

Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Tafsir Al-Quran Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode HDC (*Human Centered Design*)

Rifky Nurfauzi Rahman^{1*}, Chairuddin¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indonesia Mandiri, Indonesia.

Artikel Info

Kata Kunci:

Android
Aplikasi;
Human Centered Design
(HDC);
Tafsir Al-Quran.

Keywords:

Android;
Application;
Human Centered Design (HDC);
Tafsir Al-Quran.

Riwayat Artikel:

Submitted: 12 Agustus 2024
Accepted: 26 November 2024
Published: 30 November 2024

Abstrak: Perkembangan teknologi mempermudah akses dan pembacaan Al-Quran beserta tafsirnya melalui aplikasi smartphone. Membaca dan memahami tafsir Al-Quran merupakan ibadah utama bagi umat Muslim. Aplikasi tafsir Al-Quran kini menawarkan teks Arab, terjemahan, dan tafsir dari berbagai sumber, meningkatkan kenyamanan pengguna. Desain pengalaman pengguna (User Experience/UX) dan antarmuka pengguna (User Interface/UI) yang efektif sangat penting untuk keberhasilan aplikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Human Centered Design (HCD) untuk merancang aplikasi tafsir Al-Quran berbasis Android, berfokus pada kebutuhan pengguna. Hasil wawancara mengungkapkan kebutuhan fitur seperti tafsir yang mudah dipahami, dukungan bahasa Indonesia dan Inggris, pengingat waktu salat, dan penanda ayat. Prototipe yang dikembangkan diuji kepada pengguna, menghasilkan tanggapan positif terkait kemudahan penggunaan dan pemahaman tafsir. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan akses kapan saja dan di mana saja, terutama bagi mereka yang sibuk dan tidak selalu membawa Al-Quran fisik. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan HCD berkontribusi pada pengembangan aplikasi religius yang fungsional, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Abstract: Technological developments make it easier to access and read the Quran and its interpretations through smartphone applications. Reading and understanding the interpretation of the Quran is a major worship for Muslims. Quran interpretation applications now offer Arabic texts, translations, and interpretations from various sources, increasing user convenience. Effective user experience (User Experience/UX) and user interface (User Interface/UI) design are essential for the success of the application. This study uses a Human Centered Design (HCD) approach to design an Android-based Quran interpretation application, focusing on user needs. Interview results revealed the need for features such as easy-to-understand interpretations, Indonesian and English language support, prayer time reminders, and verse markers. The prototype developed was tested on users, resulting in positive responses regarding ease of use and understanding of interpretations. This application is designed to facilitate access anytime and anywhere, especially for those who are busy and do not always carry a physical Quran. Overall, this study confirms that the implementation of HCD contributes to the development of religious applications that are functional, easy to use, and meet user needs.

Corresponding Author:

Rifky Nurfauzi Rahman
Email: rnurfauzi09@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi masa kini memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan manusia, termasuk dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari dan mempermudah berbagai aktivitas, salah satunya adalah akses dan pembacaan Al-Quran dengan di sertai Tafsir (Albadi et al., 2021). Bagi umat Muslim di seluruh dunia, membaca Al-Quran merupakan salah satu bentuk ibadah yang sangat utama, tentu tidak membaca Al-Quran saja Umat muslim di sunnah kan untuk mengetahui Tafsir dari dalam isi Al-Quran (Nawawi, 2021). Transformasi dalam Tafsir cara Al-Quran diakses dan dipelajari telah terjadi berkat kemajuan teknologi. Kini, Umat Islam dapat dengan mudah mengakses dan memahami ajaran Tafsir Al-Quran melalui berbagai aplikasi yang dapat diunduh di smartphone. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan Teks lengkap Al-Quran dalam bahasa Arab, Tetapi juga menyertakan terjemah, dan dengan Tafsir dari Kitab kuning.

