



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA



# **POLITEKNIK SEBERANG PERAI**

**KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI**

**JABATAN TEKNOLOGI MAKLUMAT &  
KOMUNIKASI**

**DIPLOMA IN INFORMATION**

**TECHNOLOGY DIGITAL**

**TECHNOLOGY (DDT)**

**SISTEM TEMPAHAN ALATAN SUKAN**

**POLITEKNIK SEBERANG PERAI**

Penyelia : PUAN SYIMA BINTI AZIZAN

**SESI : 1 2022/2023**

Ahli Kumpulan :

No.	Nama	No. Matriks
1	MOHD ALIF IKMAL BIN MAHMUD	10DDT20F2003
2	MUHD NUR AIMAN BIN AZLEY	10DDT20F2014
3	IZZUL AIMAN BIN ABDUL RAHMAN	10DDT20F2015

## PENGESAHAN

Kami disini mengesahkan bahawa segala laporan teknikal yang berkaitan dengan “Sistem Tempahan Alatan Sukan Politeknik Seberang Perai” ini adalah berdasarkan kerja asal di bawah penyeliaan dan bimbingan Puan Syima binti Azizan. Kami juga mengisytiharkan bahawa ia belum pernah diserahkan untuk mana-mana diploma atau anugerah lain di Politeknik Balik Pulau atau institusi lain.



1. Tandatangan :

Nama : MOHD ALIF IKMAL BIN MAHMUD

Nombor Pendaftaran : 10DDT20F2003

Tarikh : 19 Disember 2022



1. Tandatangan :

Nama : MUHD NUR AIMAN BIN AZLEY

Nombor Pendaftaran : 10DDT20F2014

Tarikh : 19 Disember 2022



1. Tandatangan :

Nama : IZZUL AIMAN BIN ABDUL RAHMAN

Nombor Pendaftaran : 10DDT20F2015

Tarikh : 19 Disember 2022

## PENGISYTIHARAN KEASLIAN DAN PEMILIKAN

### TAJUK PROJEK : SISTEM TEMPAHAN ALATAN SUKAN POLITEKNIK SEBERANG PERAI

- Kami : 1. MOHD ALIF IKMAL BIN MAHMOD (021128-14-0241)  
2. MUHD NUR AIMAN BIN AZLEY (020625-01-1235)  
3. IZZUL AIMAN BIN ABDUL RAHMAN (020412-06-0359)

Merupakan pelajar **Diploma Jabatan Teknologi Maklumat (Digital Teknologi)** dari Politeknik **Seberang Perai** (disini selepas dirujuk sebagai “politeknik”).

Kami mengakui bahawa projek di atas (Sistem Tempahan Alatan Sukan Politeknik Seberang Perai) dan harta intelek yang terkandung di dalamnya adalah hasil kerja/ciptaan asal kami tanpa mengambil atau menyalin mana-mana intelek harta daripada pihak lain.

Kami bersetuju untuk melepaskan hak milik harta intelek Sistem Tempahan Alatan Sukan Politeknik Seberang Perai kepada Politeknik Seberang Perai bagi memenuhi syarat penganugerahan Diploma Teknologi Maklumat(Teknologi Digital) kepada kami.

Disediakan sepenuhnya dan diakui oleh;

IZZUL AIMAN BIN ABDUL RAHMAN



(020412-06-0359)

MOHD ALIF IKMAL BIN MAHMOD



(021128-14-0241)

MUHD NUR AIMAN BIN AZLEY



(020625-01-1235)

Tarikh :19 Disember 2022

Di hadapan saya, Puan Syima binti Azizan (XXXXXX-XX-XXXX) sebagai penyelia projek pada tarikh:



.....

(PUAN SYIMA BINTI AZIZAN)

## KELULUSAN UNTUK PENYERAHAN

**Tajuk Projek :** Sistem Tempahan Alatan Sukan Politeknik Seberang Perai

**Sesi** : 1 2022/2023

Disediakan oleh : 1. MOHD ALIF IKMAL BIN MAHMOD (021128-14-0241)

2. MUHD NUR AIMAN BIN AZLEY (020625-01-1235)

3. IZZUL AIMAN BIN ABDUL RAHMAN (020412-06-0359)

“Laporan teknikal ini telah dibaca, disemak sepenuhnya dan dipersetujui dalam terma dan skop kualiti untuk anugerah Diploma Teknologi Maklumat (Digital Teknologi)”.

Disemak oleh

Tandatangan Penyelia :  .....

Nama Penyelia : PUAN SYIMA BINTI AZIZAN

Tarikh: 19 Disember 2022

## **ABSTRAK**

Jabatan Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan (JSKK) secara amnya bertanggungjawab merangka, melaksana, menyelaras, menyelia dan memantau aktiviti sukan, kokurikulum & kebudayaan yang melibatkan Politeknik Seberang Perai. JSKK menguruskan keperluan peralatan dan memastikan segala kemudahan & fasiliti berada di tahap yang baik bagi menyediakan perkhidmatan berkualiti. Selain itu, Jabatan Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan diamanahkan untuk mentadbir dan menguruskan segala aktiviti sukan riadah, kokurikulum & kebudayaan kepada seluruh warga Politeknik Seberang Perai. Tujuan utama penciptaan sistem ini adalah untuk memudahkan pengurusan tempahan alatan sukan daripada pihak JSKK. Sistem ini amatlah penting kerana akan digunakan oleh pelajar dan staf Politeknik Seberang Perai. Bagi mengelakkan sebarang kesilapan atau kehilangan data sistem ini diciptakan bagi mengatasi masalah ini.

## ISI KANDUNGAN

NO.	TAJUK	MUKA SURAT
<b>1.0</b>	<b>PELAN PROJEK</b>	<b>8</b>
	1.1 PENGENALAN	8
	1.2 PENYATAAN MASALAH	9
	1.3 OBJEKTIF	10
	1.4 SKOP PROJEK	11
	1.4.1 SKOP PENGGUNA	11
	1.4.2 SKOP SISTEM	11
	1.5 KAJIAN SISTEM SEDIA ADA	12
	1.6 METHODOLOGI PROJEK	13,14
	1.6.1 FASA PERANCANGAN	13,14
	1.6.2 FASA REKA BENTUK	13,14
	1.6.3 FASA PEMBANGUNAN	13,14
	1.6.4 FASA PENGUJIAN	13,14
	1.6.5 FASA PENYELENGGARAAN	13,14
	1.7 CARTA GANTT PROJEK	15
<b>2.0</b>	<b>SPEKIFIKASI KEPERLUAN</b>	<b>16,17,18</b>
	2.1 KEPERLUAN FUNGSIAN	16,17,18
	2.2 KEPERLUAN BUKAN FUNGSIAN	16,17,18
	2.3 KEPERLUAN PERKAKASAN DAN PERISIAN	16,17,18
	2.3.1 SPEKIFIKASI PERKAKASAN	16,17,18
	2.3.2 SPEKIFIKASI PERISIAN	16,17,18
	2.4 KONFIGURASI SISTEM	19,20
	2.5 KEPERLUAN KESELAMATAN	21
<b>3.0</b>	<b>REKA BENTUK LOGIK TERAKHIR</b>	<b>22,23,24</b>
	3.1 REKA BENTUK LOGIK	22,23,24
	3.2 REKA BENTUK FIZIKAL	25,26,27,28,29,30
<b>4.0</b>	<b>PENERANGAN UJIAN DAN KEPUTUSAN</b>	<b>31,32,33</b>
	4.1 PELAN UJIAN UNIT	31
	4.2 RANCANGAN UJIAN DAN INTEGRASI	32
	4.3 UJIAN PENERIMAAN PENGGUNA	33
<b>5.0</b>	<b>PERBINCANGAN</b>	<b>34</b>
	5.1 KELEBIHAN PROJEK	34
	5.2 HAD PROJEK	34
<b>6.0</b>	<b>KESIMPULAN</b>	<b>35</b>
<b>7.0</b>	<b>RUJUKAN</b>	<b>36</b>
	7.1 Bahan Bukti	37

