



**PEMBANGUNAN “ i – OUTING QR CODE “ UNTUK PELAJAR ASRAMA POLITEKNIK
SEBERANG PERAI**

NURUL AZYANIE BINTI KHAIRUL AZHAR

10DPM20F2029

NURNATASYA BINTI NORAZMI

10DPM20F2031

MUHAMMAD LUTFI HADI BIN ZOLKIFLI 10DPM20F2043

MASITAH BINTI MOHD FADZAR

10DPM20F2064

Laporan ini dikemukakan kepada jabatan perdagangan bagi memenuhi

sebahagian syarat penganugerahan

Diploma Pengajian Perniagaan

JABATAN PERDAGANGAN

SESI 1 2022/2023

DPM4B

PENGESAHAN LAPORAN PROJEK AKHIR

Laporan projek ini yang bertajuk **I-OUTING QR CODE** telah dikemukakan, disemak serta disahkan sebagai memenuhi syarat dan keperluan penulisan seperti yang telah ditetapkan.

Disemak oleh:

Nama Penyelia : Puan Suriani Binti Abdul Wahab

Tandatangan Penyelia : _____

Tarikh : _____

Disahkan oleh:

Nama Penyelaras : Dr.Rohani Binti M.M Yusoff

Tandatangan Penyelaras : _____

Tarikh : _____

AKUAN KEASLIAN DAN HAK MILIK
KAJIAN MENGINOVASIKAN SISTEM I-OUTING QR CODE

1. Nama ahli kumpulan kami ialah **Nurul Azyanie Binti Khairul Azhar (10DPM20F2029)**, **Nurnatasya Binti Norazmi (10DPM20F2031)**, **Muhammad Lutfi Hadi Bin Zolkifli (10DPM20F2043)** dan **Masitah Binti Mohd Fadzar (10DPM20F2064)** adalah pelajar **Diploma Pengajian Perniagaan**, di Politeknik Seberang Perai yang beralamat di Jalan Permatang Pauh, 13500 Permatang Pauh, Pulau Pinang.
2. Kami mengakui bahawa projek Menginovasikan Sistem I-Outing Qr Code harta intelek yang ada di dalamnya adalah hasil karya dan reka cipta asli daripada kami tanpa mengambil atau meniru mana-mana harta intelek daripada pihak-pihak yang lain.
3. Kami bersetuju melepaskan pemilikan harta intelek projek Menginovasikan Sistem I-Outing Qr Code kepada Politeknik Seberang Perai bagi memenuhi keperluan dan penganugerahan Diploma Pengajian Perniagaan kepada kami.

Diperbuat dan dengan sebenar-benarnya diakui oleh yang tersebut ;

NURUL AZYANIE BINTI KHAIRUL AZHAR
No. Kad Pengenalan : 001009030746 (AZYANIE)

NURNATASYA BINTI NORAZMI
No. Kad Pengenalan : 021202080452 (NATASYA)

MUHAMMAD LUTFI HADI BIN ZOLKIFLI
No. Kad Pengenalan : 020916020297 (LUTFI)

MASITAH BINTI MOHD FADZAR
No. Kad Pengenalan: 020612030912 (MASITAH)

Di hadapan kami,

PUAN SURIANI BINTI ABDUL WAHAB sebagai Penyelia Projek

Senarai Kandungan

PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR	
PENGESAHAN LAPORAN PROJEK AKHIR.....	2
PENGHARGAAN.....	7
ABSTRAK	8
BAB 1: PENGENALAN	9
Pendahuluan.....	9
1.2 Latar Belakang Kajian	10
1.3 Analisis Keperluan.....	11
BORANG ANALISIS KEPERLUAN PEKERJA.....	11
1.4 Penyataan Masalah / Isu.....	14
1.5 Objektif projek :	16
1.6 Persoalan Projek.....	16
Antara beberapa persoalan projek ini ialah :	16
1.7 Justifikasi Kajian	17
1.8 Skop Kajian	17
1.9 Kepentingan Projek	18
1.10 Takrifan Istilah	19
1.11 Rumusan	20
BAB 2 : KAJIAN LAPANGAN.....	21
2.1 PENDAHULUAN	21
2.2 MENGENALPASTI KEPERLUAN I – OUTING QR CODE PELAJAR ASRAMA KELUAR MASUK DI POLITEKNIK SEBERANG PERAI.....	21
2.3 MEMBANGUNKAN SISTEM YANG BOLEH DIGUNAKAN UNTUK MEMUDAHKAN DAN MEMANTAU MAKLUMAT PELAJAR YANG KELUAR MASUK ASRAMA MELALUI TELEFON BIMBIT.	22
2.4 MENGENALPASTI KEBOLEHGUNAAN SISTEM I-OUTING QR CODE KEPADA PELAJAR POLITEKNIK YANG TINGGAL DI ASRAMA	23
2.5 RUMUSAN	25

