

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Studi Islam atau Kajian Islam, secara etimologis, merupakan terjemahan dari istilah *Dirasah Islamiyah* dalam bahasa Arab, sementara dalam konteks Eropa dikenal sebagai *Islamic Studies*. Secara harfiah, Studi Islam dapat diartikan sebagai "Kajian tentang segala hal yang terkait dengan ajaran Islam" atau "Upaya memahami berbagai aspek ajaran Islam" (Asy'ari et al., 2002). Di Indonesia, yang mayoritas penduduknya Muslim, banyak lembaga, organisasi, dan komunitas Islam yang aktif berdakwah, seperti komunitas Islamiad. Komunitas ini terdiri dari individu Muslim dengan minat yang sama dalam menyebarkan ajaran Islam (Utami & Safei, 2020). Metode dakwah mencakup kajian umum, kajian pra-nikah, fikih, serta kegiatan seperti sholat dan dzikir bersama.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Better Youth Foundation, yang merupakan yayasan aktif dalam pembinaan dan pemberdayaan pemuda, teridentifikasi diperlukannya perancangan media digital yang mendukung program Better Youth Academy agar lebih terstruktur dan menarik bagi pengguna. Better Youth Academy adalah serangkaian pendampingan kepada pemuda melalui beberapa pembahasan kajian yang terstruktur. Setelah dilakukan eksplorasi, terdapat sebuah platform lain yang menyajikan informasi kajian, yakni darisini.com, terdapat banyak informasi kajian, tetapi masih belum ada khusus untuk kelas dan pembelajaran. Selain itu, penyelenggara juga memerlukan dukungan berupa tampilan website untuk desain UI admin yang terstruktur dan efisien dalam mengelola data serta aktivitas peserta. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inisiatif untuk mengembangkan sebuah platform yang bisa dimulai dengan sebuah rancangan desain yang tidak hanya mampu menyajikan kelas kajian dan pembelajaran yang mudah serta efisien jika diakses oleh pengguna tetapi juga mendukung kebutuhan admin dalam pengelolaan program secara optimal.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas penerapan metode *Design Thinking* dan evaluasi antarmuka pengguna (UI/UX) untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna aplikasi. Salah satu penelitian adalah pengembangan

aplikasi hafalan Al-Qur'an yang dirancang khusus untuk generasi Z. Penelitian ini menggunakan tahapan *Design Thinking* seperti empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian, menghasilkan fitur seperti gamifikasi dan komunitas pendukung yang terbukti meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan setelah pengujian (Hanifa et al., 2024). Penelitian lain berfokus pada aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru berbasis perangkat mobile, di mana hasil pengujian menunjukkan skor SUS yang tinggi dan respons positif dari pengguna, menjadikan aplikasi ini masuk dalam kategori sangat baik serta memberikan kenyamanan yang optimal bagi penggunanya (Narizki et al., 2023). Selain itu, aplikasi Only One Cloth di Purwakarta juga dirancang dengan metode serupa, menghasilkan antarmuka yang mudah digunakan dan mendapat nilai SEQ yang tinggi, mencerminkan kemudahan dan kenyamanan calon pengguna (Budiharto et al., 2023). Dalam hal evaluasi antarmuka, penelitian pada aplikasi Malang Menyapa menggunakan metode Usability Testing untuk mengidentifikasi 30 permasalahan utama, seperti desain yang sudah ketinggalan zaman dan fitur yang kurang jelas, yang kemudian diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan (Wibawa et al., 2019). Sementara itu, penelitian pada aplikasi Terampil memanfaatkan metode evaluasi heuristik dan The Wheel untuk menganalisis, mengidentifikasi permasalahan, serta memberikan rekomendasi perbaikan yang komprehensif, sehingga menghasilkan desain antarmuka yang lebih optimal (Tristiyanto et al., 2020). Berbagai penelitian ini menunjukkan pentingnya metode *Design Thinking* dan evaluasi antarmuka dalam menciptakan aplikasi yang responsif, efisien, dan ramah pengguna, yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan terstruktur.

