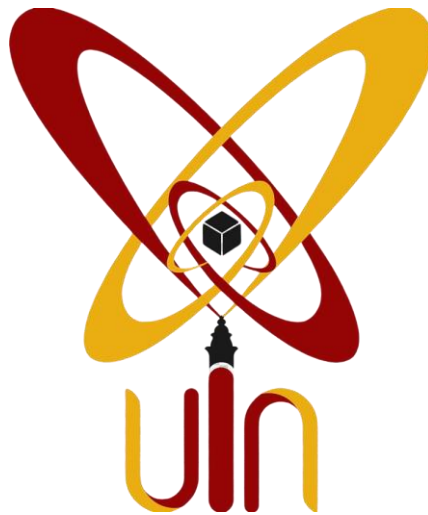


LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN AL-QUR'AN
BERBASIS METODE YUSRO

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Nama : Asa Abdullah

NIM : 231730053

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

2026

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Asa Abdullah
NIM : 231730053
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Kegiatan : Sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an
: Berbasis Metode Yusro kepada Mahasiswa dan Masyarakat Umum
Tempat Kegiatan : Via Online Google Meeting
Waktu Kegiatan : 17 Juni 2026

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

Serang, 20 Juni 2026

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,

Dr. Birru Muqdamien, S.T., M.Kom.
NIP. 198103202009121003

Asa Abdullah
NIM. 231730053

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informatika

Ahmad Tabrani, M.T.I.
NIP. 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 “Sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Metode Yusro kepada Mahasiswa dan Masyarakat Umum” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Metode Yusro kepada mahasiswa dan masyarakat umum. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan framework Flutter dengan backend Firebase dan Supabase, serta telah dievaluasi tingkat usability-nya menggunakan System Usability Scale (SUS). Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, cara penggunaan, serta fitur-fitur utama aplikasi yang dikembangkan.

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

1. Prof. Dr. H. Hidayatullah, M. Pd selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Ahmad Tabrani, M.T.I. selaku Ketua Program Studi Informatika yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan PKL/Magang.
3. Dr. Birru Muqdamien, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing PKL/Magang yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan kegiatan.
4. Seluruh dosen Program Studi Informatika yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
5. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan kegiatan ini. Meskipun

tidak dapat disebutkan satu per satu, segala bantuan dan kontribusi yang diberikan sangat berarti bagi keberhasilan kegiatan ini.

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, 17 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Kegiatan	2
1.4 Manfaat Kegiatan	2
BAB II.....	4
GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN	4
2.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	4
2.2 Kebutuhan Pengguna.....	5
2.3 Sasaran Kegiatan	5
BAB III	7
METODE PELAKSANAAN KEGIATAN.....	7
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	7
3.2 Peserta Kegiatan	7
3.3 Bentuk Kegiatan	7
3.4 Materi Sosialisasi	7
3.5 Tahapan Pelaksanaan	8
BAB IV	10
HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN	10
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi	10
4.2 Hasil Kegiatan	10
4.3 Kendala dan Solusi	12
4.4 Dokumentasi Kegiatan	13
BAB V.....	15
PENUTUP.....	15
5.1 Kesimpulan.....	15
5.2 Saran	15
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN.....	18

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.

Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam yang menjadi pedoman hidup. Kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap muslim. Berdasarkan data Kementerian Agama Republik Indonesia (2023), masih terdapat sekitar 65% umat Islam di Indonesia yang belum mampu membaca Al-Qur'an dengan lancar dan sesuai kaidah tajwid. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran Al-Qur'an yang fleksibel dan dapat digunakan secara mandiri oleh masyarakat umum dari berbagai kalangan usia.

Metode Yusro adalah salah satu metode pembelajaran Al-Qur'an yang dirancang dengan pendekatan sistematis dan bertahap, sehingga seseorang dapat membaca Al-Qur'an dalam waktu relatif singkat (3-6 bulan). Di era teknologi saat ini, penerapan pendekatan tersebut ke dalam aplikasi mobile merupakan solusi yang tepat untuk menjangkau lebih banyak pengguna secara praktis dan fleksibel. Oleh karena itu, penulis mengembangkan Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an

Berbasis Metode Yusro menggunakan framework Flutter dengan backend Firebase dan Supabase, yang kemudian disosialisasikan dalam kegiatan KUKERTA ini.

Kegiatan sosialisasi ini bertujuan agar mahasiswa dan masyarakat umum sebagai sasaran kegiatan dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan aplikasi yang telah dikembangkan, sehingga aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan secara tepat dan efektif dalam proses belajar Al-Qur'an secara mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro kepada mahasiswa dan masyarakat umum?
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi tersebut?
3. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro kepada mahasiswa dan masyarakat umum.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai materi, fitur-fitur utama, manfaat, dan cara penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

a. Bagi Mahasiswa

kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi teknis kepada pengguna awam, serta menerapkan hasil pengembangan aplikasi secara langsung di lapangan.

b. Bagi Peserta

kegiatan, sosialisasi ini dapat membantu mereka memahami cara penggunaan, fitur-fitur utama, dan manfaat Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro sebagai media belajar mandiri yang interaktif.

c. Bagi Program Studi Informatika

kegiatan ini menjadi dokumentasi nyata atas penerapan ilmu teknologi informasi oleh mahasiswa, sekaligus memperkuat kontribusi program studi dalam pengembangan aplikasi edukasi berbasis digital yang bermanfaat bagi masyarakat.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Aplikasi

Aplikasi yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro, sebuah aplikasi mobile yang dirancang untuk menghadirkan pendekatan Metode Yusro ke dalam platform mobile yang interaktif dan mudah digunakan. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan framework Flutter sehingga dapat berjalan di perangkat Android dengan satu basis kode yang efisien.

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur utama yang mendukung proses pembelajaran Al-Qur'an secara mandiri, yaitu:

1. **Sistem Autentikasi:** pengguna dapat mendaftar dan masuk menggunakan email/password melalui Firebase Authentication, atau menggunakan mode tamu tanpa perlu registrasi.
2. **Dashboard Pembelajaran:** menampilkan daftar langkah (step) dan materi yang diambil secara dinamis dari Supabase REST API, dengan indikator progres belajar pengguna.
3. **Halaman Intro:** menampilkan huruf hijaiyah dengan contoh pelafalan audio, memungkinkan pengguna menyimak contoh sebelum berlatih.
4. **Halaman Follow:** menampilkan huruf gabungan untuk ditirukan, mengombinasikan contoh dan latihan membaca.
5. **Halaman Latihan:** dilengkapi fitur rekaman suara mandiri, memungkinkan pengguna merekam, memutar ulang, dan mengevaluasi bacaan sendiri.
6. **Pelacakan Progres:** progres belajar disimpan di Firebase Firestore (untuk pengguna terdaftar) atau memori sementara (untuk tamu).
7. **Halaman Profil:** pengguna dapat mengedit data diri seperti nama, nomor telepon, sekolah, dan foto profil.

Berdasarkan hasil evaluasi usability menggunakan System Usability Scale (SUS) yang telah dilakukan pada tahap pengembangan aplikasi terhadap 20 responden, aplikasi ini memperoleh skor rata-rata 81,625 yang termasuk dalam kategori Excellent dengan Grade A dan dinyatakan Acceptable. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran Al-Qur'an mandiri oleh masyarakat umum.

2.2 Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan terhadap 20 calon pengguna pada tahap pengembangan aplikasi menggunakan kuesioner skala Likert, teridentifikasi beberapa kebutuhan utama pengguna terhadap aplikasi pembelajaran Al-Qur'an, yaitu:

1. Sebanyak 95% responden membutuhkan fitur pelacakan progres belajar agar dapat memantau perkembangan kemampuan membaca Al-Qur'an secara berkala.
2. Sebanyak 90% responden membutuhkan fitur audio contoh pelafalan huruf hijaiyah agar dapat mempelajari pelafalan yang benar secara mandiri.
3. Sebanyak 90% responden membutuhkan fitur rekam suara untuk evaluasi bacaan secara mandiri tanpa memerlukan pendampingan guru secara langsung.
4. Sebanyak 85% responden menginginkan tampilan antarmuka yang menarik dan mudah dipahami untuk mendukung kenyamanan belajar.
5. Sebanyak 95% responden menginginkan metode pembelajaran bertahap dari dasar hingga lanjutan sesuai struktur Metode Yusro.

Kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi dasar perancangan fitur-fitur dalam aplikasi, sehingga sosialisasi ini penting dilakukan agar pengguna dapat memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia secara optimal.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah mahasiswa dan masyarakat umum yang berpotensi sebagai pengguna aplikasi pembelajaran Al-Qur'an. Secara lebih rinci, sasaran kegiatan disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Mahasiswa	Mahasiswa berbagai jurusan yang ingin belajar atau melancarkan kembali bacaan Al-Qur'an
2	Pelajar SMA/SMP	Pelajar sekolah menengah yang membutuhkan media belajar Al-Qur'an mandiri dan interaktif
3	Masyarakat Umum	Masyarakat dewasa yang ingin mempelajari atau meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada Rabu, 17 Juni 2026 bertempat di Google Meet. Kegiatan ini dilakukan secara daring dengan sasaran peserta mahasiswa, pelajar, dan masyarakat umum. Pemilihan lokasi disesuaikan dengan aksesibilitas peserta agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah mahasiswa, pelajar, dan masyarakat umum yang bersedia berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi dan demonstrasi aplikasi, dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang. Peserta dipilih karena memiliki keterkaitan langsung sebagai calon pengguna Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro, sehingga sosialisasi yang diberikan dapat secara langsung bermanfaat bagi proses belajar Al-Qur'an mereka.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi latar belakang dan tujuan aplikasi, penjelasan fitur-fitur utama, demonstrasi langsung penggunaan aplikasi, sesi praktik mandiri oleh peserta, sesi tanya jawab, dan dokumentasi kegiatan.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi:

1. Pengenalan Metode Yusro: latar belakang, keunggulan, dan tahapan pembelajaran Al-Qur'an menggunakan Metode Yusro.
2. Pengenalan Aplikasi: gambaran umum aplikasi, teknologi yang digunakan (Flutter, Firebase, Supabase), serta fitur-fitur utama yang tersedia.

3. Cara Penggunaan Aplikasi: panduan langkah demi langkah penggunaan aplikasi, mulai dari registrasi/login, navigasi dashboard, penggunaan fitur Intro, Follow, dan Latihan, serta pelacakan progres belajar.
4. Demonstrasi Fitur Rekaman Suara: penjelasan cara merekam suara, memutar ulang rekaman, dan mengevaluasi bacaan secara mandiri melalui fitur latihan.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. Persiapan kegiatan, meliputi penyusunan materi sosialisasi, penyiapan aplikasi versi final, pengujian black-box terhadap 25 skenario fungsional,
2. Pelaksanaan kegiatan, meliputi pembukaan, penyampaian materi sosialisasi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik mandiri oleh peserta, dan sesi tanya jawab.
3. Evaluasi kegiatan, meliputi pencatatan masukan, kendala, dan tanggapan peserta untuk perbaikan aplikasi ke depan.
4. Dokumentasi kegiatan, meliputi pengambilan foto kegiatan, rekap data dan penyusunan laporan.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	Rabu, 17 Juni 2026, Pukul 10.30 – 10.35	Pembukaan dan pengantar kegiatan	Perkenalan, penyampaian tujuan sosialisasi, dan gambaran umum kegiatan
2	Rabu, 17 Juni 2026, Pukul 10.35-10.50	Penyampaian materi sosialisasi	Penjelasan mengenai latar belakang, Metode Yusro, dan teknologi aplikasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
3	Rabu, 17 Juni 2026, Pukul 10.50-11.05	Demonstrasi dan praktik aplikasi	Peragaan fitur-fitur aplikasi dan pendampingan peserta dalam mencoba aplikasi
4	Rabu, 17 Juni 2026, Pukul 11.05-11.20	Sesi tanya jawab dan evaluasi	Pencatatan masukan dan tanggapan peserta
5	Rabu, 17 Juni 2026, Pukul 11.20-11.30	Penutup dan dokumentasi kegiatan	Foto bersama dan penutupan kegiatan

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan, di mana penulis memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan kegiatan sosialisasi kepada peserta. Pada sesi ini, penulis juga menjelaskan latar belakang kebutuhan akan media pembelajaran Al-Qur'an yang interaktif dan mudah diakses, serta memperkenalkan Metode Yusro sebagai dasar dari aplikasi yang dikembangkan.

