

## BAB I PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

Tren selama beberapa tahun terakhir, teknologi telepon seluler telah berubah secara signifikan, dengan perangkat dan sistem operasi yang lebih canggih (Hoehle & Venkatesh, 2015). Di Indonesia smartphone memiliki pengguna yang bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang (kominfo, 2015).

Pengembangan *smartphone* memiliki banyak tantangan karena persyaratan bisnis yang berubah dengan cepat dan kendala teknis yang terkait dengan sistem semakin kompleks. Para pengembang menghadapi tantangan lingkungan yang dinamis dengan memodifikasi sesuai kebutuhan dan harapan pelanggan (Flora, Chande, & Wang, 2014). Upaya dalam pengembangan teknologi juga telah dilakukan oleh banyak sarjana, ilmuwan, dan intelektual Muslim dalam mengevaluasi dampak teknologi terhadap Islam (Muhammad & Muhammad, 2004).

Fikih adalah ilmu pengetahuan yang membicarakan atau membahas atau memuat hukum-hukum Islam yang bersumberkan Al-Qur'an dan sunnah. Fikih merupakan ilmu yang secara khusus membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan Tuhannya. (Dahlan, 2019).

Permasalahan terkait dengan fikih sangat penting untuk diselesaikan bagi umat Islam, hal ini dibuktikan dari hasil survei terhadap 231 responden dengan judul "Kuesioner Pengguna Aplikasi *Mobile* bagi Muslim" terdapat 75,8% responden menyatakan pernah mengalami kendala dalam pelaksanaan tata cara dan hukum dalam beribadah dan 75,3% berpendapat mencari solusi dari permasalahan tersebut sangat penting. Dalam pemecahan permasalahan tersebut, 80,1% responden melakukan pencarian di internet, namun hanya 1,7% sangat yakin dengan jawaban yang didapat dari internet itu benar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya media untuk memfasilitasi pemecahan masalah yaitu berupa aplikasi konsultasi dengan sumber terpercaya, seperti pemecahan masalah dengan berkonsultasi dengan seorang ustaz,

hal ini dikarenakan 52,8% responden berpendapat yakin dan 23,8% berpendapat sangat yakin dengan jawaban yang didapatkan dari seorang ustaz itu benar atau dapat dipercaya. Namun dalam melakukan perancangan antarmuka pada aplikasi pada smartphone sering terjadinya kesalahan dari komponen antarmuka standar atau biasa disebut dengan UI (Nguyen & Csallner, 2015).

*User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* adalah hal pertama yang pengguna lakukan untuk berinteraksi ketika mengakses layanan internet. Namun, UI/UX, yang dirancang dengan tidak mempertimbangkan pengguna saat dirancang, menyebabkan ketidaknyamanan bagi pengguna. Untuk menyediakan UI/UX yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, analisis pengguna yang akurat merupakan hal yang penting penting dan harus dioptimalkan (Ji, Yun, Lee, Kim, & Lim, 2018). Dalam penelitian ini metode yang digunakan metode *User Centered Design*. Metode yang diusulkan merupakan pendekatan untuk pengembangan produk yang mendasari proses dalam informasi yang dikumpulkan tentang individu dan pengaturan dimana produk dapat digunakan (R, Lyon, & Koerner, 2016).

## I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menganalisis *user experience* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana merancang solusi desain berdasarkan hasil analisis *user experience*?
3. Bagaimana mengevaluasi desain *user interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna?

## I.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis *user experience* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *user centered design*.
2. Merancang solusi desain berdasarkan hasil analisis *user experience*.
3. Mengevaluasi *user interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna menggunakan metode *Single Ease Questions (SEQ)* dan *System Usability Scale (SUS)*.

#### I.4. Manfaat Penelitian

Manfaat bagi masyarakat yaitu:

1. Mendapatkan informasi yang akurat mengenai ilmu fikih
2. Memudahkan masyarakat untuk mendapatkan solusi dari permasalahan terkait ilmu fikih dengan bertanya dengan seorang ustaz.

Manfaat bagi akademis yaitu:

1. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan digitalisasi ilmu fikih.

#### I.5. Batasan Masalah

Berikut batasan masalah pada penelitian ini:

1. Merancang *User Interface* berbasis *mobile* Android.
2. Penelitian ini dilakukan sampai tahap final desain aplikasi.
3. Dalam perancangan *User Interface* menggunakan Adobe Xd.
4. Dalam perancangan *User Interface* menggunakan FlatIcon sebagai sumber ikon yang digunakan.
5. Responden pada wawancara dan testing merupakan sampel dari calon pengguna aplikasi yaitu masyarakat umum yang beragama Islam dengan jumlah 5 orang.
6. Merancang *User Interface* Aplikasi pada modul pengguna.

#### I.6. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibuat dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

##### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian batasan masalah dan sistematika penulisan.

##### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi uraian mengenai teori yang relevan dengan penelitian, metode yang digunakan, perangkat lunak yang digunakan, dan *state of the art*.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan langkah-langkah metode penelitian mulai dari tahap persiapan, perancangan sampai tahap implementasi. Bab ini terdapat Model Konseptual dan Sitematika Penelitian.

### BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisis dan perancangan dari aktivitas perancangan berdasarkan metode yang digunakan. Bab ini terdapat 3 tahapan yang ada pada metode *user-centered design* yaitu *Plan the Human Centered Design*, *Specify the Context of Use*, dan *Specify User Requirements*.

### BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan perancangan aplikasi, hasil perancangan, dan hasil testing. Bab ini terdapat 2 tahapan yang ada pada metode *user-centered design* yaitu *Produce Design Solution* dan *Evaluate Designs Against User Requirements*.

### BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil penelitian ini.