



**LAPORAN AKHIR PROJEK PELAJAR**  
**DPB50163 BUSINESS PROJECT**  
**DIPLOMA KEWANGAN DAN PERBANKAN ISLAM**

**TAJUK: APLIKASI LetsMakan(PSP)**

<b>NAMA</b>	<b>NO MATRIK</b>
MUHAMMAD FARIS HAIKAL BIN MOHD AZMIZAM	10DIB20F1013
MOHAMAD AZRI AKMAL BIN MAT JALIL	10DIB20F1029
MUHAMMAD FARIS IZZAT BIN NOR AZLAN	10DIB20F1036

## **JABATAN PERDAGANGAN**

**SESI 1 : 2022/2023**

### **PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR**

Laporan Akhir Projek Pelajar bagi kursus DPB50163 Business Project, Sesi 1 2022/2023 ini dikemukakan kepada Jabatan Perdagangan sebagai memenuhi daripada syarat program Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di Politeknik Seberang Perai. Dengan ini, semua ahli kumpulan projek bersetuju untuk membenarkan pihak Jabatan Perdagangan mempamerkan laporan akhir projek pelajar ini sebagai sumber rujukan pada masa hadapan.

Sebagai bentuk salinan dan cetakan bagi tujuan komersil adalah dilarang sama sekali tanpa kebenaran bertulis daripada ahli kumpulan asal, penyelia ataupun penyelaras. Kebenaran daripada Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang diperlukan sekiranya pihak ini dirujuk sama ada sebahagian atau sepenuhnya. Kebenaran hendaklah dipohon melalui :

Ketua Jabatan  
Jabatan Perdagangan  
Politeknik Seberang Perai,  
Jalan Permatang Pauh,  
13500 Permatang Pauh, Pulau Pinang

## **PENGESAHAN LAPORAN PROJEK AKHIR**

Laporan projek ini yang bertajuk “Aplikasi LetsMakan(PSP) telah dikemukakan, disemak serta disahkan sebagai memenuhi syarat dan keperluan penulisan seperti yang telah ditetapkan.

### **Disemak oleh:**

Nama Penyelia : DR. NOR HASNI BINTI HARON

Tandatangan Penyelia : .....

Tarikh : .....

### **Disahkan Oleh:**

Nama Penyelaras : DR. NOR HASNI BINTI HARON

Tandatangan Penyelaras : .....

Tarikh : .....

## PERAKUAN PELAJAR

“Kami mengakui bahawa laporan ini adalah hasil kerja kami sendiri kecuali nukilan yang setiap satunya telah kami jelaskan sumbernya.”

1. Tandatangan: *Faris Haikal*

Nama: MUHAMMAD FARIS HAIKAL BIN MOHD AZMIZAM

No. Pendaftaran: 10DIB20F1013

2. Tandatangan: *Faris Izzat*

Nama: MUHAMMAD FARIS IZZAT BIN NOR AZLAN

No. Pendaftaran: 10DIB20F1036

3. Tandatangan: *Azri Akmal*

Nama: MOHAMAD AZRI AKMAL BIN MAT JALIL

No. Pendaftaran: 10DIB20F1029

## **RINGKASAN EKSEKUTIF**

Kantin atau kafe merupakan salah satu keperluan utama bagi para pelajar Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang kerana banyak makanan yang dijual di kafe atau kantin lebih murah dan digemari oleh pelajar. Setelah membuat pemantauan, pengkaji menemukan masalah yang dihadapi oleh para pelajar Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang iaitu di mana sebahagian dari pelajar membeli makanan diluar kerana permintaan makanan di kafe atau dikantin amat memberangsangkan. Hal ini kerana segelintir pelajar merasakan bahawa kadangkala beratur di kantin atau cafe untuk membeli makanan amatlah menyusahkan. Oleh yang demikian, pihak pengkaji memutuskan bahawa aplikasi“LetsMakan(PSP)” adalah jalan yang terbaik untuk diwujudkan supaya para pelajar Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang dapat membuat pesanan secara atas talian lalu pelajar dapat pergi ke kantin atau kafe untuk mengambil makanan yang telah dipesan. Ianya juga sesuai bagi para pelajar zaman kini yang hidup dalam serba moden kerana menurut pengkaji rata-rata pelajar kini mempunyai telefon pintar malah ianya telah menjadi keperluan yang wajib yang digunakan setiap hari. Bukan hanya untuk berhubung dan berhibur, telefon pintar juga boleh digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran. Selain itu, untuk mendapatkan maklumat atau mengetahui hal luar mahupun dalam negara juga hanya melihat di hujung jari. Jadi, dengan adanya “LetsMakan(PSP)” ini, ianya dapat memberi kesan yang cukup sistematik dan cekap kepada para pengguna. Bukan itu sahaja malah ianya juga dapat dinikmati oleh seluruh warga Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang seperti pensyarah, staff dan lain-lain. Sistem ini juga dapat memberi impak positif kepada pihak kantin dan kafe sendiri. Hal ini akan menyebabkan para pelajar Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang lebih tertarik untuk membeli di kantin dan kafe berbanding di luar sekaligus ianya dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pelajar Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang.

## **PENGHARGAAN**

Bersyukur kami ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah dan kurniaNya dapat kami menyiapkan Laporan Akhir dengan jayanya. Setinggi – tinggi penghargaan dihulurkan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dari aspek ilmu pengetahuan dan bantuan tenaga yang tidak ternilai dalam menyiapkan Projek Akhir dan Laporan Akhir bagi kursus yang diberi nama Aplikasi LetsMakan(PSP) pada sesi 1 2022/2023

Kami juga ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada DR.Nor Hasni Binti Haron selaku pensyarah kursus dan DR. Nor Hasni Binti Haron juga sebagai penyelia projek yang telah memberi banyak bimbingan serta penerangan yang sempurna dan jelas dari awal projek diberikan sehinggalah projek berjaya. Selain itu, kami juga ingin mengucapkan terima kasih kerana memberi kepercayaan sepenuhnya kepada kami dalam menyiapkan tugas ini sehingga selesai dengan jayanya.

Akhir sekali, ucapan terima kasih kepada ibu bapa kami serta pihak – pihak yang terlibat untuk menyelesaikan tugas bermakna ini. Kami berharap agar tugas yang kami lakukan dapat meningkatkan pengetahuan kami dan memberi idea untuk terus menghasilkan produk inovasi yang lebih baik pada masa yang akan datang. Dengan itu, segala kebaikan datang dari Ilahi, dan segala keburukan dan kesilapan adalah dari sisi kami jua. Sekian, terima kasih.

## **ABSTRAK**

Pengurusan masa adalah sangat penting dalam kehidupan manusia. Menurut Kooper (2002), pengurusan masa adalah merujuk kepada kemahiran yang berkaitan dengan cara seseorang itu mengurus, membahagi dan mengatur masa sehariannya dengan perkara yang bermanfaat. Khususnya kepada seorang pelajar, pengurusan masa adalah penting termasuk waktu makan dan minum. Pelajar sering bersesak-sesak di kafe untuk membeli makanan dan minuman. Aplikasi yang diwujudkan untuk kemudahan ini diberi nama LetsMakan(PSP) khusus bagi membantu pelajar Politeknik Seberang Perai. Ia mempunyai pelbagai kemudahan dan nilai eksklusif dalam aplikasi ini. Aplikasi LetsMakan(PSP) dibangunkan bertujuan untuk memudahkan pihak pengurusan Kafe untuk menerima pesanan makanan dan minuman serta menguruskan transaksi dengan cara yang lebih efisien dan sistematik. Ia juga bertujuan membolehkan pelajar untuk membuat pembelian dan mengetahui status menu, minuman dan lauk-pauk serta harga produk jualan tersebut yang ditawarkan di Kafe. Disebabkan itu, fokus utama yang lain adalah untuk memastikan tahap keberkesanan sistem LetsMakan(PSP) sama ada penggunaan dapat dicapai dengan optimum atau tidak, serta ingin melihat maklum balas positif atau sebaliknya daripada pengguna dalam kalangan pelajar warga Politeknik Seberang Perai.

Kata kunci: Aplikasi, pengurusan masa ,Kafe, keberkesanan

## **ABSTRACT**

Time management is very important in human life. According to Kooper (2002), time management refers to skills related to how a person manages, divides and organizes his daily time with useful things. Especially for a student, time management is important including time to eat and drink. Students often crowd the cafe to buy food and drinks. The application created for this facility is named LetsMakan (PSP) specifically to help Seberang Perai Polytechnic students. It has various facilities and exclusive values in this application. The LetsMakan (PSP) application was developed to make it easier for Cafe management to receive food and drink orders and manage transactions in a more efficient and systematic way. It also aims to enable students to make purchases and find out the status of the menu, drinks and side dishes as well as the prices of the sales products offered at the Cafe. Because of that, the other main focus is to ensure the level of effectiveness of the LetsMakan (PSP) system whether the use can be achieved optimally or not, as well as wanting to see positive or otherwise feedback from users among Seberang Perai Polytechnic students.

**Keywords:** Application, time management, Cafe, effectiveness



## ISI KANDUNGAN

<u>PERKARA</u>	<u>MUKASURAT</u>
PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR.....	<i>i</i>
PENGESAHAN LAPORAN PROJEK AKHIR.....	<i>ii</i>
PERAKUAN PELAJAR.....	<i>iii</i>
RINGKASAN EKSEKUTIF.....	<i>iv</i>
PENGHARGAAN.....	<i>v</i>
<i>ABSTRAK</i> .....	<i>vi</i>

### **BAB 1 PENGENALAN**

1.1 Pendahuluan.....	<i>1</i>
1.2 Latar Belakang Kajian.....	<i>2</i>
1.3 Pernyataan Masalah.....	<i>3</i>
1.4 Objektif Kajian .....	<i>4</i>
1.5 Justifikasi Kajian .....	<i>5</i>
1.6 Skop Kajian.....	<i>6</i>
1.7 Analisa SWOT.....	<i>7</i>

### **BAB 2 KAJIAN LAPANGAN**

2.1 Pendahuluan.....	<i>10</i>
2.2 Kajian Terdahulu.....	<i>10</i>
2.2.1 keperluan aplikasi.....	<i>10</i>
2.2.2 Keberkesanan Aplikasi.....	<i>11</i>
2.2.3 Aplikasi Penyelesaian Masalah Harian .....	<i>12</i>
2.3 Rumusan .....	<i>12</i>

### **BAB 3 METHODOLOGY**

3.1 Pendahuluan.....	13
3.2 Rekabentuk Projek .....	13-20
3.2.1 Kajian Rintis .....	20
3.2.2 Maklumbalas kajian rintis .....	21
3.2.3 Penambaaikan Produk.....	21
3.3 Kaedah Analisis Data.....	22-23
3.5 Rumusan .....	23

