

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Al Quran

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.

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). Dalam tata bahasa Arab, kata "Al Qur'an" adalah mashdar dari kata "qara'a", yang berarti "qira'ah". Istilah ini ditemukan dalam beberapa ayat, seperti surah Al-Qiyamah, jadi membaca Al Qur'an dianggap sesuai dengan ayat 17-18, yang berbunyi, "Sesungguhnya atas tanggungan Kami mengumpulkannya (di dadamu) dan (membuatmu pandai) membacanya. 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. (Hamka, 1967)

Al-Quran mengandung ayat-ayat yang hanya dapat diinterpretasikan melalui pengetahuan ilmu alam yang mendalam tentang bulan. 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.

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 agama Islam, Al Qur'an memiliki banyak nama yang berasal dari ayat-ayatnya yang memiliki istilah tertentu yang merujuk kepadanya. 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..Adz-dzikra
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 Qur'an** sebagaimana disebutkan dalam Q.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 pendoman 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

2.1.2 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



Gambar 2. 1.3 Muslim Pro

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.

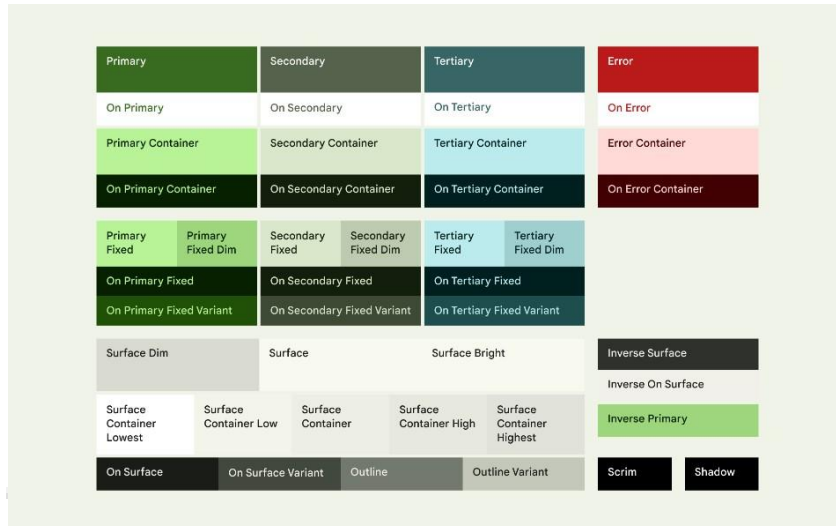
Namun, pendekatan yang sangat berfokus pada kinerja terhadap kegunaan ini menyebabkan banyak ahli antarmuka pengguna awal menolak istilah umum "ramah pengguna" dengan argumen bahwa pengguna sebenarnya tidak memerlukan komputer yang "ramah". Lebih dari itu, mereka berpendapat bahwa yang dibutuhkan pengguna adalah desain yang efisien, memungkinkan mereka menyelesaikan tugas dengan lebih cepat (Nielsen, Nielsen Norman Group, 1996).

2.2.2 Warna

Peran warna dalam *user interface* dapat dibandingkan dengan "angka" dalam mewarnai berdasarkan nomor, berfungsi sebagai penghubung antara elemen-elemen *user interface* 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. (3, Material Design 3 Color, 2022)

