

Pengembangan Aplikasi Android Hafalan Surah Al-Qur'an Menggunakan Metode Takrir

Diterima:

9 Januari 2023

Revisi:

5 Februari 2023

Terbit:

14 Maret 2023

^{1*}Yodi Prahata Jasa, ²Sidhiq Andrianto, ³Ahmat Josi
¹⁻³Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

Abstrak—Media untuk membaca dan menghafalkan Surah Al-Qur'an diharapkan dapat berinovasi dalam mengikuti perkembangan era globalisasi. Penelitian ini ditujukan untuk para penghafal Surah Al-Qur'an atau santri agar dapat terbantu dalam menghafal hafalannya, dengan menggunakan Metode Takrir dimana Metode Takrir merupakan salah satu metode menghafal Surah Al-Qur'an yang dinilai cocok dan dapat diimplementasikan kedalam Smartphone Android. Penelitian ini diharapkan agar para penghafal dan santri yang memiliki smartphone dapat terbantu dalam membaca dan menghafal surah-surah dengan dibantu pengembangan fitur concealable text dan pemutar suara. Aplikasi ini juga memiliki materi yang sesuai dengan materi terkini untuk dapat membantu mereka untuk mempercepat proses pemahaman hafalannya. Berdasarkan hasil pengujian, Aplikasi Hafalan ini memiliki persentase kelayakan mencapai 92,06%.

Kata Kunci—Android; Hafalan; Al-Qur'an

Abstract—The media for reading and memorizing the Surah of the Qur'an is expected to innovate in following the development of the globalization era. This research is intended for memorizers of the Qur'an Surah or students so that they can be helped in memorizing memorization, using the Takrir Method where the Takrir Method is one of the methods of memorizing the Surah of the Qur'an which is considered suitable and can be applied to an Android Smartphone. This research is expected so that memorizers and students who have smartphones can be helped in reading and memorizing surahs with the help of developing concealable text and sound player features. This application also has material that corresponds to the current material to be able to help them to speed up the process of understanding their memorization. Based on the test results, this Memorization Application has an eligibility percentage of 92.06%.

Keywords—Android; Memorization; Qur'an

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Yodi Prahata Jasa,
Teknik Rekayasa Perangkat Lunak,
Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung,
Email: yodiprahatajasa12@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Kata Quran berarti "membaca" dan secara harfiah berasal dari kata Arab qora'a yang memiliki arti "membaca". Tetapi, Alquran bukanlah bacaan biasa. Al-Qur'an adalah kalamullah atau kalam Allah. Membaca Al-Qur'an adalah bentuk amalan untuk mendapatkan pahala, apalagi dibaca dengan menggunakan tartil, yaitu dibaca dengan lembut dan teratur, serta sesuai bacaannya [1].

Al Qur'an juga memiliki surah surah pendek, surah pendek merupakan surah yang terdapat pada Al Qur'an tepatnya pada Juz 30 atau Juz 'Amma. Juz 30, juga dikenal sebagai Juz Amma, adalah yang paling sering didengar dan dibaca ketika belajar membaca Al-Quran. Karena suratnya pendek, paling sering bagian dari Juz Amma ini dihafal dan dibaca pada waktu sholat [2].

Menghafal adalah Proses membaca maupun mendengarkan sesuatu secara berulang-ulang yang dimana proses tersebut jika dilakukan secara terus-menerus dapat membuat kita menjadi hafal [3]. Dalam menghafal sesuatu kita harus memiliki sebuah metode atau cara agar proses menghafal bisa menjadi lebih mudah.

Metode takrir merupakan metode atau cara dinilai efektif dalam membaca dan menjaga hafalan, Metode takrir adalah metode menghafalkan Al-Quran dengan cara mengulang-ulang hafalan, metode ini diterapkan agar memungkinkan menjaga hafalan agar tetap lancar dan menghindari hafalan menjadi tidak lancar atau bahkan menjadi hilang sama sekali [4].

Android adalah sebuah sistem operasi untuk yang berbasis Linux untuk perangkat seluler yang di dalamnya mencakup sebuah sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android mempersilahkan pengembang dan pembuat aplikasi untuk membangun aplikasi secara *open source* [5]. Karena pesatnya perkembangan teknologi *Smartphone* Android, membuatnya patut dipertimbangkan dalam media untuk membaca dan menghafalkan Surah.

Berdasarkan latar belakang diatas dikembangkanlah sebuah Aplikasi Android Hafalan Surah Al-Qur'an Menggunakan Metode Takrir untuk membantu penghafal Al-Qur'an khususnya santri TPA untuk menghafalkan surah-surah pada juz Amma atau juz 30. Aplikasi akan dikembangkan mengikuti materi-materi Munaqosah TPA. Munaqosah TPA adalah ujian akhir santri untuk mengukur kemampuan santri dalam menuntaskan pembelajaran Al-Qur'an. Materi-materi tersebut akan di implementasi ke dalam aplikasi yang diharapkan membantu penghafal serta santri TPA yang sedang dalam dalam proses menghafal, untuk menuntaskan ujian munaqosahnya.

