

TESIS

KAJIAN HUBUNGAN PERSEPSI USABILITY SOSIAL MEDIA TERHADAP DURASI KETAHANAN MEMBACA KITAB PADA GENERASI Z DALAM PERSPEKTIF *HIFZ AL - AQL*



Oleh

Intan Masruroh Swastika

NIM: 23206051028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI MAGISTER INFORMATIKA
PROGRAM MAGISTER FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Masruroh S
NIM : 23206051028
Jenjang : Magister
Program Studi : Informatika

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 8 Juli 2025

Saya yang menyatakan,



Intan Masruroh S

NIM. 23206051028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Masruroh S
NIM : 23206051028
Jenjang : Magister
Program Studi : Informatika

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan bebas dari plagiasi.
Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak
sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 8 Juli 2025

Saya yang menyatakan,



Intan Masruroh S

NIM. 23206051028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1494/Un.02/DST/PP.00.9/07/2025

Tugas Akhir dengan judul : KAJIAN HUBUNGAN PERSEPSI USABILITY SOSIAL MEDIA TERHADAP DURASI KETAHANAN MEMBACA KITAB PADA GENERASI Z DALAM PERSPEKTIF HIFZ AL - AQL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : INTAN MASRUROH S
Nomor Induk Mahasiswa : 23206051028
Telah diujikan pada : Selasa, 22 Juli 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

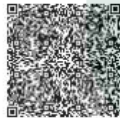
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.
SIGNED

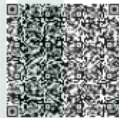
Valid ID: 68860d85dc8a1



Penguji I

Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 6885f7192c1e8



Penguji II

Dr. Ir. Aulia Faqih Rifa'i, M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 6888946b35bef



Yogyakarta, 22 Juli 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 683983db8906a

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Kajian Hubungan Persepsi Usability Sosial Media Terhadap Durasi
Ketahanan Membaca Kitab Pada Generasi Z Dalam Perspektif Hifz
Al - Aql**

Yang ditulis oleh:

Nama : Intan Masruroh S
NIM : 23206051028
Jenjang : Magister
Program Studi : Informatika

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Magister Informatika UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Informatika.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 11 Juli 2025

Saya yang menyatakan,



Dr. Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.
(NIP: 19710209 200501 1 003)

ABSTRAK

Penelitian ini menyajikan analisis komprehensif mengenai dampak tampilan media sosial terhadap literasi digital dan perilaku membaca kitab di kalangan pengguna mahasiswa santri. Pandemi COVID-19 telah mempercepat pergeseran signifikan menuju pembelajaran digital, menyoroti tantangan adaptasi terhadap metode akses dan pemrosesan informasi baru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Instagram, Youtube dan TikTok terhadap preferensi pengguna, peran screentime media dalam pemahaman literasi informasi dari perilaku membaca kitab, perbandingan dampak media sosial pada literasi digital, dan pandangan. Melalui pendekatan kuantitatif berbasis kuesioner yang melibatkan santri berusia 18-25 tahun di 22 pondok pesantren Kabupaten Wonosobo, ditemukan bahwa desain UI yang interaktif mendorong konsumsi konten yang cepat dan kepuasan instan, yang secara signifikan berkorelasi negatif dengan durasi membaca kitab tradisional. Mayoritas responden (87%) menggunakan ponsel pintar setiap hari, dengan waktu penggunaan sekitar 3 jam menjadi yang paling umum, dan semakin tinggi waktu layar media sosial, semakin rendah kemampuan membaca kitab secara mendalam. Analisis ini mengungkapkan bahwa desain media sosial, yang mengutamakan kecepatan dan kuantitas, secara tidak sengaja menyebabkan "literasi permukaan", krisis kredibilitas informasi, dan peningkatan plagiarisme, yang secara langsung mengancam kemampuan berpikir kritis dan integritas intelektual. Dari perspektif Maqasid Syariah, khususnya prinsip Hifz al-Aql (pemeliharaan akal), dampak ini sangat merugikan, menumbuhkan budaya penerimaan tanpa kritik dan ketidakjujuran intelektual. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan intervensi yang bijaksana, termasuk regulasi penggunaan media sosial di lingkungan pendidikan dan pengembangan kurikulum literasi digital yang berfokus pada pemikiran kritis dan integritas akademik, untuk menjaga kesejahteraan intelektual dan etika di era digital.

Kata kunci: media sosial, literasi, maqasid syariah.

