

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, teknologi telah mencapai tingkat sangat tinggi yang terus berkembang pesat berbagi manfaat besar dalam mendukung berbagai kegiatan individu, termasuk ibadah dan aktivitas sehari-hari. Namun, selain menghasilkan manfaat kemajuan teknologi menyebabkan dampak negatif. Salah satu contoh dampak negatifnya adalah berkurangnya minat membaca Al Qur'an, karena masyarakat modern cenderung mengandalkan gadget, laptop, tablet, dan perangkat teknologi lainnya untuk memenuhi kebutuhan mereka. Akibatnya, perhatian terhadap kebutuhan spiritual menurun dan banyak orang lebih fokus pada urusan dunia serta aspek- aspek materialistik.

Pendekatan yang sangat fokus pada kinerja dan kegunaan telah membuat sejumlah ahli desain antarmuka awal menolak istilah yang umum digunakan, seperti "ramah pengguna.". Mereka berpendapat bahwa pengguna lebih membutuhkan desain yang efisien, yang memungkinkan mereka menyelesaikan tugas dengan lebih cepat (Nielsen, Nielsen Norman Group, 1994). Menanggapi tantangan perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi minat membaca Al Qur'an langkah-langkah untuk mengembangkan user interface aplikasi Al Qur'an yang memadukan nilai-nilai tradisional dengan teknologi modern akan dirinci. Sebagai penunjang aktivitas membaca Al Qur'an *user interface* aplikasi ini akan dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna pada era sekarang, menjadikannya lebih nyaman dan sesuai dengan preferensi pengguna..

Menghadirkan solusi inovatif terkait kebutuhan membaca Al Qur'an bagi umat Islam dalam menjadi perhatian utama, mengingat pentingnya kitab suci ini sebagai petunjuk dikehidupan duniawi dan penyelamat di akhirat. Sebagaimana disebutkan sebelumnya dalam Al-A'raf ayat 52 (Kemenag, 2022), Al Qur'an telah diberikan dengan tujuan menjadi petunjuk dan rahmat bagi umat Islam yang beriman. Dalam pandangan Habib Ja'far (Kristina, 2023). Ramadhan yang merupakan waktu turunnya Al Qur'an, menunjukkan betapa pentingnya meningkatkan aktivitas membaca Al Qur'an. Mengaji lalu mengkaji kitab suci

tersebut ialah hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman terhadap umat Islam isi Al Qur'an harus bisa sesuai dengan petunjuk yang terkandung dalam kitab suci tersebut. Pendekatan ini, menciptakan solusi yang relevan dan sesuai dengan tuntutan zaman memadukan warisan agama dengan kemajuan teknologi untuk menciptakan pengalaman membaca Al Quran yang lebih menarik dan bermakna bagi umat Islam.

Sebagai alternatif solutif ide yang diusulkan adalah mengembangkan *user interface* Al Qur'an melalui media Mobile App. Keberadaan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah aktivitas membaca Al Qur'an terutama bagi yang mempunyai jadwal harian yang cukup padat. Pengguna akan mendapatkan akses praktis, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan mereka sehingga membaca Al Qur'an dapat dilakukan di berbagai situasi dan aktivitas sehari-hari. Dengan sentuhan teknologi ini diharapkan minat dan keterlibatan umat Islam dalam membaca kitab suci dapat meningkat, sekaligus mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi Al Qur'an. Solusi ini tidak hanya memfasilitasi kegiatan ibadah, tetapi juga menjadi langkah inovatif dalam menjembatani antara perkembangan teknologi dan kebutuhan spiritual masyarakat modern.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Beberapa fitur yang kurang pada aplikasi Al Qur'an melibatkan pengaturan gaya font (Arabic), ukuran font untuk teks latin dan terjemahannya, nama-nama shalat, dan pengaturan bahasa aplikasi?
2. Bagaimana cara meningkatkan *user interface* pengguna aplikasi Muslim Book dengan memperbarui fitur seperti menyesuaikan gaya font (Arab), ukuran font untuk teks latin dan terjemahan, daftar nama shalat, dan mengatur bahasa aplikasi?

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara yang dapat dilakukan untuk mendorong remaja dan orang dewasa untuk menggunakan aplikasi digital untuk membaca Al-Qur'an, sambil mempertimbangkan jenis media yang mereka sukai?
2. Bagaimana mendesain *user interface* yang bersahabat dengan pengguna melalui pembaruan pada fitur-fitur tertentu, seperti penyesuaian gaya *font* (*Arabic*), ukuran *font* untuk teks latin dan terjemahannya, daftar nama shalat, serta pengaturan bahasa aplikasi, dengan tujuan menciptakan *user interface* yang lebih unggul??

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

- a. Meningkatkan responsivitas, aksesibilitas, dan kemanfaatan aplikasi Al Qur'an sambil mengevaluasi sejauh mana responsivitasnya dan mengenali bidang-bidang yang perlu diperbaiki terkait responsivitas, bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dan kualitas interaksi.
- b. Mencapai standar desain material 3 melalui pengembangan aplikasi pada suatu bidang dengan fokus pada *user interface* untuk meningkatkan kegunaan, responsivitas, dan kepuasan pengguna, terutama bagi masyarakat, khususnya umat Islam.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil perancangan ini dapat dijadikan tumpuan pembelajaran maupun di evaluasi serta digunakan untuk refensi sumber data penelitian selanjutnya. Dengan dapat memperkenalkan serta menyebarkan "Muslim Book" terhadap orang banyak khususnya yang beragama Islam serta dapat menjadi salah satu media dalam menjembatani antara spiritual dan teknologi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN UMUM

Teori Utama Al Qur'an, Desain Material 3, dan manfaat membaca Al Qur'an dan menggunakan Desain Material 3.

BAB III: METODOLOGI DESAIN

Sistem Perancangan, Analisis Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Analisa Pesaing.

BAB IV:

Terdapat strategi komunikasi, analisis SWOT, analisis 5W+1H, Tahapan Perancangan, Konsep Perancangan, dan Hasil Karya, Prototype, dan Media Pendukung.

BAB V: PENUTUP

Terdapat kesimpulan dan saran berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan.