

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dakwah adalah suatu kegiatan untuk menyampaikan, mengajak, atau menyeru orang lain atau masyarakat untuk secara sadar dapat menerima, mempelajari, serta mengamalkan ajaran agama, guna membangkitkan dan mengembalikan potensi diri pada fitrahnya, agar dapat hidup bahagia di dunia dan akhirat kelak [1]. Berdakwah dalam Islam hukumnya adalah *fardu 'ain*, artinya setiap muslim memiliki kewajiban untuk melaksanakan dakwah berdasarkan ilmu yang dimilikinya. Semua warga negara Indonesia memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan, termasuk dalam pendidikan agama dan mendapatkan asupan dakwah bagi umat muslim. Akan tetapi, aktivitas dakwah di masyarakat luas saat ini selalu ditujukan kepada masyarakat umum, namun masih sedikit yang ramah untuk orang-orang yang menyandang disabilitas.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, pada pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa disabilitas merupakan seseorang yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual atau sensorik permanen, serta dalam berinteraksi dengan lingkungan atau sikap masyarakatnya dapat menghadapi hambatan yang membuat partisipasi penuh dan efektif berdasarkan persamaan hak menjadi sulit [2]. Berikutnya pada pasal 1 ayat 5 dan 6, dijelaskan pula bahwa negara melindungi, mengayomi, dan memperkuat hak-hak warga negaranya yang menyandang disabilitas. Difabel merupakan penyebutan yang lebih sopan atau halus dalam menggambarkan keadaan seseorang yang menyandang disabilitas. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan

Perencanaan Pembangunan Nasional (BAPPENAS), saat ini jumlah difabel di Indonesia memiliki populasi yang cukup besar. Masing-masing menyebut ada di angka 8% dan 14%.

Penyandang tunarungu memiliki hak yang sama atas pendidikan yang layak seperti warga negara Indonesia penyandang disabilitas lainnya [3]. Masyarakat kaum difabel terutama penyandang tunarungu, masih sukar untuk mengakses dakwah yang disesuaikan dengan kebutuhan tunarungu. Hal ini disebabkan karena penderita tunarungu mengalami kesulitan mendengar, sehingga dalam berbahasa dan berkomunikasi seorang tunarungu memerlukan bahasa isyarat. Berdasarkan data-data tersebut, dalam acara *Podcast* Muhammadiyah *For All* dengan tema “Dakwah Bagi Difabel”, Ketua Komite Pemenuhan dan Perlindungan Hak Disabilitas DIY & LHKP PWM DIY, Farid B. Siswanto menyatakan bahwa di era digital seperti ini, Muhammadiyah perlu untuk menggagas aplikasi dakwah digital yang diberi nama Bil-Hikmah.

Aplikasi Bil-Hikmah merupakan aplikasi dakwah digital oleh Muhammadiyah berbasis *mobile* yang ditujukan untuk masyarakat umum, namun juga menyediakan fasilitas atau fitur-fitur yang menarik dan ramah terhadap kaum difabel yang dalam hal ini adalah kaum tunarungu. Melalui fasilitas yang memadai tersebut, diharapkan agar teman-teman difabel bisa terlibat dalam semua kegiatan masyarakat serta juga dapat menikmati fasilitas dakwah yang dibutuhkan. Setelah aplikasi Bil-Hikmah selesai dirancang, dikembangkan, dan diujikan, maka aplikasi tersebut nantinya akan segera diluncurkan ke masyarakat luas untuk dapat dinikmati oleh pengguna yang membutuhkan.

Perancangan *prototype* desain aplikasi Bil-Hikmah tidak terlepas dari 2 komponen penting yang saling memiliki kaitan satu sama lain, yaitu *User Interface* serta *User Experience* (UI/UX). *User Interface* (UI) atau antarmuka aplikasi memiliki fungsi untuk memperindah tampilan aplikasi sehingga dapat meningkatkan kepuasan penggunanya. Sedangkan *User Experience* (UX)

merupakan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi. UI/UX pada aplikasi *mobile* Bil-Hikmah dirancang dengan menggunakan metode *design thinking*. Tahapan dalam metode *design thinking* meliputi beberapa proses, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setiap tahapan pada metode *design thinking* tersebut berperan dalam mengidentifikasi masalah yang sedang dihadapi dan menjawab masalah tersebut dengan solusi yang berguna dan efektif. Dengan menggunakan metode *design thinking* dalam proses perancangan *prototype*, solusi yang dibuat berdasarkan pemahaman yang matang akan masalah pengguna sehingga akan dapat menyelesaikan permasalahan serta memenuhi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi *mobile* Bil-Hikmah sehingga aplikasi siap untuk dikembangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk menganalisis dan merancang UI/UX aplikasi *mobile* Bil-Hikmah Muhammadiyah. Metode pengujian yang digunakan adalah menggunakan pengujian *usability* untuk menguji tingkat kelayakan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan pengguna. Hasil pengujian yang diharapkan adalah mendapatkan nilai 68 atau *acceptable* (dapat diterima/layak) sehingga aplikasi siap untuk dikembangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan analisis dan perancangan UI/UX aplikasi dakwah Bil-Hikmah berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana melakukan pengujian rancangan *prototype* aplikasi dakwah Bil-Hikmah berbasis *mobile* menggunakan *Usability Testing*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka batasan-batasan masalah yang diberikan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Analisis perancangan desain *prototype* aplikasi berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking* dan *Usability Testing*
2. Menciptakan *prototype* aplikasi *mobile* Bil-Hikmah Muhammadiyah yang memiliki fokus utama pada masyarakat umum, namun juga mempertimbangkan beberapa fitur yang ramah untuk difabel tunarungu.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan *prototype* aplikasi Bil-Hikmah berbasis *mobile* yang optimal dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Melakukan pengujian untuk memastikan kelayakan *prototype* aplikasi Bil-Hikmah berbasis *mobile* dengan menggunakan *Usability Testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Instansi.

Bagi Muhammadiyah, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan prototipe aplikasi *mobile* Bil-Hikmah yang sesuai dengan kebutuhan organisasi dalam penyebaran

dakwah Islam. Prototipe tersebut dapat menjadi landasan pengembangan aplikasi yang lebih lengkap.

1.5.2 Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperluas pemahaman dan keterampilan dalam merancang aplikasi yang menarik, bermanfaat, dan ramah bagi pengguna. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan teknologi aplikasi dakwah.