BAB 3 : METODOLOGI / REKA BENTUK	26
3.1 PENDAHULUAN	26
3.2 REKA BENTUK PROJEK	26
3.2.1 TEKNIK PENGHASILAN PRODUK	29
3.2.2 KAEDAH PENGUMPULAN DATA / BAHAN DAN PERALATAN	35
3.2.3 KAJIAN RINTIS	35
3.2.4 MAKLUMBALAS KAJIAN RINTIS	36
3.2.5 PENAMBAHBAIKAN PRODUK.....	37
3.3 KAEDAH ANALISIS DATA	37
3.4 IMPAK PROJEK	39
3.4.1 Impak i-Outing kepada Pelajar Asrama	39
3.4.2 Impak Kepada Pengurusan Asrama	39
3.4.3 Impak i-Outing kepada Politeknik Seberang Perai	39
3.5 RUMUSAN	40
BAB 4: DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN	41
4.1 PENDAHULUAN	41
4.2 DAPATAN KAJIAN/PENGUJIAN	41
4.3 PERBINCANGAN (KELEBIHAN, KEKURANGAN DAN MASALAH YANG DIHADAPI KETIKA MEMBANGUNKAN PRODUK).....	47
4.3.1 KELEBIHAN PRODUK	47
4.3.2 KELEMAHAN PRODUK	47
4.3.3 MASALAH YANG DIHADAPI KETIKA MEMBANGUNKAN PRODUK	48
4.4 RUMUSAN	48

BAB 5: KESIMPULAN.....	49
5.1 PENDAHULUAN	49
5.2 KESIMPULAN	49
5.3 CADANGAN.....	50
5.4 LIMITASI PROJEK.....	50
5.5 RUMUSAN	51
RUJUKAN	52
LAMPIRAN.....	54

PENGHARGAAN

Bersyukur kami ke hadrat Illahi kerana dengan limpah-nya dan bantuan beberapa pihak, kami telah menyiapkan Laporan Business Project ini. Pertama sekali ucapan ribuan terima kasih diucapkan kepada penyelia kami Puan Suriani Binti Abdul Wahab kerana telah banyak membantu dan memberi sokongan serta kerjasama yang tidak terhingga dalam menjayakan kajian ini. Terima kasih juga diucapkan kepada Dr.Rohani Binti M.M Yusof selaku pensyarah Business Project DPM50163 kerana sudi meletakkan sepenuh kepercayaan dan pertolongan memberi tunjuk ajar dan panduan dalam menyediakan laporan sepanjang kami menjalani kajian ini.

Secara amnya mengandungi pelbagai maklumat berkaitan dengan kajian kami iaitu "Membangunkan sistem **"i-OUTING QR CODE"** di Politeknik Seberang Perai. Terdapat juga beberapa lampiran seperti borang soal selidik yang telah dijalankan bagi membantu kami untuk mencapai objektif kajian.

Akhir kata, terima kasih sekali lagi kepada semua pihak terlibat yang secara langsung atau tidak langsung kerana memberi tunjuk ajar, nasihat, sokongan dan dorongan kepada kami dalam menjayakan kajian ini. Tanpa tunjuk ajar daripada mereka kami mungkin tidak dapat menyiapkan laporan ini dengan sebaiknya. Sekian, terima kasih.

ABSTRAK

Tajuk kajian kami adalah kajian dalam menginovasikan "i-Outing Qr Code" di Politeknik Seberang Perai. Hal Ini adalah kerana pihak asrama masih menggunakan buku keluar masuk (manual) di Politeknik Seberang Perai tersebut. Objektif yang ingin dicapai ialah untuk menginovasikan Qr Code digital "i Outing Qr Code" untuk pihak asrama menguruskan sistem ini di Politeknik Seberang Perai . Buku lama, tidak perlu digunakan lagi secara (manual). Kedua- dua objektif ini adalah ditetapkan supaya dapat mengkaji projek yang kami hasilkan dapat membantu pihak asrama PSP memantau pelajar keluar masuk dengan mudah dan pantas melalui form yang ditetapkan. Projek kami ini jalankan di Politeknik Seberang Perai yang beralamat Jalan Permatang Pauh 13500 Permatang Pauh Pulau Pinang. Selain itu, cara yang kami gunakan untuk menyelesaikan projek ini ialah melalui beberapa soalan iaitu analisis yang disediakan untuk bertanya kepada pelajar Psp. Dalam soalan-soalan tersebut kumpulan kami dapat mengetahui jika mereka memerlukan sistem qr code keluar masuk ini dan juga apa kebaikan yang akan mereka dapat melalui sistem digital tersebut apabila mereka menggunakannya. Kesimpulannya, kami dapat mengetahui bahawa sistem qr code digital ini amatlah berguna dalam memantau pelajar dengan mudah kerana ia memudahkan kerja pihak asrama Psp untuk memantau pergerakan pelajar. Melalui projek ini kami sekumpulan dapat bekerjasama untuk mencapaikan apa yang kami ingin inovasikan satu sistem baru di Politeknik Seberang Perai.

BAB 1: PENGENALAN

Pendahuluan

Bab ini membincangkan tentang latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, justifikasi kajian dan skop kajian.

Seawal tahun, 1994 qr code telah mula diperkenalkan di negara Jepun. Menurut Walker (2011) penggunaan QR code adalah satu kemudahan untuk dapat menyimpan pelbagai maklumat lebih banyak dengan mudah dan efisien. Menurut Gant (2002), kod QR atau lebih dikenali QR Code (Quick Response) banyak didapati di barcode yang boleh dilihat di dalam kebanyakan produk. Ianya boleh diimbas menggunakan kamera yang dilengkapi peranti dan kod aplikasi QR pemrosesan yang tepat. Setelah kod diimbas dan diproses, ianya akan membawa terus ke URL dalam peranti pengguna.

Menurut Siti Aminah & Fazlinda (2018) terdapat beberapa faktor kepada peningkatan terhadap penggunaan QR code iaitu perkembangan teknologi. Antaranya adalah faktor kesuntukan masa. Faktor kesuntukan masa dapat dilihat dengan cara hidup para pelajar yang semakin sibuk untuk memenuhi tuntutan kerja dan sosial. Dengan adanya penggunaan system QR code, dapat menjimatkan masa serta mengurangkan beban pelajar-pelajar. Kepentingan Qr code ialah dapat mengurangkan kos perbelanjaan. Ini kerana pihak asrama tidak perlu mengeluarkan kos untuk buku manual rekod keluar/masuk pelajar asrama.

Kajian ini secara umumnya bertujuan untuk mengenalpasti masalah yang dihadapi oleh institusi Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang. Institusi pengajian tinggi ini menawarkan pelbagai kemudahan kepada para pelajarnya di dalam kampus mahupun diluar kampus. Walaubagaimanapun, kajian ini tertumpu kepada keberkesanan rekod keluar/masuk pelajar dalam kampus yang tinggal di asrama.

Selain itu, kajian ini bertujuan untuk membincangkan dan membuat kajian mengenai masalah institusi dan mencari penyelesaiannya. Antara masalah yang dihadapi oleh institusi ialah pembaziran masa serta kesesakan jalan raya di hadapan

pintu masuk utama politeknik. Oleh itu, i-Outing QR code yang dicipta dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut. Sistem ini juga mampu menjimatkan kos penggunaan kertas serta dapat meningkatkan kecekapan institusi. Menurut Walsh (2009) berkata, dengan penggunaan QR code secara komprehensif dan sistematik sebagai cara kerja, ia mampu memberi penjimatan yang tinggi serta menyumbang kepada amalan hijau.