## 1.1 Pengenalan

Jabatan Sukan, Kokurikulum dan Kebudayaan ialah salah satu jabatan yang terdapat di Politeknik Seberang Perai yang di singkatkan menjadi JSKK. Jabatan ini merupakan antara jabatan yang penting di Politeknik Seberang Perai, ini kerana menjadi antara jabatan yang kerap dikunjungi para pelajar untuk melakukan aktiviti riadah. Bagi pelajar yang ingin menggunakan fasiliti yang disediakan, pihak JSKK akan menguruskan tempahan alatan sukan secara manual.

Seterusnya, Jabatan Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan (JSKK) secara amnya bertanggungjawab merangka, melaksana, menyelaras, menyelia dan memantau aktiviti sukan, kokurikulum & kebudayaan yang melibatkan Politeknik Seberang Perai. Justeru itu, menguruskan segala aktiviti riadah, kokurikulum & kebudayaan kepada seluruh warga Politeknik Seberang Perai, sama ada pelajar mahupun kakitangan.

Di samping itu, misi utama JSKK bagi melahirkan graduan yang lengkap berkeperibadian unggul, berdisiplin dan bersahsiah tinggi melalui aktiviti Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan. Visi utama JSKK pula adalah untuk membudayakan dan membangunkan Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan dalam kalangan komuniti Politeknik Seberang Perai. Perkembangan bakat secara berterusan untuk mencapai tahap pencapaian yang lebih cemerlang dan unggul. Kemudian menyediakan kemudahan dan fasiliti Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan yang mencukupi, selesa dan selamat. Seterusnya Memupuk hubungan interaksi akrab antara pelajar dan kakitangan melalui aktiviti Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan.

Akhir sekali, Jabatan Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan (JSKK) merupakan unit sukan yang penting bagi Politeknik Seberang Perai kerana mempunyai peralatan sukan yang mencukupi untuk setiap pengguna dan pelajar.



## 1.2 Penyataan Masalah

- **Tempat penyimpanan data yang terhad.**

Perkara ini berlaku kerana tempat penyimpanan data tersebut akan bercampur dengan tempat penyimpanan data yang lain di dalam satu tempat yang sama.

- **Staf JSKK perlu menguruskan data yang diperoleh secara manual**

Perkara ini akan menyebabkan berlakunya pengurusan data yang tidak teratur dan boleh menyebabkan kehilangan data tempahan yang telah dibuat oleh pengguna. Hal ini akan menyusahkan staf untuk mencari data yang telah dibuat.

- **Pengguna perlu pergi ke JSKK untuk membuat tempahan alatan sukan**

Masalah yang sering dihadapi oleh setiap pengguna ialah perlu membuat tempahan alatan sukan secara bersemuka di JSKK. Perkara ini akan menyebabkan banyak masa yang terbuang kerana perlu pergi ke JSKK.

### **1.3 Objektif**

Objektif bagi projek Sistem Tempahan Alatan Sukan Politeknik Seberang Perai:

1. Membangunkan sistem tempahan alatan sukan untuk JSKK
2. Memudahkan pelajar untuk membuat tempahan peralatan sukan
3. Merekod tempahan pelajar dengan lebih teratur

## 1.4 Skop Projek

Projek ini bertujuan untuk membangunkan Sistem Tempahan Alatan Sukan Politeknik Seberang Perai. Projek ini dibangunkan bagi memudahkan pelajar membuat tempahan dan staf menguruskan tempahan.

### 1.4.1 Skop Pengguna

- a) **Pelajar Politeknik Seberang Perai:** Sistem ini bakal digunakan oleh pelajar untuk membuat sebarang tempahan alatan sukan.
- b) **Staf JSKK:** Sistem ini juga dapat membantu staf untuk menguruskan sebarang tempahan yang diterima.

### 1.4.2 Skop Sistem

Tujuan utama bagi Sistem Tempahan Alatan Sukan Politeknik Seberang Perai ialah untuk memudahkan pengguna membuat tempahan.

- Sistem ini akan menjimatkan masa pengguna untuk membuat sebarang tempahan alatan sukan.
- Sistem ini akan memudahkan staf JSKK untuk menguruskan data tempahan alatan sukan yang telah dibuat.
- Pengurusan tempahan akan menjadi lebih teratur dan kemas.

### 1.5 Kajian sistem sedia ada

Untuk menghasilkan suatu sistem yang lebih baik bagi pihak JSKK dalam menguruskan sistem tempahan alatan sukan, terdapat juga kelebihan dan kekurangan daripada pihak JSKK. Pihak JSKK perlu menguruskan tempahan secara manual. Staf JSKK perlu menyimpan data di ruangan kecil menyebabkan berlakunya penindihan data dikhuatiri telah bercampur dengan data yang lain menyebabkan berlakunya kehilangan data dan melembabkan masa dalam pencarian data.

Ciri-ciri	Coursite.my	i.mjogo.com	Sistem tempahan JSKK
Penggunaan Bahasa	Bahasa Inggeris	Bahasa Inggeris	Dwi Bahasa
Perisian	Menempah gelanggang badminton/futsal	Menempah gelanggang badminton/futsal	Menempah alatan sukan
Skop	Negeri tertentu	Kota Damansara sahaja	JSKK Politeknik Seberang Perai
Mendaftar / Log Masuk	Memerlukan pengguna untuk mendaftar /log masuk	Tidak memerlukan daftar /log masuk	Boleh terus log masuk menggunakan database SPMP PSP (IC / kata laluan SPMP PSP)
Ciri khas Mod gelap	Tiada	Tiada	Ada

## 1.6 Methodologi Projek

Bagi menghasilkan projek Sistem Tempahan Alatan Sukan Politeknik Seberang Perai. Kami menggunakan model *Agile* kerana pembangunan projek ini lebih mudah dibangunkan dengan model *Agile*. Ini dapat mengenal pasti dan membetulkan masalah dengan lebih cepat



### 1.6.1 Fasa Perancangan

Dalam fasa ini, kami melakukan perancangan awal dalam membangunkan projek. Selain itu, kami juga mengenalpasti kekurangan sistem yang dijalankan secara manual sebelum ini dan skop projek iaitu untuk memudahkan pelajar menempah alatan sukan dan staf untuk menguruskan tempahan.

### 1.6.2 Fasa Reka Bentuk

Kami menghasilkan prototaip sistem menggunakan lakaran bagi memudahkan kami untuk mendapatkan reka bentuk mengikut kehendak JSKK.