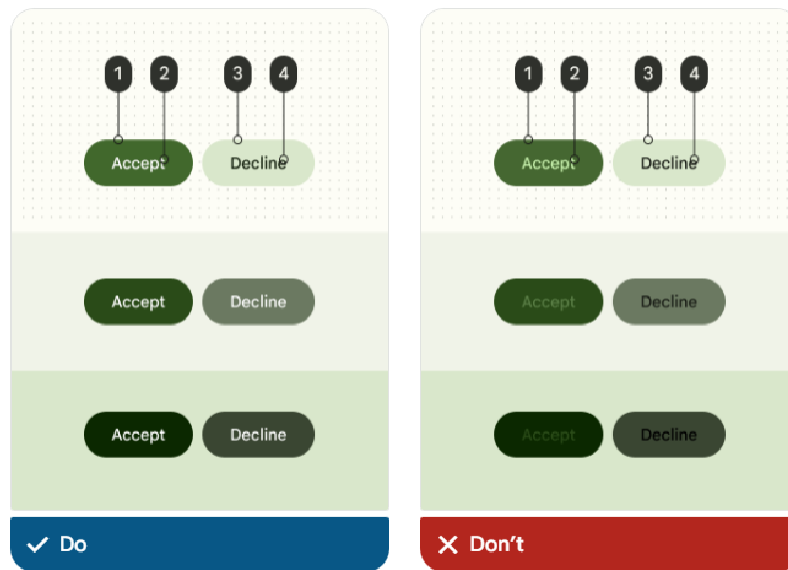
Menelusuri manfaat dan ciri-ciri skema warna dinamis Material 3 serta perbandingannya dengan skema warna sebelumnya. Pada dasarnya skema warna dasar tetap konstan sedangkan skema warna dinamis Material 3 dapat berubah sesuai dengan masukan yang berbeda, mirip dengan cara wallpaper dapat mengubah tampilan 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 aksen tetap yang dapat dipilih. Berikut pengertian dari gambar di atas yaitu.



Gambar 2.2.2 Skema Warna Material Desain 3

- *Surface* adalah peran yang digunakan untuk latar belakang dan area layar yang besar dengan penekanan rendah.
- *Primary*, *Secondary*, *Tertiary* ialah warna aksen digunakan untuk menekankan atau menghilangkan penekanan pada elemen latar depan.
- *Container* berfungsi untuk elemen latar depan seperti tombol, peran tidak boleh digunakan untuk teks atau ikon.
- *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.
- *Variant* pada istilah akhir ini menawarkan alternatif penekanan yang lebih rendah dibandingkan dengan pasangan *non-variant*. Misalkan *outline variant* yang menunjukan warna pada garis tepi yang kurang ditekankan.

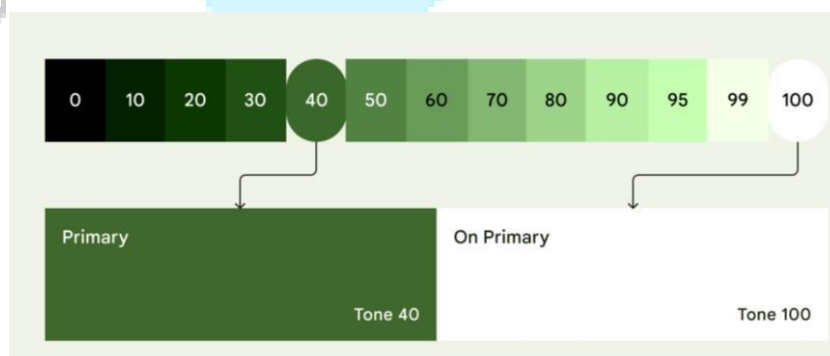
Untuk memastikan kontras visual yang mudah diakses dalam aplikasi, pastikan untuk menggunakan warna hanya dalam kombinasi atau urutan lapisan yang sesuai yang dijelaskan dalam bagian berikut. Penggabungan warna yang tidak tepat dapat mengganggu kontras yang penting untuk aksesibilitas visual, terutama ketika warna disesuaikan melalui fitur warna dinamis seperti kontras yang dikontrol oleh pengguna.



