

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter islami merupakan hal yang penting untuk dipelajari bagi setiap orang, terkhusus untuk anak usia sekolah karena agar menjadi manusia yang memiliki moral dan akhlak yang diharapkan oleh orang tua, masyarakat, bangsa dan Negara [1]. Sebagaimana melihat generasi zaman ini, dimana kondisi moral dan akhlak telah dinodai dengan hilangnya karakter sebagai pribadi yang memegang nilai-nilai keagamaan dan budi luhur [2]. Maka dari itu penting untuk menguatkan karakter islami sebagai upaya pencegahan mendasar dari ternodainya moral dan akhlak. Salah satunya dengan sekolah yang menerapkan kurikulum berbasis moderasi agama dan pendidikan karakter yang dimulai dari usia muda [3]. Dalam hal ini, terdapat sebuah lembaga pendidikan non formal yang secara *intens* mengajarkan mengenai pendidikan karakter islami yang sering dinamai Taman Pendidikan Al Quran (TPQ).

Taman Pendidikan Al Quran atau TPQ merupakan satuan pendidikan non formal yang pembelajarannya terdiri dari pendidikan karakter, lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, pendidikan keagamaan dan satuan pendidikan yang sejenis [4]. Kurikulum yang diajarkan di TPQ menekankan pada pemberian dasar-dasar membaca Al Qur'an serta membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dan memiliki kualitas karakter dan moral yang agami [5]. Lingkungan pendidikan yang ada di TPQ menjadi teladan bagi anak didik. Karena pembelajarannya tidak hanya mengembangkan pengetahuan anak didik saja, akan tetapi juga membentuk dan mengembangkan akhlak yang baik [6].

Berdasarkan Musyawarah Nasional (Munas) lembaga ulama NU, TPQ dan lembaga diniyah lainnya yang menanamkan pendidikan keagamaan mulai tergerus oleh kebijakan sekolah formal yang semakin padat. Salah satunya pada kebijakan sekolah *full day* yang dinilai mematikan sekolah TPQ. Akan tetapi menurut lembaga Kemenag (Kementrian Agama) per Januari 2021, jumlah TPQ di Indonesia adalah sekitar 112.008 lembaga TPQ. Jumlahnya yang naik dari tahun sebelumnya yaitu 90.670 lembaga TPQ. Hal ini membuktikan kepercayaan masyarakat pada metode pembelajaran Al Quran untuk anak anaknya. Sehingga TPQ terus berkembang di tiap daerah dan dapat ditemukan dengan mudah, tidak hanya di daerah perkotaan namun di pedesaan pun TPQ mudah dijangkau [7].

Pada pelaksanaanya pembelajaran di TPQ selain memerlukan pengajaran intens dari guru, diperlukan juga dukungan orang tua. Karena orang tua memiliki peran strategis dalam pendidikan untuk membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran anaknya [8]. Dalam hal ini, peran guru dan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam efektifnya pembelajaran. Karena itu untuk mencapai keefektifan, TPQ seringkali mengajak orang tua untuk bekerja sama meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung contohnya dengan diadakannya kegiatan pengawasan orang tua. Namun, banyak orang tua yang tidak hadir pada kegiatan tersebut dengan alasan tidak ada waktu, sedang bekerja, atau bahkan merasa kegiatan ini tidak penting. Hal ini sangat disayangkan, karena dengan adanya kerja sama orang tua dan guru TPQ pada pengawasan orang tua. Hasil akademik anak dapat ditingkatkan, kemampuan dan keterampilan anak dalam hal agama dapat di pantau, kemajuan hafalan, absensi, perkembangan akhlak atau emosional anak dapat diketahui, dan berbagai manfaat lain dari pengawasan ini [9]. Dengan adanya pengawasan ini juga, mendorong keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak.