### **1.6.3 Fasa Pengaturcaraan**

Selepas mendapatkan reka cipta yang diinginkan daripada prototaip yang dilakukan dalam fasa reka bentuk. Seterusnya, kami memulakan pembangunan sistem menggunakan Visual Studio Code. Kami menghasilkan sistem ini mengikut keperluan pengguna supaya mudah untuk difahami.

### **1.6.4 Fasa Pengujian**

Kami melakukan pengujian ke atas sistem yang kami bangunkan dan mengenalpasti masalah yang berada dalam sistem dan memperbaiki kekurangan di dalam sistem. Proses ini dilakukan sehingga dapat memperbaiki kelemahan sistem yang dibangunkan.

### **1.6.5 Fasa Penyelenggaraan**

Sistem sudah bersedia untuk digunakan oleh pengguna. Sekiranya, terdapat sebarang kekurangan di dalam sistem. Kami akan melakukan penyelenggaraan dari masa ke semasa bagi memastikan pengguna berpuas hati dengan sistem yang telah dibangunkan.

### 1.7 Carta Gantt Chart

NO	Assignment	September			Oktober				November			December				
		Minggu														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
	<b>Perancangan</b>	■														
1.	Melakukan penyelidikan untuk sistem yang ingin dibangun.	■														
2.	Mengenalpasti kekurangan sistem dan skop projek.	■														
3.	Merancang penambah baikkan untuk sistem yang dibangun.	■														
	<b>Reka Bentuk</b>	■	■													
4.	Melakukan prototaip menggunakan lakaran.		■													
	<b>Pembangunan</b>			■	■	■	■	■	■	■						
6.	Membangunkan sistem menggunakan Visual Studio Code.			■	■	■	■	■	■							
	<b>Pengujian</b>									■	■	■				
7.	Menguji dan memperbaiki kelemahan sistem.									■	■	■				
8.	Memastikan setiap sistem berfungsi dengan baik												■			
	<b>Perlaksanaan</b>													■	■	
9.	Melaksanakan penyelenggaraan .													■	■	

Gantt Chart

# KEPERLUAN DAN SPESIFIKASI

## 2.1 Keperluan Fungsian

Sistem ini berfungsi sebagai sistem untuk membuat sebarang tempahan alatan sukan dengan lebih mudah. Oleh kerana pihak JSKK perlu membina suatu sistem yang memudahkan pengguna dan pelajar membuat tempahan alatan sukan, sistem ini dapat membantu proses penempahan peralatan sukan. Pengguna hanya perlu membuat tempahan peralatan sukan melalui sistem sahaja tanpa perlu untuk bersemuka bagi menempah sesuatu peralatan sukan yang ingin dipinjam. Pihak JSKK hanya perlu mengawal data daripada sistem sahaja. Nama pelajar dan staf Politeknik Seberang Perai akan dipaparkan dalam database yang telah dicipta. Aplikasi ini menggunakan konsep pembangunan perisian. Semua kehadiran akan direkodkan dalam senarai.

## 2.2 Keperluan Bukan Fungsian

Sistem ini mudah digunakan dengan reka bentuk yang ringkas dan efisien. Sistem ini sangat mudah kerana mesra pengguna. Setiap golongan pengguna mampu membuat tempahan alatan sukan dengan mudah. Sistem ini tidak memerlukan perisian komputer atau laptop yang menggunakan spesifikasi yang tinggi.

## 2.3 Keperluan Perkakasan dan Perisian

Deskripsi	Bulan	Purata /Unit penggunaan	Kuantiti	Jumlah keseluruhan
<b>Perisian Hardware</b>				
Asus TUF A17	-	RM4000	1	RM4000
Asus TUF A15	-	RM3500	1	RM3500
Dell Inspiron 14 5000	-	RM2000	1	RM2000
<b>Network</b>				
Internet Data(Unifi)	4	RM60	-	RM240
Internet Data(Yes)	4	RM40	-	RM160
Internet Data(Celcom)	4	RM50	-	RM200
<b>Software</b>				
Microsoft Word	-	Education Version	-	-
Visual Studio Code	-	Open Source	-	-
Adobe Photoshop	-	Open Source	-	RM20
<b>Jumlah Keseluruhan</b>				<b>RM10120</b>



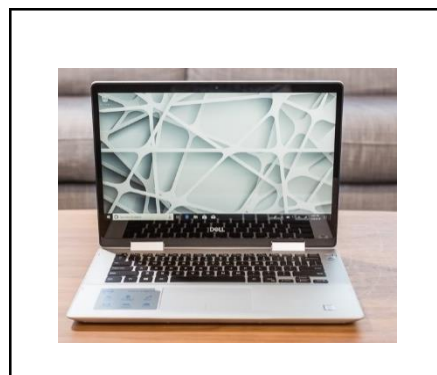
Terdapat 3 software yang digunakan untuk mencipta sistem ini. Dua komputer riba, iaitu Asus TUF A17 dan Asus TUF A15 digunakan untuk mengekod program sistem ini dan Dell Inspiron 14 5000 untuk menulis dokumen untuk laporan. Harga komputer riba yang digunakan RM4000 dan juga ada yang RM3500 dan seterusnya RM2000. Jumlah keseluruhan komputer riba adalah RM9500.



Asus TUF A15



Asus TUF A17



Dell Inspiron 14 5000

Rangkaian ialah sambungan internet untuk melakukan penyelidikan di Google dan menyambung ke pangkalan data dalam talian. Celcom ,Unifi dan Yes adalah tiga daripada pembawa internet yang dilanggan. Yuran bulanan ialah RM40 , RM 60 dan RM50 masing-masing. Jumlah kos untuk rangkaian ialah RM150.



Celcom

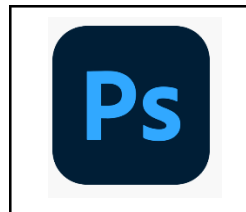


Unifi

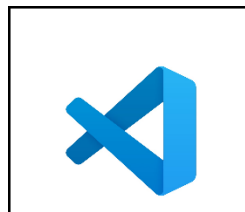


Yes

Untuk perisian, kami menggunakan Visual Studio Code, Di sinilah sistem ini diciptakan. Microsoft Word ialah perisian yang digunakan untuk menulis semua dokumen. Adobe Photoshop mempunyai bayaran RM20 manakala Microsoft Word percuma melalui versi pendidikan yang disediakan oleh politeknik. Jumlah kos untuk perisian ialah RM20.



