



3.37%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 13 JUL 2024, 12:16 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT 3.37% ● QUOTES 0.27%

Report #22006283

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. (Jakob Nielsen,1966). 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 di kehidupan duniawi dan penyelamat di akhirat. Sebagaimana disebutkan sebelumnya dalam Al-A'raf ayat 52, Al Qur'an telah diberikan dengan tujuan menjadi petunjuk dan rahmat bagi umat Islam yang beriman. Dalam pandangan Habib Ja'far (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 antarmuka 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.

7 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 nterface pengguna aplikasi Muslim Book dengan memperbaiki 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? 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 penjelasan dalam latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: 1. 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. 2. 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 di jadikan 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 menjebatani antara spiritual dan teknologi. 1.6 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Bagaimana tindakan yang bisa diambil untuk meningkatkan minat remaja hingga orang dewasa dalam menggunakan aplikasi digital untuk membaca Al Qur'an, sebagai respon terhadap masalah yang diidentifikasi? 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? 1.7 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: 1. 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 memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. 2. 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. 1.8 Manfaat Penelitian Hasil dari perancangan ini dapat digunakan sebagai tumpuan untuk pembelajaran dan evaluasi, dan juga dapat digunakan sebagai referensi untuk sumber data penelitian yang lebih lanjut. Dengan dapat memperkenalkan serta menyebarkan "Muslim Book" terhadap orang banyak khususnya yang beragama Islam serta dapat menjadi salah satu media dalam menjebatani antara spiritual dan teknologi. 1.9 Sistematika Penulisan BAB I: PENDAHULUAN rumusan masalah, Latar belakang, dan tujuan, keuntungan prosedur penulisan BAB II: TINJAUAN UMUM Teori Utama Al-Quran, Desain

Material 3, dan manfaat membaca Al-Quran dan menggunakan Desain Material 3 BAB III: METODOLOGI DESAIN Perancangan, pengumpulan data, dan paparan hasil data dilakukan secara sistematis. BAB IV: ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN Analisis masalah, gagasan komunikasi, gagasan visual, penerapan desain, dan hasil desain semuanya ada. BAB V: PENUTUP Hasil dari proses perancangan telah menghasilkan kesimpulan dan rekomendasi. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Al Qur'an Al Qur'an ialah sumber utama dalam ajaran agama Islam dan diakui oleh umat Islam sebagai kebenaran. Kitab suci ini berisi perintah serta firman Allah yang disampaikan kepada Nabi Muhammad secara bertahap oleh malaikat Jibril. Wahyu ini diciptakan untuk memberi umat Islam pedoman untuk menjalani kehidupan mereka dengan cara yang akan membuat mereka bahagia keduanya maupun di dunia dan di akhirat. Al-Qur'an mengandung banyak fungsi sebagai pedoman hidup, seperti memberi petunjuk Al-Huda, membedakan yang benar dan yang salah Al-Furqan, memberi peringatan Al-Dzikr, penyembuh Al-Syifa, nasihat Al-Mau'idhah, dan rahmat Al-Rahmah. Disampaikan oleh Nabi Muhammad, dan berfungsi sebagai pedoman bagi semua orang hingga akhir zaman. Perannya yang lebih luas dan mendalam membuatnya unik dibandingkan dengan kitab-kitab suci lainnya. Salah satu tujuan penurunan Al-Qur'an diciptakan untuk membetulkan keyakinan yang salah dari kitab-kitab sebelumnya. Penurunannya dilakukan secara bertahap dengan berbicara dengan masyarakat Mekkah dan Madinah dan mempertimbangkan latar belakang geografis, sosial, dan budaya mereka. ^{1 4} Secara etimologis, kata "qara-a", "yaqra-u", "qira'atan", atau "qur-anan" berasal dari kata "qur'an", yang berarti "mengumpulkan" (al-jam'u) dan "menggabungkan" (aldhammo) huruf dan kata secara teratur. Ulama berbeda-beda tentang asal-usul Al Qur'an, yang merupakan dasar dari semua kitabullah dan ilmu pengetahuan (H.A., 2000). ¹ Dalam tata bahasa Arab, kata "Al Qur'an" adalah mashdar dari kata "qara'a", yang berarti "qira'ah". ^{1 5} Istilah ini ditemukan dalam beberapa ayat, seperti surah Al-Qiyamah, jadi membaca Al Qur'an dianggap sesuai dengan ayat 17-18, yang berbunyi, ^{1 2} "Sesungguhnya atas tanggungan Kami

mengumpulkannya (di dadamu) dan (membuatmu pandai) membacanya. 1 3 Apabila kamu

telah selesai membacanya, maka ikutilah bacaannya itu Teori ini bertujuan untuk menjelaskan temuan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan para ahli lainnya. Peneliti dapat mendalami dasarmasalah penelitian melalui tinjauan pustaka ini. Untuk melakukan analisis literatur, studi penelitian sebelumnya akan diperiksa secara menyeluruh. Manfaat membaca Al- Qur'an dalam proposal kegiatan telah dibahas dalam beberapa penelitian sebelumnya. Namun, penelitian tersebut belum sempurna, jadi penelitian lebih lanjut diperlukan untuk melengkapi dan memperbaiki temuan penelitian awal. Jadi, tujuan studi ini adalah untuk memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang Al-Qur'an dan minat masyarakat untuk membacanya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperkuat fondasi keilmuan yang ada dalam studi Islam.

a. (Prof. Dr. Hamka, 1967) Al-Quran mengandung ayat-ayat yang hanya dapat diinterpretasikan melalui pengetahuan ilmu alam yang mendalam tentang bulan.

3 Sejarah Islam menunjukkan bahwa penelitian tentang ruang angkasa merupakan kelanjutan dari observasi bintang dan bulan oleh sarjana-sarjana Islam di berbagai tempat seperti Baghdad, Samarkand, Mesir, dan Andalusia beberapa abad yang lalu. Namun, saat ini, penelitian dilanjutkan dengan metode empiris oleh orang Barat. Keterbatasan pengetahuan dalam ilmu alam membuat kita bergantung pada agama, meskipun kita tidak menyadari bahwa pandangan kita terhadap agama juga dapat menjadi terbatas karena keterbatasan pengetahuan ilmiah kita (Prof. Dr. Hamka, 1967). b. (Norman, 2013) Dalam situasi ketidakpastian, seseorang selalu dapat menelusuri semua item menu hingga menemukan yang diinginkan. Bahkan pada sistem yang tidak menggunakan menu, penting untuk menyediakan struktur yang sesuai: pembatas dan fungsi pemaksa yang tepat, pemetaan yang baik secara alami, dan segala alat umpan balik dan umpan maju. Membuatnya tidak perlu adalah cara paling efektif untuk membantu pengguna mengingat, terutama dalam konteks antarmuka pengguna. 2.1.1 Nama Lain dalam Al Qur'an Sebagai kitab suci umat



Islam, Al Qur'an memiliki banyak nama yang berasal dari ayat-ayatnya, masing-masing dengan nama yang berbeda. Beberapa nama ini termasuk: 1. Al Kitab, sebagaimana dinyatakan dalam Quran Surah Al-Kahfi ayat 1, yaitu kitab suci yang memiliki firman Allah SWT, yang disebut Al-Kitab. Nama ini menunjukkan Al Qur'an berisikan teks tertulis yang memiliki tujuan sebagai panduan lengkap dan menyeluruh bagi umat Islam.. 2. Al- Furqan, sesuai dengan apa yang dikatakan Allah SWT dalam Quran Surah Al Furqan ayat 1. Al Qur'an menjadi sumber utama untuk menentukan kebenaran dan menunjukkan jalan hidup yang benar. Ini adalah alasan mengapa Al-Qur'an diberi nama Al-Furqan.. 3. Adz-dzikra, seperti yang dinyatakan dalam Surat Al Hijr ayat 9, Al-Qur'an disebut sebagai Adz-Dzikra karena berfungsi sebagai peringatan dari Allah. Sebagai Adz-Dzikra, Al-Qur'an mengingatkan manusia tentang tanggung jawab mereka kepada Tuhan dan memberi tahu mereka tentang konsekuensi dari pilihan mereka.. 4. Al-Quran, sebagaimana disebutkan dalam Q ¹ S. Yusuf, nama Al-Qur'an diberikan karena ia adalah bacaan yang mengandung banyak kisah, perintah, dan larangan. Nama ini menunjukkan bahwa orang Islam harus mempelajarinya dan merenungkannya untuk mendapatkan petunjuk dalam hidup mereka.. 5. Al-Hukmu, dijelaskan dalam Q.S. Ar-Ra'du:37, Al Qur'an merupakan pondasi utama hukum Islam dan disebut sebagai Al-Hukmu, yang berarti hukum atau peraturan. Sebagai Al-Hukmu, Al-Qur'an memberikan instruksi dan nilai-nilai yang harus diikuti oleh orang Islam dalam berbagai aspek kehidupan mereka. 2.1 ¹ 2