ABSTRACT

This thesis presents a comprehensive analysis of the impact of social media user on digital literacy and book reading behavior among santri (Islamic boarding school students). The COVID-19 pandemic accelerated a significant shift towards digital learning, highlighting adaptation challenges to new information access and processing methods. This research aims to analyze the influence of Instagram, Youtube and TikTok on user preferences, the role of media in information literacy comprehension from book reading behavior, a comparison of the impact of social media on digital literacy, and the maqasid syariah perspective on the impact of social media on student literacy. Through a quantitative questionnaire-based approach involving santri aged 18-25 in 22 Islamic boarding schools in Wonosobo Regency, it was found that interactive design encourages rapid content consumption and instant gratification, which significantly correlates negatively with the duration of traditional book reading. The majority of respondents (87%) use smartphones daily, with approximately 3 hours of usage being the most common, and higher social media screen time correlating with lower deep book reading ability. This analysis reveals that social media design, which prioritizes speed and quantity, inadvertently leads to "surface literacy," an information credibility crisis, and increased plagiarism, directly threatening critical thinking skills and intellectual integrity. From the perspective of maqasid syariah, particularly the principle of Hifz al-Aql (preservation of intellect), this impact is highly detrimental, fostering a culture of uncritical acceptance and intellectual dishonesty. Therefore, this research recommends wise interventions, including the regulation of social media use in educational environments and the development of digital literacy curricula focused on critical thinking and academic integrity, to safeguard intellectual and ethical well-being in the digital age.

Keywords: social media, literacy, maqasid sharia.

MOTTO

We had such a weird, mysterious, spectacular day – Satsuki My neighbor Totoro.



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Intan Masruroh S, Aruna A. Abdullah, A. Aufa Fuad.



KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Tuhan yang maha pengasih lagi maha penyayang, pujian yang tulus dan rasa syukur penulis haturkan hanya bagi Allah SWT karena penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Kajian Hubungan Persepsi Usability Sosial Media Terhadap Durasi Ketahanan Membaca Kitab Pada Generasi Z Dalam Perspektif Hifz Al - Aql”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan umat, Nabi Muhammad. SAW.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman. Penelitian ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Magister Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Kesempatan ini saya menyampaikan terimakasih kepada:

1. Orangtua saya Abah Drs. Turman Yasin dan Ibu Mustaqimah, S.Ag. Mertua Abah Drs. Fuad Anwar dan Ibu Aini.
2. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Magister Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta serta dosen pembimbing tesis yang telah sabar dan memberikan waktu, arahan, bimbingan, serta saran selama proses menyusun penelitian ini.

5. Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom. dan Dr. Ir. Aulia Faqih Rifa'i, M.Kom. selaku dosen penguji tesis.
6. Seluruh Dosen Program Studi Magister Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah dengan tulus berbagi ilmu dan wawasan selama saya menempuh pendidikan.
7. Teruntuk kakak – kakak dan adik – adik saya semuanya.
8. Dan untuk semua teman magister.

Penulis sadar bahwa dalam proses penulisan tesis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis juga menyadari bahwa tulisan ini masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun dari pembaca akan penulis hargai. Dengan demikian terimakasih ini saya sampaikan kepada semua yang telah membantu. Akhir kata, penulis berharap semoga tulisan dan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 29 Juli 2025
Penulis



Intan Masruroh S

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi kata-kata arab yang digunakan dalam skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	B	Be
ت	Tā'	t	Te
ث	Šā'	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ḥā'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	kh	Kadan ha
د	Dāl	d	De
ذ	Ẓāl	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Rā'	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	Es dan ye

ص	Ṣād	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭā'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ai	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	g	Ge
ف	Fā'	f	Ef
ق	Qāf	q	Qi
ك	Kāf	k	Ka
ل	Lām	l	El
م	Mīm	m	Em
ن	Nūn	n	En
و	Waw	w	W
ه	Hā'	h	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah Ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	Muta'addidah
عدّة	Ditulis	'iddah

C. Ta'marbutah

1. Bila dimatikan *Ta'marbūtah* ditulis h

جوبعة	Ditulis	<i>Jamā'ah</i>
جسة	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan pada kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salah, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الاولء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliya'</i>
--------------	---------	---------------------------

3. Bila *ta'marbūtah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t atau h

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāh al-fiṭri</i>
------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

