

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
PAKTA INTEGRITAS GRATIFIKASI.....	vii
PAKTA INTEGRITAS ANTI PLAGIARISME	viii
PAKTA INTEGRITAS TRANSPARANSI	xi
PAKTA INTEGRITAS KOMITEN KEMAJUAN UNIVERSITAS	xii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS	xiii
HALAMAN PENGAKUAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR ISTILAH.....	xxiii
DAFTAR SINGKATAN	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Lingkup Penelitian	8
1.5. Rasionalisasi Penelitian	8
1.6. Signifikansi Penelitian	10
1.7. Kesenjangan Penelitian	11
1.8. State-Of-The-Art.....	12
1.9. Pertanyaan Penelitian.....	15
1.10. Peran Peneliti	16
1.11. Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	19
2.1. Metode Review	19
2.2. Tren Penelitian	19
2.3. Benchmarking Penelitian	22

2.4.	Perspektif Teori.....	24
2.5.	Teori User Experience (UX) dan Law UX Principle.....	26
2.6.	Sejarah User Experience (UX) dan Law UX.....	27
2.7.	Komponen User Experience dan Law UX	31
2.8.	Jenis dan Metode Belajar secara Online.....	38
2.8.1.	Jenis Belajar Online	38
2.8.2.	Metode Belajar Online	40
2.9.	Ilmu Tajwid dan Sejarahnya.....	43
2.10.	Teori Urgensi Engagement dalam Belajar Ilmu Tajwid.....	45
a.	Teori Konstruktivisme (Constructivism)	45
b.	Teori Kontekstualisme (Contextualism)	45
c.	Teori Perilaku (Behaviorism)	46
d.	Teori Kognitif (Cognitive Theory)	46
e.	Teori Humanistik (Humanistic Theory).....	47
2.11.	Hubungan antara Manajemen UX dan Motivasi belajar Tajwid	47
a.	Peningkatan Pemahaman dan Retensi	47
b.	Penggunaan Metode Interaktif.....	48
c.	Penggunaan Konteks yang Relevan.....	48
d.	Penggunaan Reinforcement Positif.....	49
e.	Penggunaan Lingkungan Belajar yang Mendukung	49
2.12.	Komparasi Aplikasi Ilmu Tajwid	50
2.13.	Black-box Testing	51
2.14.	Performance Testing	51
2.15.	Compatible Testing	52
2.16.	Usability Testing	53
2.17.	Usability Evaluation.....	54
2.18.	7 Universal Design Principles	54
2.19.	Cognitive Walkthrough	56
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		59
3.1.	Perancangan Penelitian	59
3.2.	Model Konseptual.....	62
3.3.	Sistematika Penelitian.....	65
3.4.	Asumsi Penelitian	66
3.5.	Sumber Data Penelitian.....	67
3.5.1.	Data Primer	67
3.5.2.	Data sekunder.....	68

3.6.	Instrumen Penelitian	69
3.7.	Bias Penelitian	70
3.8.	Uji Keabsahan.....	72
3.8.1.	Uji Kredibilitas (Credibility).....	73
3.8.2.	Uji Transferabilitas	73
3.8.3.	Uji Dependabilitas	73
3.8.4.	Uji Konfirmasi	74
3.9.	Pertimbangan Etika.....	74
BAB IV PENGUMPULAN DATA.....		76
4.1.	Metode Pengumpulan Data.....	76
4.1.1.	Wawancara.....	76
4.1.2.	Observasi.....	78
4.1.3.	Studi Literatur dan Dokumen.....	78
4.1.4.	Perbandingan Aplikasi Ilmu Tajwid	79
4.1.5.	Perbandingan Jakob's Law pada Aplikasi Populer dan Pembelajaran Konvensional 82	
4.2.	Gambaran Umum.....	83
4.2.1.	Objek Penelitian.....	83
4.2.2.	Persiapan Penelitian	84
4.2.3.	Perancangan dan Pengembangan UX pada aplikasi <i>LearnTajwid</i>	87
4.2.4.	Diagram Alir (Flowchart)	99
4.2.5.	Elemen Penting Dalam UX dalam aplikasi <i>LearnTajwid</i>	100
4.3.	Uji Keabsahan Penelitian	102
a.	Pengujian Kredibilitas (<i>Credibility</i>).....	102
b.	Pengujian Transferabilitas (<i>Transferability</i>).....	102
c.	Pengujian Dependabilitas (<i>Dependability</i>).....	102
d.	Pengujian Konfirmasi (<i>Confirmability</i>)	103
BAB V HASIL PENELITIAN		104
5.1.	Analisis Hasil Data.....	104
5.2.	Implementasi Aplikasi LearnTajwid	105
5.2.1.	Analisis Kebutuhan Aplikasi <i>LearnTajwid</i>	105
5.3.	Analisis Pengalaman Pengguna dalam Implementasi LearnTajwid.....	107
5.3.1.	Pengukuran User Experience	107
5.3.2.	Identifikasi Faktor Kunci UX.....	108
5.3.3.	Identifikasi Persona dengan <i>Cognitive Walkthroug</i>	109
5.3.4.	Kualitas Engagement.....	110

5.4.	Pengaruh UX Terhadap Motivasi dan Keterlibatan Pelajar.....	111
5.4.1.	Peningkatan Motivasi melalui Interaksi Visual dan Interaktifitas	111
5.4.2.	Hubungan antara UX dan Kepuasan Belajar	112
5.5.	Evaluasi Aplikasi	113
5.5.1.	Hasil Pengujian Aplikasi Populer dengan metode <i>Cognitive Walktrough</i>	113
5.5.2.	<i>Blackbox Testing</i>	119
5.5.3.	<i>Performnace Test</i>	122
5.5.4.	<i>Compatible Test</i>	124
5.5.5.	Hasil <i>Usability Testing</i> aplikasi <i>learn Tajwid</i> menggunakan <i>cognitive Walktrough</i> 127	
5.5.6.	Analisis Retensi Informasi	131
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		133
6.1.	Kesimpulan	133
6.2.	Saran	136
a.	Rekomendasi Perbaikan UX dalam Aplikasi <i>LearnTajwid</i>	136
1)	Menyederhanakan Antarmuka Pengguna.....	136
2)	Meningkatkan Aksesibilitas	136
3)	Menyertakan Konten Pendidikan yang Beragam	136
b.	Potensi Pengembangan Lanjutan	137
1)	Integrasi Pembelajaran Personal	137
2)	Pengembangan Teknologi Lebih Lanjut	137
3)	Kolaborasi dengan Platform Pembelajaran Lain	137
c.	Saran Implementasi untuk Penggunaan aplikasi yang lebih luas	137
d.	Arah Penelitian dalam Pengembangan UX untuk Pembelajaran Ilmu Tajwid.....	138
e.	Dampak Urutan Penyajian atau Order Effect	138
DAFTAR PUSTAKA		140