Cara Turunnya Al Qur'an Dalam bukunya, Manna menjelaskan untuk memberi arah serta petunjuk dan penjelasan kepada seluruh umat manusia, Allah menurunkan Al Qur'an kepada Muhammad, Rasul kita, pada malam lailatul qadar. Ini adalah salah satu peristiwa terbesar yang sekaligus menunjukkan posisi penghuni langit dan bumi. Ini menunjukkan kemuliaan umat Nabi Muhammad kepada alam semesta, yang terdiri dari malaikat. Allah mengirimkan risalah baru kepada orang-orang ini agar mereka menjadi umat terbaik di dunia Nabi Muhammad SAW menerima Al Qur'an selama 22 tahun dan dua puluh dua hari pada malam 17 Ramadhan tahun 41 dari

tanggal saat kelahiran Nabi hingga 9 Dzulhijjah Haji wada' tahun 63 dari tanggal kelahiran Nabi, atau tahun 10 H. 2.1.3 Aplikasi Al Qur'an Populer Muslim Pro adalah mempunyai banyak fiturnya, aplikasi Al-Qur'an ini semakin populer di Indonesia saat ini. yang sangat bermanfaat bagi umat Muslim, seperti kalender Hijriah, jadwal shalat, kompas arah kiblat, dan Al-Qur'an dalam berbagai bahasa. Muslim Pro sangat populer di Indonesia karena fitur-fiturnya yang luas dan antarmuka pengguna yang ramah pengguna dan desain yang menarik. Ini membuat aplikasi ini mudah digunakan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari oleh orang-orang dari berbagai usia. Selain itu, Muslim Pro memiliki fitur audio memiliki fungsi membaca dan mendengarkan Al Qur'an akan sangat membantu bagi mereka yang ingin memperbaiki tajwid dan pelafalan mereka. Aplikasi ini juga memiliki notifikasi adzan, yang sangat penting bagi umat Muslim untuk mengingatkan mereka tepat waktu tentang waktu shalat. Dengan fitur komunitas, aplikasi ini meningkatkan nilai sosial dan kebersamaan dengan memungkinkan pengguna berinteraksi dan berbagi informasi dengan pengguna Muslim Pro lainnya. Muslim Pro telah menjadi alat yang sangat berguna dalam membantu umat Muslim di Indonesia untuk lebih dekat dengan agama mereka, terutama di era digital saat ini. Aplikasi ini memudahkan akses ke berbagai informasi dan ibadah, menjadikan praktik keagamaan lebih praktis dan efisien. Dengan dukungan bahasa Indonesia dan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan umat Muslim lokal, Muslim Pro berhasil memenangkan hati banyak pengguna dan terus menjadi aplikasi keagamaan pilihan utama di Indonesia.

2.2 Teori Utama

2.2.1 Desain User Interface

User interface (UI) dan layar yang dirancang dengan baik memiliki nilai yang sangat besar bagi pengguna. Keduanya menjadi jendela yang memungkinkan pengguna melihat kemampuan sistem dan menjadi jembatan ke fungsi perangkat lunak. Bagi sebagian besar pengguna, user interface menjadi representasi dari keseluruhan sistem, menjadi salah satu elemen yang tampak dari produk yang dikembangkan oleh para pengembang. Selain itu, user interface juga

berperan sebagai sarana yang menyajikan banyak tugas kritis. Tugas-tugas ini seringkali memiliki dampak langsung pada hubungan suatu organisasi dengan pelanggannya dan juga pada profitabilitasnya (Galitz, 2007). Output dari User Interface yaitu aplikasi atau website, software khusus dalam mendesain User Interface menggunakan software bernama Figma. Kebutuhan desain yang dibutuhkan yaitu warna, typography, layout, navigation drawer dan sebagainya. Secara tradisional, ahli faktor manusia sering memiliki pendekatan yang tegas terhadap kinerja manusia dengan komputer, dengan tujuan mencapai hasil maksimum yang sering diukur dalam transaksi per menit. Pendekatan ini dianggap tepat ketika komputer terlibat dalam pekerjaan, dan dalam beberapa kasus, terbukti bijaksana. Sebagai contoh, peningkatan kegunaan yang dapat menghemat satu detik waktu yang dibutuhkan oleh operator bantuan direktori untuk mencari nomor telepon di database dapat menghasilkan penghematan yang signifikan, mencapai beberapa juta dolar per tahun hanya di AS. Namun, pendekatan yang sangat berfokus pada kinerja terhadap kegunaan ini menyebabkan banyak ahli antarmuka pengguna awal menolak istilah umum "ramah pengguna" dengan argumen bahwa pengguna sebenarnya tidak memerlukan komputer yang "ramah". Lebih dari itu, mereka berpendapat bahwa yang dibutuhkan pengguna adalah desain yang efisien, memungkinkan mereka menyelesaikan tugas dengan lebih cepat. (Nielsen, *Seductive User Interfaces*, 1996)

2.2.2 Warna

Peran warna dalam user interface dapat dibandingkan dengan "angka" dalam mewarnai berdasarkan nomor, berfungsi sebagai penghubung antara elemen- elemen UI dan tempat khusus untuk warna. Peran warna ini terkait dengan komponen material baik dalam skema dasar statis maupun warna dinamis, dan harus dipetakan dengan benar jika produk melibatkan komponen kustom. Pentingnya peran warna terutama terlihat dalam hal aksesibilitas, di mana sistem warna dibangun berdasarkan pasangan warna yang dapat diakses, dengan memberikan kontras minimal 3:1. Implementasi peran warna dilakukan melalui token dalam desain dan kode di mana token desain adalah keputusan desain kecil

dan dapat digunakan ulang menjadi bagian integral dari gaya visual sistem desain (Design, Color - Material Design 3, 2022). Menelusuri manfaat dan ciri-ciri skema warna dinamis Material 3 serta perbandingannya dengan skema warna sebelumnya. Pada dasarnya skema warna dasar tetap konstan sedangkan skema warna dinamis Material 3 dapat berubah sesuai dengan masukan yang berbeda, mirip dengan cara wallpaper dapat mengubah tampilan userinterface . Adapun beberapa warna tertentu, seperti warna semantik dapat diatur untuk tetap konstan tanpa mengalami perubahan dinamis. Diagram yang menunjukkan semua fungsi warna Material, termasuk fungsi warna permukaan dan aksent tetap yang dapat dipilih. Berikut pengertian dari gambar di atas yaitu: 6. Surface adalah peran yang digunakan untuk latar belakang dan area layar yang besar dengan penekanan rendah. 7. Primary, Secondary, Tertiary ialah warna aksent digunakan untuk menekankan atau menghilangkan penekanan pada elemen latar depan. 8. Container berfungsi untuk elemen latar depan seperti tombol, peran tidak boleh digunakan untuk teks atau ikon. 9. On dengan istilah ini menunjukkan warna teks atau ikon di atas warna induk yang dipasangkan. Misalnya, on primary digunakan untuk teks dan ikon terhadap warna isian primer. 10. Variant pada istilah akhir ini menawarkan alternatif penekanan yang lebih rendah di bandingkan dengan pasangan non -variant. Misalkan outline variant yang menunjukkan warna pada garis tepi yang kurang ditekankan. Untuk memastikan kontras visual yang mudah diakses dalam aplikasi, pastikan untuk menggunakan warna hanya dalam kombinasi atau urutan lapisan yang sesuai yang dijelaskan dalam bagian berikut. Penggabungan warna yang tidak tepat dapat mengganggu kontras yang penting untuk aksesibilitas visual, terutama ketika warna disesuaikan melalui fitur warna dinamis seperti kontras yang dikontrol oleh pengguna. Do (Lakukan) untuk memastikan hasil visual yang diharapkan dan aksesibilitas, gabungkan dan susun peran warna sesuai yang dimaksud. Saat tingkat kontras berubah dalam contoh ini, dua tombol yang dipetakan dengan (1) primary , (2) on primary , (3)

