

PEMBANGUNAN APLIKASI CEPAT MEMBACA AL-QURAN UNTUK
PLATFORM ANDROID (Mai IQra)

YANTI MUNIRAH BINTI JUSOH

Laporan projek ini dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat
penganugerahan Sarjana Sains (Keusahawanan Teknologi Maklumat)

Fakulti Komputeran
Universiti Teknologi Malaysia

OGOS 2013

Dedikasi yang teristimewa buat keluarga yang tersayang.

“Ingatan tulus ikhlas buat abah, mak dan adik-adik tersayang, terima kasih atas sokongan kalian yang memberi semangat dan dorongan sepanjang tempoh kajian projek ini dijalankan...”

Kepada Prof.Dr.Naomie Binti Salim dan Encik Md Mohar Muhammad terima kasih atas tunjuk ajar dan bimbingan yang diberi.

Buat sahabat-sahabat yang dikasihi terima kasih atas sokongan kalian yang sentiasa memberi dorongan yang tidak putus dan bantuan untuk meneruskan perjuangan ini. *“...Terima kasih semua...”*

PENGHARGAAN

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala pujian dan kesyukuran ke hadirat Allah S.W.T dengan keizinan serta kebesarannya, saya berjaya menyiapkan projek ini dalam tempoh yang telah ditetapkan. Selawat dan salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad S.A.W dan para anbiya’.

Di kesempatan ini, saya ingin merakam setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada penyelia Prof Dr.Naomie Binti Salim dan Encik Md Mohar Muhammad selaku penyelia projek yang telah banyak member sokongan, peluang dan bimbingan sepanjang projek ini dijalankan. Segala ilmu dan bimbingan beliau telah memberi banyak manfaat kepada saya.

Selain itu, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rakan-rakan seperjuangan yang banyak memberi pandangan dan sokongan kepada saya dan juga individu-individu yang telah membantu saya sama ada secara langsung atau tidak langsung dalam menyiapkan laporan akhir Projek Sarjana ini.

Akhir kata, salam kasih kepada keluarga tercinta di atas doa dan dorongan yang tidak putus-putus untuk terus menyokong saya dalam usaha untuk mencari ilmu dan melaksanakan tugas saya sebagai pelajar dengan sebaiknya. Terima kasih atas segalanya semoga apa yang saya hasilkan ini mencapai matlamat yang digariskan dan menjadi sebahagian daripada sumbangan intelektual khususnya kepada warga Universiti Teknologi Maklumat. Semoga mendapat keberkatan dan keredhaanAllah S.W.T sentiasa menjadi keutamaan. Sekian, wassalam.

ABSTRAK

Kaedah Iqra merupakan salah satu kaedah cepat belajar Asas Tilawah al-Quran yang telah digunakan di Malaysia sejak tahun 1995 dan kaedah belajar melalui bermain pula merupakan salah satu pendekatan yang diberi keutamaan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia untuk digunakan diperingkat prasekolah. Hasil kajian pembelajaran Asas Tilawah al-Quran iaitu pengenalan huruf-huruf tunggal Hijayah kepada kanak-kanak prasekolah dengan mengadaptasikan kaedah Iqra dan belajar melalui bermain bukan hanya menambah pemahaman tetapi memberi lebih keseronokan di dalam kelas tanpa mengalami sebarang tekanan sepanjang proses pembelajaran. Pada peringkat umur empat hingga enam tahun, pembelajaran melalui buku semata-mata terdapat kesukaran untuk mereka ini memberi tumpuan serta kurang menarik minat. Penulis membuat penyelesaian dengan merekabentuk satu aplikasi telefon pintar yang berbentuk mengajar dan permainan pendidikan iaitu Mai IQra yang merujuk kepada buku Iqra. Tujuan utama adalah untuk mengajar mereka boleh mengenal, membaca dan mengeja huruf-huruf tunggal hijaiyah dengan lebih lancar. Aplikasi ini juga merangkumi 3 fungsi utama iaitu mengajar kanak-kanak membaca huruf hijaiyah dari peringkat Iqra 1 hingga peringkat Iqra 6. Kedua fungsi latihan membantu kanak-kanak menulis huruf hijaiyah dan ketiga ialah permainan yang memberi tumpuan kepada huruf hijaiyah.

