

BOOKAHOLIC CIRCLE : APLIKASI BUKU ELEKTRONIK

Nur Awatif Mohammad Nasir
Noraidah Sahari @ Ashaari

Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Buku memainkan peranan penting dalam kehidupan setiap individu tanpa ada had usia. Dalam norma baru ini, setiap orang pasti menginginkan akses kepada buku dengan cara yang mudah tanpa perlu pergi ke perpustakaan atau kedai buku. Dalam kebanyakan kes, kemungkinan buku yang dicari tidak lagi tersedia di perpustakaan atau di kedai buku. Selain itu, harga buku yang dikenakan agak tinggi. Jadi, antara cara yang berkesan untuk menangani masalah ini adalah dengan mempunyai aplikasi yang mampu mengatasi masalah yang dihadapi oleh penggemar buku. Tujuan aplikasi ini dibangunkan adalah sebagai platform bagi peminat buku untuk memudahkan perkongsian buku sama ada fizikal atau e-Book. Objektif kajian ini adalah untuk mereka bentuk dan membangunkan satu aplikasi buku elektronik untuk meningkatkan amalan membaca dalam kalangan rakyat Malaysia. Seorang pengguna dapat membaca dan menulis menerusi aplikasi ini kerana ia merupakan tempat yang selamat bagi individu untuk berkongsi karya mereka di laman komuniti seperti laman sosial yang lain. Metodologi yang digunakan bagi pembangunan aplikasi ini adalah menerusi metodologi *incremental*. Aplikasi ini menggunakan elemen multimedia grafik bagi menarik minat pembaca untuk membaca secara santai. Perisian seperti *Android Studio* digunakan untuk membangunkan antara muka. *phpMyAdmin* dan *google firebase* akan digunakan untuk penyimpanan data. Aplikasi ini diperlukan untuk memudahkan penggemar buku kerana semua aktiviti membaca dan berkarya boleh dilakukan hanya di hujung jari.

1 PENGENALAN

Pendidikan dalam era globalisasi ini terus diberi penekanan dalam setiap lapisan masyarakat. Salah satu cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan adalah menerusi aktiviti membaca. Tidak

dapat dinafikan bahawa budaya membaca merupakan salah satu kunci kecemerlangan hidup. Pelbagai usaha dilakukan oleh pihak kerajaan untuk menggalakkan budaya membaca dalam kalangan rakyat Malaysia, antaranya adalah dengan menyediakan kemudahan perpustakaan awam di setiap daerah dan melancarkan Kempen Membaca Kebangsaan.

Walaupun pelbagai usaha dilakukan oleh pelbagai pihak namun kesedaran untuk membaca masih lagi kurang dalam kalangan masyarakat. Menurut kaji selidik yang dijalankan oleh Perpustakaan Negara Malaysia (PNM) pada tahun 2005, ianya menunjukkan bahawa secara puratanya rakyat Malaysia hanya membaca dua naskhah buku setahun. Walau bagaimanapun, angka ini meningkat kepada 15 naskhah pada tahun 2014. Akan tetapi jika dibandingkan angka ini dengan negara maju yang lain, angka ini masih lagi berada pada tahap yang rendah. Hal ini kerana sesetengah orang beranggapan bahawa membaca hanyalah merupakan satu hobi dan bukanlah sesuatu perkara yang penting. Tambahan pula, mereka harus mengeluarkan wang dan tenaga untuk mendapatkan senaskhah buku.

Namun begitu, dengan kemajuan teknologi yang pesat dalam bidang teknologi maklumat dan komunikasi (ICT), ianya dapat membantu untuk menyebarkan dan menerima maklumat secara mudah dan pantas. Masyarakat lebih mudah untuk mengakses bahan bacaan menerusi pelbagai alat komunikasi yang dimiliki. Hal ini dapat menimbulkan minat masyarakat untuk membaca kerana mereka tidak perlu mengeluarkan tenaga semata-mata untuk mendapatkan buku-buku yang diinginkan sebaliknya mereka hanya perlu mengakses aplikasi yang menawarkan pembelian dan pembacaan buku yang dicari.