1.2 Latar Belakang Kajian

Melalui kajian yang telah dilakukan, institusi yang dipilih adalah Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang. Institusi ini telah ditubuhkan pada 1 September 1998. Politeknik Seberang Perai terletak di jalan Permatang Pauh 13500 Permatang Pauh dan mengambil masa selama sekurang-kurangnya 30 minit dari Bandaraya Georgetown, Pulau Pinang. Politeknik ini telah dibina dengan tanah berkeluasan 100 ekar. Pengarah Politeknik Seberang Perai ialah Sr. Harith Fadzilah bin Abd Khalid.

Politeknik ini merupakan politeknik yang ke-10 ditubuhkan di Malaysia selaras dengan dasar kerajaan melahirkan pekerja separa profesional demi merealisasikan matlamat Wawasan 2020. Politeknik Seberang Perai (PSP) telah disempurnakan perasmiannya oleh bekas Perdana Menteri Malaysia yang ke-4, Tun Dr. Mahathir Mohamad pada 27 November 1999. Kursus yang telah ditawarkan oleh institusi terbahagi kepada dua iaitu kursus sepenuh masa dan kursus separuh masa. Terdapat empat jabatan yang disediakan yaitu Jabatan Kejuruteraan Elektrik (JKE), Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi (JTMK), Jabatan Kejuruteraan Mekanikal (JKM) dan Jabatan Perdagangan (JP). Tambahan pula, terdapat pelbagai kemudahan fasiliti infrastruktur yang disediakan seperti dewan kuliah utama, makmal komputer, makmal sains, perpustakaan, koperasi, kafeteria, pusat islam, gelanggang badminton, gelanggang futsal, klinik, bilik bacaan, bilik tv, mesin (ATM), mesin air & makanan layan diri, mesin air (Coway) dan mesin basuh.

Kemudahan penginapan asrama di dalam kampus disediakan untuk pelajar lelaki dan wanita di kamsis. Bilangan pelajar Politeknik Seberang Perai seramai **3473**

pelajar. Bilangan pelajar yang tinggal di asrama ialah seramai **1710** pelajar. Oleh kerana bilangan tempat yang terhad, maka keutamaan kemudahan ini diberi kepada pelajar semester satu dan pelajar pelajar Majlis Perwakilan Pelajar (MPP) yang menguruskan aktiviti-aktiviti pelajar. Walaubagaimanapun, pelajar-pelajar yang memerlukan penginapan di kamsis boleh memohon kepada Ketua Warden untuk pertimbangan.



1.3 Analisis Keperluan

Analisis keperluan telah dijalankan melalui google form bagi mengenalpasti masalah yang dihadapi oleh pengurus asrama dan para pelajar asrama PSP. Borang soal selidik ini diedarkan bagi tujuan tersebut. Seramai 60 orang pelajar asrama telah menjawab soal selidik kami.

BORANG ANALISIS KEPERLUAN PEKERJA

Borang Kajian i-Outing Qr Code	
Bahagian A : Maklumat Pekerja	
Nama : J Sam Bin Hamidon	
Jantina : Lelaki	
Umur : 52 tahun	
Bahagian B : Latar Belakang	
Adakah Asrama Politeknik Seberang Perai mempunyai sistem keluar masuk digital.	

Adakah anda bersetuju untuk pengkaji menginovasikan sistem keluar masuk di Asrama Politeknik Seberang Perai.	
Apakah masalah yang ada semasa menggunakan buku manual yang sedia ada.	
Bahagian C : Penambahbaikan	
Adakah anda bersetuju untuk kami membuat penambahbaikan dalam sistem keluar masuk pelajar asrama.	