ABSTRACT

Method Iqra is one method quick to teach Asas Tilawah al-Quran was invoked in Malaysia since year 1995 and method of study through play is one approach given priority by Kementerian Pendidikan Malaysia to be used phased pre-school. Result study on learning process Asas Tilawah al-Quran namely single introduction letters Hijayah to pre-schoolers by adapt method Iqra and learns through play not just adding understanding but give more joy in class without suffer any pressure during learning process. In level age four to six years, learning through solely book is difficulty to they gives attention and not attracting enough interest. Writer sort out a solution by design an application smartphone that is shaped teach and education game namely Mai IQra this refers to book Iqra. Main purpose is to teach them may know, read and spell single letters hijaiyah with more fluent. This application also includes 3 main functions namely teach children read letter hijaiyah from peringkat Iqra 1 to level Iqra 6. Both functions training help the children write letter hijaiyah and third were game that gives attention to letter hijaiyah.

ISI KANDUNGAN

BAB	ISI KANDUNGAN PERKARA	MUKA SURAT
	AKUAN PENYELIA	i
	AKUAN PENULIS	iii
	DEDIKASI	iv
	PENGHARGAAN	vi
	ABSTRAK	vii
	ABSTRACT	viii
	ISI KANDUNGAN	ix
	SENARAI JADUAL	xiii
	SENARAI RAJAH	xiiiv
	SENARAI SINGKATAN	ix
	SENARAI LAMPIRAN	xviii
1	PENDAHULUAN	
	1.1. Pengenalan	1
	1.2. Latar Belakang Masalah	3
	1.3. Matlamat Projek	4
	1.4. Objektif projek	5
	1.5. Skop Projek	5
	1.6. Justifikasi Dan Kepentingan Projek	6
	1.7. Organisasi Tesis	6
	1.8. Ringkasan	8

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
2	KAJIAN LITERATUR	
2.1	Pengenalan	9
2.2	Kepentingan Belajar Dan Mengajar Al-Quran	11
2.2.1	Sejarah Pengajaran Dan Pembelajaran Al-Quran	17
2.2.1.1	Pengajaran Dan Pembelajaran Al-Quran Zaman Rasulullah S.A.W	17
2.2.2	Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran Al-Quran	20
2.3	Kaedah Iqra	25
2.3.1	Ciri-Ciri Dan Sifat Kaedah Iqra	26
2.4	Kajian Pasaran	28
2.5	Analisa Sistem Semasa	32
2.5.1	Kaedah Buku Iqra	32
2.5.2	I-Iqra	33
2.5.3	Aplikasi Mobile (My First Iqra')	34
2.6	Ringkasan	36
3	METODOLOGI PEMBANGUNAN	
3.1	Pendahuluan	37
3.2	Pengumpulan Data Dan Analisis	37
3.3	Metodologi	38
3.4	Model Pembangunan Prototaip	39
3.5	Fasa-Fasa Dalam Metodologi Model Prototaip	40
3.5.1	Fasa Perancangan	40
3.5.2	Fasa Analisis Keperluan	41
3.5.3	Fasa Rekabentuk	42
3.5.4	Fasa Implementasi	43
3.5.5	Fasa Penentuan Dan Pengesahan	43
3.5.6	Fasa Operasi dan Penyelenggaraan	44
3.6	Analisis Keperluan Sistem	44

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
	3.6.1 Justifikasi Perkakasan	44
	3.6.2 Justifikasi Perisian	46
	3.7 Rumusan	47
4	REKABENTUK DAN ANALISA SISTEM	
	4.1 Pengenalan	48
	4.2 Analisa Kehendak Pengguna	49
	4.3 Ringkasan Sistem	55
	4.3.1 Analisa Sistem Cadangan	58
	4.3.2 Analisa Sistem Semasa	58
	4.4 Perancangan Sistem	60
	4.4.1 Konsep Sistem	60
	4.4.2 Mekanisma Sistem	63
	4.5 Rekabentuk Sistem	65
	4.5.1 Kes Guna Diagram (Use Case Diagram)	65
	4.5.1.1 Keterangan Kes Guna Diagram	66
	4.5.1.1.1 Kes Guna Belajar	66
	4.5.1.1.2 Kes Guna Latihan	67
	4.5.1.1.3 Kes Guna Permainan	69
	4.5.1.1.4 Kes Guna Tentang Kami	70
	4.5.1.1.5 Kes Guna Manual Pengguna	71
	4.5.1.1.6 Kes Guna Keluar	72
	4.5.2 Rajah Kelas (Class Diagram)	73
	4.5.3 Rajah Jujukan (Sequence Diagram)	74
	4.5.3.1 Rajah Jujukan Belajar	74
	4.5.3.2 Rajah Jujukan Latihan	75
	4.5.3.3 Rajah Jujukan Permainan	76
	4.5.3.4 Rajah Jujukan Tentang Kami	77
	4.5.3.5 Rajah Jujukan Manual Pengguna	77
	4.5.3.6 Rajah Jujukan Keluar	78

