

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menjelaskan mengenai yang menjadi latar belakang penelitian. Penelitian juga menjelaskan tentang identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan rumusan masalah. Bab ini juga menjelaskan tentang tujuan dilakukannya penelitian dan manfaat penelitian. Berikut uraian dari latar belakang masalah, rumusan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan yang dilakukan.

I.1 Latar Belakang

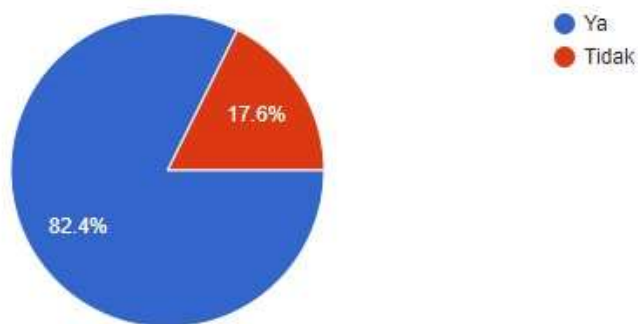
Dalam era global seperti sekarang ini, mau tidak mau, kita harus berhubungan dengan teknologi khususnya teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi tersebut telah mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Olehnya itu, sebaiknya kita tidak ‘gagap’ teknologi. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa siapa yang terlambat menguasai informasi, maka terlambat pulalah memperoleh kesempatan-kesempatan untuk maju. Hal tersebut seperti dikemukakan Alfin Toffler bahwa yang tidak menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, maka posisinya akan termarginalkan dan ia akan terhempas oleh gelombang globalisasi yang sarat dengan kompetisi. Di era modern ini, teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang begitu pesat. Teknologi informasi dan komunikasi telah merambah dan merasuk begitu dalam ke berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaplikasian teknologi informasi dalam dunia pendidikan adalah tantangan yang nyata dan faktual. Tak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, audio visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini.

Interaksi manusia dan komputer merupakan salah satu ilmu yang berfokus pada perencanaan dan desain sebuah sistem agar pengguna mampu berinteraksi dan bekerjasama sesuai dengan kebutuhan pengguna itu sendiri dengan cara paling efektif pada setiap Langkah kerjanya. Salah satu interaksi yang bisa digunakan oleh pengguna terhadap computer adalah tampilan antarmuka/*user interface* (UI) yang dapat dilihat, disentuh, diajak berbicara secara langsung maupun tidak dengan tingkat pemahaman yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang sistem. *User Interface* (UI) merupakan salah satu bagian penting dalam perancangan sebuah sistem, selain sebagai bagian terpenting dalam interaksi antar manusia dan komputer UI juga berpengaruh dalam daya tarik sebuah tampilan. Setiap detail yang muncul seperti tulisan, gambar, petunjuk dan tombol merupakan bagian dari sebuah UI. User interface tentu tidak dielakkan lagi menjadi bagian penting dari sebuah perangkat lunak, termasuk pada media pembelajaran interaktif yang bisa diajak berkomunikasi secara langsung dengan proses pemahaman tertentu untuk menjadi jembatan penghubung pengguna dengan komputer dalam menyelesaikan sebuah masalah, maka penting untuk menganalisis perancangan sebuah *user interface* guna mampu untuk memberikan user experience yang baik bagi pengguna selama menggunakan sebuah aplikasi. Media pembelajaran digital atau yang lebih dikenal dengan istilah *E-learning* merupakan salah satu metode penyampaian materi ajar berbasis teknologi yang berfungsi sebagai media dalam pengajaran, pelatihan dan proses belajar dimana dan kapanpun berada. Pembelajaran berbasis *E-learning* terdiri dari berbagai jenis domain teknologi seperti mendesain, pengembangan, pemanfaatan dan pengelolaan. Dipandang dari segi efektif dan efisien, maka proses pelaksanaan *E-learning* sendiri banyak memanfaatkan bantuan smartphone dalam mengaplikasikannya sehingga tidak menutup kemungkinan begitu banyak aplikasi pembelajaran yang muncul dengan tampilan antarmuka yang menarik perhatian para penggunaannya agar betah berlama-lama mengoperasikan aplikasi pembelajaran tersebut., ditambah dengan adanya pandemi *covid-19* yang merubah segi metode pembelajaran menjadi pembelajaran dalam jaringan yang secara tidak langsung penyampaian materi atau pembelajaran sering menggunakan aplikasi *e-learning* dan berdasarkan beberapa survey yang memperkuat permasalahan dari

penelitian ini bisa dilihat pada Gambar I.1. menunjukkan data seberapa sering masyarakat menggunakan *smartphone*. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa masyarakat lebih sering beraktivitas menggunakan *smartphone* sebesar

Apakah aktifitas sehari-hari anda lebih banyak dilakukan dengan Smartphone?