JADUAL ANALISIS MASALAH

No.		Ya	Tidak	Setuju	Tidak setuju
1	Adakah Politeknik seberang perai mempunyai sistem keluar masuk ?	8.3%	91.7%		
2	Adakah i-Outing Qr Code diperlukan di Asrama ?	96.7%	3.3%		
3	Pelajar terpaksa beratur terlalu lama bagi menunggu giliran untuk mengisi buku rekod keluar masuk asrama ?	96.7%	3.3%		
4	Adakah anda bersetuju untuk kami membuat sistem penambahbaikan keluar masuk pelajar asrama di Psp ?			98.3%	1.7%
5	Adakah anda bersetuju jika kami menginovasikan sistem baru i-outing di psp ?			98.3%	1.7%
6	Adakah anda bersetuju sistem i-outing lebih sistematik daripada menggunakan buku manual kehadiran keluar masuk pelajar ?			98.3%	1.7%
7	Adakah sistem i-outing qr code dapat menjimatkan masa anda ?	98.3%	1.7%		
8.	Sistem i-outing qr code dapat menyelesaikan masalah menunggu terlalu lama ?	98.3%	1.7%		
9.	Adakah anda bersetuju i-outing qr code mudah untuk merekod data pelajar keluar / masuk asrama ?			98.3%	1.7%
10.	Adakah i-outing qr code sesuai diletakkan di setiap blok asrama ?	80%	20%		

11.	Perkara-perkara yang ditanya dalam i-outing adalah sama seperti dalam buku keluar masuk pelajar ?	91.7%	8.3%		
12.	Masa untuk menjawab semua perkara tersebut adalah lebih pendek dengan menggunakan i-outing ?	93.3%	6.7%		

Mengikut analisis masalah dari jadual diatas didapati bahawa permasalahan tidak memudahkan. Sebanyak 91.7% memilih TIDAK dan sebanyak 8.3% memilih YA. Hal ini kerana, kebanyakan pelajar menggunakan buku manual keluar masuk. Selain itu, sebanyak 96.7% memilih YA dan 3.3% memilih TIDAK untuk menginovasikan sistem baru di Asrama Psp. Seterusnya, sebanyak 96.7% memilih YA dan 3.3% memilih TIDAK kerana pelajar terpaksa beratur terlalu lama bagi menunggu giliran untuk mengisi buku rekod keluar masuk asrama. Dengan itu, sebanyak 98.3% memilih SETUJU dan 1.7% memilih TIDAK SETUJU kerana bersetuju untuk pengkaji membuat sistem penambahbaikan keluar masuk pelajar asrama di Psp. Seterusnya, sebanyak 98.3% memilih SETUJU dan 1.7% memilih TIDAK SETUJU kerana bersetuju jika kami menginovasikan sistem baru i-outing di PSP. Selain itu, sebanyak 98.3% memilih SETUJU dan 1.7% memilih TIDAK SETUJU kerana bersetuju sistem i-outing lebih sistematik daripada menggunakan buku manual kehadiran keluar masuk pelajar Asrama Psp. Dengan itu sebanyak, 98.3% memilih YA dan 1.7% memilih TIDAK kerana sistem i-outing qr code dapat menjimatkan masa. Sebanyak 98.3% memilih YA dan 1.7% memilih TIDAK kerana sistem i-outing qr code dapat menyelesaikan masalah menunggu terlalu lama. Selain itu, 98.3% memilih SETUJU dan 1.7% memilih TIDAK SETUJU kerana bersetuju i-outing qr code mudah untuk merekod data pelajar keluar atau masuk asrama. Seterusnya, sebanyak 80% memilih YA dan 20% memilih TIDAK kerana i-outing qr code sesuai diletakkan di setiap blok asrama. Sebanyak, 91.7% memilih YA dan 8.3% memilih TIDAK kerana perkara-perkara yang ditanya dalam i-outing adalah sama seperti dalam buku keluar masuk pelajar. Akhir sekali, sebanyak 93.3% memilih YA dan 6.7% memilih TIDAK kerana masa untuk menjawab semua perkara tersebut adalah lebih pendek dengan menggunakan i-outing.