ا	Fathah	Ditulis	a
إ	Kasrah	Ditulis	i
و	Dammah	Ditulis	u

E. Vokal Panjang

Fathah + alif جهلِة	ditulis	Â <i>jāhiliyyah</i>
Fathah + ya' mati تسى	ditulis	Â <i>tansā</i>
Kasrah + ya' mati كرن	ditulis	Î <i>karīm</i>
Dammah + wawu mati فروض	ditulis	Û <i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati بينكم	ditulis	ai <i>bainakum</i>
Fathah + wāwu mati قول	ditulis	au <i>qaul</i>

G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأئن	Ditulis	A'antum
أعدت	Ditulis	U'iddat
لئي شكرتن	Ditulis	La'in syakartum

H. Kata sandang alif + lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
القيش	Ditulis	<i>Al-Qiyas</i>

2. Bila diikuti huruf syamsiyah ditulis dengan menggunakan huruf syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l (el)* nya

السماء	Ditulis	<i>As - Sama'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy - Syams</i>

I. Penulisan kata - kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذو الفرد	Ditulis	<i>Zawi al-furūd</i>
اهل اسنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan.....	6
E. Manfaat penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
A. KAJIAN PUSTAKA	8
B. LANDASAN TEORI	12
1. Literasi Digital.....	12
2. Digital Privasi Awareness	13
3. User Interface	14
4. User Experience.....	16
5. Media Sosial	18
6. Readability.....	19
7. Maqasid Syariah	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22

B. Subjek dan Objek Penelitian.....	24
C. Desain Penelitian Kuantitatif.....	25
D. Jenis data kuantitatif.....	26
E. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	28
F. Metode Pengumpulan Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Preferensi Media Sosial.....	33
B. Pengguna media pada durasi kitab	36
C. Tujuan Media Sosial.....	39
D. Moderasi Media sosial.....	41
E. Maqosid	43
BAB V PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran	47
1. Untuk lembaga pesantren	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	54

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan metode penelitian.....	23
Gambar 2. Hipotesis penelitian	32
Gambar 3. Screentime media sosial berdasarkan tampilan (UI).....	34
Gambar 4. Grafik durasi baca kitab terhadap media sosial	37
Gambar 5. Screentime media sosial terhadap durasi baca kitab.....	38
Gambar 6. Grafik tujuan penggunaan media sosial.....	40
Gambar 7. Grafik alasan memilih media sosial.....	41
Gambar 8. Grafik Media sosial terhadap baca kitab	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi COVID – 19 telah membawa berbagai perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan (Alvitasari and Karjoso 2024). Pergeseran drastis pada sistem pembelajaran jarak jauh yang secara mendadak menjadi satu tantangan tersendiri untuk siswa, guru, dan orang tua dalam mengadopsi metode belajar baru (Abdurahman et al. 2024). Ketika pembelajaran beralih ke platform digital, banyak siswa harus menyesuaikan diri dengan cara baru dalam mengakses dan memproses informasi. Salah satu dampak perubahan sistem belajar adalah kajian literasi siswa. Literasi yang mencakup kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi yang menjadi dasar keberhasilan siswa (Zimmerman 1989). Meskipun demikian dengan pesatnya perkembangan teknologi kajian literasi digital menjadi sangat mudah didapat. Dalam era dimana teknologi digital merajalela dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, konsep digital literasi menjadi semakin penting. Untuk mendalami makna digital literasi, merinci kebutuhan akan pemahaman teknologi dalam masyarakat, serta menyoroti peran kritisnya dalam membentuk individu yang mampu beradaptasi dan berpartisipasi dalam lingkungan digital. Ketika teknologi digital menjadi suatu hal yang lebih umum, terjangkau dan bagian dari kehidupan masyarakat sosial untuk menjalani kehidupan (Milyane et al. 2023). Memahami peluang, aturan, dan potensi kendala baru di dunia digital, tidak semua orang yang menggunakan teknologi digital mengetahui cara terbaik untuk memanfaatkannya.

