



**JABATAN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI**

**DIPLOMA TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI  
(DIGITAL TEKNOLOGI)**

**SISTEM MAKLUMAT ATLET**

**AHLI KUMPULAN**

<b>NUR ATHIERAH BINTI AZIZUL</b>	<b>10DDT20F2039</b>
<b>NUR ANIS HAZWANI BINTI ABDUL HALIM</b>	<b>10DDT20F2044</b>
<b>SITI HAJAR BINTI CHEK MEH @ ISMAIL</b>	<b>10DDT20F2054</b>

**PENYELIA**

**PUAN MUNA BINTI ISHAK**

**SESI : 1 2022/2023**

## **AKUAN**

Kami di sini mengisytiharkan bahawa projek bertajuk "SISTEM MAKLUMAT ATLET" adalah rujukan rasmi kerja sebenar kami yang telah dipantau oleh PUAN MUNA BINTI ISHAK dari Jabatan Teknologi Maklumat ( Teknologi Digital) Politeknik Seberang Perai.

1. Tandatanganan :

Nama : NUR ATHIERAH BINTI AZIZUL

No.Pendaftaran : 10DDT20F2039

Tarikh : 29 DISEMBER 2022

2. Tandatanganan :

Nama : NUR ANIS HAZWANI BINTI ABDUL HALIM

No.Pendaftaran : 10DDT20F2044

Tarikh : 29 DISEMBER 2022

3. Tandatanganan :

Nama : SITI HAJAR BINTI CHEK MEH @ ISMAIL

No.Pendaftaran : 10DDT20F2054

Tarikh : 29 DISEMBER 2022

## **KELULUSAN UNTUK PENYERAHAN**

**Tajuk Projek:** SISTEM MAKLUMAT ATLET

**Sesi:** 1 2022/2023

**Dikemukakan oleh:**

- 1.NUR ATHIERAH BINTI AZIZUL
- 2.NUR ANIS HAZWANI BINTI ABDUL HALIM
- 3.SITI HAJAR BINTI CHEK MEH @ ISMAIL

"Laporan teknikal ini telah dibaca, disemak dan diluluskan dari segi skop dan kualiti untuk penganugerahan Diploma Teknologi Maklumat (Teknologi Digital)".

**Diperiksa oleh**

Tandatangan Penyelia :

Nama Penyelia : PUAN MUNA BINTI ISHAK

Tarikh :

## **ABSTRAK**

Pada peringkat awal, setiap politeknik sering menghadapi masalah dalam pendaftaran sukan untuk acara JSKK kerana tidak mempunyai sistem pengurusan pusat sukan. Kemudian, kami sebagai Politeknik Seberang Perai telah mencipta satu sistem web untuk digunakan dalam PSP. Objektif utama dalam sistem ini adalah untuk membangunkan sistem maklumat unit JSKK untuk menyimpan maklumat berkaitan atlet. Selain itu, ia juga dapat membantu pelajar mendaftar sebarang sukan yang ingin disertai. Skop sistem ini meliputi penyimpanan, pendaftaran dan merekod data atlet yang telah dimasukkan ke dalam sistem ini. Selain itu, sistem ini melibatkan beberapa acara yang boleh disyorkan oleh pihak politeknik. Sistem ini juga termasuk sijil dan surat pelepasan pelajar supaya pelajar tidak perlu pergi ke JSKK untuk ini. Hasil daripada penciptaan sistem web ini, ia boleh menjadi platform untuk aktiviti berkaitan sukan di PSP. Atlet sebelum ini mendaftar melalui WhatsApp dan sekiranya atlet ingin mendapatkan sijil atau surat pelepasan pelajar, mereka mesti pergi ke unit JSKK. Secara keseluruhannya, kaedah yang digunakan sebelum ini menunjukkan kurangnya keberkesanan pusat sukan menjana surat pelepasan pelajar serta sijil dan menyimpan data atlet berbanding sistem web Sistem Maklumat Atlet yang mampu membantu pusat sukan menyimpan dan menjana surat pelepasan pelajar dan sijil. Selain itu, sistem ini juga membantu atlet mendaftar sukan dan mencetak surat pelepasan pelajar dan sijil.

<b>NO.</b>	<b>ISI KANDUNGAN</b>	<b>MUKASURAT</b>
<b>1.</b>	<b>BAB 1 : PLAN PROJEK</b>	
1.1	Pengenalan	6
1.2	Pernyataan masalah	8
1.3	Objektif	9
1.4	Skop	11
1.5	Kajian sastera	13
1.6	Metodologi	17
1.7	Carta gantt	20
<b>2.</b>	<b>BAB 2 : SPESIFIKASI KEPERLUAN</b>	
2.1	Keperluan Fungsian	21
2.2	Keperluan bukan fungsian	23
2.3	Perisian dan perkakasan	24
2.4	Konfigurasi sistem	25
2.5	Keperluan Keselamatan / Pengendalian Luar Biasa	29
<b>3.</b>	<b>BAB 3 : REKA BENTUK AKHIR</b>	30
<b>4.</b>	<b>BAB 4 : PENERANGAN UJIAN DAN KEPUTUSAN</b>	41
<b>5.</b>	<b>BAB 5 : PENEMUAN UTAMA DAN PERBINCANGAN</b>	43
<b>6.</b>	<b>BAB 6 : KONKLUSI</b>	44
<b>7.</b>	<b>BAB 7 : CADANGAN</b>	45
	<b>RUJUKAN</b>	46

## 1.0 PLAN PROJEK

### 1.1 Pengenalan

Sukan terdiri daripada aktiviti fizikal yang dilakukan untuk pelbagai tujuan untuk pertandingan, keseronokan, pembangunan, kemahiran, kecemerlangan, dan sebagainya.

Terdapat pelbagai jenis sukan, dan kebanyakannya mengorbankan masa, wang, dan keinginan manusia sama ada sebagai peserta atau pun sebagai penonton. Selain itu, kita akan kekurangan masa bersama keluarga dan rakan-rakan di sekeliling kita

Seorang atlet, olahragawan atau ahli sukan ialah seseorang yang menyertai acara bersukan. Istilah "atlet" (sering disalah eja sebagai "atlit") kadang-kadang hanya merujuk kepada peserta acara olahraga. Kebanyakan atlet profesional khususnya mempunyai susuk badan yang sihat dikembangkan hasil daripada latihan fizikal berpanjangan dan senaman badan ketat serta disiplin pemakanan yang tegas. (Wikipedia contributors, 2022)

Di dalam Politeknik Seberang Perai terdapat pelbagai jenis jabatan yang telah ditubuhkan. Antaranya ialah Jabatan Sukan, Kokurikulum dan Kebudayaan (JSKK). Jabatan Sukan, Kokurikulum & Kebudayaan (JSKK) secara amnya bertanggungjawab merangka, melaksana, menyelaraskan, menyelia dan memantau aktiviti sukan, kokurikulum & kebudayaan yang melibatkan Politeknik Seberang Perai.

Unit Sukan merangkumi 3 bahagian iaitu Penyediaan & Pembangunan Atlet, Kemudahan & Peralatan dan Pembangunan Jurulatih/Pegawai. Unit Sukan merangka program dan aktiviti latihan bagi meningkatkan prestasi dikalangan atlet dan jurulatih. Disamping menyelaraskan

aktiviti sukan dikalangan pelajar dan kakitangan, turut menyelaras persiapan & pengurusan atlet untuk penyertaan kejohanan dan pertandingan.

Hal itu,kami merancang projek bertujuan bagi memberi pendedahan lebih kepada pelajar berkaitan penyertaan acara sukan yang dianjurkan JSKK Tambahan pula,membantu mempercepatkan urusan mereka ketika pengisian pendaftaran acara sukan.

## 1.2 Pernyataan Masalah

JSKK sering mempunyai masalah pendaftaran pelajar bagi sukan yang mereka anjurkan. Hal ini demikian kerana pelajar hanya mendapat informasi berkaitan acara sukan hanya melalui penasihat akademik (PA) masing-masing. Kadangkala, penasihat akademik terlepas pandang. Maka, acara tersebut diedarkan melalui whatsapp secara lambat atau cepat. Pelajar tidak berkesempatan untuk mendaftar acara yang mereka minati. Hal itu, kami ingin membangunkan sistem yang membolehkan pelajar mendaftar pertandingan secara atas talian.

Kebiasaannya pelajar akan pergi ke JSKK untuk mendapatkan surat pelepasan kuliah untuk diberikan kepada pesyarah kursus. Oleh itu, mereka telah membazir masa yang terluang kerana perlu ke JSKK dahulu untuk mendapatkan surat tersebut. Banyak proses yang perlu dilakukan bagi mendapatkan surat pelepasan dan telah menyusahkan pelajar perlu berjalan kaki.

Akhir sekali, staf JSKK perlu mencetak sijil setiap kali aktiviti sukan selesai. Ini telah mengambil masa yang lama untuk selesaikan pencetakan sijil. Disamping itu, staf JSKK berisiko tercalar atau tertinggal sesetengah nama murid yang telah menyertai acara sukan. Maka, kami akan membangunkan sebuah sistem maklumat untuk unit JSKK menyimpan maklumat berkaitan atlet. Maka, tiada cetakan sijil yang dibuat oleh JSKK. Ini merugikan tenaga dan hasil titik peluh pelajar yang telah menyertai acara sukan. Oleh itu, projek kami mengeluarkan surat pelepasan dan sijil penyertaan pelajar secara auto-generate bagi memudahkan urusan pelajar yang perlu ulang alik ke JSKK.



### 1.3 Objektif

Terdapat beberapa objektif yang didapati ketika projek ini dilaksanakan. Objektif-objektif ini perlu dipatuhi agar projek yang dilaksanakan mencapai matlamat dalam menyelesaikan masalah. Malah tujuan projek ini dilaksanakan adalah untuk menangani masalah yang berlaku di Politeknik Seberang Perai agar pengguna yang terdiri daripada Unit JSKK dan pelajar Politeknik Seberang Perai dapat mencapai sistem yang sempurna.

Antara objektif yang didapati adalah:

- i. Membangunkan sebuah sistem maklumat untuk unit JSKK menyimpan maklumat berkaitan atlet.**

Sistem ini menyimpan maklumat berkaitan pelajar untuk kegunaan Unit JSKK. Staff JSKK di Politeknik Seberang Perai boleh menggunakan maklumat yang diperoleh untuk rujukan tentang pelajar yang mendaftar sukan.