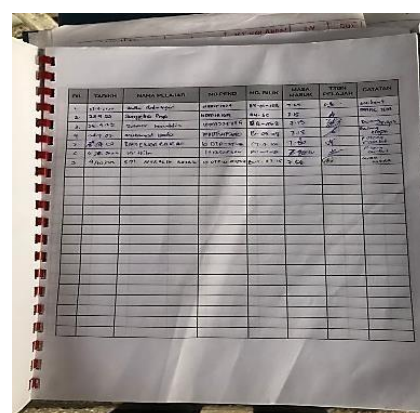
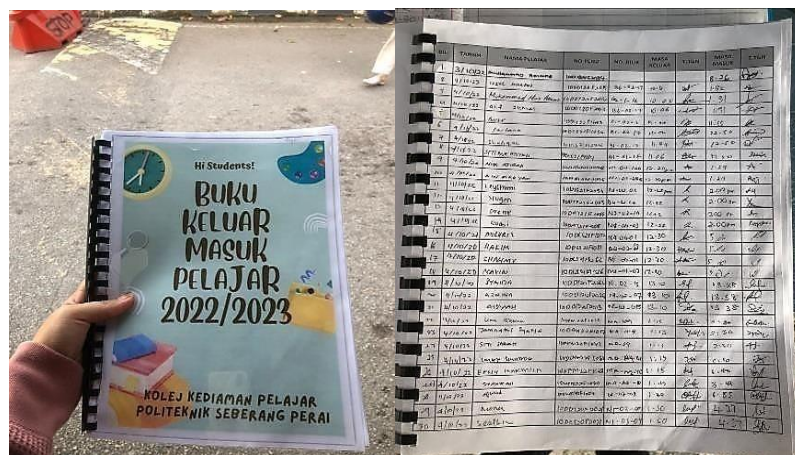
1.4 Penyataan Masalah / Isu

Hasil daripada kajian kami, terdapat beberapa masalah yang dialami oleh Politeknik Seberang Perai berkaitan dengan pelajar PSP. Masalah utama ialah mereka masih menggunakan buku bertulis untuk merekod pelajar asrama keluar masuk secara manual. Penkaji sebagai pelajar Politeknik Seberang Perai ingin mengambil berat terhadap masalah ini dengan menginovasikan idea ini daripada cara manual yang sedia ada kepada kepada platform digital agar memudahkan pihak pengurusan asrama politeknik, kakitangan politeknik dan pelajar, Justeru sebagai penkaji, kami ingin membangunkan satu platform digital baharu bagi menyelesaikan masalah Pihak Pengurusan Asrama Politeknik untuk memantau pelajar asrama keluar masuk.

Seterusnya, masalah yang dialami pelajar perlu mengisi buku keluar masuk asrama secara manual dan pihak asrama telah menjadualkan tempoh masa untuk pelajar keluar masuk asrama iaitu dari **pukul 8:00 Pagi Hingga Ke 7:00 Petang** pada hari isnin hingga jumaat dan pada hari sabtu ahad pula, masa diberikan daripada **pukul 8:00 Pagi Hingga Ke 11:00 Malam**, jika pelajar lewat masuk ke asrama pada tempoh masa yang ditetapkan pelajar perlu mengisi buku manual keluar masuk lewat yang telah disediakan. Hal Ini, menyebabkan pelajar perlu beratur panjang menunggu giliran mereka untuk menulis nama dan no pendaftaran di buku sebagai rekod keluar masuk asrama. **Langkah pertama** untuk mengisi maklumat ialah pelajar perlu ke pondok pengawal keselamatan. **Langkah kedua** ialah pelajar perlu mengisi maklumat di dalam buku manual di dalam ruangan kotak yang telah disediakan seperti nama pelajar, no kad pendaftaran, no bilik asrama, dan juga masa masuk serta tandatangan pelajar sebagai bukti rekod keluar masuk pelajar dan **Langkah terakhir** apabila pelajar ingin masuk Kembali ke asrama, pelajar perlu mengisi semula maklumat yang ditetapkan seperti masa dan tandatangan pelajar untuk menandakan pelajar tersebut sudah pulang ke asrama dengan selamat tanpa ada sebarang kesulitan.

Hal ini memberi kesan terhadap pembaziran masa Era Endamik ini pelajar masih perlu menjaga diri dan jarak kerana bimbang tentang kesihatan diri dan juga virus covid masih berleluasa walaupun tidak nampak dengan mata kasar jadi pelajar mesti membersihkan tangan menggunakan hand sanitizer sebelum menggunakan pen yang disediakan oleh pengawal keselamatan.

Selain itu, platform digital amat terkenal dalam golongan pelajar pada masa kini kerana semuanya di hujung jari sebagai contoh, setiap pelajar mesti mempunyai telefon bimbit dan internet sendiri jadi untuk tranformasi idea ini kepada platform digital tiada masalah kerana ia amat diperuntukan bagi memudahkan pelajar dan juga kakitangan PSP. Tambahan pula, cara ini lebih efisien dan moden di zaman era serba teknologi ini, jadi felo Asrama dapat menyimpan data dengan lebih selamat. Maka dengan itu, kami bercadang untuk hasilkan penggunaan scan i-Outing QR Code bagi menyelesaikan masalah-masalah tersebut.