### **BAB 4 ANALISIS DAPATAN PROJEK INOVASI**

4.1 Pendahuluan .....	24
4.2 Analisis Situasi .....	24
4.2.1 Analisis Dapatan Soal Selidik Projek Inovasi Dihasilka.....	24-27
4.2.2 Analisis Dapatan Soal Selidik Selepas Projek Inovasi Dihasilkan. ....	28-31
4.2.3 Analisis Dapatan Kajian Peringkat Pertama.....	31-32
4.2.4 Analisis Dapatan Kajian Peringkat Kedua.....	32
4.3 Analisis Kewangan .....	33
4.3.1 Kos penghasilan projek inovasi 40.....	33
4.3.2 Kos penghasilan projek inovasi per unit 41.....	33
4.3.3 Peletakan harga projek inovasi.....	33
4.3.4 Justifikasi kos perlaksanaan projek.....	34
4.4 Impak Projek .....	34-35
4.5 Pengkomersialan (target pengguna) .....	36
4.6 Rumusan Bab.....	36

## **BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN**

5.1 Pendahuluan .....	37
5.2 Kesimpulan keseluruhan Projek .....	37-39
5.3 Cadangan Penambahbaikan .....	40
5.3.1 Cadangan Penambahbaikan Projek Inovasi.....	40
5.3.2 Cadangan Pengkomersialan Projek Inovasi.....	40
5.4 Limitasi Projek .....	41
5.5 Rumusan Bab.....	41

<b><u>RUJUKAN</u></b> .....	42
-----------------------------	----

### **LAMPIRAN**

Lampiran 1 – Carta Gantt.....	43
-------------------------------	----

# **BAB 1**

## **PENGENALAN**

### **1.1 PENDAHULUAN**

Bab ini akan menerangkan latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, justifikasi kajian dan skop projek. Dalam bab ini juga akan menerangkan atau membincangkan tentang LetsMakan(PSP). Aplikasi ini bakal dijalankan dan digunakan oleh semua warga Politeknik Seberang Perai dalam memudahkan urusan seharian pengguna kafe atau kantin.

Selain itu, aplikasi ini bakal membantu sepenuhnya pelajar dalam urusan membuat pesanan di kafe atau kantin. Ini kerana, para pelajar sering beratur panjang di kafe atau kantin yang akan membuang masa pelajar . Justeru itu, aplikasi ini amat penting dari segi pengurusan masa dan mengelakkan berlakunya pembaziran masa akibat daripada barisan yang panjang di kantin atau kafe.

Seterusnya, aplikasi ini bakal mewujudkan satu hubungan yang baik diantara pelajar pengusaha kafe ,hal ini kerana pelajar akan dapat memudahkan kerja pengusaha kafe untk membuat pesanan dengan lebih efisien dan sistematik.

Justeru itu, aplikasi ini bakal mengubah sepenuhnya dari segi pengurusan masa dan semua informasi pesanan yang lebih tepat akan diterima oleh pihak kafe atau kantin,ini juga akan mengelakkan kecuaiian dalam menyiapkan pesanan dari pelanggan kafe.

## **1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN**

Pengurusan masa adalah penting bagi setiap individu. Individu yang mampu menguruskan masa dengan berkesan cenderung menjadi insan yang produktif dan berjaya dalam apa jua aktiviti dan program yang dilibatkan. Hal ini kerana pengurusan masa yang berkesan dan efektif menampilkan kebolehan dan profesionalisme seseorang dalam menangani cabaran dan stress kehidupan seharian. Menurut Kooper (2010), pengurusan masa adalah merujuk kepada kemahiran yang berkaitan dengan cara seseorang itu mengurus, membahagi dan mengatur masa sehariannya dengan perkara yang bermanfaat. Antara pihak yang sering dikaitkan dengan keperluan pengurusan masa ialah para pelajar yang menuntut di institusi pendidikan tinggi seperti Politeknik Seberang Perai. Para pelajar dimestikan untuk mematuhi jadual kedatangan ke kelas dan menggunakan masa terluang untuk menyiapkan sebarang tugas yang diamanahkan oleh pensyarah. Oleh itu, pelajar banyak menghadapi situasi dimana pengurusan masa mereka boleh terkesan akibat keadaan semasa, contohnya seperti yang dikhususkan oleh kajian ini, iaitu kesesakan para pelajar di kafe untuk membeli makanan dan minuman sebelum, ketika waktu rehat, dan selepas kelas di waktu puncak iaitu sekitar pagi ke tengahari. Masalah-masalah ini akan memberi impak yang signifikan kepada pengurusan masa pelajar. Justeru, pihak pengkaji berpendapat untuk melakukan kajian tentang punca masalah dan bagaimana untuk menyelesaikan masalah ini agar pengurusan masa yang optimum dapat dicapai oleh para pelajar Politeknik Seberang Perai.

### **1.3 PENYATAAN MASALAH**

Aplikasi yang akan dibangun ini adalah sebagai satu usaha dan kaedah untuk membantu para pelajar Politeknik Seberang Perai terutama yang tinggal di asrama dan pihak pengusaha Kafe dalam urusan transaksi dan pembelian makanan dan minuman yang lebih cekap dan efisien. Hal ini berpunca dek kerana pengamatan bahawa pelajar sering menghadapi masalah kesesakan di waktu puncak untuk membeli makanan dan minuman sehingga perlu beratur panjang yang mana pastinya akan memberi kesan kepada pengurusan masa pelajar. Sebagai seorang pelajar, jadual kehidupan seharian pastinya penuh dengan pelbagai aktiviti dan tugas yang perlu dilaksanakan. Pelajar perlu memastikan diri mereka sampai tepat ke kelas untuk sesi pembelajaran atau berdepan risiko didenda dan dimarahi oleh pensyarah-pensyarah yang terlibat. Oleh itu, seandainya pelajar terpaksa berdepan suasana kesesakan setiap hari di waktu puncak iaitu tengahari dan petang, ia akan memberi impak buruk seperti pelajar tergesa-gesa dalam membeli makanan dan minuman dan jika makan di Kafe, membawa kepada situasi pelajar tergopoh-gapah makan dan minum semata-mata untuk mengelakkan diri datang lambat ke kelas atau sebagainya. Pelajar juga berdepan risiko kekecewaan apabila diri yang sedang lapar datang ke kafe untuk pembelian, namun mendapati menu atau lauk-pauk yang diinginkan telah kehabisan sehingga situasi Kafe kehilangan sebahagian pelanggan akibat pelajar-pelajar yang kecewa memilih untuk berlapar atau membeli di tempat lain. Di pihak pengusaha Kafe pula, mereka berdepan keadaan di mana mereka perlu sentiasa bersedia untuk tidak menang tangan melayani pembelian sehingga berlaku kesesakan. Pelbagai menu, lauk-pauk dan minuman juga boleh jadi tidak dapat diganti apabila habis dan memerlukan pihak Kafe memberikan notis awal kepada pelajar-pelajar agar mereka boleh merancang awal apa yang ingin dibeli. Selain itu, seandainya pihak Kafe ingin memaklumkan perubahan harga, maka pemakluman tersebut perlu dilakukan secara bertulis atau manual yang mana tidak efisien untuk pihak Kafe.

## **1.4 OBJEKTIF KAJIAN**

### **a. Objektif Am**

Tujuan projek ini dijalankan adalah untuk mengenalpasti dan menyelesaikan masalah berkaitan masalah kesesakan di waktu puncak yang dihadapi oleh pihak pelajar asrama Politeknik Seberang Perai sebagai satu usaha pengurusan masa yang lebih berkesan untuk para pelajar.

### **b. Objektif Spesifik Kajian**

Objektif spesifik adalah seperti berikut:

- i. Untuk membangunkan sebuah aplikasi bernama LetsMakan(PSP) dengan tujuan pemesanan dan pembelian makanan dan minuman di kafe.
- ii. Untuk mengkaji dengan teliti tahap keberkesanan Aplikasi LetsMakan(PSP) dalam membantu para pelajar dalam aspek pengurusan masa makan dan minum.

## 1.4 JUSTIFIKASI KAJIAN

### 1. Justifikasi Pemilihan Isu Kajian

Cadangan idea “LetsMakan(PSP)” adalah berdasarkan pemerhatian pihak pengkaji dalam mengenalpasti masalah yang didapati menjejaskan keefisienan pelajar dalam aspek pengurusan masa sebagai seorang pelajar terutama sebagai penghuni asrama Politeknik Seberang Perai. Pihak kafe sudahpun berinisiatif dalam hal pemesanan makanan secara awal dengan mewujudkan satu saluran (channel) Telegram bernama Kafe Aqil di mana pelajar boleh memesan lebih awal menu yang diinginkan, akan tetapi didapati pelajar jarang menggunakan saluran Telegram tersebut untuk memesan makanan.

Justeru, pengkaji berpendapat bahawa pembangunan aplikasi khusus akan lebih mudah digunakan dan lebih berkesan untuk tujuan pihak Kafe sekaligus memudahkan kedua-dua pihak, Pelajar dan Kafe. Pihak pengkaji juga mengalami pengalaman langsung melihat perasaan kecewa pelanggan daripada kalangan pelajar apabila variasi menu adalah terhad dek kerana sebilangan lauk-pauk dan menu yang kehabisan. Kesannya, kehilangan pelanggan iaitu pihak pelajar akibat ketidakpastian dan tidak ketersediaan menu.

Oleh itu, pihak pengkaji mencadangkan “LetsMakan(PSP)” sebagai satu jalan penyelesaian ke atas masalah yang timbul. Pihak Kafe boleh memaklumkan melalui aplikasi bahawa satu-satu menu itu telah kehabisan atau berlaku perubahan harga dan para pelajar boleh membuat pemesanan awal dan hanya perlu melakukan transaksi pembelian secara atas talian sebelum mengambil pesanan mereka sekaligus menjimatkan masa pelajar yang tidak perlu bersesak dan pihak Kafe mampu menjadi lebih efisien dalam pengurusan kafe.



## **1.6 SKOP KAJIAN**

Skop projek ini tertumpu kepada para pelajar Politeknik Seberang Perai yang mengunjungi Kafe Politeknik Seberang Perai. Ini termasuklah para pelajar yang tinggal di asrama dan juga yang tinggal di luar. Selain itu, projek ini juga tertumpu kepada Pengusaha Kafe Politeknik Seberang Perai iaitu Kafe Aqil. Masalah kesesakan di Kafe Politeknik Seberang Perai akan merugikan masa semua pelajar di sini yang ingin melakukan pesanan di Kafe. Projek aplikasi ini dicipta supaya melancarkan pembelian di Kafe dan boleh membantu dalam menguruskan masa para pelajar. Selain itu, projek ini juga akan membolehkan pelajar menguruskan wang perbelanjaan dengan melihat senarai harga yang ada diaplikasi sebelum membuat pesanan.