Selanjutnya, penulis menyampaikan materi sosialisasi yang mencakup pengenalan Metode Yusro, gambaran umum teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi (Flutter, Firebase, dan Supabase), serta penjelasan fitur-fitur utama aplikasi. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan menggunakan media presentasi dan demonstrasi langsung menggunakan perangkat Android.

Pada sesi demonstrasi, penulis menjelaskan secara runtut cara penggunaan aplikasi mulai dari proses registrasi dan login, navigasi dashboard yang menampilkan daftar materi dan progres belajar, penggunaan fitur Halaman Intro untuk menyimak contoh pelafalan huruf hijaiyah, Halaman Follow untuk menirukan bacaan, hingga Halaman Latihan yang dilengkapi fitur rekaman suara mandiri. Peserta kemudian diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan aplikasi secara mandiri selama kurang lebih tiga sesi belajar.

Setelah sesi praktik mandiri, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Peserta sangat antusias dalam mengajukan pertanyaan terkait cara kerja fitur rekaman suara, mekanisme pelacakan progres, serta kemungkinan pengembangan aplikasi ke depan seperti penambahan fitur gamifikasi dan speech recognition.

4.2 Hasil Kegiatan

Hasil yang diperoleh dari kegiatan sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Metode Yusro Berbasis Flutter menunjukkan capaian yang positif dan

memuaskan. Seluruh peserta yang terdiri dari mahasiswa, pelajar, dan masyarakat umum memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai konsep dan penerapan Metode Yusro dalam aplikasi, fitur-fitur utama aplikasi, serta alur penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an yang interaktif dan mandiri. Peserta juga mendapatkan gambaran nyata mengenai bagaimana aplikasi ini dapat menjadi alternatif solusi atas keterbatasan waktu dan akses dalam pembelajaran Al-Qur'an konvensional, serta memahami potensi penggunaan teknologi mobile untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an secara mandiri melalui fitur audio contoh pelafalan dan rekam suara evaluasi bacaan.

Selain itu, sesi tanya jawab yang berlangsung interaktif menghasilkan berbagai masukan konstruktif dari peserta, antara lain usulan penambahan fitur penilaian otomatis bacaan menggunakan *speech recognition*, pengembangan mode *offline* agar aplikasi dapat digunakan tanpa koneksi internet, penyediaan laporan progres belajar yang lebih detail, serta penambahan elemen gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Seluruh rangkaian kegiatan telah terdokumentasikan dengan baik melalui foto dokumentasi, daftar hadir peserta, dan materi presentasi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi

No	Aspek	Hasil/Keterangan
1	Pemahaman peserta	Peserta memahami fungsi dan manfaat aplikasi pembelajaran Al-Qur'an Metode Yusro. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu untuk belajar mandiri karena dilengkapi dengan audio contoh pelafalan dan fitur rekam suara.

No	Aspek	Hasil/Keterangan
2	Tanggapan peserta	Peserta memberikan tanggapan positif terhadap aplikasi. Beberapa masukan yang diberikan antara lain: penambahan fitur penilaian otomatis bacaan menggunakan speech recognition, penambahan mode offline agar dapat digunakan tanpa koneksi internet, dan penambahan laporan progres yang lebih detail.
3	Dokumentasi	Dokumentasi kegiatan berupa foto selama penyampaian materi, demonstrasi aplikasi, dan sesi praktik oleh peserta. Dokumentasi juga mencakup daftar hadir peserta dan materi presentasi yang disampaikan.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