Gambar 2. 3 Rule Color

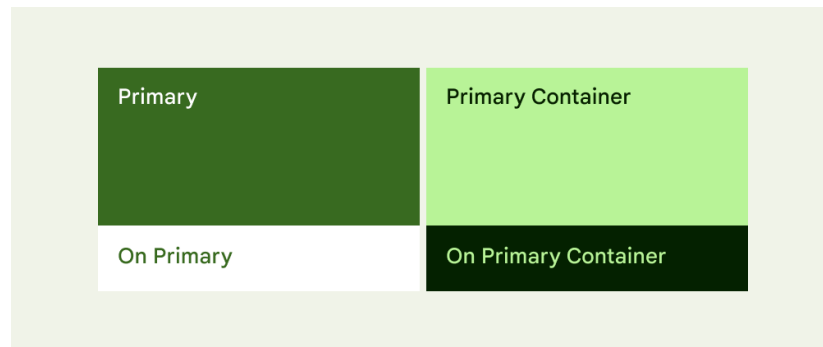
Do (Lakukan) untuk memastikan hasil visual yang diharapkan dan aksesibilitas, gabungkan dan susun peran warna sesuai yang dimaksud. Saat tingkat kontras berubah dalam contoh ini, dua tombol yang dipetakan dengan (1) *primary*, (2) *on primary*, (3) *secondary container*, dan (4) *on secondary container* 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.



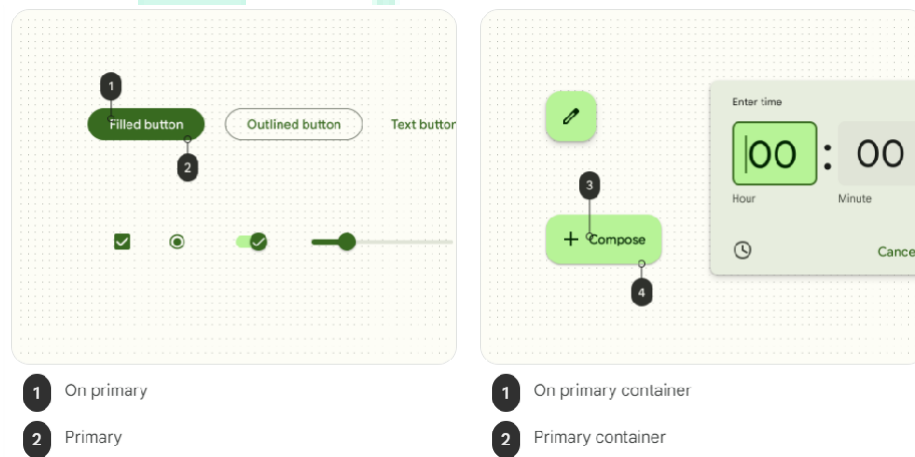
Gambar 2. 4 Contoh Pemilihan Warna Primary

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*.



Gambar 2.5 Penggunaan Warna untuk Penerapan *Primary Roles*

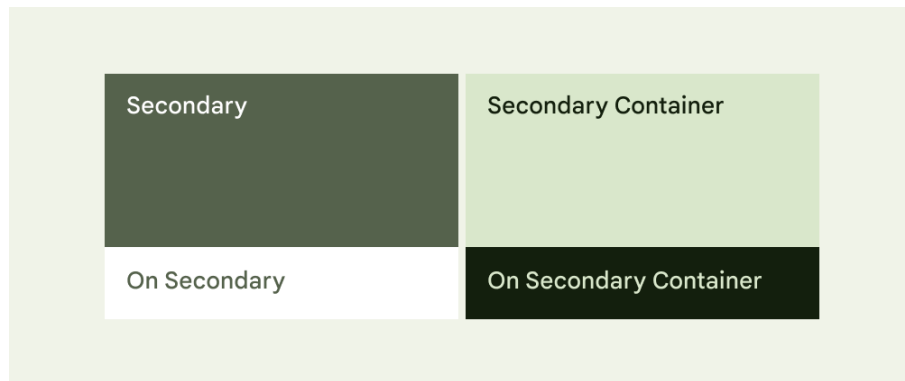
Penggunaan *Primary Roles* memberikan peran utama untuk komponen paling menonjol di seluruh *User Interface* seperti FAB (*Floating Action Button*), *buttons*, dan aktif state.