Literasi digital merupakan salah cara memperoleh informasi, memahami dan menggunakan informasi yang didapat dengan cara googling atau berselancar di internet. Dalam literasi digital kemampuan seorang siswa dituntut untuk mampu mengembangkan kreativitas dan rasa ingin tahu dari berbagai informasi yang ada di internet (Danim 2019). Perkembangan literasi digital yang sangat cepat menjadi tantangan tersendiri untuk siswa dan pengguna, paparan informasi yang ada dan tersebar di internet tidak semuanya melalui proses kurasi. Dalam proses literasi digital dimana semua orang mampu mengakses, menganalisis, menciptakan, dan mengekspresikan segala tindakan dan pemikirannya pada berbagai perangkat digital. Dampak positif literasi digital 1) membantu proses pembelajaran, 2) sumber pembelajaran yang produktif, dan menarik 3) membedakan sumber yang valid (Suherdi 2021). Bukan tidak mungkin pada proses pencarian data dalam proses literasi digital akan memiliki dampak negatif berupa paparan informasi hoax, penambahan jumlah screentime penggunaan smartphone, distraksi aplikasi. Digital literasi bukan sekadar kemampuan menggunakan perangkat lunak atau perangkat keras, melainkan keterampilan dan pemahaman mendalam tentang cara berinteraksi dengan informasi digital, kritis dalam menilai keaslian konten, serta mampu berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif dalam dunia digital (Milyane et al. 2023). Konteks literasi digital sendiri lebih dari sekedar kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi dalam keseharian. Kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat berdasarkan bagaimana seseorang mampu memanfaatkan fitur teknologi dalam divais untuk mengembangkan potensi dalam diri dan kehidupannya.

Perbedaan antar generasi mempengaruhi preferensi dan perilaku dalam literasi digital. Generasi milenial merupakan sebutan untuk generasi

yang lahir antara awal 1980 sampai akhir 1990 menurut kamus Merriam -Webster. Generasi milenial yang mengalami penggunaan internet dari awal kemunculannya sampai perkembangan saat ini menjadi sangat adaptif (Hermawanto and Anggraini 2020). Selain dikarenakan generasi milenial berada di usia produktif yang mengharuskan menggunakan perangkat internet dan digital. Sehingga interaksi milenial di dunia maya dalam berselancar untuk mencari informasi, berbagi maupun bergaul dengan komunitas dalam suatu grup di media digital. Generasi Z yang lahir antara tahun 1997-2001 merupakan generasi yang sudah langsung mengalami era digital sejak lahir tanpa mengalami era analog (Adriyanto, Santosa, and Syarief 2019). Generasi ini memiliki kemampuan dalam menggunakan perangkat digital jauh lebih baik dibandingkan generasi sebelumnya. Hampir semua informasi diterima generasi ini melalui media digital baik informasi publik, privat, maupun bidang pendidikan. Perbedaan kemampuan menggunakan media digital antar setiap generasi akan mempengaruhi sikap pengguna dalam menerima literasi. Perbedaan kemampuan menggunakan media digital antar setiap generasi akan mempengaruhi sikap pengguna dalam menerima literasi. Preferensi generasi milenial yang lebih terbiasa menggunakan platform X (twitter) dan instagram. Sedangkan generasi Z yang lebih terbiasa dengan platform Reels dan Tiktok mendapatkan informasi yang disampaikan dalam bentuk video singkat. Preferensi platform tersebut akan berpengaruh pada perilaku pengguna untuk menerima literasi.

Interaksi pengguna (user) (UI dan UX) dari setiap media sosial akan berpengaruh pada pemilihan media sosial generasi dalam mengembangkan literasinya (Becher 2020). Menurut rizki user interface pada aplikasi ruang guru menunjukkan bahwa penggunaan desain yang cerah dan logo yang tidak

kaku berpengaruh pada kemudahan pengguna pada aplikasi tersebut (Auliazmi, Rudiyanto, and Utomo 2021). Nilai estetika pada antarmuka pengguna (user interface) kini sangat memengaruhi penjualan, bahkan sebelum produk tersebut dicoba oleh pengguna. Tampilan visual yang menarik dan terstruktur dianggap penting karena tidak hanya berfokus pada fungsi inti, tetapi juga menyertakan elemen desain yang dapat meningkatkan minat pengguna untuk menggunakan produk tersebut. Pada penelitian Made Gana Hartadi, I Nyoman Artayasa, I Wayan Swandi, desain UI website pariwisata Bukaloka sebagai media komunikasi visual yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pada audiens. Desain UI Bukaloka memiliki fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik. Fungsi personal adalah prestise yang dihasilkan oleh faktor daya tarik (Hartadi, Artayasa, and Swandi 2020). Sehingga penting bagi sebuah aplikasi (baik media sosial) untuk memiliki user interface yang efisien karena akan berdampak pada kenyamanan dan lama waktu penggunaan dari aplikasi tersebut.