- ii. Membangunkan sistem yang membolehkan pelajar mendaftar pertandingan secara atas talian.**

Selain itu, sistem ini memudahkan atlet untuk mendaftar sukan yang dianjurkan oleh JSKK tanpa perlu bersusah payah pergi ke JSKK atau mendaftar melalui 'Whatsapp'.

- iii. Mengeluarkan surat pelepasan dan sijil penyertaan pelajar secara auto-generate bagi memudahkan urusan pelajar yang perlu ulang alik ke JSKK.**

Di samping itu, sistem ini juga dapat membantu atlet mendapatkan surat pelepasan kuliah dan sijil. Oleh yang demikian, semua atlet menjimatkan masa dengan hanya mendapatkan sijil serta surat pelepasan kuliah melalui sistem ini.

## **1.4 Skop Projek**

### **i. Atlet**

Sistem ini akan digunakan oleh atlet untuk mendaftar sebarang sukan dan boleh mendapatkan maklumat tentang acara yang akan datang. Selain itu, pelajar boleh mendapatkan surat pelepasan dengan mudah melalui sistem ini tanpa perlu ke JSKK. Pelajar juga dapat mencetak sijil sendiri selepas penyertaan.

### **ii. Kakitangan**

Sistem ini akan digunakan oleh kakitangan untuk menyemak dan mengesahkan pendaftaran atlet. Pihak kakitangan juga boleh mengemaskini maklumat acara yang akan datang. Selain itu, kakitangan akan mengeluarkan surat pelepasan dan juga sijil penyertaan menggunakan sistem ini.

### **1.4.1 Skop sistem**

i. Modul log masuk

Atlet perlu log masuk ke dalam sistem terlebih dahulu sebelum membuat pendaftaran atlet untuk aktiviti sukan

ii. Modul aktiviti

Atlet dapat melihat aktiviti yang di anjurkan oleh JSKK di dalam sistem ini. Hal ini memudahkan lagi atlet untuk mendaftar sukan yang masih lagi mempunyai kekosongan

iii. Modul pendaftaran

Sistem ini juga menyimpan semua data pendaftaran atlet yang mengambil bahagian dalam aktiviti sukan

iv. Modul cetakan sijil dan surat pelepasan

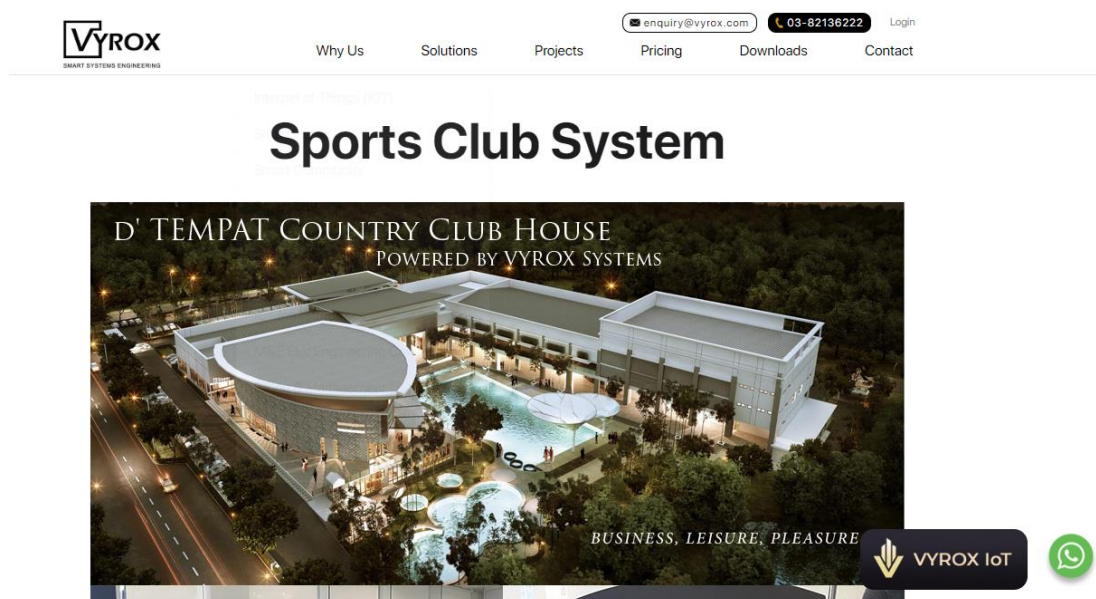
Sistem ini dapat memuat turun dan mencetak surat pelepasan dan sijil secara atas talian.

## 1.5 Kajian sastera

### 1.5.1 VYROX SPORT CLUB SYSTEM

Asia no. 1 perisian pengurusan badminton, futsal, tenis, gimnasium dan kelab sukan, sistem pengurusan tempahan & tempahan kemudahan yang dikuasakan oleh teknologi kawalan pencahayaan VYROX. VYROX menyediakan jadual atlet, menguruskan latihan, menyimpan data atlet dan segala penempahan. Admin boleh melihat siapa yang log masuk ke dalam perisian dan menyemak kerja yang dilakukan oleh kakitangan. Selain itu, akaun pentadbir mempunyai semua kawalan ke atas sistem. Admin juga boleh buat akaun staff. Akaun kakitangan mempunyai keistimewaan terhadap, ia hanya boleh melihat rekod tetapi tidak mengubah suai sebarang rekod.

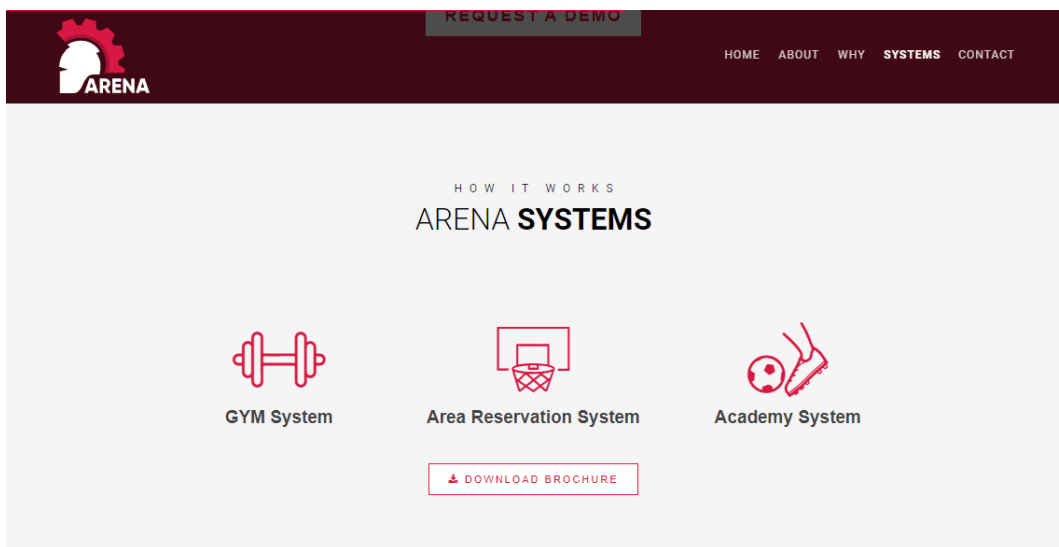
Rajah 1.5.1.1 menunjukkan muka hadapan laman web sistem kelab suka Vyrox.



Rajah 1.5.1.1 Sistem Kelab Sukan Vyrox

## 1.5.2 ARENA SYSTEM

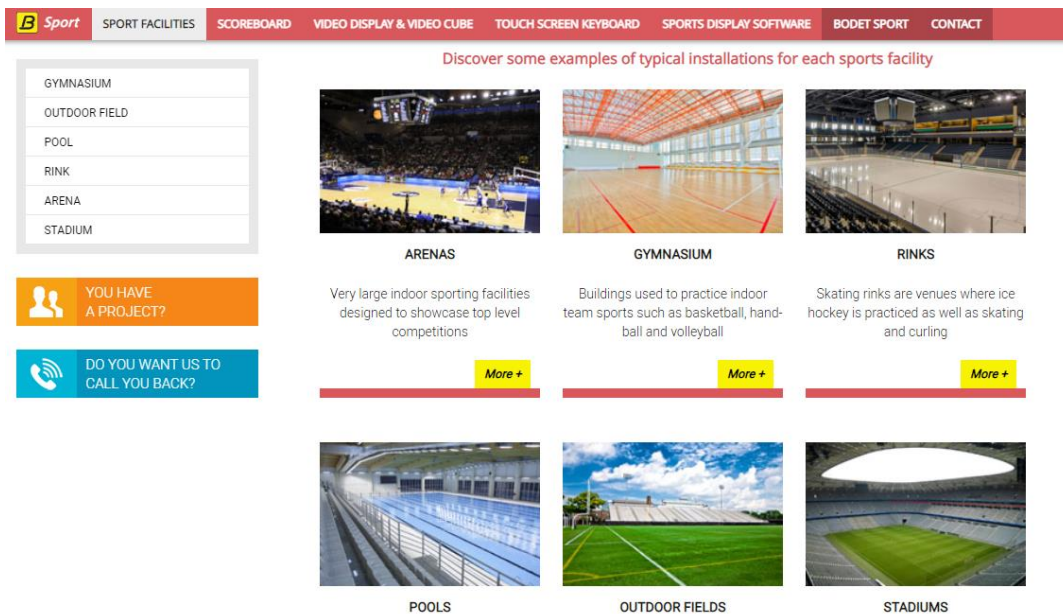
ARENA ialah sistem pengurusan kemudahan sukan yang disepadukan sepenuhnya dan dibangunkan untuk menguruskan tugas harian. Ia termasuk semua ciri yang diperlukan untuk memudahkan interaksi antara pengurusan dan pelanggan. ARENA menyediakan jadual atlet, menguruskan latihan, menyimpan data atlet dan segala penempahan alatan dan tempat sukan. Daripada pengebilan ahli, jadual kelas, pendaftaran jurulatih, hingga penyewaan mahkamah, sistem ini membantu gim, pusat kecergasan dan kelab sukan membawa perniagaan mereka. Sistem pengurusan keahlian ARENA membolehkan untuk mengesan dan mengurus semua keahlian aktiviti pelanggan. ARENA diautomatikan sepenuhnya untuk menjimatkan masa dan menghapuskan tugas yang berulang. Sistem pengurusan loker membolehkan untuk mengurus dan menjejaki penyewaan dan ketersediaan loker.