## **1.7 ANALISIS SWOT**

Pengkaji telah memilih Analisis SWOT sebagai satu strategi mengenalpasti keperluan dan peluang bagi menjalankan projek ini. Analisis SWOT merupakan satu kerangka untuk mengenalpasti dan menganalisa, kekuatan(strenght), kelemahan (weakness), peluang (opportunities), serta ancaman (threat) sebelum sesuatu keputusan dibuat pihak pengurusan sebuah syarikat. Maklumat yang digunakan untuk analisis SWOT adalah berdasarkan daripada pemerhatian dan hasil temu bual kami dengan pemilik cafe Politeknik Seberang Perai. Hasil pemerhatian kami di cafe tersebut kami mengenalpasti projek web atau aplikasi yang dapat dihasilkan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pelajar dan pemilik cafe politeknik seberang perai. Kami juga telah mengenal pasti peluang serta ancaman daripada projek yang dihasilkan.

Jadual Analisis SWOT untuk Aplikasi yang akan dihasilkan:

<b>KEKUATAN(Strength)</b>	<b>KELEMAHAN(Weaknesses)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menjimatkan masa pelajar dan pekerja Kafe Politeknik Seberang Perai</li> <li>• Aplikasi ini mudah digunakan untuk semua pelajar Politeknik dan peniaga Kafe.</li> <li>• Dapat mengatur kewangan pelajar dalam urusan pembelian makanan dan minuman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akan ada kemungkinan boleh digodam.</li> <li>• Perlu menggunakan WiFi atau data mudah alih</li> <li>• Aplikasi menjadi pemakan hayat bateri yang kuat.</li> </ul>
<b>PELUANG(Opportunities)</b>	<b>ANCAMAN(Threats)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berpotensi untuk kekal digunakan untuk masa hadapan pada pasaran lebih luas.</li> <li>• Boleh bersaing dengan aplikasi lain kerana dapat memudahkan urusan dengan lebih efisien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudah diserang virus pada perangkat yang dijangkiti.</li> <li>• Digodam sekiranya tidak mempunyai keselamatan sekuriti yang kuat daripada ancaman siber.</li> </ul>

## **BAB 2**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1 PENDAHULUAN**

Bab ini bertujuan membincangkan mengenai kajian lapangan yang telah pengkaji lakukan berkaitan dengan tajuk projek inovasi ini dan akan diakhiri dengan kesimpulan atau rumusan yang ringkas. Kajian ini merangkumi ulasan maklumat yang telah diperolehi oleh pengkaji melalui pelbagai medium seperti platform laman sesawang Google melalui Google Chrome, temubual bersama pihak kafe sebagai pihak yang berkenaan dan juga penggunaan Borang Google (*Google Form*) untuk kaji selidik melibatkan para pelajar Politeknik Seberang Perai terutamanya terhadap para pelajar yang menetap di asrama sesuai dengan objektif-objektif kajian. Matlamat atau tujuan pengkaji melaksanakan projek inovasi ini adalah untuk memberikan solusi atau penyelesaian kepada satu masalah yang berkaitan dengan bidang pengurusan masa iaitu berlakunya masalah kesesakan para pelajar untuk membeli makanan dan minuman di kafe terutama diwaktu puncak seperti waktu tengahari dan waktu malam dimana waktu tengahari memberikan dampak pengurusan masa paling terkesan kepada pelajar dalam menguruskan waktu mereka untuk makan dan minum sebelum sesi kelas petang berjadual bermula melalui pembangunan satu aplikasi khusus yang mudah digunakan dan ringkas untuk membantu pelajar. Kajian ini dijalankan untuk menambah baik maklumat yang diperolehi bagi menyokong objektif projek ini dijalankan.

## 2.2. TAKRIFAN APLIKASI

Dalam era globalisasi ini, dapat disaksikan perkembangan pesat ekonomi dan kemajuan pelbagai jenis industri menunjukkan pentingnya sebuah organisasi atau pemberi perkhidmatan untuk memiliki kecekapan dalam menguruskan tugas dan perkhidmatan yang ditawarkan. Kemajuan teknologi membolehkan organisasi menawarkan perkhidmatan dan servis kepada pelanggan dengan lebih efisien dan membolehkan pengurusan dan khidmat pekerja dilaksanakan dengan lebih cekap. Pada keadaan semasa, capaian internet berkelajuan tinggi lebih mudah untuk mencorakkan landskap kerjaya yang lebih efisien turut meliputi sektor logistik, perkhidmatan profesional, pembinaan, serta peniaga dan pengedar. (BH, New Straits Times Press, 2017). Dengan menggabungkan fungsi capaian internet dan fungsi aplikasi mudah alih, maka impak yang boleh dirasai pastinya akan membawa kepada satu tahap kemajuan yang bagus untuk organisasi dalam merealisasikan perkhidmatan serba canggih dan cekap kepada sasaran pelanggan.

Menurut Alfikar R Tabanal (2020), aplikasi dalam erti kata ilmu komputer merujuk kepada suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada system tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi sendiri diambil daripada Bahasa Inggeris iaitu “application” yang dapat diertikan sebagai penerapan atau penggunaan. Ia juga dapat diertikan sebagai suatu penerapan perangkat lunak atau “software” yang dikembangkan khusus untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu yang dikehendaki.

Selain itu, menurut laman sesawang [theappcompany.com](http://theappcompany.com) (2022), pembangunan aplikasi mudah alih ialah industri yang berkembang pesat. Memandangkan bilangan telefon pintar mudah alih meningkat dari hari ke hari, firma dan syarikat sedang membangunkan aplikasi mudah alih yang inovatif untuk menarik pelanggan sasaran mereka. Penggunaan aplikasi mudah alih untuk menjangkau pelanggan adalah sesuai untuk perniagaan besar dan kecil kerana firma boleh memastikan pelanggan sentiasa tertarik dan berminat apabila mereka menggunakan aplikasi mudah alih perniagaan firma. Peranti mudah alih telah menjadi sebahagian daripada kehidupan kita. Hampir semua orang menggunakan aplikasi mudah alih untuk sesuatu: sama ada bermain permainan, memesan makanan, mendapatkan kemas kini cuaca atau rangkaian sosial. Syarikat boleh menggunakan aplikasi mudah alih untuk menjangkau pelanggan mereka, meningkatkan jualan dan hasil mereka. Penyelidikan telah menunjukkan bahawa 46% pelanggan sanggup membayar untuk aplikasi yang diminati dan ingin digunakan.

## **2.3 KAJIAN LAPANGAN: KAEDAH TEMUBUAL**

Kaedah temu bual ini melibatkan perbualan antara pengkaji dengan subjek berkaitan bertujuan mendapatkan maklumat dan informasi yang bersangkutan-paut dan relevan dengan tajuk kajian. Tajuk kajian akan dapat diperkukuhkan dengan dapatan data hasil temu bual ini sekaligus menyumbang kepada proses pembangunan solusi. Oleh itu, pengkaji melakukan kaedah temu bual untuk mendapatkan maklumat yang konstruktif bagi menyokong tajuk kajian.

Dalam melakukan sesi temu bual ini, pihak pengkaji telah bertemu dengan pekerja-pekerja kafe secara bertemu muka dan melakukan temu bual tidak berstruktur. Melalui temu bual ini, beberapa soalan berkenaan perkhidmatan penjualan makanan dan minuman telah diberikan.

Antara soalan yang ditanya oleh pengkaji adalah:

1. Bolehkah kalian memberitahu secara ringkas mengenai latar belakang kafe?
2. Bilakah waktu operasi kafe bermula dan berakhir?
3. Apakah masalah umum yang dihadapi oleh kalian ketika menguruskan penjualan makanan dan minuman kepada pelajar?
4. Adakah kalian berpendapat perkhidmatan boleh dijalankan dengan lebih baik kepada pelanggan?
5. Adakah kafe ada mengalami penurunan pelanggan ketika waktu puncak?

Melalui sesi temubual ini, beberapa maklumat yang informatif dan penting telah diperolehi untuk menyokong objektif kajian dan projek ini. Selain itu, pihak kafe mengalu-alukan satu solusi dibangunkan untuk membantu mereka menyelesaikan masalah yang dihadapi dan juga mereka menerangkan segala aspek dimana masalah-masalah ini memberi kesan kepada pengurusan jualan dan bagaimana perkhidmatan kepada pelanggan terkesan. Dengan pembangunan aplikasi khusus, pihak kafe mampu lebih efisien dalam memberikan perkhidmatan dan pengurusan jualan yang lebih cekap dan cepat. Disamping itu, pihak pelanggan daripada kalangan pelajar juga dapat menikmati perkhidmatan yang baik sekaligus membantu mereka dalam aspek pengurusan masa seorang pelajar tanpa memberikan kerunsingan atau kerisauan tentang pembahagian waktu untuk makan dan minum sebelum kelas bermula.

## 2.4 KAJIAN LAPANGAN: SOAL SELIDIK KEBERKESANAN

Maklumat yang menyokong objektif projek ini diperolehi melalui pengedaran borang kaji selidik *Google Form* yang mengandungi beberapa soalan yang berkaitan dengan projek ini kepada beberapa pengguna.

Antara soalan yang ditanyakan melalui borang kaji selidik *Google Form* tersebut adalah:

1. Adakah proses tempahan menu makanan secara manual mengambil masa yang lama?
2. Adakah proses tempahan sukar untuk dilakukan?
3. Adakah maklumat yang diberikan oleh penjual/pelanggan tepat?
4. Pada pendapat anda, bolehkah penggunaan aplikasi mudah alih menyenangkan proses penempahan makanan dan minuman?
5. Sekiranya anda dapat membuat penempahan menu kafe secara talian melalui aplikasi mudah alih, apakah ciri-ciri yang anda harap dibangunkan dalam aplikasi tersebut?

Melalui pengedaran borang soal selidik kami memperolehi 30 responden. 80% responden iaitu seramai 24 orang memberikan pernyataan bahawa mereka mengambil masa yang agak lama beratur untuk menempah menu makanan yang diinginkan dan rata-rata responden berpendapat bahawa satu pembangunan aplikasi mudah alih boleh menjadi solusi yang baik kepada para pelajar untuk memesan. Mereka juga inginkan ciri-ciri aplikasi yang dihasilkan adalah mesra pengguna, ringkas dan mudah digunakan.