Berdasarkan survey dari sekolah TPQ, tingkat kehadiran dan komunikasi yang dilakukan orang tua pada guru pada tahun 2024 hanya sekitar 50 % orang tua hadir. Jumlah ini menandakan bahwa hanya sedikit orang tua yang dapat hadir dan menerima laporan perkembangan anaknya. Hal ini merupakan keterbatasan yang cukup berpengaruh, karena menghambat komunikasi antara pengajar dan orang tua yang semestinya dilakukan untuk berdiskusi terkait perkembangan anaknya. Oleh karena itu, TPQ membutuhkan sebuah rancangan aplikasi yang dapat secara langsung menghubungkan orangtua dan pengajar tentang perkembangan anak tanpa melihat waktu dan tempat yang artinya dapat diakses kapan pun dan dimanapun. Juga diperlukan rancangan aplikasi ini untuk dapat memberikan *feedback* yang bisa dilakukan secara interaktif dengan guru, juga memperlihatkan kegiatan dan pembelajaran apa saja yang dilakukan di TPQ.

Perkembangan teknologi mobile memberikan peluang besar bagi lembaga pendidikan nonformal seperti TPQ untuk meningkatkan komunikasi dan keterlibatan orang tua melalui media digital berbasis Android. Salah satu kunci keberhasilan dalam pengembangan aplikasi edukasi adalah perancangan *User Interface* (UI) yang sederhana, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. UI yang tidak sesuai justru dapat menghambat adopsi dan efektivitas aplikasi, khususnya bagi orang tua yang memiliki keterbatasan waktu dan keterampilan digital [10]. Penelitian Ahmad Faudzi dkk. (2023) menegaskan bahwa UI yang baik mampu meningkatkan persepsi kegunaan dan pengalaman belajar pengguna, sehingga perancangan UI yang efektif menjadi aspek penting sebelum melangkah pada pengembangan sistem yang kompleks.

Dalam merancang sebuah aplikasi, diperlukan sebuah metode untuk menjadi dasar perancangan agar rancangan yang dipakai tersebut sesuai dengan harapan pengguna. Karena dari permasalahan diatas, diperlukan metode perancangan aplikasi yang memanfaatkan pendapat pengguna serta pola tingkah laku pengguna secara langsung. Maka, peneliti menggunakan

metode *User Centered Design* (UCD) karena metode ini yang paling dekat atau sejalan dengan kebutuhan dari masalah yang ada yaitu melibatkan calon pengguna pada tahap perancangan sehingga dapat memberikan masukan atau saran pada proses perancangan sistem yang ada[11]. Sehingga desainnya kekuatan pada struktur formal, kedalaman analisis pengguna, dan keterlibatan langsung yang intensif [12].

Pemilihan metode *User Centered Design* (UCD) dalam penelitian ini menjadi sangat relevan karena UCD menempatkan pengguna sebagai pusat dalam proses perancangan antarmuka. UCD melibatkan orang tua dan pengajar secara aktif dalam setiap tahapan pengumpulan kebutuhan, pembuatan *prototype*, dan evaluasi *usability*. Penelitian oleh Alamsyah dkk. menunjukkan bahwa penerapan UCD pada aplikasi edukasi mobile mampu menghasilkan desain antarmuka yang memiliki tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna yang tinggi dengan skor *System Usability Scale* (SUS) di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa metode UCD tidak hanya fokus pada estetika tampilan, tetapi juga memastikan aplikasi dapat digunakan secara efektif oleh target pengguna dengan karakteristik spesifik[13]. Selain itu, riset Zaman dkk. membuktikan bahwa iterasi desain berbasis UCD mampu meminimalisir risiko kegagalan produk yang sering terjadi ketika pengembangan aplikasi dilakukan tanpa pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna [14].

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memfokuskan pengembangan pada tahapan perancangan UI terlebih dahulu, sebelum melanjutkan ke pengembangan aplikasi secara utuh. Jika aplikasi langsung dikembangkan tanpa desain UI yang matang dan berbasis kebutuhan pengguna, terdapat risiko besar aplikasi tidak efektif, tidak diterima oleh pengguna, atau bahkan tidak digunakan sama sekali [15]. Dengan fokus pada penelitian UI, perancang dapat mengeksplorasi kebutuhan, kebiasaan, dan keterbatasan pengguna secara detail, sehingga produk