Rajah 1.5.2.1 Arena System

### 1.5.3 BODET SPORT FACILITIES

Bodet Sports Facility untuk setiap kemudahan sukan seperti gim, arena, stadium, kolam renang, gelanggang luncur ais. Bodet Sports Facility menguruskan segala penempahan alatan dan tempat sukan. Selain itu, menemui contoh pemasangan biasa yang menggabungkan papan skor Bodet dan penyelesaian video LED. Pelbagai unit paparan sukan kami (papan markah dan paparan video LED) serasi dan berinteraksi antara satu sama lain. Cara ini, boleh melengkapkan atau meningkatkan sistem paparan sukan anda dengan mudah. Jabatan penyelidikan menganalisis kebolehlaksanaan pemasangan dan kakitangan jualan teknikal menyokong sepanjang pembangunan projek anda.



Rajah 1.5.3.1 Bodet Sport Facilities

### 1.5.4 Kriteria Kajian Literature

Jadual 1.5.4.1 adalah kriteria kajian literature iaitu perbandingan antara Vyrox , Arena dan Bidet Sport Facilities.

<b>KRITERIA</b>		<b>VYROX</b>	<b>ARENA</b>	<b>BODET SPORT FACILITIES</b>
<b>CIRI – CIRI</b>	Jadual Atlet	Ada	Ada	Tiada
	Pengurusan Latihan	Ada	Ada	Tiada
	Data Atlet	Ada	Ada	Tiada
	Senarai Peralatan Sukan	Tiada	Ada	Ada
	Penempahan Gelanggang Sukan	Ada	Ada	Ada

Jadual 1.5.4.1 Kriteria Kajian Literature



## 1.6 Metodologi

### 1.6.1 Pengenalan

Metodologi yang digunakan untuk membangunkan Athlete Information System ialah Metodologi Agile. Metodologi ini dipilih kerana pembangunan sistem ini mengambil masa yang singkat. Kaedah ini juga memudahkan penerimaan sebarang perubahan yang berlaku semasa sistem ini dibangunkan. Selain itu, kaedah ini juga membolehkan sesuatu aktiviti dapat diperbaiki dan disusun dari semasa ke semasa sekiranya mempunyai sebarang perubahan.



Rajah 1.6.1.1 Agile Methodology

### **1.6.2 Fasa Perancangan**

Fasa perancangan merupakan fasa untuk membangunkan sebuah sistem “Athlete Information System”. Dalam fasa perancangan ini masalah akan dikenal pasti terlebih dahulu sebelum sistem “Athlete Information System” dibangunkan. Seterusnya, objektif dan skop projek mula di rancang bagi menyelesaikan masalah tersebut.

### **1.6.3 Fasa reka bentuk**

Dalam fasa reka bentuk ini prototaip akan digunakan untuk melakar reka bentuk Sistem Pengurusan Acara Atlet. Perisian Figma digunakan untuk membuat prototaip. Prototype ini digunakan untuk memudahkan membina Sistem Pengurusan Acara Atlet. Fasa ini dapat memberitahu bagaimana sistem ini berfungsi. Gambar rajah dirangka seperti papan cerita untuk menunjukkan gambaran sistem, Rajah Konteks, Aliran Data Rajah (DFD) Tahap 0 dan 1, Rajah Perhubungan Entiti (ERD).

### **1.6.4 Fasa pembangunan**

Fasa ini adalah untuk membangunkan system dengan menulis coding. Bahasa yang digunakan adalah PHP, HTML dan CSS. Perisian Visual Studio Code akan digunakan untuk membangunkan coding tersebut. Platform xampp akan digunakan untuk membina pangkalan data dalam Athlete Information System.

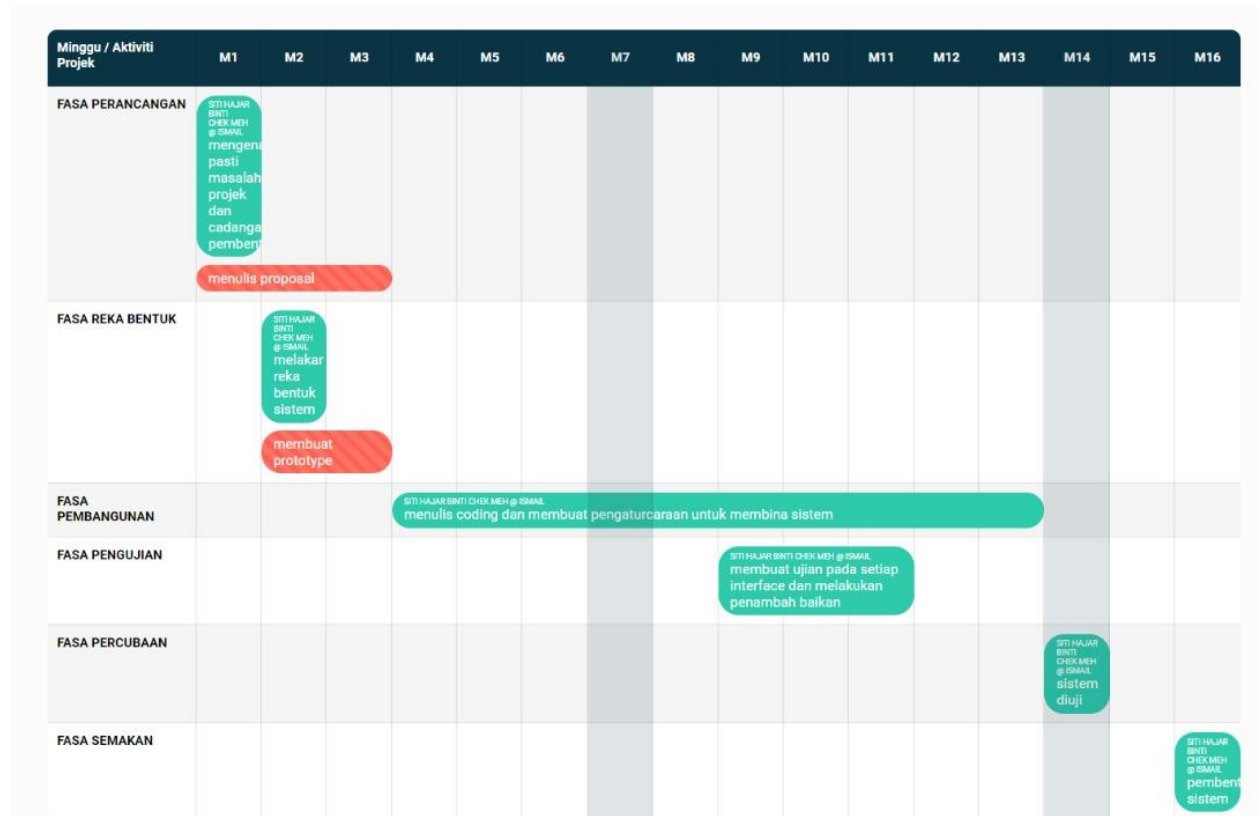
### **1.6.5 Fasa Pengujian**

Fasa pengujian dilakukan setelah sistem dibangun untuk memastikan sistem yang dibangun berfungsi dengan baik dan mencapai objektif. Selain itu, pengujian juga dilakukan untuk memastikan semua ralat dapat diperbaiki sebelum diguna pakai oleh pengguna sistem ini.

### **1.6.6 Fasa semakan**

Akhir sekali, proses semakan. Pengguna memberi maklum balas sama ada mereka berpuas hati dengan hasilnya ataupun tidak berpuas hati. Menanyakan kepada pengguna jika perlu menambah sebarang penambahbaikan kepada sistem yang telah dibuat.

## 1.7 Carta Gantt



Rajah 1.7.1 Carta Gantt

## **2.0 SPESIFIKASI KEPERLUAN**

### **2.1 Keperluan Fungsian**

#### **2.1.1 Pendaftaran:**

**Penerangan:** Untuk memasuki laman web ini, pengguna perlu mendaftarkan dirinya terlebih dahulu. Keperluan pendaftaran adalah nama penuh, nombor kad pengenalan, e-mel, kata laluan, masukkan semula kata laluan, kursus dan kelas.

**Input:** Butiran Pengguna

**Output:** Borang Pendaftaran yang diisi

**Pemprosesan:** Butiran pengguna disemak dengan pangkalan data. Kekangan kata laluan disemak mengikut pengesahan.

#### **2.1.2 Log Masuk Pengguna:**

**Penerangan:** Sistem menyediakan kemudahan untuk log masuk ke dalam sistem.

**Input:** Masukkan e-mel dan kata laluan

**Output:** Halaman profil pengguna

**Pemprosesan:** Sistem akan menyemak input pengguna dan jika sah log masuk dilakukan. Jika tidak, pengguna akan diminta untuk memasukkan semula nombor matrik dan kata laluan.

### **2.1.3 Panel Atlet:**

**Penerangan:** Atlet boleh mengisi sukan yang mereka inginkan, mencetak sijil dan surat pelepasan pelajar

**Input:** Maklumat sukan pengguna

**Output:** sijil dan surat pelepasan pelajar

**Pemprosesan:** Butiran pengguna disemak dengan pangkalan data. Kekangan kata laluan disemak mengikut pengesahan.

### **2.1.4 Panel Pentadbiran:**

**Penerangan:** Pentadbir boleh mendaftar acara sukan, mengedit dan memadam senarai acara kemudian pentadbir boleh melihat senarai pendaftaran atlet dan meluluskan pendaftaran atlet.

**Input:** acara sukan, senarai acara dan senarai pendaftaran atlet

**Output:** Dikemas kini ke pangkalan data

**Pemprosesan:** Sistem akan menambah data terpilih ke dalam pangkalan data

### **2.1.5 Log Keluar:**

**Penerangan:** Sistem menyediakan kemudahan untuk log keluar dari tapak

**Input:** Klik butang log keluar

**Output:** Log keluar daripada sistem

**Pemprosesan:** Pengguna akan log keluar

## **2.2 KEPERLUAN BUKAN FUNGSIAN**

- Sistem ini perlu boleh dipercayai.
- Halaman web dimuatkan dalam beberapa saat.
- Butiran perlu diselenggara dengan baik.
- Selepas memasukkan nombor matrik dan kata laluan pengguna boleh mengakses profilnya.
- Kelulusan majlis hanya boleh diluluskan oleh admin iaitu unit JSkk.