Adobe Photoshop



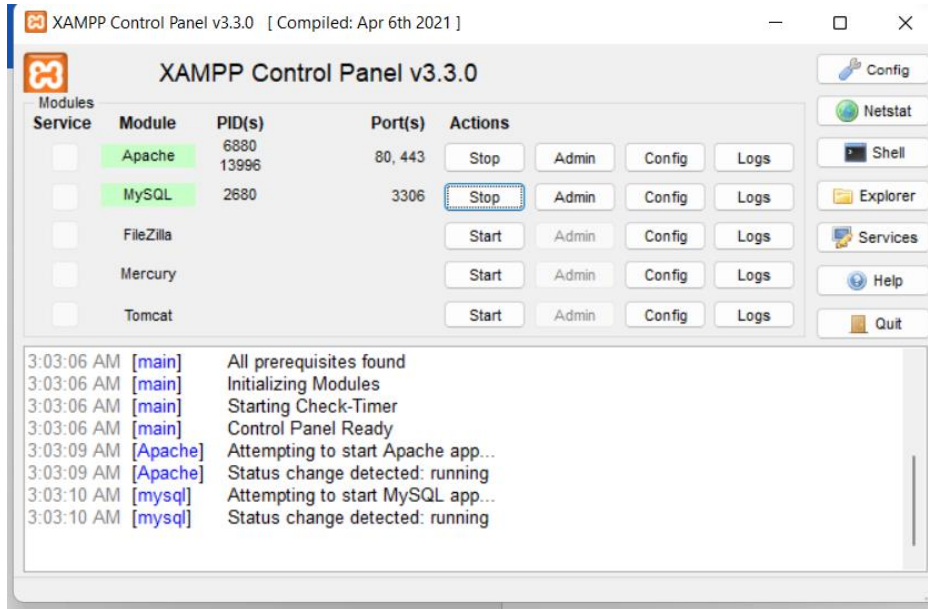
Visual Studio Code



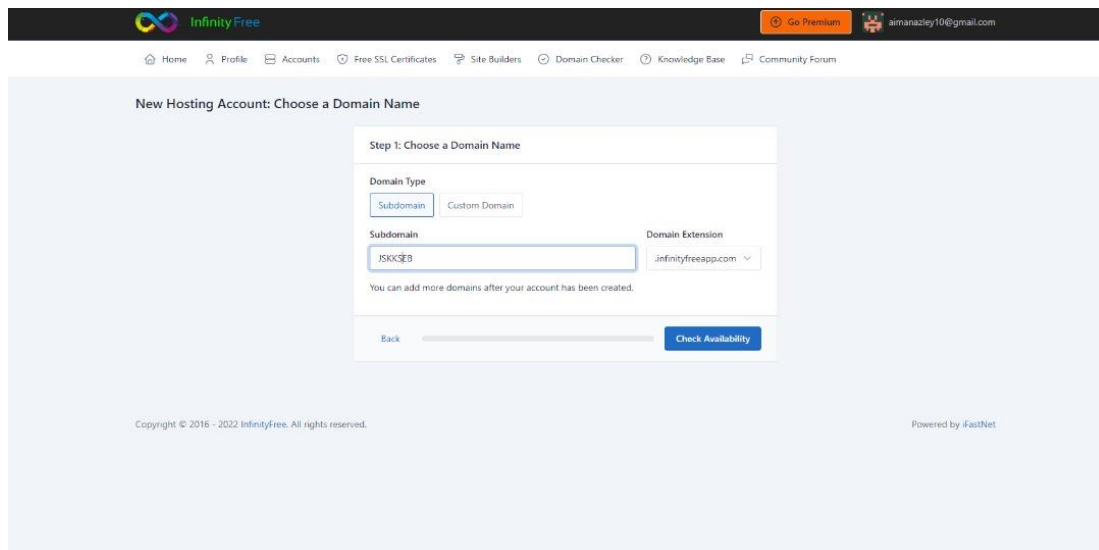
Microsoft Word

## 2.4 Konfigurasi Sistem

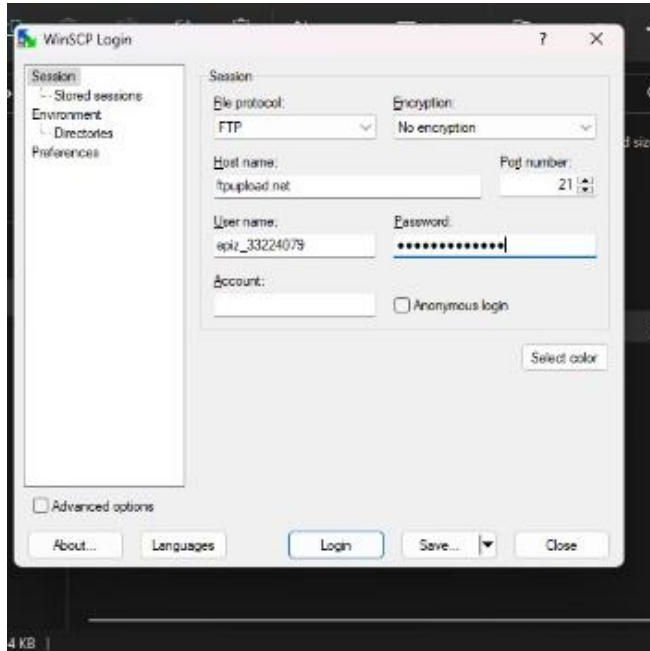
Bagi menghubungkan database dengan sistem, aplikasi XAMPP digunakan.



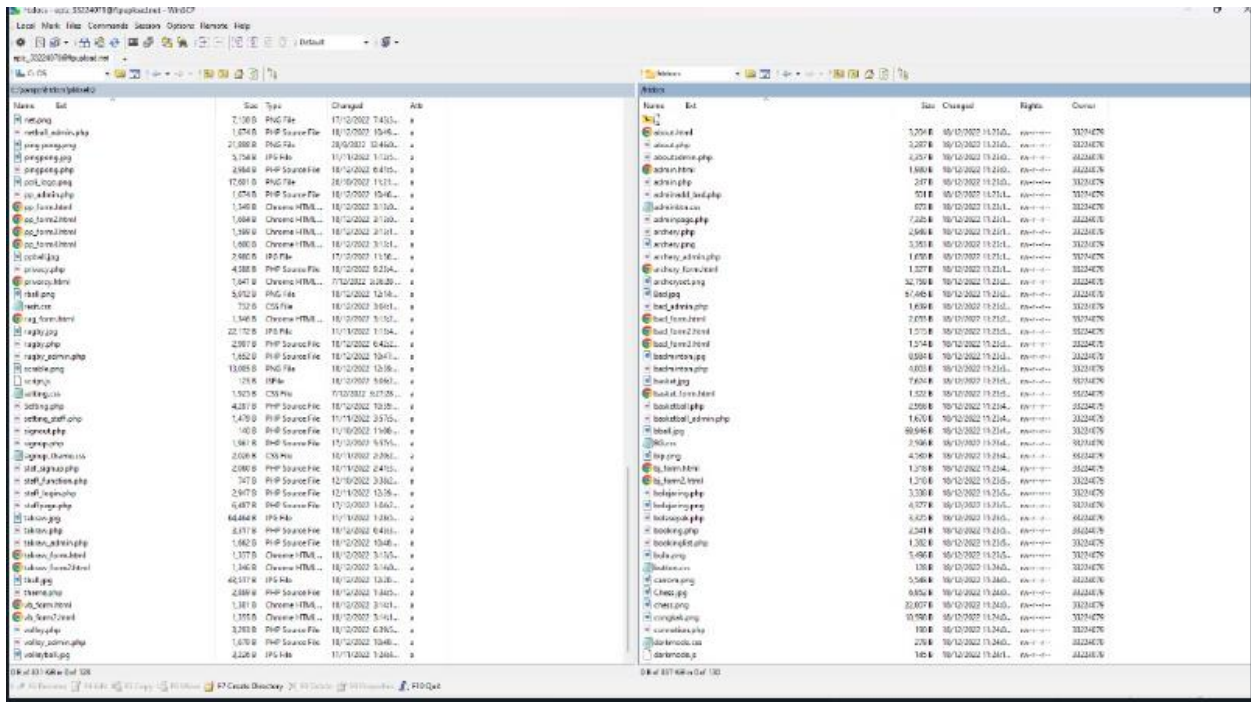
Untuk hosting InfinityFree digunakan



Seterusnya, WinSCP digunakan untuk menghubungkan hostname sistem dengan database



Akhir sekali keseluruhan file akan dimuat naik di htdocs WinSCP



## 2.5 Keperluan Keselamatan

### Log Masuk

-Jika pengguna masukkan katalaluan dan data akaun yang salah, pengguna akan tetap berada dalam halaman log masuk.