secondary container , dan (4) on secondary container tetap terbaca. Don't (Tidak dilakukan) pemetaan warna yang salah dapat menyebabkan efek visual yang tidak menyenangkan dan menurunkan aksesibilitas. Saat tingkat kontras berubah dalam contoh ini, dua tombol yang dipetakan dengan (1) primary , (2) primary container , (3) secondary container , dan (4) on surface menjadi tidak terbaca. Berikut ini adalah contoh pemilihan warna misalkan, warna primary 40 telah ditetapkan sebagai primary dan warna primary 100 telah ditetapkan sebagai on primary . Selanjutnya juga dengan warna secondary dan tertiary. Penggunaan Primary Roles memberikan peran utama untuk komponen paling menonjol di seluruh User Interface seperti FAB (Floating Action Button), buttons, dan aktif state. Perwarnaan Primary di bagi menjadi 4 yaitu: 1. Primary – isian , teks, dan ikon dengan penekanan tinggi terhadap permukaan. 2. On Primary – teks dan ikon terhadap primary 3. Primary Container – warna isian istimewa terhadap permukaan untuk komponen penting seperti FAB. On Primary Container – teks dan ikon terhadap primary container . Penggunaan warna Secondary untuk bagian User Interface pengguna yang tidak terlalu terlihat contohnya filter chip . Perwarnaan Secondary di bagi menjadi 4 yaitu: 1. Secondary – isi teks dan ikon yang kurang menonjol di permukaan (surface). 2. On Secondary – text dan ikon di dalam Secondary. 3. Secondary Container – warna isi yang kurang menonjol pada permukaan (surface) dan untuk komponen resesif seperti buttons. 4. On Secondary Container – text dan ikon di atas secondary container. Penggunaan warna Tertiary memberikan aksen warna kontras yang dapat menyeimbangkan warna primary dan secondary atau meningkatkan perhatian user pada elemen seperti kolom masukan. Perwarnaan Tertiary di bagi menjadi 4 yaitu: 1. Tertiary – isi teks dan ikon pelengkap di permukaan (surface). 2. On Tertiary – teks dan ikon di dalam Tertiary. 3. Tertiary Container – warna pelengkap dengan surface untuk komponen seperti kolom masukan. 4. On Tertiary Container – teks dan ikon di atas warna Tertiary Container. Peraturan

n warna tertiary mencakup tertiary dan tertiary container , yang berbeda dalam penggunaan saat diklik, dihidupkan, atau digunakan oleh user. Warna error digunakan untuk menunjukkan status adanya kesalahan, seperti input kata sandi yang salah. Warna error secara default dibuat untuk tampilan statis, meskipun dapat digunakan dengan skema warna dinamis apa pun. Perwarnaan Error di bagi menjadi 4 yaitu: 1. Error – warna yang menarik perhatian pada permukaan untuk ikon dan text yang menunjukkan urgensi. 2. On Error – adanya teks dan ikon terhadap kesalahan 3. Error Container – warna teks yang menarik perhatian pada surface 4. On Error Container – teks dan ikon terhadap error container. Penggunaan warna surface banyak digunakan untuk latar belakang yang lebih netral dan warna container untuk komponen seperti kartu, sheets dan percakapan. Perwarnaan Surface di bagi menjadi 4 yaitu: 1. Surface – warna default untuk background. 2. On Surface – teks dan ikon dengan warna surface lainnya. 3. On Surface Variant – penekanan warna lebih rendah untuk teks dan ikon dengan warna surface 4. Surface Container – default warna untuk container.

2.2.3 Tipografi

Pada bidang studi seperti komunikasi, teknologi, dan psikologi sangat terkait dengan tipografi desain grafis. Dalam perkembangannya, tipografi sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti teknologi, perubahan pola pikir, dan tren masyarakat. Usia dan penggunaan istilah dalam tipografi dapat membawa perubahan makna, terutama dalam konteks berbagai profesi. Dalam konteks komunikasi visual, tanda-tanda berkembang sesuai fungsinya sebagai penunjuk, tanda baca, dan ekspresi emosi. Kehadirannya memberikan alternatif dan arahan yang dapat diikuti oleh masyarakat. Pembuatan font yang baik menjadi krusial dengan persyaratan tingkat keterbacaan tinggi dan kemampuan untuk mencerminkan karakter. Font memiliki peran signifikan sebagai akses fasilitas umum dan sebagai representasi karakter, yang dapat meningkatkan kepuasan masyarakat. Typeface disebut font, adalah sekumpulan format lengkap yang terdiri dari berbagai jenis huruf, simbol, angka, bentuk, dan karakter model yang digunakan dalam perangkat

lunak atau program tertentu, masing-masing dengan berbagai ukuran dan fitur. Sebagai contoh, typeface Helvetica memiliki 51 jenis font yang berbeda dalam gaya, ukuran, dan ketebalan. Salah satu cara terbaik untuk membedakannya adalah dengan mengingat bahwa Times New Roman regular italic adalah font, sementara Times New Roman adalah typeface.

(Designlab, 2021) Secara umum, typeface adalah keluarga font dan setiap gaya font termasuk dalam keluarga tersebut. Penggunaan tipografi pada platform digital juga meningkat seiring dengan semakin meningkatnya akses ke informasi tertulis melalui internet dan berbagai gaya ketik yang tersedia. Roboto adalah jenis huruf default Android, memiliki lebih dari 3.300 karakter yang mewakili berbagai bahasa di seluruh dunia. Sekarang ada penerusnya yang disebut Roboto Flex, yang merupakan jenis huruf variabel dengan lebih banyak rentang berat, lebar, dan fitur lainnya untuk meningkatkan fleksibilitas tipografi. Roboto Flex mendukung lebih dari 900 karakter untuk Kiril, Latin, dan Yunani (3, Typography, 2021). Untuk memenuhi berbagai kebutuhan, aplikasi dapat menggunakan skala jenis huruf. Dalam desain material, ada lima belas gaya huruf, dan masing-masing memiliki fungsi dan arti yang unik. Gaya huruf ini diklasifikasikan menurut fungsinya, seperti tampilan atau judul, dan disusun menurut ukurannya, seperti besar atau kecil. Untuk memberikan pengalaman tipografi yang seragam, Material Design menggunakan jenis huruf Roboto secara default untuk judul, label, dan teks tubuh. Font pada Material Design 3 di bagi menjadi 5 yaitu: Display Style tersedia dalam skala tipe large, medium dan small . 8 Gaya Display small hanya digunakan untuk teks atau angka singkat dan penting karena teks terbesar di layar.

Display Style berkerja dengan baik pada tampilan device Android yang lebih besar contohnya yaitu tablet . Headline style sangat cocok untuk teks pendek dengan penekanan tinggi pada layar yang lebih kecil. Style ini bagus untuk menandai bagian penting dari teks atau konten. Headline style juga dapat menggunakan tipografi yang ekspresif, asalkan tinggi baris dan spasi huruf yang sesuai digunakan untuk menjaga

keterbacaan. Tittle Style lebih kecil dari gaya judul, dan sebaiknya digunakan untuk teks dengan penekanan sedang yang relatif pendek. Misalnya, pertimbangkan untuk menggunakan gaya judul untuk membagi bagian teks secondary atau wilayah konten secondary . Sangat penting untuk memilih gaya tampilan untuk judul karena harus mempertimbangkan penggunaan font ekspresif yang tepat, yang mencakup gaya, jenis tulisan tangan, dan skrip yang tepat. 2.2.4 Layout Dalam desain user interface (UI), terdapat beberapa elemen kunci yang memainkan peran penting dalam menentukan layout dan tampilan. User interface mencakup konsep-konsep seperti kolom, yang merupakan satu atau lebih blok vertikal konten dalam suatu panel, memberikan struktur untuk menyusun informasi. Konsep lipat digunakan pada perangkat yang dapat dilipat, di mana area fleksibel layar atau engsel pada perangkat dual screen memisahkan dua tampilan. Margin sebagai ruang antara tepi layar dan elemen di dalamnya, memberikan jarak visual yang diperlukan. Mode multi-jendela memungkinkan beberapa aplikasi berbagi layar secara simultan, meningkatkan produktivitas. (3, Layout Material Design 3, 2022). Layout dalam konteks ini mencakup elemen-elemen seperti pane yang merupakan wadah tata letak dan dapat memiliki karakteristik seperti tetap, fleksibel, mengambang, atau semi permanen. Spacer menandai ruang antara dua panes, memastikan tata letak yang teratur. Terakhir ukuran kelas jendela berfungsi sebagai breakpoint yang menentukan kapan tata letak perlu berubah, mempertimbangkan ruang yang tersedia, konvensi perangkat, dan faktor ergonomi. Semua elemen ini bekerja bersama untuk menciptakan layout yang baik dalam pengalaman pengguna. 2.2.5 Navigation Drawer Navigasi dalam konteks aplikasi adalah proses berpindah antara layar- layar untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Ini dapat diaktifkan melalui berbagai cara, seperti penggunaan komponen navigasi khusus integrasi perilaku navigasi ke dalam konten, dan memanfaatkan affordances yang disediakan oleh platform. Komponen navigasi utama sebuah aplikasi seharusnya memberikan akses ke semua tujuan pada tingkat teratas dari hierarkinya.