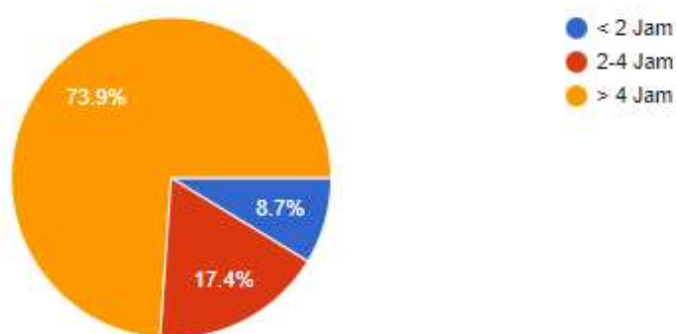
34 responses



Gambar I.1 Data seberapa sering masyarakat menggunakan *smartphone* 82.4% untuk masyarakat yang sering beraktivitas menggunakan *smartphone* dan 17.6% untuk masyarakat yang tidak sering beraktivitas menggunakan *smartphone*.

Seberapa sering anda melakukan aktifitas dengan Smartphone setiap harinya?

23 responses



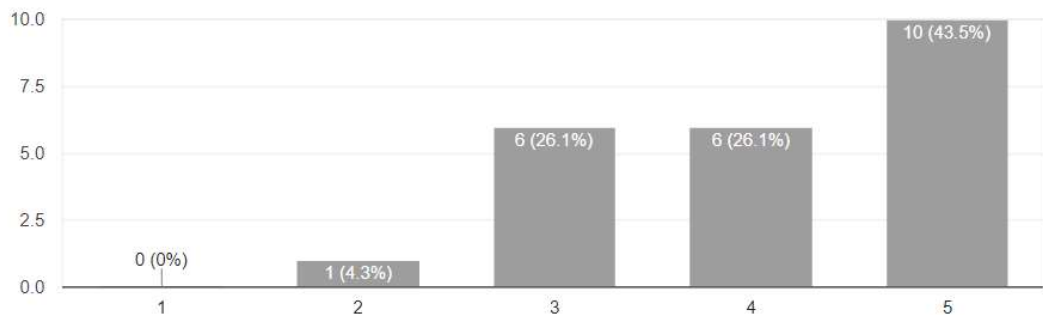
Gambar I.2 Berapa jam responden dalam menggunakan *smartphone* sehari

Pada Gambar 1.2 menjelaskan bahwa responden menghabiskan waktu sehari hari menggunakan *smartphone/mobile* terbilang cukup tinggi dengan waktu kurang lebih 4 jam dalam menggunakan *smartphone/mobile*.

Bahasa merupakan alat utama bagi manusia dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Menurut (Gulayaini,1994) Bahasa Arab merupakan kalimat atau kata yang digunakan oleh bangsa Arab dalam menyampaikan gagasan, idea dan fikiran kepada orang lain. Secara linguistik bahasa Arab bagi bangsa Indonesia merupakan bahasa asing, bukan bahasa ibu. Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing bagi pelajar Indonesia, pasti berbeda dengan pembelajaran bahasa Indonesia bagi mereka sebagai bahasa ibu. Dari sinilah bahasa asing baru dipelajarinya itu akan selalu dipengaruhi oleh struktur kata dan kalimat bahasa ibu yang sudah mendominasi.

Menurut anda, seberapa penting mempelajari Bahasa Arab di kehidupan sehari hari?