Design pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) kini menjadi fokus penting dalam dunia modern (Auliazmi et al., 2021). UX yang efektif dapat mendukung kesuksesan pengembang aplikasi. Berdasarkan definisi dari ISO 9241-210, UX adalah persepsi dan respons pengguna terhadap suatu produk atau sistem (Billah Arifin et al., 2022). Prinsip utama dalam merancang pengalaman pengguna adalah untuk mencapai kenyamanan dan kepuasan pengguna. Untuk mencapai kualitas UX yang optimal, diperlukan penyediaan berbagai layanan melalui strategi pemasaran dan design antarmuka yang tepat (Maidatussohiba et al., 2023). Antarmuka Pengguna (*User Interface/UI*) adalah representasi visual dari komputer dan perangkat lunak yang ditampilkan kepada pengguna untuk memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara sistem dan pengguna (Jayanti et al., 2023). UI memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah aplikasi karena hampir semua operasi aplikasi bergantung pada UI. Antarmuka yang dirancang dengan buruk dapat berdampak negatif terhadap efektivitas dan produktivitas sistem tersebut (Dani et al., 2024).

Desain Berpusat pada Manusia (*Human Centered Design/HCD*) adalah metode desain yang bertujuan mengembangkan sistem dengan fokus pada interaktivitas dan kebermanfaatan bagi pengguna sistem (Amalia Raihana et al., 2024). Ketika diterapkan pada desain aplikasi Tafsir Al-Quran, HCD tidak hanya berkaitan dengan penciptaan tampilan yang menarik, tetapi juga dengan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi pengguna dalam mengakses Tafsir Al-Quran secara mudah. Meski berbagai aplikasi Al-Quran telah tersedia di pasaran, banyak di antaranya belum sepenuhnya menjawab kebutuhan pengguna. Permasalahan yang sering dihadapi meliputi desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang kurang intuitif, minimnya variasi tafsir dari berbagai ulama, serta kurangnya fitur personalisasi seperti penanda ayat atau catatan pribadi yang mendukung pembelajaran individual (Azziqra, 2024). Selain itu, tantangan dalam memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan religius dan preferensi budaya juga masih menjadi kendala yang memerlukan perhatian.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menyediakan aplikasi tafsir Al-Quran yang tidak hanya aksesibel tetapi juga mendukung pengalaman pengguna yang optimal. Dengan menggunakan pendekatan Desain Berpusat pada Manusia (*Human-Centered Design/HCD*), penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas interaksi pengguna dengan aplikasi melalui desain UI/UX yang fokus pada kenyamanan dan kepuasan. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mengakses tafsir Al-Quran di mana saja dan kapan saja, terutama bagi mereka yang memiliki mobilitas tinggi. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah inovasi dalam pengembangan aplikasi religi berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan kontemporer dan mendukung literasi religius umat Islam melalui penyediaan fitur-fitur inovatif.

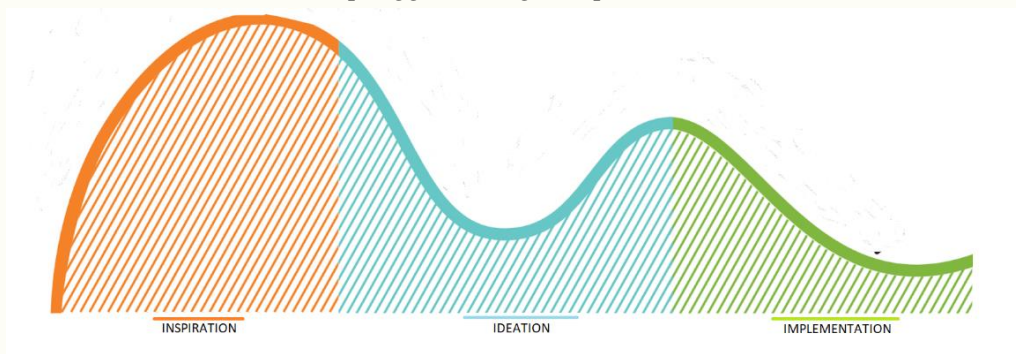
Penelitian yang dilakukan oleh (Luqmana et al., 2023), memberikan hasil yang bagus untuk diimplementasikan pada skala pondok pesantren dengan hasil pengujian good. Penelitian yang dilakukan (Septiara et al., 2019), mendapatkan hasil pengujian validasi, aplikasi ini memenuhi 100% kebutuhan fungsional, sementara uji usability menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan rata-rata skor 58, yang termasuk kategori *acceptable* dengan rating "OK". Penelitian yang dilakukan oleh (Yani et al., 2021; Yusril et al., 2022), mendapatkan hasil bahwa setiap aplikasi memiliki keunggulan masing-masing yang dapat menyesuaikan dengan pengguna. Penelitian yang dilakukan

oleh (Pahlevi et al., 2019), mendapatkan hasil bahwa penggunaan metode HDC sangat sesuai dengan disertai metode pembelajaran *Blended Learning* Bersertifikat Qalifa (Qalifa CBL).

