Al-Qaul : Jurnal Dakwah dan Komunikasi
Vol 2 No 2 2023

PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI AL-QURAN DALAM PROSES MENGHAFAL AL-QUR'AN PADA MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM (KPI) INSTITUT ILMU AL-QURAN (IIQ) JAKARTA 2020

***Istiqomah*[1]**
[1]Magister KPI UIN Jakarta ; Email: Omahistiq198@gmail.com

Keywords:
application, Al-Qur'an, technology, memorization, iiq Jakarta.)

Abstract

Technological developments are currently increasingly sophisticated. One of them is by presenting the Al-Quran application as a form of using technology in learning. The presence of the Al-Quran application as an incentive for humans to continue to be able to read or memorize the Al-Quran through gadgets. The Al-Quran application provides interesting features to help the process of memorizing and repeating memorization. The purpose of this research is to find out the extent to which the use of the Al-Quran application by IIQ Jakarta students class of 2020 is in the process of memorizing the Al-Quran. This study uses the concept of technological theory from Gill Branston and Roy Stafford (2003: 422-444). The concepts offered are: first, technological change. Second, the media workplace. Third, digital images. This research will be linked to several propositions in the Al-Quran in accordance with the theoretical concepts used. The first is related to change or innovation (al-Ibtikar) which will be explained in surah Ar-Ra`du verse 11. In terms of differences (Al-Farqu) that Allah explains in surah Al-Maidah verse 48. And finally about transformation (At-Tahwil) or Allah's change conveyed in surah Ar-Ra`du verse 11. In general, KPI IIQ Jakarta students certainly have the Al-Quran application. Technological changes that continue to develop provide a special attraction for female students. In the process of use, female students do not really master all the available features because in general they only focus on the process of reading or memorizing. In appearance, the application is not really a top priority because female students prioritize applications that are guaranteed quality. And if it looks attractive, of course it becomes a supporter and the attractiveness of the application.

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini semakin canggih. Salah satunya dengan hadir aplikasi Al-Quran sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hadirnya aplikasi Al-Quran sebagai pendorong manusia untuk tetap bisa membaca atau menghafal Al-Quran melalui *gadget*. Aplikasi Al-Quran memberikan fitur-fitur menarik untuk membantu proses menghafal dan mengulang hafalan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan aplikasi Al-Quran oleh mahasiswi IIQ Jakarta angkatan 2020 dalam proses menghafal Al-Quran. Penelitian ini menggunakan konsep teori teknologi dari Gill Branston dan Roy Stafford (2003: 422-444). Adapun konsep yang ditawarkan: pertama, perubahan teknologi. Kedua, tempat kerja media. Ketiga, gambar digital. Penelitian ini akan dikaitkan dengan beberapa dalil dalam Al-Quran sesuai dengan konsep teori yang digunakan. Pertama terkait dengan perubahan atau inovasi (*al-Ibtikar*) akan dijelaskan dalam surah Ar-Ra`du ayat 11. Dalam hal perbedaan *(Al-Farqu*) yang ada Allah jelaskan dalam surah Al-Maidah ayat 48. Dan terakhir tentang tranformasi (*At-Tahwil*)atau perubahan Allah sampaikan dalam surah Ar-Ra`du ayat 11. Secara umum mahasiswi KPI IIQ Jakarta tentu memiliki aplikasi Al-Quran. Perubahan teknologi yang terus berkembang memberikan daya tarik tersendiri bagi mahasiswi. Dalam proses penggunaan, mahasiswi tidak terlalu menguasai semua fitur yang tersedia karena pada umumnya hanya fokus untuk proses membaca atau menghafal. Secara tampilan dalam aplikasi tidak terlalu menjadi prioritas utama karena mahasiswi mengutamakan aplikasi yang terjamin kualitasnya. Dan apabila tampilannya menarik tentu menjadi pendukung dan daya tarik aplikasi tersebut.

