

Desain Dan Implementasi Aplikasi Penghafal Al-Quran Android Di Rumah Tahfidz Rabbunalloh Surabaya

Muhammad Ath Thariq Luqmana^{*a)}, Fidi Wincoko Putro^{*b)}, dan Mochammad Sholik^{*c)}

^{a)}Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis, Institut Teknologi Telkom Surabaya
rex12659@student.itelkom-sby.ac.id

^{b)}Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis, Institut Teknologi Telkom Surabaya
fidiwputro@ittelkom-sby.ac.id

^{c)}Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis, Institut Teknologi Telkom Surabaya
mohammad.sholik@ittelkom-sby.ac.id

Submitted: 15-03-2023, Reviewed: 24-03-2023, Accepted 01-04-2022
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i2.777>

Abstract

In general, some memorizers of the Quran also use a method called Tikrar, in which the memorizer repeats the verse approximately 40 times. With the Al-Quran Tikrar there is a framework for memorizing the Al-Quran which is found around the pages of the Al-Quran to mark the verse being repeated. But over time, the Koran as a solid object will experience a decrease in the quality and condition of the Koran which causes the pages of the Koran to appear dirty and damaged. The purpose of this research is to make it possible to visualize memorization like Al-Quran At-tikrar and make it more practical to use. The application is made using the Extreme Programming method. After tested with User Experience Questionnaire, the result of the attractiveness of this application is 1.92 which means **Excellent**. Then the pragmatic quality which consists of clarity, efficiency, and accuracy is 1.52 which means **Good**. and hedonic quality consisting of stimulation and originality of 1.75 which means **Good**. Which means this application is very suitable for use in the tahfidz Boarding School.

Keywords: Android, Memorization, Tikrar, Tahfidz, Al-Quran

Abstrak

Pada umumnya beberapa penghafal Al-Quran juga menggunakan metode bernama Tikrar yaitu penghafal tersebut mengulang ayat kurang lebih 40 kali. Dengan adanya Al-Quran Tikrar terdapat framework hafalan Al-Quran yang terdapat di sekitar halaman Al-Quran untuk menandai ayat tersebut diulang. 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. Tujuan penelitian ini adalah membuat bisa memvisualisasikan hafalan seperti Al-Quran At-tikrar dan menjadikannya lebih praktis dipakai. Aplikasi dibuat dengan metode Extreme Programming. Setelah di uji menggunakan metode User Experience Questionnaire memberikan hasil 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**. Yang berarti aplikasi ini sangat cocok untuk dipakai di pondok tahfidz tersebut

Kata Kunci: Android, Hafalan, Tikrar, Tahfidz, Al-Quran

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

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 [1]. Dan di dalam banyak Riwayat banyak yang menyebutkan mengenai keutamaan menghafalkan Al-Quran adalah memberi syafaat pada hari kiamat nanti [2]. 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 penyusutan kualitas secara alamiah.

Dengan di buatnya 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.

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi menghafal Al-Quran at-tikrar ini adalah Membuat aplikasi menghafal Al-Quran at-tikrar berbasis android pada Rumah Tahfidz Robbunallah Surabaya. Lalu untuk mengukur aplikasi menghafal Al-Quran dengan berbasis android dapat digunakan untuk melakukan metode At-Tikrar

Penelitian terkait aplikasi menghafal 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)[3], aplikasi menghafal Al-Quran dengan konsep media social berbasis web (modul pengawasan pengelolaan data master, unggah materi umum, dan to-do list admin)[4], Pengembangan Aplikasi Al-Quran Untuk Membantu Hafalan Al-Quran Secara Mandiri Menggunakan Metode Tikrar [5], Aplikasi Metode Tasmi' Dan Muraja'ah Dalam Program Tahfidzul Quran Pada Santriwati di Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an Desa Puding Besar [6], Perancangan Aplikasi Android untuk Kegiatan Tahfizh Al-Quran Daring menggunakan Platform Firebase [7]. *Elayah: Mobile Based Media For Al-Qur'an Memorization Using Takrar Method*. [8] *Development of Qur'an Memorization Learning Model Based on Mobile Learning* [9]. *User Interface (UI) Design and User Experience (UX) for Mobile-based Quranic Memorizing using the Lean UX* [10]. Aplikasi Tafsir Quran Berbasis Flutter [11]. Dan yang terakhir Perancangan Aplikasi Android Untuk Kegiatan Tahfidz Alquran Daring menggunakan Platform Firebase [12].

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 menghafal AQuran yang bisa melakukan rekaman dan berkolaborasi dengan pengguna lain [3] dan Aplikasi Tafsir Quran Berbasis Flutter [11]. 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 perbedaan yang signifikan lagi adalah penelitian terkait itu menggunakan web dan *framework flutter*. Dimana ini sangat berbeda jauh dari pada penelitian ini.

Lalu pada penelitian terkait dengan judul aplikasi menghafal 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 [4]. 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 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 ini memiliki fitur tersebut. Jadi perbedaan secara luas Aplikasi pada penelitian terkait adalah tentang Sistem Manajemen Santri sedangkan Aplikasi pada penelitian ini adalah Sistem Manajemen Hafalan.