## **2.5 RUMUSAN**

Melalui kajian lapangan yang telah dilakukan ini, dapat diteliti bahawa beberapa maklumat yang penting dapat diperolehi yang boleh membantu untuk membangunkan projek inovasi ini. Daripada kaji selidik yang telah dilakukan melalui penggunaan “Google Form “, projek ini mendapat sokongan dan pendapat yang positif daripada orang ramai terutama daripada kalangan pelanggan. Dalam penggunaan kaedah temubual, didapati pihak kafe mempunyai isu untuk menguruskan penjualan dengan efisien dan cepat yang menjadi punca yang kritikal untuk menjejaskan perniagaan. Pihak kafe juga berpendapat bahawa projek ini mampu membawa solusi untuk masalah tersebut. Kesimpulannya, maklumat yang mencukupi yang diperolehi membuktikan bahawa projek ini mempunyai potensi yang bagus untuk menyelesaikan masalah kesesakan dan membantu pengurusan masa pelajar.



## **BAB 3**

### **METHODOLOGY**

#### **3.1 PENDAHULUAN**

Bab ini menerangkan secara lebih mendalam tentang maklumat produk dalam penghasilan Aplikasi yang membantu para pengguna khususnya pelajar dan staff dalam mengatasi masalah membuang masa dengan beratur di café Aqil. Dalam bab ini juga terdapat penerangan tentang kaedah penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini. Segala persoalan yang dihadapi oleh pelajar dan pensyarah juga disenaraikan pada bahagian kaedah analisa data.

Selain itu, pada bahagian reka bentuk projek akan dijelaskan tentang sistem yang diperlukan bagi menghasilkan Aplikasi Letsmakan(PSP). Kemudian dalam bab ini juga terdapat penjelasan tentang penggunaan aplikasi ini. Seterusnya, bab ini juga menjelaskan tentang penambahbaikan projek , kajian rintis, maklum balas kajian rintis dan banyak lagi.

#### **3.2 REKABENTUK PROJEK**

“App Letsmakan(PSP)’ ialah satu aplikasi yang dihasilkan untuk memudahkan para pelajar dan staff membuat pesanan di café. Warga Politeknik Seberang Perai sering menghadapi masalah dari segi kekangan masa kerana terpaksa beratur lama di cafe. Dengan adanya aplikasi “Letsmakan(PSP)” ia dapat membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi dan sekaligus dapat mengurangkan masalah disiplin yang sering berlaku terhadap para staff dan pelajar . Dengan penggunaan aplikasi Letsmakan(PSP), Politeknik Seberang Perai akan mengurangkan masalah kehadiran hadir ke kuliah dan seterusnya mengangkat politeknik sebagai salah satu institusi pengajian paling berjaya di Malaysia kelak. Perkakasan dan perisian yang digunakan untuk menghasilkan aplikasi Letsmakan(PSP) adalah seperti berikut:

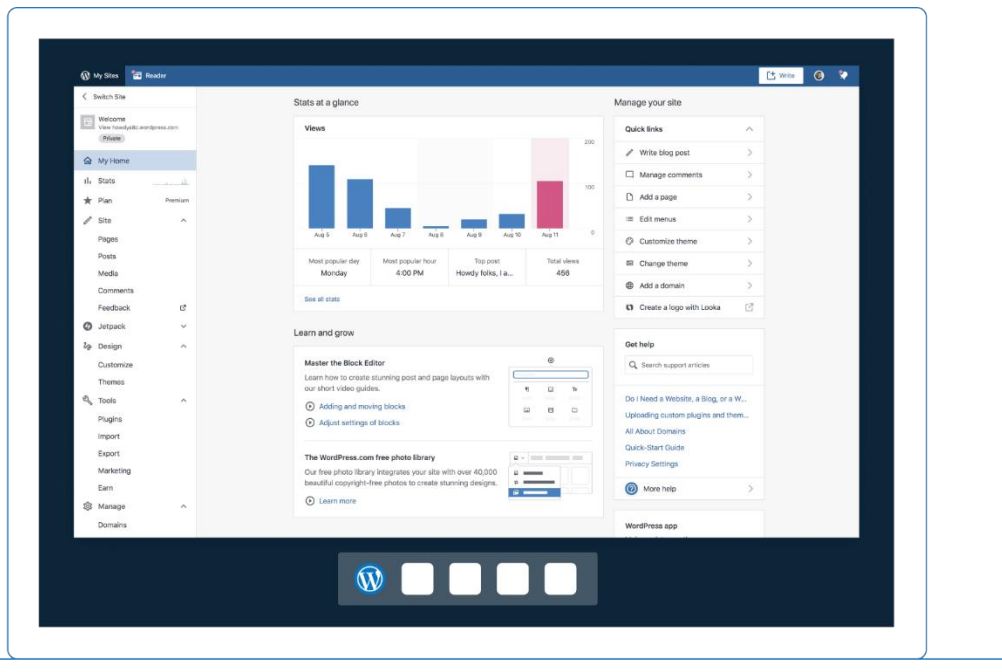
- i. Perisian menggunakan website platform Wordpress
- ii. Menggunakan webview untuk menukar dari laman web kepada aplikasi

# PROSES PEMBANGUNAN APLIKASI INOVASI

## Wordpress

Wordpress adalah platform yang digunakan untuk membangun aplikasi Letsmakan(PSP) dari awal proyek dilaksanakan.antara proses yang dilaksanakan seperti berikut:

- i. menentukan objektif
- ii. reka bentuk susun atur web
- iii. ujian
- iv. menyemak reka bentuk web
- v. ujian
- vi. semakan
- vii. menerbitkan

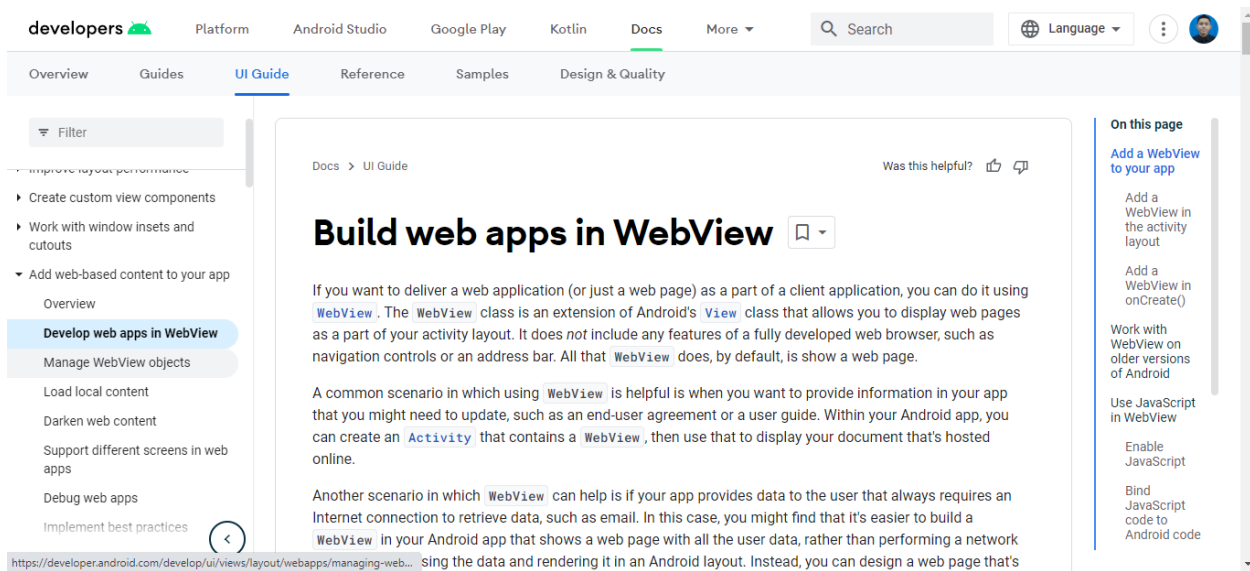


Rajah 3.1 Penggunaan aplikasi Wordpress untuk menyiapkan keseluruhan apps

## Webview

Webview digunakan untuk menukar pembangunan platform daripada laman web bagi memastikan penggunaan android dapat digunakan apabila aplikasi ini telah disiapkan sepenuhnya. Antara proses yang dilakukan ialah:

- i. Menggunakan modul Webview di android studio
- ii. Menguji menggunakan peranti sebenar
- iii. semakan
- iv. sedia untuk dipasarkan kepada apk

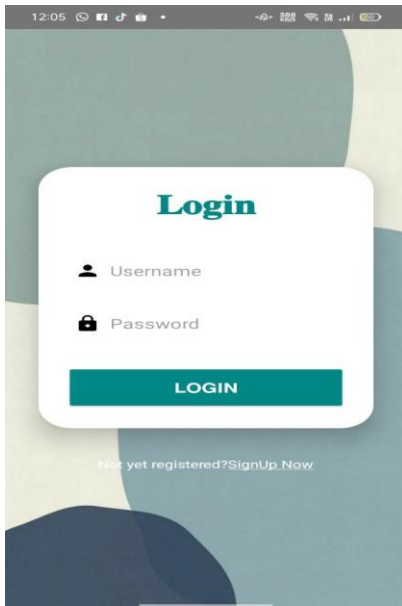


Rajah 3.2 penggunaan Webview untuk menukar dari laman web kepada aplikasi

## **PROSES MENGGUNAKAN APLIKASI**

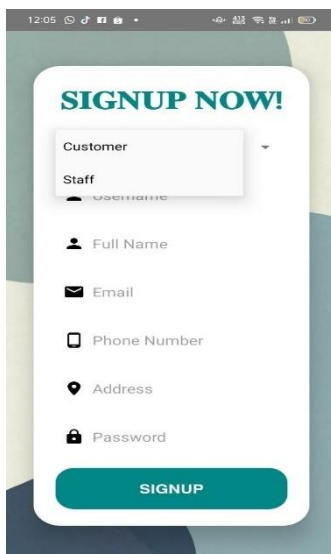
Proses aplikasi Letsmakan(PSP) dibuat bagi membantu para pengguna untuk menggunakan aplikasi dengan baik. Merujuk gambar di bawah adalah cara penggunaan aplikasi bagi app Letsmakan(PSP)

### **LANGKAH 1**



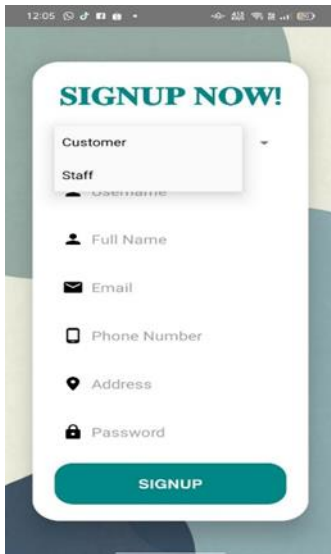
Untuk pengguna baru, klik sign up untuk daftar diri dalam aplikasi.

