

## **Desain Dan Implementasi Aplikasi Penghafal Al-Quran Metode At-Tikrar Bebas Android Di Rumah Tahfidz Rabbunallah Surabaya**

**Muhammad Ath Thariq Luqmana<sup>\*1)</sup>, Fidi Wincoko Putro<sup>\*2)</sup>, dan Mochammad Sholik<sup>\*3)</sup>**

<sup>1)</sup>Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis, Institut Teknologi Telkom Surabaya, Jl. Ketintang No.156, Kota Surabaya, Kode Pos 60231, Indonesia  
rex12659@student.ittelkom-sby.ac.id, fidiwputro@ittelkom-sby.ac.ic, mohammad.sholik@ittelkom-sby.ac.id

### ***Abstrak***

Yayasan Rumah Tahfidz Rabbunallah adalah pondok pesantren tahfidz quran untuk penghafal Al-Quran untuk yatim piatu dan kaum dhuafa dan anak dengan umur TK sampai dengan SD. Disana menggunakan metode umum dalam menghafal Al-Quran. Dalam metode tersebut biasanya terdapat sesi menambah hafalan dimana penghafal Al-Quran tersebut akan menambah hafalannya. Tetapi pada umumnya beberapa penghafal Al-Quran juga menggunakan metode bernama Tikrar yaitu dimana penghafal tersebut mengulang berulang kali ayat tersebut terkadang lupa sudah berapa kali mengulang. Dengan adanya Al-Quran Tikrar terdapat framework hafalan Al-Quran yang terdapat di sekitar halaman Al-Quran untuk menandai ayat tersebut sudah berapa kali terulang menggunakan bolpoin atau semacamnya. Namun seiring berjalannya waktu, Al-Quran sebagai benda padat akan mengalami penyusutan kualitas dan keadaan Al-Quran tersebut yang menyebabkan halaman Al-Quran itu terkesan kotor dan rusak. Sistem aplikasi ini dibuat menggunakan metode Extreme Programming yaitu metode bagian dari Agile Software Development Life Cycle. Sistem berjalan dengan cara membuat penghafal dapat menandai sudah berapa kali ayat terulang disertai dengan tingkat kelancarannya dari belum hafal sampai mutqin, dan sistem juga bisa menyimpan data kualitas penghafal Al-Quran dari hari ke-hari berdasarkan jumlah ayat yang dihafal supaya pembimbing atau ustadz pada kelas tahfidz Quran tersebut dapat memantau kualitas penghafal tersebut melalui dashboard ustadz. Dengan adanya aplikasi android penghafal Al-Quran Tikrar di Yayasan Rumah Tahfidz Rabbunallah dapat menghafal dimanapun, kapanpun, dengan mudah dan terintergrasi ke dalam Firebase sehingga hafalan yang terulang dapat terekam dan tidak hilang di karenakan kondisi alam tertentu.

***Kata kunci:*** *Android, Hafalan, Tikrar, Tahfidz, Al-Quran*

### **1. Pendahuluan (Introduction)**

#### **a. Latar belakang**

Perkembangan teknologi yang terus melesat saat ini yang tidak dapat dihentikan ini dapat memunculkan dampak negatif dan positif. Salah satu dampak positifnya adalah teknologi dapat dimanfaatkan untuk optimalisasi dalam hal beribadah. Salah satu ibadah yang tidak terluput dari setiap umat muslim semua bahkan termasuk zikir yang terbaik adalah membaca Al-Quran (Abdurrozaq, 2005). Dan di dalam banyak Riwayat banyak yang menyebutkan mengenai keutamaan menghafalkan Al-Quran adalah memberi syafaat pada hari kiamat nanti (Muhammad Abdurrasyid et al., 2022) . Jadi menghafal Al-Quran ini menjadi ritual ibadah yang sangat penting bagi kita supaya menjadi bekal kita dunia akhirat.

Dalam metode dalam menghafal Al-Quran itu terdiri berbagai macam metode salah satunya adalah At-Tikrar. Metode At-Tikrar adalah metode menghafal Al-Quran yang mana suatu ayat tersebut di ulang berkali-kali lalu menyambungkannya dengan ayat berikutnya.

Tetapi dalam penelitian ini akan metode At-Tikrar ini akan dikembangkan dalam bentuk digital dikarenakan Ketika ingin melakukan penambahan hafalan, santri selalu menggunakan bolpoin atau semacamnya untuk menandai sudah berapa kali ayat tersebut ditambah. Maka dari itu hal ini menyebabkan Al-Quran terkesan kurang rapi, belum lagi bila Al-Quran mengalami penyusuran kualitas secara alamiyah.