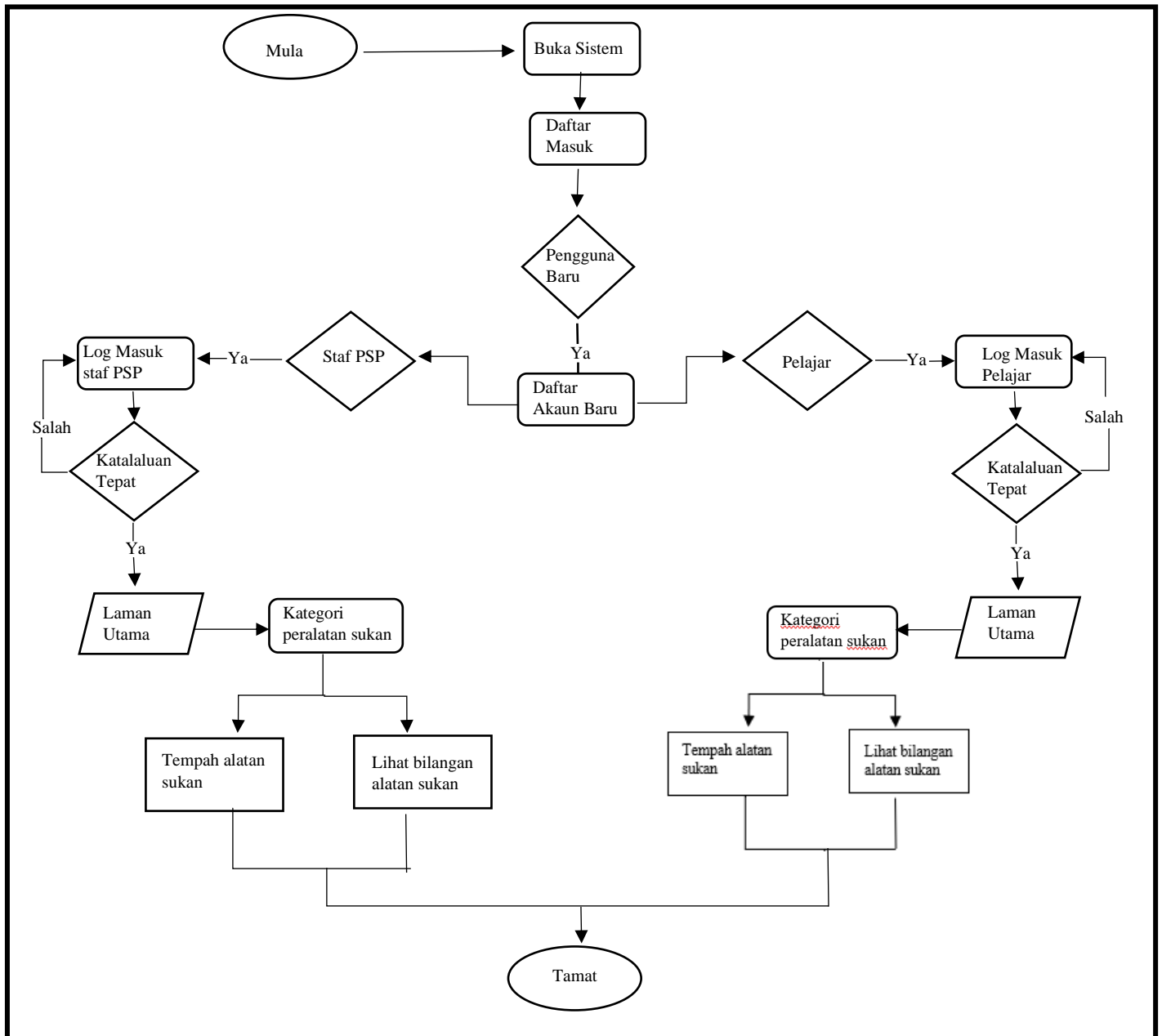
### “Enkripsi“

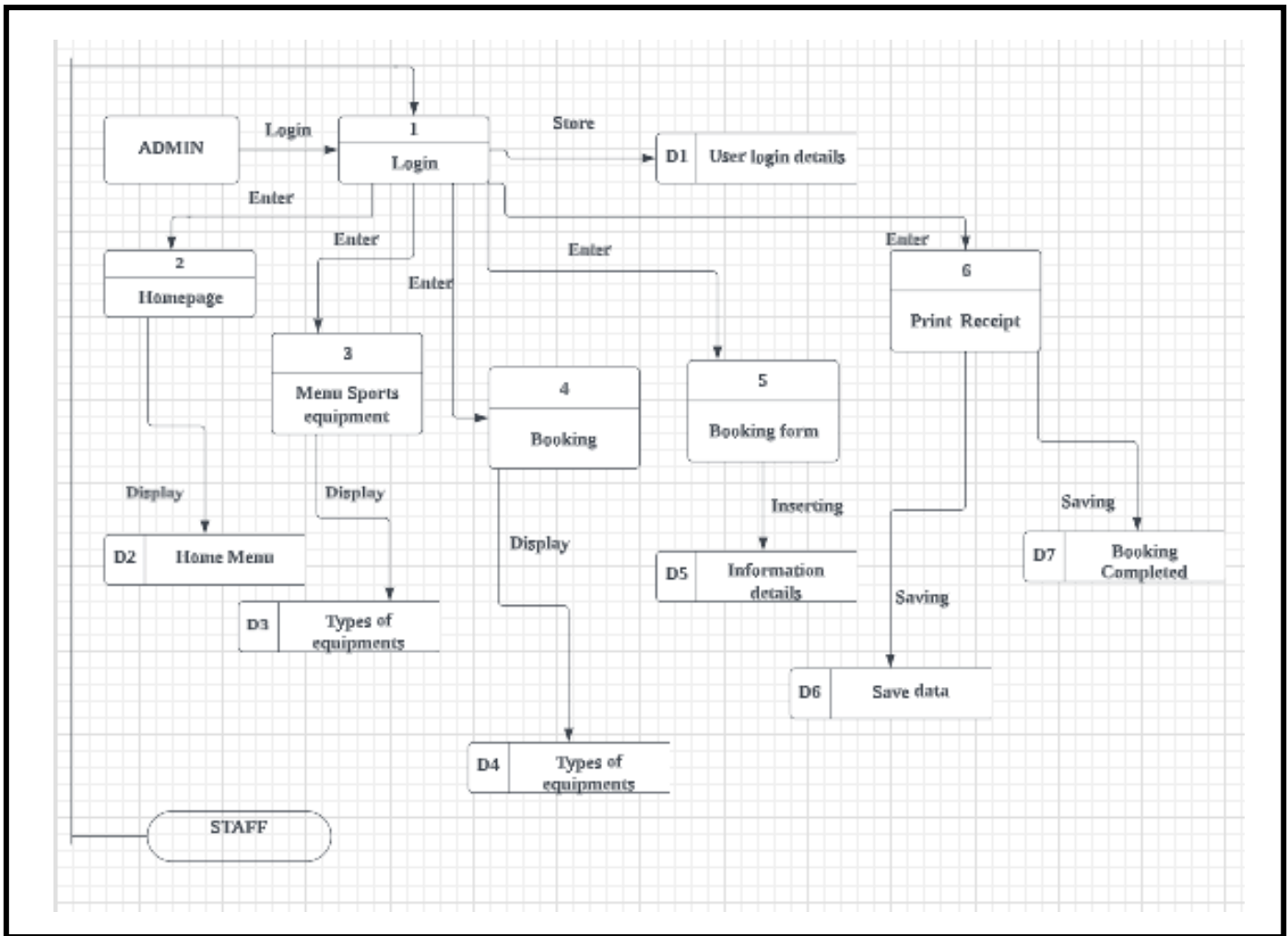
-Jika pengguna masukkan katalaluan yang sama ke dalam database, password tersebut akan berubah dalam database.