Aplikasi yang memiliki dua atau lebih destinasi pada tingkat teratas dapat menyediakan navigasi lateral melalui navigation drawer, bottom navigation bar, atau tab. Navigation Drawer digunakan untuk lima atau lebih destinasi pada tingkat teratas, dan dapat digunakan pada berbagai ukuran perangkat untuk pengalaman navigasi yang konsisten. (Design, Understanding Navigation - Material Design, 2021).

2.2.6 Icon

Icon di dalam User Interface adalah simbol visual yang dapat mewakili konsep, objek, atau tindakan. Mereka memiliki kemampuan interaktif, mengkomunikasikan pesan dengan sekilas, dan menarik perhatian pada informasi penting. Dengan mengalihkan properti dari sesuatu yang sudah kita pahami, icon antarmuka pengguna menggunakan metafora visual untuk mempercepat pemahaman. Icon UserInterface biasanya dibuat pada kanvas persegi (1:1) dengan aturan yang ketat untuk konsistensi. Namun, ilustrasi juga menggunakan metafora visual untuk mencapai tujuan serupa. Akan tetapi, representasi visual ilustrasi seringkali lebih bebas dan tidak selalu mengikuti aturan ketat yang ditetapkan oleh icon.

2.3

Teori Pendukung Al Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang berisikan wahyu Allah, adalah sumber utama dan utama dari ajaran Islam yang diyakini benar oleh orang-orang yang beragama Islam. Secara bertahap yang telah disampaikan kepada Nabi Muhammad sebagai rasul Allah oleh malaikat Jibril dengan tujuan memberi petunjuk kepada umat Islam untuk menjalani kehidupan dengan cara yang menguntungkan baik di dunia maupun di akhirat. Dibandingkan dengan kitab-kitab suci sebelumnya, Al Qur'an memiliki tempat yang unik. Al Qur'an, sebagai kitab suci terakhir, memiliki tanggung jawab yang luas dan mendalam. Tujuan utama dari penciptaannya adalah untuk menyempurnakan dan mengoreksi ajaran yang terdapat dalam kitab sebelumnya. Al Qur'an memberikan pengajaran yang sesuai dengan lingkungan, budaya, dan masyarakat Makkah dan Madinah saat diturunkan.

2.4 Ringkasan Kesimpulan Teori Tinjauan teori ini

menyajikan temuan penelitian tentang keinginan untuk membaca Al-Quran saat menyusun rencana kegiatan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa

penelitian lebih lanjut diperlukan untuk melengkapi dan menyempurnakan temuan sebelumnya. Selain itu, teori ini membahas pendekatan tradisional dan kontemporer terhadap interaksi manusia dengan komputer. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya membangun antarmuka pengguna yang berfungsi dengan baik.

6 Al Qur'an, yang sangat disucikan umat Islam sebagai panduan utama dalam kehidupan, memainkan peran penting dalam mengatur kehidupan umat Islam. Kitab suci ini dianggap sebagai pedoman lengkap untuk menjalani kehidupan yang benar dan moral baik di dunia maupun di akhirat. Melihat konteks sosial, budaya, dan sosial di mana Al-Qur'an ditulis menunjukkan bahwa memiliki tujuan yang luas, termasuk menyempurnakan ajaran dari kitab-kitab sebelumnya. Faktor utama dalam meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi adalah desain antarmuka pengguna (UI). Pengembang aplikasi dapat membuat antarmuka yang menarik dan mudah digunakan dengan menggunakan teori desain UI yang baik, seperti penggunaan warna, tipografi, layout, navigasi, dan ikon. Dalam hal ini, navigasi drawer sangat penting karena memberikan akses cepat dan konsisten ke berbagai tujuan aplikasi, serta pengguna. BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Sistem Perancangan 3.2 Metode Pencarian Data Tujuan utama dari penelitian dan penulisan ini ialah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mengenai pengalaman pengguna. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti akan menggunakan metode Lean UX, yang merupakan pendekatan pengembangan yang berfokus pada mengurangi pemborosan dan optimalisasi nilai selama tahap desain produk. Lean UX memungkinkan desainer untuk terus mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna, yang kemudian dapat digunakan oleh desainer. Diharapkan hal ini akan menghasilkan dan mengembangkan produk yang lebih efisien, efektif, dan mudah digunakan.

12 Pada akhirnya, hal ini akan meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.. 3.1 Analisis Data 3.1.1 Lokasi Penelitian Tempat penelitian adalah komponen penting yang merangkum subjek penelitian, menetapkan dasar tempat kegiatan dilakukan, dan menentukan fokus penelitian. Pilihan lokasi Halte busway, stasiun, kafe dan sarana transportasi umum. Lokasi-lokasi ini disesuaikan dengan kebiasaan pengguna,

terutama remaja dan dewasa yang menggunakan smartphone setiap hari. Untuk memahami lebih lanjut bagaimana pengguna menggunakan aplikasi di lingkungan tersebut penelitian akan memeriksa konteks ini secara menyeluruh.

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti ini menggunakan metode campuran. Kombinasi teknik kuantitatif dan kualitatif melalui pengumpulan data, analisis, dan penggabungan data kuantitatif dan kualitatif. (Prof.Dr. Ir Sasmoko, 2020). Dalam penelitian, peneliti melakukan beberapa hal berikut :

1. Studi Literatur Perancangan penelitian ini dengan fokus pada aplikasi Muslim Book. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai jurnal, buku, dan artikel. Informasi yang dikumpulkan dari sumber-sumber ini menjadi dasar untuk menyelidiki mendalam tentang keberlanjutan penggunaan aplikasi, respons pengguna yang optimal, dan peningkatan antarmuka pengguna (UI) dengan menggunakan metode Lean UX pada Muslim Book.
2. Observasi Menurut (Sugiyono, 2018), dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, observasi memiliki karakteristik khusus. Ini dilakukan melalui pengamatan langsung ke lapangan, digunakan untuk menentukan komponen penting yang didukung melalui wawancara survei analisis jabatan. Maka dari itu penulis melibatkan observasi yang dilakukan oleh penulis untuk memahami kondisi, kebiasaan, dan berbagai informasi yang ada di lokasi observasi. Tempat observasi yang dipilih mencakup Halte Transjakarta CSW - Puri Beta dan CSW - Kota, dalam Bus TransJakarta, Stasiun MRT Lebak Bulus, di dalam MRT Lebak Bulus - Bundaran HI, dan di Cafe Index Coffee . Observasi dilakukan selama jam sibuk dan hari libur. Kelompok usia pengguna alat transportasi umum atau tempat umum lainnya melibatkan remaja, dewasa, hingga lansia. Fasilitas yang tersedia di tempat observasi mencakup minimarket, musholla, toilet, lift, eskalator, dan papan informasi. Pada penelitian ini, penulis melakukan studi perbandingan dengan aplikasi yang sudah ada baik di tingkat global maupun dalam negeri, seperti Muslim Pro dan Al Quran Indonesia. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan atau persamaan dalam tampilan dan fitur user interface pengguna, yang akan