4.3 Kendala dan Solusi

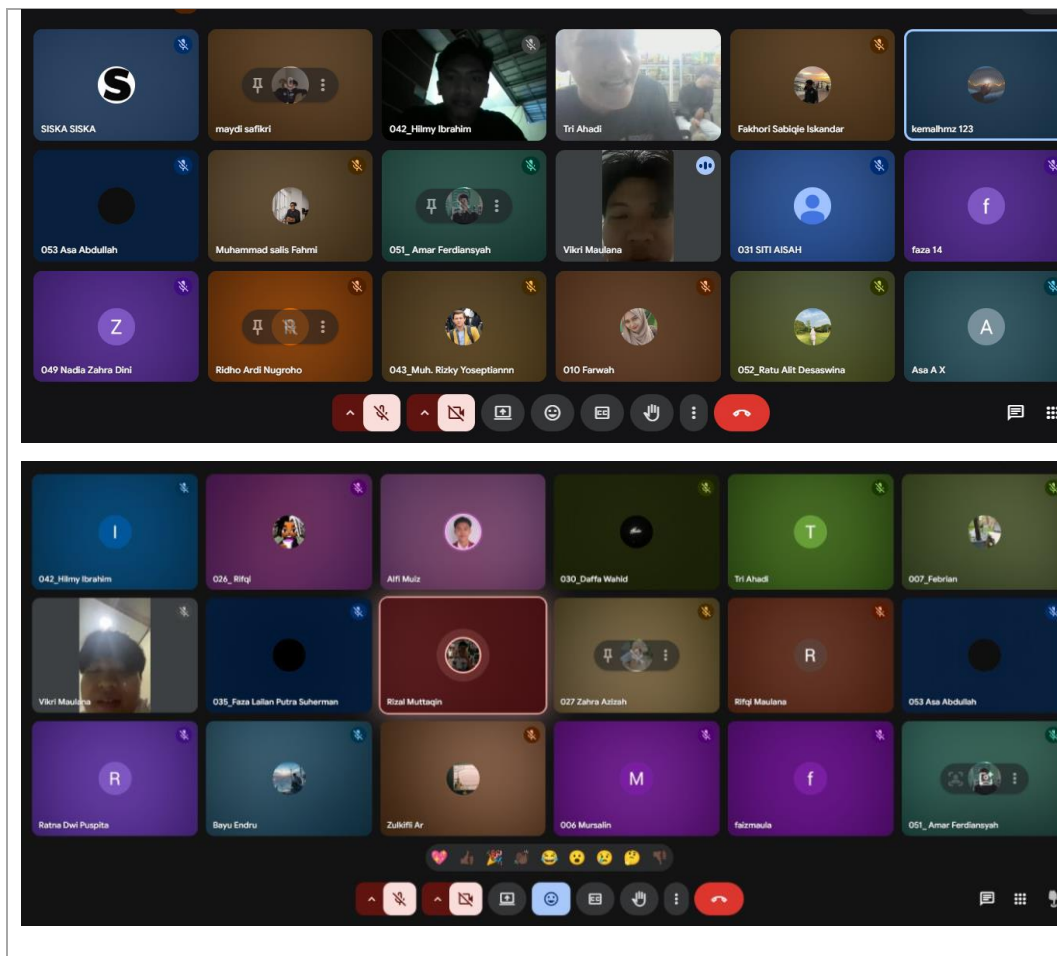
Selama pelaksanaan kegiatan sosialisasi, terdapat beberapa kendala yang ditemui beserta solusi yang dilakukan:

1. Kendala jaringan internet: Beberapa peserta mengalami kendala koneksi internet saat memuat materi pembelajaran dari Supabase. Solusi yang dilakukan adalah menyiapkan jaringan hotspot cadangan dan memberikan penjelasan bahwa aplikasi dapat digunakan dalam mode tamu yang memiliki keterbatasan fitur offline.
2. Keterbatasan perangkat: Beberapa peserta tidak membawa perangkat Android, sehingga hanya dapat menyimak demonstrasi yang dilakukan oleh penulis. Solusi yang dilakukan adalah penulis melakukan demonstrasi secara bertahap dan terperinci menggunakan perangkat milik penulis.
3. Keterbatasan waktu: Waktu yang tersedia kurang mencukupi untuk seluruh peserta mencoba semua fitur secara mendalam. Solusi yang dilakukan adalah penulis memprioritaskan demonstrasi fitur-fitur utama dan

menyarankan peserta untuk melanjutkan eksplorasi secara mandiri setelah kegiatan selesai.