### **LANGKAH 2**



Setelah sign up, pengguna boleh pilih option sama ada customer atau staff.

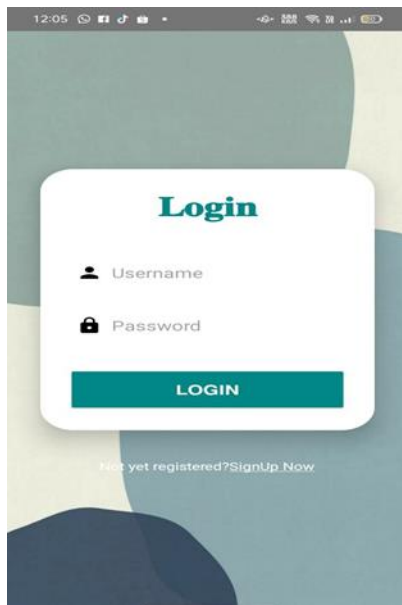
### LANGKAH 3



A screenshot of a mobile application's registration screen. The screen features a white rounded rectangle on a teal and light green background. At the top, it says "SIGNUP NOW!" in bold teal letters. Below this is a dropdown menu with "Customer" selected and "Staff" as an option. The form includes input fields for "Full Name", "Email", "Phone Number", "Address", and "Password", each with a corresponding icon. A teal "SIGNUP" button is at the bottom.

Pengguna baru boleh isi semua maklumat peribadi

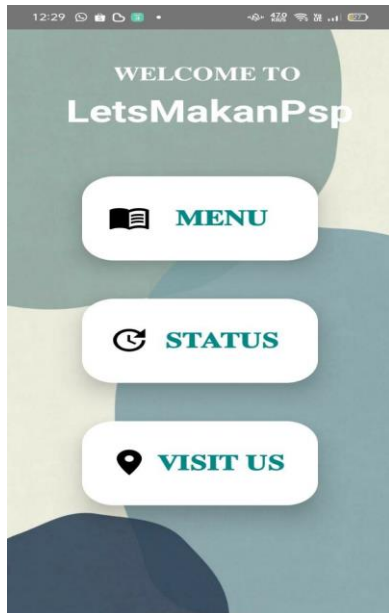
### LANGKAH 4



A screenshot of a mobile application's login screen. The screen features a white rounded rectangle on a teal and light green background. At the top, it says "Login" in bold teal letters. Below this are input fields for "Username" and "Password", each with a corresponding icon. A teal "LOGIN" button is at the bottom. At the very bottom, there is a link that says "Not yet registered? Sign Up Now".

Pengguna aplikasi boleh log in seperti biasa.

## LANGKAH 5



Setelah klik bahagian log in, ini interface untuk customer

## LANGKAH 6

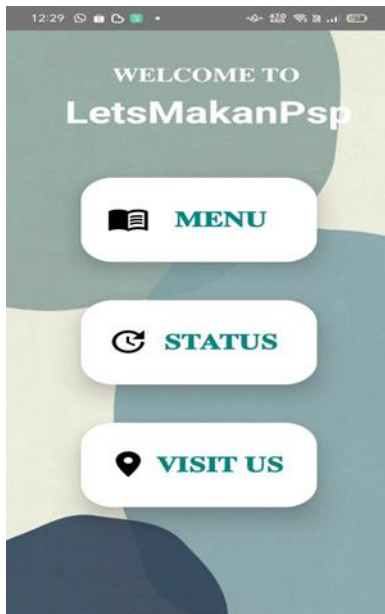


Customer boleh tekan di menu untuk memilih hidangan yang mahu dipesan.

## LANGKAH 7

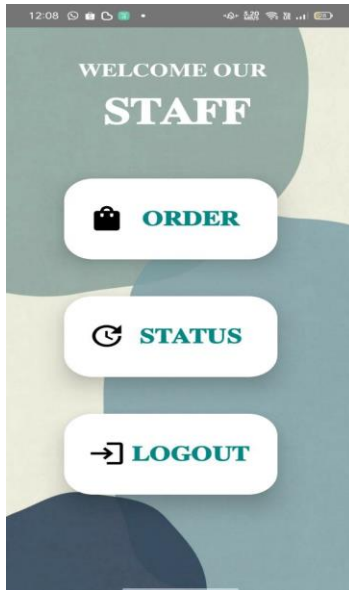


Seterusnya, customer boleh menekan button order now



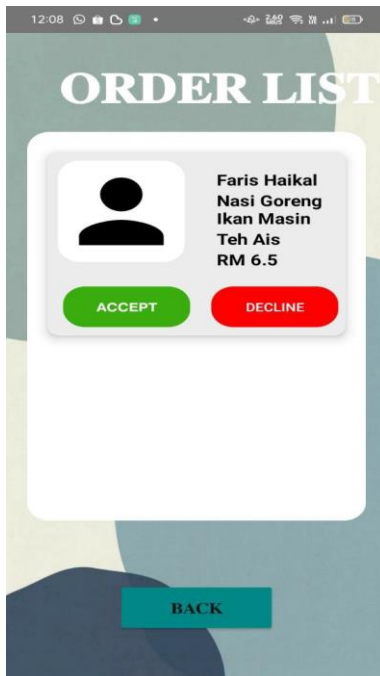
selepas itu customer boleh melihat order di status jika sudah siap untuk diambil.

## LANGKAH 8



Seterusnya, ini panduan untuk staff, bila anda log in sebagai staff ini interfacenya

## LANGKAH 9



Bila order masuk staff boleh membuat pilihan sama ada mahu mengambil pesanan atau tidak mahu mengambil pesanan tersebut, ini akan berlaku bila café Aqil habis stok untuk meneruskan pesanan.



## LANGKAH 10



Ini panduan untuk customer jika order sudah siap untuk diambil ia akan naik di status order iaitu ready to grab ini memberi kemudahan kepada customer untuk mengetahui adakah pesanannya sudah siap atau belum.

### **3.2.1 KAJIAN RINTIS**

Aplikasi Letsmakan(PSP) ini telah dibangunkan mengikut keperluan Politeknik Seberang Perai dan dari hasil temubual dengan pihak pengurus jadual waktu, 5 orang pensyarah dan 15 orang pelajar kampus tersebut. Aplikasi ini kemudiannya diujilari di kampus tersebut. Seramai 20 responden .

### **3.2.2 MAKLUMBALAS KAJIAN RINTIS**

Borang soal selidik dalam talian digunakan untuk mendapatkan maklumbalas kajian rintis ini. Hasil dapatan dari maklum balas menunjukkan hampir keseluruhan responden menyatakan aplikasi ini amat berkesan dan amat memuaskan. Secara kesimpulannya, tiada sebarang penambahbaikan perlu dibuat untuk aplikasi ini kerana responden telah menyatakan bahawa sistem sedia ada jelas dapat mengelakkan kesesakan berlaku di kafe Politeknik Seberang Perai. Selain itu, para responden juga tidak memberi sebarang cadangan penambahbaikan dan perkara ini menunjukkan bahawa aplikasi ini amat bermanfaat.

### **3.2. PENAMBAIKAN PRODUK**

Sebelum terhasilnya aplikasi ini , para pelajar Politeknik Seberang Perai sering berlakunya kesesakan di kafe. Pada zaman teknologi yang sebegini , dengan adanya aplikasi Letsmakan(PSP) iannya akan lebih membantu para pelajar dan staff dalam untuk membuat pesanan dan menerima pesanan dengan lebih efektif. Selain itu, aplikasi Letsmakan(PSP) ni juga mempunyai banyak keistimewaannya .Antaranya adalah aplikasi ini mesra pengguna hal ini dapat member kemudahan kepada warga Politeknik Seberang Perai untuk membuat pesanan tanpa perlu beratur panjang di kafe. Malah aplikasi ini juga tersedia status untuk customer melihat jika pesanan sudah siap untuk diambil ataupun belum hal ini akan memberi manfaat kepada customer untuk bersedia jika pesanan sudah siap. Seterusnya, di dalam aplikasi ini juga hanya staff yang boleh accept order dan menekan button ready untuk memberi maksud makanan sudah siap untuk diambil.

### **3.3 KAEDAH ANALISIS DATA**

Kajian ini akan dijalankan untuk menilai keberkesanan aplikasi yang dibangunkan iaitu yang pertama dengan mengedarkan soal kaji selidik melalui kaedah Google Form kepada pelajar yang terlibat dengan penggunaan aplikasi Letsmakan(PSP) semasa proses kajian keberkesanan aplikasi ini. Kaji selidik ini berlangsung selama seminggu dengan mengedarkan soal kaji selidik yang sama iaitu perlu diisi oleh pelajar . Statistik data daripada soal kaji selidik akan dikumpul dan disenaraikan di jadual (rujukan di bawah) yang disediakan mengikut hari/minggu. Kajian ini akan membantu untuk membuat kesimpulan tentang keberkesanan penggunaan aplikasi Letsmakan(PSP) Keberkesanan aplikasi ini juga dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT analisis projek ini. SWOT analisis dijalankan bagi mengenalpasti kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman aplikasi ini. Hasil SWOT analisis adalah seperti di bawah :

## **SWOT Analisis**

### **Strength (Kekuatan)**

Kekuatan aplikasi ini dapat memudahkan staff dan customer untuk menerima pesanan dan mengambil pesanan tanpa berlaku kesesakan di kafe.

Contohnya : Customer akan mendapat notifikasi ready to grab ,lalu mereka dapat mengambil makanan dan membuat pembayaran dia kafe tanpa perlu beratur Panjang.

### **Weaknesses (Kelemahan)**

Kelemahan aplikasi ini adalah ianya akan menyukarkan customer membuka aplikasi apabila bateri telefon habis

Contohnya : customer dan staff tidak dpt membuat pesanan serta menerima pesanan jika bateri telefon habis.

### **Opportunities (Peluang)**

Peluang aplikasi ini adalah hanya dapat membantu para pelajar dari segi disiplin dan tidak lewat hadir ke kuliah disebabkan beratur di kafe.

Contohnya : Para pelajar perlu menghadiri ke kuliah sekurang-kurangnya 30 minit sebelum kuliah bermula.

### **Threats (Ancaman)**

Ancaman aplikasi ini adalah penggodam boleh menggodam maklumat kerana aplikasi ini tidak dilancarkan kepada apps playstore.

Contohnya : Maklumat seperti data-data penting bagi customer mungkin diancam kerana kekurangan dana semasa melancarkan aplikasi ini.