Tujuan dari pengembangan Aplikasi ini dimaksudkan untuk mengembangkan sebuah Aplikasi Hafalan Surah Al-Qur'an menggunakan metode takrir agar mudah digunakan oleh penggunanya. Dengan menggunakan implementasi metode takrir didukung oleh fitur-fitur seperti media pemutar suara, text yang bisa hilang dan dimunculkan (*concealable text view*) serta aplikasi yang dapat digunakan tanpa harus dikoneksikan dengan internet.

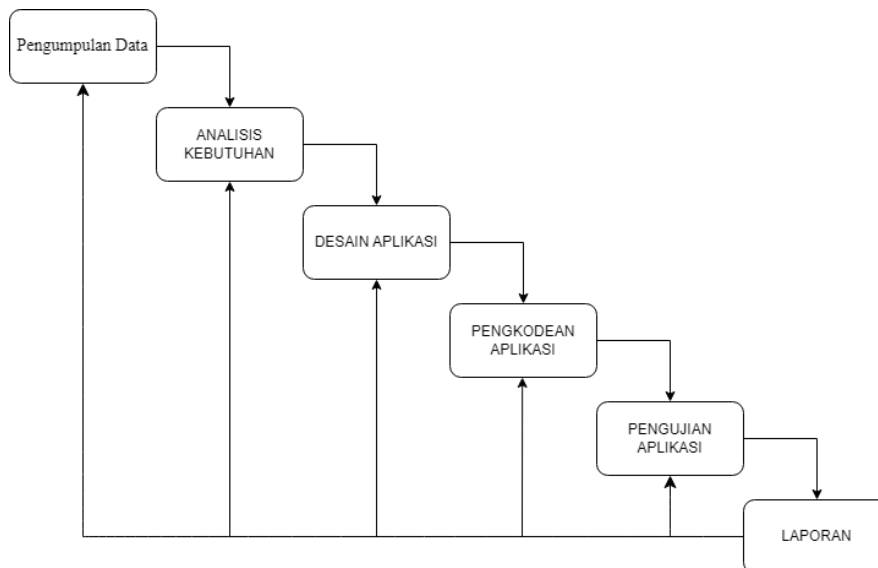
II. METODE

2.1 Metode Waterfall

Metode *waterfall* adalah metode SDLC yang menampilkan eksekusi dimana setiap fase dari *waterfall* diselesaikan sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Metode ini dipilih untuk meminimalisir kesalahan sebelum berpindah ke alur berikutnya. Metode *waterfall* dipilih karena memiliki kontrol proses yang dapat meminimalisir sebuah kesalahan-kesalahan dalam proses pengembangan aplikasi [6].

2.2 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja dalam penelitian pengembangan aplikasi digunakan sebagai langkah dalam pembuatan aplikasi dan aturan pengembangan selama waktu yang digunakan untuk membuat pekerjaan tugas akhir dan melaksanakan pengembangan aplikasi [7]. Kerangka kerja didesain menggunakan metode *waterfall* seperti pada gambar 1 agar alur dan pengerjaan proyek lebih jelas dan pengerjaan proyek lebih mendetail [8].



Gambar 1. Kerangka Penelitian

2.3 Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data adalah suatu teknik atau cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Data yang didapatkan digunakan sebagai acuan dalam pengambilan kesimpulan serta keputusan [9]. Pengumpulan data menggunakan pendekatan yang apa adanya dan berbentuk kata-kata dan gambar bukan berbentuk angka.

2.4 Analisis Kebutuhan Aplikasi

Analisis kebutuhan sistem adalah metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam suatu sistem menjadi komponen yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami. Ada dua jenis persyaratan sistem, persyaratan fungsional dan persyaratan fungsional.

2.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses yang nantinya dilakukan oleh aplikasi beserta informasi-informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem [10]. Berikut ini mengenai kebutuhan aplikasi secara umum :

1. Pada aplikasi terdapat Menu yaitu Surah Pendek, Surah Pilihan, Belajar Tartil, Doa Harian, Bacaan Shalat Magrib, Bacaan Shalat Jenazah , Quiz , About dan Exit.
2. Menu Surah Pendek dipilih maka akan tampil list surah pendek dimana bila dipilih akan tampil ayat.
3. Menu Surah Pilihan dipilih maka akan tampil list surah pilihan dimana bila dipilih akan tampil ayat.
4. Menu Belajar Tartil dipilih maka akan tampil list pembelajaran Tartil dimana bila dipilih akan menampilkan pembahasan serta penjelasannya tentang Tartil.
5. Menu Doa Harian dipilih maka akan tampil list doa harian dimana bila dipilih akan tampil ayat beserta terjemahannya.
6. Menu Shalat Jenazah dipilih maka akan tampil list bacaan Shalat Jenazah dimana bila dipilih akan tampil bacaan Shalat Jenazah.
7. Menu Shalat Magrib dipilih maka akan tampil list bacaan Shalat Magrib dimana bila dipilih akan tampil bacaan Shalat Magrib.
8. Menu Quiz dipilih maka akan muncul soal beserta pilihan jawabannya.
9. Menu About dipilih maka akan muncul tentang aplikasi.