Media sosial saat ini telah menjadi salah satu pusat pencarian berbagai informasi secara cepat berpengaruh kepada dampak literasi yang disajikan. Perbedaan literasi akan ditunjukkan secara langsung oleh respon yang dihasilkan dari komentar pada setiap postingan. Pada penelitian yang dilakukan Emad Farouq dkk menunjukkan bahwa peran platform media sosial dalam membentuk kesadaran linguistik di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa jumlah jam yang dihabiskan di platform media sosial (X) selama lebih dari tiga jam menduduki peringkat pertama sebesar 66,8%, sedangkan jumlah jam satu hingga dua jam menduduki peringkat kedua sebesar 22,7%. Platform media sosial (X) menjadi contoh yang berkontribusi dalam meningkatkan tingkat kesadaran

linguistik, dengan tingkat kesadaran sedang berada di peringkat kedua (Al-Amarnih et al. 2023).

Karena pada perangkat teknologi (smartphone) yang diinstal aplikasi media sosial baik X, Instagram, Tiktok akan menghasilkan algoritma yang sesuai dengan yang diexplore pada aplikasi media sosial tersebut. Luasnya data media sosial telah menciptakan tantangan dan peluang penelitian baru bagi sistem rekomendasi media sosial, yang dirancang untuk merekomendasikan konten media sosial yang dipersonalisasi, menarik, dan kredibel dengan kemungkinan dampak sosial. Sistem rekomendasi media sosial, dan mengidentifikasi faktor-faktor penting untuk membangun sistem rekomendasi media sosial yang baru. Hasil kami menunjukkan bahwa relevansi, validitas, popularitas, kredibilitas, dan dampak sosial dianggap sebagai 5 faktor penting untuk sistem rekomendasi media sosial.

Media sosial memberi kita dunia kehidupan yang berbeda dalam melakukan diskusi sebagian dari literasi. komunikasi langsung peer to peer secara bertahap telah digantikan dengan komunikasi tidak langsung virtual dengan bantuan perangkat teknis. Dari media jejaring sosial ini dalam bidang pendidikan yang serbaguna dan penting untuk mengetahui dampak media jejaring sosial pada pendidikan tinggi yang pola penggunaan media populer seperti X, Instagram, Tiktok, Facebook, Twitter, Blog. Kemudian teknik statistik digunakan untuk menemukan indeks dampak yang mewakili kekuatan aktual media terhadap pendidikan tinggi. Pada penelitian sebelumnya yang membahas mengenai maqasid syariah membangun komunikasi di media sosial berdasarkan etika yang mengusulkan pentingnya perlindungan kepentingan pribadi dan umum yang merespon kegiatan di media sosial. Pentingnya suatu hukum yang dapat dijadikan solusi dari efek negatif media sosial(Nur and Muttaqin 2020). Kajian maqasid syariah yang

paling banyak dilakukan untuk mengukur relevansi antara pemikiran filosofis dan fundamental dalam agama dengan perkembangan perekonomian masyarakat seperti untuk kewenangan otoritas jasa keuangan (Hasanah, Sayuti, and Lisnawati 2024), kebutuhan akan ekonomi islam (Mubayyinah 2019), kajian sertifikasi produk halal (Yusdani 2020), dan masih banyak kajian ekonomi yang menggunakan pendekatan maqasid syariah. Banyaknya analisis dan penelitian maqasid yang membahas mengenai kemaslahatan pada bidang ekonomi sedangkan seiring perkembangan zaman media sosial menjadi bagian keseharian yang selalu mengiri keseharian dan mempengaruhi kemaslahatan kehidupan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh user interface Instagram dan Tiktok terhadap preferensi atau kesukaan pengguna (santri) pada suatu media sosial?
2. Bagaimana pengaruh user interface pengguna (santri) terhadap tingkat pemahaman literasi informasi dari perilaku membaca kitab?
3. Bagaimana pandangan maqasid syariah terhadap literasi mahasiswa akibat penggunaan media sosial?

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada pengguna berusia antara 18-25 tahun yang tinggal di pondok pesantren di kabupaten wonosobo.
2. Penelitian ini juga membatasi penelitian pada kajian antarmuka pengguna (user interface).

D. Tujuan

1. Menganalisis pengaruh user interface instagram dan tiktok terhadap preferensi atau tingkat kesukaan pengguna media sosial.