Berdasarkan tantangan yang telah dijelaskan di atas, penulis bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI/UX) dari aplikasi Tafsir Al-Quran yang didukung oleh sistem operasi Android (Prakoso & Hartomo, 2020). Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kenyamanan kepada pengguna dalam mengakses Tafsir Al-Quran di berbagai lokasi dan kapan saja melalui perangkat Android mereka, terutama bagi mereka yang sibuk di luar rumah sehingga tidak memungkinkan membawa Al-Quran fisik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis berupaya merancang desain UI/UX untuk aplikasi Tafsir Al-Quran agar memudahkan pengguna dalam pemakaian aplikasi.

METODE

Proses perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi Al-Quran melibatkan penerapan pendekatan Desain Berpusat pada Manusia (Human Centered Design, HCD). Desain Berpusat pada Manusia adalah suatu proses desain antarmuka yang berfokus pada tujuan kegunaan, lingkungan, tugas, karakteristik pengguna, dan alur kerja dalam setiap aspek desainnya (Firantoko et al., 2019). Pendekatan ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah-masalah pengguna dengan menghasilkan solusi yang inovatif, sehingga sesuai dengan kebutuhan mereka. Salah satu keunggulan HCD adalah kemampuan desainer untuk menempatkan diri pada posisi pengguna, memungkinkan mereka memahami kebutuhan calon pengguna dengan cepat (Ernawati & Dwi Indriyanti, 2022a).



Gambar 1. Tahapan Metode *Human Centered Design*

Berdasarkan Gambar 1 diatas, terdapat tiga (3) tahapan dalam metode *Human Centered Design*, yaitu:

A. *Inspiration*

Inspiration memiliki peran yang krusial dalam metodologi Desain Berpusat pada Manusia karena pada tahap Inspirasi, peneliti dapat mengidentifikasi tantangan yang dihadapi serta memahami tujuan dan hambatan yang dihadapi oleh pengguna. Proses Inspirasi juga sangat penting karena melibatkan spesifikasi kebutuhan pengguna yang diperlukan untuk mencapai solusi terbaik. Tujuannya adalah memahami situasi dari perspektif pengembang maupun pengguna, sehingga masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna dapat diidentifikasi dengan baik dan dijadikan sebagai bahan observasi.

Beberapa teknik yang diterapkan dalam fase inspirasi melibatkan pelaksanaan wawancara dan perencanaan langkah-langkah untuk memahami masalah pengguna. Berbagai proses analisis juga dilakukan dalam perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi Tafsir Al-Quran, yaitu:

1. **Analisis Pengguna:** Pada Tabel 1, penulis mencoba memahami tujuan pengguna dalam mendapatkan informasi dan masalah-masalah yang dirasakan oleh pengguna. Untuk hasil yang spesifik, penulis melakukan riset dengan menggunakan metode wawancara. Wawancara dilakukan wawancara dilakukan kepada beberapa masyarakat sebagai pengguna aplikasi Al-Quran. Masyarakat dipilih sebagai pemangku kepentingan karena masyarakat cenderung banyak membaca Al-Quran, sehingga kurang memiliki pemahaman tentang Tafsir Al-Quran. Daftar pertanyaan wawancara terdiri dari lima pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan ini berfokus

pada faktor kesulitan yang dihadapi pengguna dalam menafsirkan Al-Quran dalam format fisik dan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh pengguna untuk aplikasi Al-Quran yang akan dikembangkan.