2.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah kriteria dari kualitas atau kinerja yang harus dipenuhi oleh sistem perangkat lunak yang merupakan bagian penting yang harus ditangani selama proses pengembangan. [11]

Kebutuhan Perangkat Lunak yang digunakan dalam membuat aplikasi android berupa Android Studio yang memiliki fungsi dan source code yang selalu berkembang dan cocok untuk semua perangkat android, library SDK Android, bahasa pemrograman Kotlin dalam dasar bahasa yang digunakan dalam android studio, dan Google Chrome untuk melihat sample kode terbaru.

Kebutuhan Perangkat Keras yang digunakan dalam membuat aplikasi harus memadai dalam pembuatan aplikasi. Dikarenakan pembuatan aplikasi terbilang cukup berat oleh karena itu kita harus memiliki perangkat yang memiliki spesifikasi yang lumayan tinggi, seperti : Komputer

dengan spesifikasi AMD Ryzen 3 2200G 3.5GHz dengan RAM 8GB dan VGA GTX 1650 Super, Mic condenser dan headset untuk pengambilan suara.

2.5 Pengkodean Aplikasi

Aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi Android Studio, Android Studio adalah lingkungan pengembangan terintegrasi (IDE) untuk membuat aplikasi Android berdasarkan IntelliJ IDEA. Android Studio dipilih karena cocok untuk semua perangkat Android dan terintegrasi dengan Github yang mempermudah dalam peningkatan dan pengembangan fungsi kode terbaru.

Kotlin adalah bahasa pemrograman praktis untuk Android yang menggabungkan pemrograman berorientasi objek dan fungsional. Kotlin juga merupakan bahasa pemrograman yang dapat dioperasikan, yang dapat memungkinkan menggabungkan bahasa ini dengan bahasa pemrograman Java. [12]

2.6 Pengujian Aplikasi

Pengujian akan menggunakan metode blackbox dan kuesioner yang berfokus pada interface dan code, untuk mendeteksi adanya kekurangan atau eror pada aplikasi. Pengujian black box adalah pengujian yang memverifikasi fungsionalitas perangkat lunak hanya mengamati hasil eksekusi pengujian saja [13]. Kuesioner ialah kumpulan daftar pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan data atau informasi dari objek penelitian secara langsung [14].

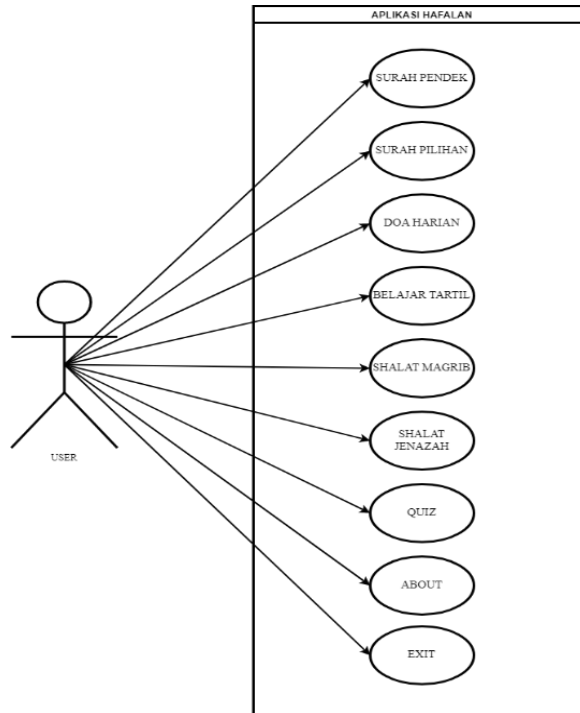
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Unified Modeling Language

UML atau sering disebut *unified modeling language* merupakan bentuk model perancangan suatu sistem yang memudahkan pembuat aplikasi untuk membuat aplikasi karena bersifat berorientasi dengan objek. [15]

3.1.1 Use Case Diagram

Use Case merupakan sebuah gambaran fungsionalitas dalam pembentukan aplikasi atau sistem yang mempresentasi interaksi antar aktor dan sistem. Use case sendiri terdapat aktor. Aktor adalah deskripsi dari entitas manusia atau sistem yang bekerja pada sistem. [16]