Kajian ini adalah untuk menerapkan budaya membaca dalam kalangan rakyat Malaysia melalui satu aplikasi buku elektronik. Dengan menggantikan buku fizikal kepada buku elektronik, ianya dapat meluaskan lagi kadar pencarian sesuatu maklumat (Rojeski,2012). Tambahan pula, dengan perkembangan teknologi dan komunikasi, buku elektronik menjadi satu kepentingan dalam kehidupan masyarakat terutamanya pelajar. Mereka menghabiskan masa berjam-jam setiap hari untuk membaca dan menyiapkan kerja kursus (Velde & Ernst,2009).

Umum mengetahui bahawa pendidikan merupakan salah satu syarat untuk meningkatkan taraf sosio-ekonomi seseorang individu. Menurut kajian yang dilaksanakan oleh Jeanne Chall pada tahun 1967, beliau mendapati bahawa terdapat hubungan yang rapat antara pendidikan dan membaca. Ini menunjukkan, seseorang yang berpendidikan tinggi akan lebih cenderung untuk lebih membaca. Namun begitu, budaya membaca dalam kalangan masyarakat Malaysia masih berada di takuk lama. Bilangan mereka yang membaca masih lagi dalam kuantiti yang kecil.

Antara faktor kurangnya budaya membaca adalah kerana kurangnya kesedaran dalam kalangan masyarakat. Masyarakat pada zaman moden ini lebih cenderung untuk menghabiskan masa dan wang untuk hiburan dan melayari media sosial seperti Instagram, Twitter dan Facebook. Akibatnya, setiap hujah dan perbualan harian individu hanyalah berasaskan pandangan peribadi masing-masing tanpa mengira kesahihan sesuatu perkara tersebut.

Perkembangan teknologi memberi kesan kepada kaedah mendapatkan maklumat. Rakyat Malaysia lebih cenderung untuk mendapatkan maklumat dan informasi dengan lebih pantas melalui internet berbanding melalui kaedah tradisional yang memakan masa dan agak terbatas. Antara kelebihan lain yang dapat disimpulkan di sini adalah ianya lebih jimat dan murah. Hal ini kerana penerbit tidak perlu mengeluarkan kos pencetakan dan pengedaran. Tambahan pula, buku elektronik lebih ringan dan mudah dibawa ke mana sahaja. Buku elektronik dapat diakses melalui aplikasi atau laman sesawang dari telefon pintar atau mana-mana alat elektronik. Jadi pengguna tidak perlu membazir tenaga untuk membawa buku ketika berada di luar rumah.

3 OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk mencapai objektif berikut :

1. Mereka bentuk satu aplikasi bagi meningkatkan amalan membaca dalam kalangan rakyat Malaysia.
2. Membangun dan menguji aplikasi bagi meningkatkan amalan membaca di Malaysia.

4 METOD KAJIAN

Pembangunan projek ini akan menggunakan model *incremental* yang mana setiap keperluan perisian dibahagi kepada modul tersendiri untuk dibangun dan diuji secara berperingkat. Aplikasi ini dibahagi kepada beberapa komponen penting yang diuji secara berasingan dan kemudiannya disusun semula dalam pembangunan aplikasi ini. Metodologi ini dilakukan secara berperingkat bermula dengan fasa keperluan, reka bentuk pembangunan, pembangunan, pengujian dan penyelenggaraan. Dengan model pembangunan ini, sebarang ralat dapat dikesan dan dibaiki sebelum meneruskan ke keperluan yang lain.

4.1 FASA PERANCANGAN

Fasa ini merupakan fasa pertama dalam aktiviti penghasilan projek yang mana keseluruhan keperluan dikenal pasti secara mendalam dan dianalisis bersama-sama pengguna untuk memastikan penambahbaikan yang diperlukan pada masa yang akan datang. Semua keperluan yang dikumpul adalah berdasarkan tiga jenis keperluan yang berbeza iaitu keperluan pengguna, keperluan perniagaan dan keperluan sistem yang terdiri daripada keperluan fungsian dan keperluan bukan fungsian. Langkah seterusnya setelah objektif serta skop projek dikenal pasti, kajian kesusasteraan yang lebih komprehensif dilakukan. Kajian kesusasteraan merupakan sebuah kajian dan tafsiran menyeluruh berkenaan karya sastera sedia ada mengenai sesuatu topik (Aveyard,2010). Kajian ini terdiri daripada hasil pengumpulan, pencarian dan pemprosesan hasil kerja penulis lain yang relevan kepada projek. Hasil daripada fasa ini digunakan pada fasa seterusnya.