### 2.3 PERISIAN DAN PERKAKASAN

<b>Perkakasan</b>	<b>Perisian</b>
Laptop	Sistem pengendalian: Windows
Telefon bimbit	Pelayan Internet: Google Chrome
PC	My SQL, PHP, CSS
	Pelayan Web: Apache

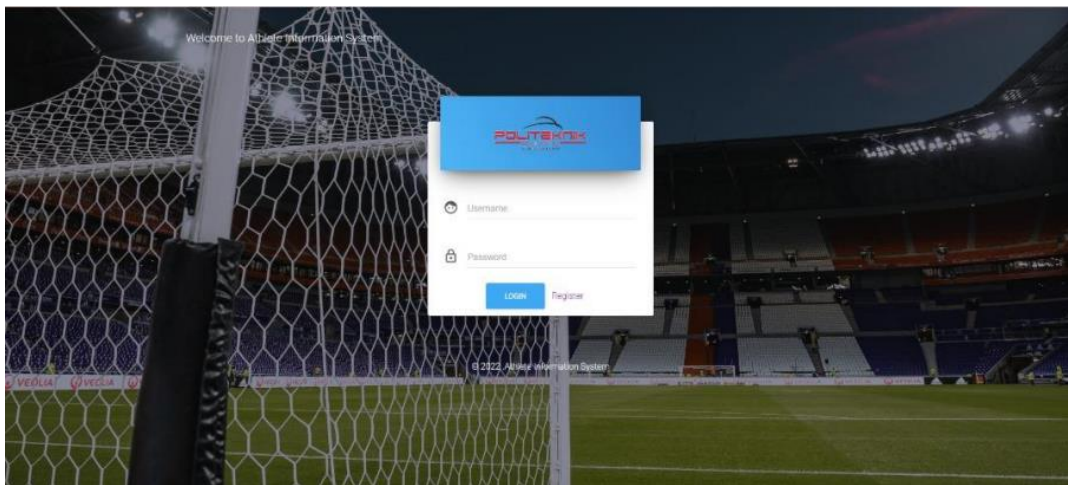
Table 2.3.1: Perisian Dan Perkakasan



## 2.4 KONFIGURASI SISTEM

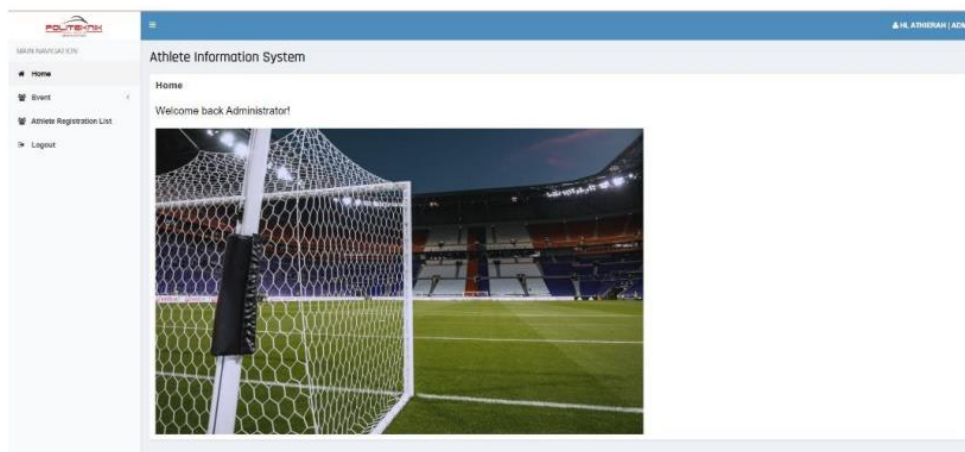
### 2.4.1 Konfigurasi sistem dalam Sistem Maklumat Atlet: ADMIN

Berdasarkan rajah 2.4.1.1, admin log masuk sistem dengan menggunakan nama pengguna dan kata laluan yang telah ditetapkan oleh sistem.



Rajah 2.4.1.1 halaman log masuk

Rajah 2.4.1.2 menunjukkan halaman utama pentadbir iaitu apabila pentadbir log masuk, pentadbir boleh melihat navigasi utama



Rajah 2.4.1.2 halaman utama pentadbir

Rajah 2.4.1.3 menunjukkan admin juga boleh mendaftar acara sukan dengan mengisi boring.

The screenshot shows the 'REGISTER SPORT EVENT' form in the Athlete Information System. The form includes the following fields: Date of Event (with a date picker), Time of Event (with a time picker), Venue, Sport, Description, Supervisor Name, Participant, and Images (with a 'Choose File' button and 'No file chosen' text). At the bottom of the form are 'Register' and 'Reset' buttons. The left sidebar contains navigation options: Home, Event, Athlete Registration List, and Logout. The top right corner shows the user is logged in as 'H. ATHERAH | ADMIN'. The footer contains the copyright notice: 'Copyright © 2022 Athlete Information System.'

Rajah 2.4.1.3 admin daftar acara sukan

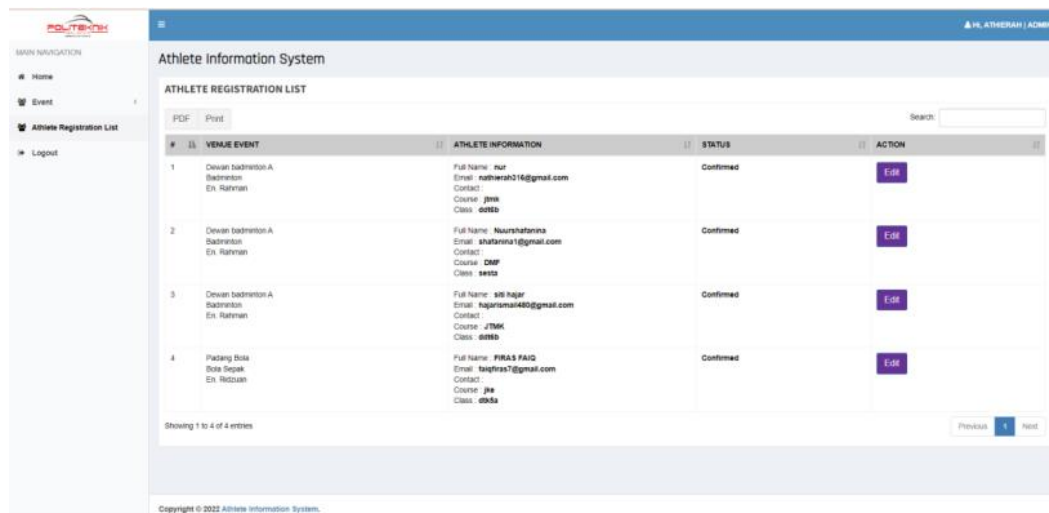
Rajah 2.4.1.4 senarai acara pentadbir adalah halaman yang dapat membantu admin untuk melihat senarai acara yang telah didaftarkan.

The screenshot shows the 'EVENT LIST' page in the Athlete Information System. It features a search bar and a table with the following columns: #, DATE, TIME, VENUE, SPORTS, SUPERVISOR & TOTAL PARTICIPANT, and ACTION. The table contains four entries. Below the table, it indicates 'Showing 1 to 4 of 4 entries' and has 'Previous' and 'Next' navigation buttons. The left sidebar and top navigation are the same as in the previous screenshot. The footer contains the copyright notice: 'Copyright © 2022 Athlete Information System.'

#	DATE	TIME	VENUE	SPORTS	SUPERVISOR & TOTAL PARTICIPANT	ACTION
1	2022-11-30	8 AM - 9 AM	Dewan badminton A	badminton	Supervisor En. Rahman Participant 15	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2			Padang Kawad 2	Tenis	Supervisor En. Majid Participant 25	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
3	2022-12-16	8:00 a.m.	Padang Bola	Bola Sepak	Supervisor En. Ridwan Participant 25	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
4	2022-12-13	8:00 a.m.	pusat bowling built mentang	bowling	Supervisor puan Marna Participant 30	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Rajah 2.4.1.4 Senarai acara pentadbir

Rajah 2.4.1.5 menunjukkan senarai acara pentadbir iaitu apabila atlet mendaftar, admin perlu meluluskan sukan pelajar dengan mengklik pengesahan.

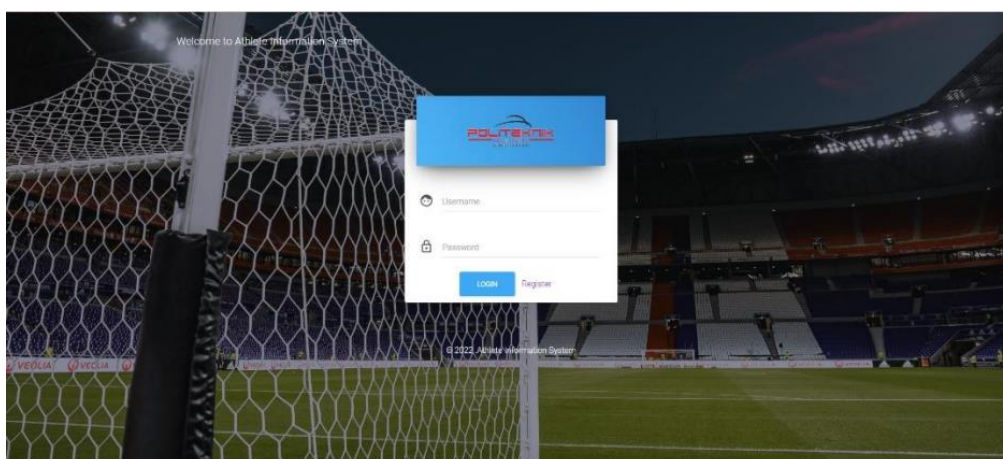


#	VENUE EVENT	ATHLETE INFORMATION	STATUS	ACTION
1	Deewan badminton A Badminton En. Rahman	Full Name - Nur Email - nurhannah14@gmail.com Contact - Course - gmsk Class - ds18b	Confirmed	Edit
2	Deewan badminton A Badminton En. Rahman	Full Name - Nurshatrina Email - shatrina1@gmail.com Contact - Course - ds01 Class - sss2	Confirmed	Edit
3	Deewan badminton A Badminton En. Rahman	Full Name - Nurhajar Email - hajarsmai48@gmail.com Contact - Course - ds06 Class - ds18b	Confirmed	Edit
4	Padang Bola Bola Sepak En. Rebusan	Full Name - FIRA'S FAIQ Email - faqfira7@gmail.com Contact - Course - jss Class - ds18a	Confirmed	Edit