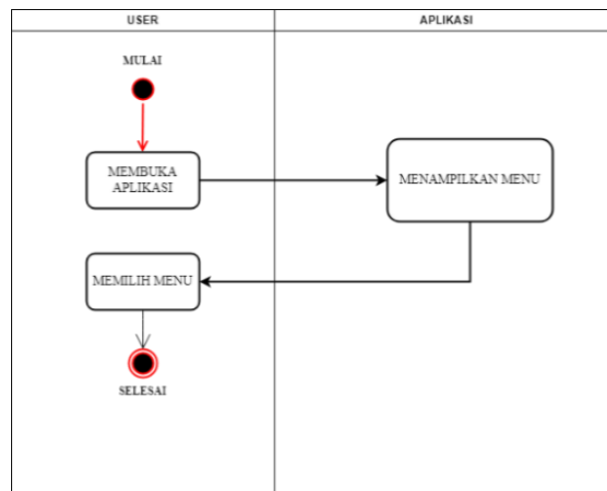


Gambar 2. Use Case

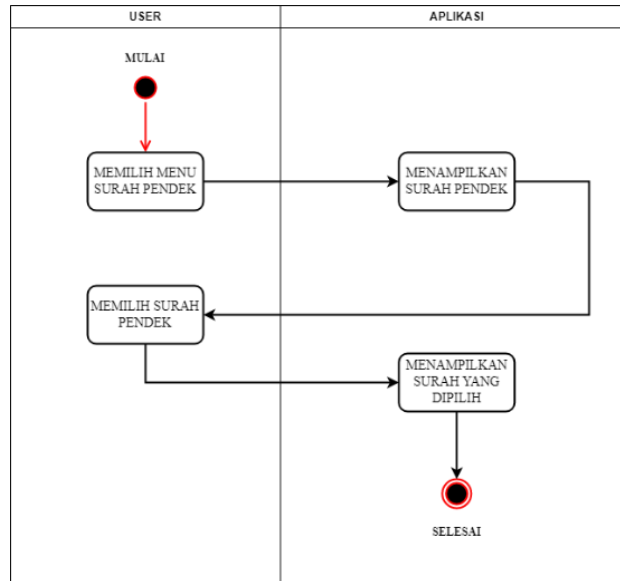
Gambar 2 merupakan gambaran *use case* dari aplikasi yang akan dibuat yang terdiri dari Surah Pendek, Surah Pilihan, Doa Harian, Belajar Tartil, Shalat Magrib, Shalat Jenazah, Quiz, About, dan Exit.

3.1.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah sebuah gambaran yang mempresentasikan sebuah proses kegiatan diagram alur yang menjelaskan suatu aktivitas-aktifitas, objek, state, transisi state dan event [17]. *Activity Diagram* dapat dilihat pada gambar 3.

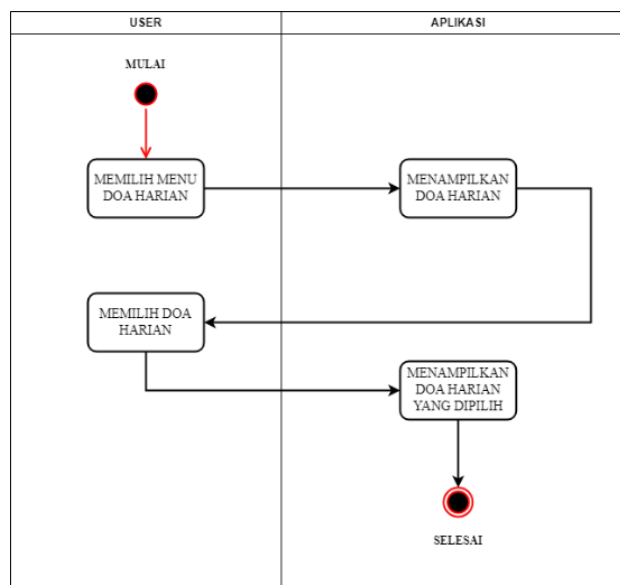


Gambar 3. Diagram Activity Menu

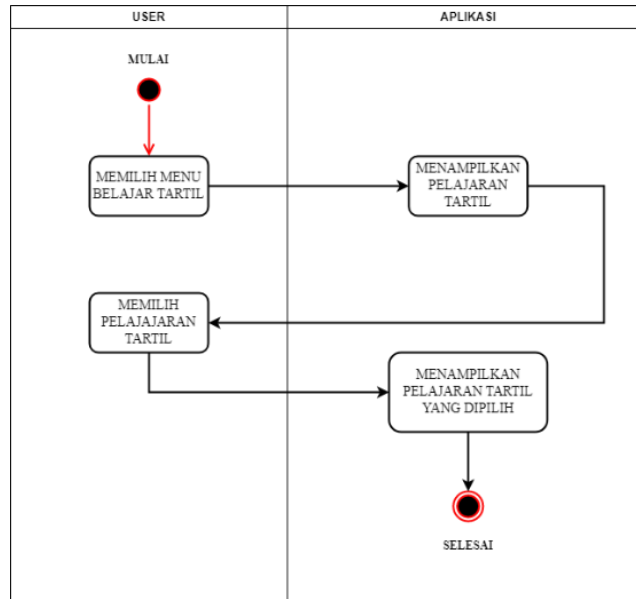


Gambar 4. Diagram Activity Surah Pendek

Saat aplikasi dimulai aplikasi akan menampilkan menu-menu dari berbagai kategori yang bisa dipilih seperti pada gambar 4. Saat surah pendek dipilih user akan berpindah ke halaman layout surah pendek yang bisa dipilih lalu aplikasi akan menampilkan ayat-ayat surah pendek yang dipilih. Dikarenakan pada Surah Pilihan memiliki bentuk diagram aktivitas yang sama maka dikelompokkan menjadi satu diagram yang sama seperti pada gambar 5. Saat doa harian dipilih user akan berpindah ke halaman layout doa harian yang bisa dipilih lalu aplikasi akan menampilkan ayat-ayat doa harian yang dipilih.

