

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesantren merupakan lembaga pendidikan, yang menampung peserta didik dan dibina agar memiliki kemampuan, kecerdasan, dan keterampilan sehingga tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu pondok pesantren di Yogyakarta yaitu Pondok Pesantren Assalafiyah Mlangi, yang merupakan institusi pendidikan berbasis pondok pesantren maupun non-pondok pesantren, yang mengatur segala hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan keagamaan. Pondok Pesantren Assalafiyah Yogyakarta didirikan oleh Kiai Masduqi pada tahun 1936 dalam rangka ikut berperan dalam menyebarkan dakwah Islam ala Ahli Sunnah wal Jamaah di Indonesia. Di bawah asuhan KH. Syuja'i Masduqi, pesantren Assalafiyah terus berkembang maju dan konsisten mengajarkan kitab kuning untuk memperkaya wawasan para santri dalam mendalami *khazanah* kebudayaan Islam. Dengan wawasan yang luas atas *khazanah* keilmuan Islam, maka seorang santri diharapkan mampu bersikap lebih terbuka, tidak kaku dalam berdakwah di tengah masyarakat, dan mampu menjawab tantangan-tantangan perkembangan zaman. Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat terhadap konsep pendidikan yang terpadu, maka Pesantren Assalafiyah mendirikan pendidikan formal Madrasah Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di bawah kepemimpinan K. Irwan Masduqi, Lc. Hum.

Sebagai institusi pendidikan Islam yang telah menghasilkan ribuan alumni yang berakhlakul karimah dan berwawasan luas, pihak pesantren menginginkan sebuah sistem yang dapat memberikan informasi segala aktivitas santri selama menempuh pendidikan, sehingga dapat menambah kepercayaan orangtua untuk menempatkan anaknya dalam Pesantren. Pada tahun 2020, Pondok Pesantren Assalafiyah Mlangi mulai mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mengintegrasikan segala informasi terkait kegiatan santri di Pondok Pesantren dan di sekolah dalam satu sistem informasi akademik berbentuk website. Website sistem akademik (SIKAD) tersebut diharapkan dapat menjawab kebutuhan wali santri terkait monitoring kegiatan putra putrinya selama berada di pondok pesantren. Dalam website SIKAD juga terdapat informasi laporan kesehatan, riwayat transaksi keuangan, absensi kegiatan belajar dan mengaji, juga laporan pelanggaran dan prestasi santri. Adanya website SIKAD ini

seharusnya menjadikan wali santri mudah dan efisien untuk mengakses informasi secara real time.

Namun, pada kenyataannya wali santri masih mendapati kesulitan dan hambatan dalam penggunaan website SIAKAD untuk keperluan monitoring kegiatan putra putrinya. Berdasarkan hasil interview yang telah dilakukan, kesulitan tersebut disebabkan karena masih terdapat kekurangan dalam tampilan website SIAKAD Assalafiyah, diantaranya yaitu halaman login, menu dan submenu yang belum rapi, tampilan layout yang kurang menarik, serta tampilan informasi pada website yang kurang kompatibel ketika diakses melalui smartphone. Selain tampilan (*User Interface*), kekurangan website ini juga terdapat pada pengalaman pengguna (*User Experience*). Ketika mengakses informasi pada website SIAKAD, wali santri masih menjumpai kesulitan karena terdapat beberapa tahapan dalam mengakses informasi yang rumit dan menyita waktu. Ketika wali santri akan mengakses informasi tertentu, harus masuk ke menu utama kemudian memilih dari beberapa submenu, dan tidak langsung diarahkan ke menu yang dituju. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa wali santri sebagai pengguna membutuhkan platform monitoring yang dapat diakses melalui smartphone dengan tampilan yang lebih jelas dan sederhana, namun tetap menarik. Selain itu juga mudah diakses dengan cepat untuk memaksimalkan *user experience*.

Terdapat beberapa komponen utama dalam memaksimalkan *experience* pengguna, salah satunya yaitu tampilan atau yang biasa disebut dengan UI (*User Interface*). *User Interface* merupakan tampilan desain visual yang menjadi bagian penting dalam pembuatan aplikasi karena digunakan sebagai penghubung antara pengguna dengan aplikasi. *User Interface* merupakan bagian dari UX (*User Experience*). Terdapat beberapa komponen yang ada pada *User Interface* diantaranya adalah layout, tema, tombol, animasi, dan visual interaktif lainnya. *User Experience* (UX) mengacu pada keseluruhan pengalaman yang terkait dengan persepsi (emosi dan pikiran), reaksi, dan perilaku yang dirasakan dan dipikirkan pengguna melalui penggunaan secara langsung atau tidak langsung dari suatu sistem, produk, konten, atau layanan [1].