4.2 FASA ANALISIS

Dalam fasa ini, maklumat yang dikumpul dalam fasa perancangan dianalisis dan ditafsirkan bersesuaian dengan kehendak pengguna. Analisis tentang kesesuaian topik dan kepentingan untuk kajian ini dilakukan. Selain itu, analisis tentang perkakasan dan perisian juga dijalankan untuk memastikan perkakasan dan perisian yang sedia ada adalah sesuai untuk pembangunan projek ini. Fasa ini adalah penting kerana semua fasa berikutnya bergantung kepada analisis yang dijalankan pada peringkat ini.

4.3 FASA REKA BENTUK

Dengan menggunakan maklumat yang diperoleh daripada fasa sebelum ini, rajah model yang diperlukan dirangka untuk memastikan reka bentuk adalah bersesuaian. Idea awal kepada pembangunan aplikasi ini dapat dilihat dan diperbaiki jika diperlukan. Semua komponen yang terlibat dirangka di dalam model yang meliputi pangkalan data, carta alir, antara muka, papan cerita serta modul berdasarkan keperluan aplikasi. Pada fasa ini juga sebuah prototaip berfideliti rendah dibina agar gambaran asas kepada aplikasi ini dapat ditunjukkan bersama-sama susunan antara muka dari satu modul ke modul yang seterusnya.

Pada fasa pembangunan pula, prototaip berfideliti rendah direalisasikan untuk menjadi sebuah prototaip berfideliti tinggi berdasarkan model sistem yang dihasilkan sebelum ini. Model *incremental* ini mencadangkan beberapa versi binaan bagi aplikasi ini yang bertujuan untuk menguji fungsi yang dimasukkan sebelum beralih kepada pembangunan fungsi yang lain.

4.4 FASA PENGUJIAN

Dalam fasa pengujian, prototaip berfideliti tinggi daripada fasa sebelumnya diuji untuk memastikan aplikasi ini bebas daripada sebarang ralat yang menghindar prestasi aplikasi. Fasa ini penting untuk menilai tahap keberkesanan prototaip yang dibangunkan. Pengujian terdiri daripada dua bahagian iaitu pengujian fungsi aplikasi dan pengujian oleh pengguna sebenar.

Pengujian fungsi aplikasi adalah untuk menguji aliran yang dicadangkan dan mengenal pasti fungsi berkemungkinan mempunyai ralat. Ralat yang dikenal pasti ini akan dibawa semula ke fasa pembangunan untuk diperbaiki. Pengujian pengguna adalah untuk memastikan hasil aplikasi ini mencapai tahap prestasi yang diinginkan. Tahap pengalaman dan kepuasan pengguna apabila menggunakan aplikasi ini dapat dikenal pasti melalui pengujian kebolegunaan.

5 HASIL KAJIAN

Aplikasi *Bookaholic Circle* dibangunkan dengan menggunakan perisian *Android Studio* dan *Google Firebase*. *Android Studio* yang digunakan adalah versi 4.1.3 dan menggunakan bahasa pengaturcaraan *java*. *Google Firebase* pula digunakan sebagai pangkalan data untuk menyimpan data pengguna bagi urusan log masuk serta maklumat buku yang disimpan di rak buku. Ia juga digunakan untuk menyimpan data buku bagi keseluruhan sistem. Kebanyakan objek dalam

aplikasi ini seperti buku, jurnal dan ikon dimuat turun daripada Internet seterusnya dimasukkan ke dalam pangkalan data.

5.1 Skrip Log Masuk

Isu keselamatan dititikberatkan dalam pembangunan sesebuah sistem. Justeru itu, bagi menjaga privasi dan keselamatan pengguna, setiap pengguna akan log masuk ke aplikasi dengan menggunakan emel dan kata laluan yang didaftarkan ketika pertama kali menggunakan aplikasi. Setiap data pengguna disimpan dalam pangkalan data dan setiap kali pengguna log masuk ke aplikasi, sistem akan mengesahkan data yang dimasukkan pengguna dengan data yang disimpan di pangkalan data.