2. Mengetahui peran user interface suatu media terhadap pemahaman literasi informasi pengguna dari perilaku membaca kitab.
3. Mengetahui Perbandingan dampak User Interface media sosial pada literasi digital.
4. Mengetahui pandangan maqasid syariah terhadap dampak media sosial terhadap literasi mahasiswa.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberi wawasan empiris mengenai bagaimana desain UI media sosial mempengaruhi preferensi dan kemampuan kognitif literasi informasi. Penelitian ini dapat memperkaya faktor penggunaan dan dampak media sosial pada kelompok pengguna tertentu yang pada penelitian ini adalah santri.

2. Manfaat praktis

Memberikan timbal balik (feedback) mengenai UI untuk mempertahankan pengguna. Memberikan pemahaman yang lebih baik bagaimana UI media sosial mempengaruhi pengguna (santri) dalam memproses informasi dan penggunaanya untuk pengembangan strategi pendidikan literasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa tampilan media sosial dan perilaku platform media sosial memiliki pengaruh substansial terhadap preferensi media Generasi Z, mengarahkan mereka pada konten yang sangat interaktif, berbasis visual, dan video. Tampilan yang intuitif dan menarik dari platform seperti Instagram dan TikTok mendorong konsumsi konten yang cepat dan ekspektasi kepuasan instan. Jenis media sosial yang sering digunakan adalah Instagram, Tiktok dan Youtube. Alasan utama pengguna menggunakan jenis aplikasi tersebut adalah isi konten dan lingkungan. Tampilan atau user interface instagram menurut pengguna lebih menarik dibanding dengan tiktok dan youtube. Untuk fitur aplikasi yang lebih sering dilihat pengguna adalah Reels dan tiktok yang merupakan format video pendek.

Pada literasi informasi penelitian disimpulkan bahwa user interface media cetak berpengaruh pada kenyamanan pengguna membaca media tersebut sehingga waktu yang digunakan untuk membaca media cetak lebih sebentar jika dibandingkan dengan membaca media sosial (digital). Pada penggunaan media sosial dan screentime terhadap kemampuan membaca kitab instagram memiliki screentime yang paling lama. Akan tetapi hasil moderasi pada menunjukan instagram memiliki kemampuan untuk memperlambat sedangkan tiktok mempercepat efek buruk pada literasi/kemampuan membaca kitab atau media analog. Karena pengguna instagram masih memiliki durasi membaca kitab lebih lama dibandingkan dengan pengguna tiktok.

Maqasid syariah secara tidak langsung dapat digunakan untuk membentuk hukum yang mengatur penggunaan media sosial untuk mahasiswa santri atau rentang usia tertentu. Dari perspektif normatif Maqasid Syariah, khususnya prinsip Hifz al-Aql (pemeliharaan akal), dampak UI/UX media sosial saat ini terhadap literasi dan integritas intelektual santri menimbulkan ancaman yang mendalam. Hal ini menumbuhkan budaya penerimaan informasi tanpa kritik, mendorong ketidakjujuran intelektual, dan merusak elemen fundamental dari pembelajaran mendalam dan pemikiran kritis. Maqasid Syariah berfungsi sebagai kerangka etis yang kuat untuk mengevaluasi implikasi etis dari fenomena modern ini, menuntut pendekatan proaktif untuk menjaga kesejahteraan intelektual dan etika di era digital.

B. Saran

1. Untuk lembaga pesantren

Lembaga pendidikan, disarankan untuk mengimplementasikan program literasi digital komprehensif dengan 1) Pengembangan Kurikulum Literasi Digital Kritis, 2) Pengaturan dan Pembatasan Penggunaan Media Sosial, 3) Integrasi Pendekatan Hibrida dalam Pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Khoerunisa, Yuliana Yuliana, Ujang Jamaludin, and Sigit Setiawan. 2024. "Studi Literatur: Pengalaman Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Dasar Selama Pandemi COVID-19." *Indonesian Journal of Education and Development Research* 3(1):11–18.
- Adawiyah, Rabiatul. 2022. *Peran Literasi Digital Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis*. Penerbit NEM.
- Adriyanto, Andreas Rio, Imam Santosa, and Achmad Syarief. 2019. "Andreas Rio Adriyanto Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring." *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat* 2:165–73.
- Ahmadi, Farid. 2022. *Merdeka Belajar VS Literasi Digital*. Cahya Ghani Recovery.
- Aina Sabariah, Kamariah, and Halipah. 2021. "Maqasid Syariah Sebagai Strategi Pengawasan Rohani Dalam Penggunaan Media Sosial." *Journal of Fatwa Management and Research* 26(2).
- Aksenta, Almasari, Irmawati Irmawati, Achmad Ridwan, Nur Hayati, Sepriano Sepriano, Herlinah Herlinah, Ayupitha Tiara Silalah, Sio Jurnal Pipin, Iim Abdurrohman, and Yoseb Boari. 2023. *LITERASI DIGITAL: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 Dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Al-Amarni, Emad Farouq, Ziyad Kamel Ellala, Khawlah M. Al-Tkayneh, and Eman Saleh Almasri. 2023. "The Impact of Using Social Media Platforms (X) as an Example on Shaping Linguistic Awareness." Pp.