Dengan dibuatnya Aplikasi Metode At-Tikrar ini bertujuan lebih mudah dalam memvisualisasikan data total hafalan yang dimiliki disertai dengan tingkat kelancaran hafalan Al-Quran tersebut yang dihubungkan dengan berapa banyak orang tersebut mengulang hafalan tersebut dan tersimpan di dalam Firebase dan menghafal Al-Quran secara lebih efisien dengan Al-Quran android dengan banyak fitur tertentu.

Dalam perancangannya sistem akan dibuat dengan metode Extreme Programming dimana peneliti akan membuat rencana pembuatan aplikasi tersebut, lalu menciptakan design flow dari aplikasi tersebut, kemudian membuat aplikasi dengan code javascript menggunakan Library React Native, dan menguji apakah aplikasi tersebut sudah memenuhi kebutuhan yang diteliti dan Kembali lagi ke pengerjaan code setelah terdapat beberapa revisi.

#### **b. Review Artikel**

Penelitian terkait aplikasi penghafal Al-Quran telah banyak dilakukan dengan metode yang berbeda beda antara lain, Aplikasi Penghafal Al Quran Dengan Konsep Media Sosial Berbasis Web (modul Autentikasi Dan Modul Penghafal Al Quran) (Muhammad Abizard et al., 2021), aplikasi penghafal Al-Quran dengan konsep media social berbasis web (modul pengawasan pengelolaan data master, unggah materi umum, dan to-do list admin) (Zaki, 2021), Pengembangan Aplikasi Al-Quran Untuk Membantu Hafalan Al-Quran Secara Mandiri Menggunakan Metode Tikrar (Adiama et al., 2019), Aplikasi Metode Tasmi' Dan Muraja'ah Dalam Program Tahfidzul Quran Pada Santriwati di Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an Desa Puding Besar (Wiwik et al., 2020), Perancangan Aplikasi Android untuk Kegiatan Tahfizh Al-Quran Daring menggunakan Platform Firebase (Abdullah et al., 2021).

Pada penelitian terkait dengan judul Aplikasi Penghafal Al-Quran Dengan Konsep Media Sosial Berbasis Web (modul Autentikasi Dan Modul Penghafal Al Quran) membahas mengenai aplikasi penghafal Al-Quran yang bisa melakukan rekaman dan berkolaborasi dengan pengguna lain (Muhammad Abizard et al., 2021). Aplikasi pada penelitian tersebut juga memiliki fitur yang kurang lebih sama dengan penelitian ini yaitu memiliki fitur terjemah dan ada suara dari ayat tersebut. Tetapi pada penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian tersebut yaitu pada aplikasi pada penelitian terkait terdapat video rekaman. Sedangkan pada penelitian ini peneliti tidak menggunakan fitur tersebut karena akan memakan banyak penggunaan memori. Lalu aplikasi pada penelitian terkait berfokus kepada menghafal AlQuran dan menyebarkan kepada banyak orang. Sedangkan aplikasi pada penelitian ini adalah hubungan antara Santri, Ustadz, dan Yayasan karena juga berfokus kepada Sistem Manajemen Hafalan Santri.

Lalu pada penelitian terkait dengan judul aplikasi penghafal alquran dengan konsep media sosial berbasis web (modul pengawasan pengelolaan data master, unggah materi umum, dan to-do list admin) membahas mengenai aplikasi yang juga ada Sistem Manajemennya (Zaki, 2021). Dan dalam aplikasi ini memiliki fitur mengunggah materi-materi islami. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian terkait berfokus masalah utama yaitu banyaknya data yang hilang dan tidak dapat dikelola. Sedangkan pada penelitian tugas akhir ini tidak hanya alasan itu saja , tetapi juga membantu santri dalam menghafal AlQuran dengan metode At-Tikrar serta dapat memantau santri perkembangan santri. Dan juga pada peneitian terkait tidak ada fitur mengirim hafalan Al-Quran dengan rekaman, sedangkan penelitian tugas akhir ini memiliki fitur tersebut. Jadi perbedaan secara luas Aplikasi pada

penelitian terkait adalah tentang Sistem Manajemen Santri sedangkan Aplikasi pada penelitian tugas akhir ini adalah Sistem Manajemen Hafalan.

Lalu pada penelitian terkait dengan judul Pengembangan Aplikasi Al-Quran Untuk Membantu Hafalan Al-Quran Secara Mandiri Menggunakan Metode TIKRAR membahas aplikasi yang juga memiliki fungsi yang sama yaitu mendigitalisasi Al-Quran tIKRAR yang diterbitkan oleh Syaamil Quran (Adiama et al., 2019). Tetapi perbedaannya adalah penelitian terkait hanya fokus pada *framework* pada AlQuran tIKRAR saja, sedangkan penelitian tugas akhir ini terdapat fitur mengirimkantsm hafalan dan ada keterkaitan antara Santri, Ustadz, Yayasan seperti memantau hafalan Mingguan dan proses meluluskan santri.