Gambar 2.6 Pembagian Warna *Primary*

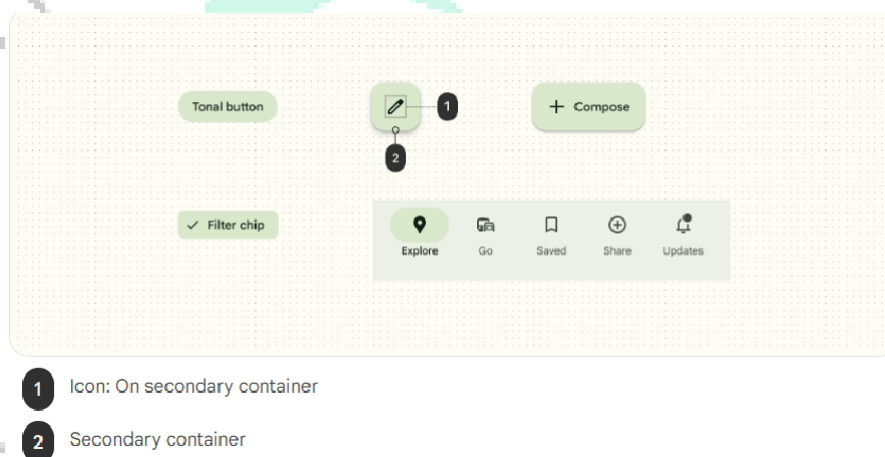
Pewarnaan *Primary* dibagi menjadi 4 yaitu:

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.
4. *On Primary Container* – teks dan ikon terhadap *primary container*.



Gambar 2. 7 Penggunaan Warna *Secondary*

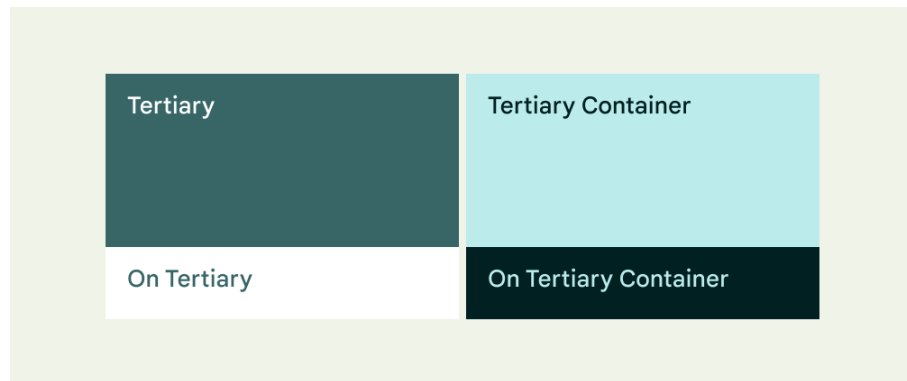
Penggunaan warna *Secondary* untuk bagian *User Interface* pengguna yang tidak terlalu terlihat contohnya filter *chip*.



Gambar 2. 8 *Secondary Roles*

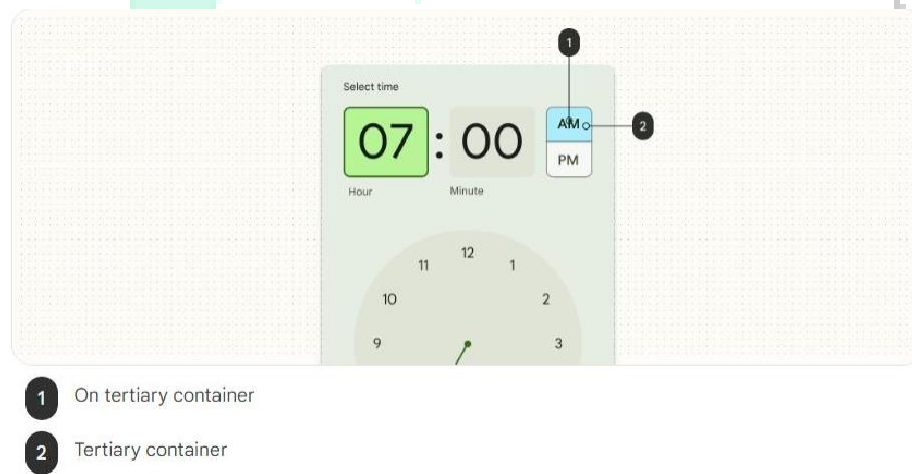
Pewarnaan *Secondary* dibagi menjadi 4 yaitu:

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*.



