

# SISTEM PEMBANGUNAN APLIKASI MUDAH ALIH CELIK PUSAKA

Mohamad Alif Irfan Bin Mohamad Sabri

Masura Binti Rahmat

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

## ABSTRAK

Aplikasi Celik Pusaka merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menilai dan menguji kefahaman pengguna terhadap harta pusaka khususnya kepada mahasiswa pada masa kini yang kurang berminat untuk mengetahui kepentingannya. Terdapat permasalahan utama yang ingin diselesaikan iaitu masalah kurang pengetahuan berkaitan pembahagian dan pengurusan harta pusaka. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk mendidik dan memberi pendedahan tentang harta pusaka melalui sistem fungsian yang disediakan. Aplikasi ini menyediakan informasi yang diperlukan dalam pengurusan harta pusaka melalui nota, video dan borang. Selain itu, aplikasi ini menyediakan kaedah pengiraan harta mengikut faraid. Pengguna sistem ini dapat menyimpan maklumat waris dan pengiraan harta yang telah dibuat dapat dijadikan rujukan oleh pengguna dari masa ke masa. Aplikasi ini juga dapat menguji tahap kefahaman mahasiswa melalui platform kuiz yang disediakan. Fitur hebahan program yang akan dibangunkan juga dapat membantu memudahkan sesuatu maklumat program yang berkaitan harta pusaka disampaikan kepada pengguna dengan pantas. Hasil kajian mendapati seramai 46 peratus mahasiswa pernah mendengar tentang harta pusaka tetapi seramai 54 peratus mahasiswa tidak mengetahui cara pembahagian serta pengurusan harta pusaka mengikut faraid. Kebanyakan mahasiswa kurang faham mengenai hukum hibah, wasiat dan faraid. Metodologi tangkas atau "Agile" akan digunakan untuk pelaksanaan kajian kerana ianya mudah difahami dan diadaptasi. Pembangunan projek ini melibatkan penggunaan perisian Android Studio dan pangkalan data Firebase.

## 1 PENGENALAN

Pembahagian harta pusaka adalah perkara yang telah diatur oleh Allah SWT dengan seadil-adilnya. Ini menunjukkan betapa pentingnya pengetahuan itu. Harta pusaka mestilah diuruskan

dan dibahagikan secara adil mengikut ketetapan yang telah ditentukan oleh Allah S.W.T, kerana Dia-lah yang bersifat dengan Maha Adil. Pengurusan harta pusaka dalam kalangan umat Islam merupakan suatu prosedur yang perlu difahami oleh semua pihak, khasnya masyarakat Islam sendiri. Pada masa kini, generasi muda terutama mahasiswa kurang berminat untuk mempelajari ilmu yang melibatkan harta pusaka. Mahasiswa juga tidak mengetahui kepentingannya bahawa ilmu ini mampu mengatur umat Islam bagi melaksanakan pelbagai aktiviti keduniaan dengan tidak melupakan bahagiannya di hari akhirat dan sebaliknya. Oleh itu, kesedaran ini perlulah bermula daripada seorang mahasiswa supaya mereka memahami kepentingan harta pusaka serta cara pengurusannya.

Oleh demikian, kajian ini bertujuan untuk melihat kefahaman dan mendidik mahasiswa tentang harta pusaka melalui aplikasi Celik Pusaka kerana mereka merupakan pengguna utama aplikasi ini. Mahasiswa dapat belajar cara pengiraan pembahagian harta pusaka malah dapat menguji kefahaman mereka melalui kuiz yang disediakan di dalam sistem ini dan mendapatkan nota mengenai harta pusaka. Selain itu, pengguna dapat menjawab beberapa soalan mengenai maklumat diri dan keluarganya. Hasil daripada soalan tersebut, pengguna dapat mengetahui posisi dan haknya serta ahli keluarga yang lain untuk menuntut harta mereka atau dijadikan rujukan kepada pengguna. Pentadbir bertindak sebagai orang yang menguruskan maklumat mahasiswa malah mengumpul data mereka. Pentadbir juga boleh menambah, menghapus dan mengemaskini nota, video, borang dan program yang berkaitan dengan ilmu faraid dan harta pusaka. Selain itu, pentadbir juga adalah orang yang boleh melihat maklum balas dari mahasiswa.

## **2 PENYATAAN MASALAH**

Masalah pengurusan harta pusaka ini semakin membarah di dalam masyarakat Islam pada hari ini. Dengan peningkatan status ekonomi masyarakat Islam, maka timbul pelbagai masalah-masalah dan isu berkaitan pembahagian dan pewarisan harta pusaka. Masalah ini berlaku disebabkan oleh masalah pengurusan harta pusaka di dalam masyarakat umat Islam Malaysia yang mana kurangnya tahap kesedaran umat Islam itu sendiri tentang aspek pengurusan harta mereka. Selain itu juga, mahasiswa kurang diberikan pendedahan tentang harta pusaka seperti cara pengurusan, proses permohonan, cara pembahagian harta dan lain-lain. Justeru, kajian ini bertujuan untuk menguji kefahaman dan mendidik mahasiswa tentang pengurusan dan pembahagian harta pusaka.

