

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan atau kemajuan teknologi dan internet saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan manusia. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet yaitu, kegiatan dakwah. Pemanfaatan teknologi dan internet dalam kegiatan Teras Dakwah dengan menggunakan aplikasi Mobile.

Teras Dakwah merupakan Lembaga dakwah dan sosial yang ada di Yogyakarta. Lembaga ini telah banyak melakukan kegiatan-kegiatan dakwah, baik itu aktivitas kajian dakwah Islam maupun aktivitas non kajian. Selain dakwah yang dilakukan secara tatap muka, Teras Dakwah juga memiliki dakwah secara online yang memanfaatkan internet sebagai media syiar Islam. Diantaranya youtube, Facebook, Instagram, Aplikasi Teras Dakwah, dan lain sebagainya. Pada aplikasi Teras Dakwah digunakan untuk segala informasi ke islamian ataupun info kegiatan dari teras dakwah, namun informasi yang disampaikan melalui aplikasi Teras Dakwah tidak lengkap, sehingga orang-orang belum bisa mengetahui informasi dari Teras Dakwah keseluruhan.

Kemudahan penggunaan dalam mengakses aplikasi akan meningkatkan peluang lancarnya kegiatan dakwah yang diagendakan Teras Dakwah. Dengan mengandalkan platform berbasis aplikasi melalui smartphone, Teras Dakwah berupaya untuk memberikan kenyamanan penggunaan saat mengakses serta memberikan pengalaman yang terbaik. Dan aplikasi Teras Dakwah masih bisa diakses dengan OS Android.

Dalam perancangan aplikasi ada 2 hal yang penting yaitu tampilan visual *User Interface* dan aspek pengalaman *User Experience* [1]. *User Interface* dan *User Experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk. *User Interface* adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program [2]. Dengan adanya *User Experience* dapat menjadi tolak ukur suatu sistem informasi untuk dapat

mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik atau buruk sesuai dengan kebutuhan pengguna atau persepsi pengguna. Ada banyak sekali metode-metode yang dapat digunakan untuk mengukur *User Experience* seperti (SUMI.), (SUS), (QUIS), (UEQ) [3].

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam melakukan perancangan adalah metode "*Design Thinking*", metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunaannya. Lebih lanjut lagi dipaparkan bahwa, awalnya terdapat 3 tahapan yang terdiri dari *inspiration* yaitu kebutuhan atau masalah yang memotivasi pencarian suatu solusi atau inovasi, *ideation* yaitu proses menghasilkan gagasan, pengembangan dan pengujian gagasan, dan yang terakhir *implementation* yaitu finalisasi penerapan ke pengguna. Dalam perkembangannya, ketiga tahapan tersebut berkembang menjadi 5 tahapan yang pada dasarnya tidak berbeda jauh namun terdapat penekanan pada bagian tertentu sehingga menghasilkan prosedur yang lebih terperinci [4].

Penggunaan metode *Design Thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan *user interface* dan *user experience* suatu aplikasi. Metode *Design Thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, proses *Identify the problem*, *Describe Solution*, *Empathize to User*, *Appeal to Business*, *Lock-in Agreement* (IDEAL) dan *Prototype* serta *Test*. Proses yang terjadi pada metode *Design Thinking* digunakan untuk mencari tau permasalahan dan mencari tau apa yang dibutuhkan oleh pengguna, sehingga dapat diselesaikan dalam bentuk UI/UX [5].

1.2. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan diatas, bagaimana melakukan perancangan dan pengembangan desain *user interface* dan *user experience* pada aplikasi Teras Dakwah dengan menggunakan metode *Design Thinking* supaya sesuai dengan kebutuhan pengguna ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan *user interface* dan *user experience* aplikasi Teras Dakwah untuk mempermudah user dalam memahami aplikasi Teras Dakwah dan mendapatkan informasi yang ingin didapatkan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah yang diangkat dibatasi agar tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai. Adapun Batasan masalah pada penelitian ini, yaitu :

- a. Target pengguna adalah masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Hasil perancangan desain *user experience* berupa implementasi front end pada prototype aplikasi.
- c. Tahap pengujian belum di laksanakan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini sangat diharapkan mendapatkan manfaat pada user/pengguna ataupun organisasi. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Memudahkan user dalam mengakses aplikasi Teras Dakwah.
2. Membantu Teras Dakwah dalam meningkatkan kualitas aplikasi.
3. Membantu kegiatan Teras Dakwah secara online..