2. **Analisis Pengguna:** Pada Tabel 1, penulis mencoba memahami tujuan pengguna dalam mendapatkan informasi dan masalah-masalah yang dirasakan oleh pengguna. Untuk hasil yang spesifik, penulis melakukan riset dengan menggunakan metode wawancara. Wawancara dilakukan wawancara dilakukan kepada beberapa masyarakat sebagai pengguna aplikasi Al-Quran. Masyarakat dipilih sebagai pemangku kepentingan karena masyarakat cenderung banyak membaca Al-Quran, sehingga kurang memiliki pemahaman tentang Tafsir Al-Quran. Daftar pertanyaan wawancara terdiri dari lima pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan ini berfokus pada faktor kesulitan yang dihadapi pengguna dalam menafsirkan Al-Quran dalam format fisik dan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh pengguna untuk aplikasi Tafsir Al-Quran yang akan dikembangkan.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan *Interview*

No.	Pertanyaan	Stakeholder
1	Apakah Anda menggunakan aplikasi Al-Quran di ponsel Anda? Jika ya, aplikasi apa yang Anda gunakan?	Masyarakat
2	Apa yang Anda harapkan dari aplikasi Al-Quran dengan tafsir?	
3	Seberapa sering Anda membaca Al-Quran melalui aplikasi dibandingkan dengan mushaf fisik?	
4	Adakah fitur atau layanan lain yang Anda inginkan dari aplikasi Al-Quran dengan tafsir?	
5	Apakah Anda memiliki preferensi khusus terkait bahasa penggunaan aplikasi (misalnya, apakah aplikasi harus tersedia dalam bahasa-bahasa tertentu)?	

B. Ideation

Dalam fase ideasi, kreativitas memiliki peran utama tanpa harus mempertimbangkan pembatasan yang diberikan oleh pengguna atau model bisnis (business model canvas/BMC) yang biasanya menjadi panduan dalam proses perancangan. Para pengembang akan melakukan sesi curah pendapat untuk mencari solusi terbaik. Kemudian, pengembang mengimplementasikan ide-ide dan konsep yang telah dipelajari pada tahap inspirasi. Selanjutnya, mereka mengidentifikasi solusi-solusi terbaik dan membuat prototipe. Terdapat beberapa hasil yang dapat dijadikan fokus analisis dalam proses perancangan bisnis dan desain, antara lain.

1. **Analisis Proses Bisnis:** Pada proses ini, pengembang dapat mengetahui masalah-masalah yang pengguna alami untuk dijadikan sebagai gambaran awal terkait perancangan yang dibutuhkan untuk UI/UX aplikasi Al-Quran.
2. **Analisis Desain *Prototype*:** *Prototype* adalah untuk memberikan gambaran visual dan interaktif mengenai bagaimana produk akhir akan terlihat dan berfungsi, *Prototype* ini mensimulasikan struktur, fungsionalitas, dan operasi sistem secara menyeluruh. pengembang akan mulai dengan mengidentifikasi masalah yang dialami pengguna, yang telah diperoleh pada tahap inspirasi. kemudian mulai melakukan pengujian untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna. Pengujian dilakukan dengan merancang sebuah *prototype* dari aplikasi Al-Quran yang mencakup fitur-fitur utama serta antarmuka pengguna yang direncanakan.

C. Implementation

Dalam fase Implementasi, pengembang mendapatkan konfirmasi dari pengguna untuk tahap akhir serta memastikan desain yang akurat guna menciptakan produk yang dapat digunakan di dunia nyata. Selama fase ini, penting bagi pengembang untuk terus berkomunikasi dengan pengguna untuk memastikan bahwa setiap aspek dari produk sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari proses yang telah dilakukan untuk merancang sebuah rancangan UI/UX aplikasi AlQuran dengan menggunakan metode Human Centered Design, diperoleh hasil yaitu:

1. Inspiration

Pada tahap inspirasi, pengembang akan melakukan pendekatan kepada pengguna untuk memahami masalah dan kebutuhan mereka. Dari hasil wawancara yang dilakukan, diperoleh informasi yang dirangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Interview dari Pengguna

No.	Pertanyaan
1	Ya, saya menggunakan aplikasi Al-Quran di ponsel saya, biasanya saya menggunakan aplikasi "Quran Majeed" Tapi, aplikasi ini sering kali memerlukan pembaruan yang cukup besar, dan kadang-kadang ini menghabiskan banyak data internet saya.
2	Saya berharap aplikasi Al-Quran dengan tafsir bisa memberikan penjelasan yang mudah dimengerti, serta dilengkapi dengan berbagai tafsir dari ulama yang berbeda
3	Saya membaca Al-Quran melalui aplikasi cukup sering, mungkin sekitar 60% dari waktu saya membaca Al-Quran, sedangkan 40% sisanya saya menggunakan mushaf fisik.
4	Saya berharap ada fitur pengingat waktu sholat, serta fitur untuk mencatat catatan pribadi atau highlight ayat-ayat tertentu.
5	saya lebih nyaman jika aplikasi tersedia dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Dari hasil interview yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pengguna mengalami beberapa kesulitan terutama dalam memahami tafsir Al-Quran sehingga membutuhkan fitur-fitur yang dapat membantunya dalam menafsirkan Al-Quran.