23 responses

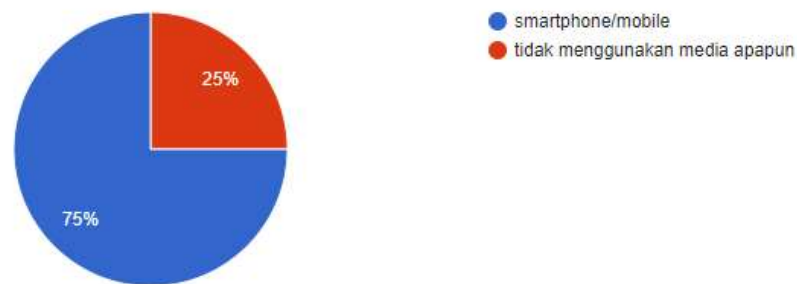


Gambar I.3 Data seberapa penting pelajaran Bahasa arab

Pada Gambar 1.3 terdapat sebuah survey yang menunjukkan bahwa mempelajari Bahasa arab pada kehidupan sehari hari bagi masyarakat Indonesia terbilang sangat penting, terdapat 43,5 % menunjukkan bahwa Bahasa arab sangat penting untuk dipelajari mengingat bahwa negara Indonesia adalah negara penganut agama islam terbesar oleh karena itu pembelajaran Bahasa arab sudah diajarkan ketika masih sangat belia atau di umur anak-anak.

lebih menarik belajar bahasa arab menggunakan smartphone apa tidak menggunakan media apapun ?

12 responses



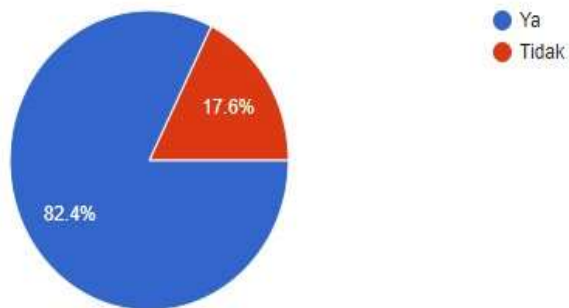
Gambar I.4 Data mengenai ketertarikan mempelajari Bahasa arab menggunakan media smartphone

Pada Gambar 1.4, menjelaskan tentang ketertarikan responden mengenai mempelajari Bahasa arab menggunakan media *smartphone/mobile*, karena masih kurangnya aplikasi *e-learning* untuk Bahasa arab tidak seperti aplikasi untuk mempelajari Bahasa asing lainnya yang sudah banyak tersedia dan siap untuk dipakai. Dan berdasarkan Gambar I.1 terlihat data menunjukkan bahwa Sebagian besar masyarakat Indonesia banyak yang menghabiskan waktunya untuk berkegiatan sehari hari menggunakan *smartphone/mobile* yang dimana sangat cocok dan waktu yang tepat untuk memberikan masyarakat Indonesia untuk mempelajari Bahasa arab berbasis *e-learning* dengan media *smartphone/mobile* untuk mengakses aplikasi tersebut.

Pada Gambar I.5. Menunjukkan data apakah masyarakat pernah menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa asing sebelumnya. Berdasarkan data tersebut sebanyak 82.4% masyarakat telah menggunakan atau mengenal aplikasi bahasa asing sedangkan 17.6% masyarakat yang belum memakai aplikasi pembelajaran bahasa asing.

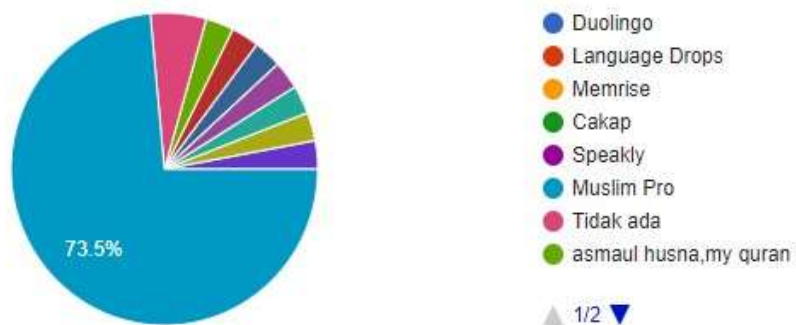
Apakah anda pernah menggunakan aplikasi pembelajaran Bahasa Asing sebelumnya?

