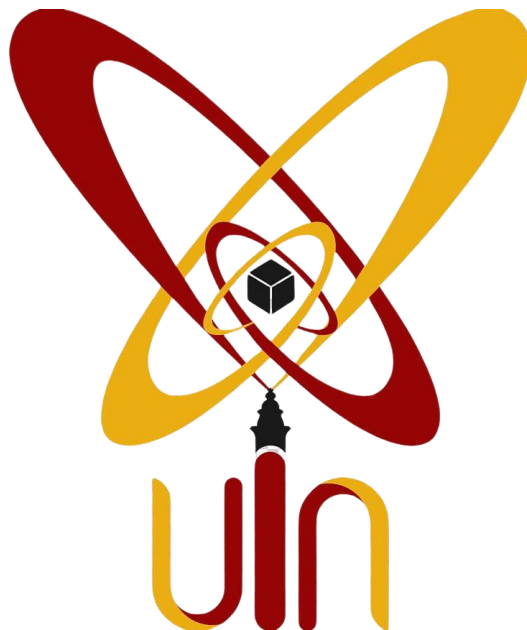


LAPORAN KUKERTA

SOSIALISASI APLIKASI PEMBELAJARAN AL-QUR'AN YUSRO BERBASIS MOBILE KEPADA MAHASISWA PROGRAM STUDI INFORMATIKA UNIVERSITAS ISLAM SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:
Nama : [Nama Mahasiswa]
NIM : [NIM]

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
[TAHUN]**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Ahmad Fauzul Mubin

NIM : 231730015

Program Studi : Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul Kegiatan : Sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile

Tempat Kegiatan : *Daring via Google meet*

Waktu Kegiatan : 20 Juni 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan KUKERTA pada Program Studi Informatika.

Serang, 25 Juni 2026

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,

Birru Muqdamien, M.Kom

198103202009121003

Ahmad Fauzul Mubin

231730015

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika

Ahmad Tabrani, M.T.I.

198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan individu KUKERTA yang berjudul “[Judul Kegiatan]” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile kepada Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta penerapan project/program/aplikasi yang telah dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Ahmad Tabrani, M.T.I Ketua Program Studi Informatika yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan PKL/Magang
2. Dr. Birru Muqdamien, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan kegiatan
3. Seluruh peserta sosialisasi yang telah berpartisipasi serta memberikan perhatian dan tanggapan selama kegiatan berlangsung.
4. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Tangerang Selatan, 25 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR	3
BAB I PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang	6
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Kegiatan.....	7
1.4 Manfaat Kegiatan	7
BAB II GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN.....	9
2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi	9
2.2 Kebutuhan Pengguna	10
2.3 Sasaran Kegiatan.....	10
BAB III METODE PELAKSANAAN KEGIATAN.....	12
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	12
3.2 Peserta Kegiatan.....	12
3.3 Bentuk Kegiatan.....	13
3.4 Materi Sosialisasi	13
3.5 Tahapan Pelaksanaan	14
BAB IV HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN	15
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi.....	15
4.2 Hasil Kegiatan.....	16
4.3 Kendala dan Solusi.....	17
4.4 Dokumentasi Kegiatan	18
BAB V PENUTUP.....	19
5.1 Kesimpulan	19

5.2	Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA		21
LAMPIRAN.....		22

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, edukasi, maupun pengenalan suatu program kepada sasaran tertentu.

Pada Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA dapat diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah sosialisasi project, program, atau aplikasi yang dikembangkan oleh mahasiswa kepada sasaran kegiatan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya membuat luaran berbasis teknologi, tetapi juga menjelaskan cara penggunaan, manfaat, dan alur kerja luaran tersebut kepada calon pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile kepada Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan aplikasi yang telah dibuat, sehingga project/program/aplikasi tersebut dapat digunakan secara lebih tepat dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan, rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile kepada mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten?
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile?
3. Bagaimana hasil pelaksanaan serta dokumentasi kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile kepada mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai tujuan, manfaat, fitur, serta cara penggunaan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile sebagai media pembelajaran Al-Qur'an berbasis teknologi.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk pertanggungjawaban dan laporan kegiatan KUKERTA Program Studi Informatika.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, peserta, dan Program Studi Informatika.

Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan dalam menyampaikan informasi, berkomunikasi dengan peserta, serta mengimplementasikan hasil pengembangan aplikasi kepada calon pengguna secara langsung. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pengalaman dalam

memperkenalkan produk teknologi yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan secara optimal.

Bagi peserta, kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai fungsi, manfaat, fitur, serta cara penggunaan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile sehingga peserta dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran Al-Qur'an yang praktis, interaktif, dan mudah diakses.

Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini menjadi salah satu bentuk implementasi tridarma perguruan tinggi melalui penerapan teknologi informasi kepada masyarakat akademik. Selain itu, kegiatan ini juga dapat menjadi dokumentasi pelaksanaan KUKERTA sekaligus menunjukkan kontribusi mahasiswa dalam mengembangkan dan menyosialisasikan inovasi berbasis teknologi yang bermanfaat bagi pengguna.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi

Project yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah **Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile**, yaitu sebuah aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an secara bertahap melalui perangkat berbasis Android. Aplikasi ini dikembangkan sebagai media pembelajaran digital yang menggabungkan materi pembelajaran, audio pelafalan, dan latihan soal sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, praktis, dan mudah diakses kapan saja.

Pengembangan aplikasi Yusro dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran Al-Qur'an yang mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi. Proses belajar secara konvensional sering kali memiliki keterbatasan dari segi waktu, tempat, maupun ketersediaan media pendukung. Oleh karena itu, aplikasi ini dikembangkan untuk memberikan alternatif pembelajaran yang lebih fleksibel dengan tetap mengutamakan kemudahan penggunaan dan penyampaian materi yang sistematis.

Aplikasi Yusro memiliki beberapa fitur utama, antara lain fitur login dan registrasi pengguna, penyajian materi pembelajaran berdasarkan tahapan belajar, audio pelafalan huruf hijaiyah dan materi pembelajaran, latihan soal untuk mengukur pemahaman pengguna, serta navigasi yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh berbagai kalangan. Seluruh materi pembelajaran dikelola melalui sistem backend sehingga informasi yang ditampilkan pada aplikasi dapat diperbarui secara efisien.

Melalui kegiatan sosialisasi ini, peserta diperkenalkan pada tujuan pengembangan aplikasi, manfaat yang ditawarkan, serta cara menggunakan setiap fitur yang tersedia. Diharapkan setelah mengikuti kegiatan sosialisasi, peserta dapat memahami fungsi dan alur penggunaan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an

Yusro Berbasis Mobile serta mampu memanfaatkannya sebagai media pembelajaran Al-Qur'an yang modern, efektif, dan mudah diakses.

2.2 Kebutuhan Pengguna

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pemanfaatan perangkat mobile sebagai media pembelajaran yang lebih praktis dan mudah diakses. Namun, masih banyak pengguna yang belum mengetahui adanya aplikasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis mobile yang dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri. Selain itu, pengguna juga memerlukan informasi mengenai cara mengakses, mengoperasikan, serta memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia agar aplikasi dapat digunakan secara optimal.

Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan menyediakan materi pembelajaran yang tersusun secara bertahap, dilengkapi audio pelafalan, serta latihan soal untuk membantu pengguna memahami materi yang dipelajari. Meskipun demikian, tanpa adanya penjelasan dan demonstrasi penggunaan, sebagian calon pengguna masih mengalami kesulitan dalam memahami alur penggunaan aplikasi maupun fungsi dari setiap fitur yang tersedia.

Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi menjadi penting untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai tujuan pengembangan aplikasi, manfaat yang ditawarkan, serta langkah-langkah penggunaan aplikasi secara benar. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile secara maksimal sebagai media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Mahasiswa dipilih sebagai peserta karena memiliki ketertarikan terhadap pemanfaatan teknologi informasi dalam

bidang pendidikan serta diharapkan dapat memahami konsep, manfaat, dan penggunaan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile. Melalui kegiatan sosialisasi ini, peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur aplikasi, alur penggunaan, serta manfaat aplikasi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an berbasis perangkat mobile.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Mahasiswa Program Studi Informatika	Peserta utama kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile.
2	Mahasiswa yang tertarik pada pengembangan aplikasi mobile	Peserta yang memperoleh penjelasan mengenai implementasi aplikasi pembelajaran berbasis Android.
3	Calon pengguna aplikasi Yusro	Peserta yang diperkenalkan fitur, manfaat, dan cara penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026.

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile dilaksanakan pada Sabtu, 20 Juni secara daring melalui platform Google Meet. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten sebagai peserta sosialisasi.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian tujuan sosialisasi, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi mengenai latar belakang pengembangan aplikasi, manfaat, fitur-fitur utama, serta demonstrasi penggunaan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile melalui media presentasi dan berbagi layar (screen sharing). Selanjutnya, kegiatan diakhiri dengan sesi tanya jawab dan diskusi bersama peserta untuk memperdalam pemahaman mengenai penggunaan aplikasi.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan sosialisasi adalah mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dengan jumlah peserta sebanyak 25 orang. Peserta dipilih karena memiliki ketertarikan terhadap pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan serta dapat memahami implementasi aplikasi berbasis mobile sebagai media pembelajaran.

Melalui kegiatan ini, peserta diberikan pemahaman mengenai latar belakang pengembangan, fitur-fitur utama, manfaat, serta cara penggunaan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile. Diharapkan setelah mengikuti kegiatan sosialisasi, peserta dapat memahami fungsi aplikasi dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran Al-Qur'an yang interaktif dan mudah diakses.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui platform Google Meet dengan diawali penyampaian materi mengenai latar belakang pengembangan aplikasi, tujuan, serta manfaat penggunaannya. Selanjutnya, dilakukan penjelasan mengenai fitur-fitur utama aplikasi dan demonstrasi penggunaan aplikasi melalui fasilitas *screen sharing*. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi bersama peserta untuk memberikan kesempatan memperoleh penjelasan lebih lanjut mengenai aplikasi. Seluruh rangkaian kegiatan kemudian didokumentasikan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sosialisasi.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile meliputi:

1. Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile, meliputi latar belakang pengembangan, tujuan, dan manfaat aplikasi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an berbasis teknologi.
2. Penjelasan fitur-fitur utama aplikasi, seperti fitur login dan registrasi, pemilihan langkah pembelajaran, materi pembelajaran, audio pelafalan, serta latihan soal.
3. Demonstrasi penggunaan aplikasi, mulai dari proses masuk ke aplikasi, memilih materi pembelajaran, memutar audio pelafalan, hingga mengerjakan latihan yang tersedia.
4. Penjelasan alur penggunaan aplikasi agar peserta memahami tahapan pembelajaran yang tersedia serta cara memanfaatkan setiap fitur secara optimal.

5. Sesi tanya jawab dan diskusi mengenai penggunaan aplikasi, kendala yang mungkin dihadapi, serta masukan dari peserta sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan Kegiatan, meliputi penyusunan materi sosialisasi, pengecekan kesiapan aplikasi Yusro, penyiapan perangkat pendukung, serta persiapan dokumentasi kegiatan.
2. Pelaksanaan Kegiatan, diawali dengan pembukaan dan penyampaian tujuan sosialisasi, dilanjutkan dengan pemaparan materi mengenai Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile, demonstrasi penggunaan aplikasi, serta sesi tanya jawab bersama peserta.
3. Evaluasi Kegiatan, dilakukan dengan mencatat tanggapan, masukan, serta kendala yang disampaikan oleh peserta selama kegiatan berlangsung sebagai bahan perbaikan pengembangan aplikasi maupun pelaksanaan sosialisasi berikutnya.
4. Dokumentasi Kegiatan, dilakukan melalui pengambilan foto selama kegiatan berlangsung serta penyusunan dokumentasi sebagai lampiran laporan KUKERTA.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	Sabtu 20 Juni 2026 15.30-15.40	Pembukaan dan pengantar kegiatan	Penyampaian tujuan, agenda, serta pengenalan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile kepada peserta.
2	Sabtu 20 Juni 2026 15.40-16.40	Penyampaian materi dan demonstrasi aplikasi	Penjelasan fitur-fitur aplikasi, manfaat, alur penggunaan, serta demonstrasi penggunaan aplikasi secara langsung.
3	Sabtu 20 Juni 2026 16.30-17.00	Tanya jawab dan penutup	Diskusi bersama peserta, penyampaian kesimpulan kegiatan, serta penutupan dan dokumentasi bersama.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026.