Rajah 2.4.1.5 Senarai acara pentadbir

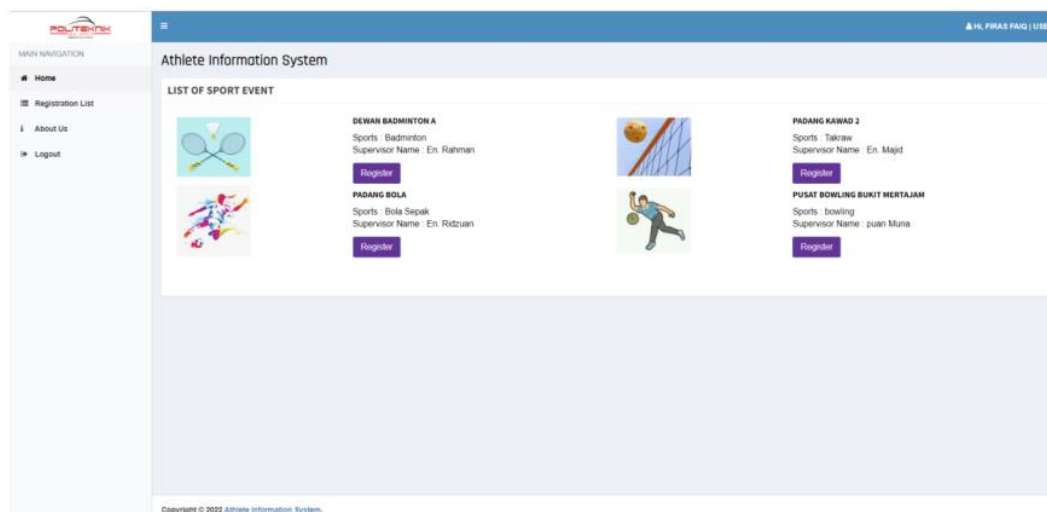
## 2.4.2 Konfigurasi sistem dalam Sistem Maklumat Atlet: Atlet

Rajah 2.4.2.1 adalah halaman untuk atlet log masuk ke laman web dengan menggunakan nama pengguna dan kata laluan yang telah mendaftar.



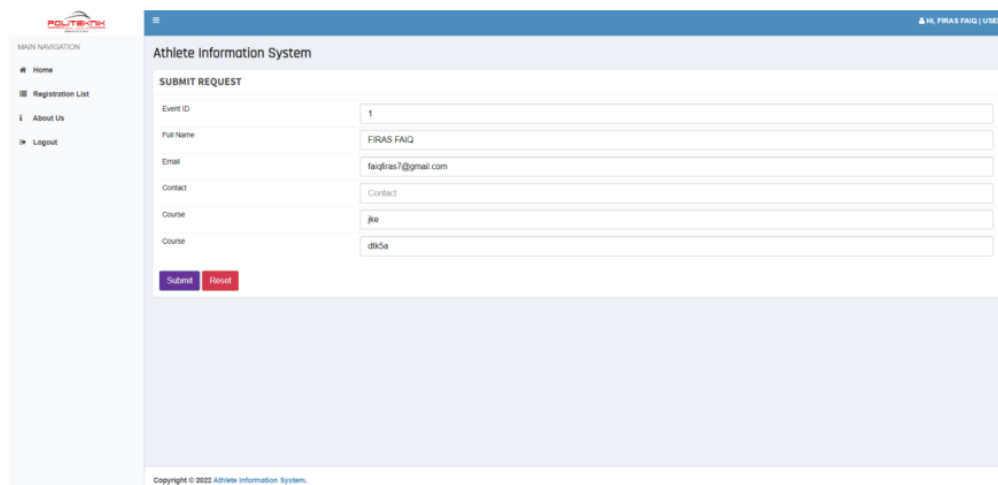
Rajah 2.4.2.1 Halaman log masuk

Rajah 2.4.2.2 menunjukkan apabila atlet dapat melihat senarai acara sukan dan klik butang daftar sukan yang mereka mahukan.



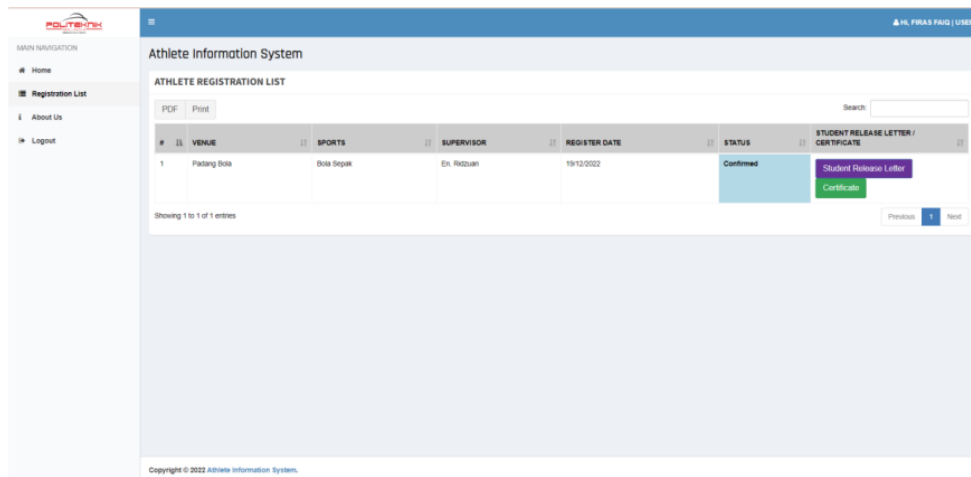
Rajah 2.4.2.2 Senarai acara sukan

Rajah 2.4.2.3 halaman membolehkan atlet klik butang daftar, borang permintaan akan ditunjukkan.



Rajah 2.4.2.3 Halaman hantar permintaan

Rajah 2.4.2.4 adalah halaman atlet boleh mencetak surat pelepasan pelajar dan sijil.



Rajah 2.4.2.4 Senarai pendaftaran atlet

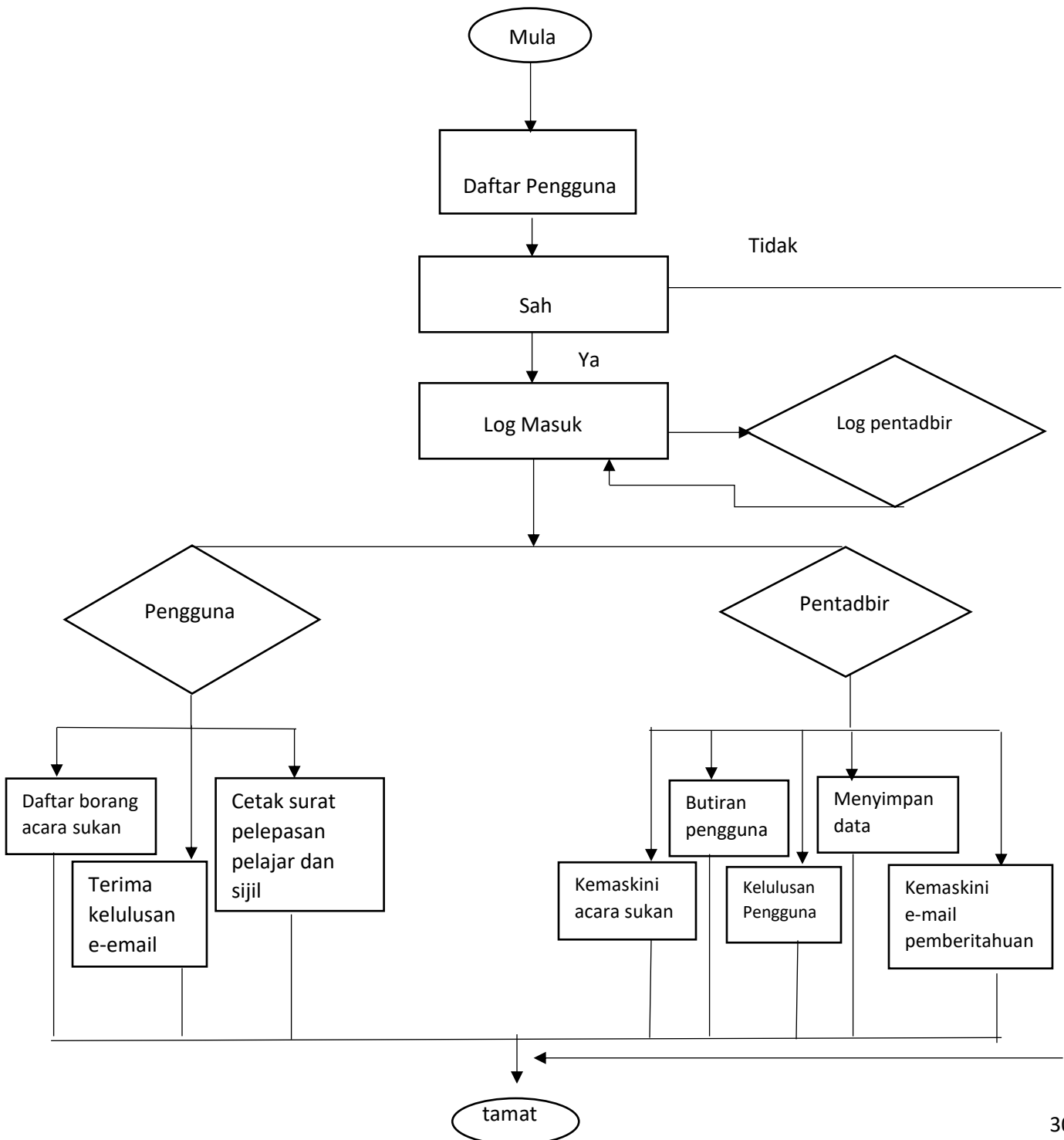
## 2.5 Keperluan Keselamatan / Pengendalian Luar Biasa

Keperluan keselamatan berfungsi ialah sesuatu yang menerangkan tingkah laku berfungsi yang menguatkuasakan keselamatan. Ia boleh diuji dan diperhatikan secara langsung. Keperluan yang mempunyai kaitan dengan kawalan akses, integriti data, pengesahan dan kata laluan yang salah.