Kata Kunci: (aplikasi, Al-Qur'an, Teknologi, menghafal, IIQ Jakarta),

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan dampak bagi umat manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup serta memudahkan segala proses yang ada di dalamnya. Karakteristik teknologi *mobile* yang ringan, mudah digunakan dan menarik secara visual menyebabkan ketertarikan yang cukup tinggi untuk memanfaatkan piranti tersebut. Hal ini membuat para pengembang aplikasi *mobile* melakukan inovasi melalui pembuatan aplikasi interaktif dalam bidang pendidikan atau pembelajaran seperti aplikasi Al-Quran.

Dengan adanya aplikasi Al-Quran di *smarthphone* tentu memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk bisa membuka dan membacanya walaupun dalam keadaan tidak membawa mushaf Al-Quran. Kini aplikasi tersebut telah banyak disediakan di *playstore*. Terbukti bahwa aplikasi Al-Quran telah diunduh sebanyak 10 juta kali melalui *playstore*. Hal ini tentu menjadi bukti bahwa betapa besar minat masyarakat muslim untuk menggunakan aplikasi Al-Quran.

Al-Quran sejak diturunkannya hingga saat ini tidak terlepas dari tipu daya dan serangan musuh Islam untuk melakukan perubahan isi dan kandungan yang terdapat dalam Al-Quran. Walaupun telah banyak tipu daya yang dilakukan musuh Islam terhadap Al-Quran, namun sampai saat ini kemurniannya masih dijaga oleh Allah SWT. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Quran surah *Al-Hijr* ayat 9 dan *Faathir* ayat 32 yang menyampaikan bahwa Al-Quran diturunkan oleh Allah dan Allah pula yang menjaganya.

Dewasa ini, tidak hanya pondok pesantren saja yang melakukan proses menghafal Al-Quran. Kini sekolah-sekolah mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan tinggi sudah melakukan proses ini dengan kurikulum masing-masing. Dengan maraaknya proses menghafal Al-Quran adalah suatu hal yang sangat baik akan tetapi tentunya tidak hanya sekedar sampai pada batas menghafal, tetapi juga dilanjutkan dengan proses memahami, mengamalkan dan menganalisis. Sehingga dalam menghafal Al-Quran, seorang penghafal adalah mereka yang benar-benar hafal dan juga memahami makna ayat-ayat Al-Quran. Ada yang melakukan proses menghafal sendiri, atau melalui lembaga. Salah satu dari sekian banyak lembaga yang memiliki kurikulum menghafal ini ialah Institut Ilmu Al-Quran (IIQ) Jakarta.

IIQ Jakarta didirikan Atas prakarsa al-Maghfurlah Prof. K. H. Ibrahim Hosen, LML. (1 Januari 1917 – 7 November 2001) Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta didirikan pada tanggal 12 Rabiul Awwal 1397 H bertepatan 1 April 1977 M oleh Yayasan Affan, yang diketuai oleh H. Sulaiman Affan. Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta merupakan lembaga pendidikan tinggi yang menggabungkan sistem pendidikan pesantren dan sistem

pendidikan tingkat tinggi dengan tujuan untuk menghasilkan ulama/sarjana wanita yang hafal Al-Qur'an, intelek, berwawasan luas dan ahli di bidang Ulumul Qur'an.

Pengembangan aplikasi Al-Quran untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunanya akan selalu mengalami pembaruan seiring berkembang pula teknologi. Aplikasi Al-Quran ini dirancang untuk gawai ber-*platform android*. Sistem Operasi (SO) *android* yang bersifat *opensource* dan merupakan SO perangkat *mobile* yang paling banyak penggunanya di seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia, menjadikan hal tersebut menjadi alasannya. Pengembangan aplikasi Al-Quran ini diharapkan mampu menjadi pertimbangan untuk pengembangan aplikasi Al-Quran ke depannya.

