

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Setiap warga negara Indonesia memiliki hak memeluk agama dengan tujuan dalam menjalankan syariat agama yang dianut dan wajib dilindungi oleh negara, sebagaimana yang ditetapkan pada pasal 29 ayat 2 UUD 1945 yang berbunyi “Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu”. Masyarakat juga memiliki kebebasan memilih agama yang diakui oleh negara pada Penetapan Presiden No. 1 Tahun 1965 tentang Pencegahan Penyalahgunaan dan/atau Penodaan Agama pasal 1 “Agama-agama yang dipeluk oleh penduduk di Indonesia adalah Islam, Kristen (Protestan), Katolik, Hindu, Budha, dan Kong Hu Cu.” (Marshall, 2018). Masyarakat memiliki hak menentukan agama yang diyakini oleh dirinya benar untuk dijadikan pedoman hidup, tanpa ada keterkaitan dan keterpaksaan pihak lain. Sehingga seorang berpindah agama adalah hal yang sering terdengar di Indonesia (Saprillah, 2016).

Di Indonesia, agama Islam menjadi agama mayoritas dengan persentase jumlah pemeluk 86,93% dari 273,32 juta jiwa pada sensus Kementerian Dalam Negeri tahun 2021. Dalam perkembangan jumlah pemeluk agama Islam dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor keturunan dan faktor konversi atau perpindahan agama dari yang non-Islam ke agama Islam yang disebut dengan mualaf. Berdasarkan data dari Mualaf Center Indonesia, pada tahun 2016 setidaknya ada 2.854 orang mualaf di Indonesia. Jumlah mualaf tertinggi ada di

tahun 2006 dan terdapat kenaikan signifikan pada 5 tahun terakhir di tahun 2011 berjumlah lebih dari 10 ribu orang dan terus naik pada tahun berikutnya (Center, 2017). Dan pada masjid Agung Sunda kelapa kota Jakarta, tercatat hingga Maret 2023, masjid tersebut sudah menangani 19.740 muallaf (Rizqiyah, 2023).

Seorang yang baru memeluk agama Islam atau muallaf telah melewati momen yang besar dalam hidupnya dengan memantapkan keputusan dan pikirannya. Maka harus diberi bimbingan untuk mengenal lebih jauh tentang agama Islam (Nata, 2016). Keadaan yang seperti itu membuat seorang muallaf membutuhkan bantuan orang lain dan media pembelajaran untuk memperdalam ikatan dalam beragama dengan memberikan pendidikan dasar agama Islam. Pendidikan agama Islam perlu dirancang khusus dengan menerapkan prinsip belajar agama Islam agar mencapai tujuan muallaf dalam meningkatkan keimanan dan keislaman.

Berdasarkan pengalaman hasil wawancara sebelumnya, diketahui bahwa seorang muallaf memiliki semangat tinggi untuk belajar karena tidak ingin mencukupkan diri dengan hanya menjadikan Islam di KTP, namun ingin menguatkan fondasi awal dengan mempelajari akidah dasar seperti tauhid beserta materi lain yang terstruktur agar mudah diikuti, tata cara ibadah yang mana telah diwajibkan atas mereka setelah masuk ke agama Islam, keinginan untuk membaca Al-Quran, keinginan mengikuti komunitas dan menghadiri kajian di wilayah sekitar. Di awal orang masuk Islam akan mengalami kesulitan seperti beradaptasi terhadap waktu beribadah khususnya waktu subuh, dan kesulitan membagi waktu untuk belajar dikarenakan kesibukan.

Dari permasalahan yang telah diketahui, dibuatlah sebuah solusi permasalahan berupa pembuatan UI dan UX aplikasi pembelajaran agama Islam bagi muallaf menggunakan metode *Five Planes*. Penelitian ini berfokus untuk membuat tampilan antarmuka dengan melakukan pengujian tampilan antarmuka supaya dapat melihat minat terhadap aplikasi yang akan dibuat nantinya serta agar dapat sesuai dengan apa yang diinginkan calon pengguna.