2. Ideation

Pada tahap ideation aplikasi Al-Quran, pengembang mengumpulkan gagasan menjadi kerangka sederhana untuk mendeskripsikan elemen-elemen penting yang terdapat dalam Business Model Canvas. Secara umum, informasi atau elemen akan mengalir dari satu bagian ke bagian berikutnya. Dalam konteks model BMC, pengembang dapat mengonfirmasi hasil dari gagasan-gagasan yang diusulkan melalui representasi visual. Konsep bisnis BMC bergantung pada ide-ide yang disajikan secara visual, sehingga semua orang memiliki pemahaman yang seragam tentang elemen-elemen yang terkait.

a. Analisis proses Bisnis (Business model Canvas)

1) Segmen Pelanggan (Customer Segments):

- Masyarakat: Masyarakat Islam yang mencari sumber belajar tafsir Al-Quran yang interaktif

2) Proposisi Nilai (Value Proposition):

- Akses Mudah ke Al-Quran: Menyediakan akses yang mudah untuk membaca Al-Quran melalui aplikasi Android yang mudah diakses.
- Terjemahan dan Tafsir: Menyediakan terjemahan akurat dan tafsir dari berbagai pendapat ulama dan untuk pemahaman kontekstual ayat-ayat Al-Quran.
- Personalisasi Pengalaman: Fitur penanda untuk pengalaman belajar yang disesuaikan.

3) Saluran Distribusi (Channels)

- Google Play Store: Menyediakan aplikasi Al-Quran untuk diunduh melalui Google Play Store.
- Situs Web Resmi: Menyediakan informasi, pembaruan, dan panduan pengguna untuk aplikasi.

4) Hubungan dengan pelanggan (Customer Relationship)

- Penerimaan umpan balik pengguna
- Pembaruan aplikasi

5) Sumber pendapatan (Revenue Streames)

- Iklan dalam Aplikasi: Menyertakan iklan yang relevan dengan keberlangsungan pengembangan aplikasi.
- Model Freemium: Menawarkan aplikasi dasar secara gratis dengan adanya iklan, dengan opsi berlangganan untuk menghilangkan iklan dalam aplikasi.

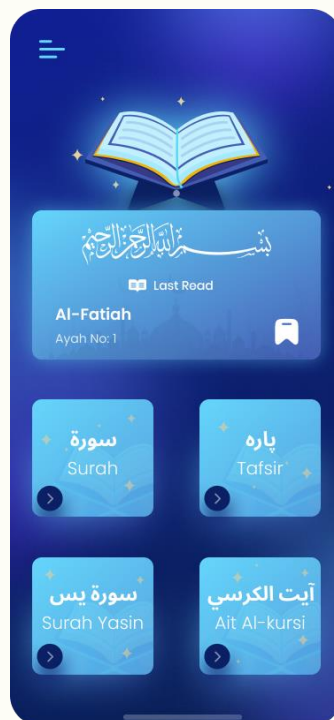
6) Sumber Daya Kunci (Key Resources)

- Tim Pengembang Aplikasi: Pengembang Android, desainer UI/UX, dan ahli tafsir untuk mengelola dan mengembangkan aplikasi.
- Server dan Infrastruktur: Server untuk menyimpan konten Al-Quran dan penanda.