Melalui soal selidik di beberapa fakulti di Universiti Kebangsaan Malaysia dengan menggunakan borang google, penyelidik mendapati kefahaman mahasiswa terhadap harta pusaka hanya 46 peratus. Selain itu, hasil kajian mendapati seramai 54 peratus tidak mengetahui cara pembahagian serta pengurusan harta pusaka mengikut faraid. Di samping itu, penyelidik mendapati seramai 64 peratus kurang faham mengenai hukum faraid, hibah dan wasiat. Oleh itu, penyelidik beranggapan generasi muda zaman sekarang tidak didedahkan mengenai ilmu harta pusaka malah mereka kurang berminat untuk mengetahui kepentingannya.

Tambahan pula, ilmu faraid dan harta pusaka hanya didedahkan kepada mahasiswa di Fakulti Pengajian Islam sahaja. Oleh itu, mahasiswa di fakulti lain tidak mengetahui cara menguruskan harta dan proses-proses yang terlibat semasa memohon harta pusaka kecil mahupun besar. Selain itu, hebahan maklumat sesuatu program yang berkaitan dengan pengurusan harta pusaka dan sebagainya di Universiti adalah kurang efektif kerana program yang disebarkan melalui aplikasi *Whatsapp*, *Facebook* dan *Instagram* tidak sampai ke pada para mahasiswa. Oleh itu, aplikasi Celik Pusaka ini dapat membantu mendidik mahasiswa dan generasi akan datang secara langsung atau tidak langsung untuk mengetahui kepentingan harta pusaka

### **3 OBJEKTIF KAJIAN**

Projek ini bertujuan untuk mereka bentuk dan membangunkan aplikasi celik pusaka sebagai platform pengiraan harta yang mudah difahami untuk mahasiswa. Konsep ini dapat membantu mahasiswa mempelajari ilmu berkenaan dengan harta pusaka dengan lebih efisien dan seiring menguji kebolegunaan aplikasi celik pusaka kepada pengguna.

Di samping itu, penyelidik telah menyediakan platform hebahan program yang melibatkan harta pusaka untuk pengguna aplikasi. Konsep ini dapat meningkatkan kualiti sistem Celik Pusaka berbanding dengan sistem harta pusaka yang sedia ada.

## 4 METHOD KAJIAN

Penggunaan *Agile Methodology* atau Metodologi Tangkas yang sesuai digunakan untuk memastikan perjalanan projek berjalan dengan lancar dan menjamin hasil kerja yang berkualiti. Di dalam model *Agile*, kesemua keperluan sistem akan dibahagikan mengikut fasa. *Agile* sangat sesuai digunakan dalam projek ini kerana ianya bersifat adaptasi cepat dan pengembang terhadap perubahan dalam segala bentuk kerja. Dalam *Agile Methodology*, interaksi dan peribadi lebih penting daripada proses dan alat, perisian yang berfungsi lebih penting daripada dokumentasi yang lengkap. Dalam model *Agile* juga, interaksi bersama pelanggan sangat kerap dan sentiasa bersedia menerima perubahan spesifikasi daripada mengikuti apa yang sudah direncanakan.

### 4.1 Fasa Perancangan

Fasa ini melibatkan proses mengenalpasti masalah, objektif, dan skop kajian. Seterusnya, mengenalpasti sorotan susastera atau kajian kesusasteraan yang melibatkan pengumpulan, pencarian dan pembacaan jurnal dan kajian lepas bagi mencari idea dan inspirasi. Contoh, topik yang dikaji yang berkaitan dengan pembahagian harta pusaka dan sistem harta pusaka yang sedia ada. Penggunaan *internet* untuk mencapai atau mengakses maklumat berkaitan harta pusaka. Maklumat dikumpul, distruktur dan dipersembahkan secara kreatif dan kritis dalam fasa analisis.

### 4.2 Fasa Analisis Keperluan

Semasa fasa analisis keperluan ini dilakukan, segala keperluan bagi membangunkan aplikasi ini dikaji melalui lawatan kajian dan penyelidikan sistem sedia ada. Selain itu, temu bual mahasiswa sebagai pengguna juga dijalankan bagi mendapatkan pandangan bagi keperluan aplikasi celik pusaka agar bersesuaian dengan perkembangan minda mahasiswa. Analisis tentang perkakasan dan perisian juga dijalankan bagi melancarkan proses pembangunan aplikasi.

### 4.3 Fasa Reka Bentuk

Fasa reka bentuk adalah fasa yang penting dalam keseluruhan projek. Fasa ini melibatkan proses mereka bentuk gambaran keseluruhan sistem perisian dan melukis lakaran antara muka

dan interaksi antara modul. Persisian yang digunakan untuk melakar keseluruhan sistem adalah *Adobe XD*. Selain itu, fasa ini juga sebahagian besarnya membuat penelitian tentang bahasa pengaturcaraan dan pangkalan data untuk membangunkan aplikasi ini kelak.

#### **4.4 Fasa Pembangunan**

Pada kitaran pembangunan persisian, fasa pelaksanaan merupakan fasa kemuncak dalam membangunkan sesebuah sistem. Semasa fasa ini, pengekodan (coding) akhir dilakukan dalam bentuk sebuah program. Seterusnya, keseluruhan sistem yang lengkap akan disiapkan sebelum fasa pengujian bermula.