# REKA BENTUK AKHIR

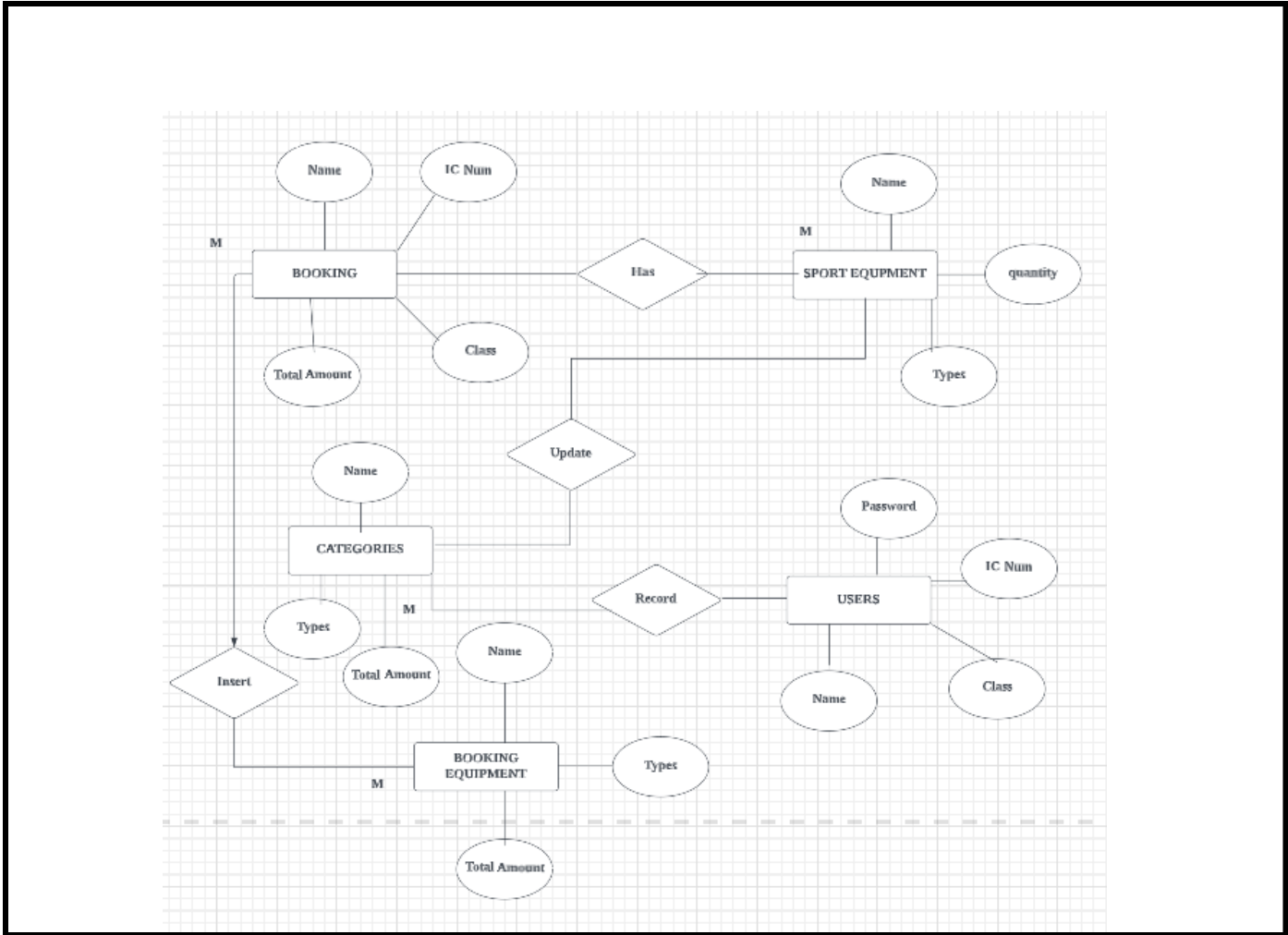
## 3.1 Reka Bentuk Logik

### 3.1.1 Carta Aliran





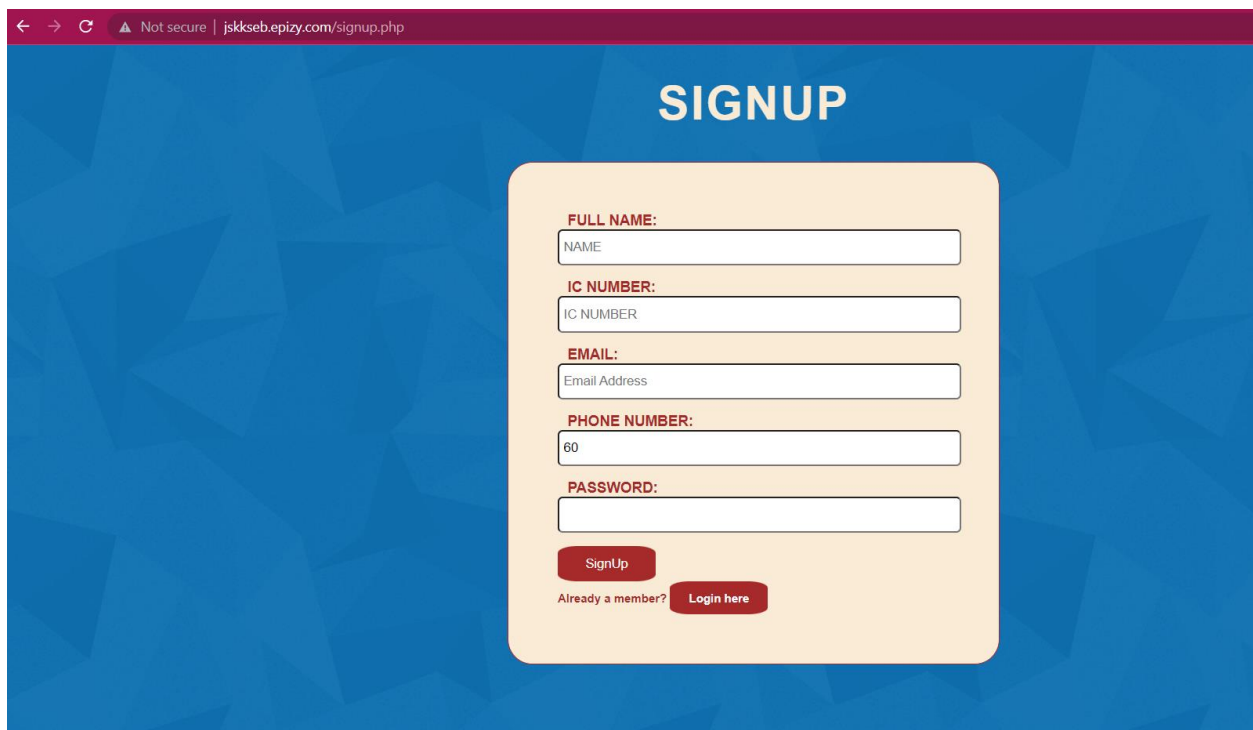
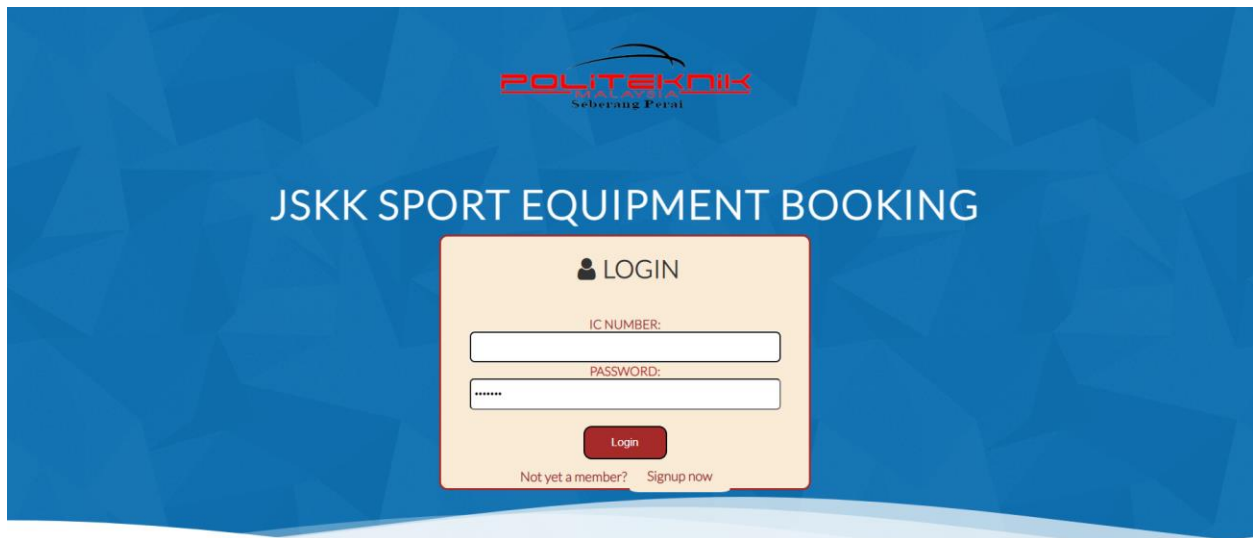
Carta DFD [Data Flow Diagram]



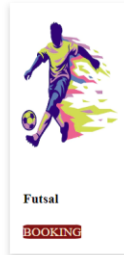
Carta ERD [Entity Relationship Diagram]



### 3.2 Reka Bentuk Fizikal



## JSKK SEB



Copyright © 2022 JSKK, PSP All Right Reserved

## BADMINTON

### BADMINTON EQUIPMENT LIST

ITEM	QUANTITY
RACKET	28
BULU TANGKIS	10
NET	6

[BACK](#)

# BOOKING FORM

FULL NAME\*

AIMAN

IC NUMBER\*

020989098765

CLASS(FOR STUDENT)\*

DDT6A

PHONE NUMBER\*

0178776788

QUANTITY\*

2

SUBMIT

The screenshot shows a printout of a booking receipt from Politeknik Malaysia Seberang Perai. The receipt includes the user's name (AIMAN), IC number (020989098765), phone number (0178776788), and booking details for 2 badminton rackets. A 'BACK' link is visible on the receipt. To the right, a dark sidebar contains print settings: 'Print' (1 page), 'Destination' (Save as PDF), 'Pages' (All), 'Layout' (Portrait), and 'More settings'. 'Save' and 'Cancel' buttons are at the bottom of the sidebar.

12/18/22, 2:23 PM Booking Receipt

**POLITEKNIK**  
MALAYSIA  
Seberang Perai

BOOKING RECEIPT  
AIMAN  
020989098765  
0178776788

QUANTITY	Description	CATEGORY
2	RACKET	BADMINTON

Thanks for your booking!  
JSSK POLITEKNIK SEBERANG PERAI

[BACK](#)

Print 1 page

Destination Save as PDF

Pages All

Layout Portrait

More settings

Save Cancel

Print BACK