34 responses



Gambar I.5 Data masyarakat pernah menggunakan aplikasi Bahasa asing sebelumnya

34 responses



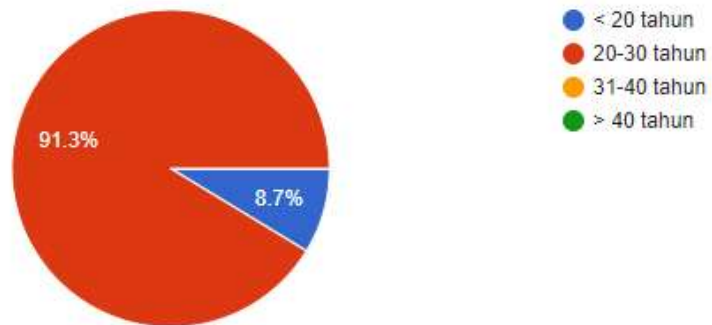
Gambar I.6 Aplikasi apa saja yang pernah di pakai untuk mempelajari Bahasa asing

Pada Gambar I.6. Menunjukkan data aplikasi apa saja yang pernah masyarakat gunakan untuk belajar bahasa asing. Berdasarkan data tersebut sebanyak 73.5% masyarakat telah menggunakan aplikasi bahasa asing Duolingo sedangkan sisanya masyarakat menggunakan aplikasi seperti Language Drops, Memrise , Cakap

Speakly , Muslim Pro, Muslim Go.

Usia

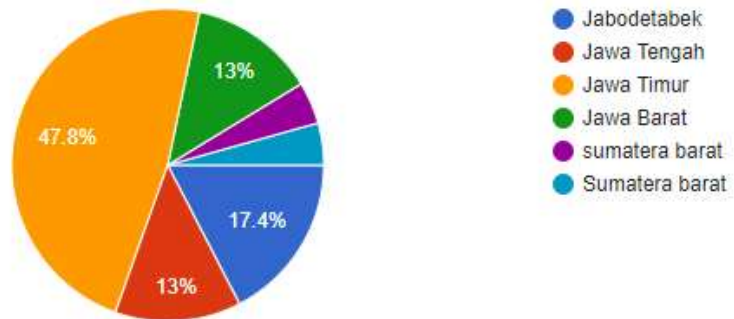
23 responses



Gambar I.8 Rentan usia responden

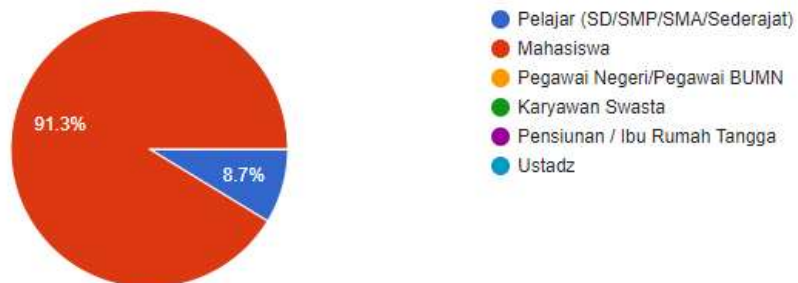
Domisili

23 responses



Gambar I.7 Domisili responden

Pekerjaan
23 responses



Gambar I.9 Profesi/pekerjaan responden

Pada Gambar I.7 sampai I.9 menampilkan beberapa data responden baik dari segi rentan usia, daerah atau domisili setiap responden yang mengisi survey kuesioner dan profesi atau pekerjaan responden, dengan adanya data profile dari responden yang mengisi survey kuesioner ini dapat membantu permasalahan pada penelitian ini terselesaikan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat di saat *pandemic* ini lebih sering beraktivitas menggunakan smartphone dan kebanyakan sudah pernah menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa asing. Terdapat beberapa masalah yang diuraikan pada Tabel I.1 di bawah ini:

Dari data hasil survei pada Tabel I.1 dan Tabel I.2, didapatkan beberapa masalah utama yang dialami, yaitu:

1. Kebanyakan sistem harus berbayar.
2. beberapa fitur di aplikasi belum mendukung keinginan user.
3. UI masih memuat user kebingungan.