Selain itu, perkakasan dan persisian yang digunakan untuk membangun projek harus dipilih dengan teliti. Pemilihan perkakasan dan persisian yang tidak tepat boleh menjejaskan keseluruhan hasil projek. Senarai spesifikasi keperluan perkakasan yang dicadangkan untuk menghasilkan aplikasi celik pusaka adalah seperti berikut:

- i. Sistem Pengoperasian: Microsoft Windows 10 atau ke atas
- ii. Pemprosesan: Intel(R) Core (TM) i5CPU
- iii. Ruang Cakera Keras (*Hardisk*): 4GB atau ke atas
- iv. Ingatan Cakera Rawak (*RAM*): 2GB atau ke atas
- v. Kad Grafik: NVIDIA GEFORCE GTX

#### **4.5 Fasa Pengujian**

Selepas proses pengekodan lengkap, pengujian sistem akan dijalankan dengan cara, setiap program akan disahkan agar ia memenuhi spesifikasi dan keperluan projek. Fungsi dan interaksi antara modul diuji supaya objektif projek aplikasi mudah alih celik pusaka tercapai. Semasa fasa ini, aplikasi mudah alih ini akan dipastikan sesuai mengikut kehendak pengguna dan keperluan pemegang taruh.

#### 4.6 Fasa Implementasi

Fasa implementasi ini dikenal pasti sama ada aplikasi celik pusaka ini memenuhi keperluan projek yang telah ditetapkan ketika fasa analisis. Masalah yang dikenal pasti akan dibaiki semula sehingga mencapai segala objektif serta skop kajian yang telah ditetapkan

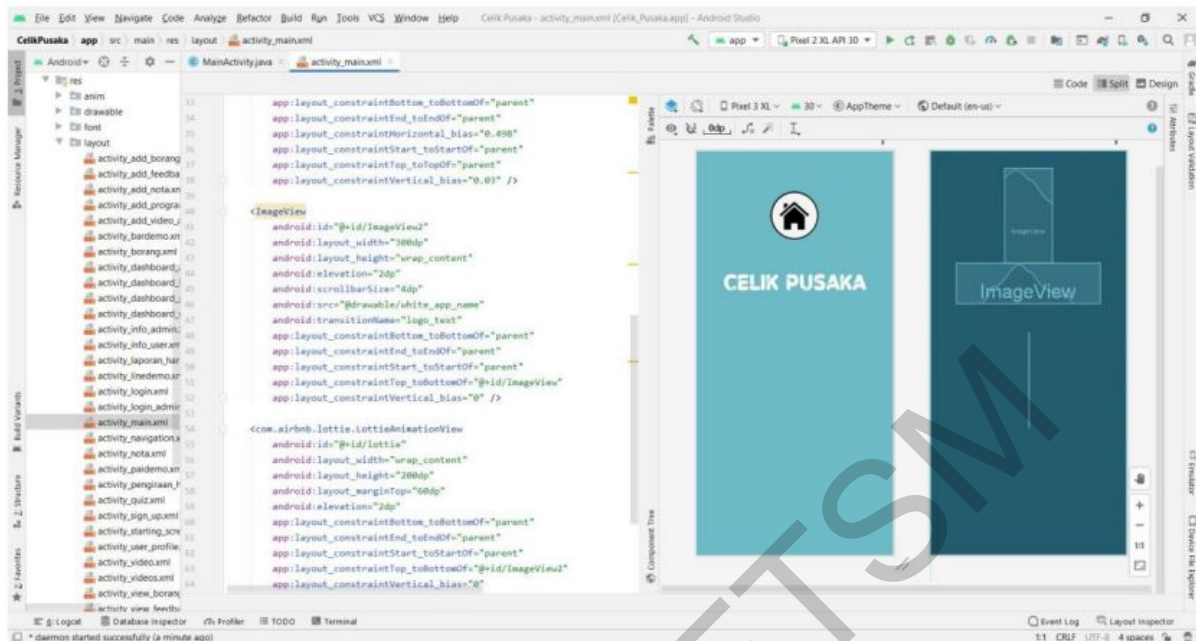
#### 4.7 Fasa Mengkaji Semula / Fasa Maklum Balas

Fasa ini bertujuan untuk mengumpul maklum balas dari pengguna mengenai aplikasi Celik Pusaka. Dengan mendapatkan maklum balas daripada pengguna, pembangun dapat memperbaiki atau menambah baik sistemnya dari masa ke masa.