jjkssk.apcity.com/booking.php 1/1

- Profile
- Language
- Privacy
- Appearance

## Setting Personal Info

**Full Name**

AIMAN AZLEY

**Id Number**

020625011235

**Phone Number**

01877181251

Update

- Profile
- Language
- Privacy
- Appearance

## Setting Language

Select Language ▾

Powered by



Home Setting Contact About Logout

Profile  
Language  
Privacy  
Appearance

# Setting

## Privacy (Change Password)

Your password must be at least six characters and should include a combination of numbers, letters and special characters (!\$@%).

**Current Password**

**New Password**

**New Password, Again**

Copyright © 2022 JSKK,PSP All Right Reserved

Home Setting Contact About Logout

Profile  
Language  
Privacy  
Appearance

# Setting

## Appearance

DARK MODE

Copyright © 2022 JSKK,PSP All Right Reserved

## MISI DAN VISI

### MISI

\*Melahirkan graduan yang lengkap berkeperibadian unggul, berdisiplin dan bersahsiah tinggi melalui aktiviti Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan.

### VISI

\*Pembudayaan dan pembangunan Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan dalam kalangan komuniti Politeknik Seberang Perai.

\*Perkembangan bakat secara berterusan untuk mencapai tahap pencapaian yang lebih cemerlang dan unggul.

\*Menyediakan kemudahan dan fasiliti Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan yang mencukupi, selesa dan selamat.

\*Memupuk hubungan interaksi akrab antara pelajar dan kakitangan melalui aktiviti Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan.