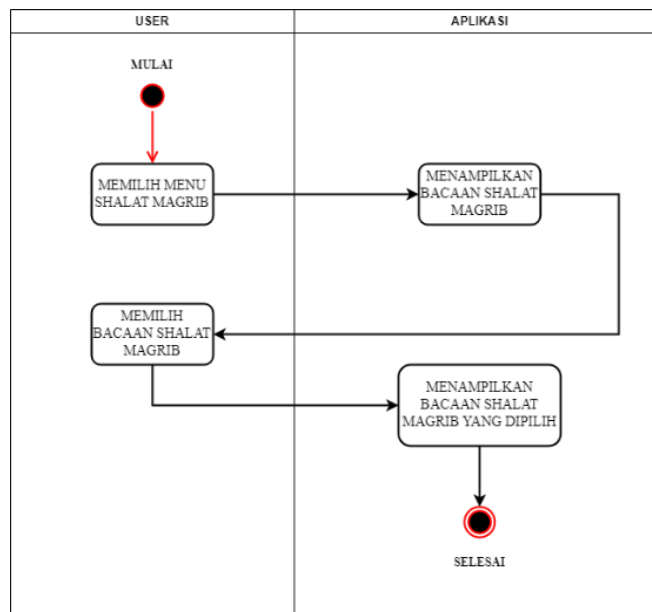


Gambar 5. Diagram Activity Doa Harian

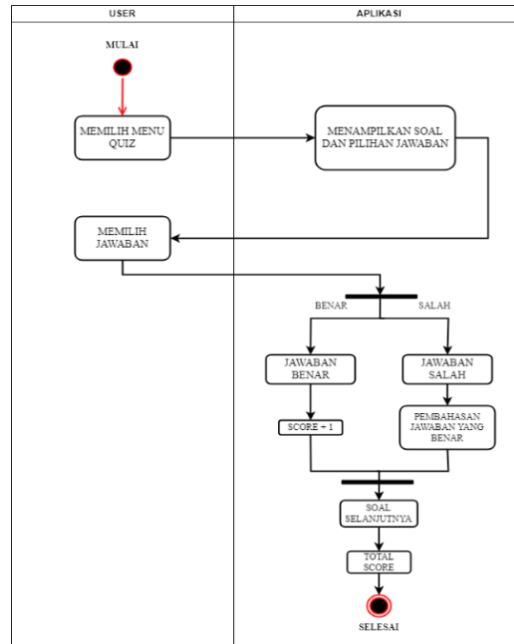


Gambar 6. Diagram Activity Tartil

Saat belajar tartil dipilih user akan berpindah ke halaman layout pelajaran tartil yang bisa dipilih lalu aplikasi akan menampilkan pelajaran tartil yang dipilih seperti gambar 6. Saat shalat magrib dipilih user akan berpindah ke halaman layout shalat magrib yang bisa dipilih lalu aplikasi akan menampilkan bacaan shalat magrib yang dipilih seperti gambar 7. Dikarenakan pada Shalat Magrib memiliki bentuk diagram aktivitas yang sama maka dikelompokan menjadi satu diagram yang sama.



Gambar 7. Diagram Activity Shalat Magrib

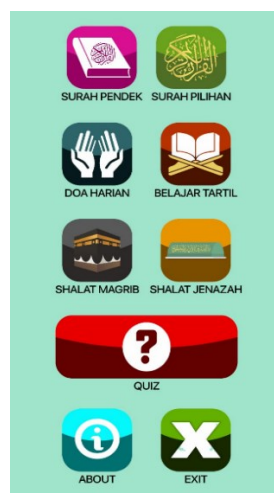


Gambar 8 Diagram Activity Quiz

Saat quiz dipilih user akan berpindah ke halaman layout quiz yang akan menampilkan soal dan pilihan jawaban seperti pada gambar 8. Saat jawaban dipilih aplikasi akan menentukan benar atau salahnya jawaban tersebut, jika jawaban benar score akan bertambah 1 jika jawaban salah maka akan muncul pembahasan jawaban yang tepat. Saat quiz sudah selesai dijawab maka score jumlah benar akan ditampilkan.

3.2 Hasil Tampilan Desain Aplikasi

1. Halaman Menu



Gambar 9. Menu

Saat pengguna membuka aplikasi akan tampil 9 kategori berupa Surah Pendek, Surah Pilihan, Doa Harian, Belajar Tartil, Shalat Magrib, Shalat Jenazah, Quiz, About, dan Exit seperti pada gambar 9.

2. Halaman Surah Pendek dan Surah Pilihan



Gambar 10. Menu Surah Pendek dan Surah Pilihan

Saat pengguna memilih surah pendek atau surah pilihan akan muncul tampilan list surah lalu apabila dipilih akan muncul ayat dari surah yang dipilih seperti pada gambar 10.

3. Halaman Doa Harian



Gambar 11. Menu Doa Harian

Saat pengguna memilih doa harian akan muncul tampilan list doa harian lalu apabila dipilih akan muncul bacaan dari doa harian yang dipilih seperti pada gambar 11.