Berdasarkan data diatas masih banyak orang-orang yang kesulitan dalam belajar bahasa asing terutama bahasa arab, Setidaknya kesulitan-kesulitan belajar bahasa Arab bisa disebabkan beberapa faktor diantaranya pendekatan pembelajaran yang digunakan, tidak optimal nya pemanfaatan media pembelajaran, kurangnya minat peserta didik serta masih rendahnya profesionalitas sebagai guru bahasa Arab.

Tabel I.1 Hasil Survey Permasalahan

Aplikasi	Permasalahan	Deskripsi
Duolingo	Sistem harus berlayar	Jika ingin mengakses level atau materi diharuskan membayar dengan nominal yang cukup mahal
Language Drops	UI terlalu rumit user kesulitan	UI terlalu rumit seperti tombol yang terlalu banyak dan user bingung apa yang harus dilakukan
	Sistem harus membayar	Jika ingin mengakses materi yang lain diharuskan membayar dengan nominal yang cukup mahal
Memrise	UI dan fitur terlalu simple tidak eye catching	UI terlalu rumit seperti tombol yang terlalu banyak dan user bingung apa yang harus dilakukan
Cakap	Fitur tidak terlalu lengkap	Fitur tidak mendukung apa yang user inginkan di aplikasi tersebut
Speakly	UI membingungkan	UI terlalu rumit seperti tombol yang terlalu banyak dan user bingung apa yang harus dilakukan
Muslim Pro	Sistem harus membayar	Jika ingin mengakses materi yang lain diharuskan membayar dengan nominal yang cukup mahal

Tabel I.2 (Lanjutan) Hasil Survey Permasalahan.

Aplikasi	Permasalahan	Deskripsi
Asmaul Husna	Fitur terbatas	Fitur tidak mendukung apa yang user inginkan di aplikasi tersebut
	UI tidak mudah dimengerti	UI terlalu rumit seperti tombol yang terlalu banyak dan user bingung apa yang harus dilakukan

Ditambah dengan adanya wabah *pandemic Covid-19* ini pembelajaran bahasa Arab tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka di kelas. Kondisi tersebut menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran melalui daring (dalam jaringan) merupakan salah satu alternatif yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam pelaksanaannya pembelajaran bahasa Arab melalui daring ini menemui berbagai kendala. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dan proyeksi ke depan untuk menjawab tantangan pembelajaran tersebut sehingga dapat berperan memberikan kontribusi pada pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Dalam membuat tampilan antarmuka pengguna, ada beberapa metode yang dapat digunakan, salah satu metode nya tersebut adalah dengan menggunakan metode *User-Centered Design*. *User-Centered Design* (UCD) atau bisa disebut juga *User Driven Development* (UDD) merupakan suatu kerangka proses yang tidak terbatas pada interface atau teknologi dimana tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas dan alur kerja suatu produk, serta layanan atau proses diberikan perhatian yang luas untuk setiap tahapan dalam proses desain. UCD dapat dicirikan sebagai proses pemecahan masalah multi stage yang tidak hanya mengharuskan desainer menganalisis dan membayangkan kecenderungan pengguna dalam mengonsumsi suatu produk, tapi juga memvalidasi asumsi pengguna mengenai perilaku mereka di dunia nyata. Pengujian ini dilakukan dengan/tanpa pengguna aktual pada setiap tahap proses mulai dari persyaratan, model pra-produksi dan pasca produksi, menyelesaikan siklus pembuktian kembali

dan memastikan bahwa “pengembangan berlanjut dengan pengguna sebagai pusat fokus.” Pengujian semacam itu sangat dibutuhkan karena sering kali desainer produk kesulitan untuk memahami secara intuitif seperti apa pengalaman pertama pengguna terhadap desain mereka, dan seperti apa bentuk kurva belajar/*learning curve* para pengguna. UCD biasanya digunakan dalam industri desain, dan dianggap dapat meningkatkan penggunaan produk.