### **3.5 RUMUSAN**

Kesimpulannya, pada bab ini lebih menfokuskan reka bentuk produk, proses-proses pembangunan produk, kajian rintis, penambahbaikan produk, analisis keberkesanan produk serta kos-kos yang terlibat dalam penghasilan produk ini. Selain itu, pada bab ini juga, kami berjaya menghasilkan pelbagai analisis untuk memastikan produk ini diterima oleh para pengguna. Terdapat tiga perkara yang perlu dianalisis dengan tepat untuk mengetahui kos pembuatan dan keuntungan aplikasi. Akhir sekali, kami juga telah mensasarkan pengguna aplikasi kami yang terdiri daripada para pelajar dan staff yang tinggal di kawasan Politeknik Seberang Perai.

## **BAB 4**

### **DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN**

#### **4.1 PENDAHULUAN**

Bab ini akan berfokus kepada penerangan tentang analisis data projek aplikasi mudah alih LetsMakan dan dapatan kajian. Laporan ini akan menjelaskan tentang dapatan kajian berkaitan projek inovasi yang diperolehi iaitu hasil kajian berdasarkan jawapan dan maklumbalas daripada para responden, kelebihan aplikasi mudah alih kepada perniagaan kafe, serta kekurangan dan masalah yang dihadapi dalam pengendalian dan perkhidmatan yang ditawarkan kepada pelanggan. Pelaksanaan secara teknikal merupakan salah satu bahagian dalam melaksanakan sesuatu projek. Disebabkan pihak Kafe Aqil tidak mempunyai satu penyelesaian berkaitan untuk dibangunkan, pihak pengkaji telah berinisiatif untuk mencipta dan membangunkan satu aplikasi khusus mudah alih (*mobile application*) yang dikembangkan untuk servis dan perkhidmatan jualan makanan dan minuman kepada pelanggan dengan mudah, cepat dan tidak memeningkan. Penilaian, uji-kaji dan percubaan yang dijalankan melibatkan analisis dapatan kajian peringkat pertama dan peringkat kedua. Disamping itu, analisis berkaitan kewangan dan kos telah dilakukan untuk projek yang dihasilkan iaitu kos pembangunan aplikasi bermula dari dasarnya hingga selesai serta peruntukan masa yang diambil untuk membangunkan aplikasi LetsMakan ini.

#### **4.2 DAPATAN KAJIAN**

Sebuah aplikasi inovasi mudah alih telahpun dibangunkan untuk kegunaan para pelanggan daripada kalangan pelajar dan untuk pihak Kafe Aqil. Tujuan utama pembinaan dan pembangunan aplikasi mudah alih ini ialah untuk dapat memudahkan urusan pembelian makanan dan minuman serta menu kafe oleh para pelanggan di kafe dengan cepat dan mudah. Tujuan lain aplikasi ini juga adalah untuk membantu pihak pengurusan kafe yang terdiri daripada pemilik dan pekerja-pekerja dalam menguruskan urusan penjualan menu kepada para pelanggan. Malahan, semua pelanggan hanya perlu menggunakan capaian internet sahaja untuk akses terus kepada aplikasi ini. Dapat disimpulkan bahawa projek ini boleh menjimatkan masa pelanggan selaras objektif kajian tersebut.

#### **4.2.1 DAPATAN KAJIAN PADA PERINGKAT PERTAMA**

Sebelum projek inovasi ini dijalankan, pihak kafe hanya menggunakan kaedah secara manual untuk memberikan perkhidmatan jualan kepada pelanggan melalui penggunaan buku dan kertas untuk mengambil pesanan makanan berjenis gorengan dan tenaga kerja manusia iaitu pekerja juga hanya mengambil pesanan minuman secara verbal untuk melayani pelanggan. Hal ini membuatkan pihak pengkaji mendapati bahawa pihak kafe tersebut mengambil masa yang lama dan tidak menang tangan untuk menguruskan satu pelanggan ke satu pelanggan yang lain. Disamping itu, pada waktu puncak, para pelanggan akan terpaksa menghadapi kesesakan dan perlu menunggu dalam waktu yang lama di depan kaunter pesanan hanya untuk membuat tempahan. Hasil perbincangan dan diskusi bersama pihak kafe menyaksikan bahawa pihak pengkaji membuat keputusan telah memilih penyelesaian terbaik untuk pengembangan aplikasi untuk memudahkan kedua-dua pihak berkaitan berkaitan tempahan menu makanan dan minuman.

##### **i)Fasa 1 Inovasi Ditingkatkan**

Aplikasi mudah alih LetsMakan telah dibangunkan untuk kegunaan pihak Kafe Aqil dan para pelajar selaku pelanggan. Inovasi yang dilakukan dalam pembangunan aplikasi ini ialah mempunyai ciri-ciri tempahan menu makanan dan minuman tersedia dikafe yang mudah untuk digunakan oleh pelanggan-pelanggan dan pekerja-pekerja kafe untuk menguruskan pesanan dan tempahan yang dibuat pelanggan. Seterusnya, aplikasi ini juga mempunyai sistem paparan informasi berkaitan tempahan yang teratur dan sistematik untuk kegunaan pihak kafe dan datang bersama penggunaan capaian internet yang memudahkan.

## **4.2.2 DAPATAN KAJIAN PADA PERINGKAT KEDUA**

### **ii)Fasa 2 Inovasi Pemurnian**

Dalam proses pembangunan aplikasi ini, pihak pengkaji setelah beberapa percubaan pembuatan merasakan dan berpendapat bahawa reka bentuk aplikasi ini boleh dan patut dibuat beberapa penambahbaikan berkaitan aspek-aspek tertentu seperti kebolegunaan, kemesrapenggunaan, kemudahfahaman penggunaan, kebolehan dan ciri-ciri aplikasi yang boleh diletakkan. Pihak pengkaji telah meimprovisasikan reka bentuk agar aplikasi fasa awal LetsMakan tersebut mudah digunakan dan lebih menarik perhatian pengguna-penggunanya. Disamping itu, pihak pengkaji telah mengembangkan aplikasi tersebut pada awalnya untuk penggunaan di medium telefon pintar kerana kebanyakan pengguna menggunakan perkhidmatan aplikasi berbilang tujuan di telefon pintar mereka. Pihak pengkaji juga memutuskan untuk fokus kepada medium platform Android sahaja memandangkan kod sumber yang lebih mudah didapati dan dibuat disertai alasan bahawa syarikat teknologi terkemuka dunia, Apple Inc. menetapkan syarat yang terlampau ketat dan harga sewa yang tidak mampu ditanggung pihak pengkaji untuk membangunkan aplikasi serupa buat platform iOS yang bersifat sumber tertutup berlawanan dengan Android yang bersifat sumber terbuka dan mesra pembangun “software”. Malahan, seperti yang dinyatakan, harga kadar sewa untuk meletakkan aplikasi di Apple “App Store” terlalu mahal dan aplikasi tidak boleh dipasang sesuka hati berbanding di platform Android.



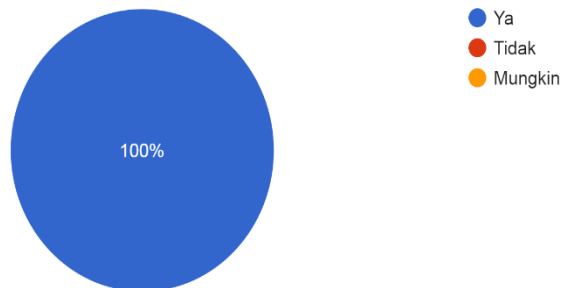
### 4.2.3 DAPATAN KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI LETSMAKAN

Maklumat yang menyokong objektif projek aplikasi LetsMakan (PSP) dapat diperolehi melalui pendedaran borang kaji selidik yang lebih dikenali sebagai “Google Form” yang mengandungi beberapa soalan berkaitan dengan keberkesanan pengujian Aplikasi LetsMakan ini kepada responden-responden yang sudi meluangkan masa mereka untuk hasil dapatan ini.

Antara soalan yang ditanyakan melalui borang kaji selidik tersebut adalah:

1. Adakah aplikasi ini menarik minat anda untuk menggunakannya?

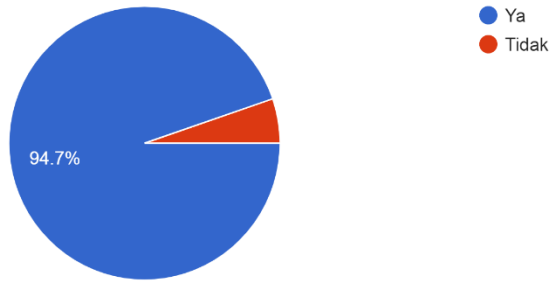
1. Adakah aplikasi ini menarik minat anda untuk menggunakannya?  
19 jawapan



Rajah 1

2. Pada pendapat anda, adakah aplikasi ini mesra pengguna dan mudah digunakan?

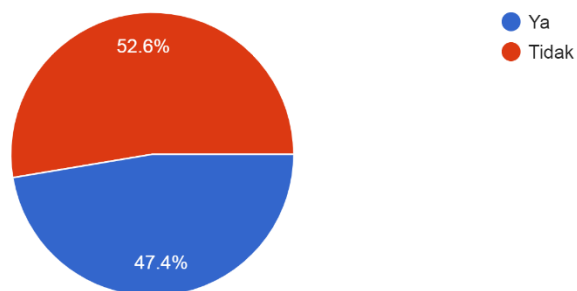
2. Pada pendapat anda, adakah aplikasi ini mesra pengguna dan mudah digunakan?  
19 jawapan



Rajah 2

3. Adakah anda menghadapi sebarang masalah ketika membuat pembelian menggunakan aplikasi ini?

3. Adakah anda menghadapi sebarang masalah ketika membuat pembelian menggunakan aplikasi ini?  
19 jawapan

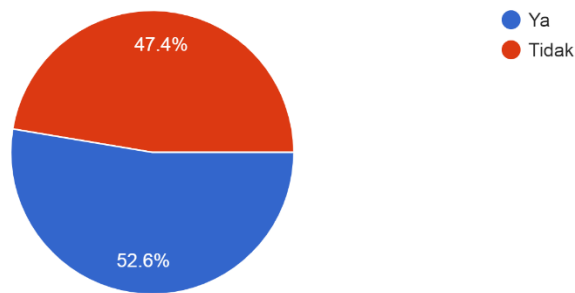


Rajah 3

4. Adakah anda berpendapat kami boleh menambah baik lagi aplikasi ini?

4. Adakah anda berpendapat kami boleh menambah baik lagi aplikasi ini?

19 jawapan

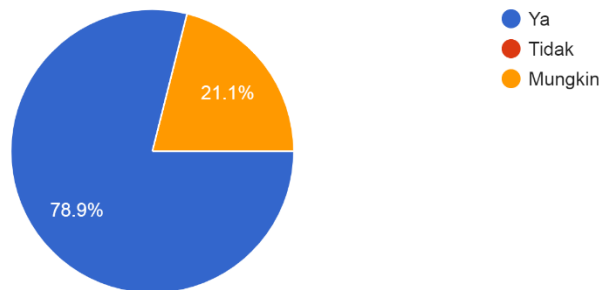


Rajah 4

5. Adakah aplikasi ini berdasarkan pendapat anda mempunyai asas yang bagus untuk bersaing dimasa depan? \* Tiada masalah untuk jujur, pendapat anda dialu-alukan.