b. Analisis Desain Prototype

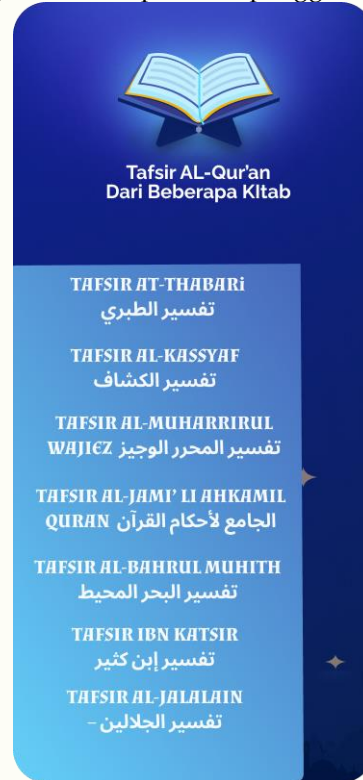
Desain prototipe UI/UX aplikasi Tafsir Al-Quran melibatkan analisis mendalam untuk memahami kesulitan yang dihadapi oleh pengguna. Temuan dari analisis tersebut diimplementasikan dalam bentuk prototipe (Putu et al., 2021). Prototipe ini berguna untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik dari pengguna mengenai interaksi mereka dengan sistem. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai panduan oleh pengembang untuk menciptakan solusi terbaik yang dioptimalkan dalam bentuk aplikasi Android.

Proses perancangan desain prototipe menggunakan alat "Figma". Pada tampilan awal, terdapat halaman Home dan beberapa fitur yang terletak di bagian awal, yaitu menu daftar surah, Menu tafsir, dan ada juga surah yang Inti. Hasil dari proses desain prototipe pada aplikasi Tafsir Al-Quran ditunjukkan pada Gambar 2.



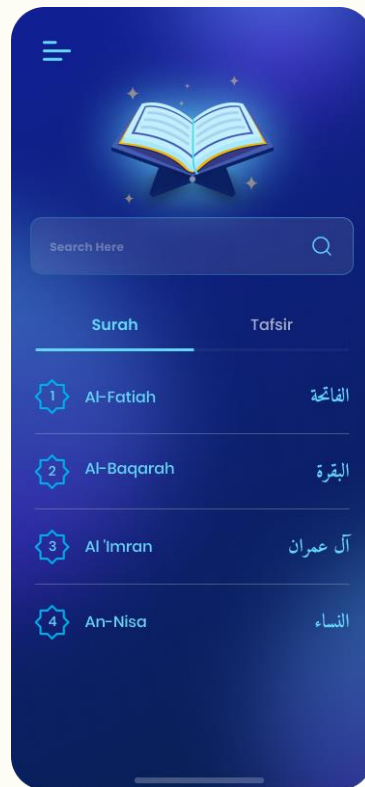
Gambar 2. Desain Home Aplikasi Tafsir Al-Quran

Gambar 2 merupakan desain prototype dari tampilan halaman home pada aplikasi Tafsir Al-Quran. Pada halaman home terdapat tab Surah untuk menampilkan daftar surah dari Al-Quran, kemudian ada tab Tafsir yang menampilkan Tafsir, kemudian ada tab surah inti Penanda untuk menari daftar penanda yang telah disimpan oleh pengguna



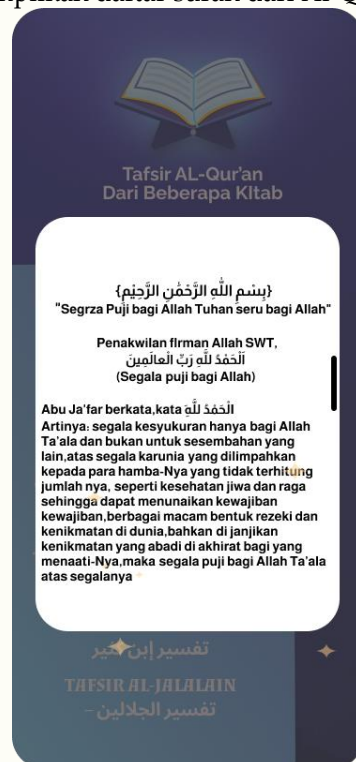
Gambar 3. Desain Home Aplikasi Tafsir Al-Quran Pada Tab Tafsir

Gambar 3 merupakan desain prototype dari tampilan halaman home pada tab Tafsir aplikasi Tafsir Al-Quran. Pada halaman ini, pengguna bisa melihat daftar Tafsir dari berbagai Kitab. Pada halaman ini, pengguna tinggal klik tab-tab yang ingin di lihat.



Gambar 4. Desain Home Aplikasi Tafsir Al-Quran Pada Tab Surah

Gambar 4 merupakan desain prototype dari tab surah pada aplikasi Tafsir Al-Quran. Pada tab surah terdapat untuk menampilkan daftar surah dari Al-Quran.