Dimana seorang desainer harus menempatkan dirinya sebagai seorang pengguna, sehingga aplikasi yang dirancang akan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pengguna. Berdasarkan hasil penelitian, perancangan menggunakan metode *User-Centered Design* dapat meningkatkan nilai dari permasalahan seperti *efficiency*, *effectiveness*, *satisfaction*, *safety* yang sebelumnya berkualifikasi kurang dan cukup menjadi berkualifikasi baik (Zulkarnaen, 2017). Selain itu mengimplementasikan metode *User-Centered Design* mampu meningkatkan nilai *usability* sebesar 13.10% dari nilai *usability* sebelumnya yaitu sebesar 59.5% menjadi 67.3% (Prasetyo, 2017). Maka dari itu metode *User-Centered Design* (UCD) dapat membantu untuk menyelesaikan masalah terkait tampilan aplikasi IHYA.

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan, responden membutuhkan sebuah aplikasi berbasis *e-learning smartphone/mobile* untuk mempelajari bahasa arab dengan media yang berbeda, sehingga masyarakat Indonesia khususnya bagi guru dan siswa dapat menggunakan metode pembelajaran yang baru untuk mempelajari bahasa arab lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman dan rasa spiritual untuk lebih mempelajari bahasa arab.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, masyarakat membutuhkan aplikasi *mobile e-learning* tentang bahasa asing khususnya untuk bahasa arab, agar dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap bahasa asing khususnya bahasa arab. Berdasarkan uraian dari masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang ada, yaitu seperti membuat aplikasi yang bernama

IHYA, dan dirumuskan pembuatan aplikasi dengan berdasarkan pada permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis *user interface* dari pengguna aplikasi Bahasa asing untuk menggunakan aplikasi tersebut?
2. Bagaimana merancang solusi desain berupa *prototipe user interface* untuk aplikasi *mobile* IHYA berdasarkan *requirement* menggunakan *user-centered design*?
3. Bagaimana mengevaluasi hasil solusi desain *prototipe user interface* dan *user experience* aplikasi IHYA yang dapat memenuhi *requirement* pengguna?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang terjadi maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis *user interface* dari pengguna aplikasi bahasa asing dalam menggunakan aplikasi bahasa asing.
2. Merancang solusi desain berupa *prototipe user interface* untuk aplikasi *mobile* IHYA berdasarkan *requirement* menggunakan *metode user-centered design*.
3. Mengevaluasi hasil solusi desain *prototipe user interface* dan *user experience* IHYA menggunakan *metode usability testing* untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

I.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat baik sebagai masukan pemikiran, dan bahan pertimbangan kepada para pembaca, akademisi, serta peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut di bidang pengembangan aplikasi. Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam bidang perancangan aplikasi IHYA berbasis *mobile*. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan atau sumber referensi bagi pengembangan penelitian sejenis yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Adanya aplikasi IHYA diharapkan dapat membawa beberapa manfaat praktis bagi masyarakat, yaitu:

- A. Memudahkan masyarakat untuk lebih memahami bahasa asing khususnya bahasa arab.
- B. Dapat meningkatkan rasa *spiritual* masyarakat untuk lebih memahami bahasa arab.
- C. Mempermudah masyarakat dalam mengakses aplikasi ini dalam kondisi apapun dan dimanapun.

1.5 Batasan Masalah

Agar permasalahan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan, maka permasalahan akan dibatasi kepada hal-hal berikut:

- 1. Merancang desain *user interface* berupa *prototipe* berbasis aplikasi *mobile*.
- 2. Penelitian ini dilakukan sampai tahap evaluasi desain terhadap *requirement* pengguna menggunakan *usability testing*.
- 3. Metode pengembangan penelitian menggunakan metode *user-centered design*.
- 4. Perancangan solusi desain menggunakan *tools* Figma.
- 5. Pelaksanaan *usability testing* menggunakan *tools* Maze.

I.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini membahas mengenai uraian tentang alur pikir dan perkembangan keilmuan topik kajian serta membahas literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan membahas hubungan antar konsep yang menjadi kajian penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian.

Pada bab ini berisi uraian kerangka pemecahan masalah dan sistematika pemecahan masalah pada penelitian.

Bab IV Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi uraian analisis dan rancangan terhadap permasalahan penelitian berdasarkan metode *user-centered design*.

Bab V Hasil dan Evaluasi

Pada bab ini berisi hasil rancangan dari solusi desain serta hasil evaluasi testing yang diujikan.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi uraian mengenai kesimpulan berdasarkan penelitian dan saran yang didapatkan dari penelitian ini.