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
	4.5.4 Rajah Aktiviti (Activity Diagram)	79
	4.5.4.1 Rajah Aktiviti Belajar	79
	4.5.4.2 Rajah Aktiviti Latihan	80
	4.5.4.3 Rajah Aktiviti Permainan	81
	4.5.4.4 Rajah Aktiviti Tentang Kami	82
	4.5.4.5 Rajah Aktiviti Manual Pengguna	82
	4.5.4.6 Rajah Aktiviti Keluar	83
4.6	Proses Lakaran Antaramuka Sistem	84
	4.6.1 Antaramuka Mai IQra	84
	4.6.2 Antaramuka Menu Utama	85
	4.6.3 Antaramuka Menu Belajar	86
	4.6.4 Antaramuka Belajar	87
	4.6.5 Antaramuka Latihan	88
	4.6.6 Antaramuka Permainan	89
	4.6.7 Antaramuka Tentang kami	91
	4.6.8 Antaramuka Manual Pengguna	92
	4.6.9 Antaramuka Keluar	93
4.7	Rekabentuk Antaramuka Sistem	94
	4.7.1 Antaramuka Aplikasi Mai IQra	94
	4.7.2 Antaramuka Menu Utama Aplikasi	95
	4.7.3 Antaramuka Menu Belajar	95
	4.7.4 Antaramuka Menu Latihan	97
	4.7.5 Antaramuka Menu Permainan	98
	4.7.6 Antaramuka Menu Tentang Kami	100
	4.7.7 Antaramuka Menu Manual Pengguna	100
	4.7.8 Antaramuka Menu Keluar	101
	4.7.9 Rumusan	101
5	REKABENTUK DAN ANALISA SISTEM	
	5.1 Pengenalan	102
	5.2 Implementasi Projek	103

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
	5.2.1 Implementasi Projek Menggunakan <i>Unity 3d</i>	104
5.3	Hasil Projek	108
	5.3.1 Antaramuka Utama	108
	5.3.2 Pengujian	112
5.4	Hasil Pengujian	119
5.5	Rumusan	120
6	PERBINCANGAN DAN RUMUSAN	
6.1	Pengenalan	121
6.2	Perbincangan	121
6.3	Pencapaian	122
6.4	Kekangan	124
6.5	Penambahbaikan	126
6.6	Rumusan	127
	RUJUKAN	128
	LAMPIRAN	130

SENARAI JADUAL

BIL	NO. JADUAL	TAJUK	HALAMAN
1.	2.1	Analisa Pesaing	35
2.	3.1	Perkakasan yang digunakan	45
3.	3.2	Perisian – perisian yang digunakan	46
4.	4.2.1	Jumlah Jantina	49
5.	4.2.2	Kategori Responden	50
6.	4.2.3	Status Pekerjaan	49
7.	4.2.4	Menggunakan Kaedah Buku Iqra	51
8.	4.2.5	Keberkesanan Kaedah Buku Iqra	52
9.	4.2.6	Pengguna Android	53
10.	4.2.7	Tempoh Masa Yang Diluangkan bermain aplikasi Android	54
11.	4.2.8	Unsur Pendidikan Diserapkan Degan Permainan	55
12.	4.2.9	Kaedah Buku Ditukar Dalam Bentuk Aplikasi Android	56
13.	4.2.10	Keberkesanan Aplikasi Android Membantu Seseorang Membaca Al-Quran.	57
14.	4.4.1	Mekanisma Sistem	63
15.	4.5.1	Kes Guna Belajar	66
16.	4.5.2	Kes Guna Latihan	67
17.	4.5.3	Kes Guna Permainan	69
18.	4.5.4	Kes Guna Tentang Kami	70
19.	4.5.5	Kes Guna Manual Pengguna	71
20.	4.5.6	Kes Guna Keluar	72