Adakah aplikasi ini berdasarkan pendapat anda mempunyai asas yang bagus untuk bersaing dimasa depan? \* Tiada masalah untuk jujur, pendapat anda dialu-alukan.

19 jawapan



Rajah 5

Melalui pengedaran borang soal selidik dikenali “Google Form” yang bertajuk **Soal selidik aplikasi LetsMakan**, pihak pengkaji telah memperolehi 19 responden. Kesemua responden telah menyatakan bahawa mereka berminat untuk menggunakan aplikasi ini. Selain itu, 94.7% daripada responden menyatakan aplikasi ini mudah untuk diakses dan digunakan pada setiap masa kerana ciri capaian internet dan mesra pengguna. Namun, seorang responden menyatakan bahawa aplikasi tidak berfungsi dengan baik ketika digunakan dan pihak pengkaji menyesalinya dan berazam menambahbaik lagi. Seterusnya, 52.6% responden menyatakan bahawa mereka tidak berdepan masalah ketika menggunakan aplikasi ini untuk membuat pembelian, akan tetapi 47.4% responden memberitahu mereka berdepan masalah ketika membuat pembelian. Ini merupakan satu perkara yang menyedihkan kepada pihak pengkaji dan akan diperbaiki dimasa hadapan. Disamping itu, 52.6% responden berpendapat pihak pengkaji boleh meimprovisasi fungsi dan reka bentuk aplikasi dengan lebih baik dimasa akan datang dan pihak pengkaji bersetuju bahawa penggunaan teknik dan peralatan yang lebih canggih akan menghasilkan versi aplikasi yang lebih mantap dan canggih. Akhir sekali, lebih 78% responden bersetuju bahawa aplikasi ini mempunyai asas dan masa depan yang boleh bersaing didalam industri.

### 4.3 ANALISIS KEWANGAN

Pengkaji telah menganalisis penglibatan beberapa kos sepanjang projek dijalankan dalam menyediakan dan menghasilkan aplikasi Letsmakan(PSP). Analisis kewangan telah dilakukan oleh pengkaji dalam merangkumi aspek kos penghasilan projek secara per unit dan penetapan harga seunit sekiranya produk ini ingin dikomersialkan.

#### 4.3.1 KOS PENGHASILAN PROJEK

Kos penghasilan produk diambil kira berdasarkan kepada setiap bahan-bahan input yang diperlukan di dalam proses pembuatan bahan inovasi. Bahan-bahan input disenaraikan dan dinyatakan kos per unit yang terlibat sebelum mengambil kira jumlah kos penghasilan projek per unit yang terlibat sebelum mengambil kira jumlah kos penghasilan projek per unit. Perbandingan kos penghasilan aplikasi Letsmakan(PSP) semasa di fasa pertama dan aplikasi Letsmakan(PSP) semasa di fasa kedua adalah seperti jadual di bawah.

#### 4.3.2 KOS PENGHASILAN PROJEK PER UNIT

Bil	Butiran	Kos (RM)
1	kelas file. APK	200
2	Data mudah alih	30
3	Pengangkutan	100
4	Kos cetakan (Printing)	-
	Jumlah kos	RM330

Jadual 4.1 kos penghasilan projek

### **4.3.3 PERLETAKKAN HARGA PROJEK**

Setelah kos penghasilan projek dikira, perletakan harga ditentukan bagi aplikasi Letsmakan(PSP) yang dihasilkan. Kos pembuatan sebanyak RM360 telah dikeluarkan bagi penghasilan projek ini. Harga bagi aplikasi ini adalah sebanyak RM 360.00 telah ditentukan hasil perbincangan dan ditentukan oleh para pengkaji berdasarkan system apa yang telah digunakan. Selain itu, aplikasi Letsmakan(PSP) ini menggunakan perisian apps yang mudah didapati dan juga mampu milik untuk para pembeli kelak.

### **4.3.4 JUSTIFIKASI KOS PERLAKSANAAN PROJEK**

Kos pelaksanaan projek ialah RM360. Cadangan bagi perletakan harga projek adalah sebanyak RM 600.00 setelah dibincangkan dan diteliti oleh para pengkaji berdasarkan sistem yang telah digunakan. Hal ini kerana harga aplikasi ini telah ditentukan berdasarkan kombinasi kos penggunaan yang diperlukan, tenaga dan masa ahli para pengkaji yang telah diluahkan sepanjang projek ini dilaksanakan dari permulaan sehingga projek ini disiapkan untuk digunakan kepada para pelajar dan warga politeknik.

## **4.4 IMPAK PROJEK INOVASI**

Inovasi dalam penghasilan aplikasi ini diperincikan kepada tiga bentuk impak dari aplikasi yang dihasilkan bagi menyelesaikan permasalahan kajian ini. Berikut adalah impak mengikut topik perbincangan ini.

### A) Impak Produk Terhadap Masa.

Penggunaan aplikasi Letsmakan(PSP) ini telah membantu para pelajar dan warga politeknik yang terpaksa beratur lama di kafe ini mengakibatkan kesesakan berlaku. Hal ini kerana, penggunaan aplikasi ini dapat memudahkan pelajar dan warga politeknik dapat membuat pesanan dengan lebih mudah dengan hanya menggunakan aplikasi Letsmakan(PSP). Masalah pengiraan penjimatan masa berdasarkan pemerhatian pengkaji adalah seperti jadual di bawah.

Jadual 4.2: Impak produk terhadap masa .

<b>Pekara</b>	<b>Secara Tradisi atau beratur Di kafe</b>	<b>Secara Penggunaan Aplikasi</b>
Masa pelajar atau warga politeknik mengambil masa untuk membuat pesanan di kafe	20-30minit	1-3 Minit

b) Impak produk terhadap kos. Perbelanjaan dalam menghasilkan inovasi aplikasi Letsmakan(PSP) ini ialah sebanyak RM360. Oleh itu, ia juga boleh dikategorikan sebagai penjimatan kos inovasi kerana inovasi ini dicipta dengan kaedah yang menggunakan kos mampu milik. Akhir sekali, penggunaan aplikasi ini adalah hanya dengan menggunakan rangkaian internet dalam kalangan pengguna.

c) Impak terhadap keberkesanan penggunaan produk. Keberkesanan penggunaan perkhidmatan dapat dilihat dari segi kemudahan kepada pelajar dan warga politeknik yang dapat mengelaka situasi kesesakan berlaku. Hal ini kerana, produk inovasi ini mempunyai ciri yang bermutu tinggi. Aplikasi ini hanya boleh dimuat turun dalam telefon mudah alih dan ianya juga mudah untuk dikendalikan di mana jua. Selain itu, produk inovasi aplikasi Letsmakan(PSP)ni sangat membantu para pelajar dan warga poli untuk tidak membuang masa. Di samping itu, aplikasi Letsmakan(PSP) ini juga mempunyai kelebihan dari segi interface yang mesra pengguna serta memberi kemudahan kepada pengguna aplikasi.

Jadual 4.3: Impak terhadap keberkesanan penggunaan produk

<b>Aspek</b>	<b>Sebelum</b>	<b>Selepas</b>
Kepuasan Bagi Pelajar Dan staff	Memuaskan	Amat Baik
Keselamatan Maklumat Peribadi Pengguna	Memuaskan	Lebih Selamat



#### **4.5 PENGKOMERSIALAN**

Mengenal pasti pasaran sasaran merupakan langkah yang sangat penting dalam membincangkan rancangan pengkomersialan. Sasaran bagi pengguna utama bagi aplikasi Letsmakan(PSP) adalah lebih kepada pengguna perkhidmatan membuat pesanan makanan di kafe Politeknik Seberang Perai kerana melalui pemerhatian dan soal selidik, pengkaji mendapati aplikasi Letsmakan(PSP) ini merupakan sistem aplikasi yang dapat membantu pengguna perkhidmatan Politeknik Seberang Perai untuk membuat pesanan tanpa perlu beratur. Dengan adanya aplikasi Letsmakan(PSP) masalah yang dihadapi oleh pengguna dalam berurusan untuk menggunakan perkhidmatan jadual Politeknik Seberang Perai lebih mudah berbanding perlu beratur untuk membuat tempahan dan membayar makanan. Seterusnya, setelah aplikasi Letsmakan(PSP) ini berjaya dicipta dan inovasi ini juga akan diperkenalkan kepada pengendali jadual bagi Jabatan Perdagangan. Namun begitu, aplikasi ini juga boleh disebarluaskan secara meluas bagi menjadikan satu contoh untuk memudahkan para pelajar dan staff di seluruh Malaysia.

#### **4.6 RUMUSAN BAB**

Secara keseluruhannya, bab ini membincangkan dari hasil dapatan dari soal selidik dan dapatan kajian yang telah dilakukan pada peringkat pertama dan peringkat kedua. Bab ini juga membincangkan tentang impak inovasi yang telah dihasilkan. Aplikasi Letsmakan(PSP) ini telah berjaya dimurnikan dengan kos RM360 dan boleh dikomersialkan.

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN CADANGAN**

#### **5.1 PENDAHULUAN**

Bab ini membincangkan mengenai kesimpulan dan cadangan projek yang telah dijalankan pihak pengkaji iaitu projek aplikasi LetsMakan. Bab ini merangkumi kesimpulan tentang keseluruhan projek berdasarkan kepada proses analisis SWOT (Kekuatan, Kelemahan, Ancaman dan Peluang) bagi menghasilkan cadangan dan penambahbaikan dalam kajian ini. Kajian juga akan mencadangkan sesuatu inovasi atau idea baharu berdasarkan dapatan kajian. Signifikan kajian dan implikasi terhadap bidang projek inovasi juga turut dinyatakan.