### 5 HASIL KAJIAN

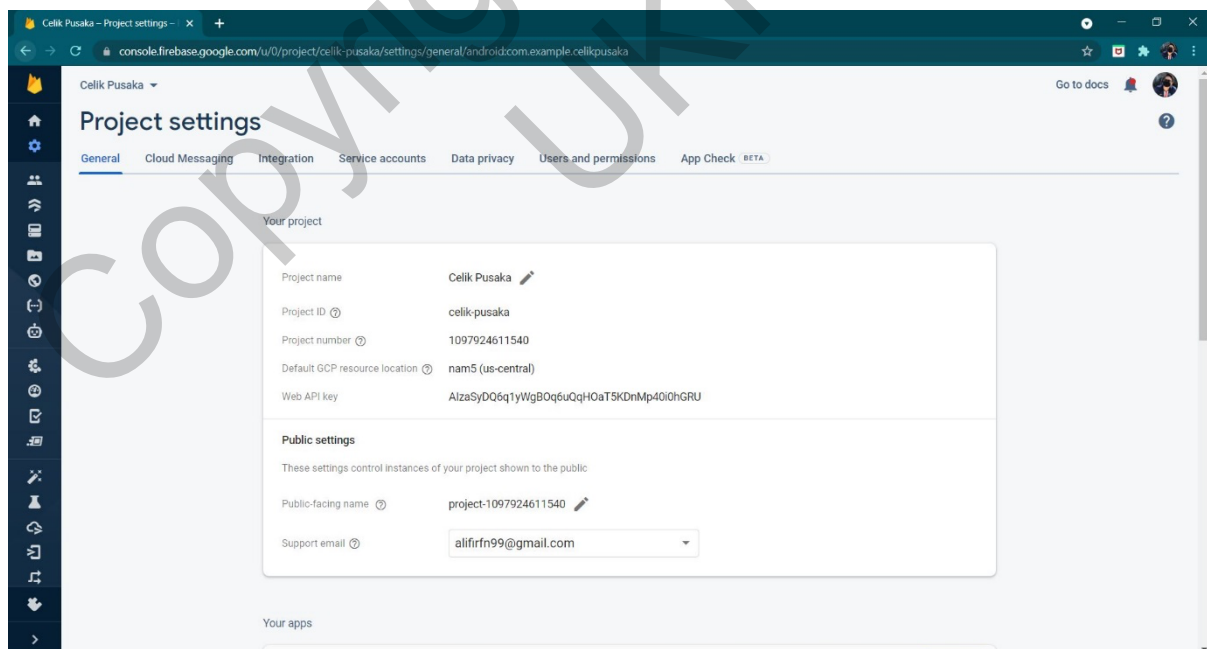
Bahagian ini membincangkan hasil proses pembangunan aplikasi celik pusaka. Penerangan yang mendalam tentang reka bentuk, teknologi perisian, pangkalan data, segmen kod kritikal dan antara muka aplikasi celik pusaka diperihalkan. Sistem ini telah dibangunkan menggunakan bahasa pengaturcaraan *Java* dan mengandungi dua pengguna iaitu mahasiswa dan pentadbir. Pembangunan ini telah menggunakan perisian *Android Studio* versi 4.2 bagi membangunkan keseluruhan aplikasi bermula dari reka bentuk tata letak (*layout design*) sehingga reka bentuk algoritma yang digunakan dan kemudiannya digabungkan bersama fungsi-fungsi yang telah diatur cara beserta pangkalan data.

