

Transformasi capaian Islam siber

Aplikasi interaktif Islamik turut mengambil peluang yang ada selaras dengan kemajuan teknologi semasa

Oleh MOHD. SHAH CHE AHMAD

Gambar: Shahril Azman Zain

BUKAN suatu yang menghairankan lagi melihat kanak-kanak seawal usia tiga tahun sudah memegang gajet elektronik canggih di tangan dan mampu mengendalikan alat peranti digital itu dengan sendiri.

Malah, tidak keterlaluan untuk disifatkan kanak-kanak atau golongan yang lahir pada zaman generasi siber itu lebih kehadapan dalam selok-belok dunia digital jika dibandingkan dengan golongan yang telah 'separuh umur' pada hari ini.

Pelbagai perisian baru yang diperkenalkan dalam pasaran aplikasi global mampu diterokai sendiri oleh keturunan generasi Y itu walaupun belum mencapai usia mumayyiz tanpa memerlukan bantuan orang lain.

Apatah lagi pelbagai peranti digital yang dihasilkan kini didatangkan dalam pelbagai bentuk yang lebih kompak dan fleksibel dan lebih

mesra pengguna serta mudah dibawa ke mana-mana.

Dengan kemajuan teknologi jaringan dunia tanpa sempadan membolehkan capaian informasi, hiburan dan permainan dari seluruh dunia boleh diakses secara mudah dengan hanya menekan butang di hujung jari.

Berbeza dengan suatu masa dahulu, manusia perlu bersusah payah berjalan jauh, membanting tulang dan banyak berkorban semata-mata untuk mendapatkan sedikit ilmu.

Lebih menarik, terdapat sesetengah aplikasi tersebut turut didatangkan secara percuma. Hal ini sedikit sebanyak menimbulkan kebimbangan sekiranya disalahgunakan oleh kanak-kanak, apatah lagi andai mereka memilih yang menjurus ke arah negatif.

Ini berikutan, statistik menunjukkan genre permainan video yang kebanyakan bertujuan hiburan semata-mata merupakan antara pilihan paling digemari oleh pengguna termasuk permainan kanak-kanak.

Aplikasi Islamik kian pesat

Menyedari perubahan terhadap fenomena itu, tidak ketinggalan pelbagai aplikasi interaktif yang berbentuk keagamaan mula berkembang dalam pasaran aplikasi telefon pintar.

Pengarah Urusan Madcat World, Nuraizah Shamsul Baharin berkata, menggunakan konsep sama untuk menarik perhatian pengguna khususnya kanak-kanak, aplikasi permainan berbentuk pembelajaran agama kini boleh didapati di pasaran aplikasi semasa.