Menghafal Al-Quran dan mengulang hafalan harus dilakukan dengan konsisten dan berkelanjutan. Mushaf Al-Quran menjadi pegangan penting dalam menghafal, dan aplikasi Al-Quran menjadi pendukung dalam proses menghafal apabila suatu waktu mushaf Al-Quran tidak dibawa. Dengan perkembangan teknologi yang memberikan kemudahan hendaknya dimanfaatkan untuk bisa selalu menjadi muslim yang taat dan mendekatkan diri kepada Allah SWT. Di masa pamdemi seperti yang mengharuskan segala sesuatu dikerjakan secara *online,* tentunya membuat lebih banyak penggunaan aplikasi Al-Quran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mengetahui sejauh mana pemanfaatan aplikasi Al-Quran pada mahasiswi KPI IIQ Jakarta angakatan 2020 dalam proses menghafal Al-Quran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian kualitatif adalah suatu usaha menemukan jawaban atas pertanyaan dalam penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam buku Branston and Stafford dijelaskan bahwa Teknologi bukan hanya tentang mesin atau peralatan, aspek perangkat keras. Teknologi juga tentang metode, sarana dan keterampilan pada dasarnya tentang bagaimana kita dapat memanfaatkan pengetahuan kita untuk menghasilkan sesuatu yang secara ekonomi memiliki kegunaan langsung atau nilai tukar. Ini membentuk perangkat lunak dalam sistem modern seperti permainan komputer atau sistem operasi mesin. Beberapa orang juga merujuk ke perangkat langsung atau perangkat basah yang merupakan bagian dari sistem. hubungan antara aktivitas manusia dan aktivitas mesin dikenal sebagai sibernetika. yang sering diwakili istilah realitas virtual interaksi manusia dengan dunia fiksi yang dibuat oleh komputer.

Teknologi mengandung dua dimensi utama yang saling berkaitan satu dengan lainnya, yaitu ilmu pengetahuan (*Science*) dan rekayasa (*engineering)*. Perwujudan dari teknologi dapat berupa teknik, metode, cara produksi, serta peralatan atau mesin yang

dipergunakan dalam suatu proses produksi. Secara konkret, teknologi memiliki empat komponen penting, yaitu perangkat teknis (*technoware*), perangkat manusia (*humanware*), perangkat informasi (*infowere*) dan perangkat organisasi (*organware*).

Teknologi adalah batu sandungan potensial di jalur hubungan kerja yang baik. Jika individu tahu tentang teknologi, ia akan menganggapnya penting dan ingin mempertimbangkan implikasinya. Berikut akan dijelaskan beberapa konsep yang ditawarkan dalam buku Branston and Stafford:

Perubahan Teknologi

Teknologi paling menarik adalah saat berubah. Sebagai contoh dari lukisan gua pertama hingga film fitur berteknologi tinggi terbaru. Perancang media telah berusaha keras untuk mengembangkan perangkat keras dan perangkat lunak untuk mencapai produk yang lebih baik. Dalam artian perubahan teknolgi yang dimaksud adalah menjadi lebih baik, lebih realistis, lebih indah, lebih mudah dipahami, lebih menarik, lebih mudah diproduksi, lebih menggembirakan dan lebih mudah tersedia.

Pada awal abad ke-21, keharusan teknologi manusia didorong dengan laju perubahan teknologi yang semakin meningkat. Dalam beberapa waktu terakhir perhatian terpusat pada teknologi senjata, mobil baru atau alat medis. Tapi saat ini industry terbesar dunia menghasilakn informasi dan hiburan.. Adapun perubahan yang bisa dirasakan dan diamati oleh masyarakat diantaranya yaitu:

Pertama, Analog ke Digital. Revolusi telnologi media sebagian besar terjadi antara pertengahan 1980-an dan akhir 1990-an. Ada beberapa aspek teknologi media di mana perubahannya masih berlangsung, dan penting untuk menyadari apa yang telah dicapai oleh revolusi dari analog ke digital sejauh ini. Analog adalah apa yang dimediasi oleh perangkat analogi dari benda nyata dalam bentuk fisik lain. Contoh perangkat tertua analog ini adalah seperti jam matahari atau jam pasir, kemampuan untuk mengukur waktu secara singkat dan akurat mengubah pabrik-pabrik yang dibangun dalam revolusi industri. Perangkat dikembangkan dari ketergantungan pada matahari menjadi mata air mekanis dengan presisi tinggi dan akhirnya ke akurasi digital michrochip. Teknologi digital hanya berhubungan dengan angka. Segala sesuatu yang ditangkap harus dirahasiakan menjadi data numerik. Mulai saat ini semua pemrosesan dilakukan dengan alat komputasi yang berisi komputer. Contoh alat media digital pertama yang menarik perhatian masyarakat adalah CD yang muncul pada awal 1980-an.