#### **5.2 KESIMPULAN**

Secara keseluruhannya aplikasi mudah alih LetsMakan telah dibangunkan dan diterima baik oleh pihak kafe di Politeknik Seberang Perai. Walaupun pada permulaan projek beberapa masalah dihadapi sepanjang proses pembangunan aplikasi ini seperti aspek pengekodan, masalah kewangan dan sebagainya, akhirnya pihak pengkaji tidak berputus asa dan menambah baik aplikasi ini mengikut cadangan para penguji daripada kalangan responden. Projek ini telah mengambil masa yang lama untuk memenuhi kriteria yang ditetapkan. Melalui kerjasama dan perhatian penuh yang diberi oleh setiap ahli kumpulan, akhirnya pihak pengkaji telah berjaya mengembangkan projek aplikasi ini dengan lancar dan berhasil. Selepas itu, berdasarkan pelbagai kajian dan eksperimen yang telah dilakukan mengenai projek inovasi ini didapati bahawa penggunaan aplikasi LetsMakan dapat membantu pelajar dan pihak kafe Politeknik Seberang Perai untuk membuat pesanan dengan lebih pantas dan teratur. Hal ini dapat mengurangkan masalah kesesakan di kafe tersebut dan membantu perniagaan kafe dari segi aspek pengurusan jualan kepada pelanggan.

Kesimpulan daripada penyediaan projek telah dibuat berasaskan SWOT Analysis. Berikut ialah SWOT Analysis yang telah disediakan untuk penerangan secara keseluruhan tentang kesimpulan inovasi projek ini.

## RAJAH 5.1: SWOT ANALYSIS

STRENGTH	WEAKNESS	OPPORTUNITY	THREAT
<p><b>1.</b> Kekuatan aplikasi ini dapat memudahkan staff dan customer untuk menerima pesanan dan mengambil pesanan tanpa berlaku kesesakan di kafe.</p> <p><b>2.:</b> Customer akan mendapat notifikasi ready to grab ,lalu mereka dapat mengambil makanan dan membuat pembayaran dia kafe tanpa perlu beratur Panjang.</p>	<p><b>1.</b> Kelemahan aplikasi ini adalah ianya akan menyukarkan customer membuka aplikasi apabila bateri telefon habis</p> <p><b>2.</b> Ketiadaan internet akan menyekat penggunaan aplikasi ini dan menyebabkan sistem akan tergendala</p>	<p><b>1.</b> Peluang aplikasi ini adalah hanya dapat membantu para pelajar dari segi disiplin dan tidak lewat hadir ke kuliah disebabkan beratur di kafe.</p> <p><b>2.</b> Para pelajar perlu menghadiri ke kuliah sekurang-kurangnya 30 minit sebelum kuliah bermula.</p>	<p><b>1.</b>Mudah digodam</p> <p><b>2.</b>Muat turun dan pemasangan melalui fail apk dan tidak boleh dmiliki melalui PlayStore dan Apple Store.</p> <p><b>3.</b> Kebocoran data</p>

Rajah 5.1 menunjukkan SWOT Analysis untuk aplikasi LetsMakan. Terdapat 5 kekuatan yang disenarai atas tetap membantu syarikat SM

### **5.3 CADANGAN**

Pada pendapat pihak pengkaji, aplikasi LetsMakan sememangnya boleh memainkan peranan yang penting dalam memudahkan urusan pelajar yang ingin mengatasi masalah kesesakan dan tidak perlu beratur panjang. Walau bagaimanapun, terdapat beberapa cadangan yang berlegar didalam minda para pengkaji yang ingin ditambah lagi dalam inovasi projek. Cadangan yang pertama ialah pihak pengkaji ingin menambah sistem pembayaran kedalam aplikasi bagi tujuan pembayaran pesanan. Untuk melakukan perkara tersebut buat masa sekarang, pihak pengkaji kekurangan dana dan kecekapan untuk membuat kerjasama bersama institusi kewangan dinegara ini dan dalam menghasilkan satu “*payment gateway*” khusus aplikasi. Paparan menu didalam aplikasi juga ingin dinaik taraf kepada kaedah gambar boleh sentuh yang lebih canggih serta terus memaparkan harga dan caj berkaitan. Aplikasi juga ingin pihak pengkaji jadikan lebih moden dan seiring dengan abad digital era kini.

### **5.4 LIMITASI PROJEK**

Pembangunan aplikasi LetsMakan ada menghadapi beberapa halangan sepanjang proses penciptaannya. Limitasi projek adalah implikasi tentang bagaimana projek kami dikembangkan dalam keadaan terbatas dalam skop berkaitan. Terdapat beberapa faktor yang boleh dianggap sebagai asas batasan kajian ini. Antaranya, ialah proses pembangunan aplikasi telah berdepan kekangan masa. Kekangan masa adalah limitasi utama projek ini. Hal ini kerana projek ini mengambil tempoh yang lama untuk sepenuhnya siap dibentuk dan dibangunkan secara bertahap. Tempoh masa yang kurang juga menyebabkan reka bentuk aplikasi dan ciri-cirinya tidak dapat dinaik taraf dari semasa ke semasa dan menyebabkan berlaku kekurangan beberapa aspek yang berkaitan inovasi dan kekreatifan. Selain itu, kekurangan ilmu informasi teknologi berkaitan pembangunan aplikasi, pengekodan dan penambahan data juga merupakan salah satu limitasi projek yang dihadapi. Seperti yang diketahui, untuk mencipta sesebuah aplikasi yang canggih dan sangat menarik bukanlah satu usaha yang senang kerana melibatkan banyak struktur kod yang asas dan kod lanjutan, serta penggunaan elemen yang menarik dimata pengguna dan pada masa sama memerlukan aplikasi dihasilkan adalah mesra pengguna disemua peringkat umur.

## 5.5 RUMUSAN

Secara dasarnya kajian ini membincangkan mengenai aplikasi mudah alih LetsMakan, sebuah projek inovasi yang dibangunkan untuk kegunaan pelajar Politeknik Seberang Perai dan juga pihak Kafe. Kajian ini mempunyai bab yang membincangkan penggunaan aplikasi tersebut. Bab yang pertama berkisar tentang membuat kajian mengenai masalah yang dikaji, objektif kajian, persoalan kajian, skop kajian dan kepentingan kajian tentang aplikasi ini. Bab yang seterusnya ialah bab kedua yang membincangkan tentang kaedah penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini seperti maklumat aplikarsi, sesi temubual bersama pihak kafe dan survey terhadap para pelajar serta kaedah kajian. Bab yang ketiga menerangkan mengenai proses pembangunan aplikasi daripada awal hingga akhir beserta penjelasan proses. Manakala untuk bab yang keempat, ia menerangkan mengenai hasil dapatan kajian selepas aplikasi dibangunkan dan pendapat para responden mengenai produk inovasi yang dihasilkan. Akhir sekali, bab kelima merangkumi kesimpulan dari keseluruhan projek dan cadangan serta penambahbaikan yang boleh dilakukan oleh pengkaji. Pihak pengkaji juga merasakan potensi aplikasi ini boleh terus dikembangkan dengan kemampuan yang lebih baik dimasa akan datang.

## . RUJUKAN

### 1.2 Latar Belakang Kajian

- 1) Nuraini Zulkifli. (2015, February 5). Retrieved November 9, 2022, from [https://www.academia.edu/10539055/Disiplin\\_dan\\_Pelajar](https://www.academia.edu/10539055/Disiplin_dan_Pelajar)

### Bab 2.2.3 aplikasi penyelesaian masalah harian

- 1) Astroawani.com. (n.d.). Retrieved November 1, 2022, from <https://www.astroawani.com/video-malaysia/derma-organ-aplikasi-mysejahtera-ditambah-ciri-memudah-orang-ramai-1985698>

### Bab 2.2.1 Keperluan Aplikasi

- 2) Azmi, N. A. N. (2021, December 10). 'Tolong lanjutkan tempoh, kami nak bayar saman.' Kosmo Digital. <https://www.kosmo.com.my/2021/12/10/tolong-lanjutkan-tempoh-kami-nak-bayar-saman/>

# CARTA GANTT



**GANTT CHART**  
**DPB50163 BUSINESS PROJECT**  
**SESSION 1 2022/2023**

CONTENT	DATE/WEEK															
	15/08-21/08	22/08-22/08	29/08-04/09	05/09-11/09	12/09-18/09	19/09-25/09	26/09-02/10	03/10-09/10	10/10-16/10	17/10-23/10	24/10-30/10	31/10-06/11	07/11-13/11	14/11-20/11	21/11-27/11	28/11-04/12
	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	W9		W10	W11	W12	W13	W14	
<b>1.0 INTRODUCTION TO BUSINESS PROJECT</b>																
Introduction to types of project which can be implemented in the business field.	R					P					M				V	F
Formation of groups	E					R					I				I	I
Prepare the supplementary materials	G					O					D				V	N
<b>2.0 PROJECT SELECTION AND PLANNING</b>	I					P									A	A
Propose a suitable topic for the project	S					O					S					L
Produce new innovation for business product/services	T					S					E				P	
Prepare elements of situational analysis	R					A					M				R	S
<b>3.0 PRESENTATION OF PROJECT PROPOSAL</b>	A					L					E				E	U
Develop the title of project, introduction, business problems or issues, objective, justification of project selection & scope of project	T										S				S	B
Explain the contents of project proposal	I										T				A	M
Construct a Gantt chart (time frame)	O										E				N	I
Apply the writing format	N										R				T	S
<b>4.0 PROJECT IMPLEMENTATION</b>															A	S
Accomplish Business Project within the time frame							P				B				T	I
Describe the the project over view	W						R				R				I	O
Identify problems/ issues of business.	E						E				E				O	N
Conduct situational analysis:SWOT/PEST/5C's/Porter 5 Forces analysis or any other methods.	E						S				A				N	
Recognize background and current business situation.	K						A				K					
Conduct data analysis and interpretation.							N									
Write recommendations and suggestions to address the issues.							T									
<b>5.0 BUSINESS PROJECT REPORT</b>							A									
Identify the requirements to produce a complete report							T									
Prepare a report based on the given business project format							I									
State the description of the project							O									
State the findings and results.							N									
Summarise the project results.																
Recommend suitable suggestions and solutions to address the business issue.																
Create data visualisation to present the results																
Organize drawings, sketches, graphs, calculations and other supporting data or documents.																
List the references used in producing the report.																
<b>6.0 BUSINESS PROJECT PRESENTATION</b>																
Demonstrate a capacity to communicate project results through oral presentation using multimedia audio visual aids.																
Demonstrate a capacity to communicate project result																
Create effective visual aids to enhance presentation																
Demonstrate effective application of multimedia audio visual aids																
Show the viability of the proposed solutions to address the business issue																

PREPARED BY

Dr. ROHANI BINTI M.M YUSOFF  
22/8/2022

APPROVED BY

WAN NOR ASNIZA BINTI ARSHAD

WAN NOR ASNIZA BINTI ARSHAD  
Ketua Program  
Jabatan Perdagangan  
Diploma Pengajian Perniagaan  
Politeknik Seberang Perai  
Pulau Pinang

22/8/2022