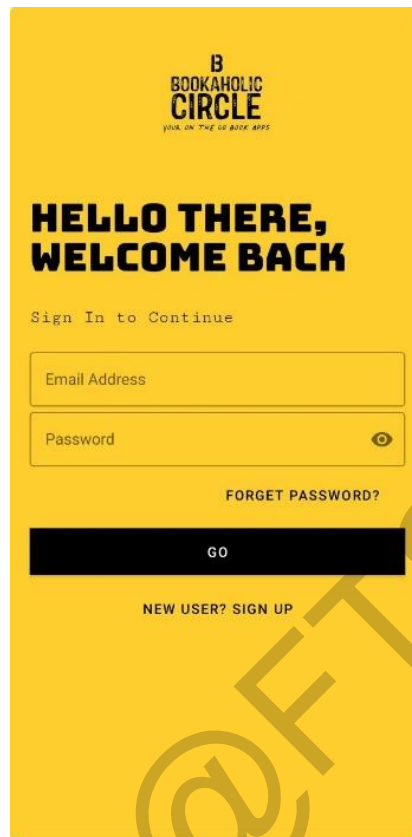
```

mAuth.signInWithEmailAndPassword ( email,password ).addOnCompleteListener ( new OnCompleteListener<AuthResult> () {
    @Override
    public void onComplete(@NonNull Task<AuthResult> task) {
        if (task.isSuccessful ()) {
            FirebaseAuth user = FirebaseAuth.getInstance ().getCurrentUser ();

            if (user.isEmailVerified ()) {
                Intent intent = new Intent ( packageContext LoginActivity.this, MainPageActivity.class );
                startActivity ( intent );
            }else{
                user.sendEmailVerification ();
                Toast.makeText ( context LoginActivity.this, text: "Please check your email for account verification",
                    Toast.LENGTH_LONG).show ();
            }
        }else{
            Toast.makeText ( context LoginActivity.this, text: "check your credentials",
                Toast.LENGTH_LONG ).show ();
        }
    }
});

```

Rajah 5.1 Skrip Log Masuk



Rajah 5.2 Antara Muka Log Masuk

5.2 Skrip Halaman Utama

Setelah pengguna berjaya log masuk, halaman utama memaparkan beberapa pilihan buku. Setiap buku dilengkapi dengan gambar muka hadapan buku, tajuk dan juga penulis. Pengguna juga boleh menambah buku yang dipilih ke rak sekiranya mereka berminat untuk membacanya. Setiap buku akan disimpan di bawah satu kumpulan dan seterusnya akan diambil dari pangkalan data dan dipaparkan dalam bentuk senarai di halaman utama.

```

public class MyAdapter extends RecyclerView.Adapter<MyAdapter.MyViewHolder> {

    Context context;
    ArrayList<Book> list;

    public MyAdapter(Context context, ArrayList<Book> list) {
        this.context = context;
        this.list = list;
    }

    @NonNull
    @Override
    public MyViewHolder onCreateViewHolder(@NonNull ViewGroup parent, int viewType) {
        View v = LayoutInflater.from ( context ).inflate ( R.layout.item_book ,parent, attachToRoot: false);
        return new MyViewHolder ( v );
    }

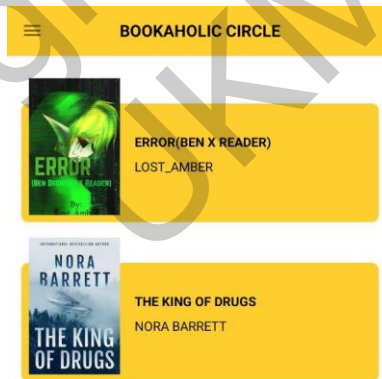
    @Override
    public void onBindViewHolder(@NonNull MyViewHolder holder, int position) {

        Book book = list.get ( position );
        holder.bookTitle.setText ( book.getBookTitle ( ) );
        holder.bookAuthor.setText ( book.getBookAuthor ( ) );

        String imageUrl = null;
        imageUrl = book.getImageUrl ( );
        Picasso.get ().load ( imageUrl ).into ( holder.imageView );
    }
}