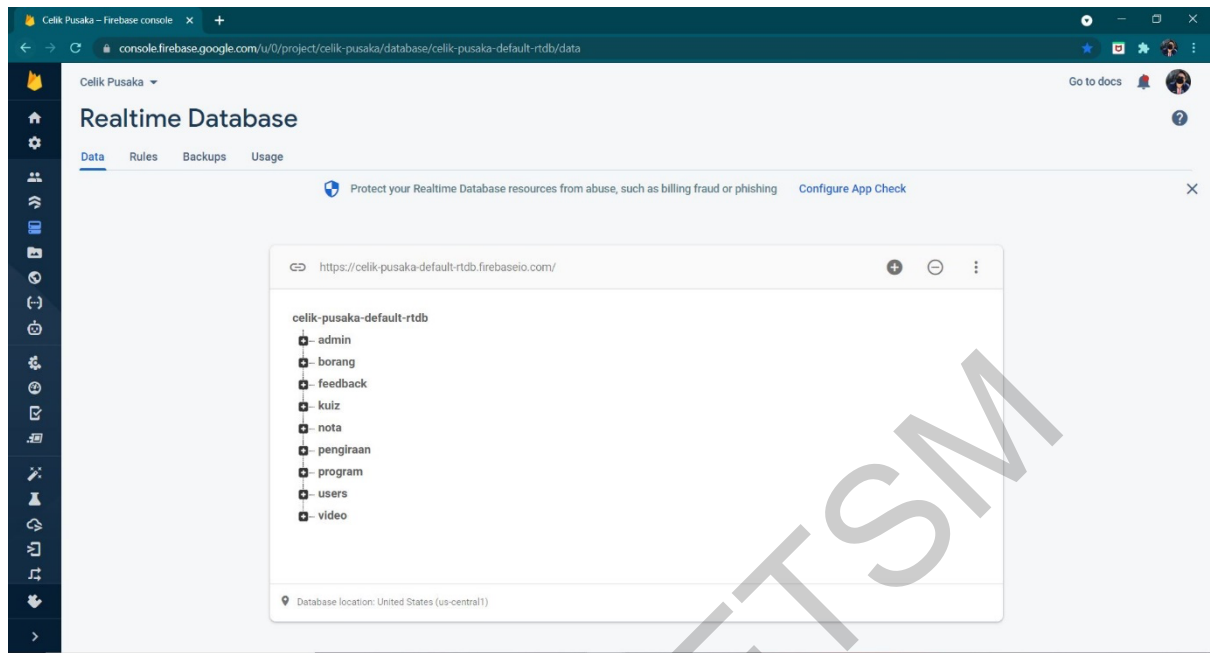
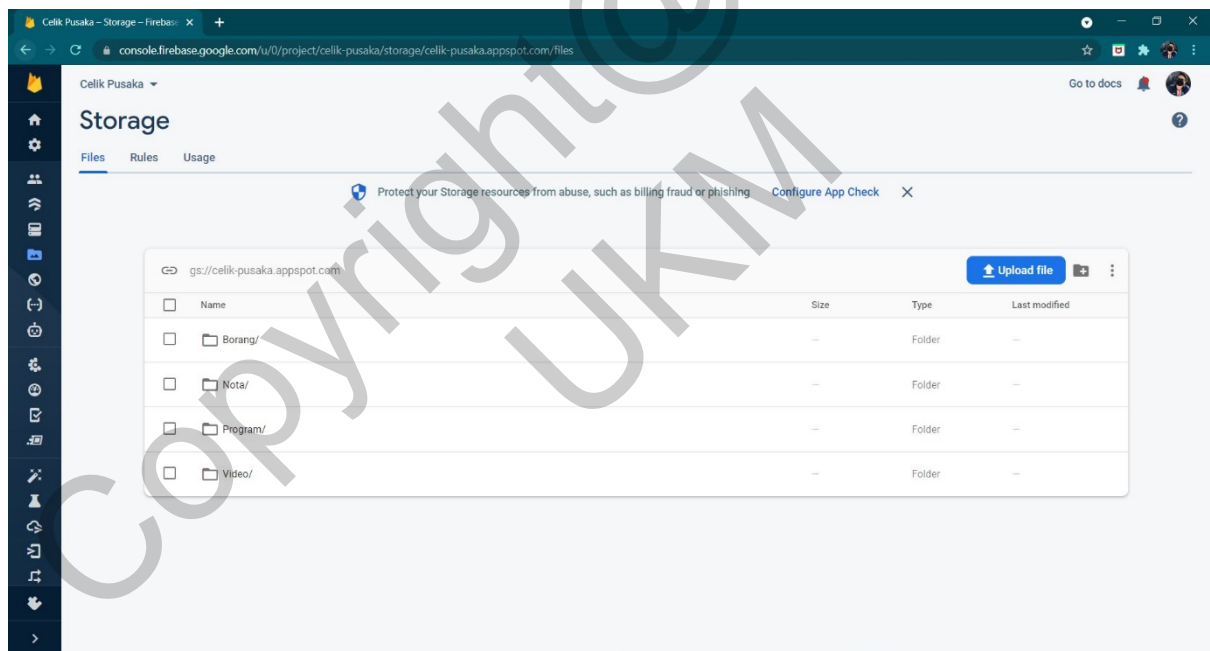
Reka bentuk tata letak yang digunakan pada setiap halaman aplikasi Celik Pusaka ialah menggunakan bahasa-meta xml seperti dilihat di dalam Rajah 1. Pembangun juga menggunakan beberapa ikon yang tersedia ada dalam perisian *Android Studio* untuk diletakkan dalam aplikasi. Selain itu, ikon-ikon yang terdapat di dalam laman web *FlatIcon.com* telah dipilih dengan teliti berdasarkan makna yang dimiliki.



Rajah 1 Reka bentuk tata letak menggunakan xml

Pembangun menggunakan pangkalan data (*Firestore*) seperti Rajah 2. Pembangun telah menggunakan *Realtime Database*, *Storage Database* bagi menyimpan maklumat seperti pada Rajah 3 dan Rajah 4.

Rajah 2 Pangkalan Data (*Firestore*)

Rajah 3 Pangkalan Data Masa Nyata (*Realtime Database*)Rajah 4 Pangkalan Data Penyimpanan (*Storage Database*)

Segmen kod kritikal merupakan segmen yang menunjukkan fungsi – fungsi penting di dalam sistem dan kritikal. Rajah 5 menunjukkan kod segmen halaman pengiraan harta untuk Mahasiswa. Rajah 6 menunjukkan kod segmen halaman menambah hebahan program oleh Pentadbir. Rajah 7 menunjukkan kod segmen halaman kuiz untuk Mahasiswa.



```

150 String isteri = isteriSpinner.getSelectedItem().toString();
151 String bapa = bapaSpinner.getSelectedItem().toString();
152 String ibu = ibuSpinner.getSelectedItem().toString();
153 String anakPerempuan = anakPSpinner.getSelectedItem().toString();
154 String anakLelaki = anakLSpinner.getSelectedItem().toString();
155 String gender = jantinasimatiSpinner.getSelectedItem().toString();
156
157 //validatename, harta and pengurusan harta
158 if (!validateName() | !validateHarta() | !validatePengurusan()){
159     Toast toast = Toast.makeText(getApplicationContext(), text: "Sila isi setiap ruangan!", Toast.LENGTH_LONG); // initiate the Toast with context, message and duration for the Toast
160     toast.show(); // display the Toast
161     return;
162 }
163
164 //validatenum, isteri, bapa, ibu, anak, anakP, gender
165 if (gender.equals("Pilih Jantina")){
166     Toast.makeText(context: DemoPengiraanHarta.this, text: "Sila pilih Jantina", Toast.LENGTH_SHORT).show();
167 }
168 if (suami.equals("Suami")){
169     Toast.makeText(context: DemoPengiraanHarta.this, text: "Sila pilih bilangan Suami", Toast.LENGTH_SHORT).show();
170 }
171 if (isteri.equals("Isteri")){
172     Toast.makeText(context: DemoPengiraanHarta.this, text: "Sila pilih bilangan Isteri", Toast.LENGTH_SHORT).show();
173 }
174 if (bapa.equals("Bapa")){
175     Toast.makeText(context: DemoPengiraanHarta.this, text: "Sila pilih bilangan Bapa", Toast.LENGTH_SHORT).show();
176 }
177 if (ibu.equals("Ibu")){
178     Toast.makeText(context: DemoPengiraanHarta.this, text: "Sila pilih bilangan Ibu", Toast.LENGTH_SHORT).show();
179 }
180 if (anakPerempuan.equals("Anak Perempuan")){
181     Toast.makeText(context: DemoPengiraanHarta.this, text: "Sila pilih bilangan Anak Perempuan", Toast.LENGTH_SHORT).show();
182 }
183 if (anakLelaki.equals("Anak Lelaki")){
184     Toast.makeText(context: DemoPengiraanHarta.this, text: "Sila pilih bilangan Anak Lelaki", Toast.LENGTH_SHORT).show();
185 }