### 3.0 REKA BENTUK AKHIR

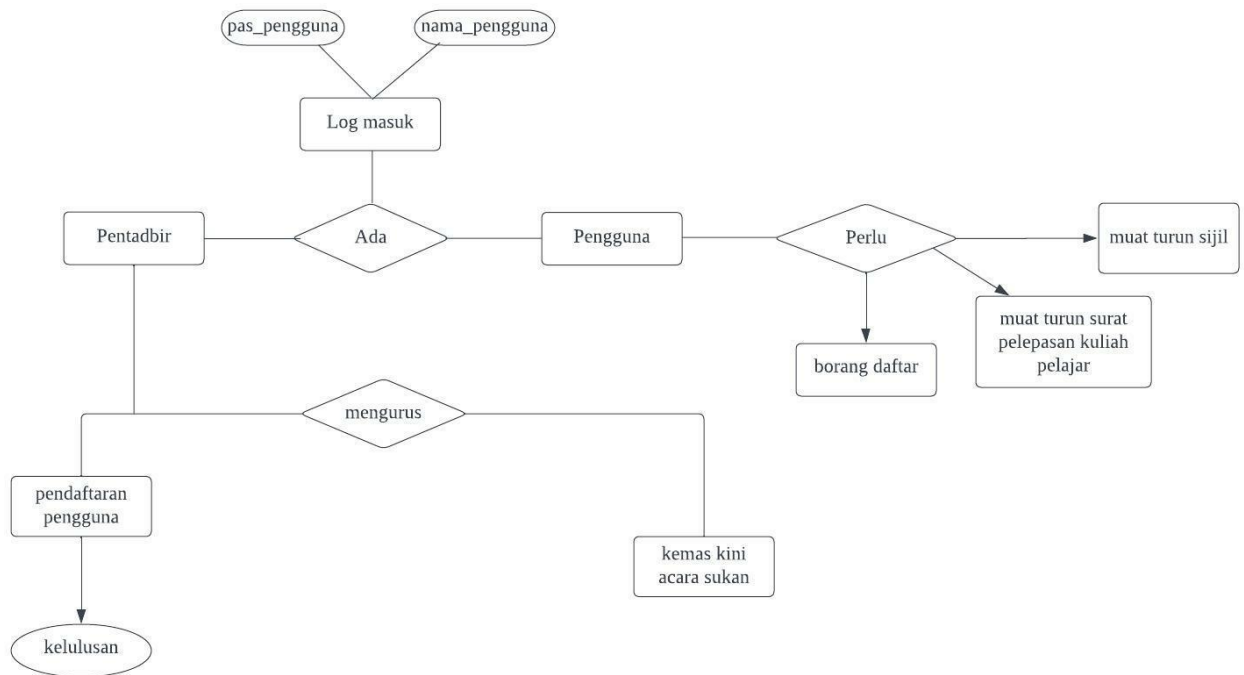
#### 3.1 Reka Bentuk Logik

##### 3.1.1 Rajah Carta Alir



### 3.2 Rajah Perhubungan Entiti

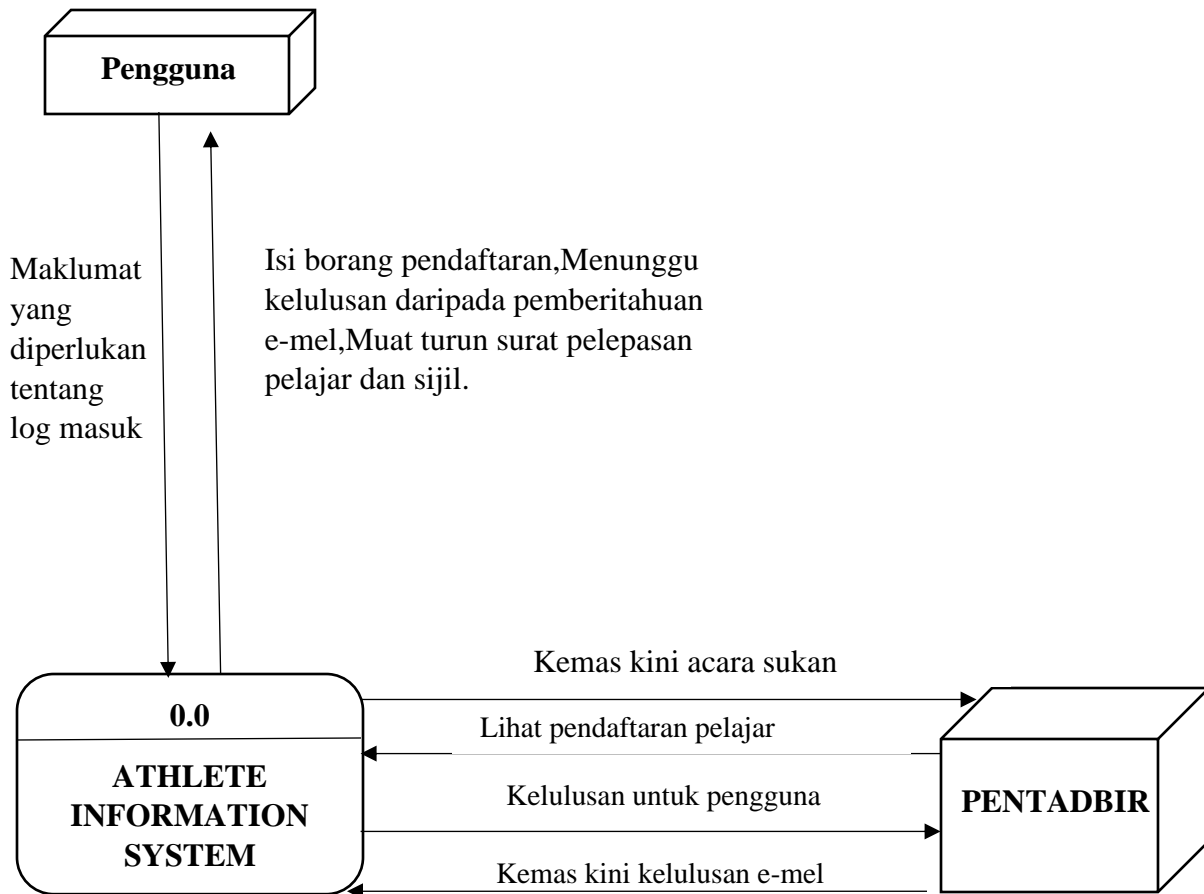
Rajah 3.2.1 menunjukkan rajah perhubungan entity.



Rajah 3.2.1 Perhubungan Entiti

### 3.3 Rajah Konteks

Rajah 3.3.1 menunjukkan rajah konteks.



3.3.1 Rajah Konteks

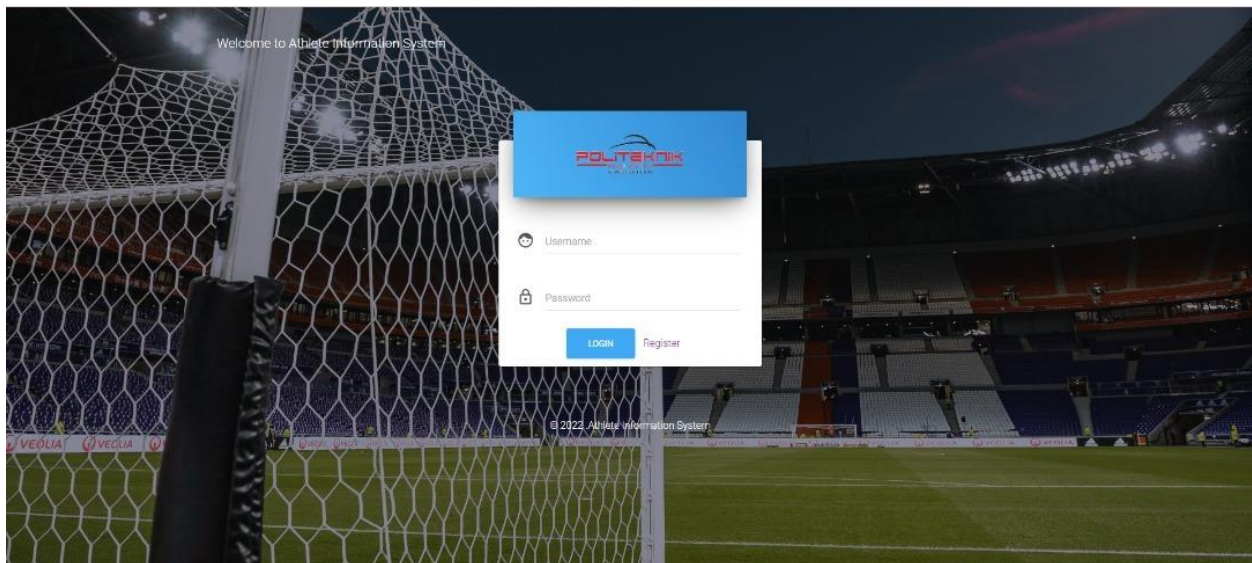


### 3.4 Reka Bentuk Fizikal

Reka bentuk fizikal menunjukkan perincian reka bentuk fizikal sesuatu projek. Ia termasuk semua antara muka projek.

#### 3.4.1 Halaman Log Masuk

Rajah 3.4.1.1 menunjukkan halaman log masuk.