Desain pada sebuah *user interface* merupakan suatu elemen yang sangat penting untuk diperhatikan agar informasi yang ditampilkan lebih efektif [2]. Maka berdasarkan faktor tersebut, penggunaan metode *User Centered Design* dinilai cocok digunakan sebagai metode utama dalam menyelesaikan permasalahan *user interface* dan *user experience* pada sistem informasi Pondok Pesantren Assalafiyah, dikarenakan dalam tahapan *User Centered Design* akan memfokuskan dan melibatkan para pengguna di dalam tiap tahap desain hingga proses evaluasi produk pada pengujian akhir nantinya [3]. Alasan yang menyebabkan metode UCD sangat tepat untuk penelitian ini yaitu UCD lebih menekankan empati terhadap suatu populasi yang dipilih dalam proyek penelitian [4]. Tujuannya adalah untuk menciptakan suatu solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan *feedback* pengguna sebagai tolak ukur dalam menentukan semua keputusan desain, dan dalam hal ini UCD menjadi metode yang tepat dalam merancang produk yang sangat diinginkan untuk audiens tertentu, dikarenakan dalam proses UCD, pengguna adalah fokus utama mulai dari perencanaan ide, proses *research*, hingga penentuan desain dan pengujian akhir [4].

Perbedaan UCD dengan metode lain seperti contohnya *design thinking*, yaitu fokus pada pengguna. *Design thinking* juga membutuhkan pengetahuan tentang para pengguna, akan tetapi metode ini lebih tepat diterapkan untuk lebih dari sekedar pengembangan produk saja, fokus pada metode ini mencakup pada keinginan, kelayakan, dan kelangsungan hidup suatu aktivitas, yang artinya memfokuskan pada populasi yang besar dengan masalah yang jauh lebih kompleks, sedangkan metode UCD lebih memfokuskan terhadap *user needs* dan *feedback* yang diberikan pengguna terhadap permasalahan yang berlangsung saat itu juga dan mencakup pada populasi tertentu saja, sehingga sangat tepat untuk permasalahan pada penelitian ini dikarenakan populasi pengguna yang tidak besar [4]. Perbandingan UCD dengan metode lainnya seperti *Activity-Centered Design* dan *Goal-Directed Design* yaitu, metode UCD lebih memfokuskan terhadap pengguna secara keseluruhan, mulai dari kebutuhan hingga tujuan dari pengguna dalam menciptakan produk, sedangkan ACD umumnya hanya memfokuskan pembuatan produk berdasarkan aktivitas pengguna saja, dan GDD berfokus pada tujuan pengguna dalam menggunakan produk [5].

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan prototipe dari aplikasi SIAKAD untuk membantu wali santri memonitoring kegiatan putra putrinya di pondok pesantren, dengan skripsi yang berjudul **Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Monitoring Aktivitas Santri Pondok Pesantren Assalafiyah Sleman Menggunakan Metode User Centered Design (UCD).**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka pokok permasalahan yang dihadapi adalah Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka pokok permasalahan yang dihadapi adalah “Bagaimana membuat *design* UI/UX dengan software figma yang dapat membantu wali santri memonitoring aktivitas santri di Pondok Pesantren Assalafiyah Sleman dengan efektif dan efisien melalui aplikasi SIAKAD?”

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penelitian tercapai. Oleh karena itu batasan masalah tersebut diantaranya yaitu:

- a. *Output* yang ditampilkan berupa *design* UI/UX yang efisien bagi pengguna.
- b. Tampilan UI/UX yang memudahkan wali santri untuk mengakses informasi tentang aktivitas putra-putrinya di Pondok Pesantren Assalafiyah Mlangi.
- c. Menggunakan Aplikasi Figma untuk membuat *design* UI/UX yang efisien.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

- a. Membantu wali santri Pondok Pesantren Assalafiyah untuk dapat mengakses informasi kegiatan putra-putrinya dengan jelas, mudah, dan cepat melalui *mobile device*.
- b. Membuat rancangan desain UI/UX aplikasi *monitoring* santri dalam bentuk prototipe dengan *software* figma.
- c. Membuat rancangan desain UI/UX aplikasi *monitoring* santri dengan metode *User Centered Design* (UCD).

1.5. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan yaitu:

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam pembuatan design UI/UX aplikasi berbasis android.

2. Bagi Pondok Pesantren

Bagi pondok pesantren penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan aplikasi berbasis android dengan tampilan UI/UX yang lebih efisien, sehingga informasi dapat lebih mudah diakses bagi wali santri.

3. Bagi Institusi

Hasil Penelitian ini nantinya dapat dipergunakan sebagai referensi bagi mahasiswa lain untuk penulisan yang relevan, serta dapat menambah koleksi pustaka dan bahan bacaan bagi mahasiswa.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini, maka penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang digunakan untuk penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Di dalam bab ini menguraikan tentang

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini menguraikan tentang proses Pembuatan Design Aplikasi UI/UX Pondok Pesantren Assalafiyah Sleman Menggunakan Aplikasi Figma

BAB V PENUTUP

Di dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dibuat.