## 4.0 Penerangan Ujian dan Keputusan

### 4.1 Pelan Ujian Unit

No.	Nama Kes Ujian	Ujian Prosedur	Prasyarat	Jangkaan Keputusan	Ujian	Keputusan (Lulus/Gagal)
1.	Log Masuk	Pengguna perlu masukkan password dan data akaun yang tepat	Pengguna perlu daftar terlebih dahulu.	Berjaya masuk ke page seterusnya	Izzul	lulus
2.	Daftar akaun	Pengguna perlu membuat akaun dan katalaluan baharu	Masukkan nombor kad pengenalan dan katalaluan yang betul	Akaun Berjaya dicipta	Alif Ikmal	lulus
3.	Tempah Peralatan Sukan	Pengguna perlu memilih jenis alatan sukan terlebih dahulu	Setiap peralatan sukan mempunyai had untuk meminjam	Tempahan Berjaya dilakukan dan	Aiman	lulus
4.	Tukar Bahasa di tetapan	Pengguna boleh mengubah Bahasa mengikut kehendak masing-masing.	Mengubah mengikut Bahasa yang dipilih	Pertukaran Bahasa Berjaya dilakukan	Izzul	lulus
5.	Tukar mod gelap	Pengguna boleh menukar mod gelap.	Tekan butang mod gelap	Mod gelap Berjaya dihasilkan	Alif ikmal	lulus

#### 4.2 RANCANGAN UJIAN INTEGRASI

No.	Nama Kes Ujian	Ujian Prosedur	Prasyarat	Jangkaan Keputusan	Ujian	Keputusan (Lulus/Gagal)
1.	Butang Log Mauk	Pengguna perlu masukkan password dan data akaun yang tepat	Pengguna perlu daftar terlebih dahulu.	Berjaya masuk ke page seterusnya	Izzul	lulus
2.	Butang Daftar akaun	Pengguna perlu membuat akaun dan katalaluan baharu	Masukkan nombor kad pengenalan dan katalaluan yang betul	Akaun Berjaya dicipta	Alif Ikmal	lulus
3.	Butang Tempah Peralatan Sukan	Pengguna perlu memilih jenis alatan sukan terlebih dahulu	Setiap peralatan sukan mempunyai had untuk meminjam	Tempahan Berjaya dilakukan dan	Aiman	lulus
4.	Butang Tukar Bahasa di tetapan	Pengguna boleh mengubah Bahasa mengikut kehendak masing-masing.	Mengubah mengikut Bahasa yang dipilih	Pertukaran Bahasa Berjaya dilakukan	Izzul	lulus
5.	Butang Tukar mod gelap	Pengguna boleh menukar mod gelap.	Tekan butang mod gelap	Mod gelap Berjaya dihasilkan	Alif ikmal	lulus
6.	Butang untuk print	Pengguna perlu print resit untuk menunjukkan bukti tempahan dilakukan	Pastikan print terlebih dahulu	Resit Berjaya dikeluarkan	Aiman	lulus



#### 4.3 UJIAN PENERIMAAN PENGGUNA

No.	Nama Kes Ujian	Ujian Prosedur	Prasyarat	Jangkaan Keputusan	Ujian	Keputusan (Lulus/Gagal)
1.	Halaman Log Masuk	Pengguna perlu masukkan password dan data akaun yang tepat	Pengguna perlu daftar terlebih dahulu.	Berjaya masuk ke page seterusnya	Encik Kamal	lulus
2.	Halaman Daftar akaun	Pengguna perlu membuat akaun dan katalaluan baharu	Masukkan nombor kad pengenalan dan katalaluan yang betul	Akaun Berjaya dicipta	Encik Kamal	lulus
3.	Halaman Tempah Peralatan Sukan	Pengguna perlu memilih jenis alatan sukan terlebih dahulu	Setiap peralatan sukan mempunyai had untuk meminjam	Tempahan Berjaya dilakukan dan	Encik Kamal	lulus
4.	Tukar Bahasa di tetapan	Pengguna boleh mengubah Bahasa mengikut kehendak masing-masing.	Mengubah mengikut Bahasa yang dipilih	Pertukaran Bahasa Berjaya dilakukan	Encik Kamal	lulus
5.	Halaman Tukar mod gelap	Pengguna boleh menukar mod gelap.	Tekan butang mod gelap	Mod gelap Berjaya dihasilkan	Encik Kamal	lulus

# PERBINCANGAN

## 5.1 Kelebihan

Kelebihan sistem ialah:

- i) Mudah digunakan oleh setiap pelajar dan staf Politeknik Seberang Perai.
- ii) Mempunyai pelbagai Bahasa untuk membuat sebarang tempahan.
- iii) Mengatasi masalah kehilangan data.

## 5.2 Had

Had sistem ialah:

- i) Dikawal oleh staf JSKK sepenuhnya.
- ii) Seminggu sekali untuk menempah peralatan sukan.

## KESIMPULAN DAN CADANGAN

### 6.0 Kesimpulan

Kami berharap agar Sistem Tempahan Alatan Sukan Politeknik Seberang Perai ini akan dapat membantu pihak JSKK untuk menguruskan tempahan ini dengan lebih efektif. Justeru itu, kami berharap agar sistem ini dapat digunakan oleh setiap pengguna dan berfungsi dengan baik. Oleh itu, kerjasama dari setiap individu amatlah diperlukan bagi menjayakan penghasilan sistem ini.

Di samping itu, penghasilan sistem ini diharapkan untuk menjadi suatu sistem yang mampu digunakan dengan baik oleh setiap pengguna. Bagi memastikan sistem ini digunakan secara baik pihak JSKK perlulah menggunakan sistem ini untuk memastikan proses tempahan alatan sukan berjalan dengan lancar.

## 7.0 Rujukan

**6.1** Politeknik Seberang Perai , Jalan Permatang Pauh 13500 Permatang Pauh, Pulau Pinang.: 04-5383322 | : 04-5389266 | : ukk@psp.edu.my

[www.psp.edu.my/pspweb/index.php?option=com\\_content&layout=edit&id=55&lang=en](http://www.psp.edu.my/pspweb/index.php?option=com_content&layout=edit&id=55&lang=en)

**6.2** Nama Penulis 1 iaitu nama keluarga dan singkatan dan Nama Penulis 2 iaitu nama keluarga dan singkatan. (Tahun terbitan). Judul Artikel: Judul Jurnal, volume, muka surat. Contoh: Abdul Rahim and A. H. dan Bachan, S. (2008). Causes of accidents at construction sites. Malaysian Journal of Engineering, 20(2): 242 - 259.

[https://sites.google.com/view/upropjtmkpsp/garis-panduan\\_1/proposal-guideline/references](https://sites.google.com/view/upropjtmkpsp/garis-panduan_1/proposal-guideline/references)

**6.3** “Animated Backgrounds.” *Animated Backgrounds*, animatedbackgrounds.me. Accessed 19 Dec. 2022.

<https://animatedbackgrounds.me/#mm>

**6.4** “W3Schools Free Online Web Tutorials.” *W3Schools Online Web Tutorials*, www.w3schools.com. Accessed 19 Dec. 2022.

<https://www.w3schools.com/>

**6.5** “Stack Overflow - Where Developers Learn, Share, and Build Careers.” *Stack Overflow*, stackoverflow.com. Accessed 19 Dec. 2022.

<https://stackoverflow.com/>

## 7.1 Bahan Bukti



Gambar rajah 1



Gambar rajah 2