

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	vi
PAKTA INTEGRITAS GRATIFIKASI.....	vii
PAKTA INTEGRITAS ANTI PLAGIARISME .....	viii
PAKTA INTEGRITAS TRANSPARANSI .....	xi
PAKTA INTEGRITAS KOMITEN KEMAJUAN UNIVERSITAS .....	xii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS .....	xiii
HALAMAN PENGAKUAN .....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR ISTILAH.....	xxiii
DAFTAR SINGKATAN .....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan Penelitian .....	6
1.4. Lingkup Penelitian .....	8
1.5. Rasionalisasi Penelitian .....	8
1.6. Signifikansi Penelitian .....	10
1.7. Kesenjangan Penelitian .....	11
1.8. State-Of-The-Art.....	12
1.9. Pertanyaan Penelitian.....	15
1.10. Peran Peneliti .....	16
1.11. Sistematika Penulisan .....	16
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	19
2.1. Metode Review .....	19
2.2. Tren Penelitian .....	19
2.3. Benchmarking Penelitian .....	22

2.4.	Perspektif Teori.....	24
2.5.	Teori User Experience (UX) dan Law UX Principle.....	26
2.6.	Sejarah User Experience (UX) dan Law UX.....	27
2.7.	Komponen User Experience dan Law UX .....	31
2.8.	Jenis dan Metode Belajar secara Online.....	38
2.8.1.	Jenis Belajar Online .....	38
2.8.2.	Metode Belajar Online .....	40
2.9.	Ilmu Tajwid dan Sejarahnya.....	43
2.10.	Teori Urgensi Engagement dalam Belajar Ilmu Tajwid.....	45
a.	Teori Konstruktivisme (Constructivism) .....	45
b.	Teori Kontekstualisme (Contextualism) .....	45
c.	Teori Perilaku (Behaviorism) .....	46
d.	Teori Kognitif (Cognitive Theory) .....	46
e.	Teori Humanistik (Humanistic Theory).....	47
2.11.	Hubungan antara Manajemen UX dan Motivasi belajar Tajwid .....	47
a.	Peningkatan Pemahaman dan Retensi .....	47
b.	Penggunaan Metode Interaktif.....	48
c.	Penggunaan Konteks yang Relevan.....	48
d.	Penggunaan Reinforcement Positif.....	49
e.	Penggunaan Lingkungan Belajar yang Mendukung .....	49
2.12.	Komparasi Aplikasi Ilmu Tajwid .....	50
2.13.	Black-box Testing .....	51
2.14.	Performance Testing .....	51
2.15.	Compatible Testing .....	52
2.16.	Usability Testing .....	53
2.17.	Usability Evaluation.....	54
2.18.	7 Universal Design Principles .....	54
2.19.	Cognitive Walkthrough .....	56
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>59</b>
3.1.	Perancangan Penelitian .....	59
3.2.	Model Konseptual.....	62
3.3.	Sistematika Penelitian.....	65
3.4.	Asumsi Penelitian .....	66
3.5.	Sumber Data Penelitian.....	67
3.5.1.	Data Primer .....	67
3.5.2.	Data sekunder.....	68

3.6.	Instrumen Penelitian .....	69
3.7.	Bias Penelitian .....	70
3.8.	Uji Keabsahan.....	72
3.8.1.	Uji Kredibilitas (Credibility).....	73
3.8.2.	Uji Transferabilitas .....	73
3.8.3.	Uji Dependabilitas .....	73
3.8.4.	Uji Konfirmasi .....	74
3.9.	Pertimbangan Etika.....	74
BAB IV PENGUMPULAN DATA.....		76
4.1.	Metode Pengumpulan Data.....	76
4.1.1.	Wawancara.....	76
4.1.2.	Observasi.....	78
4.1.3.	Studi Literatur dan Dokumen.....	78
4.1.4.	Perbandingan Aplikasi Ilmu Tajwid .....	79
4.1.5.	Perbandingan Jakob's Law pada Aplikasi Populer dan Pembelajaran Konvensional 82	
4.2.	Gambaran Umum.....	83
4.2.1.	Objek Penelitian.....	83
4.2.2.	Persiapan Penelitian .....	84
4.2.3.	Perancangan dan Pengembangan UX pada aplikasi <i>LearnTajwid</i> .....	87
4.2.4.	Diagram Alir (Flowchart) .....	99
4.2.5.	Elemen Penting Dalam UX dalam aplikasi <i>LearnTajwid</i> .....	100
4.3.	Uji Keabsahan Penelitian .....	102
a.	Pengujian Kredibilitas ( <i>Credibility</i> ).....	102
b.	Pengujian Transferabilitas ( <i>Transferability</i> ).....	102
c.	Pengujian Dependabilitas ( <i>Dependability</i> ).....	102
d.	Pengujian Konfirmasi ( <i>Confirmability</i> ) .....	103
BAB V HASIL PENELITIAN .....		104
5.1.	Analisis Hasil Data.....	104
5.2.	Implementasi Aplikasi LearnTajwid .....	105
5.2.1.	Analisis Kebutuhan Aplikasi <i>LearnTajwid</i> .....	105
5.3.	Analisis Pengalaman Pengguna dalam Implementasi LearnTajwid.....	107
5.3.1.	Pengukuran User Experience .....	107
5.3.2.	Identifikasi Faktor Kunci UX.....	108
5.3.3.	Identifikasi Persona dengan <i>Cognitive Walkthroug</i> .....	109
5.3.4.	Kualitas Engagement.....	110

5.4.	Pengaruh UX Terhadap Motivasi dan Keterlibatan Pelajar.....	111
5.4.1.	Peningkatan Motivasi melalui Interaksi Visual dan Interaktifitas .....	111
5.4.2.	Hubungan antara UX dan Kepuasan Belajar .....	112
5.5.	Evaluasi Aplikasi .....	113
5.5.1.	Hasil Pengujian Aplikasi Populer dengan metode <i>Cognitive Walktrough</i> .....	113
5.5.2.	<i>Blackbox Testing</i> .....	119
5.5.3.	<i>Performnace Test</i> .....	122
5.5.4.	<i>Compatible Test</i> .....	124
5.5.5.	Hasil <i>Usability Testing</i> aplikasi <i>learn Tajwid</i> menggunakan <i>cognitive Walktrough</i> 127	
5.5.6.	Analisis Retensi Informasi .....	131
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....		133
6.1.	Kesimpulan .....	133
6.2.	Saran .....	136
a.	Rekomendasi Perbaikan UX dalam Aplikasi <i>LearnTajwid</i> .....	136
1)	Menyederhanakan Antarmuka Pengguna.....	136
2)	Meningkatkan Aksesibilitas .....	136
3)	Menyertakan Konten Pendidikan yang Beragam .....	136
b.	Potensi Pengembangan Lanjutan .....	137
1)	Integrasi Pembelajaran Personal .....	137
2)	Pengembangan Teknologi Lebih Lanjut .....	137
3)	Kolaborasi dengan Platform Pembelajaran Lain .....	137
c.	Saran Implementasi untuk Penggunaan aplikasi yang lebih luas .....	137
d.	Arah Penelitian dalam Pengembangan UX untuk Pembelajaran Ilmu Tajwid.....	138
e.	Dampak Urutan Penyajian atau Order Effect .....	138
DAFTAR PUSTAKA .....		140