menjadi acuan dalam perancangan user interface. 1. Wawancara dengan Product Designer UI UX Penelitian ini melakukan interaksi wawancara dengan user baik yang telah berpengalaman maupun yang tidak dengan penggunaan aplikasi Al-Quran atau sejenisnya. Selain itu, dilakukan sesi wawancara dengan seorang Product Designer yang memiliki keahlian dalam merancang user interfacedan menganalisis pengalaman pengguna (UX) dengan mendalam dalam pengembangan aplikasi. Penulis melakukan wawancara tatap muka dengan seorang desainer produk UI/UX, Hary Azhary, pada tanggal 23 Januari 2024, dengan tujuan mendapatkan informasi yang substansial sesuai dengan kerangka penelitian. Sebelum dimulainya sesi wawancara, peneliti memberikan perangkat kepada Hary untuk mendapatkan pengalaman praktis sebelum memberikan tanggapan lebih rinci. Dalam proses wawancara, peneliti menyampaikan sejumlah pertanyaan terstruktur mengenai evaluasi umum, pendekatan terhadap antarmuka pengguna, integrasi antara pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna, strategi desain, penilaian pribadi terhadap aplikasi Muslim atau Al Quran yang ada, dan aspek-aspek lain yang relevan. Jawaban yang diberikan oleh Hary akan menjadi kontribusi berharga dalam melengkapi pemahaman terhadap penelitian ini dan memperkaya perspektif terhadap pengembangan desain UI/UX. Bagian user interface. Menurut Mas Hary strategi desain UI yang dapat kita pilih untuk mengakomodasi lingkungan di Indonesia, khususnya di wilayah Jabodetabek, terutama bagi segmen pengguna dari remaja hingga dewasa, adalah sebuah aspek yang cukup rumit. Hary menjelaskan bahwa kompleksitas tersebut muncul karena setiap segmen, terutama remaja, memiliki pilihan desain yang berbeda sesuai dengan lingkungan dan preferensi masing-masing. Meskipun sudah dikategori berdasarkan umur, setiap individu memiliki kebiasaan dan preferensi desain yang unik. Sebagai contoh, ada yang lebih menyukai tampilan yang ramah, adem, dan kalem, sementara yang lain menginginkan antarmuka yang lebih informatif. Mas Hary menekankan pentingnya menyediakan informasi yang lengkap, sambil tetap fokus pada interaksi pengguna dengan aplikasi. Menurutnya, interaksi yang efisien

menjadi kunci utama, sehingga pengguna dapat mencapai tujuannya dengan cepat dan mudah. Mas Hary juga mencatat bahwa desain UI mungkin berubah seiring dengan tren, tetapi user experience (UX) yang optimal tetap menjadi elemen yang sangat penting. Dengan kata lain, meskipun desain UI terlihat menarik, keberhasilan aplikasi tetap tergantung pada pengalaman pengguna yang baik.

2. Kuesioner Karena banyak orang dapat diminta untuk mengisi pilihan jawaban yang tertulis, kuesioner adalah metode pengumpulan data yang relatif singkat (Soewardikoen, 2013). Kuesioner menggunakan Google Form, kuesioner di sebarakan setelah peneliti melakukan wawancara dengan user. Penulis mengumpulkan informasi dengan penggunaan kuesioner yang diberikan kepada responden yang memiliki pengalaman menggunakan aplikasi Muslim Book atau sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui percakapan pribadi di WhatsApp. Proses penyebaran kuesioner berlangsung mulai tanggal 24 Januari 2024 hingga 23 Februari 2023, melibatkan 13 responden yang diminta untuk menjawab sepuluh pertanyaan terkait kebiasaan penggunaan Muslim Book serta pengetahuan mereka mengenai aplikasi serupa seperti Muslim Book atau Al Quran. Langkah ini diambil untuk mendapatkan perspektif dan pemahaman yang lebih mendalam terkait pengalaman dan penilaian pengguna terhadap aplikasi, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga pada konteks penelitian skripsi ini.

1.Usia pengguna aplikasi Muslim Book Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Muslim Book mencakup banyak rentang usia, dari remaja hingga orang dewasa. Jawaban responden menunjukkan bahwa pengguna saat ini secara efektif menggunakan fitur aplikasi. Selain itu, data ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah menjadi alat yang bermanfaat dan dapat diandalkan untuk berbagai demografi. Apakah ada aplikasi Al Quran atau sejenisnya pada smartphone Jawaban dari responden mengenai ketersediaan aplikasi yang mereka miliki saat ini menunjukkan bahwa sebanyak 84,6%, atau sekitar 11 orang, memiliki aplikasi serupa, sementara 15,4%, atau 2 orang, tidak memiliki aplikasi sejenis. Hasil

ini memberikan gambaran perbandingan yang bermanfaat untuk memahami alasan pengguna memilih atau tidak memerlukan aplikasi tersebut. 1. Fitur apa yang paling krusial saat menggunakan Aplikasi Muslim Book atau aplikasi serupa Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 11 orang menggunakan aplikasi untuk waktu sholat (yang digambarkan dengan warna merah), 10 orang menggunakan aplikasi untuk membaca surah dan juz (yang digambarkan dengan warna kuning), 9 orang menggunakan aplikasi untuk menentukan arah Qiblat (yang digambarkan dengan warna biru), 8 orang menggunakan aplikasi untuk doa harian (yang digambarkan dengan warna hijau), 3 orang menggunakan aplikasi zikir digital (yang digambarkan dengan warna ungu), dan 2 orang menggunakan aplikasi Masjid terdekat (yang digambarkan dengan warna pink). Hasil ini dapat menjadi dasar untuk membangun fitur baru yang belum ada yang lebih memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan kebiasaan sehari-hari pengguna. 3. Fitur apa yang paling sering digunakan pada aplikasi terkait Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 8 orang menggunakan aplikasi untuk waktu sholat (yang digambarkan dengan warna merah), 8 orang menggunakan aplikasi untuk membaca surah dan juz (yang digambarkan dengan warna kuning), 4 orang menggunakan aplikasi untuk doa harian (yang digambarkan dengan warna hijau), 3 orang menggunakan aplikasi untuk menentukan arah Qiblat (yang digambarkan dengan warna biru), 1 orang menggunakan aplikasi zikir digital (yang digambarkan dengan warna ungu), dan 1 orang menggunakan aplikasi Masjid terdekat (yang digambarkan dengan warna pink). Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna lebih banyak menggunakan aplikasi untuk melihat waktu sholat dan membaca surah dan juz pada aplikasi. 3.3 Analisa Pesaing Dalam pasar aplikasi Al Qur'an atau Muslim di Indonesia, terdapat beberapa aplikasi yang sangat terkenal dan menjadi pilihan utama bagi pengguna, seperti Muslim Pro, Al Quran Indonesia, dan Umma. Aplikasi- aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang bermanfaat untuk mendukung aktivitas keagamaan sehari-hari, tetapi masih ada kelemahan di setiap aplikasi yang dapat mengganggu pengguna. Misalnya, Muslim Pro

memiliki fitur kompas kiblat dan pengingat waktu sholat, tetapi mereka sering dikritik karena iklan yang mengganggu. Meskipun Al Quran di Indonesia memiliki terjemahan dan tafsir yang lengkap, ada beberapa masalah dengan konsistensi dan kinerjanya. Umma, di sisi lain, memiliki komunitas yang aktif dan konten islami yang menarik, tetapi kurang dalam personalisasi dan UI. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan cara untuk membuat aplikasi Al Qur'an yang mengatasi kelemahan dan menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik dan lebih terintegrasi dengan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari aplikasi tersebut. Peneliti berharap dapat mengembangkan solusi inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan spiritual dan teknologi umat Islam di Indonesia dengan lebih efisien dengan melakukan analisis menyeluruh terhadap pesaing. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas aplikasi keagamaan dan menjembatani kebutuhan spiritual dengan kemajuan teknologi. . BAB IV Kreatif Strategi 4.1 Komunikasi Strategi Setelah melewati tahapan riset dan penelitian (pengalaman pengguna), penulis akhirnya membuat keputusan tentang konsep strategi komunikasi yang akan digunakan untuk merancang user interface aplikasi Muslim Book. Berdasarkan hasil analisis dan informasi pendukung lainnya yang telah dirangkum, penulis kemudian menggunakan hasil pengumpulan data sebagai acuan untuk rencana mereka. Menurut William W. Wilmot, Kenneth K. Serenom, John R. Wenburg dan Edward M. Bodaken, Komunikasi dapat dilihat dengan tiga cara: sebagai tindakan satu arah, interaksi. Proses pengiriman pesan dari sumber ke penerima melalui berbagai media disebut komunikasi satu arah. Di sisi lain, komunikasi interaktif adalah proses timbal balik di mana terjadi hubungan sebab akibat selama interaksi. Menurut Pearson dan Nelson, konsep terakhir tentang komunikasi adalah transaksi, yang berarti bahwa komunikasi adalah proses berbagi makna di mana tidak ada pemisahan antara orang yang mengirim dan orang yang menerima pesan (Rohmi, 2009). Data yang diperoleh oleh penulis melalui wawancara, kuesioner, dan penelitian sebelumnya pada platform Al Quran

serupa yang telah ada digunakan untuk menciptakan aplikasi mobile Muslim Book. Proses pembuatan persona dan penentuan target pengguna ini menggunakan template user persona Lean UX dan berfokus pada empat tujuan utama Empathize, Align, dan Share Information

4.1 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning.