SENARAI RAJAH

BIL	NO.RAJAH	TAJUK	HALAMAN
1.	2.1	Jumlah Aplikasi android yang di Muat Turun tahun 2012	29
2.	2.2	Jumlah jualan pasaran telefon pintar pada tahun 2012	29
3.	2.3	Jumlah pembangun aplikasi telefon pintar mengikut sistem operasi pada tahun 2012	30
4.	2.4	Jumlah muat turun pengguna kategori aplikasi pada tahun 2012	31
5.	2.5	Kaedah Buku Iqra	32
6.	2.6	Website Easy iqra	33
7.	2.7	Aplikasi My First Iqra	34
8.	3.1	Model Pembangunan Prototaip	39
9.	4.4.1	Rajah Blok Sistem Mai IQra	60
10.	4.5.1	Kes guna bagi pengguna	65
11.	4.5.2	Rajah Kelas Aplikasi Mai IQra	73
12.	4.5.3	Rajah Jujukan Belajar	74
13.	4.5.4	Rajah Jujukan Latihan	75
14.	4.5.4	Rajah Jujukan Permainan	76
15.	4.5.6	Rajah Jujukan Tentang Kami	77
16.	4.5.7	Rajah Jujukan Manual Pengguna	78
17.	4.5.8	Rajah Jujukan Keluar	78

BIL	NO.RAJAH	TAJUK	HALAMAN
18.	4.5.9	Rajah Aktiviti Belajar	79
19.	4.5.10	Rajah Aktiviti Latihan	80
20.	4.5.11	Rajah Aktiviti Permainan	81
21.	4.5.12	Rajah Aktiviti Tentang Kami	82
22.	4.5.13	Rajah Aktiviti manual Pengguna	83
23.	4.5.14	Rajah Aktiviti Keluar	83
24.	4.6.1	Lakaran Lukisan Antaramuka Aplikasi Mai IQra	84
25.	4.6.2	Lakaran Lukisan Antaramuka Menu Utama	85
26.	4.6.3	Lakaran Lukisan Antaramuka Menu Belajar	86
27.	4.6.4	Lakaran Lukisan Antaramuka Belajar	87
28.	4.6.5.1	Lakaran Lukisan Antaramuka Latihan	88
29.	4.6.5.2	Lakaran Lukisan Antaramuka Latihan Berjaya	89
30.	4.6.6.1	Lakaran Lukisan Antaramuka Menu Permainan	89
31.	4.6.6.2	Lakaran Lukisan Antaramuka Permainan Bermula	90
32.	4.6.6.3	Lakaran Lukisan Antaramuka Permainan Tamat	91
33.	4.6.7	Lakaran Lukisan Antaramuka Tentang Kami	92
34.	4.6.8	Lakaran Lukisan Antaramuka Manual Pengguna	92
35.	4.6.9	Lakaran Lukisan Antaramuka Keluar Aplikasi	93
36.	4.7.1	Antaramuka Aplikasi Mai IQra	94
37.	4.7.2	Antaramuka Aplikasi Menu Utama	95
38.	4.7.3.1	Antaramuka Aplikasi Menu Belajar	96

BIL	NO.RAJAH	TAJUK	HALAMAN
39.	4.7.3.2	Antaramuka Aplikasi Belajar	96
40.	4.7.4.1	Antaramuka Aplikasi Latihan	97
41.	4.7.4.2	Antaramuka Aplikasi Latihan Berjaya	97
42.	4.7.5.1	Antaramuka Aplikasi Menu Permainan	98
43.	4.7.5.2	Antaramuka Aplikasi Permainan Bermula	99
44.	4.7.5.3	Antaramuka Aplikasi Permainan Tamat	99
45.	4.7.6	Antaramuka Aplikasi Tentang Kami	100
46.	4.7.7	Antaramuka Aplikasi Manual Pengguna	100
47.	4.7.8	Antaramuka Aplikasi Keluar	101
48.	5.0	Antaramuka menu cipta projek baru	105
49.	5.1	Antaramuka bahagian pengaturcaraan	105
50.	5.2	Antaramuka bahagian aset store	106
51.	5.3	Antaramuka MonoDevelop skrip enjin pengaturcaraan.	107
52.	5.4	Antaramuka <i>build settings</i>	107
53.	5.5	Antaramuka Utama Mai IQra	108
54.	5.6	Antaramuka Menu Belajar	109
55.	5.7	Antaramuka Belajar Kenal Huruf	109
56.	5.8	Antaramuka menu Latihan	110
57.	5.9	Antaramuka Latihan Menulis	111
58.	5.10	Antaramuka permainan	111
59.	5.11	Pandangan Pengguna Terhadap Aplikasi Mai IQra	113
60.	5.12	Pandangan Pengguna Mengenai Adakah Ia Aplikasi Yang mudah Dimainkan	114
61.	5.13	Grafik Yang terdapat Dalam Aplikasi Amat Menarik	115
62.	5.14	Adakah Skop Pembelajaran Memenuhi	115