- 1–7 in *2023 Tenth International Conference on Social Networks Analysis, Management and Security (SNAMS)*. IEEE.
- Al raysuni, Ahmad, and Nancy Roberts. 2005. *Imam Al Shatibi's Theory of the Higher Objectives and Intents of Islamic Law*. International Institute of Islamic Thought.
- Alvitasari, Alya Tri, and Tri Krianto Karjoso. 2024. "Transformasi Sosial Budaya Kesehatan Pasca Pandemi Covid-19: Systematic Review." *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)* 7(1):73–81.
- Arkan, Zaidan Muhammad, Arfive Gandhi, and Angelina Prima Kurniati. 2023. "Evaluasi Dan Perancangan Ulang User Experience Pada Aplikasi Media Sosial Xyz Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)." *EProceedings of Engineering* 10(5).
- Ar-Raisuni, Ahmad. 1992. "Nazhariyyah Al-Maqasid 'Inda Asy-Syathibi." *Riyad: Dar al-Alamiyyah*.
- Auda, Jasser. 2008. *Maqasid Al-Shariah as Philosophy of Islamic Law: A Systems Approach*. International Institute of Islamic Thought (IIIT).
- Auliazmi, Rizki, Ganal Rudiyanto, and R. Drajatno Widi Utomo. 2021. "Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies Of Visual Interface And User Experience Of The Ruangguru Application." *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain* 4(1):21–36.
- Azhari, Farhan, Sumarno Sumarno, Achmad Fauzi, Demas Rizky Pratama, Muhammad Aditya Musyafa, Muhammad Rifa Nawawi, and Naufal Shafly Abdul Ghaffar. 2024. "Penerapan Manajemen Sekuriti Dalam Meningkatkan Keamanan Pengguna Pada Transaksi E-Wallet." *Jurnal Kewirausahaan Dan Multi Talenta* 2(2):138–47.

- Becher, Tom. 2020. *Pengembangan Tenaga Kerja (Generasi Milenial) Secara Strategis Menggunakan Teknologi SAP SuccessFactors Untuk Mendukung Kesuksesan Dunia Korporasi Yang Transparan Dan Objektif Guna Memajukan Tenaga Kerja Indonesia*. Global Aksara Pers.
- Budiyarsih, Fuad Yanuar Akhmad Rifai, and Purwanto. 2023. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pemasaran Usaha Mahasiswa Prespektif Maqosid Syariah." *Journal of Trends Economics and Accounting Research* 3(4):501–8.
- Creswell, John W. 2003. *Research Design*. Sage publications Thousand Oaks, CA.
- Danim, Sudarwan. 2019. "Literasi Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0." in *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Dix, Alan. 2007. "Network-Based Interaction." Pp. 291–320 in *The Human-Computer Interaction Handbook*. CRC Press.
- Hartadi, Made Gana, I. Nyoman Artayasa, and I. Wayan Swandi. 2020. "Kajian Konsep Minimalis, Fungsi, Dan Makna Desain User Interface (UI) Dalam Aplikasi Seluler Bukaloka." *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa Dan Desain* 24(2):82–94.
- Hasanah, Nor, M. Noor Sayuti, and Lisnawati Lisnawati. 2024. "Optimalisasi Regulasi Perbankan Syariah Oleh Bank Indonesia Dan Otoritas Jasa Keuangan Dalam Akselerasi Transformasi Digital." *Jurnal Manajemen Terapan Dan Keuangan* 13(03):709–23.
- Hermawanto, Ariesani, and Melaty Anggraini. 2020. "Globalisasi, Revolusi Digital Dan Lokalitas: Dinamika Internasional Dan Domestik Di Era Borderless World."