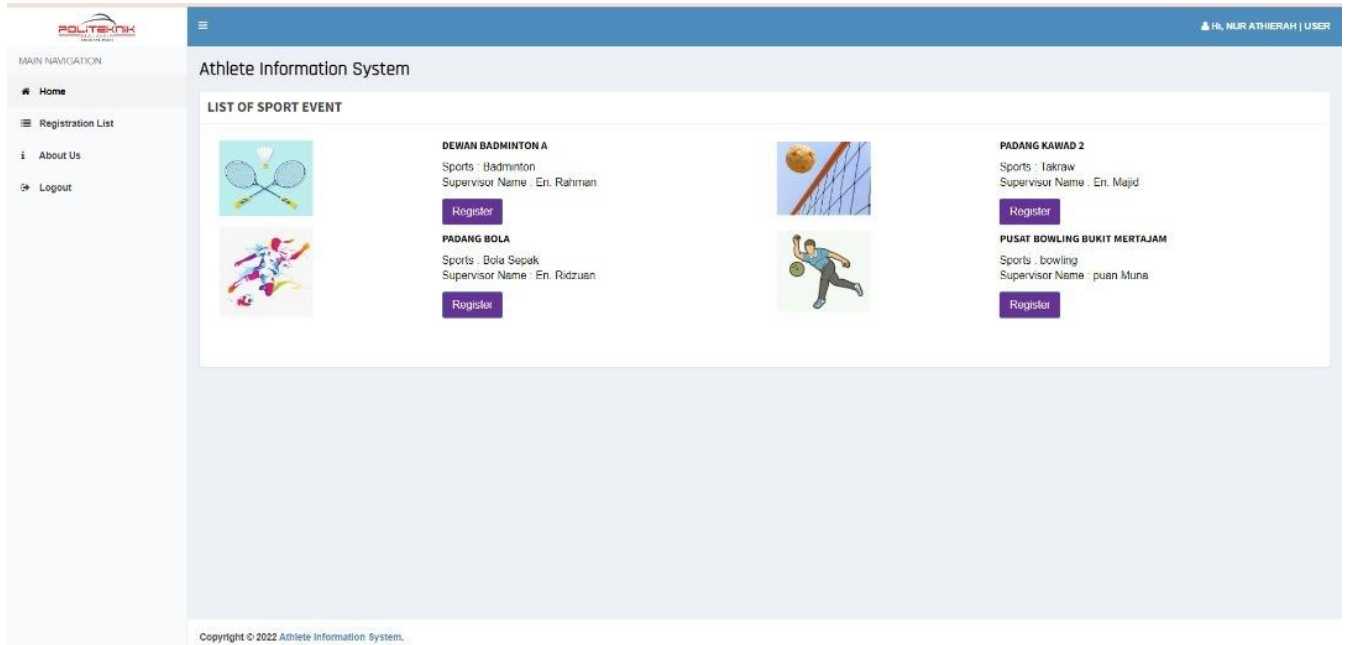


Rajah 3.4.1.1 Halaman Log Masuk

- i. Log masuk ialah bukti kelayakan yang digunakan untuk mengesahkan pengguna dan pentadbir.
- ii. Daftar untuk pengguna baharu untuk log masuk. Sistem Maklumat Atlet terdiri daripada nama pengguna dan kata laluan.

### 3.4.2 Halaman Pengguna

Rajah 3.4.2.1 menunjukkan halaman utama pengguna.



Rajah 3.4.2.1 Halaman Utama Pengguna

- i. Halaman utama pengguna adalah untuk pengguna melihat semua senarai acara sukan yang telah dikemas kini oleh admin.
- ii. Daftarkan pengguna acara sukan yang dikehendaki dan isikan semua butiran yang diperlukan apabila borang pendaftaran muncul.

Rajah 3.4.2.2 menunjukkan halaman senarai pendaftaran pengguna.

Athlete Information System

ATHLETE REGISTRATION LIST

PDF Print Search:

#	VENUE	SPORTS	SUPERVISOR	REGISTER DATE	STATUS	STUDENT RELEASE LETTER / CERTIFICATE
1	Padang Karad 2	Takraw	En. Majid	29/11/2022	Confirmed	<a href="#">Student Release Letter</a> <a href="#">Certificate</a>
2	Padang Karad 2	Takraw	En. Majid	01/12/2022	Confirmed	<a href="#">Student Release Letter</a> <a href="#">Certificate</a>

Showing 1 to 2 of 2 entries

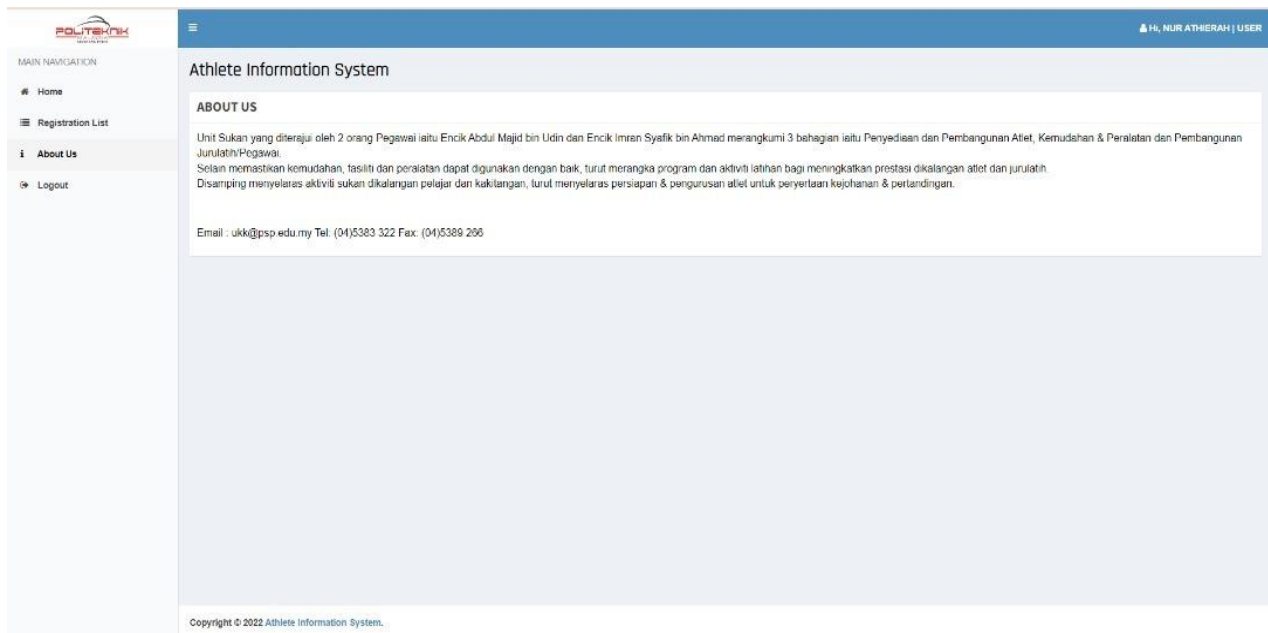
Previous 1 Next

Copyright © 2022 Athlete Information System.

Rajah 3.4.2.2 Senarai Pendaftaran Pengguna.

- i. Senarai pendaftaran pengguna ialah pengguna boleh melihat senarai sukan yang telah mereka daftarkan.
- ii. Pengguna juga boleh melihat sama ada status pendaftaran mereka disahkan atau dibatalkan oleh pentadbir.
- iii. Jika disahkan, mereka akan menerima surat pelepasan pelajar dan sijil yang dijana secara automatik.

Rajah 3.4.2.3 menunjukkan halaman About Us.

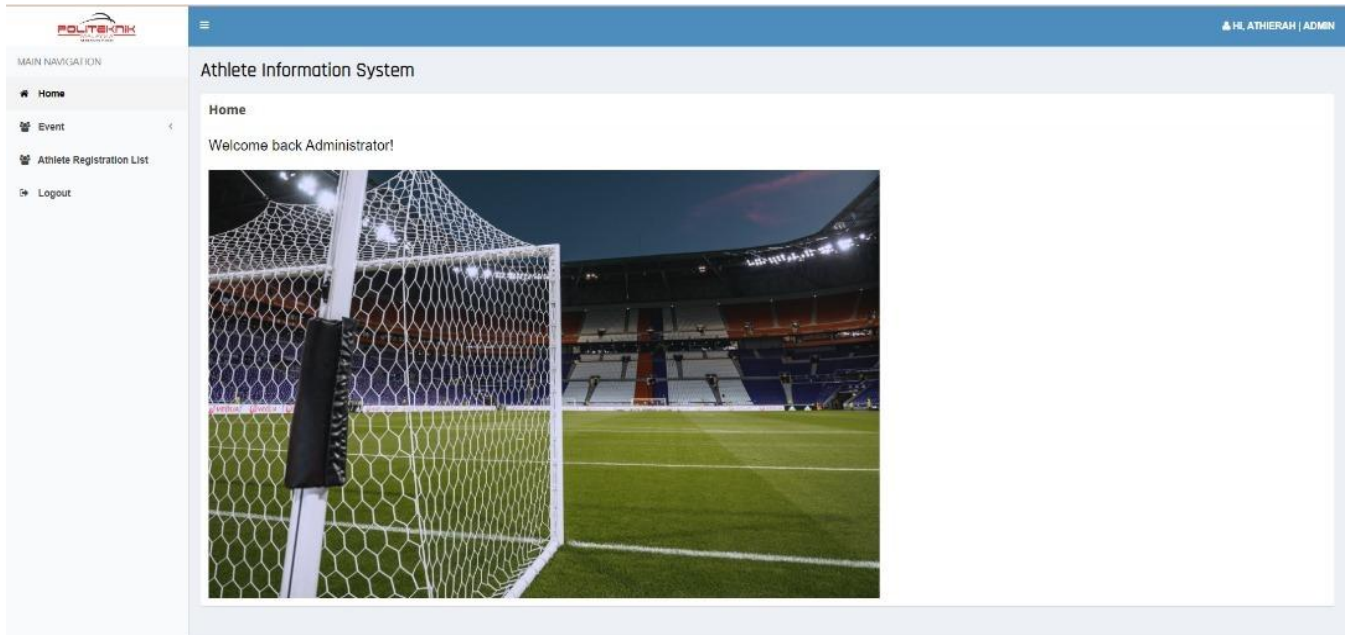


Rajah 3.4.2.3 About Us

- i. About Us mengandungi semua maklumat tentang JSKK seperti organisasi, e-mel, nombor telefon, dan faks untuk sebarang bantuan atau hubungan.

### 3.4.3 Halaman Pentadbir

Rajah 3.4.3.1 menunjukkan halaman utama pentadbir.



Rajah 3.4.3.1 Halaman Utama Pentadbir

- i. Halaman utama pentadbir hanya untuk pentadbir yang menunjukkan , "Welcome Back Administrator!".
- ii. Halaman ini membantu pentadbir menguruskan pendaftaran sukan pelajar.

Rajah 3.4.3.2 menunjukkan halaman admin daftar acara sukan.