Gambar 5. Desain Contoh Tampilan Tafsir Dari Kitab Ath-Thabari

Gambar 5 pada gambar ini menampilkan contoh dari Kitab tafsir Ath-Thabari dari salah satu ayat yang dipilih oleh pengguna. Setelah pengguna mencoba berinteraksi dengan prototipe dan pengembang mengamati interaksi pengguna dengan prototipe. Pengguna lebih mudah membaca dan memahami dalam isi Tafsir.

Tabel 3. Daftar Umpan Balik Pengguna

No.	Umpan Balik Pengguna
1	Saya sangat puas dalam Aplikasi Tafsir ini di karenakan mudah di pahami
2	Aplikasi ini cocok buat orang yang masih belajar memahami Tafsir dan Aplikasi Tafsir ini lebih pengetahuan dari berbagi Kitab

3. Implementation

Prototipe diuji dan mendapatkan umpan balik positif dari pengguna mengenai kemudahan penggunaan dan pemahaman tafsir.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi tafsir Al-Quran yang dirancang menggunakan pendekatan Human-Centered Design (HCD) mampu memenuhi kebutuhan fungsional pengguna. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Ernawati & Dwi Indriyanti, 2022b) yang menekankan pentingnya penerapan metode HCD dalam desain UI/UX untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Penelitian mereka mengungkap bahwa iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna dapat meningkatkan kualitas antarmuka secara signifikan. Temuan ini mendukung kebutuhan untuk mengadakan perbaikan berkelanjutan pada desain aplikasi tafsir Al-Quran.

Selain itu, studi (Rahmawati et al., 2022) mengenai evaluasi desain antarmuka menunjukkan bahwa aplikasi berbasis religius sering kali memiliki kendala pada aspek kegunaan karena kurang optimalnya desain antarmuka. Penelitian ini memberikan bukti tambahan bahwa penerapan prinsip HCD yang lebih mendalam dapat meningkatkan skor usability, terutama dalam aplikasi yang dirancang untuk pengguna dengan latar belakang beragam.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya integrasi teknologi dengan literasi religius, sebagaimana dibahas oleh (Zain Sarnoto et al., 2023). Studi tersebut menyoroti bahwa aplikasi berbasis teknologi untuk kebutuhan keagamaan harus tidak hanya fungsional tetapi juga menawarkan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan relevan. Oleh karena itu, meskipun penelitian ini berhasil memenuhi aspek fungsional, peningkatan pada aspek usability menjadi prioritas untuk memastikan aplikasi dapat diterima lebih luas oleh masyarakat. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil memberikan kontribusi pada pengembangan aplikasi tafsir Al-Quran berbasis Android, dengan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna. Namun, diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk memperbaiki aspek usability agar aplikasi tidak hanya memenuhi kebutuhan tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang baik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan Human Centered Design (HCD) sangat efektif dalam merancang UI/UX untuk aplikasi tafsir Al-Quran berbasis Android. Dengan HCD, desain aplikasi lebih fokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna, memastikan pengalaman yang lebih nyaman dan memuaskan. Aplikasi yang dirancang memudahkan pengguna untuk mengakses tafsir Al-Quran di mana saja dan kapan saja, terutama bagi mereka yang sering berada di luar rumah dan tidak selalu dapat membawa Al-Quran fisik. Melalui wawancara dan analisis kebutuhan pengguna, ditemukan bahwa banyak pengguna menginginkan fitur-fitur tambahan seperti penjelasan tafsir yang mudah dimengerti. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya desain UI/UX yang berpusat pada pengguna dalam pengembangan aplikasi religius seperti tafsir Al-Quran. Metode HCD yang diterapkan berhasil menciptakan aplikasi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tetapi juga meningkatkan kenyamanan dan pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan teks suci Al-Quran.

