

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia dari masa ke masa terus mengalami kemajuan yang demikian pesat, berbagai macam alat di dunia kini dikonversikan menjadi sebuah alat digital yang memudahkan aktivitas kehidupan manusia. Kemajuan teknologi ini juga berdampak terhadap berkembangnya berbagai upaya digitalisasi terhadap segala macam urusan keagamaan, terutama Islam. Akan tetapi, dengan perkembangan teknologi tersebut sayangnya masih belum begitu berdampak dalam ranah Tahfidz Al-Quran. Media Tahfidz Al-Quran yang saat ini masih tersedia dalam lingkup masyarakat adalah dengan mengikuti program yang belajar dibawah bimbingan seorang guru, maupun belajar bersama di suatu tempat. Berdasarkan berbagai metode yang tersebar di berbagai perguruan, Tahfidz Al-Quran memiliki rangkaian proses inti yang sama yaitu berupa perbaikan bacaan (*tahsin*), mengulangi bacaan hingga hafal, melakukan penyetoran hafalan, hingga mengulangi kembali hafalan (*muraja'ah*). Rangkaian seperti melakukan perbaikan bacaan (*tahsin*), penyetoran hafalan, serta *muraja'ah* membutuhkan pengawasan oleh orang lain, sehingga hal tersebut tentu saja tidaklah mudah bagi orang yang tidak banyak memiliki waktu senggang di kesehariannya.

Hadirnya aplikasi Al-Quran digital sebagai salah satu bentuk upaya digitalisasi tentu saja telah memudahkan masyarakat untuk berinteraksi dengan Al-Quran secara lebih intens tanpa perlu membawa mushaf Al-Quran. Mayoritas dari aplikasi Al-Quran digital umumnya menawarkan fitur yang kebanyakan dibutuhkan oleh masyarakat, mulai dari pencarian ayat, pencarian kata hingga derivasinya, penerjemahan Al-Quran ke dalam berbagai bahasa, *asbabun nuzul* beserta kutipan penjelasan dari berbagai macam tafsir [1]. Berdasarkan survei yang telah dilakukan dengan melakukan wawancara menggunakan beberapa aplikasi Al-Quran digital yang tersedia dalam *playstore* android sebagai media untuk Tahfidz Al-Quran, terhadap responden yang berusia dua puluh hingga tiga puluh tahun berdasarkan beberapa aspek daya ingat yang mulai menurun pada rentang usia tersebut [2]. Hasil survei menyatakan bahwa beberapa kekurangan ditemukan dalam penggunaan aplikasi Al-Quran digital sebagai media Tahfidz Al-Quran, seperti responden tidak dapat mengetahui kesalahan dalam bacaan Al-Qurannya, hingga tidak bisa secara langsung melakukan penyetoran hafalan. Berdasarkan hasil survei tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Al-Quran digital masih memiliki kendala dalam penggunaannya sebagai media Tahfidz Al-Quran. Hal tersebut menjadikan penggunaan Al-Quran digital sebagai media Tahfidz Al-Quran tidak tercapai, dan berimbas terhadap aspek *usability*-nya. Aspek *usability* yang belum mampu dipenuhi dalam penggunaan Al-Quran digital sebagai media Tahfidz Al-Quran adalah efisiensi (*efficiency*), serta kesulitan mendapatkan informasi yang diharapkan (*satisfaction*). Kedua aspek tersebut merupakan komponen yang menjadi tolak ukur keberhasilan *usability* dari suatu *user experience* (UX) yang baik terhadap pengguna [3].

Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan adanya pemodelan UX yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dalam Tahfidz Al-Quran, agar dapat membantu secara efektif dalam pengaplikasian Tahfidz Al-Quran berbentuk digital. Pada proses pemodelan UX untuk aplikasi Al-Quran digital sebagai media Tahfidz Al-Quran, sangatlah penting untuk mendefinisikan tiap-tiap *task* yang dibutuhkan oleh pengguna, dalam membantu keberlangsungan hafalannya. Untuk melakukan hal tersebut, digunakannya metode *Task Centered System Design* (TCSD) yang merupakan salah satu metode dalam membangun *Human-Computer Interaction* (HCI) yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dan kebutuhan *task*. Metode TCSD ini meliputi empat tahap, yaitu *identification*, *requirement*, *design as scenario*, dan *walkthrough evaluate* [4]. Kelebihan dari metode TCSD adalah kemudahannya untuk dipelajari dan diterapkan pada berbagai bidang proyek dengan skala yang kecil. Hasil model produk akan dievaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) agar dapat memastikan bahwa model yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna [5].

### 1.2. Topik dan Batasannya

Al-Quran digital sebagai media Tahfidz Al-Quran memiliki kekurangan dari aspek *efficiency*, dan *satisfaction*, yang disebabkan oleh perbedaan *task* dan kebutuhan pengguna dalam menerima informasi. Dengan demikian, hal tersebut menyebabkan informasi yang diinginkan tidak diperoleh dengan baik sehingga membutuhkan media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga pengguna dapat menerima informasi dengan cara yang lebih efisien, mudah dipelajari, dan memuaskan. Berdasarkan hal tersebut diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

1. Target pengguna adalah masyarakat pada umumnya dengan memprioritaskan kalangan yang berusia 20 – 30 tahun, dengan mempertimbangkan beberapa aspek daya ingat yang mulai menurun pada rentang usia tersebut.
2. Perancangan model UX disesuaikan untuk tampilan aplikasi *mobile*.
3. Proses yang digunakan dalam pemodelan UX berdasarkan metode *Task Centered System Design* (TCSD).
4. Evaluasi *usability test* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

### 1.3. Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah pada sub-bab sebelumnya maka dapat dibuat tujuan sebagai berikut :

1. Menghadirkan pemodelan UX yang mempermudah dalam melakukan proses Tahfidzul Quran, seperti perbaikan bacaan (tahsin), pengulangan bacaan ayat Al-Quran, penyetoran hafalan, hingga pengulangan hafalan (murajaah) secara mandiri, serta dapat diakses dimana saja.
2. Menghadirkan pemodelan UX yang memudahkan dalam mempertahankan hafalan Al-Quran dengan lebih efisien, mudah dipelajari, serta menyampaikan informasi dan *task* yang dibutuhkan oleh pengguna dengan baik dengan menggunakan metode *Task Centered System Design* (TCSD).
3. Menciptakan pemodelan UX dengan tingkat *usability* yang baik berdasarkan hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

### 1.4. Organisasi Tulisan

Organisasi penulisan pada tugas akhir ini memiliki beberapa bagian yaitu, bagian pertama adalah pendahuluan. Dalam pendahuluan terdiri dari permasalahan yang ada, dan tujuannya. Selanjutnya bagian kedua adalah studi terkait, dalam studi terkait berisi penjelasan terperinci mengenai dukungan dasar dan teori yang digunakan dalam tugas akhir ini. Selanjutnya pada bagian ketiga adalah sistem yang dibangun, pada bagian ini akan dibahas tentang apa saja rancangan yang akan dibangun pada tugas akhir ini. Yang terakhir, adalah bagian keempat yang berisi evaluasi dari rancangan yang sudah dibuat, pada bagian ini merupakan kesimpulan dari hasil tugas akhir yang dibuat.