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile dilaksanakan secara daring melalui platform Google Meet dengan diikuti oleh mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Kegiatan diawali dengan pembukaan, pengenalan narasumber, serta penyampaian tujuan dan manfaat dilaksanakannya kegiatan sosialisasi.

Selanjutnya, penulis menyampaikan materi mengenai latar belakang pengembangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile sebagai media pembelajaran Al-Qur'an berbasis teknologi. Pada sesi ini juga dijelaskan konsep aplikasi, sasaran pengguna, serta manfaat aplikasi dalam membantu proses pembelajaran Al-Qur'an secara lebih fleksibel melalui perangkat mobile.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi melalui fitur screen sharing pada Google Meet. Demonstrasi meliputi proses login ke dalam aplikasi, pemilihan langkah pembelajaran, pengaksesan materi, penggunaan audio pelafalan, serta pengerjaan latihan soal yang tersedia. Peserta diberikan penjelasan mengenai fungsi setiap fitur sehingga dapat memahami alur penggunaan aplikasi secara menyeluruh.

Pada sesi berikutnya, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan tanggapan mengenai aplikasi. Diskusi berlangsung dengan baik, di mana beberapa peserta memberikan masukan terkait pengembangan fitur dan tampilan aplikasi agar semakin mudah digunakan. Masukan tersebut menjadi bahan evaluasi dalam proses pengembangan aplikasi ke depannya.

Sebagai penutup, dilakukan penyampaian kesimpulan mengenai materi yang telah dipaparkan, dilanjutkan dengan dokumentasi kegiatan berupa tangkapan

layar (screenshot) pelaksanaan sosialisasi melalui Google Meet sebagai bukti bahwa kegiatan telah terlaksana dengan baik.

4.2 Hasil Kegiatan

Pelaksanaan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile memberikan hasil yang positif. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh pemahaman mengenai tujuan pengembangan aplikasi, manfaat yang ditawarkan, serta cara penggunaan setiap fitur yang tersedia. Penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan aplikasi melalui screen sharing pada Google Meet membantu peserta memahami alur penggunaan aplikasi secara lebih jelas.

Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung dengan mengikuti sesi diskusi dan mengajukan beberapa pertanyaan terkait fitur-fitur aplikasi serta pengembangannya. Beberapa peserta juga memberikan masukan mengenai tampilan antarmuka dan penambahan fitur yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Masukan tersebut menjadi bahan evaluasi yang bermanfaat untuk pengembangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile di masa mendatang.

Sebagai bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan, seluruh rangkaian sosialisasi telah didokumentasikan dalam bentuk tangkapan layar (screenshot) selama pelaksanaan Google Meet serta dokumentasi pendukung lainnya. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No	Aspek	Hasil/Keterangan
1	Pemahaman peserta	Peserta memahami tujuan pengembangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile, fitur-fitur utama, serta alur penggunaan aplikasi setelah mengikuti kegiatan sosialisasi.
2	Tanggapan peserta	Peserta memberikan tanggapan positif terhadap aplikasi dan menunjukkan antusiasme selama sesi demonstrasi. Beberapa peserta juga memberikan masukan terkait pengembangan fitur serta tampilan aplikasi agar semakin menarik dan mudah digunakan.
3	Dokumentasi	Dokumentasi kegiatan berupa foto pelaksanaan sosialisasi, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, sesi tanya jawab, serta daftar hadir peserta sebagai bukti pelaksanaan kegiatan.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026.