		Kehendak Pengguna	
63.	5.15	Skop Pembelajaran Dalam Aplikasi Dapat Menambah Pengetahuan Pengguna	116
64.	5.16	Adakah Pengguna Mengalami Kesulitan Dalam Mengendalikan Aplikasi	117
65.	5.17	Pandangan Pengguna Ikon Menu	118
66.	5.18	Pandangan Pengguna Maklumat Cara Bermain	119

SENARAI SINGKATAN

HTML	HYPertext MARKUP LANGUAGE
HTTP	HYPertext TRANSFER PROTOCOL
SDK	SOFTWARE DEVELOPMENT KIT

SENARAI LAMPIRAN

BIL	NO.LAMPIRAN	TAJUK	HALAMAN
1.	Lampiran A	Borang Soal Selidik	130
2.	Lampiran B	Brosur Mai Iqra	132
3.	Lampiran C	Poster Mai Iqra	133
4.	Lampiran D	Kertas Kerja Rancangan Perniagaan	134
5.	Lampiran E	Carta Gantt	181

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Pengenalan

Sejak Islam masuk ke Tanah Melayu, masyarakat Melayu mula menambah ilmu pengetahuan dengan mendalami dan memahami ilmu-ilmu Islam secara beramai-ramai atau bersendirian untuk menunaikan kewajiban agama Islam yang suci. Memandangkan al-Quran al-Karim merupakan Kalam Allah Taala yang terbina di atas kebenaran dan sebagai sumber utama Syariah Islam, maka antara perkara utama yang difokuskan secara bersungguh-sungguh ialah belajar dan mengajar al-Quran. Ia seiring dengan sabda Rasulullah s.a.w :

عن أبي سعيد الخدري رضي الله عنه قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم " يقول)
الرب تبارك وتعالى: من شغله القرآن عن مسألتي أعطيته أفضل ما أعطي السائلين ،
" (وفضل آلام الله تعالى على سائر الكلام أفضل الله على

Yang bermaksud: Daripada Abu Said al-Khudri ra dia berkata, Rasulullah s.a.w bersabda, Allah Taala berkata, “sesiapa yang disibukkan dirinya dengan al-Quran dari meminta-minta kepadaku, maka Aku akan berikan kepadanya sebaik-baik perkara yang aku berikan kepada orang yang meminta kepadaku, kelebihan Kalam Allah Taala di atas segala kalam

(percakapan) sama seperti kelebihan zat Allah di atas segala makhluknya”.
Diriwayatkan oleh al-Tirmizi dan al-Darimi dan sabda Rasulullah s.a.w :

(خيرآم من تعلم القرآن وعلمه)

Maksudnya:“Sebaik-baik kamu ialah orang yang mempelajari al-Quran dan mengajarkannya”.diriwayatkan oleh Bukhari

Ulama telah menggunakan pelbagai cara dalam mengajar al-Quran. Sebahagian besarnya terdiri daripada ulama-ulama Melayu yang belajar di Timur Tengah seperti Mesir dan Arab Saudi dan juga melalui ulama-ulama dan pedagang-pedagang arab yang berhijrah ke Tanah Melayu. Perlu dinyatakan di sini bahawa peranan ulama-ulama Melayu tidak terhenti pada tahap mengikut dan melaksanakan cara-cara yang dibawa dari luar itu tadi, bahkan peranan mereka lebih dari itu iaitu dengan mencipta dan mengembangkan kaedah yang baru. Pondok-pondok pengajian yang menjadi tempat pengeluar ulama dan pendakwah memberi saham yang besar dalam perkara ini.