Kedua, Mesin cerdas. Perangkat digital dapat memberikan informasi tentang apa yang dilakukan dan dapat melakukan operasi otomatis yang efeknya dapat diprogram

untuk melakukannya, sama seperti komputer lainnya. Pada tingkat yang paling sederhana, pemutar CD dapat memutar trek pada disk dengan urutan apa pun. Pada tingkat yang paling kompleks, *suite* edit video digital dapat membaca daftar keputusan edit dan menyusun seluruh program (penyesuaian otomatis). Semua ini membuat teknologi digital berpotensi lebih kreatif dalam arti bahwa mesin digital dapat memungkinkan cara-cara baru untuk melakukan sesuatu dan bahkan menyarankan hal-hal baru untuk dilakukan dengan *spin off* dari informasi tambahan yang diberikan.

Ketiga, Miniaturisasi. Penyimpanan digital, melalui kompresi, dapat menghasilkan perangkat yang lebih kecil seperti yang telah disebutkan, konsumen pindah ke CD dari *cakram vinil* karena lebih nyaman untuk ditangani. Pemrosesan digital dikendalikan oleh *microchip* yang menjadi lebih kecil dan lebih kuat, Tampaknya dari hari ke hari Proses miniaturisasi berlangsung tanpa henti. Ini berarti bahwa produk konsumen baru dan terutama produk portabel baru akan terus berkembang.

Keempat, Konvergensi. Konsep konvergensi pertama kali dikemukakak oleh Nicholas Negriponte pada 1979 dikutip Irwansyah yang mengatakan bahwa di abad 21 tiga industri yang terpisah saat itu yaitu komputer, film, dan percetakan akan saling tumpang tindih dan bergabung menjadi satu. Astrie krisnawti dalam Wardhani mengatakan bahwa konvergensi media merupakan integrasi berbagai layanan media melalui sistem teknologi yang kemudian memungkinkan semakin beranekaragamnya jenis-jenis produk media massa. karena teknologi media digital baik teks, grafik, dan suara dengan cara yang sama, kini perbedaan teks di media yang berbeda telah hilang. Sebagai contoh e-book perangkat *portable* yang dimuat dengan file teks dan gambar bahkann audio melalui layar.

Tempat Kerja Media

Seiring perkembangan teknologi, maka sikap masyarakat terhadap teknologi juga bervariasi. Sebagain mungkin merasa anti atau teknofibia dan sebagaian lagi pro atau teknofil. Sebagian pro ini adalah masalah seberapa nyamaa mereka dengan peralatan yang baru yang sebenarnya beberapa cara teknologi saat ini telah mengubah hidup. Teknologi komputer misalnya, ia telah mmengubah cara manusia bekerja, dan membawa kebebasan peluang baru tetapi juga kecemasan dan ketidakamanan. Contoh dalam hal menulis. Sebelumnya manusia menggunakan mesik ketik atau bahkan pena tinta. Tetapi jika mesin ketik dan pena rusak, maka penulis masih mempunyai salinan teks. Berbeda halnya dengan file komputer yang rusak, maka semua salinan teks akan hilang. Sistem komputer telah mengubah cara kerja manusia.

Selain itu juga terkait dengan keahlian dalam menggunakan teknologi media. Antara satu perangkat dan perangkat yang lainnya tidak memiliki proses kerja yang sama, sehingga kadang ada yang menggunakan komputer biasa dan bertemu dengan komputer yang lebih tinggi spesifikasinya maka ia akan bingung dan frustasi. Jadi media secara teori tersedia untuk semua orang, akan tetapi dalam praktik penggunaannya bergantung pada berbagai faktor.