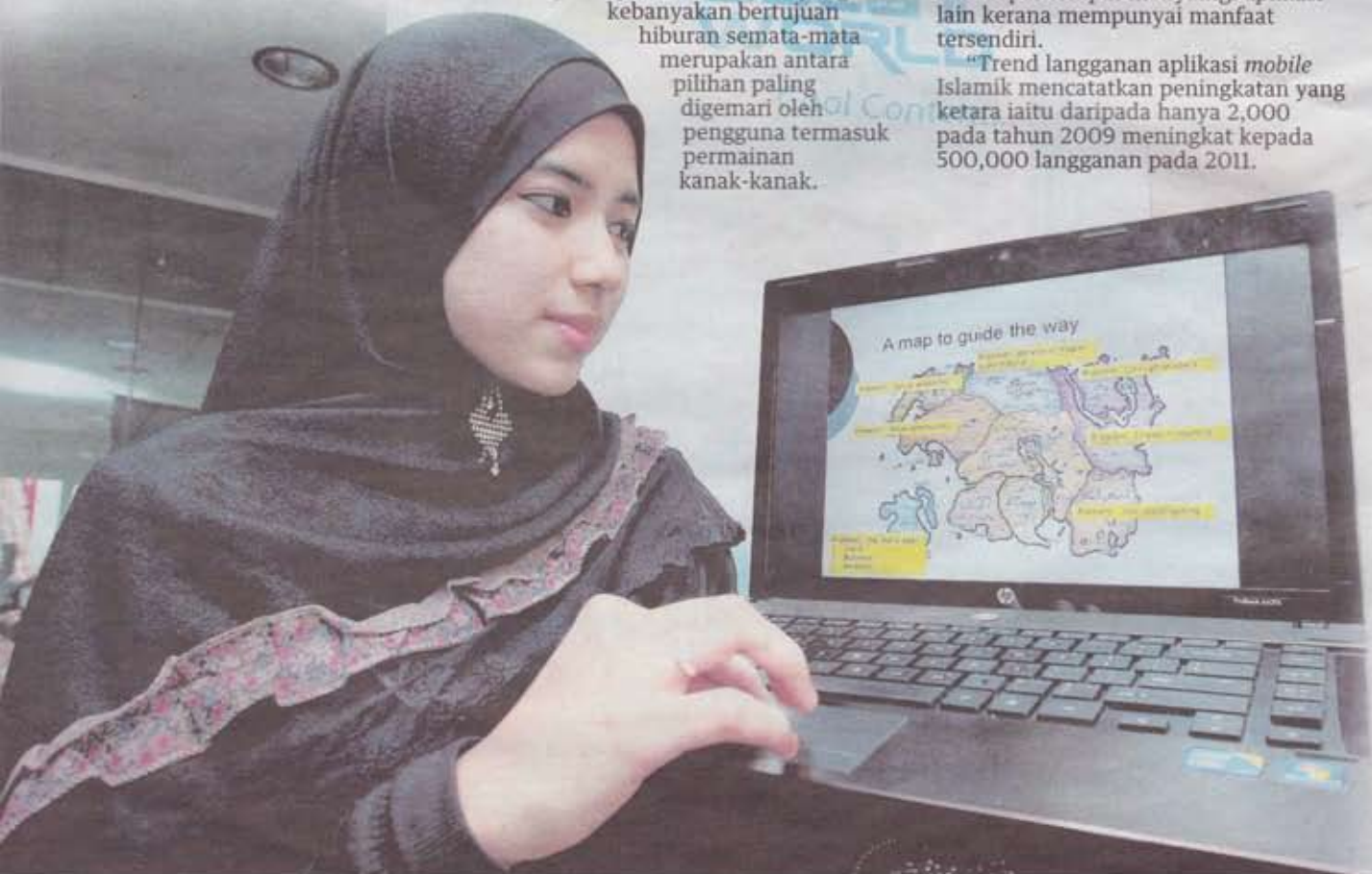
Beliau berkata, dengan memperkenalkan perisian yang mempunyai hubungan dengan gaya hidup serta

trend semasa pengguna, aplikasi Islamik telefon pintar mampu mendapat tempat menyaingi aplikasi lain kerana mempunyai manfaat tersendiri.

"Trend langganan aplikasi *mobile* Islamik mencatatkan peningkatan yang ketara iaitu daripada hanya 2,000 pada tahun 2009 meningkat kepada 500,000 langganan pada 2011.



NURAIZAH SHAMSUL BAHARIN



SEORANG pemrogram, Nur Ashikin Baharin menunjukkan draf aplikasi Islamik telefon pintar yang dibangunkan oleh Madcat world.



PELBAGAI aplikasi interaktif berbentuk keagamaan dilihat mula berkembang dalam pasaran aplikasi telefon pintar.

Ini menunjukkan permintaan dan sambutan yang positif orang ramai terhadap aplikasi Islamik.

"Manakala, permintaan pasaran terhadap aplikasi ini juga berbeza mengikut kumpulan. Sebagai contoh, kanak-kanak lazimnya menyukai permainan video dan permainan yang dapat menggemirakan mereka. Begitu juga dengan orang yang bermusafir yang memerlukan panduan waktu solat, arah kiblat dan sebagainya.

"Mengapa tidak kita mengambil peluang yang ada selaras dengan kemajuan teknologi semasa dengan menghasilkan satu pautan mudah sebagai rujukan dan panduan bagi golongan sasaran ini," katanya ketika ditemui di ibu pejabat, Madcat World di Jalan Ampang, Kuala Lumpur, baru-baru ini.

Tambahnya, selain membuktikan bahawa Islam itu mudah dan bersesuaian dengan peredaran semasa, kewujudan perisian Islam digital itu juga mampu mengubah persepsi negatif pihak-pihak yang anti-Islam terhadap Islam.

Sehingga kini, Madcat World yang merupakan peneraju syarikat aplikasi Islamik telefon di negara ini telah menghasilkan 16 aplikasi telefon bimbit Islamik sebagai rujukan pantas dan pembelajaran sambil bermain.

Antara aplikasi permainan yang dihasilkan termasuk *Qalifah*, *Penjelajahan Nabi Yusuf* dan *The Rasuls*.

● Mengapa tidak kita mengambil peluang yang ada selaras dengan kemajuan teknologi semasa dengan menghasilkan satu pautan mudah sebagai rujukan dan panduan bagi golongan sasaran ini