugian pemecatan karyawan kunci, kerugian finansial, maupun kerugian reputasi yang tercoreng dikarenakan kesalahan desain antarmuka (Magazine, 2021).

Permasalahan yang ditemukan pada masyarakat saat ini dan perkembangan teknologi serta tren industri yang semakin meningkat membutuhkan desain antarmuka yang dapat memuaskan pengguna untuk mencegah adanya kegagalan desain antarmuka. Maka dari itu, perancangan desain UI/UX dari aplikasi hafalan Al-Qur'an dibutuhkan dengan berpusat pada kebutuhan pengguna generasi Z yang dapat membantu pengguna dalam menghafalkan ayat suci Al-Qur'an dengan pemilihan metode hafalan, lingkungan yang mendukung, serta memiliki tingkat *usability* yang tinggi dan mudah untuk digunakan oleh pengguna.

Design thinking adalah salah satu metode desain *user interface* yang bertujuan untuk mengidentifikasi solusi dengan optimal berdasarkan keterampilan, waktu, dan sumber daya yang tersedia (Vikas et al., 2022). Proses *design thinking* dilakukan secara berulang untuk memahami pengguna (*empathize*), menentang asumsi, mendefinisikan ulang permasalahan (*pain point*), serta menciptakan solusi alternatif untuk memecahkan masalah. Metode *design thinking* dipilih untuk penelitian skripsi ini sebab metode *design thinking* berfokus pada pemahaman pengguna sehingga inovasi perancangan *user interface* akan menghasilkan solusi yang baru (Interaction Design Foundation, 2020).

Adapun penelitian sebelumnya yang pernah membahas metode *design thinking* dengan menggunakan *empathy map*, *point of view*, *how might we*, *affinity diagram*, dan melakukan pengujian dengan *system usability scale*, berjudul Penerapan Metode *Design Thinking* untuk Perancangan UI/UX pada Aplikasi NgajiYuk. Penelitian ini melakukan perancangan UI/UX berbasis *mobile* untuk membuat media baru yang dapat memudahkan dan menarik untuk murid dan memudahkan guru untuk memberikan materi dan penilaian pembelajaran, serta memudahkan orangtua dalam pemantauan pembelajaran anak. Hasil penelitian yang didapatkan dengan *system usability scale* adalah 71, yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi NgajiYuk sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Berdasarkan aplikasi serupa dan penelitian terdahulu, *design thinking* diterapkan dalam mendesain antarmuka UI/UX aplikasi *mobile* hafalan Al-Qur'an dengan tujuan menciptakan antarmuka yang dapat membantu pengguna dan memuaskan pengguna karena metode *design thinking* dapat memahami kebutuhan dan keinginan pengguna, serta dapat mengidentifikasi solusi secara optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat dalam penulisan skripsi ini yaitu bagaimana hasil mendesain UI/UX aplikasi hafalan Al-Qur'an untuk generasi Z menggunakan metode *design thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian skripsi ini, masalah yang diangkat dibatasi agar penelitian skripsi tetap berfokus pada tujuan utama. Batasan penelitian skripsi ini meliputi:

1. Penelitian skripsi berfokus pada perancangan desain antarmuka menggunakan metode *design thinking* sebagai metode UI/UX.
2. Jumlah partisipan dilakukan kepada 25 responden untuk *user* guru dan 25 responden untuk *user* murid yang berada di Kota Surabaya. Jumlah *testing* dilakukan kepada masing-masing *user* sebanyak 5 responden.
3. Target pengguna terbatas pada generasi Z yang berada di Kota Surabaya.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian skripsi ini yaitu membuat perancangan desain UI/UX dengan menggunakan metode *design thinking* untuk generasi Z.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan supaya menjadi acuan dalam mencapai tujuan penelitian skripsi ini antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisikan mengenai gambaran umum dari penelitian skripsi yang akan dilakukan dimana didalamnya akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka berisikan mengenai dasar teori serta penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun dasar teori yang menunjang dalam penelitian skripsi ini antara lain meliputi generasi Z, metode hafalan Al-Qur'an, UI/UX, *Design Thinking*, *Usability Testing*, *User Experience Questionnaire*, *Heuristic Evaluation*, *tools* yang digunakan yaitu Figma dan Maze, serta penelitian terkait.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab metodologi penelitian skripsi berisikan mengenai alur serta metode penelitian yang akan digunakan mulai dari identifikasi masalah, studi literature, penentuan populasi dan sampel, dan tahapan *design thinking*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan berisikan mengenai penjelasan atau pembahasan dari penelitian skripsi yang akan dilakukan. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai proses perancangan UI/UX Aplikasi Hafalan Al-Qur'an.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisikan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian skripsi yang telah dilakukan serta saran yang disampaikan penulis terhadap penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka berisi tentang mengenai sumber-sumber literature dan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dalam penulisan laporan penelitian skripsi.

LAMPIRAN

Pada bagian lampiran berisi tentang data atau pelengkap yang berkaitan dengan penelitian skripsi untuk menunjang pembuatan penelitian skripsi.