- Isa, Aina Sabariah Bt Md, Kamariah Bt Yusoff, and Halipah Bt Hamzah. 2021. "Maqasid Syariah Sebagai Strategi Pengawasan Rohani Dalam Penggunaan Media Sosial: Maqasid Syariah as Means of Spiritual Control in Social Media Usage." *Journal of Fatwa Management and Research* 26(2):323–33.
- Kusumaningdyah, Neny Tiara, and Sukadi Sukadi. 2022. "Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software." *Journal of Software Engineering Ampera* 3(3):145–52. doi:10.51519/journalsea.v3i3.220.
- Milyane, Tita Melia, Kurniawati Darmaningrum, Nofia Natasari, Gustilas Ade Setiawan, Darmawanta Sembiring, Neka Fitriyah, Astri Sutisnawati, Unggul Sagena, Sri Nurhayati, and Intan Hesti Indriana. 2023a. *Literasi Media Digital*. Penerbit Widina.
- Milyane, Tita Melia, Kurniawati Darmaningrum, Nofia Natasari, Gustilas Ade Setiawan, Darmawanta Sembiring, Neka Fitriyah, Astri Sutisnawati, Unggul Sagena, Sri Nurhayati, and Intan Hesti Indriana. 2023b. *Literasi Media Digital*. Penerbit Widina.
- Mubayyinah, Fira. 2019. "Ekonomi Islam Dalam Perspektif Maqasid Asy-Syariah." *Journal of Sharia Economics* 1(1):14–29.
- Nur, Iffatin, and Muhammad Ngizzul Muttaqin. 2020. "Bermedia Sosial Dalam Perspektif Maqashid Syari'ah (Membangun Komunikasi Di Media Sosial Berdasarkan Etika)." *Palita: Journal of Social Religion Research* 5(1):1–14.
- Nurhasanah, Alifia, and Oman Komarudin. 2024. "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi" BUKUKU" Menggunakan Metode Design Thinking." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 8(5):10401–9.

- Paryadi, Paryadi. 2021. "Maqashid Syariah: Definisi Dan Pendapat Para Ulama." *Cross-Border* 4(2):201–16.
- Punch, Keith F. 2013. "Introduction to Social Research: Quantitative and Qualitative Approaches."
- Rachman, Rio Febriannur, and Zainil Ghulam. 2023. "Pengarsipan Berbasis Dokumentasi Media Sosial 'Gendis Sewu' Dalam Perspektif Maqasid Syariah." *Idarotuna: Journal of Administrative Science* 4(2):151–65.
- Richards, Jack C., and Richard W. Schmidt. 2013. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. Routledge.
- Rifa, Nahwatul Nur, and Darso. 2024. "Perancangan Ulang UI/UX Design Facebook Lite App Menggunakan Metode Design Thinking." *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer* 3(1):11–17.
- Rokhman, Fathhur, and Rahayu Pristiwati. 2023. "Dari Dunia Offline Ke Dunia Online: Merangkul Literasi Digital." *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 13(1):44–54.
- Saleh, M. Sahib. 2023. *Peran Media Sosial Dalam Pendidikan*. cv. istana agency.
- Sari, Yunita, and Hendri Prasetya. 2022. "Literasi Media Digital Pada Remaja Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial." *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi* 8(1):12–25.
- Suherdi, Devri. 2021. *Peran Literasi Digital Di Masa Pandemi*. Cattleya Darmaya Fortuna.
- Tasril, Virdyra, Muhammad Iqbal, Adinda Silvana Dewi, Endicha Eklis Syahputra, and Anwar Suhut. 2023. "Usability Testing Kualitas Desain UI Pemahaman Literasi Digital Anak-Anak." *Bulletin of Computer Science Research* 3(6):427–34.

- Wiwesa, Ngurah Rangga. 2021. "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan." *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* 3(2):2.
- Yusa, I. Made Marthana, Dedit Priyono, I. Gede Adi Sudi Anggara, I. Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, I. Wayan Adi Putra Yasa, Ngakan Putu Darma Yasa, Dwi Novitasari, Rizkita Ayu Mutiarani, Moh Cholisatur Rizaq, and I. Nyoman Jayanegara. 2023. *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yusdani, M. Ag. 2020. "Sertifikasi Produk Halal Oleh BPJPH DIY Dengan Pendekatan Ekonomi Politik Perspektif Maqasid Syariah."
- Zimmerman, Barry J. 1989. "A Social Cognitive View of Self-Regulated Academic Learning." *Journal of Educational Psychology* 81(3):329.