Segmenting Targeting Positioning (STP) adalah model atau metode yang digunakan untuk membuat pesan dan strategi pemasaran yang sesuai untuk memisahkan target audiens tertentu. Metode ini memungkinkan perusahaan untuk belajar lebih banyak tentang preferensi dan kebutuhan pelanggan, yang membantu mereka membuat kampanye pemasaran yang lebih relevan dan efektif. Menurut (Kotler, 2018), Dengan menggunakan model atau pendekatan yang disebut Segmenting Targeting Positioning (STP), Anda dapat membuat pesan dan strategi pemasaran yang sesuai dengan segmentasi target audiens khusus. Metode ini memungkinkan perusahaan untuk belajar lebih banyak tentang preferensi dan kebutuhan pelanggan, yang membantu mereka membuat kampanye pemasaran yang lebih relevan dan efektif.

1. Segmentasi
 - a. Demografis Jenis Kelamin : Laki dan Perempuan Usia : 18 – 40 Tahun Kelas : Menengah ke Atas
 - a . Geografis Segmentasi geografis pengguna yaitu perkotaan
 - b. Psikografis Masyarakat berusia 18 – 40 tahun beragama Islam, menggunakan handphone untuk membaca Al Quran, dan memiliki aktifitas pada saat menggunakan transportasi umum.
2. Targeting Strategi targeting untuk aplikasi Al Quran harus mengingat bahwa audiens sangat membutuhkan pendekatan yang tepat. Pertama- tama berkonsentrasi pada sasaran yang dimaksudkan untuk umat Islam. Mengaliansi platform Al Quran akan sangat membantu dalam menyesuaikan fitur aplikasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu segmentasi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan utama pengguna, sehingga pengguna dapat menentukan apa yang mereka butuhkan, seperti membaca Al Quran, mengetahui waktu sholat, zikir, doa, dan jadwal sholat. Pendekatan targeting yang berfokus pada kebutuhan pengguna dapat membuat penggunaan sehari-hari lebih efektif dan mendorong orang untuk membaca Al Quran, terutama bagi orang Islam.
3. Positioning

Strategi penempatan untuk aplikasi Al Quran akan menekankan pada manfaat yang ditawarkan kepada pengguna karena aplikasi ini akan dianggap sebagai kebutuhan vital bagi umat Islam, memungkinkan pengguna membaca Al Quran dan menawarkan fitur seperti doa, zikir, dan informasi tentang masjid. Selain itu, akan ditekankan pada kenyamanan dan kemudahan pengguna dengan memastikan bahwa pengaturan teks dan fitur lainnya dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna. Aplikasi ini diposisikan sebagai alat yang menghubungkan aspek spiritual dan teknologi dengan menekankan sisi sosialnya. Selain itu dengan memprioritaskan kualitas pengalaman pengguna, aplikasi ini diperkuat sebagai platform yang memungkinkan umat Islam melakukan kegiatan spiritual mereka di tempat yang nyaman.

4.2 Analisis SWOT

Analisis SWOT, yang artinya Kelemahan, Peluang, Kekuatan, dan Ancaman adalah teknik untuk menilai Kelemahan, Peluang, Kekuatan, dan Ancaman. Banyak orang menggunakan analisis ini sebagai persiapan sebelum wawancara kerja dengan perusahaan. **10** Seseorang dapat melakukan analisis SWOT diri sendiri untuk menilai karakter dan kepribadian mereka. Tujuan umum dari analisis ini adalah peningkatan pemahaman tentang kepribadian dan kualitas setiap orang sehingga mereka dapat memahami lebih baik apa yang mereka miliki dan apa yang tidak mereka miliki. Pada aplikasi Muslim Book menggambarkan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dihadapi. Keunggulan utama keunggulannya adalah penggunaan antarmuka pengguna berbasis Material Design 3 terbaru, yang memberikan tampilan kontemporer dan meningkatkan pengalaman pengguna. Selain itu, melalui umpan balik langsung pengguna, metode Lean UX meningkatkan nilai produk dan mengurangi pemborosan. Namun, ada beberapa kelemahan aplikasi ini. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh pengguna Android saat ini, yang berarti bahwa pengguna iOS tidak dapat memanfaatkannya. Selain itu, beberapa fitur aplikasi memerlukan koneksi internet, yang dapat menjadi kendala bagi pengguna dengan akses internet terbatas. Selain itu, promosi aplikasi masih kurang dilakukan melalui media sosial dan internet, sehingga mungkin mengurangi jangkauan dan menarik pengguna baru.

Sebaliknya, ada kemungkinan besar bahwa aplikasi ini akan menjadi solusi praktis untuk membantu orang membaca Al-Qur'an dalam berbagai situasi dan kondisi. Selain itu, aplikasi ini tersedia tanpa biaya dan tidak memiliki iklan dan dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengguna tertentu, seperti pengaturan tampilan dan fitur yang lebih personal. Dengan demikian, pengguna dapat menikmati pengalaman yang lebih bersih dan tidak terganggu, yang akan meningkatkan kepuasan pengguna. Namun, aplikasi ini juga menghadapi ancaman dari pesaing yang berfokus pada antarmuka pengguna dan alur kerja yang efisien. Pasar aplikasi Al-Qur'an dan Muslim semakin padat karena banyaknya aplikasi baru, yang dapat mengurangi pangsa pasar aplikasi ini. Pengembang aplikasi dapat menggunakan analisis SWOT ini untuk membuat rencana yang lebih baik untuk mengatasi kelemahan dan ancaman mereka dan memanfaatkan kekuatan dan peluang mereka.

4.3 Analisa Model 5W + 1H Apa, di mana, mengapa, kapan, bagaimana, dan siapa terkait dengan evaluasi diri melalui analisis SWOT yang dilakukan dengan analisis 5W+1H..

1. What - Aplikasi ini untuk meningkatkan kinerja responsif, ketersediaan, dan kegunaan aplikasi Al-Quran. - Memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengguna. Menyajikan fitur yang sesuai dengan tema utama aplikasi.
2. Who - Sasaran utama dari aplikasi ini adalah segmen remaja hingga dewasa, terutama individu yang beragama Islam.
3. Where - Aplikasi dapat diakses dan dimanfaatkan di berbagai tempat dan situasi oleh pengguna. - Menampilkan informasi mengenai arah kiblat berdasarkan lokasi pengguna.
4. When - Aplikasi dapat digunakan sepanjang waktu tanpa adanya batasan waktu. - Menyajikan fitur waktu sholat dan informasi lokasi pengguna ketika ingin mengetahui waktu dan arah kiblat.
5. Why - Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif melalui pengembangan aplikasi Al-Quran. - Menghadirkan integrasi sistem UI terkini dengan menggunakan Material Design 3.
6. How - Fokus utama ditujukan pada peningkatan antarmuka pengguna (UI) dengan meningkatkan kegunaan, responsivitas, dan kepuasan pengguna, terutama di kalangan masyarakat,