```

Rajah 5 Kod Kritikal Halaman Pengiraan Harta untuk Mahasiswa

```

84 myAdapter.setDropDownViewResource(android.R.layout.simple_spinner_dropdown_item);
85 haniprogramSpinner.setAdapter(myAdapter);
86
87
88 //calendar pick for tarikh
89 final java.util.Calendar calendar = java.util.Calendar.getInstance();
90 final DatePickerDialog datePickerDialog = new DatePickerDialog(context: AddHebahan.this
91     , new DatePickerDialog.OnDateSetListener() {
92         @Override
93         public void onDateSet(DatePicker view, int year, int month, int dayOfMonth) {
94             java.util.Calendar updateDate = java.util.Calendar.getInstance();
95             updateDate.set(year, month, dayOfMonth);
96             tarikhprogram.setText(dayOfMonth + "-" + (month+1) + "-" + year);
97         }
98     });calendar.get(java.util.Calendar.DAY_OF_MONTH),calendar.get(java.util.Calendar.MONTH),calendar.get(Calendar.YEAR));
99
100 tarikhprogram.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
101     @Override
102     public void onClick(View v) { datePickerDialog.show(); }
103 });
104
105
106 //pick time
107 masaprogram.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
108     @Override
109     public void onClick(View v) {
110         TimePickerDialog timePickerDialog = new TimePickerDialog(context: AddHebahan.this, new TimePickerDialog.OnTimeSetListener() {
111             @Override
112             public void onTimeSet(TimePicker view, int hourOfDay, int minute) {
113                 tHour = hourOfDay;
114                 tMinute = minute;
115                 Calendar calendar = Calendar.getInstance();
116                 calendar.set(year: 0, month: 0, date: 0, tHour, tMinute);
117             }
118         });
119     }
120 }