4. Halaman Belajar Tartil



Gambar 12. Menu Belajar Tartil

Saat pengguna memilih belajar tartil akan muncul tampilan list materi tartil lalu apabila dipilih akan muncul materi pelajaran yang dipilih pada gambar 12.

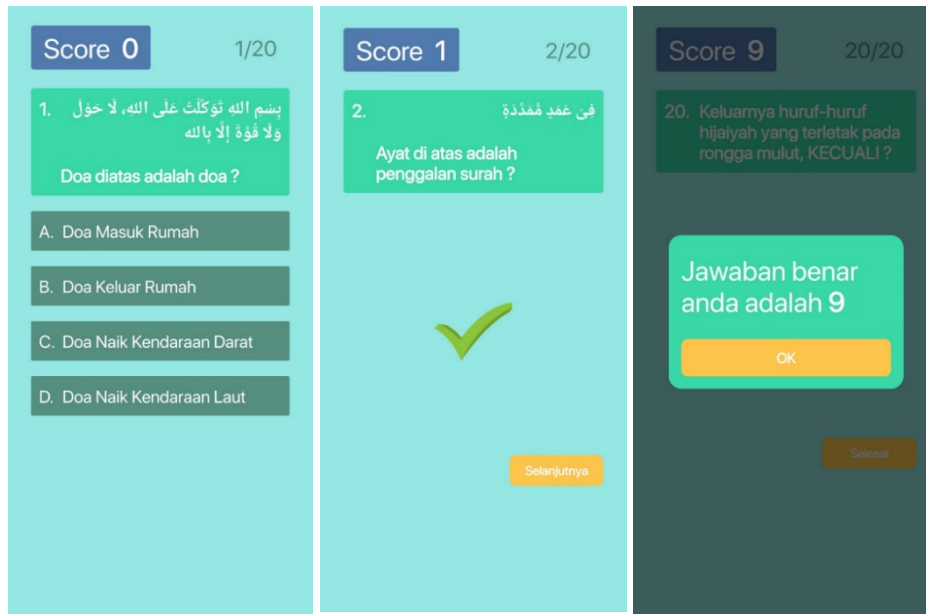
5. Halaman Shalat Magrib dan Shalat Jenazah



Gambar 13. Menu Shalat Magrib dan Shalat Jenazah

Saat pengguna memilih shalat magrib atau shalat jenazah akan muncul tampilan list bacaan shalat lalu apabila dipilih akan muncul bacaan dari shalat magrib atau shalat jenazah yang dipilih seperti pada gambar 13.

6. Halaman Quiz



Gambar 14. Menu Quiz

Saat pengguna memilih quiz akan muncul tampilan soal beserta pilihan jawaban lalu apabila dipilih akan muncul jawaban tersebut benar atau salah setelah semua jawaban dijawab akan ditampilkan jumlah jawaban benarnya seperti pada gambar 14.

3.3 Hasil Pengkodean Aplikasi

1. Pengkodean Halaman Menu.

- a. Bagian Layout : Bentuk UI Layoutnya sesuai desain lalu ditambahkan 9 Image Button pada Menu tersebut.
- b. Bagian Java : Kita implementasi 9 menu tersebut dengan OnClick View untuk membuat Menu yang di klik berpindah ke halaman menu yang dipilih kecuali Exit dimana Aplikasi akan keluar.

4 Pengkodean Halaman Surah Pendek dan Surah Pilihan

- a. Bagian Layout : Halaman Surah Pendek dan Surah Pilih terdiri dari 5 layout activity yaitu List Surah Pendek, List Ayat Surah, Item Ayat, Item Surah, dan Item Title.
- b. Bagian Java : Java berperan sebagai penghubung antar 5 Layout tersebut. Java juga memiliki beberapa Kode Class Java didalamnya yaitu Function Adapter (List Surah dan List Ayat Surah), Function audio (Play dan Pause MediaPlayer), Model (Data Class dari List Surah dan Ayat), Page (Class Activity dari List Surah dan Ayat), dan View (Class data yang mengatur Text bisa menutup dan muncul).

5 Pengkodean Halaman Doa Harian

- a. Bagian Layout : Halaman Doa Harian terdiri dari 5 layout activity yaitu List Doa Harian, List Bacaan Doa Harian, Item Bacaan, Item Doa, dan Item Title.