khususnya umat Islam. - Mengimplementasikan solusi dengan menerapkan metode Lean UX untuk memastikan pengembangan aplikasi yang efisien dan responsif. 4.4 Proses Tahapan Perancangan Media Interaktif 4.5.1 Moodboard Moodboard digunakan untuk menggabungkan konsep yang tidak teratur atau tidak terungkap menjadi satu konsep yang konsisten. Selain membantu mengatur penelitian dan inspirasi tentang desain dan desain, mereka adalah alat yang sangat baik untuk mengatur ide-ide abstrak menjadi sesuatu yang visual dan konkret yang memungkinkan untuk dibagi dan dikomunikasikan. Aset digital apa pun yang membantu menyampaikan visi dapat dimasukkan ke dalam moodboard digital untuk UX/UI. Foto, ilustrasi, gambar stok, GIF, animasi, warna, dan tipografi adalah beberapa komponen umum mood board digital. 4.5.2 Konsep Perancangan Melalui inspirasi dari pengalaman spiritual yang terdapat pada agama Islam, yang tercermin di penelitian ini, penulis bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan tanggung jawab dan kebutuhan yang mulai dilupakan oleh umat Islam. Aplikasi UI/UX yang disajikan dimaksudkan untuk menjadi alternatif yang bermanfaat bagi umat Islam untuk melakukan ibadah sehari-hari sebagai hamba Allah SWT. Setiap karya yang dibuat tidak hanya membawa inovasi terbaru tetapi juga mencerminkan kemajuan dalam dunia UI/UX. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menjembatani antara aspek teknologi dan spiritual 4.5.3 Color Pallette Aplikasi Muslim Book memiliki tema yang sederhana dan minimalis, menggunakan warna utama sebagai identitas aplikasi, dengan warna ungu sebagai warna utama, warna hijau sebagai warna secondary, dan warna hijau tua sebagai warna tertiary. Menurut buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang ditulis oleh A. Gunanto dan Joko Pramono (2021), warna ungu atau violet merupakan warna yang membawa perasaan damai dan persahabatan. Hal ini juga diajarkan dalam Islam, seperti yang sudah tercantum pada Al Quran ayat 10 tentang Al Hujurat, di mana disebutkan bahwa setiap orang harus menjaga kedamaian dan bahwa Allah SWT telah menciptakan semua manusia dengan kualitas yang sama, sehingga mereka harus saling menghormati satu sama lain.

11 Karena hanya amal ibadah di hadapan Allah SWT yang dapat membedakan derajat manusia

Dalam Islam, warna hijau memiliki keistimewaan. Ayat di Al Qur'an mengandung banyak istilah hijau untuk menjelaskan kondisi penghuni Jannah dan semua yang berada di sekitar dengan cara yang menyenangkan, menyenangkan, dan tenang. Dalam Al-Quran surah Al-Insan ayat 21, dijelaskan bahwa para penghuni surga akan mengenakan pakaian berwarna hijau yang terbuat dari sutera halus dan tebal. Mereka juga akan

dihiasi dengan gelang-gelang perak dan diberi minuman suci oleh Tuhan mereka. 4.5.4 Font Menurut data yang dikumpulkan, desain UI untuk aplikasi Muslim Book menggunakan tipografi Sans Serif Urbanist. Menurut Hidayatullah (2016) menyatakan bahwa Sans Serif Urbanist adalah tipografi yang tepat karena lebih mudah dibaca, memiliki kesan yang sederhana dan modern, dan memudahkan pembaca. Oleh karena itu, Sans Serif sangat cocok untuk digunakan dalam desain antarmuka pengguna. Pilihan font atau tipografi ini dilakukan menggunakan standar material design 3. 4.5.5

Persona Data yang diperoleh oleh penulis melalui wawancara, kuesioner, dan penelitian sebelumnya pada platform Al Quran serupa yang telah ada digunakan untuk menciptakan aplikasi mobile Muslim Book. Proses pembuatan persona dan penentuan target pengguna ini menggunakan template user persona Lean UX dan berfokus pada empat tujuan utama Empathize, Align, dan Share Information. 4.5.6 Sitemap Hasil pemaparan data sebelumnya

menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Al Quran melakukan berbagai tindakan, termasuk membaca, mendengarkan, dan mengetahui waktu dan lokasi. Memencet layar untuk berzikir, melihat waktu sholat, mengetahui arah qiblat sesuai lokasi, mendengarkan ayat surah atau juz yang dipilih, mengubah ukuran bacaan sesuai kebutuhan, dan menyimpan bacaan terakhir. Dengan demikian, penulis memberikan Gambaran sitemap aplikasi Muslim Book agar pengguna lebih mudah menemukan dan mengetahui fiturnya. 4.5

2 9 7 Wireframe

Setelah menyusun sitemap dan flow user, membuat perancangan wireframe untuk tampilan aplikasi. 2

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan penulis, wireframe berguna untuk memberikan penempatan desain seperti fitur,

tombol, konten, dan aset desain lainnya. 4.5.8 Logo Logo yang menggambarkan Islam yang suci dibuat oleh penulis selama proses perancangan logo. Aplikasi ini disebut Muslim Book, yang berarti Buku Muslim. Di sana, pengguna dapat menggabungkan aktivitas agama dan teknologi dengan orang-orang, terutama orang Islam di kota-kota. Pada tahap seksta digital, penulis membuat logo dari huruf Arab "Allah", yang dianggap sesuai dengan aplikasinya. Selanjutnya, penulis menambahkan kubah sebagai salah satu icon rumah ibadah umat islam, yaitu masjid dengan kubah di atasnya. Dalam agama, ungu melambangkan kebijaksanaan dan keyakinan yang kuat. Ini membuat nuansa yang menginspirasi dan penuh makna. Keagamaan dan keberkahan semakin meningkat ketika simbol seperti bulan sabit, bintang, dan kubah mencerminkan hubungan spiritual dan arsitektur khas Islam. Tipografi yang sederhana namun mewah menunjukkan tingkat profesionalisme dalam menyediakan konten Islami yang berharga dan terpercaya. Kombinasi elemen-elemen ini membuat logo ini tidak hanya mudah diingat tetapi juga berkesan, menggabungkan teknologi modern dengan tradisi Islam yang kaya. Hal ini menunjukkan komitmen aplikasi untuk meningkatkan pemahaman umat Islam tentang agama mereka dan menyediakan alat yang relevan dan bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari mereka.

4.5.9 Layout Persentase, bukan nilai tetap, digunakan untuk menentukan lebar kolom dalam tata letak responsif. Ini memungkinkan konten untuk disesuaikan dengan berbagai ukuran layar. Kapan grid berubah untuk menyesuaikan dengan ukuran layar, seperti tablet, ponsel, atau jenis layar lainnya, jumlah kolom dalam grid ditentukan. Kisi tata letak ini terdiri dari empat kolom di mobile pada breakpoint 380 dp.

4.5 Hasil Karya

4.6.1 Splash Screen Saat aplikasi diluncurkan dari layar beranda saat aplikasi dimuat, splash screen dapat ditampilkan alih-alih menampilkan layar kosong. Menampilkan layar peluncuran dapat membuat pengalaman pengguna lebih menyenangkan dan mengurangi waktu muat yang lama.

4.6.2 Home Pengguna akan masuk ke halaman home setelah melewati Splash Screen . Di sana, mereka akan menemukan banyak fitur tambahan,

seperti bookmark, masjid, waktu sholat, zikir, surah, juz, qiblat, dan doa. Pada bagian sebelah kanan, akan menemukan navigation drawer untuk semua pengaturan aplikasi 4.6.1 Surah Pada halaman Surah, pengguna dapat memilih surah yang ingin dibaca. Setelah memilih, mereka akan diminta untuk memilih tampilan membaca yang sesuai dengan kebutuhan mereka, yaitu Terjemahan dan Membaca. Pada bagian Terjemahan, ayat dibagi menjadi perayat dengan arti latin, tetapi untuk membaca hanya menampilkan ayat dengan tulisan arab. Pengguna dapat memilih surah lain dalam detail surah ini melalui tabs yang terletak di bawah top bar. Pada bagian atas bar, mereka dapat melihat mode bacaan yang sedang digunakan dan dapat membookmark surah tersebut. Jika Anda menekan icon "more" pada bagian ayat, Anda akan melihat popup yang mengandung icon "play", "bookmark", "share", dan "setting". Setelah menekan icon play, suara bacaan ayat akan terdengar. Icon akan ditunjukkan dengan warna hijau dan memberikan bottom sheet kepada pemain. Pada ikon bookmark, ikon tersebut hanya digunakan untuk menyimpan ayat tertentu. Pada bagian share, pengguna dapat mengubah ukuran teks, layout, warna font, dan cara mendistribusikan ayat ke social media. Selanjutnya, setting akan memberikan beberapa fitur, seperti mode baca, ukuran teks latin, terjemahan, dan arab, pada bagian ini.