Metode *Five Planes* merupakan metode yang menggunakan kebutuhan pengguna sebagai tolak ukur utama, dalam pembuatan desain antarmuka metode *Five Planes* memiliki lima tahapan, mulai dari *strategy plane* akan mendefinisikan tujuan dan target pengguna, *scope plane* akan menguraikan fitur dan fungsi aplikasi, *structure plane* akan mengatur konten dan navigasi, *skeleton plane* akan mendesain wireframe aplikasi, dan *surface plane* akan fokus pada desain visual antarmuka. Metodologi ini akan memberikan pendekatan yang sistematis dan komprehensif untuk merancang aplikasi pembelajaran agama Islam bagi muallaf. Dengan menggunakan metode kualitatif, maka akan diperoleh pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan preferensi target pengguna dalam merancang aplikasi yang secara efektif memenuhi kebutuhan ini.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan metode *Five Planes* adalah dengan judul “Perancangan UI/UX *Microservice* Sistem Informasi Akademik Kampus Dengan Metode Perancangan *Five Planes*”. Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan ulang tampilan *User Interface* dan *user Experience* pada *microservice* AIS untuk menunjang kegiatan perkuliahan dengan metode *Five Planes*. Metode yang digunakan adalah *Five Planes* dengan tahapan lima bidang yaitu *Strategy Plane*, *Scope Plane*, *Structure Plane*, *Skeleton Plane* dan

*Surface Plane*. Pada pengujian *prototype* menggunakan metode UEQ (*User Experience Questioner*) kepada responden (Junilla, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut diperlukan kajian mengenai penggunaan sistem informasi yang saat ini digunakan dan apa yang menjadi persoalan untuk mendukung peningkatan sarana pembelajaran, sehingga *output* yang diharapkan dari penelitian ini adalah membantu mualaf untuk memahami panduan agama Islam dengan baik, agar mereka dapat mempraktikannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang UI/UX aplikasi pembelajaran agama Islam bagi mualaf menggunakan metode *Five Planes* yang menghasilkan *usability* yang baik?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini didapatkan beberapa batasan masalah antara lain.

1. Penelitian berfokus pada perancangan desain antarmuka atau UI/UX menggunakan metode *Five Planes*.
2. Target pengguna aplikasi pembelajaran agama Islam adalah seorang yang baru masuk Islam (mualaf).
3. Wawancara dilakukan kepada dua sisi perspektif yaitu lima orang responden untuk mewakili persona dari pengguna aplikasi, dan seorang ustadz dan pembina mualaf sebagai perspektif ahli.

## **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah maka didapatkan tujuan penelitian yaitu merancang desain aplikasi pembelajaran agama Islam bagi mualaf menggunakan metode *Five Planes* yang menghasilkan pengujian *usability* yang baik.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi ini disajikan ke dalam lima bab sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab Pendahuluan menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab Tinjauan Pustaka berisikan mengenai literatur yang relevan berisikan landasan teori serta penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun dasar-dasar teori sebagai penunjang penelitian ini antara lain meliputi tentang prinsip-prinsip desain UI/UX, Islam, mualaf, prinsip belajar agama Islam, Metode *Five Planes*, *Usability testing* dan penelitian terkait.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab Metodologi Penelitian berisikan mengenai alur serta metode penelitian yang akan digunakan mulai dari identifikasi masalah, menjelaskan desain penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan kriteria evaluasi.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab Hasil dan Pembahasan berisikan penjelasan dari penelitian yang telah dilakukan. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai bagaimana proses pengumpulan data, penerapan metode *Five Planes* dalam merancang aplikasi pembelajaran Islam UI/UX bagi mualaf, evaluasi pengujian kegunaan, dan rekomendasi perbaikan.

## **BAB V PENUTUP**

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

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang literatur yang digunakan sebagai pedoman yang membantu pengerjaan skripsi.

## **LAMPIRAN**

Pada bagian ini berisi tentang data atau pelengkap yang menunjang dalam pembuatan skripsi.