The screenshot shows the 'Athlete Information System' admin interface. On the left is a navigation menu with options: Home, Event (expanded), Register Sport Event, Event List, Athlete Registration List, and Logout. The main content area is titled 'REGISTER SPORT EVENT' and contains a form with the following fields: Date of Event (0103-10-03), Time of Event (containing a PHP warning), Venue (Venue), Sport (Sport), Description (Description), Supervisor Name (Supervisor), Participant (Participant), and Images (Choose File, No file chosen). At the bottom of the form are 'Register' and 'Reset' buttons. The footer of the page reads 'Copyright © 2022 Athlete Information System.'

Rajah 3.4.3.2 Admin Daftar Acara Sukan

- i. Admin daftar acara sukan adalah untuk admin kemaskini mana-mana acara sukan yang dibuat.
- ii. Admin perlu mengisi tarikh acara, jenis acara, tempat, sukan, penerangan, nama penyelia, jumlah peserta dan imej.
- iii. Ia akan dikemas kini dan muncul di halaman utama pengguna.

Rajah 3.4.3.3 menunjukkan halaman senarai acara pentadbir.

The screenshot displays the 'Athlete Information System' interface. On the left is a navigation menu with options: Home, Event (with sub-options: Register Sport Event, Event List), Athlete Registration List, and Logout. The main content area is titled 'Athlete Information System' and contains an 'EVENT LIST' section. This section includes a search bar, 'PDF' and 'Print' buttons, and a table with the following data:

#	DATE	TIME	VENUE	SPORTS	SUPERVISOR & TOTAL PARTICIPANT	ACTION
1	2022-11-30	8 AM - 9 AM	Devan badminton A	Badminton	Supervisor: En. Rahman Participant: 15	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2			Padang Kawad 2	Takraw	Supervisor: En. Majid Participant: 25	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
3	2022-11-29	8:00 a.m.	Padang Bola	Bola Sepak	Supervisor: En. Ridwan Participant: 25	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
4	2022-07-07	8:00 a.m.	pusat bowling bukit merajam	bowling	Supervisor: puan Muna Participant: 30	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Below the table, it indicates 'Showing 1 to 4 of 4 entries' and includes 'Previous' and 'Next' navigation buttons.

Rajah 3.4.3.3 Senarai Acara Pentadbir

- i. Senarai acara pentadbir adalah untuk pentadbir mengedit atau memadam acara sukan yang dibuat.

Rajah 3.4.3.4 menunjukkan halaman senarai pendaftaran atlet.

#	VENUE EVENT	ATHLETE INFORMATION	STATUS	ACTION
1	Dewan badminton A Badminton En. Rahman	Full Name : Mohd Arif Email : arifwahab@rocketmail.com Contact : 0122843027 Course : JTMK Class : class	Confirmed	<a href="#">Edit</a>
2	Padang Kawad 2 Takarai En. Majid	Full Name : nur attherah Email : nathierah316@gmail.com Contact : Course : jtmk Class : dd16b	Confirmed	<a href="#">Edit</a>
3	pusat bowling bukti mertajam bowling puan Muna	Full Name : siti hajar Email : hajar012@gmail.com Contact : 0104572603 Course : jke Class : dd16b	Confirmed	<a href="#">Edit</a>
4	Padang Kawad 2 Takarai En. Majid	Full Name : nur attherah Email : nathierah316@gmail.com Contact : Course : jtmk Class : dd16b	Confirmed	<a href="#">Edit</a>
5	Dewan badminton A Badminton En. Rahman	Full Name : hajar Email : hajarismal480@gmail.com Contact : Course : jtmk Class : dd16b	Confirmed	<a href="#">Edit</a>
6	pusat bowling bukti mertajam bowling puan Muna	Full Name : FIRAS FAIQ Email : faiqfiras7@gmail.com Contact : Course : jke	Confirmed	<a href="#">Edit</a>

Rajah 3.4.3.4 Senarai Pendaftaran Atlet

- i. Senarai pendaftaran atlet adalah untuk pentadbir melihat semua butiran yang telah didaftarkan oleh pengguna iaitu tempat acara dan maklumat atlet.
- ii. Jika status tersebut muncul pengesahan, maka pentadbir perlu mengambil tindakan dengan mengklik butang edit dan memilih status sama ada ia dibatalkan atau disahkan.



#### 4.0 PENERANGAN UJIAN DAN KEPUTUSAN

Jadual 4.1 merupakan Unit Pelan Percubaan bagi (Admin) manakala Jadual 4.2 Unit Pelan Percubaan bagi (pelajar)

UNIT PELAN PERCUBAAN (ADMIN)						
No	Nama Kes Ujian	Prosedur Ujian	Pra-syarat	Hasil yang djangka	Penguji	Keputusan (lulus/gagal)
1.	halaman log masuk	Admin perlu memasukkan e-mel dan kata laluan yang telah ditetapkan sebelum akses sistem	Admin perlu memasukkan e-mail dan kata laluan yang telah admin tetapkan	Berjaya log masuk jika memasukkan e-mail dan kata laluan yang betul	Athierah	Lulus
2.	Halaman daftar pelajar	Pada halaman ini, pentadbir boleh melihat dan mengedit status pelajar	Tiada	Pentadbir boleh melihat butiran pelajar pada halaman ini dan mengesahkan atau membatalkan status pengguna dengan menekan butang edit	Athierah	Lulus
3.	Mendaftar acara sukan	Admin perlu mengisi acara sukan yang akan diadakan pertandingan	Tiada	Admin boleh melihat acara di halaman senarai acara	Athierah	Lulus
4.	Edit senarai acara	Admin klik butang edit untuk edit acara sukan	Tiada	Maklumat yang dikemas kini akan berubah pada pangkalan data	Athierah	Lulus
5.	Padam senarai acara	Admin klik butang padam untuk memadam acara	peserta telah memenuhi acara tersebut	Acara akan dipadamkan daripada senarai acara	Athierah	Lulus

Jadual 4.1 Unit Pelan Percubaan (Admin)

<b>UNIT TESTING PLAN (UTP): PELAJAR</b>						
N o	Nama Kes Ujian	Prosedur Ujian	Prasyarat	Hasil yang djangka	Penguji	Keputusan (lulus/gagal )
1.	Halaman Log Masuk	Pelajar memerlukan Masukkan e-mel dan kata laluan sebelum akses sistem	Daftar yang belum mempunyai akaun	Berjaya log masuk jika pengguna memasukkan data input yang betul	Hajar	Lulus
2.	Halaman borang pendaftaran	Pelajar mestilah melengkapkan maklumat pelajar	Pelajar mesti mengikut format pendaftaran	apabila pelajar mendaftar, sistem akan segera menghantar maklumat pelajar ke halaman admin. Pelajar tersebut perlu menunggu kelulusan daripada pihak admin. apabila pelajar telah diluluskan pelajar akan menerima email daripada admin	Hajar	Lulus
3.	Muat turun surat pelepasan pelajar	Tiada	Pelajar telah menerima e-mail pengesahan status daripada pentadbir	surat pelepasan pelajar berjaya muat turun	Hajar	Lulus
4.	Muat turun Sijil penyertaan	Tiada	Pelajar perlu menyertai acara sukan yang telah didaftarkan	Sijil penyertaan berjaya muat turun	Hajar	Lulus

Jadual 4.2 Unit Pelan Percubaan (pelajar)

## **5.0 PENEMUAN UTAMA DAN PERBINCANGAN**

### **5.1 Kelebihan projek ini**

- I. Unit JSKK dapat menyimpan dan menyemak maklumat yang diperlukan selepas pelajar mendaftar acara sukan
- II. Dengan adanya sistem maklumat atlet ini, pelajar boleh mendaftar dengan mudah untuk menyertai pertandingan yang dianjurkan oleh unit JSKK tanpa perlu menunggu maklumat yang dihantar melalui whatsapp daripada penasihat akademik.
- III. Pelajar akan menerima e-mail selepas pendaftaran berjaya.
- IV. Sistem ini memudahkan pelajar memuat turun sijil penyertaan dan surat pelepasan kuliah dengan mudah iaitu secara auto-generate.

### **5.2 Had projek**

- I. Pengguna mesti mempunyai sambungan internet untuk mengakses laman web ini
- II. Tidak dapat digunakan dalam telefon bimbit.

## 6.0 KESIMPULAN

Kesimpulannya, pembangunan Sistem Maklumat Atlet ini telah berjaya mencapai objektifnya. Sistem Maklumat Atlet ini akan memainkan peranan penting untuk meningkatkan kualiti pendaftaran pelajar dan sistem pengurusan masing-masing oleh pentadbir, di Unit Sukan JSKK. Objektif utama projek ini adalah untuk membantu pelajar mengatasi kaedah pendaftaran tradisional dan membiasakan mereka dengan laman web ini di mana pendaftaran, surat pelepasan pelajar dan sijil mudah didapati. Ia adalah cara yang murah, cekap dan selesa untuk pelajar mengakses pendaftaran mereka dengan mudah. Pelaksanaan projek ini membantu kedua-dua pelajar dan pentadbir. Pentadbir boleh memuat naik dan membuat acara sukan dan akan mengemas kini secara automatik dalam halaman utama pentadbir. Selain itu, admin boleh menyemak senarai ke bawah pendaftaran pelajar tanpa sebarang rekod hilang. Selain itu, projek ini bukan sahaja membantu pentadbir lebih mudah mengakses surat pelepasan pelajar dan sijil tanpa membuang masa mereka tetapi juga membantu dalam mengurangkan perbelanjaan untuk dokumentasi dan kertas, di mana mereka membelanjakan sejumlah besar wang untuk kos percetakan yang boleh dihalang.

-

## **BAB 7 : CADANGAN**

Harapan kami agar penggunaan sistem ini dapat digunakan dengan lebih meluas oleh pelajar Politeknik Seberang Perai pada masa akan datang. Selain itu, sistem ini juga diharapkan dapat membantu pihak pengurusan unit sukan dalam menguruskan pendaftaran acara sukan pelajar dengan lebih sistematik.

## RUJUKAN

1. *ClueBot NG(2021,Ogos 29). Methodology from google:*  
[https://en.m.wikipedia.org/wiki/Precedence\\_diagram\\_method](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Precedence_diagram_method)
2. *CLOUDSYSTEM(2021).Literature review from google:*  
<https://arenasystem.co>
3. *VYROX International Sdn. Bhd. (1023799-A). Literature review from google:*  
<https://vyrox.com>
4. *Bodet SA(2021).Literature review from:*  
<https://www.bodet-sport.com/sport-facilities.html>