Lalu pada penelitian terkait dengan judul Aplikasi Metode Tasmi' Dan Muraja'ah Dalam Program Tahfidzul Quran Pada Santriwati di Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an Desa Puding Besar ini adalah tentang Tasmi' dan Muraja'ah (Wiwik et al., 2020). Pada penelitian terkait menjelaskan tentang Sistem dalam menyimak dan mengulang hafalan. Perbedaan pada penelitian terkait dengan penelitian tugas akhir ini adalah pada penelitian terkait tidak berupa aplikasi, melainkan aturan-aturan yang benar sesuai teori di penelitian terkait yang diterapkan pada studi kasus tersebut.

Lalu yang terakhir pada penelitian terkait dengan judul Perancangan Aplikasi Android untuk Kegiatan Tahfizh Alquran Daring menggunakan Platform Firebase membahas mengenai Sistem Manajemen Hafalan yang menggunakan firebase (Abdullah et al., 2021). Pada penelitian ini memiliki platform database yang sama yaitu menggunakan *firebase*. Tetapi penelitian terkait ini memiliki perbedaan yang sangat signifikan dengan penelitian tugas akhir ini, yaitu pada penelitian terkait hanya mengenai aktifitas antara santri dan ustadz. Sedangkan pada penelitian tugas akhir ini menyangkut bagaimana cara santri dapat menggunakan At-TIKRAR di aplikasi tersebut, di lain sisi juga memantau perkembangan santri.

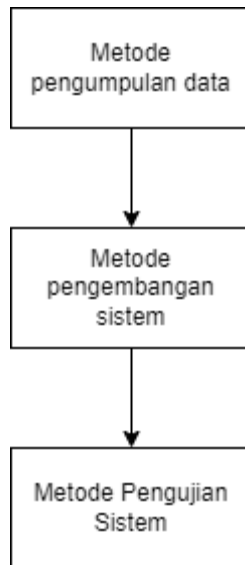
Dari beberapa penelitian tersebut, penulis mendapatkan gambaran bagaimana sebuah aplikasi penghafal alquran bekerja dengan optimal. Penulis melanjutkan hasil penelitian dengan menggunakan metode at-tikrar sebagaimana alquran at-tikrar, visualisasi data yang menarik dan tampilan yang lebih menarik.

### **c. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi penghafal Al-Quran at-tikrar ini adalah:

1. Membuat aplikasi penghafal Al-Quran at-tikrar berbasis android pada Rumah Tahfidz Robbunallah Surabaya.
2. Mengukur aplikasi penghafal Al-Quran dengan berbasis android dapat digunakan untuk melakukan metode At-TIKRAR

## 2. Metode Penelitian (Methods)



Gambar 1. Metode penelitian

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metode yang dipakai dalam metode penelitian ini. Metode penelitian akan dilakukan dalam beberapa tahap yaitu Metode pengumpulan data, Metode pengembangan sistem, dan Metode pengujian sistem.

### a. Metode Pengumpulan Data

Sub bab ini membahas rincian metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang dibutuhkan untuk mengembangkan perangkat lunak. Metode pengumpulan data adalah beberapa teknik yang digunakan dalam menggali kebutuhan pengguna terkait perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Survei merupakan salah satu teknik utama dalam pengumpulan data selama proses inialisasi proyek berlangsung. Survei berfungsi untuk menggali permasalahan yang ada dan juga kebutuhan pengguna terkait perangkat lunak yang akan dikembangkan. Survei dilakukan tatap muka secara langsung dengan Manajer Pusat Pengendalian Operasi dan Yayasan Rumah Tahfidz Robbunallah Surabaya

Studi literatur merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara menelusuri literatur yang sudah ada sebelumnya. Literatur tersebut dapat berupa buku teori, jurnal, buku skripsi dan karya – karya ilmiah lainnya.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan melalui pengamatan terkait dengan kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dikembangkan. Pengamatan dilakukan pada pengguna saat berinteraksi dengan proses yang terjadi sehari – hari.

### b. Metode Pengembangan Sistem

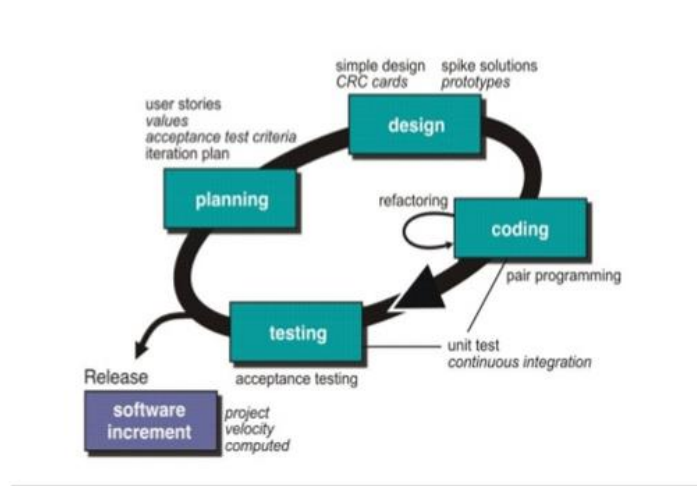
Sub bab ini membahas rincian metode yang digunakan mengembangkan aplikasi ini. Metode Pengembangan Sistem adalah beberapa teknik yang digunakan dalam pengembangan sistem dari proses menganalisa masalah, mendesain sistem, merancang sistem, dan penguji setiap komponen pada sistem tersebut.