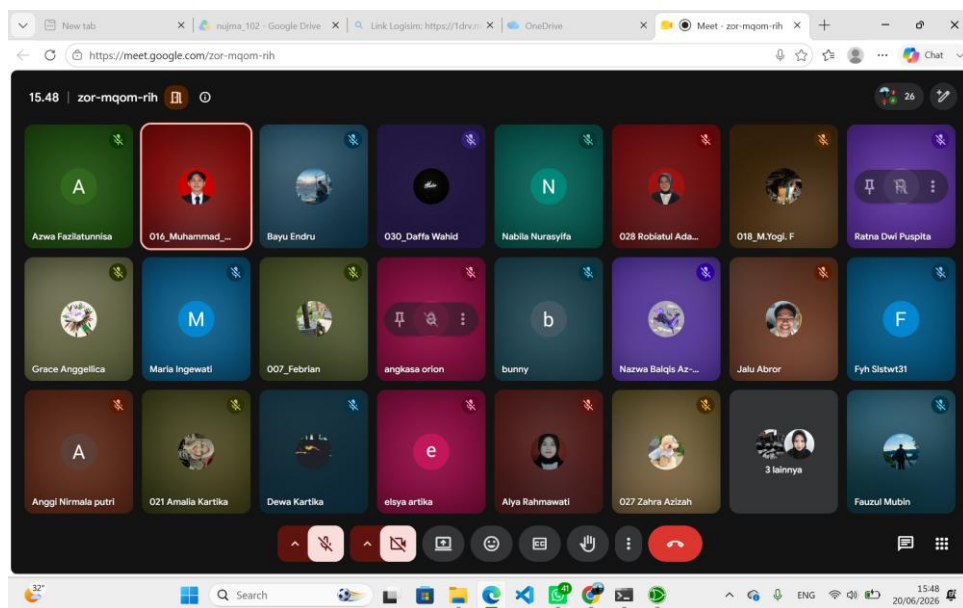
4.3 Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satu kendala yang muncul adalah keterbatasan waktu sehingga tidak seluruh fitur aplikasi dapat dijelaskan secara mendalam kepada peserta. Selain itu, beberapa peserta masih belum familiar dengan alur penggunaan aplikasi karena baru pertama kali melihat dan mencoba aplikasi tersebut.

Untuk mengatasi kendala tersebut, penyampaian materi difokuskan pada fitur-fitur utama yang paling penting, seperti proses login, pemilihan materi pembelajaran, pemutaran audio, dan latihan soal. Demonstrasi penggunaan aplikasi juga dilakukan secara bertahap agar peserta dapat mengikuti setiap langkah dengan lebih mudah. Pada sesi tanya jawab, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai fitur maupun cara penggunaan aplikasi sehingga informasi yang belum dipahami dapat dijelaskan kembali secara langsung.

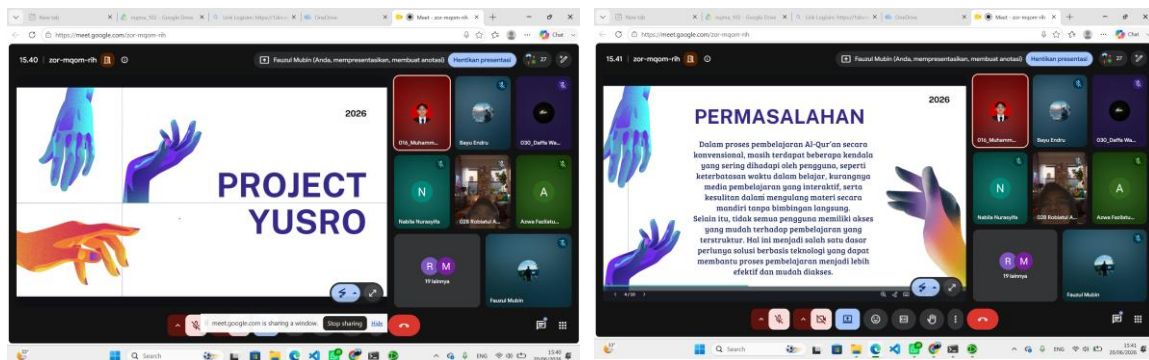
Secara keseluruhan, kendala yang terjadi tidak menghambat jalannya kegiatan. Melalui penjelasan tambahan dan demonstrasi secara langsung, kegiatan sosialisasi dapat berlangsung dengan baik serta tujuan penyampaian informasi mengenai Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile dapat tercapai.

4.4 Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan sosialisasi

Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 2. Pemaparan materi dan demonstrasi aplikasi

Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile, dapat disimpulkan bahwa kegiatan telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan sosialisasi berhasil memberikan pemahaman kepada peserta mengenai latar belakang pengembangan aplikasi, fungsi, manfaat, fitur-fitur utama, serta alur penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an berbasis perangkat mobile.

Materi sosialisasi disampaikan melalui pemaparan, demonstrasi penggunaan aplikasi, dan sesi tanya jawab sehingga peserta dapat memahami cara mengoperasikan aplikasi dengan lebih baik. Selain itu, peserta juga memberikan tanggapan dan masukan yang dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.

