

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memuat gambaran umum atau penjelasan singkat mengenai permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Isi bab ini mencakup latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, serta batasan penelitian yang akan diuraikan lebih lanjut dalam subbab-subbab berikutnya.

1.1 Latar Belakang

Pekembangan yang sangat cepat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Pada saat ini pengguna teknologi system informasi masih menjadi kebutuhan manusia untuk membantu pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien [1]. Adapun teknologi sistem informasi sendiri memberikan manfaat yang begitu besar terhadap perubahan pada suatu struktur dan manajemen dalam hal operasional. Dalam operasional sehari-hari, teknologi sistem informasi memungkinkan otomatisasi berbagai tugas rutin, sehingga mengurangi kesalahan manusia dan meningkatkan produktivitas, sistem informasi juga membantu dalam pengumpulan dan analisis data secara efisien.

Masjid merupakan tempat ibadah umat muslim diseluruh dunia, dengan seiring perkembangan teknologi saat ini, masjid tidak hanya digunakan sebagai tempat ibadah saja, tetapi ad banyak sekali kegiatan – kegiatan yang dilakukan masyarakat didalam masjid seperti mulai dari kegiatan pemberdayaan umat, pendidikan, pembelejaran, kegiatan hari besar keagamaan, pemotongan hewan qurban, dan masih banyak lagi kegiatan yang dapat dilakukan oleh masyarakat dimasjid [2].

Masjid Ibnu Khaldun, terletak di Kota Batu, Provinsi Jawa Timur, adalah salah satu tempat ibadah yang sangat aktif dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan keagamaan dan sosial. Setiap Ahad pagi, masjid ini mengadakan kajian rutin yang menjadi salah satu agenda utama, dimana para jamaah dapat memperdalam pengetahuan agama mereka. Selain itu, masjid ini juga menyediakan kelas mengaji Al-Qur'an untuk semua kalangan, dari anak-anak hingga dewasa, guna meningkatkan kemampuan membaca dan memahami kitab suci. Namun, masalah

yang dihadapi Masjid Ibnu Khaldun saat ini adalah dalam pengelolaan data kegiatan dan keuangan masjid yang masih dilakukan secara konvensional. Pencatatan manual sering kali menyebabkan kehilangan data dan kesulitan dalam pelaporan. Selain itu, proses pelacakan dana donasi, pengeluaran operasional, dan anggaran kegiatan juga menjadi kurang terorganisir. Masalah ini tidak hanya memengaruhi transparansi dan akuntabilitas, tetapi juga menghambat pengambilan keputusan yang akurat dan cepat dalam pengelolaan masjid.

Dengan adanya permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem informasi manajemen masjid berbasis web yang dapat membantu pengelolaan data secara lebih terstruktur dan transparan. Sistem ini tidak hanya ditujukan untuk pihak pengelola dalam hal pencatatan dan pengelolaan kegiatan serta keuangan, tetapi juga menyediakan akses bagi jamaah untuk memperoleh informasi terkait kegiatan, laporan keuangan, serta pengumuman penting. Namun, sebelum mencapai tahap pembuatan sistem aplikasi website, diperlukan perancangan prototipe sistem aplikasi website terlebih dahulu. Pembuatan prototipe ini sangat penting karena memungkinkan validasi konsep yang akan dikembangkan. Dengan adanya prototipe, pengembang dapat menguji dan mengevaluasi fungsionalitas serta antarmuka pengguna sebelum sistem dikembangkan secara penuh. Langkah ini membantu dalam mendeteksi serta memperbaiki kekurangan sejak dini, sekaligus memastikan sistem yang dibangun benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, baik dari segi tampilan maupun fungsionalitas. Tanpa adanya prototipe, pengembang akan menghadapi kesulitan dalam memvisualisasikan ide produk jika hanya mengandalkan teori saja [3].

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan oleh peneliti dalam perancangan *prototype* ini adalah menggunakan pendekatan metode *Design Thinking*. Metode ini memecahkan masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna dalam proses berfikir adalah pendekatan efektif untuk menghasilkan solusi yang relevan dan inovatif [4]. Adapun lima langkah dalam proses *Design Thinking* terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [5].

Beberapa penelitian terdahulu telah menerapkan metode Design Thinking dalam perancangan prototipe berbasis web. Salah satunya adalah penelitian oleh Selgi Agilsa Ebimbi, Sariyun Naja Anwar, dan R Soelistjadi yang merancang website sistem informasi KONI Kabupaten Kendal. Pendekatan Design Thinking digunakan untuk menghasilkan sistem yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam pencatatan dan informasi yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Pada tahap *empathize*, dilakukan observasi dan wawancara untuk memahami masalah pengguna. Selanjutnya, pada tahap pengujian, penelitian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) melalui kuesioner. Hasil pengujian menunjukkan bahwa website yang dirancang mendapatkan skor 75, yang termasuk dalam kategori baik dan memenuhi kriteria pengguna. [6].

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Muhammad Habib Ahnaf Al Baihaqi dengan judul “*Perancangan Prototype Sistem Informasi Pendataan Aspirasi Masyarakat Menggunakan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus : Bappeda Kota Malang)*”. Masalah pada penelitian ini masih terdapat beberapa kendala seperti kurang efektifnya metode pengumpulan data aspirasi rakyat. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara secara langsung kepada calon pengguna, kemudian diproses menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari hasil pada tahap testing yang menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Kesimpulan hasil dari pengujian ini adalah sistem yang telah dirancang memenuhi kriteria pengguna yaitu mendapatkan nilai 83 [3].

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan literatur yang telah disusun, maka dirasa perlu melakukan perancangan *prototype* sistem informasi manajemen masjid menggunakan pendekatan *Design Thinking* untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, diperlukan adanya pengujian menggunakan metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk memastikan bahwa rancangan sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan diterima oleh pihak Takmir maupun Jamaah. Dengan demikian, penerapan sistem

informasi ini diharapkan dapat membantu proses pengelolaan data agar lebih cepat, terstruktur, dan mudah dikelola di Masjid Ibnu Khaldun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang solusi desain *prototype* sistem informasi manajemen masjid menggunakan pendekatan metode *Design Thinking* ?
2. Bagaimana menguji solusi desain *prototype* sistem informasi manajemen masjid menggunakan pendekatan *Usability Testing* dan *System Usability Scale* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *prototype* sistem informasi manajemen masjid ibnu khaldun menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Beberapa tujuan khusus yang ingin dicapai adalah :

1. Merancang prototipe sistem informasi manajemen masjid menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Menguji kegunaan *prototype* sistem informasi manajemen masjid menggunakan metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale*.

1.4 Batasan Penelitian

Dalam pembuatan penelitian ini ruang lingkup permasalahan memiliki beberapa batasn sebagai berikut :

1. Perancangan *prototype* ini berbentuk web based
2. Penelitian ini mencakup perancangan fitur yang terbatas pada pengelolaan keuangan dan data kegiatan masjid, dengan tujuan memfasilitasi admin dalam mengelola data keuangan masjid, serta memberikan akses informasi kegiatan dan laporan keuangan secara transparan kepada jamaah