- b. Bagian Java : Java berperan sebagai penghubung antar 5 Layout tersebut. Java juga memiliki beberapa Kode Class Java didalamnya yaitu Function Adapter (List Doa Harian dan List Bacaan Doa Harian), Model (Data Class dari List Doa dan Bacaan), Page (Class Activity dari List Doa dan Bacaan), dan View (Class data yang mengatur Text bisa menutup dan muncul).
- 6 Pengkodean Halaman Belajar Tartil
 - a. Bagian Layout : Halaman Belajar Tartil terdiri dari 5 layout activity yaitu List Belajar Tartil, List Materi Tartil, Item Materi, Item Belajar Tartil, dan Item Title.
 - b. Bagian Java : Java berperan sebagai penghubung antar 5 Layout tersebut. Java juga memiliki beberapa Kode Class Java didalamnya yaitu Function Adapter (List Belajar Tartil dan List Materi Tartil), Model (Data Class dari List Belajar Tartil dan List Materi Tartil), dan Page (Class Activity dari List Belajar Tartil dan List Materi Tartil).
 - 7 Pengkodean Halaman Shalat Magrib dan Shalat Jenazah
 - a. Bagian Layout : Halaman Shalat Magrib dan Shalat Jenazah terdiri dari 5 layout activity yaitu List Bacaan Shalat, List bacaan, Item bacaan, Item Bacaan Shalat, dan Item Title.
 - b. Bagian Java : Java berperan sebagai penghubung antar 5 Layout tersebut. Java juga memiliki beberapa Kode Class Java didalamnya yaitu Function Adapter (List Bacaan Shalat dan List bacaan), Function audio (Play dan Pause Mediaplayer), Model (Data Class dari List Bacaan Shalat dan Bacaan), Page (Class Activity dari Bacaan Shalat dan Bacaan), dan View (Class data yang mengatur Text bisa menutup dan muncul).
 - 8 Pengkodean Halaman Quiz
 - a. Bagian Layout : Halaman Quiz terdiri dari 2 layout activity yaitu Quiz dan Score Dialog Quiz.
 - b. Bagian Java : Java berperan sebagai penghubung antar 2 Layout tersebut. Java juga memiliki beberapa Kode Class Java didalamnya yaitu Function Dialog (Berisi dialog jumlah Score), Model (Data Class dari Quiz), dan Page (Class Quiz).

3.4 Hasil Pengujian

Tabel 1 merupakan hasil pengujian menggunakan metode pengujian Blackbox dan Kuesioner yang dilakukan ke pada responden.

Tabel 1 Tabel Blackbox

| No | Aktifitas Pengujian | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--|--|------------|
| 1. | Membuka Aplikasi | Aplikasi terbuka dan menu muncul | Diterima |
| 2. | Klik menu Surah Pendek dan memilih Surah Pendek | Muncul List Ayat yang dapat keluar suara saat tombol Play pada ayat diklik | Diterima |
| 3 | Klik menu Surah Pilihan dan memilih Surah Pilihan | Muncul List Ayat beserta artinya yang dapat keluar suara saat tombol Play pada ayat diklik | Diterima |
| 4 | Klik menu Doa Harian dan memilih Doa Harian | Muncul List Ayat Doa Harian beserta artinya | Diterima |
| 5 | Klik menu Belajar Tartil dan memilih Materi Tartil | Muncul List Materi tentang Tartil | Diterima |
| 6 | Klik menu Shalat Magrib dan memilih Bacaan Shalat Magrib | Muncul List Bacaan yang dapat keluar suara saat tombol Play pada ayat diklik | Diterima |
| 7 | Klik menu Shalat Jenazah dan memilih Bacaan Shalat Jenazah | Muncul List Bacaan yang dapat keluar suara saat tombol Play pada ayat diklik | Diterima |
| 8 | Klik menu Quiz | Muncul Score, Soal, dan Pilihan jawaban A,B,C,D | Diterima |
| 9 | Menjawab Quiz (Benar) | Muncul Gambar betul lalu Score bertambah dan muncul tombol selanjutnya | Diterima |
| 10 | Menjawab Quiz (Salah) | Muncul Gambar salah beserta pembahasan jawaban yang tepat dan lalu muncul tombol selanjutnya | Diterima |
| 11. | Selesai Menjawab Semua Quiz | Muncul Jumlah Jawaban yang benar | Diterima |
| 12. | Klik Menu About | Muncul Tentang dari Aplikasi | Diterima |
| 13. | Klik Menu Exit | Aplikasi Keluar | Diterima |

Dari hasil pengujian yang menggunakan metode black box diketahui bahwa aplikasi tersebut sudah berjalan sesuai dengan poin-poin yang sudah diujikan. Aplikasi yang diuji juga sudah diterima dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Hafalan Al-Qur'an ini sudah layak digunakan dengan tabel 2.

Tabel 2. Tabel Kuesioner

| No | Pertanyaan | Skala Penelitian | | |
|----|--|------------------|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| 1. | Apakah Aplikasi Hafalan ini menarik ? | | | |
| 2. | Apakah Aplikasi Hafalan ini dapat berjalan dengan baik ? | | | |
| 3. | Apakah Aplikasi Hafalan ini mudah digunakan ? | | | |
| 4. | Apakah materi dalam Aplikasi Hafalan sesuai ? | | | |
| 5. | Apakah fitur-fitur dalam Aplikasi Hafalan mudah digunakan ? | | | |
| 6. | Apakah tampilan Aplikasi enak dilihat ? | | | |
| 7. | Apakah Aplikasi Hafalan dapat membantu dalam belajar dan menghafal ? | | | |

Keterangan : 1. tidak setuju 2. Setuju 3. Sangat setuju

Tabel 3. Hasil Tabel Kuesioner

| No | Nama | Skala Penelitian | | | | | | | Total |
|-------|-------------------------|------------------|---|---|---|---|---|---|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1 | Ustadzah Dewi Kurniasih | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 21 |
| 2 | Sifa | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 18 |
| 3 | Raka | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 19 |
| Total | | | | | | | | | 58 |