Analisa yang dijalankan mendapati pada era yang serba maju dan moden, kita tidak dapat lari daripada kecanggihan teknologi yang semakin berkembang. Perkembangan pendidikan daripada kaedah tradisional hingga ke Pembelajaran Berasaskan Masalah atau “*Problem Based Learning*” masih diperkatakan hingga kini. Di Malaysia, Mobile Learning merupakan satu konsep baru dalam proses pembelajaran. Ianya menekankan kepada keupayaan untuk memudah alih proses pembelajaran tanpa terikat kepada lokasi fizikal proses pembelajaran berlaku (Kukulska- Hulme & Traxler, 2005). Dalam kata mudah, proses pembelajaran boleh dilakukan dimana-mana sahaja dan bukannya di kelas semata-mata.

Kajian yang dijalankan oleh Pasaran Aplikasi Telefon Bimbit Dunia menyatakan bahawa pasaran bagi aplikasi telefon bimbit akan mencecah sehingga USD250 juta pada tahun 2015. Malaysia pada hari ini dilihat tidak terkecuali daripada terkena tempias perkembangan teknologi telefon pintar di seluruh dunia. Jenis telefon pintar mudah diperolehi di pasaran antaranya seperti iPhone, Samsung Galaxy, Blackbery, Nokia dan Sony Ericson. Permintaan terhadap telefon pintar dan tablet dijangka terus meningkat di masa hadapan apabila rakyat Malaysia mampu untuk memiliki telefon pintar dan tablet kerana harganya yang semakin murah seiring dengan perkembangan teknologi yang sentiasa berkembang daripada semasa ke semasa di seluruh dunia.

Oleh itu, bagi Melahirkan pelajar-pelajar yang boleh membaca dan menghafaz al-Quran dengan baik dan fasih pembangunan aplikasi didalam telefon pintar akan dibangunkan bagi mempercepat kefahaman dalam penguasaan membaca. Al-Quran akan dibina untuk mengajar kanak-kanak dan orang dewasa yang baru belajar mengenal huruf hijaiyah dan bagi mengukur tahap kebekesanan sistem ini. Maka aplikasi ini disertakan permainan untuk meningkatkan kemahiran dan kreatif di kalangan kanak-kanak.

1.2. Latar Belakang Masalah

Al-Quran merupakan sumber rujukan yang utama bagi membentuk sesuatu perlembagaan, akhlak, jati diri dan sebagainya. Oleh sebab itu telah timbul pelbagai kaedah dan cara untuk mempelajari dan memdalami al-Quran dengan baik dan berkesan. Beberapa masalah telah dikenalpasti seperti dibawah:

- i. Memakan masa yang lama untuk membaca al-Quran sekiranya tidak dapat menguasai ejaan dan mengenal huruf

- ii. Guru kurang mahir dalam kaedah pengajaran mengeja baris dan tanda baca
- iii. Buku kurang menarik dari segi persembahan grafik dan warna
- iv. Corak pengajaran guru lebih kepada interaksi satu hala(Guru sekadar mendengar bacaan murid atau guru yang memperdengarkan bacaan kepada murid)
- v. Tiada panduan dan had tempoh yang tertentu dalam pembacaan al-Quran
- vi. Kaedah ini tidak dimasukkan dalam sukatan pelajaran KBSR
- vii. Tiada keseragaman dalam sistem pengajaran dan pembelajaran kerana kaedah ini biasanya diajar oleh guru-guru kampung mengikut tahap keupayaan mereka.
- viii. Suasana pembelajaran yang tidak kondusif dari segi persekitaran dan tiada kawalan yang sewajarnya dan bergantung kepada pelajar itu sendiri
- ix. Penguasaan pelajar lebih kepada hafazan berbanding dari segi kemahiran menulis.
- x. Masa yang tidak sesuai dilaksanakan iaitu selepas waktu asar dan magrib mengikut masa rehat guru agama.
- xi. Bilangan pelajar yang terlalu ramai dan tiada kawalan yang sewajarnya dari guru agama.

1.3. Matlamat Projek

Matlamat projek ini adalah untuk reka bentuk, membangunkan dan pelaksanaan satu aplikasi telefon pintar untuk mengajar kanak-kanak bawah 12 tahun belajar al-Quran dengan cepat dan berkesan dengan menggunakan kaedah IQRA'. Di dalam sistem ini terdapat 3 peringkat utama ialah peringkat mengenal huruf Hijaiyah, kedua menyebut huruf dan harakat yang betul dan peringkat ketiga ialah permainan.bagi menarik minat pelajar sistem ini dapat membantu dengan penambahan unsur-unsur animasi.