Gambar 2. 9 Pembagian Warna *Tertiary*

Penggunaan warna *Tertiary* memberikan aksent warna kontras yang dapat menyeimbangkan warna *primary* dan *secondary* atau meningkatkan perhatian user pada elemen seperti kolom masukan.

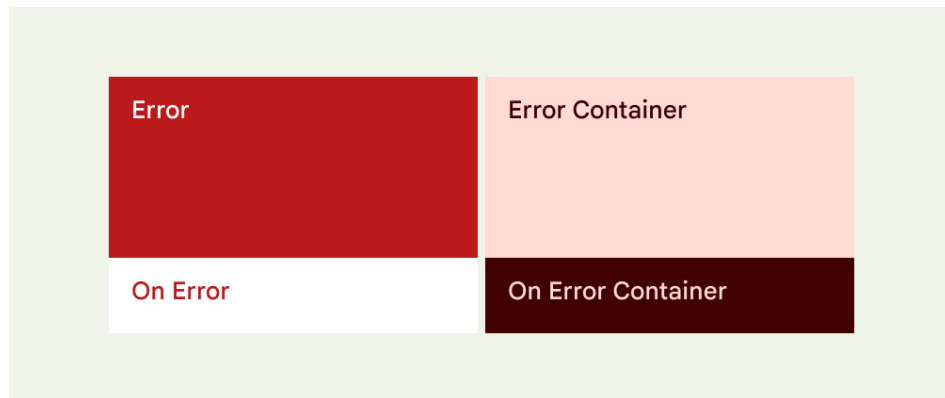


Gambar 2. 10 *Tertiary Roles*

Pewarnaan *Tertiary* dibagi 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 warna *Tertiary* mencakup *Tertiary* dan *tertiary container*, yang berbeda dalam penggunaan saat diklik, dihidupkan, atau digunakan oleh user.

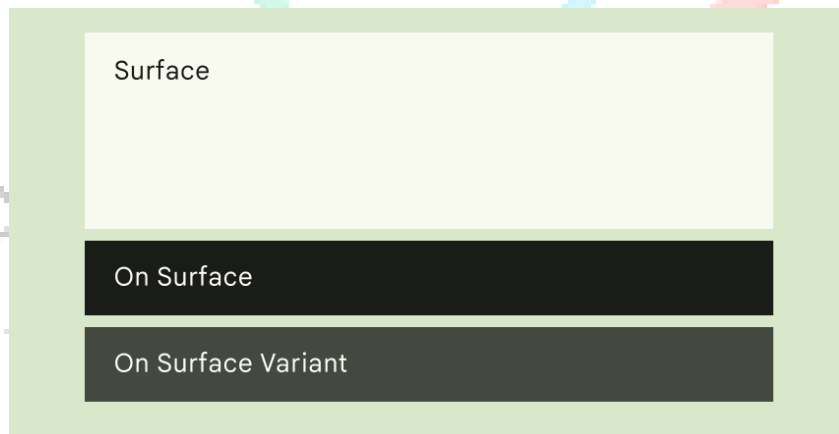


Gambar 2. 11 Warna *Error*

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.

Pewarnaan *Error* dibagi 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*.



Gambar 2. 12 Warna *Surface*

Penggunaan warna *surface* banyak digunakan untuk latar belakang yang lebih netral dan warna *container* untuk komponen seperti kartu, *sheets* dan percakapan.



Gambar 2. 13 Surface Roles

Pewarnaan *Surface* dibagi 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 T. , 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.