Extreme Programming (XP) adalah proses pengembangan perangkat lunak serta metodologi. Proses (pengembangan perangkat lunak) mendefinisikan siapa yang melakukan apa, kapan dan bagaimana. Artinya, metode memberikan prinsip-prinsip, teknik dan praktik untuk produksi sistem perangkat lunak yang efisien, dapat diprediksi, dan dapat diulang. Karena itu, proses berfungsi sebagai template untuk membuat proyek. XP juga merupakan kerangka proses karena dapat (dan kemungkinan besar akan) disesuaikan dengan kebutuhan spesifik tim, proyek, perusahaan, dll. XP juga merupakan metodologi yang ringan atau yang disebut oleh Alistair Cockburn sebagai “Metodologi Kristal”. Pendeknya, metodologi keluarga ini memiliki produktivitas tinggi dan toleransi tinggi. Komunikasi biasanya kuat dengan jalur pendek, terutama informal (tidak didokumentasikan). (Thomas, 1999)

Tahapan pertama adalah planning untuk merancang proses bisnis dan user story dari aplikasi tersebut. Pada tahap ini penulis mendeskripsikan mengenai kebutuhan fungsional dan non fungsional yang akan di kerjakan. Pada tahap selanjutnya yaitu design. Pada tahap ini penulis mengerjakan Use Case dan design prototype dari aplikasi tersebut. Lalu selanjut nya adalah Coding. Pada tahap tersebut penulis menggunakan pair programming dimana penulis mengerjakan sebuah program sesuai *user story* dan *design* yang telah dibuat. Lalu selanjutnya adalah testing dimana tahap ini terdapat sebuah fase yang dinamakan User Acceptance testing. User Acceptance testing berguna untuk menguji apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai yang client inginkan. (Nugroho et al., 2021)

Metode extreme programming digunakan karena beberapa sebab yaitu prosesnya yang cepat, efisiensi waktu dan biaya, resiko yang rendah, memiliki fleksibilitas dan mudah dalam penerapannya. Dalam metode ini terdapat iterasi sehingga dapat diulang-ulang sesuai yang dibutuhkan. (Alamsyah et al., 2022)

## Extreme Programming (XP)



Gambar 2. Extreme programming

Dari penjelasan diatas, berikut adalah Tahapan-tahapan mengenai extreme programming:

1. **Planning** : tahapan ini adalah tahapan mencari user story. Dimana user story ini adalah menganalisis permintaan dari user. Dari proses bisnisnya, dan berbagai requirement sehingga terbentuklah alur aplikasi tersebut.

2. Design : tahapan ini lebih membuat prototype dari hasil user story. Pada tahapan ini lebih menggambarkan mengenai konsep dan design yang akan di implementasikan
3. Implementasi : tahapan ini adalah membuat aplikasinya. memprogram aplikasi tersebut hingga jadi.
4. Testing : setelah tahapan implementasi selesai, aplikasi akan diuji. Disini peneliti menggunakan User Experience Questionarrie sebagai pedoman dalam pengujian penerimaan pengguna.

### c. Metode Pengujian

Sub bab ini membahas rincian metode yang digunakan menguji sistem. Metode Pengujian adalah metode untuk menguji kegunaan pada aplikasi tersebut. Di penelitian ini menggunakan *User Experience Questionarrie* dalam menguji kegunaan sistem tersebut.

User Experience Questionarrie adalah sekumpulan pertanyaan yang diajukan kepada pengguna untuk mengukur pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi ini. Tujuannya yaitu mengumpulkan respon dan data yang berguna untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

### 3. Hasil dan Pembahasan (Results and Discussions)

Dalam bab ini diuraikan secara rinci hasil dan pembahasan dari hasil kuesioner dari responden terkait pengujian kegunaan. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari pengujian kegunaan menggunakan *User Experiece Questionarrie*.

#### 3.1. Hasil

Sebelum membahas tentang hasil, peneliti akan memaparkan mengenai pertanyaan dan skala dari kuesioner yang telah disediakan dari platform *User Experiece Questionarrie*. Berikut adalah tabel pertanyaan sekaligus skala dari kuesioner tersebut.