Seluruh rangkaian kegiatan telah didokumentasikan dalam bentuk foto kegiatan dan dokumentasi pendukung lainnya sebagai bukti pelaksanaan kegiatan KUKERTA. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta sekaligus mendukung pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an yang lebih efektif, interaktif, dan mudah diakses.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat terus mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Yusro Berbasis Mobile dengan menambahkan

fitur-fitur yang lebih inovatif, meningkatkan kualitas antarmuka pengguna (UI/UX), serta melakukan evaluasi berdasarkan masukan dari pengguna.

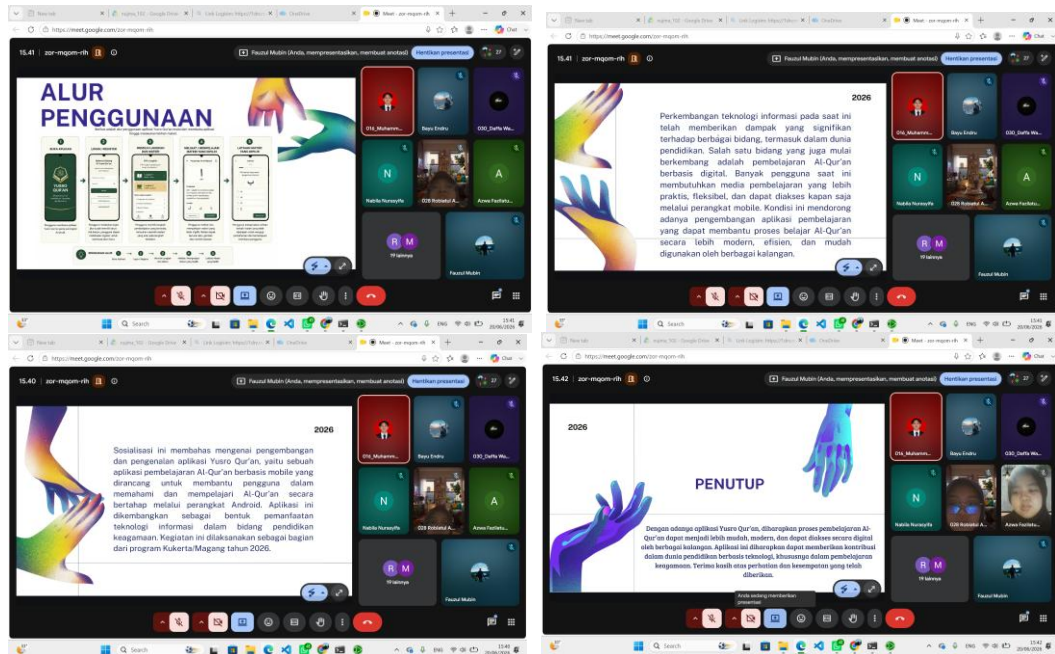
2. Bagi Peserta, diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an secara mandiri serta memberikan saran dan masukan yang membangun untuk mendukung pengembangan aplikasi di masa mendatang.
3. Bagi Program Studi Informatika, diharapkan dapat terus mendukung kegiatan sosialisasi hasil karya mahasiswa sehingga inovasi yang dikembangkan dapat dikenal dan dimanfaatkan oleh lebih banyak pengguna.
4. Bagi Pengembang Aplikasi, diharapkan dapat melakukan pemeliharaan dan pembaruan aplikasi secara berkala agar fitur, materi pembelajaran, dan performa aplikasi tetap optimal serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2019.
- [2] I. Sommerville, *Software Engineering*, 10th ed. Boston, MA, USA: Pearson, 2016.
- [3] R. S. Pressman and B. R. Maxim, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 9th ed. New York, NY, USA: McGraw-Hill Education, 2019.
- [4] J. Nielsen, *Usability Engineering*. San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann, 1994.
- [5] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2021.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi Kedua. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [7] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019.
- [8] [Android Developers Documentation](#), Google. Diakses: 26 Juni 2026.
- [9] [Laravel Documentation](#), Laravel LLC. Diakses: 26 Juni 2026.
- [10] ISO/IEC/IEEE, *ISO/IEC/IEEE 26515:2018 Systems and Software Engineering - Developing Information for Users in an Agile Environment*. IEEE Computer Society, 2018.
- [11] [Android App Architecture Guide](#), Google. Diakses: 26 Juni 2026.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