Lalu pada penelitian terkait dengan judul *Elayah: Mobile Based Media For Al-Qur'an Memorization Using Takrar Method* [8], *Development of Qur'an Memorization Learning Model Based on Mobile Learning* [9], dan 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 [5]. Tetapi perbedaannya adalah penelitian terkait hanya fokus pada *framework* pada AlQuran tikrar saja, sedangkan ini terdapat fitur mengirimkan rekaman hafalan dan ada keterkaitan antara Santri, Ustadz, Yayasan seperti memantau hafalan Mingguan dan proses meluluskan santri.

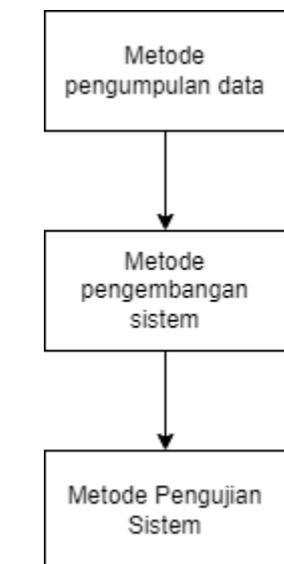
Lalu pada penelitian terkait dengan judul Aplikasi Metode Tasmi' Dan Muraja'ah Dalam Program Tahfidzul Quran Pada Santriwati di Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an Desa Puding Besar ini adalah tentang Tasmi' dan Muraja'ah [6] dan *User*

Interface (UI) Design and User Experience (UX) for Mobile-based Quranic Memorizing using the Lean UX [10]. Pada penelitian terkait menjelaskan tentang Sistem dalam menyimak dan mengulang hafalan sebagaimana menghafal Al-Quran biasanya. Perbedaan pada penelitian terkait dengan penelitian ini adalah pada penelitian terkait tidak berupa aplikasi, melainkan aturan-aturan yang benar sesuai teori di penelitian terkait yang diterapkan pada studi kasus tersebut, dan hanya tampilan dan pengalaman pengguna saja.

Lalu pada penelitian terkait dengan judul Perancangan Aplikasi Android untuk Kegiatan Tahfizh Alquran Daring menggunakan Platform Firebase membahas mengenai Sistem Manajemen Hafalan yang menggunakan firebase [7] dan Perancangan Aplikasi Android Untuk Kegiatan Tahfidz Alquran Daring menggunakan Platform Firebase [12]. Pada penelitian ini memiliki platform database yang sama yaitu menggunakan *firebase*. Tetapi penelitian terkait ini memiliki perbedaan yang sangat signifikan dengan penelitian ini, yaitu pada penelitian terkait hanya mengenai aktifitas antara santri dan ustadz. Sedangkan pada penelitian 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 menghafal 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.

METODE PENELITIAN



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.

2.1. 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 inisialisasi 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.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Sub bab ini membahas 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 pengujian setiap komponen pada sistem tersebut.

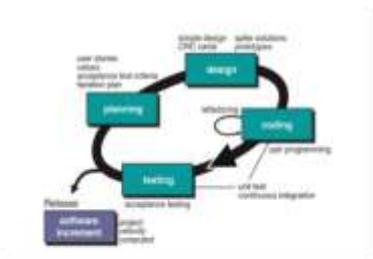
Extreme Programming (XP) adalah proses pengembangan perangkat lunak serta metodologi. Proses (pengembangan perangkat lunak) mendefinisikan siapa yang melakukan apa, kapan dan bagaimana. Artinya, metode memberikan prinsip-prinsip, teknik dan praktik untuk produksi sistem perangkat lunak yang efisien, 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). [13]

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. [14]

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.[15]

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 Questionnaire sebagai pedoman dalam pengujian penerimaan pengguna.

2.3 Metode pengujian sistem

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 Questionnaire* dalam menguji kegunaan sistem tersebut.

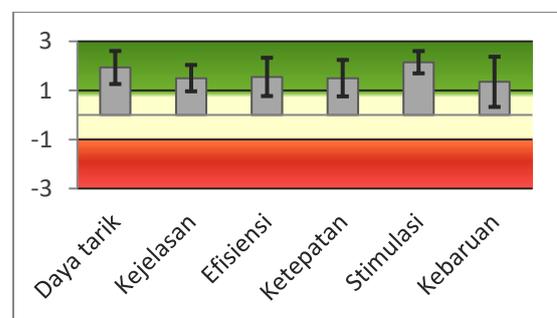
User Experience Questionnaire adalah sekumpulan pertanyaan yang diajukan kepada pengguna untuk mengukur pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi ini. Tujuannya yaitu mengumpulkan respon dan data yang berguna untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari banyaknya data tersebut 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 1. UEQ Scales

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

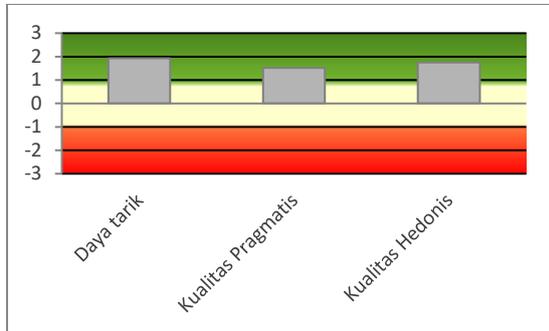


Gambar 3. Hasil penelitian UEQ

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.