```

Rajah 5.3 Skrip Halaman Utama



Rajah 5.4 Antara Muka Halaman Utama

5.3 Skrip Rak Perpustakaan

Pengguna boleh menambah buku pilihan ke rak perpustakaan. Setiap pengguna mempunyai rak tersendiri dan buku dapat diakses dengan lebih mudah.

```
library_btn.setOnClickListener ( new View.OnClickListener () {
    @Override
    public void onClick(View view) {

        user = FirebaseAuth.getInstance ().getCurrentUser ();
        reference = FirebaseDatabase.getInstance ().getReference ( path: "Users");
        userID = user.getId ();

        rootNode = FirebaseDatabase.getInstance ();
        reference = rootNode.getReference ( path: "Users").child ( userID ).child ( "Library" );

        String imageUrl = getIntent ().getStringExtra ( name: "imageUrl" );
        String bookTitle = getIntent ().getStringExtra ( name: "bookTitle" );
        String bookAuthor = getIntent ().getStringExtra ( name: "bookAuthor" );
        String bookDesc= getIntent ().getStringExtra ( name: "bookDesc" );
        String bookContent = getIntent ().getStringExtra ( name: "bookContent" );

        Book helperClass = new Book (imageUrl,bookTitle,bookAuthor,bookDesc,bookContent);
        reference.child (bookTitle ).setValue ( helperClass );

        Intent intent = new Intent ( packageContext: BookDetails.this , Library.class);
        Toast.makeText ( context: BookDetails.this, text: "Book has been added to Library",Toast.LENGTH_SHORT ).show ();
        startActivity ( intent );

    }
});
```

Rajah 5.5 Skrip Rak Perpustakaan



Rajah 5.6 Antara Muka Rak Perpustakaan

5.4 Skrip Penulisan

Menerusi aplikasi ini, pengguna juga mampu untuk menulis buku atau jurnal. Aplikasi *Bookaholic Circle* menyediakan antara muka yang khusus bagi pengguna yang ingin menulis menerusi aplikasi ini. Setiap penulisan pengguna akan disimpan ke dalam pangkalan data dan boleh diakses oleh kesemua pengguna.

```
private void uploadToFirebase(Uri uri){
    StorageReference fileRef = reference.child ( System.currentTimeMillis () + "." + getFileExtension(uri) );
    fileRef.putFile ( uri ).addOnSuccessListener ( new OnSuccessListener<UploadTask.TaskSnapshot> () {
        @Override
        public void onSuccess(UploadTask.TaskSnapshot taskSnapshot) {
            fileRef.getDownloadUrl ().addOnSuccessListener ( new OnSuccessListener<Uri> () {
                @Override
                public void onSuccess(Uri uri) {
                    String Title = title.getEditText ().getText ().toString ();
                    String Author= author.getEditText ().getText ().toString ();
                    String Description= description.getEditText ().getText ().toString ();
                    String Story= story.getEditText ().getText ().toString ();

                    Book book = new Book (uri.toString (),Title,Author,Description,Story);
                    String modelId = root.push ().getKey ();
                    root.child ( modelId ).setValue ( book );
                    Toast.makeText ( context: Writing.this, text: "Your book has been uploaded successfully",Toast.LENGTH_LONG ).show ();

                    startActivity ( new Intent ( packageContext: Writing.this,MainActivity.class) );
                }
            } );
        }
    } ).addOnFailureListener ( new OnFailureListener () {
        @Override
        public void onFailure(@NonNull Exception e) {
            Toast.makeText ( context: Writing.this, text: "Upload failed",Toast.LENGTH_LONG ).show ();
        }
    } );
};
```