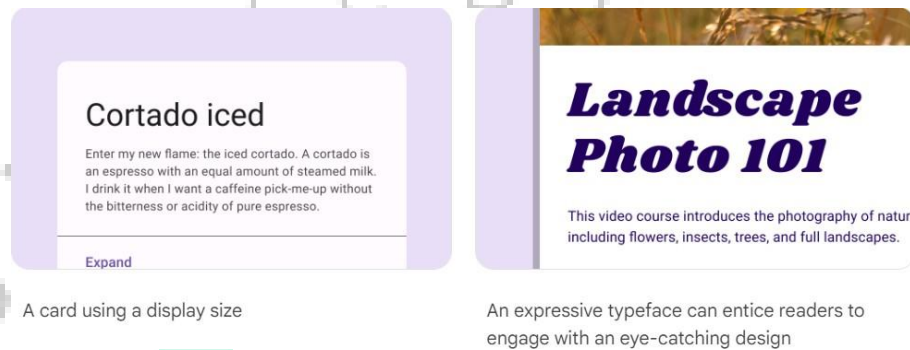


Gambar 2. 14 Tipografi

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).

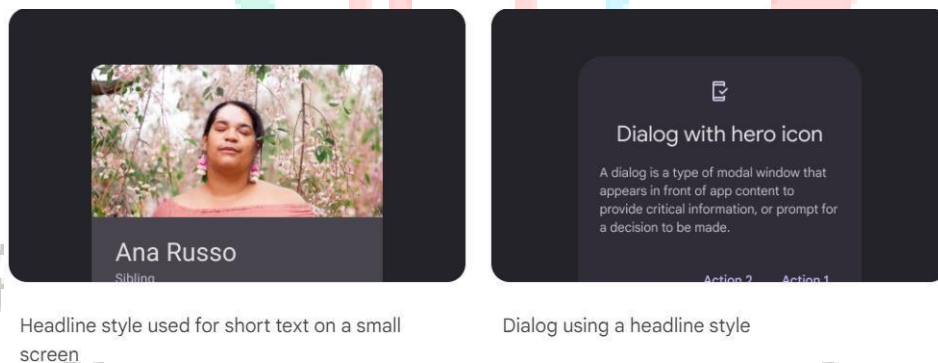
Untuk memenuhi berbagai kebutuhan, aplikasi dapat menggunakan skala jenis huruf. Dalam desain material, ada lima belas gaya huruf, dan masing-masing

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:



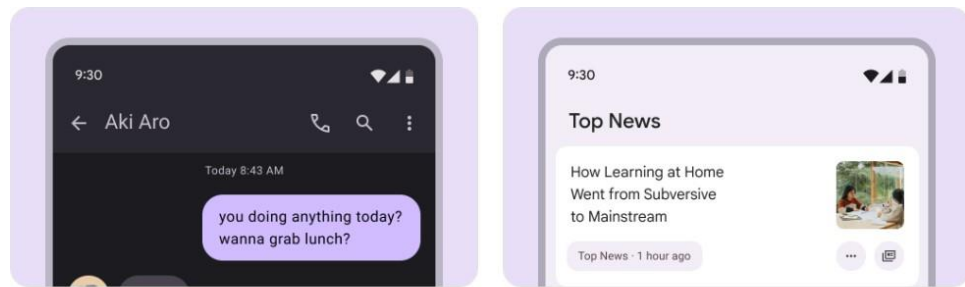
Gambar 2. 15 *Display Style Font*

Display Style tersedia dalam skala tipe *large*, *medium* dan *small*. 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*.



Gambar 2. 16 *Headline Style*

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.



Top app bar using title style

Example of title style applied to a category header: Top News

Gambar 2. 17 *Title Style*

Title 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*. Untuk *title style* harus berhati-hati saat menggunakan font ekspresif, termasuk gaya tampilan, tulisan tangan, dan skrip.

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 didalamnya, memberikan jarak visual yang diperlukan. Mode multi-jendela memungkinkan beberapa aplikasi berbagi layar secara simultan, meningkatkan produktivitas (3, 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 User Interface* 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 Mekkah 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.

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 *user interface* 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.