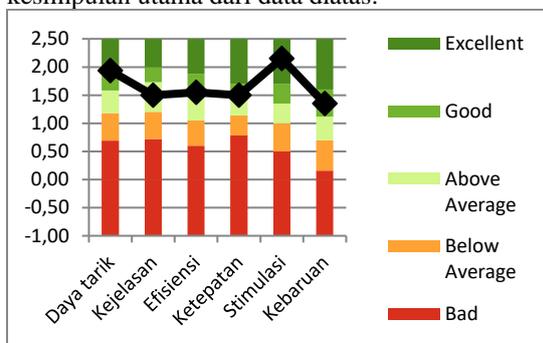
Tabel 2. Hasil Reduced UEQ

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



Gambar 4. Hasil Reduced UEQ

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



Gambar 5. Benchmark hasil pengujian UEQ

Aplikasi Tikrar dari Pondok Tahfidz Rabbunalloh ini sudah melalui beberapa tahapan pengujian menggunakan metode *User Experience Questioner*. 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 kebaruan. 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

SIMPULAN

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 TERIMAKASIH

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 penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. muhsin A. Abdurrozaq, *Fiqh Al-Ad'iyyah wa Al-Adzkar, 1:50*. Dar Alamiyyah, 2005.
- [2] R. Muhammad Abdurasyid, V. Susanti, and I. Ecep, "Studi Tematik Hadis tentang Keutamaan Membaca Al-Quran," *UIN Sunan Gunung Jati Bandung*, pp. 100-101, 2022.
- [3] A. T. Muhammad Abizard, Suryatiningsih, and P. Aji, "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*, 2021, Accessed: Jul. 01, 2022. [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/17309>
- [4] A. F. Zaki, "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*, 2021. <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 (accessed Jun. 23, 2022).
- [5] S. Adiana, S. Nurudin, and K. Agi Putra, "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*, 2019, Accessed: Jul. 01, 2022. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4804>
- [6] H. Wiwik, Rosidi, and sumar, "Aplikasi Metode Tasmi' Dan Muraja'ah Dalam Program Tahfidzul Quran Pada Santriwati di Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an Desa Puding Besar." *LENTERNAL: Learning and Teaching Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, Jan. 2020, doi: 10.32923/LENTERNAL.V1I1.1272.
- [7] A. Abdullah, R. S. Gusti, and Nurwanto, "Perancangan Aplikasi Android untuk Kegiatan Tahfihz Alquran Daring menggunakan Platform Firebase," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 14-25, Mar. 2021, doi: 10.35957/JATISI.V8I1.702.
- [8] F. R. Pradhana, A. Musthafa, T. Harmini, and M. Dedy Setiawan, "Elayah: Mobile Based Media For Al-Qur'an Memorization Using Takrar Method," *J Phys Conf Ser*, vol. 1381, no. 1, p. 012025, Nov. 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1381/1/012025.
- [9] D. Purbohadi, B. R. N. Rahmawati, and H. Setiawan, "Development of Qur'an Memorization Learning Model Based on Mobile Learning," *J Phys Conf Ser*, vol. 1381, no. 1, p. 012029, Nov. 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1381/1/012029.
- [10] M. A. Rifki and K. Haryono, "User Interface (UI) Design and User Experience (UX) for Mobile-based Quranic Memorizing using the Lean UX," *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 12, no. 1, pp. 139-153, Jan. 2023, doi: 10.32520/STMSI.V12I1.2392.
- [11] Citra Ainul Mardhia Putri, "Aplikasi Tafsir Quran Berbasis Flutter," *SNTIKI*, Oct. 2023, Accessed: Mar. 29, 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/19248>
- [12] A. Ardi *et al.*, "Perancangan Aplikasi Android untuk Kegiatan Tahfihz Alquran Daring menggunakan Platform Firebase," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 14-25, Mar. 2021, doi: 10.35957/JATISI.V8I1.702.
- [13] D. Thomas, "eXtreme Programming An Overview - Methoden und Werkzeuge der Softwareproduktion WS," *University of Maryland*, 1999.
- [14] N. Nugroho, R. Napianto, G. Adithama, F. Keguruan, I. Pendidikan, and U. Bina Bangsa, "Pengembangan Sistem E-Procurement Pada SMK Yadika Baturaja Dengan Pendekatan Extreme Programming," *Ainet : Jurnal Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 1-10, Apr. 2021, doi: 10.26618/AINET.V3I1.5062.
- [15] D. Alamsyah, A. Damuri, R. Nuraini, R. S. Septarini, and N. Yudaningsih, "Sistem Pengendalian Persediaan Menggunakan Metode Moving Average dan Pengembangan Sistem Extreme Programming," *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, vol. 9, no. 1, pp. 8-14, Jun. 2022, doi: 10.38204/TEMATIK.V9I1.898.