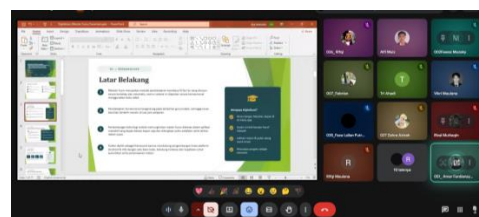
4.4 Dokumentasi Kegiatan

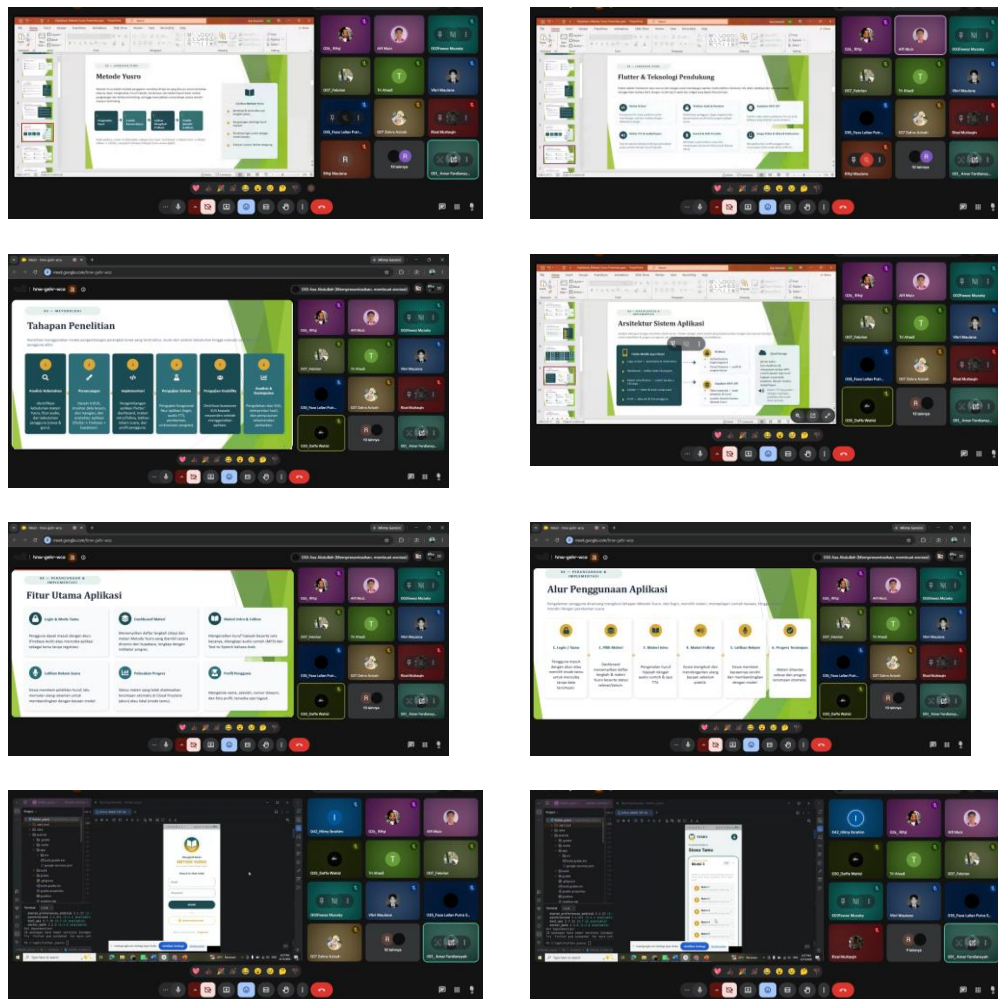
Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan, tangkapan layar materi, daftar hadir, undangan kegiatan, atau dokumen pendukung lainnya.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026





Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro kepada mahasiswa dan masyarakat umum telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, meliputi pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi aplikasi, praktik mandiri oleh peserta, serta sesi tanya jawab dan evaluasi masukan dari peserta.
2. Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi pengenalan Metode Yusro, gambaran umum teknologi yang digunakan (Flutter, Firebase, Supabase), cara penggunaan fitur Intro, Follow, dan Latihan, demonstrasi fitur rekaman suara mandiri.
3. Hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi menunjukkan bahwa peserta memahami fungsi, manfaat, dan cara penggunaan aplikasi dengan baik. Aplikasi yang disosialisasikan ini sebelumnya telah dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil pengujian fungsional black-box terhadap 25 skenario dengan tingkat keberhasilan 100%, serta evaluasi usability menggunakan SUS yang memperoleh skor rata-rata 81,625 (Grade A, Excellent, Acceptable). Dokumentasi kegiatan sosialisasi telah tersedia dalam bentuk foto kegiatan dan daftar hadir peserta.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan masukan dari peserta, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan dan kegiatan berikutnya:

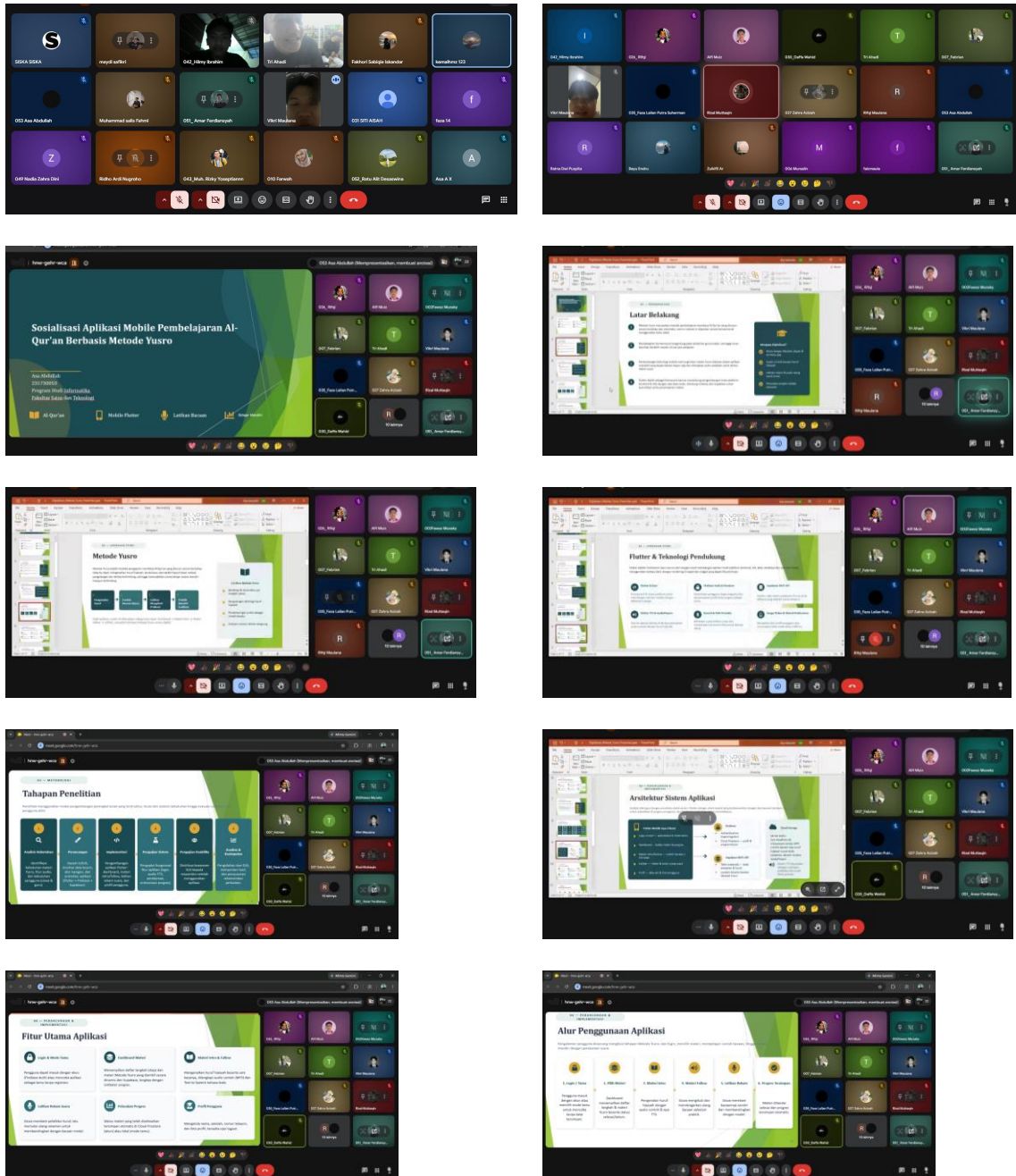
1. Bagi mahasiswa – Disarankan untuk terus mengembangkan aplikasi dengan menambahkan fitur-fitur baru seperti penilaian otomatis bacaan menggunakan speech recognition, mode offline penuh, laporan progres yang lebih detail, dan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar.