Gambar Digital

Pencitraan digital di balik perkembangan teknis di bioskop telah menghasilkan rasa realisme yang lebih besar atau lebih tinggi dan lebih menakjubkan dari dunia nyata dan menggantinya dengan tiruan yang sepenuhnya bisa di percaya. Dorongan untuk reliasme yang lebih besar telah mendorong perkembangan teknologi dalam sinema sepanjang sejarahnya. Ini bukan hanya soal gambar yang lebih besar, lebih terang, lebih tajam dengan warna yang alami, dan kejernihan suara. *Morphing* adalah teknik yang cocok untuk operasi komputer. Ini mengacu pada proses perubahan bentuk suatu objek dalam proses yang mulus dan berkelanjutan. Komputer diberi gambar asli dan gambar yang diubah dan kemudian masing-masing menunjukkan sedikit dari gambar nyata. Manipulasi sederhana telah dilakukan dalam gambar digital dan bisa jadi ini menjadi hal yang biasa dan tentu saja mengerikan.

KPI IIQ Jakarta merupakan salah satu program studi di fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institutl Ilmu Al-Quran Jakarta. KPI IIQ Jakarta berdiri pada tahun 2015. Tanggal SK pendirian PS: 20 januari 2015. Penyelenggaraan PS: September 2020. Nomor SK Izin Operasional: 361 Tahun 2015. Tanggal SK Izin Operasional: 20 Januari 2020. Akreditasi BanPt: B.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswi tertarik dengan adanya aplikasi Al-Quran, terbukti dengan terpasangnya aplikasi Al-Quran di *smartphone* mahasiswi. Adapun aplikasi yang digunakan beragam, diantaranya yaitu: Al-Quran Indonesia, Quran, Al-Quran Chat, Quran Best Indonesia, Umma, Muslim Pro, dan Sajda. Aplikasi yang digunakan umumnya hanya digunakan untuk membaca atau menghafal Al-Quran karena kurang memahami fitur yang ada. Akan tetapi bagi sebagian mahasiswi yang memahamai fitur yang disediakan mereka bisa memanfaatkan aplikasi dengan baik seperti fitur tafsir, audio *murattal*, jadwal sholat dan kiblat sholat. Serta hal yang pasti kemudahan yang didapatkan dari Aplikasi Al-Quran adalah mahasiswi bisa menggunakannya di saat mereka tidak membawa mushaf Al-Quran. Walaupun mahasiswi memiliki aplikasi, akan

tetapi mahasiswi tetap menggunakan mushaf Al-Quran sebagai pegangan utama dalam menghafal.

Perkembangan teknologi yang dirasakan saat ini berkembang sangat pesat. Terutama dalam pembuatan aplikasi *mobile* mulai dari *game* sampai aplikasi Al-Quran. Baik itu berbasis *android, windows phone*, *Iphone OS* dan sebagainya. Di dalam fitur aplikasi Al-Quran disediakan juga fitur kompas, terjemah perkata, tajwid, jadwal sholat dan masih banyak lagi. Untuk belajar dan dapat memahami isi Al-Quran tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Diperlukan pemahaman istilah dalam bahasa Al-Quran yang tidak sedikit pula orang tidak mengerti apa maksud dari istilah tersebut.

Dari uraian beberapa aplikasi Al-Quran terlihat bahwa masing-masing aplikasi memiliki fitur yang tidak jauh berbeda. Hanya saja akan lebih terasa kualitasnya setelah diunduh dan digunakan oleh pengguna. Fitur-fitur yang disediakan sangat membantu umat muslim dalam menjalankan ibadah. Sehingga bisa dikatakan perkembangan teknologi memberikan kemudahan umat muslim dalam beribadah dan belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penutup

Perkembangan dan kemajuan teknologi telah memberikan berbagai kemudahan di segala sisi kehidupan manusia di era informasi ini. kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat telah membawa angin segar bagi masyarakat terutama dalam perkembangan alat-alat komunikasi yang kini mudah untuk dibawa dan digunakan dalam keadaan apapun. Telepone seluler misalnya, kini telah marak dan hadir dengan berbagai *merk* dan bentuk. Inovasi baru terus dikembangakan oleh pihak produksi demi memberikan peralatan canggih yang lebih berkualitas kepada khalayak masyarakat.