**Tabel 1.** Pertanyaan User Experience Questionarrie

no	Pertanyaan	skala							Kiri	Kanan
		1	2	3	4	5	6	7		
1	apakah aplikasi ini mudah digunakan								menyusahkan	memudahkan
2	apakah aplikasi ini mudah dipahami ketika dipakai atau justru membingungkan								tak dapat dipahami	dapat dipahami
3	apakah tampilan aplikasi ini menarik/kreatif, atau tidak menarik/monoton								kreatif	monoton
4	apakah aplikasi mudah dipelajari untuk digunakan atau malah sulit dipelajari untuk digunakan								mudah dipelajari	sulit dipelajari

5	apakah aplikasi ini bermanfaat, berguna, dan menyelesaikan permasalahan yang ada pada pondok tahfidz rabbunalloh	bermanfaat	Kurang bermanfaat
6	apakah aplikasi ini tampilannya membosankan atau menarik?	membosankan	mengasyikan
7	apakah aplikasi ini menarik bagi anda?	Tidak menarik	menarik
8	apakah aplikasi ini dapat diprediksi/ mudah dipahami oleh pengguna, atau sulit diprediksi	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi
9	apakah aplikasi ini lancar atau lambat	cepat	lambat
10	apakah aplikasi ini mengandung unsur seni alias berdaya cipta, atau terlalu kaku alias konvensional	Berdaya cipta	konvensional
11	apakah aplikasi ini mendukung kinerja pondok tahfidz rabbunalloh, atau justru malah menghalangi kinerja pondok, terutama bagi santri, yayasan dan ustadz	menghalangi	mendukung
12	apakah aplikasi ini memberikan impact baik atau buruk	baik	buruk
13	apakah aplikasi ini memiliki tampilan yang rumit atau sederhana	rumit	Sederhana
14	apakah aplikasi ini terkesan membuat anda tidak suka atau justru membuat anda senang ketika membukanya	Tidak disukai	menggembirakan
15	apakah aplikasi ini menurut anda sebuah inovasi yang baru dan terdepan bagi negara ini, atau sudah lazim alias sudah pernah melihat sebelumnya	lazim	terdepan
16	apakah aplikasi ini nyaman ketika dipakai	Tidak nyaman	Nyaman
17	apakah aplikasi ini secure/aman?	aman	Tidak aman
18	apakah aplikasi ini memotivasi anda dalam menghafal Al-Quran?	memotivasi	Tidak memotivasi
19	apakah aplikasi ini memenuhi ekspetasi anda sebagai aplikasi yang membantu dalam menghafal Al-Quran atau membantu dalam manajemen pondok?	Memenuhi ekspetasi	Tidak memenuhi ekspetasi
20	apakah aplikasi ini efisien/simple/mudah digunakan?	Tidak efisien	Efisien

21	apakah aplikasi ini jelas ketika dipakai atau membingungkan ketika dipakai	jelas	Tidak jelas
22	apakah aplikasi ini praktis?	Tidak praktis	Praktis
23	apakah aplikasi ini tampilannya terorganisir atau berantakan	terorganisir	Berantakan
24	apakah aplikasi ini atraktif, atau tidak atraktif	atraktif	Tidak atraktif
25	apakah aplikasi ini ramah mengguna alias mudah digunakan dan tidak membingungkan, atau tidak ramah pengguna	Ramah pengguna	Tidak ramah pengguna
26	apakah aplikasi ini mengandung unsur konservatif (kaku dan terlalu membatasi) dalam hal agama atau aplikasi ini adalah suatu hal yang memiliki ide inovatif yang membantu umat muslim dalam beribadah	konservatif	inovatif

Lalu setelah pertanyaan diberi kepada responden, pertanyaan tersebut akan dijawab oleh responden. Berikut adalah jawaban-jawaban dari tesponden tersebut.

**Tabel 2.** Hasil User Experience Questionarrie

no	nama	Items																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	solahaddin518@gmail.com	4	5	6	5	1	6	7	7	2	2	6	2	6	6	6	6	2	3	1	6	1	6	1	1	2	6
2	ucup97531@gmail.com	4	5	4	3	2	5	5	4	3	4	5	3	6	5	2	5	4	1	3	5	3	4	3	4	3	4
3	rumahatfidzrabunalloh@gmail.com	7	7	2	1	1	7	7	7	2	2	6	1	5	6	5	5	2	1	2	7	2	6	1	1	2	6
4	panduku@gmail.com	5	5	1	2	1	2	7	4	3	2	6	1	7	7	5	7	2	1	3	5	2	7	2	2	3	6
5	ikarhm03@gmail.com	7	4	3	3	1	5	7	4	4	1	7	1	3	7	7	7	4	3	3	6	1	4	4	1	3	7

Setelah jawaban didapatkan, maka jawaban tersebut akan diolah melalui platform dari *User Experience Questionarrie*. Berikut adalah hasil olahan dari jawaban tersebut.