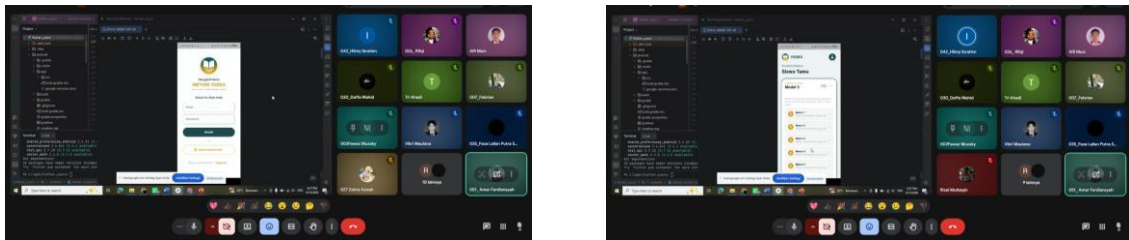
2. Bagi peserta – Disarankan untuk terus menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran mandiri dan memberikan masukan kepada pengembang untuk perbaikan aplikasi ke depan.
3. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA berbasis pengembangan dan sosialisasi aplikasi digital seperti ini dapat terus didorong sebagai bentuk kontribusi nyata mahasiswa dalam bidang teknologi informasi untuk masyarakat.
4. Pengembangan aplikasi ke depan disarankan untuk menambahkan fitur gamifikasi (poin, lencana, papan peringkat) guna meningkatkan motivasi belajar pengguna, serta fitur speech recognition untuk deteksi kesalahan bacaan secara otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi





Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta

Hari/tanggal : Rabu, 17 Juni 2026

Waktu : 10.30 – 11.30 WIB

Agenda : Sosialisasi Aplikasi Mobile Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Metode Yusro kepada Mahasiswa dan Masyarakat Umum

Tabel 4. Daftar Hadir Peserta

No	Nama	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Keterangan
1	Hilmy Ibrahim	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
2	Rifqi Maulana	Laki-laki	Pelajar	Hadir
3	Alfi Muiz	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
4	Daffa Wahid	Laki-laki	Fotografer	Hadir
5	Tri Ahadi	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
6	Aab Abdullah	Laki-laki	Desiain Grafis	Tidak
7	Febrian	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
8	Vikri Maulana	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
9	Faza Lailan	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
10	Rizal Muttaqin	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
11	Zahra Azizah	Perempuan	Pelajar	Hadir

12	Alan	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
13	Asa Abdullah	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
14	Ratna Dwi Puspita	Perempuan	Mahasiswa	Hadir
15	Bayu Endru	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
16	Zulkifli Ar	Laki-laki	Karyawan	Hadir
17	Mursalin Ali	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
18	Kemal	Laki-laki	Pelajar	Hadir
19	Aisyah	Perempuan	Mahasiswa	Tidak
20	Ahmad Fauzul Mubin	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
21	Muhamad Salis	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
22	Amar Ferdiansyah	Laki-laki	Desain Grafis	Hadir

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

Lampiran 3. Materi Sosialisasi



Gambar 4. Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026