4.6.2 Juz Halaman Juz, yang memiliki desain yang mirip dengan halaman Surah, memungkinkan pengguna memilih juz mana yang ingin mereka baca. Setelah memilih, pengguna akan diminta untuk memilih tampilan membaca yang sesuai dengan kebutuhannya. Pada bagian Terjemahan, ayat dibagi menjadi ayat dengan arti latin, tetapi pada bagian Reading, hanya ayat yang ditulis dalam bahasa Arab. Pada bagian atas bar, mereka dapat melihat mode bacaan yang sedang digunakan dan dapat membookmark juz tersebut. Jika pengguna menekan icon "more" pada bagian ayat, pengguna akan melihat popup yang mengandung icon "play", "bookmark", "share", dan "setting". Setelah menekan icon play, suara bacaan ayat akan terdengar. Icon akan ditunjukkan dengan warna hijau dan memberikan bottom sheet berisikan

player sound. Pada ikon bookmark, ikon tersebut hanya digunakan untuk menyimpan ayat tertentu. Pada bagian share, pengguna dapat mengubah ukuran teks, layout, warna font, dan cara mendistribusikan ayat ke social media. Selanjutnya, setting akan memberikan beberapa fitur, seperti mode baca, ukuran teks latin, terjemahan, dan arab, pada bagian ini

4.6.1Qiblat Fitur Qiblat ini membantu pengguna menentukan arah sholat yang tepat dan benar sesuai dengan posisi dan lokasi mereka. Penunjuk akan berwarna merah jika Qiblat pengguna tidak benar, tetapi jika posisi sudah benar, penunjuk akan berwarna hijau.

4.6.1Doa Fitur Doa ini memberikan berbagai macam doa pada kegiatan sehari-hari maupun pada kegiatan khusus. Pada detail doa pengguna dapat memutar suara doa tersebut dan membagikan doa tersebut ke social media.

4.6.1Zikir Pengguna dapat memilih bacaan zikir apa yang mereka inginkan dengan menekan tasbeih digital pada layar. Mereka juga dapat tidak memilih dan tetap memilih dengan menekan tasbeih digital. Pengguna dapat menentukan jumlah zikir yang mereka inginkan. Untuk ikon vibrator, Anda dapat membuatnya aktif atau tidak aktif. Ini disebabkan fakta bahwa ketika Anda menekan layar, zikir akan menjadi lebih kuat. Kemudian, Anda akan melihat ikon reset, yang menghapus zikir. Anda juga dapat kembali ke awal.

4.6.1Masjid Dengan fitur masjid ini, pengguna dibawa langsung ke Google. Namun, ketika Google masuk ke dalam aplikasi, pengguna dapat mencari lokasi dan menyimpan lokasi tersebut untuk melihat masjid di sekitarnya

4.6.1Waktu Sholat Dalam fitur waktu sholat ini, kartu berisi hari, tanggal, jam, waktu sholat, dan lokasi. Pengguna dapat melihat jadwal untuk hari sebelumnya dan berikutnya dengan menekan icon panah belakang dan kiri. Pengguna dapat mengatur notifikasi sholat sendiri dengan mengatur jam, volume adzan, dan lokasi. Setelah itu, pengguna dapat memilih sholat apa yang ingin diberitahu suara adzan. Jika tidak, mereka dapat menonaktifkannya

4.6.1Bookmark Dalam fitur bookmark ini, terdapat daftar pengguna yang telah menandai surah, juz, dan ayat tertentu. Fitur ini memiliki tab yang memungkinkan pengguna untuk fokus

pada bacaan apa yang ingin mereka teruskan. 4.6.1 Last Read Fitur Last Read ini ada ada pada halaman home, dimana di fokuskan untuk mengguna melanjutkan bacaannya di Surah atau Juz. Dan sebagai pengingat kepada pengguna sudah sampai mana mereka membaca surah dan juz.

4.6.1 Navigation Drawer Pada navigatin drawer ini berada pada halaman home dengan ikon hamburger, memberikan beberapa setting untuk aplikasi yaitu mode light atau dark, language, font style, font size dan about.

4.6.3 Protoype Penulis membuat prototype sistem kerja dan konse untuk pengujian aplikasi setelah menyelesaikan rancangan desain dan pengembangan fitur. Penulis membuat prototipe menggunakan Figma. P enulismembuat skenario di mana pengguna ingin mempelajari semua fitur dan membaca surah dan juz. Prototype Figma dapat melalui barcode dan link berikut :

4.6 Media Pendukung Poster A3 42 x 29.7 cm digunakan sebagai media pendukung. Tujuan desain ini adalah untuk menyebarkan informasi tentang Aplikasi Muslim Book dan mendorong orang untuk menggunakannya. Media pendukung lainnya adalah barang-barang yang dibuat oleh penulis, seperti kaos, stiker, pin button, gantungan kunci, notebook, dan postingan di media sosial. Selain itu, penggunaan media digital seperti website dan aplikasi seluler sangat penting untuk meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas Muslim Book. Promosi di media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter akan mempercepat penyebaran informasi. Oleh karena itu, kombinasi media cetak dan digital diharapkan dapat menarik perhatian lebih banyak pengguna dan mendorong mereka untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi Muslim Book

BAB V
PENUT UP 5.1 Kesimpulan Penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan responsivitas, aksesibilitas, dan manfaat aplikasi Al Quran sambil mengevaluasi sejauh mana responsivitasnya dan mengidentifikasi sejauh mana responsivitasnya. Mereka merumuskan dua masalah utama yang memerlukan perhatian: kekurangan fitur pada aplikasi Al Quran dan kebutuhan akan solusi inovatif melalui pengembangan antarmuka aplikasi yang nyaman dan sesuai dengan preferensi pengguna. Tujuan tambahan adalah untuk membuat



antarmuka pengguna (UI) yang lebih ramah pengguna dengan memberikan pembaruan pada fitur tertentu. Untuk menerapkan solusi ini, aplikasi Al Quran yang responsif dan ramah pengguna dirancang dan dikembangkan dengan fokus pada meningkatkan kegunaan, responsivitas, dan kepuasan pengguna. Harapannya adalah hasil perancangan ini akan meningkatkan pengalaman membaca Al Quran melalui media digital bagi pengguna dan menjadi referensi dan pusat pembelajaran untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, diharapkan bahwa aplikasi yang dibuat akan menjadi salah satu media yang dapat membantu umat Islam menjembatani kebutuhan spiritual mereka dengan kebutuhan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

5.1 Saran Setelah perancangan UI UX untuk aplikasi Muslim Book selesai, rekomendasi berikut diharapkan bermanfaat bagi banyak pihak yang relevan dan penulis berikut : 1. Perkembangan fitur dapat dibuat dengan teknologi terbaru untuk menyesuaikan dengan tren saat ini sambil mempertimbangkan aksesibilitas dan tujuan utama dari aplikasi Muslim



REPORT #22006283

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.53% jurnal.peneliti.net https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/3995/2906/	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.42% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6294/11/BAB%20IV.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.36% kemenag.go.id https://kemenag.go.id/opini/al-quran-dan-ilmu-pengetahuan-eeubhf	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.31% repository.uinsaizu.ac.id https://repository.uinsaizu.ac.id/13174/1/Cover_Bab%20I_Bab%20V_Daftar%20...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.25% uinsgd.ac.id https://uinsgd.ac.id/kenapa-al-quran-turun-secara-berangsur-angsur/	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.22% ejournal.insuriponorogo.ac.id https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almikraj/article/download/3190..	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.2% repository.unj.ac.id http://repository.unj.ac.id/33961/2/BAB%201.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.18% developer.android.com https://developer.android.com/codelabs/m3-design-theming?hl=id	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.17% journal.eng.unila.ac.id https://journal.eng.unila.ac.id/index.php/jitet/article/viewFile/3048/1412	●



REPORT #22006283

INTERNET SOURCE

10. **0.16%** www.cakeresume.com

<https://www.cakeresume.com/resources/analisis-swot-diri-sendiri?locale=id>



INTERNET SOURCE

11. **0.13%** eprints2.ipdn.ac.id

<http://eprints2.ipdn.ac.id/id/eprint/639/1/Buku%20Manajemen%20Pemberdaya..>



INTERNET SOURCE

12. **0.13%** www.creativeans.com

<https://www.creativeans.com/resources/>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.27%** uinsgd.ac.id

<https://uinsgd.ac.id/kenapa-al-quran-turun-secara-berangsur-angsur/>

INTERNET SOURCE

2. **0.15%** jurnal.stiqsi.ac.id

<https://jurnal.stiqsi.ac.id/index.php/AlJaz/article/download/21/16/58>

INTERNET SOURCE

3. **0.11%** www.liputan6.com

<https://www.liputan6.com/hot/read/5362224/arti-alquran-menurut-para-ulama...>