akhir lebih tepat guna dan memiliki peluang keberhasilan yang lebih tinggi. Diharapkan hasil rancangan UI aplikasi monitoring orang tua TPQ berbasis Android dengan pendekatan UCD ini mampu menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam memantau perkembangan pembelajaran anak di TPQ dengan antarmuka yang mudah, nyaman, dan sesuai dengan harapan pengguna.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik menggunakan metode ini dikarenakan metode perancangan UCD merupakan metode yang paling sesuai dengan tujuan peneliti ini untuk membantu menghubungkan rancangan aplikasi *monitoring* yang sesuai dengan harapan user sehingga produk nantinya benar-benar dapat dipakai secara maksimal dan mengatasi kemungkinan pengguna tidak dapat menggunakan sistem. Maka dilakukan penelitian dengan judul **“Perancangan *User Interface* Aplikasi *Monitoring* Orang Tua Taman Pendidikan Al Quran Berbasis Android dengan Metode *User Centered Design* (UCD)”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana mengimplementasikan metode *User Centered Design* dalam merancang UI aplikasi *monitoring* orang tua?
2. Bagaimana evaluasi pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) terhadap UI aplikasi *monitoring* orang tua taman pendidikan Al Quran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, penulis memiliki beberapa tujuan terkait permasalahan tersebut, yaitu:

1. Mengimplementasikan metode *User Centered Design* dalam merancang UI aplikasi *monitoring* orang tua
2. Mengevaluasi pengalaman pengguna atau *User Experience (UX)* terhadap UI aplikasi *monitoring* orang tua taman pendidikan Al Quran

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka berikut adalah beberapa batasan masalah dari perancangan UI/UX aplikasi *monitoring* orang tua yaitu:

1. Metode perancangan yang digunakan adalah *User Centered Design (UCD)*
2. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, studi pustaka, kuisioner.
3. Responden pada penelitian ini adalah Orang tua murid dan Guru pengajar TPQ
4. Ruang lingkup penelitian ini hanya dibagian UI disertai dengan beberapa disiplin ilmu pendukung lainnya.
5. *Tools* yang digunakan untuk perancangan UI adalah Figma.
6. Rancangan UI Penelitian ini hanya terbatas di Aplikasi *Monitoring* orang tua utamanya. Sementara sistem cabangnya, seperti: aplikasi portal guru, dan portal admin tidak termasuk dalam rancangan UI penelitian ini
7. SUS dipakai sebagai metode evaluasi untuk pengalaman pengguna atau *User Experience (UX)*.

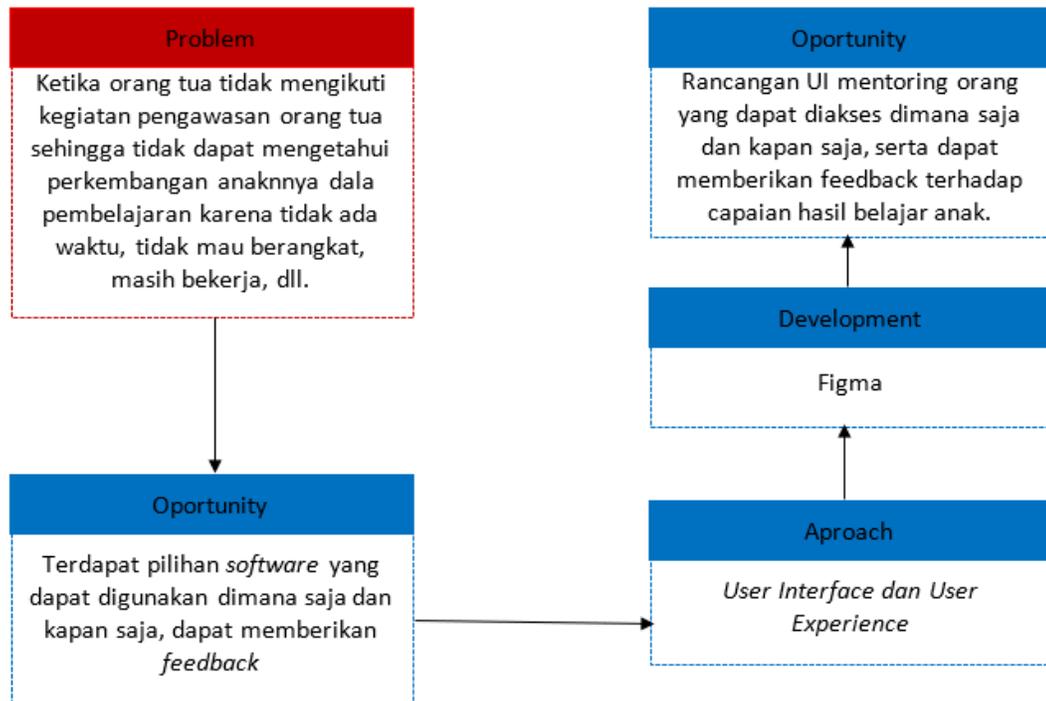
1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Menghasilkan sebuah rancangan UI *monitoring* orang tua untuk membantu orang tua dan guru mengawasi perkembangan belajar anak/murid.
2. Mengetahui cara kerja metode *User Centered Design* dalam merancang UI.
3. Dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya.