Setelah dilakukan kuesioner pada tabel 3 kepada para responden antara lain ustadzah dewi yang mewakili guru TPA, Sifa mewakili santri perempuan, dan Raka mewakili santri laki-laki didapatkan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Total skor} &= 58 \\
 \text{Nilai tertinggi} &= (\text{ skor penelitian tertinggi * jumlah pertanyaan * jumlah responden }) \\
 &= (3 * 7 * 3) = 63 \\
 \text{Nilai Akhir} &= (\text{ Total skor / Nilai tertinggi }) * 100 \\
 &= (58 / 63) * 100 = 92,06\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan kuesioner yang telah diperoleh dari responden dapat disimpulkan bahwa penilaian *user acceptance test* dari hasil penilaian tersebut memiliki presentase sebesar 92,0% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Hafalan layak untuk digunakan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji dan kuesioner aplikasi sudah nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna. Materi-materi munaqosah yang dikumpulkan dapat diimplementasikan ke dalam aplikasi android. Metode Takrir efektif diimplementasikan kedalam aplikasi, karena metode menghafal satu persatu ayat dengan cara mengulang-ulang cocok bila digabungkan dengan fitur suara dan *conceable text view*. Dalam pengembangan berikutnya diharapkan adanya tambahan surah dan doa-doa yang lebih lengkap, aplikasi memiliki user interface dan serta animasi yang lebih menarik lagi untuk digunakan pengguna kedepannya, adanya tambahan pembelajaran melalui video, dan aplikasi dapat dikembangkan di platform yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Hasan and T. Wahyuni, "Kontribusi Penerapan Metode Qiroati Dalam Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Secara Tartil," *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 1, pp. 45–54, 2018.
- [2] M. A. I. Husna Hakim, "Penerapan Metode One Day One Ayat Untuk Mengembangkan Kemampuan Anak Dalam Menghafal Juz Amma Di Tk Fkip Unsyiah Banda Aceh," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 7, no. 1, p. 156, 2021, doi: 10.22373/bunayya.v7i1.9296.
- [3] C. Susianti, "Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak Usia Dini," *Tunas Siliwangi Halaman*, vol. 2, no. 1, pp. 1–19, 2016.
- [4] M. Najib, "Implementasi Metode Takrir Dalam Menghafalkan Al Quran Bagi Santri Pondok Pesantren Punggul Nganjuk," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, vol. 8, no. 3, pp. 333–342, 2018, doi: 10.33367/intelektual.v8i3.727.
- [5] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *Jurnal Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [6] M. Tabrani and I. R. Aghniya, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 1, pp. 41–50, 2019.

- [7] I. Benawan, D. Mutiara, K. Nugraheni, B. Noranita, and G. Aryotejo, "Digital Education Game for TK-A Level Students Using Multimedia Development Life Cycle Method," *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, pp. 68–83, Feb. 2023, doi: 10.29407/INTENSIF.V7I1.18671.
- [8] R. Wardana, S. Sucipto, and R. Firliana, "SISTEM LAYANAN ANTRIAN KLINIK KESEHATAN BERBASIS WEB DAN WHATSAPP MENGGUNAKAN METODE FIFO," *MULTITEK INDONESIA*, vol. 16, no. 2, pp. 21–34, Dec. 2022, doi: 10.24269/MTKIND.V16I2.5728.
- [9] M. Makbul, "Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian," *Makalah*, p. 6, 2021.
- [10] L. Setiyani and E. Tjandra, "Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi Penanganan Keluhan Mahasiswa Studi Kasus: Stmik Rosma Karawang," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, vol. 2, no. 1, pp. 8–17, 2021, doi: 10.52060/pti.v2i01.465.
- [11] A. Aulia Aziiza and A. Nur Fadhilah, "Analisis Metode Identifikasi dan Verifikasi Kebutuhan Non Fungsional," *Applied Technology and Computing Science Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 13–21, 2020, doi: 10.33086/atcsj.v3i1.1623.
- [12] S. Bose, "A comparative study: java vs kotlin programming in android application development," *International Journal of Advanced Research in Computer Science*, vol. 9, no. 3, pp. 41–45, 2018.
- [13] A. Irianti, A. Heri, and R. Juita, "APLIKASI ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS SD YAPIS 01 MANOKWARI)," *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro dan Komputer*, vol. 1, no. 3, pp. 126–133, 2021.
- [14] M. Muchlis, A. Christian, and M. P. Sari, "Kuesioner Online Sebagai Media Feedback Terhadap Pelayanan Akademik pada STMIK Prabumulih," *Eksplora Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 149–157, 2019, doi: 10.30864/eksplora.v8i2.215.
- [15] M. T. Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
- [16] F. Huzaimah and D. Irfan, "Rancang Bangun Aplikasi Ujian Online Pra Kompre Berbasis Android," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, vol. 6, no. 2, p. 53, 2018, doi: 10.24036/voteteknika.v6i2.102197.
- [17] Suendri, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018.