Rajah 5.7 Skrip Penulisan

Rajah 5.8 Antara Muka Penulisan

5.5 Skrip Halaman Bacaan

Objektif utama aplikasi ini adalah untuk menyediakan satu medium bagi pengguna untuk membaca buku atau jurnal tanpa mengira masa dan tempat. Bagi mencapai objektif ini, antara muka dan skrip pembacaan haruslah mengambil data buku yang dipilih oleh pengguna dari pangkalan data.

```
holder.container.setOnClickListener ( new View.OnClickListener () {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent intent = new Intent (context,Reading.class);
        intent.putExtra ( name: "bookContent",book.getBookContent () );
        intent.setFlags ( Intent.FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK );
        context.startActivity ( intent );
    }
} );
```

Rajah 5.9 Skrip Halaman Bacaan

5.6 Skrip Media Sosial

Menerusi aplikasi ini, pengguna boleh memuat naik gambar dan melihat gambar yang dimuat naik oleh pengguna lain. Data bagi halaman ini akan disimpan dalam pangkalan data.

```

@Override
public MyViewHolder onCreateViewHolder(@NonNull ViewGroup parent, int viewType) {
    View v = LayoutInflater.from ( context ).inflate ( R.layout.item,parent, attachToRoot: false );
    return new MyViewHolder ( v );
}

@Override
public void onBindViewHolder(@NonNull MyViewHolder holder, int position) {
    Model model = mList.get ( position );
    holder.username.setText ( model.getSocial_title ());
    Glide.with(context).load(model.getImageUrl()).into(holder.imageView);
    holder.description.setText ( model.getSocial_desc ());
}

@Override
public int getItemCount() { return mList.size (); }

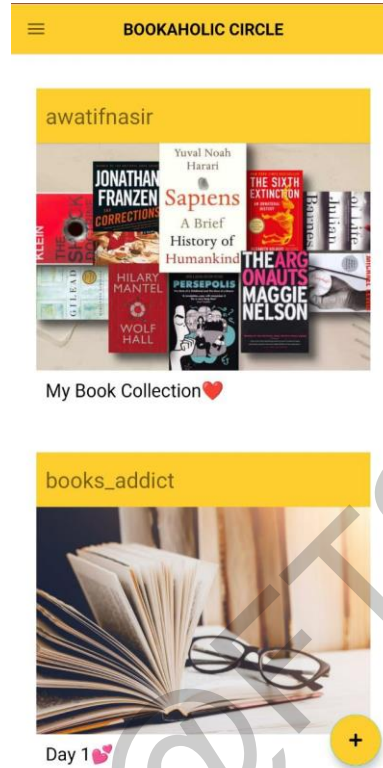
public static class MyViewHolder extends RecyclerView.ViewHolder {
    ImageView imageView;
    TextView username,description;

    public MyViewHolder(@NonNull View itemView) {
        super ( itemView );

        imageView = itemView.findViewById ( R.id.m_image );
        username = itemView.findViewById ( R.id.nameHeader );
        description = itemView.findViewById ( R.id.pic_desc );
    }
}

```

Rajah 5.10 Skrip Media Sosial



Rajah 5.11 Antara Muka Media Sosial

5.7 Penilaian Kebolehgunaan

Pengujian kebolehgunaan merupakan satu teknik untuk menilai sesuatu produk dengan mengujinya kepada pengguna. Kebolehgunaan aplikasi merupakan salah satu ciri yang penting dalam pembangunan sesebuah aplikasi. Antara muka aplikasi yang ringkas dan mesra pengguna membolehkan pengguna memahami seterusnya dapat menggunakan aplikasi dengan mudah. Dalam menilai kebolehgunaan aplikasi ini, kumpulan sasaran yang terdiri daripada golongan dewasa dan remaja berumur 18 sehingga 40 tahun diminta untuk menjawab borang soal selidik yang terdiri daripada 15 soalan.

Dalam borang soal selidik, skala Likert 5-mata digunakan dalam menilai persepsi pengguna terhadap kebolehgunaan aplikasi ini. Skala 5 mewakili sangat setuju, 4 mewakili setuju, 3 mewakili agak setuju, 2 mewakili tidak setuju dan angka 1 mewakili sangat tidak setuju.