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan diagram penjelasan suatu logika dalam suatu penelitian. Dari penelitian ini disajikan pada gambar 1.1 kerangka pemikiran:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan guna menyelesaikan masalah yang ada terdiri dari:

1. Studi literatur

Pengumpulan data dengan studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan memahami data dari berbagai sumber referensi seperti laporan penelitian, jurnal, karya ilmiah, buku, artikel dll.

2. Observasi

Pengumpulan data tidak hanya dilakukan dengan pencarian referensi dari sumber sumber seperti buku atau jurnal saja. Tetapi juga dapat dilakuakn dengan melihat langsung data yang dibutuhkan dan melakukan wawancara untuk menganalisis permasalahan yang ada.

3. Kuisisioner

Pengumpulan data dilakukan dengan memberika kuisisioner yang telah dibuat oleh peneliti kepada guru dan orang tua

1.7.2. Metode Pengembangan Design

Metode pengembangan yang digunakan dalam merancang aplikasi *monitoring* adalah metode *User Centered Design* (UCD). UCD adalah metode yang memusatkan pengguna dalam setiap tahapnya. Terdapat limaah tahap dalam mengembangkan UCD, yaitu :

1. *Planning*

Planning merupakan tahap awal dalam UCD untuk melakukan observasi guna mengenal lebih dalam tentang *monitoring* orang tua dalam pembelajaran anak. Pada tahapan ini juga, penulis merencanakan tahapan UCD dalam perancangan UI aplikasi *monitoring* orang tua TPQ untuk memastikan bahwa setiap elemen desain berbasis kebutuhan yang nyata penggunaannya dengan melakukan studi literasi dan observasi.

2. *Specify User Context*

Pada tahap ini dilakukan penggalian informasi mengenai situasi dan kondisi bagaimana *monitoring* orang tua akan digunakan, untuk siapa aplikasi ini digunakan, dan untuk apa *monitoring* orang tua di TPQ digunakan. Dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap orang tua dan pengajar di beberapa TPQ, lalu mengobservasi proses kegiatan pengawasan orang tua, dan melakukan pemetaan masalah komunikasi antara pihak TPQ dan orang tua/wli murid.

3. *Specify User Requirement*

Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan kebutuhan pengguna dalam *user interface dan user experience* aplikasi *monitoring* orang tua sebagai sebuah acuan dalam membuat desain solusi. Dilakukan dengan menyusun kebutuhan fitur.

4. *Design Solution*

Tahap ini dilakukan pembangunan kerangka atau rancangan desain sebagai solusi dari masalah yang diangkat dari proses sebelumnya. Dilakukan dengan membuat

wireframe & mockup UI menggunakan tools desain Figma dan Menyesuaikan elemen visual agar mudah diakses dan digunakan.

5. *Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dari desain solusi yang dibuat pada tahap sebelumnya. Desain solusi yang telah dibuat akan dilakukan *testing* dan wawancara atau kuisisioner kepada pengguna mengenai desain solusi tersebut. Kemudian pengguna memberikan umpan balik dari desain yang dibangun. Dilakukan *usability testing* menggunakan skala evaluasi SUS dan mencatat saran perbaikan dari pengguna.



1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tuhas akhir ini dirancang menjadi 5 bab, adapun sistematika laporan tugas akhir ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori dan referensi yang dipakai untuk mendukung penelitian perancangan UI/UX dengan menggunakan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Studi pustaka diperoleh dari buku, jurnal dan penelitian seblumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas metode penelitiab yang digunakan, analilis kebutuhan, perancangan UI/UX, dan evaluasi rancangan UI/UX.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi dan analisis kegunaan dari rancangan UI/UX yang telah selesai dirancang.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan terhadap sistem yang telah dibuat dan saran untuk pengembangan penelitian di masa mendatang.