DAFTAR PUSTAKA

- Albadi, Supraha, W., & Indra, H. (2021). Implementasi Seni Baca Irama Al Qur'an (Nagham) Dalam Metode Pembelajaran Tahsin Al-Qur'an. *Rayah Al-Islam*, 5(01), 98–112. <https://doi.org/10.37274/Rais.V5i1.389>
- Amalia Raihana, F., Sandhiyadini Rosari, H., & Setiawan, H. (2024). Evaluasi Desain Antarmuka Aplikasi Karya Menggunakan Aturan Theo Mandel. *Bst By Istr*, 3(03), 102–113. <https://doi.org/10.56741/Bst.V3i03.673>
- Auliazmi, R., Rudyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies Of Visual Interface And User Experience Of The Ruangguru Application. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 4(1), 21–36.
- Azziqra, M. Z. (2024). Perancangan Ui/Ux Untuk Aplikasi Al-Quran Menggunakan Metode Hcd (Human Centered Design). *Repositor*, 6(1), 59–68.
- Billah Arifin, Taz, Pramudya Putra Prasetya, B., & Nirwana, A. (2022). Redesain Website Marketplace Yulibu.Com Untuk Meningkatkan User Experience Pengguna Menggunakan Metode Lean Ux. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1), 91–108.
- Dani, C., Ariyani, S. W. N., & Dewi, S. A. D. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Sistem Informasi Inventory Berbasis Website Pada Pt Trimitra Alkabes Mandiri Dengan Metode Five Planes. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 5, 1–13.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 90–102.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 90–102.
- Firantoko, Y., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2798–2806.
- Jayanti, L. D., & Zulaikha, S. R. (2023). Analisis komponen desain user interface (UI) pada INLISLite di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau ditinjau dari konsep Schlatter dan Levinson. *LIBRARIA: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 12(1), 71–84.
- Luqmana, M. A. T., Putro, F. W., & Sholik, M. (2023). Desain Dan Implementasi Aplikasi Penghafal Al-Quran Android Di Rumah Tahfidz Rabbunalloh Surabaya. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(2), 84–89. <https://doi.org/10.47233/Jteksis.V5i2.777>
- Maidatussohiba, E., Novil Maarij, M., Wahyu P, B., Lisnorviona, M. D., & Krisna, K. A. (2023). Redesain Website Ventela Untuk Meningkatkan User Experience Pengguna Menggunakan Lean Ux. *Jurnal Ekonomi-Teknik*, 1056–1069.
- Nawawi, S. C. (2021). Rahasia Ketenangan Jiwa Dalam Al-Qur'an. *Maghza: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, 6(1), 30–46. <https://doi.org/10.24090/Maghza.V6i1.4476>
- Pahlevi, A. S., Ashar, M., Gunawan, A., Iskandar, F., & Malang, U. N. (2019). Designing User Interface Design" Qalifa" Apps With Design Thinking Method Approach: Human Centered Design and Heuristic Evaluation for Ergonomic Efficiency and User Visual Literacy. *ISOLEC Proceedings*, 299–310.

- Prakoso, H. S., & Hartomo, K. D. (2020). Perancangan Antarmuka Sistem Pelaporan Kerusakan Gedung Menggunakan Metode Human Centered Design (Hcd) Berbasis Mobile Dengan Teknologi Hybrid (Studi Kasus : Kampus Notohamidjojo Fti-Uksw). *Transformtika*, 18(1), 1–12.
- Rahmawati, F. A., Hanggara, B. T., & Maghfiroh, I. S. E. (2022). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna pada Aplikasi FOMO menggunakan Metode Usability Testing dan Pendekatan User-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(12), 5746-5754.
- Septiara, A., Santoso, N., & Kharisma, A. P. (2019). Pengembangan aplikasi Al-Quran untuk membantu hafalan Al-Quran secara mandiri menggunakan metode tikrar. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2807-2813.
- Wulantari, I. G. P. A. P., Wirdiani, N. K. A., & Buana, P. W. (2021). Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT. X). *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 2(3), 459-470.
- Yani, A., Putra, H., Andika, A., Nisa, M. K., & Yunus, E. M. (2021). Studi Perbandingan Fitur-Fitur Aplikasi Al-Quran Digital Karya Greentech Apps Foundation Dan Aplikasi Al-Quran Muslim Media Untuk Mengetahui Perbedaan Kedua Fitur Aplikasi. *Jurnal Riset Agama*, 1(3), 132–156. <https://doi.org/10.15575/Jra.V1i3.15089>
- Yusril, Y., Jumardin, M., Hasaniah, D., Anini, S. A., Kontesa, E., Asmawati, N., & Saputra, H. N. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Smart Aplikasi Creator Pada Materi Media Visual. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2 (1), 36-44. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.40>
- Zain Sarnoto, A., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Dian Sari, W., & Ika. (2023). Analisis Penerapan Teknologi Dalam Pembelajaran Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar. *Journal On Education*, 06(01), 82–92.