UI/UX Design merujuk pada disiplin desain yang berfokus pada menciptakan pengalaman pengguna yang optimal melalui antarmuka yang intuitif dan menarik (Huda et al., 2023). Dalam pengembangan platform, penting untuk memiliki antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang optimal agar memudahkan penggunaan aplikasi dan menciptakan pengalaman pengguna yang menarik. Desain antarmuka atau *User Interface* (UI) dapat dikatakan berhasil apabila desain tersebut dapat menghasilkan peningkatan kepuasan pengguna atau *User Experience* (UX) yang positif (Muhyidin et al.,

2020). Salah satu metode dari UI/UX adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah proses berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah untuk menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak segera terlihat pada tingkat pemahaman awal. *Design Thinking* adalah suatu kerangka berpikir yang dilihat dari perspektif desainer, yang memandang penyelesaian masalah dengan fokus pada pendekatan berorientasi pada manusia. Pada saat yang sama, *Design Thinking* memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serangkaian metode yang sederhana dan jelas. Terdapat 5 tahapan dalam *Design Thinking*, yaitu; Empathize (mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan), Define (mengumpulkan ide-ide hebat untuk membangun fitur, fungsi, dan elemen), Ideate (mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang dibuat, dan dapat mulai mencari solusi untuk masalah), Prototype (mengimplementasikan ide yang sudah didapat dalam tahap sebelumnya menjadi sebuah aplikasi/produk uji coba), dan Testing (Ibrahim, 2023). Usability Testing dengan standar ISO 9241-11 dengan atribut Effectiveness, Efficiency, dan Satisfaction serta Heuristic Evaluation. Aplikasi mobile merupakan jenis aplikasi yang dapat dijangkau melalui smartphone, memberikan beragam keuntungan bagi pengguna dengan fleksibilitas akses yang memungkinkan mereka menggunakannya di berbagai waktu dan lokasi. Itulah sebabnya, aplikasi berbasis mobile menjadi pilihan utama di era smartphone saat ini, terutama dalam situasi seperti sekarang di mana banyaknya aplikasi mobile dimanfaatkan dalam berbagai bidang.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka ditawarkan sebuah rancangan desain UI/UX untuk Ruang Kajian berbasis Mobile. Fungsi utama dari desain ini adalah memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melakukan pendaftaran dan mengikuti sesi kelas Better Youth Academy. Selain itu, rancangan desain Ruang Kajian ini layak bagi pengguna untuk mendapatkan banyak informasi kegiatan yang positif. Keseluruhan tujuan dari desain ini adalah menciptakan rancangan produk yang tidak hanya memiliki tingkat penggunaan yang tinggi, tetapi juga dapat diadaptasi dengan mudah oleh penggunanya. Dengan demikian, manfaat dari penelitian ini adalah memberikan panduan praktis bagi pengembang dalam

merancang antarmuka yang efisien dan memuaskan, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengguna dalam memanfaatkan Ruang Kajian tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana cara merancang desain UI/UX aplikasi Ruang Kajian menggunakan metodologi *Design Thinking* yang menghasilkan kegunaan dan kemudahan yang baik

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang sesuai dengan perumusan masalah tersebut yakni target pengguna dalam desain antarmuka aplikasi Ruang Kajian adalah sebagai berikut :

1. Desain akan diwujudkan dalam dua tingkat prototipe yang berbeda, yaitu, prototipe menengah (*middle-fidelity*) dalam bentuk *Wireframe*, dan prototipe tinggi (*high-fidelity*) dalam bentuk *Mockup* sebagai hasil akhir.
2. Desain difokuskan pada tampilan pengguna yang berbasis mobile dan tampilan admin yang berbasis website.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah merancang desain UI/UX aplikasi Ruang Kajian dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang menghasilkan kegunaan dan kemudahan yang baik pada platform *mobile*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini akan membantu mengarahkan penyusunan laporan supaya tidak menyimpang dan sebagai acuan dalam mencapai tujuan penulisan laporan skripsi sesuai dengan apa yang diharapkan. Langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum isi penelitian diantaranya latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pengertian dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas, metode, dan tools yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini diantaranya identifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari setiap tahapan yang ada pada metodologi penelitian serta pembahasan tentang keberhasilan pengembangan sistem diantaranya dan pembahasan yang telah dilakukan selama penelitian diantaranya yaitu analisis, perancangan desain antarmuka, dan evaluasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan skripsi serta saran untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

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.