Telepon seluler kini telah diisi dengan beragam aplikasi media. Mulai dari media hiburan hingga media pembelajaran dan pendidikan. Salah satu media yang berkembang yaitu aplikasi Al-Quran dengan beragam bentuk nama aplikasi. Mulai dari yang online hingga offline. Aplikasi Al-Quran merupakan salah satu dari sekian banyak perkembanagn teknologi di era informasi. Dengan aplikasi ini masyarakat muslim khususnya merasa terbantu dan dimudahkan dengan fitur yang disediakan di dalamnya.

Dari aplikasi Al-Quran ini tentunya masyarakat muslim harus memilih aplikasi yang berkualitas. Dengan aplikasi masyarakat muslim bisa memanfaatkan untuk bisa membaca Al-Quran tanpa khawatir jika tidak membawa mushaf Al-Quran. Aplikasi ini juga mengediakan fitur yang memudahkan dan membantu dalam hal ibadah seperti puasa wajib

di bulan Ramadan, puasa sunnah, kata-kata semangat, komunitas kajian, jadwal sholat, notifikasi azan, murattal dan lain sebagainya. Ini merupakan sesuatu dari perkembanagn teknologi yang sseharusnya dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam menjalankan rutinitas ibadah sebagai seorang muslim.

Mahasiswi KPI IIQ Jakarta dalam hal ini sebagai subjek penelitian merasa sangat tertarik dan terbantu dengan adanya aplikasi Al-Quran. Mereka sebagai salah satu mahasiswi yang memiliki kewajiban menghafal Al-Quran memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung dalam prosesnya dan yang menjadi fokus utama adalah mushaf Al-Quran. Mereka menggunakan aplikasi sebagai media pendukung dalam menghafal seperti untuk mendengarkan murattal Al-Quran ketika akan tidur, juga menggunakannya untuk mencari tafsir-tafsir di mana fitur menyediakan hal tersebut.

Dengan berjalannya waktu dan semakin berkembangnya teknologi saat ini, tentu kita sebagai khalayak harus tetap bisa aktif mengikuti perkembangan dengan memanfaatkan untuk sesuatu yang membawa nilai positif. Segala sesuatu tentu akan membawa dampak positif dan negatif tergantung dari sisi mana kita memanfaatkan dan menggunakannya. Apakah perkembang teknologi akan membawa kita semakin dekat dengan kebaikan atau keburukan itu tergantung diri kita dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin hari semakain berkembang tanpa bendungan.

REFRENSI

Astirin, Okid Parama. "Peningkatan Kapasitas Masyarakat Melalui Penerapan Teknologi dan Inovasi di Era Industri 4.0", *Program Pemberdayaan Masyarakat Era revolusi 4.0 Direktorrat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DIKTI)*, Desember 2019.

Dhiya, Nadhira. "Implikasi Konvergensi Media Terhadap Kompetensi Reporter Tempo.co", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 7, No. 1, 2020.

Fanani, Muhammad Nurul, dkk. "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kepercayaan Pengguna Dalam Menggunakan Aplikasi Al-Qur`An Mobile XYZ Menggunakan Model Modified UTAUT", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Computer*, Vol. 2, No. 4, April 2018.

Gill Branston and Roy Stafford, *The Media Student`s Book Third Edition*, Canada: Routledge, 2003.

https://iiq.ac.id/SEJARAH-IIQ

Islami, Fakhrul dkk. "Prototype Aplikasi Pencarian Informasi Ayat Al-Quran Berdasarkan Suara Bacaannya Berbasis Android" *Repositor*, Vol. 2, No. 5, Mei 2020.

Izza, Ayu Adista Nurul, dkk. "Desain Aplikasi Al-Quran Berbasis Android Sahabat Nusa" *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 2, Agustus 2020.