```

Rajah 6 Kod Kritikal Halaman Menambah Hebahan Program oleh Pentadbir

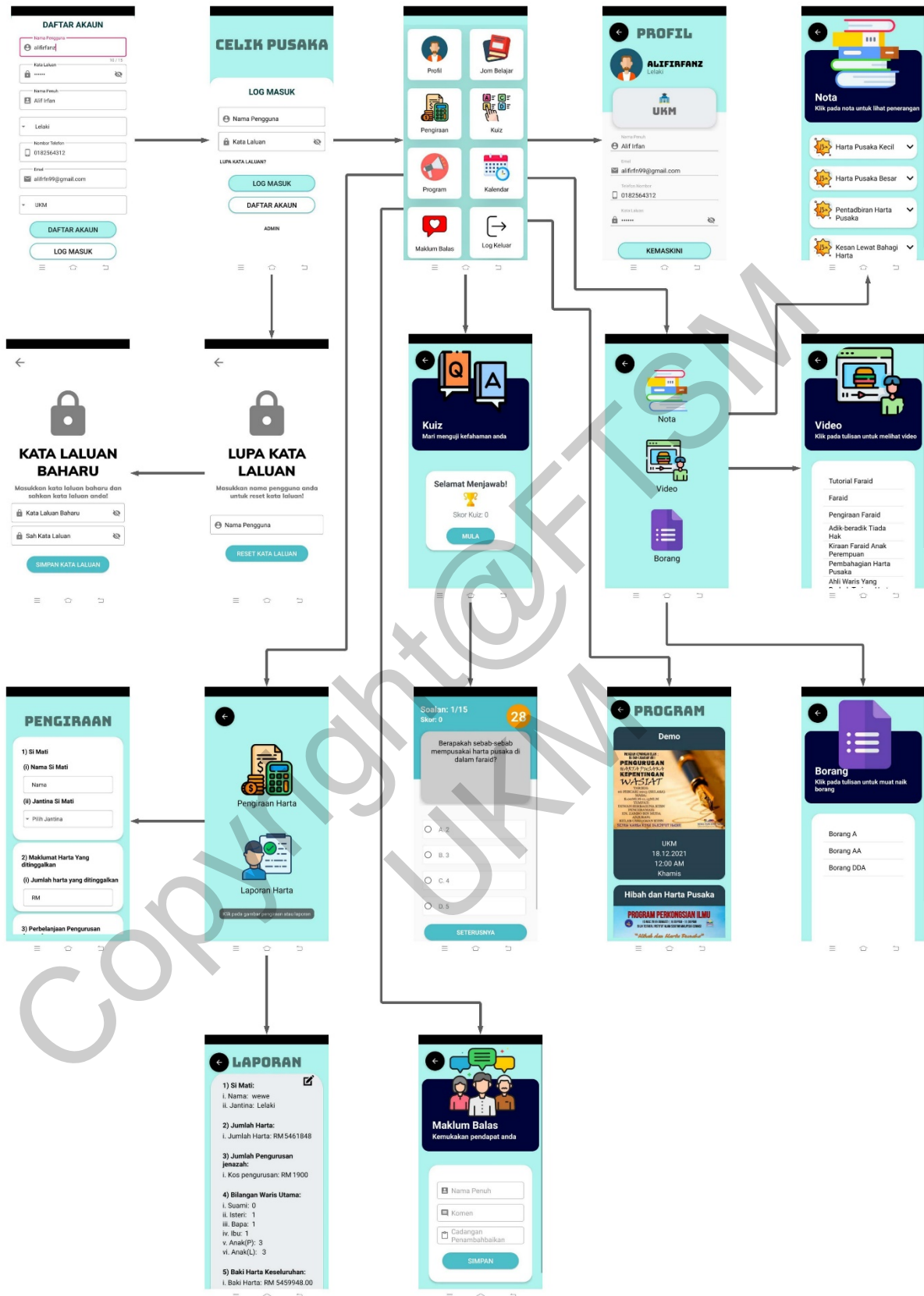
```

79
80
81 if (savedInstanceState == null) {
82     QuizDbHelper dbHelper = new QuizDbHelper( context: this);
83     questionList = dbHelper.getAllQuestions();
84     questionCountTotal = questionList.size();
85     Collections.shuffle(questionList);
86     showNextQuestion();
87
88 } else {
89     questionList = savedInstanceState.getParcelableArrayList(KEY_QUESTION_LIST);
90     questionCountTotal = questionList.size();
91     questionCounter = savedInstanceState.getInt(KEY_QUESTION_COUNT);
92     currentQuestion = questionList.get(questionCounter - 1);
93     score = savedInstanceState.getInt(KEY_SCORE);
94     timeLeftInMillis = savedInstanceState.getLong(KEY_MILLIS_LEFT);
95     answered = savedInstanceState.getBoolean(KEY_ANSWERED);
96
97     if (!answered) {
98         startCountDown();
99     } else {
100         updateCountDownText();
101         showSolution();
102     }
103
104 }
105
106 buttonConfirmNext.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
107     @Override
108     public void onClick(View v) {
109         if (!answered) {
110             if (rb1.isChecked() || rb2.isChecked() || rb3.isChecked() || rb4.isChecked()) {
111                 checkAnswer();
112             } else {
113                 Toast.makeText( context: QuizActivity.this, text: "Silalah pilih satu jawaban", Toast.LENGTH_SHORT).show();
114             }
115         } else {
116
117         }
118     }
119 }

```

Rajah 7 Kod Kritikal Halaman Kuiz untuk Mahasiswa

Fungsi antara muka pengguna adalah untuk mengambil input dari pengguna dan memberikan output kepada pengguna. Antara muka bagi aplikasi Celik Pusaka untuk Mahasiswa berada pada fungsi mengemaskini profil, menerima nota, video dan borang, membuat pengiraan harta, melihat laporan harta, menjawab kuiz dan melihat hebahan program oleh Mahasiswa. Rajah 8 menunjukkan antara muka keseluruhan aplikasi Celik Pusaka dan papan navigasi antara muka untuk Mahasiswa.



Rajah 8 menunjukkan antara muka keseluruhan aplikasi Celik Pusaka dan papan navigasi antara muka untuk Mahasiswa.

Manakala, antara muka bagi aplikasi Celik Pusaka untuk Pentadbir berada pada fungsi menambah nota, video dan borang, menambah hebahan program, melihat maklum balas dan juga statistik. Rajah 9 menunjukkan antara muka keseluruhan aplikasi Celik Pusaka dan papan navigasi antara muka untuk Pentadbir.



Rajah 9 menunjukkan antara muka keseluruhan aplikasi Celik Pusaka dan papan navigasi antara muka untuk Pentadbir.

## 6 KESIMPULAN

Aplikasi Celik Pusaka ini telah berjaya dibangunkan berdasarkan keperluan dan objektif yang telah dinyatakan. Terdapat beberapa kekuatan dan kelemahan yang dikenalpasti terdapat di dalam aplikasi celik pusaka ini untuk dijadikan panduan kepada kajian-kajian akan datang. Penyelidik berharap bahawa kajian ini boleh dijadikan rujukan kepada pembangun-pembangun aplikasi mudah alih untuk membangunkan aplikasi yang tidak sahaja menyumbang kepada bidang teknologi maklumat, malah juga kepada bidang harta pusaka supaya setiap sisi masyarakat boleh mendapat manfaat daripada teknologi yang dibangunkan.