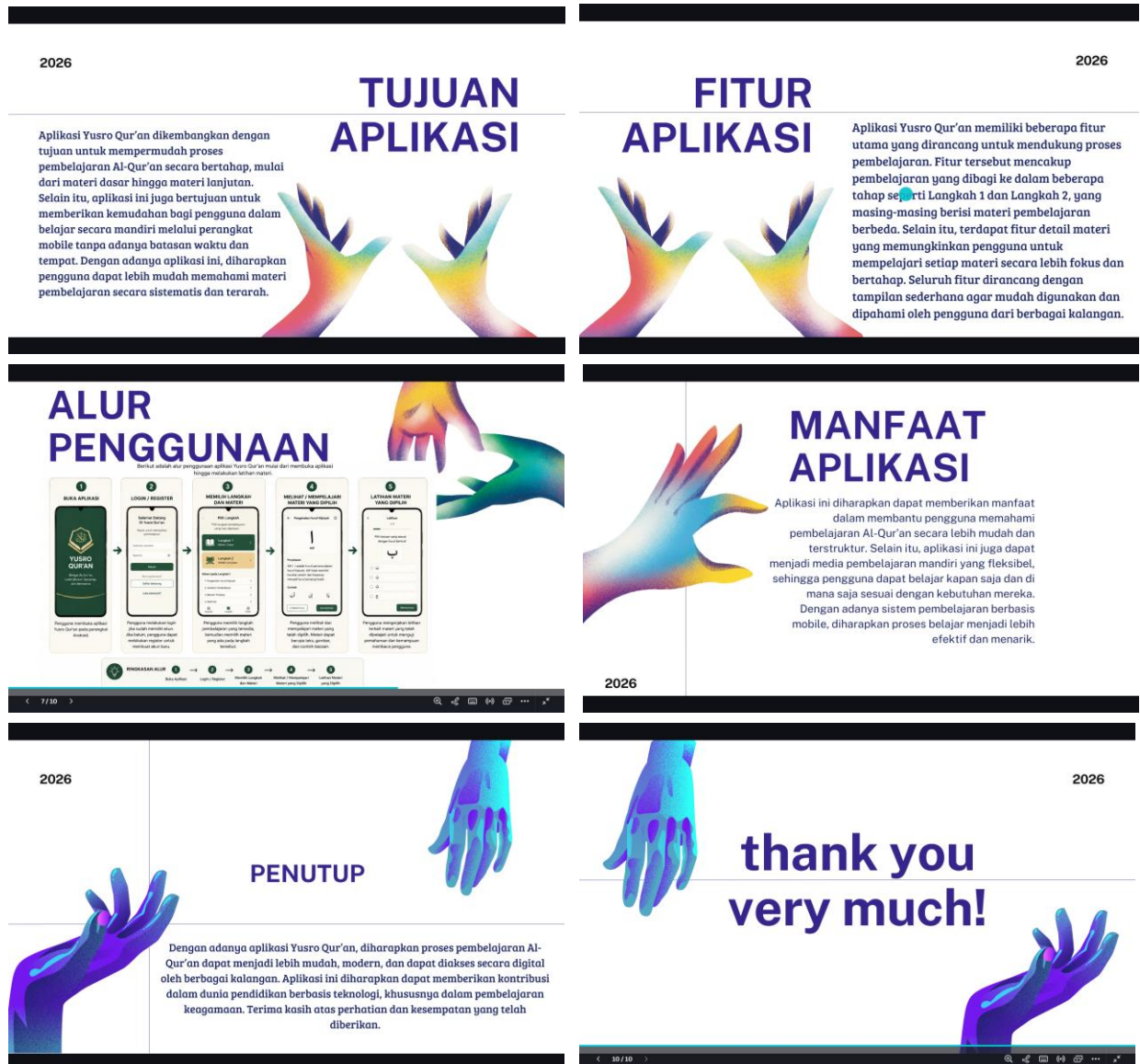


Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Materi Sosialisasi





Gambar 4. Materi Kegiatan Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026