1.4. Objektif Projek

Objektif-objektif projek adalah seperti di berikut:

- i. Menjalankan kajian dan analisa mengenai aplikasi yang interaktif bagi membantu kanak-kanak dalam mengenal huruf dan bacaan Al-Quran.
- ii. Rekabentuk sistem yang sesuai untuk penyelesaian masalah buta huruf Al-Quran dan juga masalah lambat dalam bacaan ke peringkat Al-Quran. Menggunakan aplikasi yang boleh berinteraksi dengan pengguna.
- iii. Membangunkan prototaip aplikasi yang telah direka bentuk untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh kanak-kanak dan orang dewasa iaitu menghadapi masalah lambat menghafal dalam proses ke peringkat bacaan Al-Quran. Selain daripada itu, sistem yang dibangunkan dapat meningkatkan pemikiran kanak-kanak dan juga meningkatkan daya kreatif kanak-kanak.
- iv. Pengujian akan dibuat bagi memastikan sistem yang direkabentuk dan dibangunkan dapat berfungsi dengan baik dan berjalan dengan lancar tanpa sebarang masalah.

1.5. Skop Projek

Berikut adalah skop yang telah dikenalpasti:

- i. Aplikasi telefon pintar ini dibangunkan untuk platform Android.
- ii. Aplikasi ini adalah di dalam bahasa Malaysia.
- iii. Sistem menggunakan perkakasan toolkit/starter kit bagi tujuan perwakilan prototaip sistem.

- iv. Sistem memberi tumpuan dengan kaedah cepat belajar Al-Quran dengan mengenal huruf dan juga berunsurkan permainan bagi meningkatkan minat belajar kanak-kanak.
- v. Aplikasi ini adalah mesra pengguna kerana mudah digunakan dengan kaedah sentuhan, interaktif dan mempunyai grafik yang menarik.

1.6. Justifikasi dan Kepentingan Projek

Projek pembangunan aplikasi Mai IQra di lihat penting untuk dibangunkan dan dikembangkan berdasarkan kajian dana analisa yang telah dijalankan. Kebanyakan kategori aplikasi ini mampu mengeksploitasi peluang dan ruang yang sedia ada dalam pasaran aplikasi telefon pintar untuk di manfaatkan oleh pengguna, terutamanya ibu bapa untuk anak-anak mereka.

Dengan menggunakan aplikasi berbentuk permainan pendidikan merupakan salah satu alat bantu mengajar, kanak-kanak prasekolah akan lebih terdorong untuk belajar dan mereka akan lebih rasa selesa serta seronok tanpa mengalami sebarang tekanan sepanjang proses pembelajaran.

Berdasarkan KDNK (Keluaran Dalam Negara kasar) mendapati industri kandungan kreatif telah menyumbang RM3.1 Bilion pada tahun 2020 dan 20 peratus atau RM600 juta kepada hasil pendapatan negara Malaysia daripada bidang ini (MDEC, 2011). Justeru, projek pembangunan aplikasi Mai IQra berpotensi untuk mendapat sambutan dan memberikan keuntungan kepada pembangun jika berjaya dikomersilkan kelak kerana aplikasi ini merupakan sebahagian daripada industri kandungan kreatif di Malaysia.

1.7. Organisasi Tesis

Bahagian ini akan menerangkan mengenai ringkasan bagi setiap bab dalam tesis ini. Bab pertama menerangkan pengenalan mengenai kepentingan membaca al-Quran kepada umat islam. Selain itu bab pertama juga menjelaskan aplikasi yang akan dibangunkan iaitu Mai IQra. Mai IQra merupakan aplikasi pembelajaran interaktif dan boleh digunakan di dalam telefon pintar yang menggunakan platform Android. Aplikasi ini dibangunkan bagi membantu, mengalakkan dan menarik minat membaca dikalangan kanak-kanak berusia seawal empat tahun hingga 12 tahun. Mai IQra mempunyai banyak kelebihan antaranya adalah aplikasi yang interaktif, murah, mesra pengguna, mengandungi latarbelakang suara dan muzik serta permainan yang menarik. Objektif, pernyataan masalah dan skop projek dibangunkan akan dijelaskan di dalam bahagian bab satu.