Oleh itu, aplikasi Celik Pusaka yang berjaya dibangunkan ini telah mencapai objektif dengan memberi kesedaran dan mendidik mahasiswa tentang kepentingan harta pusaka dan pengurusannya. Selain itu, memudahkan mahasiswa untuk mengakses maklumat program yang melibatkan harta pusaka bagi menarik minat mereka untuk mempelajari tentang harta pusaka. Walau bagaimanapun, aplikasi ini tidak terhad kepada golongan Islam sahaja malah orang bukan Islam juga boleh menggunakannya sebagai medium penyebaran ilmu untuk mempelajari ilmu faraid dan harta pusaka.

## 7 RUJUKAN

- Azmira Abd Aziz (2020). myHarta - Kalkulator Harta Untuk Anda - Apps on Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=my.azmira.myharta&hl=en&gl=US>
- Azmira Abd Aziz (2020). myHarta on the App Store. <https://apps.apple.com/my/app/myharta/id1498972851>
- Ahmad, M.Y., & Laluddin, H. (2010). Pengurusan Harta Pusaka: Permasalahan sikap masyarakat Islam di Malaysia dan penyelesaiannya menurut Perspektif Islam. *Shariah Law Reports*, 4(October -December), ShL R 30-34. [https://scholar.google.com/citations?user=gGkIZU4AAAAJ&hl=en&oi=sra#d=gs\\_md\\_citad&u=%2Fcitations%3Fview\\_op%3Dview\\_citation%26hl%3Den%26user%3DgGkIZU4AAAAJ%26citation\\_for\\_view%3DgGkIZU4AAAAJ%3AqxL8FJIGzNcC%26tzm%3D-480](https://scholar.google.com/citations?user=gGkIZU4AAAAJ&hl=en&oi=sra#d=gs_md_citad&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Den%26user%3DgGkIZU4AAAAJ%26citation_for_view%3DgGkIZU4AAAAJ%3AqxL8FJIGzNcC%26tzm%3D-480)
- Berita Harian. 2020, November 4. 'Jaga hati' punca masalah tuntutan harta pusaka. <https://www.sinarharian.com.my/article/102942/BISNES/Jaga-hati-punca-masalah-tuntutan-harta-pusaka>
- Berita Harian. 2019, April 16. Usah ambil mudah persoalan wasiat, pengurusan harta selepas mati.

<https://www.bharian.com.my/rencana/agama/2019/06/576016/usah-ambil-mudah-persoalan-wasiat-pengurusan-harta-selepas-mati>

Encarna Abellan (2020) What's the Agile Methodology and How Can It Benefit Your Enterprise?

<https://www.wearemarketing.com/blog/what-is-the-agile-methodology-and-what-benefits-does-it-have-for-your-company.html>

e-Muamalat. Portal Rasmi Muamalat Dan Kewangan Islam. Isu-Isu Permasalahan Dalam Pembahagian Harta Pusaka Orang Islam Di Malaysia.

<http://e-muamalat.islam.gov.my/ms/bahan-ilmiah/kertas-ilmiah/372-isu-isu-permasalahan-dalam-pembahagian-harta-pusaka-orang-islam-di-malaysia>

Fazreen Ferdianshah Mohd Fauzi (2017). ifaraid by Fazreen Ferdianshah Mohd fauzi - AppAdvice.

<https://appadvice.com/app/ifaraid/985277625>

Fazreen Ferdianshah Mohd Fauzi (2017). ifaraid – (iOS Apps) — AppAgg.

<https://appagg.com/ios/finance/ifaraid-14516518.html?hl=en>

Rusnadewi Abdul Rashid (Dr)\*, Noor Inayah Yaakub (Prof Madya, Dr) Law Lecturer, Fakulti Undang-undang UiTM. Masalah Kegagalan dan Kelewatan Pengagihan Harta Pusaka di Malaysia.

<http://ir.uitm.edu.my/id/eprint/32037/1/32037.pdf>

Wan Lutfi Wan Md Hatta (2020). iFaraid Kalkulator di App Store - Apple.

<https://apps.apple.com/my/app/ifaraid/id941013002?l=ms>

Wan Lutfi Wan Md Hatta (2020). iFaraid - Intuitive Islamic Inheritance Law Calculator.

<https://www.facebook.com/IFaraid>

Wan Abdul Halim Wan Harun (2017). Mengurus harta pusaka: asas pembahagian harta cara faraid.

<https://books.google.com.my/books?hl=en&lr=&id=to7OfMixXTToC&oi=fnd&pg=PA120&dq=pengurusan+harta+pusaka&ots=CSJWMxaXRJ&sig=VNEGqDi7wFSeXlqiW8ONu3nZaCg#v=onepage&q=pengurusan%20harta%20pusaka&f=false>

Zahari Mahad Musa, Mushaddad Hasbullah, Azman Ab Rahman, & Tengki Abidin. (2017). E-Learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran Faraid (E-Learning in Teaching and Learning of Faraid). 10.13140/RG.2.2.19779.30244.

[https://www.researchgate.net/publication/321491030\\_ELearning\\_dalam\\_Pengajaran\\_dan\\_Pembelajaran\\_Faraid\\_E-Learning\\_in\\_Teaching\\_and\\_Learning\\_of\\_Faraid](https://www.researchgate.net/publication/321491030_ELearning_dalam_Pengajaran_dan_Pembelajaran_Faraid_E-Learning_in_Teaching_and_Learning_of_Faraid)