**Tabel 3.** Hasil User Experience Questionarrie

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,4	2,3	1,5	5	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1,2	1,2	1,1	5	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0,8	3,7	1,9	5	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,2	2,2	1,5	5	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	2,8	0,2	0,4	5	bermanfaat	kurang	Stimulasi

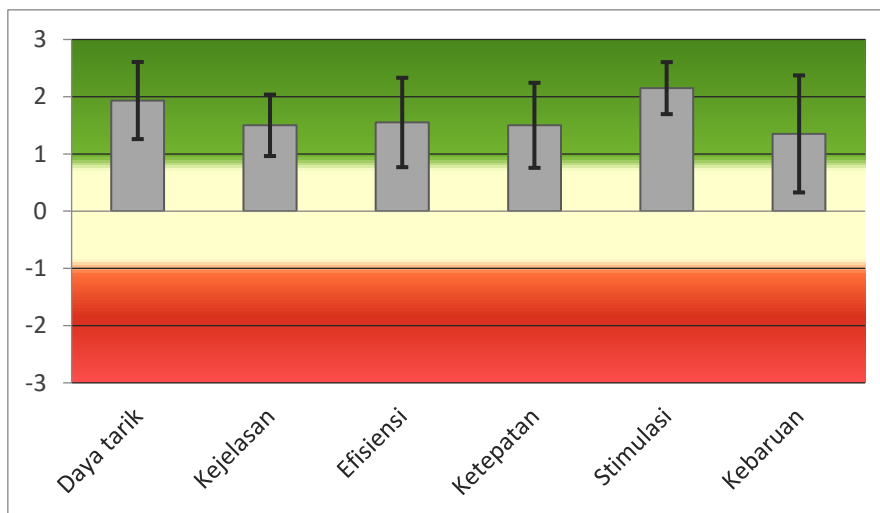


						bermanfaat		
6	1	3,5	1,9	5	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi	
7	2,6	0,8	0,9	5	tidak menarik	menarik	Stimulasi	
8	1,2	2,7	1,6	5	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan	
9	1,2	0,7	0,8	5	cepat	lambat	Efisiensi	
10	1,8	1,2	1,1	5	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan	
11	2	0,5	0,7	5	menghalangi	mendukung	Ketepatan	
12	2,4	0,8	0,9	5	baik	buruk	Daya tarik	
13	1,4	2,3	1,5	5	rumit	sederhana	Kejelasan	
14	2,2	0,7	0,8	5	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik	
15	1	3,5	1,9	5	lazim	terdepan	Kebaruan	
16	2	1	1	5	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik	
17	1,2	1,2	1,1	5	aman	tidak aman	Ketepatan	
18	2,2	1,2	1,1	5	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi	
19	1,6	0,8	0,9	5	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan	
20	1,8	0,7	0,8	5	tidak efisien	efisien	Efisiensi	
21	2,2	0,7	0,8	5	jelas	membingungkan	Kejelasan	
22	1,4	1,8	1,3	5	tidak praktis	praktis	Efisiensi	
23	1,8	1,7	1,3	5	terorganisasi	berantakan	Efisiensi	
24	2,2	1,7	1,3	5	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik	
25	1,4	0,3	0,5	5	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik	
26	1,8	1,2	1,1	5	konservatif	inovatif	Kebaruan	

Dari banyaknya data diatas bisa disimpulkan menjadi data yang lebih spesifik lagi berdasarkan ueq scale daya Tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Berikut table dan diagram hasil dari ueq scale:

**Tabel Error!** No text of specified style in document. Hasil Kesimpulan UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya Tarik	1,933	0,59
Kejelasan	1,500	0,38
Efisiensi	1,550	0,79
Ketepatan	1,500	0,72
Stimulasi	2,150	0,27
Kebaruan	1,350	1,36