5.8 Hasil Soal Selidik Responden

Berdasarkan kajian tinjauan menggunakan borang soal selidik, hampir 23.33% pengguna merupakan lelaki manakala 76.66% merupakan perempuan. Majoriti umur pengguna yang

menjawab borang soal selidik ini adalah antara 18 sehingga 23 tahun dengan peratusan 46.67%. Pengguna berumur 24 sehingga 30 tahun adalah 43.33% dan seterusnya pengguna berumur 31 sehingga 40 tahun adalah 10%. Jadual 4.13 menunjukkan soalan atau item soal selidik dan skor min bagi setiap soalan.

Jadual 5.1 Soalan dan Skor Min Borang Soal selidik

Bil	Soalan	Skor Min
1.	Antara muka aplikasi senang difahami	4.63
2.	Aplikasi ini berguna untuk menambah pengetahuan.	4.30
3.	Aplikasi ini dapat memudahkan pengguna untuk membaca e-buku	4.80
4.	Aplikasi ini dapat membantu menghabiskan masa lapang dengan sebaiknya	3.97
5.	Saya boleh menggunakan aplikasi ini dengan mudah tanpa panduan bertulis	4.77
6.	Aplikasi ini berfungsi dengan konsisten dan stabil tanpa sebarang ralat	3.37
7.	Saya rasa penggunaan aplikasi ini mudah dipelajari	4.20
8.	Saya dapat memahami fungsi aplikasi ini dengan cepat	4.17
9.	Aplikasi ini mempunyai semua ciri yang saya jangkakan	4.17
10.	Saya percaya saya dapat menjadi produktif dengan menggunakan aplikasi ini	3.87
11.	Aplikasi ini membantu saya menyelesaikan pekerjaan dengan mudah	4.47
12.	Secara keseluruhan saya berpuas hati dengan aplikasi ini	4.67

Menurut analisis yang dilakukan, majoriti pengguna bersetuju bahawa aplikasi ini memudahkan mereka untuk membaca e-buku dengan skor min sebanyak 4.80. Pengguna dapat mengakses e-buku menggunakan aplikasi ini tanpa mengira masa dan tempat. Skor min minimum bagi analisis ini adalah 3.37 yang mana pengguna bersetuju bahawa aplikasi ini berfungsi dengan konsisten dan stabil tanpa sebarang ralat semasa proses pengujian. Secara keseluruhannya pengguna berpuas hati dengan fungsi yang ditawarkan pada aplikasi ini.

6 KESIMPULAN

Aplikasi *Bookaholic Circle* ini diharap dapat membantu meningkatkan amalan membaca dalam kalangan masyarakat Malaysia. Dengan kemudahan untuk membaca e-buku menggunakan telefon pintar, pengguna dapat mengakses aplikasi dengan lebih mudah tanpa perlu membawa buku secara fizikal terutamanya ketika berada di tempat awam. Di samping meluangkan masa dengan membaca, pengguna juga dapat bersosial dengan pengguna lain menerusi aplikasi yang sama. Menerusi modul media sosial yang terdapat dalam aplikasi ini, pengguna berpeluang untuk berkongsi gambar dan seterusnya berinteraksi bersama pengguna lain. Modul penulisan yang terdapat dalam aplikasi ini juga memberi peluang kepada pengguna untuk mengasah bakat masing-masing dalam dunia penulisan. Setiap buku yang ditulis oleh pengguna akan diterbitkan dan dipaparkan pada halaman utama aplikasi.

Penggunaan *Android Studio* dalam projek ini dapat memudah kerja permodelan dan reka bentuk aplikasi *Bookaholic Circle*. Fungsi yang mesra pengguna dalam perisian *Android Studio* membantu mencepat dan memudahkan pembangunan reka bentuk. Akibat kekurangan pengalaman dan penggunaan perisian ini, pelbagai tutorial dan latihan dijadikan rujukan untuk menyempurkan projek ini.

7 RUJUKAN

- Aveyard, H. (2010). *Doing a literature review in health and social care: A practical guide* (2nd ed.). Berkshire, Great Britain: Open University Press.
- Rojeski, M. (2012). User perceptions of ebooks versus print books for class reserves in an academic library. *Reference Services Review*, 40, 237.
- Velde, W., & Ernst, O. (2009). The future of eBooks? Will print disappear? An end-user perspective. *Library Hi Tech*, 27, 571.