Bab dua menerangkan mengenai kajian literatur. Kajian dilakukan terhadap permintaan aplikasi di dalam telefon pintar serta perkembangannya pada masa hadapan. Selain itu, kajian dibuat adalah kepentingan membaca al-Quran dan juga kaedah-kaedah pembacaan yang diamalkan dari dulu hingga sekarang Kajian mengenai aplikasi yang berada dalam kedudukan teratas juga dilakukan dimana aplikasi yang paling digemari oleh pengguna adalah dalam kategori permainan dan pendidikan. Kajian terhadap pembelajaran interaktif juga dilakukan bagi mengenalpasti keberkesanan pembelajaran interaktif diwujudkan bagi menambah baik sistem pembelajaran sedia ada serta manfaat yang boleh diperolehi oleh pelajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif ini.

Bab tiga menjelaskan mengenai pemilihan metodologi pembangunan sistem yang digunakan semasa pembangunan aplikasi Mai IQra ini dijalankan. Metodologi pembangunan prototaip telah dipilih untuk digunakan sepanjang pembangunan Mai IQra dilaksanakan. Model Pembangunan Prototaip digunakan kerana keberkesananannya sepanjang aplikasi ini

dibangunkan. Kanvas Model Perniagaan juga di perincikan untuk mengenalpasti pihak yang terlibat dan mengetahui sumber-sumber atau potensi perniagaan daripada proses pembangunan aplikasi ini mensasarkan tiga komponen utama dalam pendidikan di Malaysia iaitu ibu bapa, pelajar tadika dan pelajar sekolah rendah dan juga kepada pusat-pusat mengajar al-Quran.

Bab empat menerangkan mengenai rekabentuk modul yang terlibat. Modul-modul penting dikenalpasti dalam peringkat awalan antaramuka rekabentuk dan modul-modul ini dibangunkan berdasarkan kepada keperluan dan permintaan pengguna.

1.8. Ringkasan

Projek pembangunan aplikasi Mai IQra merupakan aplikasi yang berpotensi untuk mendapat sambutan masyarakat islam di malaysia. Dalam era yang semakin maju penggunaan teknologi ini dalam bidang pendidikan dan mengaplikasikan ilmu pembelajaran sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Malaysia. Aplikasi ini juga dapat mengukuhkan penguasaan pelajar dalam membaca Iqra sebelum ke peringkat bacaan al-Quran.

RUJUKAN

- Hj Mohd Yusof Hj Zuhri. 1994. "Pengajaran dan Pembelajaran Membaca Al-Quran: Pengalaman Singapura".(Kertas kerja). Seminar Kaedah Membaca al-Quran yang mudah, Bandar Seri Begawan Brunei Darussalam. 22-25 Julai.
- H.Muhammad Jazir ASP. 1994. "Iqra' Cara Cepat Belajar Membaca Al-Quran".(Kertas kerja). Seminar Kaedah Membaca al-Quran Yang Mudah, Bandar Seri Begawan Brunei Darussalam. 22-25 Julai.
- Muhammad Mukri Hj Abdullah. "Kaedah Pengajaran Mengajar al-Quran Yang Berkesan". Kaedah Atiyyah Qabil Nasr- Ghayat al-Murid Fi Ilm al-Tajwid. AB Rahim Md. Arshad. (2000). *Kajian keberkesanan perlaksanaan kaedah Iqra' di Sekolah-Sekolah Rendah daerah Kulai*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Abdul Halim El-Muhammady (1991). *Pendidikan Islam, falsafah disiplin dan peranan pendidik*, Kuala Lumpur: Dewan Pustaka Salam.
- Mohd Yusof Ahmad. (2000). *Sejarah dan Kaedah Pendidikan Al-Quran*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya Publication.
- Mohd. Nazir Ahmad@Sharif, R. Azmi Ahmad, Syed Mohd Haidzir Syed ,Abd Rahman dan Nor Hidayati Zakaria, *Jurnal Teknologi Maklumat*, "Using UML to Model Presentation of Web Application", Jilid 14, Bil.2 (Dis 2002).
- Lim Yuet Choon(2007). Meningkatkan Kebolehan Mengingat Hiragana Dengan Betul Melalui Kad Huruf Dalam Bacaan Bagi Pelajar-Pelajar Kelas Pemulihan. 1-16.