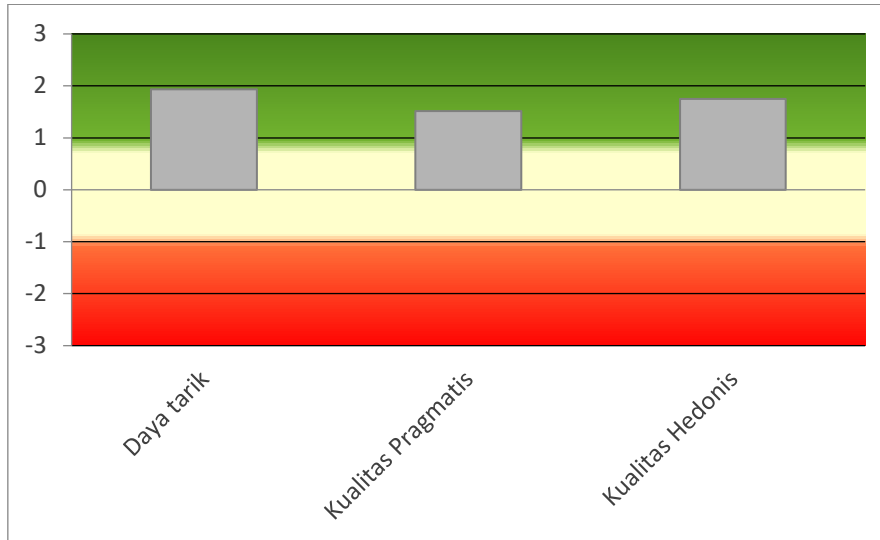


Gambar 3. Hasil pengujian UEQ

Tetapi data diatas juga bisa disimpulkan lebih sederhana lagi dengan mencantumkan daya Tarik, kualitas hedonis, dan kualitas pragmatis. Berikut adalah table dan diagram hasil dari data diatas.

**Tabel 5.** Hasil Kesimpulan secara pragmatis dan hedonis

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya Tarik	1,93
Kualitas Pragmatis	1,52
Kualitas Hedonis	1,75

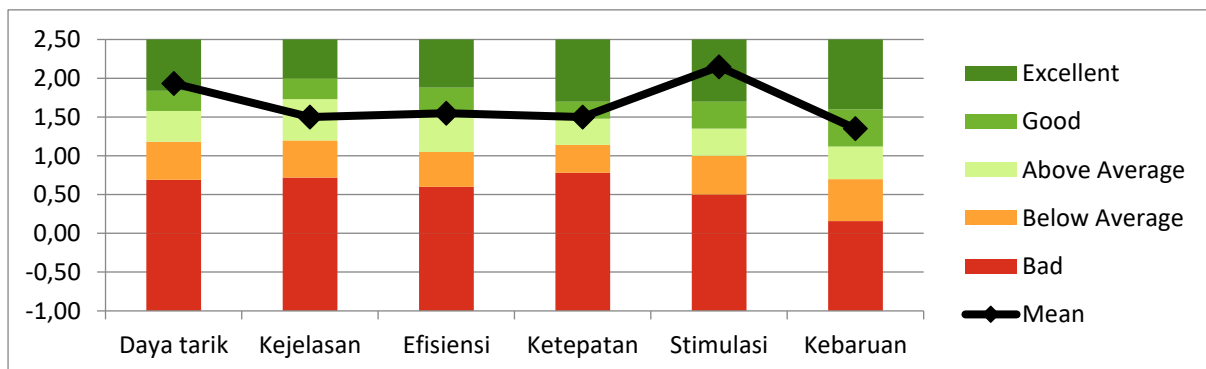


Gambar 4. UEQ secara pragmatasi

Lalu dari data diatas akan akan disimpulkan lagi dengan lebih spesifik. Berikut hasil benchmark kesimpulan utama dari data diatas:

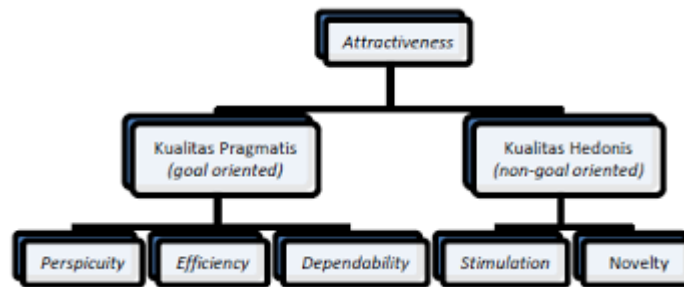
**Tabel 6.** Benchmark hasil UEQ

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
<b>Daya tarik</b>	1,93	<b>Excellent</b>	In the range of the 10% best results
<b>Kejelasan</b>	1,50	<b>Above Average</b>	25% of results better, 50% of results worse
<b>Efisiensi</b>	1,55	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Ketepatan</b>	1,50	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Stimulasi</b>	2,15	<b>Excellent</b>	In the range of the 10% best results
<b>Kebaruan</b>	1,35	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse



Gambar 5. Diagram Benchmark UEQ

### 3.2. Pembahasan



Gambar 6. User Experience Questionnaire

Aplikasi TIKRAR dari Pondok Tahfidz Rabbunalloh ini sudah melalui beberapa tahapan pengujian menggunakan metode *User Experience Questionnaire*. Hasil pengujian tersebut secara sederhana disimpulkan berdasarkan daya Tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis. Dimana nilai dari daya Tarik aplikasi ini adalah **1,92** yang berarti **Excellent**. Lalu kualitas pragmatis yang terdiri dari kejelasan, efisiensi, dan ketepatan sebesar **1,52** yang berarti **Good**. dan kualitas hedonis yang terdiri dari stimulasi dan originalitas sebesar **1,75** yang berarti **Good**

Lalu secara Analisa secara mendetail mengapa stimulasi dan daya Tarik yang menjadi paling tinggi. Karena berdasarkan data kuesioner tersebut tertera yang paling tinggi Ketika pertanyaan mengacu kepada kebermanfaatan dan daya Tarik. Angka tersebut menunjukkan diatas 2 dan 2,8 alias Excellent untuk kebermanfaatan dimana angka ini mendekati 3 alias hampir sempurna. Bisa disimpulkan hal ini terjadi karena aplikasi memiliki keunggulan yaitu bisa menyelesaikan masalah yang ada di pondok tersebut sekaligus membantu mereka dalam beramal kebaikan. Sehingga nilai dari stimulasi dan daya Tarik menjadi sangat tinggi dalam pengujian ini.

Tetapi dilain sisi ada suatu kelemahan yaitu aplikasi ini terkesan monoton dan kurang kebaharuan. Karena aplikasi ini hanya berfokus pada masalah yang tertera pada studi kasus sehingga terkesan kurang membawakan unsur kreatif. Angka menunjukkan 0.8 yang berarti above average. Tetapi tetap di atas rata-rata sehingga tidak begitu masalah bagi peneliti

### 3.3. Kesimpulan (Conclusion)

Penelitian ini berhasil membuat aplikasi Al-Quran dengan metode at-tikrar berbasis android. Tetapi seiring berjalannya waktu *research gap* bertambah sehingga bukan hanya Al-Quran tetapi aplikasi Sistem Manajemen Pondok juga.

Nilai uji dalam pengujian penggunaan dibagi menjadi 3 asas yaitu Daya Tarik, Kualitas Pragmatis dan Kualitas Hedonis yang terdiri dari Daya Tarik yang bernilai 1,92 yang berarti *excellent*. Lalu Kualitas Pragmatis yang bernilai 1,52 yang berarti *good*. Dan Kualitas hedonis yang bernilai 1,75 yang berarti *good*

### Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)

Penyelesaian penelitian ini ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, saran, dan masukan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan syukur dan terima kasih yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis menyadari pada penelitian ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan dari tugas akhir ini.

**Daftar Pustaka**

- Abdullah, A., Gusti, R. S., & Nurwanto. (2021). Perancangan Aplikasi Android untuk Kegiatan Tahfizh Alquran Daring menggunakan Platform Firebase. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 14–25. <https://doi.org/10.35957/JATISI.V8I1.702>
- Abdurrozaq, A. muhsin A. (2005). *Fiqh Al-Ad'iyah wa Al-Adzkar, 1:50*. Dar Alamiyyah.
- Adiama, S., Nurudin, S., & Agi Putra, K. (2019). Pengembangan Aplikasi Al-Quran Untuk Membantu Hafalan Al-Quran Secara Mandiri Menggunakan Metode TIKRAR | Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. *Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya Malang*. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4804>
- Alamsyah, D., Damuri, A., Nuraini, R., Septarini, R. S., & Yudaningsih, N. (2022). Sistem Pengendalian Persediaan Menggunakan Metode Moving Average dan Pengembangan Sistem Extreme Programming. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 9(1), 8–14. <https://doi.org/10.38204/TEMATIK.V9I1.898>
- Muhammad Abdurrasyid, R., Susanti, V., & Ecep, I. (2022). Studi Tematik Hadis tentang Keutamaan Membaca Al-Quran. *UIN Sunan Gunung Jati Bandung*, 100–101.
- Muhammad Abizard, A. T., Suryatiningsih, & Aji, P. (2021). Aplikasi Penghafal Al Quran Dengan Konsep Media Sosial Berbasis Web (modul Autentikasi Dan Modul Penghafal Al Quran) | Al Thareq | eProceedings of Applied Science. *Universitas Telkom Bandung*. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/17309>
- Nugroho, N., Napianto, R., Adithama, G., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Bina Bangsa, U. (2021). Pengembangan Sistem E-Procurement Pada SMK Yadika Baturaja Dengan Pendekatan Extreme Programming. *Ainet : Jurnal Informatika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.26618/AINET.V3I1.5062>
- Thomas, D. (1999). eXtreme Programming An Overview - Methoden und Werkzeuge der Softwareproduktion WS. *University of Maryland*.
- Wiwik, H., Rosidi, & sumar. (2020). Aplikasi Metode Tasmi' Dan Muraja'ah Dalam Program Tahfidzul Quran Pada Santriwati di Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an Desa Puding Besar. *LETERNAL: Learning and Teaching Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.32923/LETERNAL.V1I1.1272>
- Zaki, A. F. (2021). *Aplikasi Penghafal Alquran Dengan Konsep Media Sosial Berbasis Web (Modul Pengawasan, Pengelolaan Data Master, Unggah Materi Umum, dan To-Do List Admin)*. Universitas Telkom Bandung. <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/174565/aplikasi-penghafal-alquran-dengan-konsep-media-sosial-berbasis-web-modul-pengawasan-pengelolaan-data-master-unggah-materi-umum-dan-to-do-list-admin-.html>