1.5 Objektif projek :

Projek ini dijalankan untuk :

- Mengenalpasti keperluan “ **i – OUTING QR CODE** ” pelajar asrama keluar masuk.
- Membangunkan sistem yang boleh digunakan untuk memudahkan dan memantau maklumat pelajar yang keluar masuk asrama melalui telefon bimbit.
- Mengenalpasti kebolegunaan sistem **i-Outing Qr Code** kepada pelajar politeknik yang tinggal di asrama.

1.6 Persoalan Projek

Persoalan projek merupakan satu persoalan untuk mengkaji tentang persoalan yang akan ditanyakan kepada pelajar bagi mengetahui tentang sistem baru iaitu **I-OUTING QR CODE** yang bakal diwujudkan di Asrama Politeknik Seberang Perai.

Antara beberapa persoalan projek ini ialah :

- I. Adakah keperluan *I-Outing Qr Code* ini diperlukan oleh pelajar asrama ?
- II. Adakah sistem *I-Outing Qr Code* ini dapat memudahkan dan memantau maklumat pelajar melalui telefon bimbit ?
- III. Adakah *I-Outing Qr Code* berguna kepada pelajar asrama ?

1.7 Justifikasi Kajian

Justifikasi projek ini adalah untuk mewujudkan sistem '**I Outing Qr Code**' untuk Pelajar Asrama Politeknik Seberang Perai untuk kegunaan keluar masuk pelajar dalam sistem tersebut. Sistem ini mudah untuk mengisi form dalam Qr code kerana ia memudahkan pelajar mengisi form dan tidak perlu menunggu lama di depan pondok keselamatan. Sistem i-outing qr code adalah salah satu yang paling mudah untuk beroperasi kerana pelajar dapat mengisi form terus melalui i-outing qr code.

Sistem ini juga dapat membantu mengurangkan masalah kesesakan pelajar di pondok keselamatan. Sistem teknologi yang dicipta iaitu i-outing qr code ini boleh menggantikan tenaga pengawal keselamatan mengawasi . Oleh itu, pihak politeknik seberang perai tidak perlu mengupah pekerja yang berlebihan.

Kami memilih asrama politeknik seberang perai ini kerana ia dapat memudahkan pelajar berurusan di luar dengan mudah. Sistem **I - OUTING QR CODE** ini kami akan merealisasikan dalam proses pembangunan form dengan mudah dan pantas untuk memenuhi kepuasan pelajar.

1.8 Skop Kajian

Skop Kajian ini tertumpu hanya kepada pengguna pelajar asrama **Politeknik Seberang Perai**. Tujuan projek ini adalah untuk membaik pulih dan meningkatkan kualiti sistem di "**i – OUTING QR CODE** " asrama agar dapat memenuhi kemudahan dan kepuasan pelajar. Hal ini bersesuaian dengan masalah yang dihadapi keperluan para penghuni asrama yang mana mereka memerlukan kemudahan sistem "**i-OUTING QR CODE**" ini untuk menjalankan segala tugas yang diberikan oleh pensyarah.

1.9 Kepentingan Projek

Kajian ini penting untuk memaparkan kaedah yang digunakan untuk memudahkan proses mengisi buku keluar masuk asrama dengan menggunakan i-Outing QR code yang memberi kesan yang positif kepada pihak asrama dan pelajar.

Pada masa endamik ini, pelajar mengalami beberapa masalah untuk menjaga diri sebagai contoh menjaga jarak, tidak menggunakan pen yang sama kerana bimbang jangkitan covid yang masih ada walaupun tidak kelihatan, hal ini akan mengakibatkan pelajar sukar untuk mengisi buku keluar masuk asrama, maka kami mewujudkan i-Outing iaitu QR code

untuk memudahkan dan menjimatkan masa pelajar membuat pengembasan untuk mengisi maklumat diri dan proses ini dapat dijalankan dengan baik.

Kos yang digunakan oleh pihak asrama juga kurang kerana tidak memerlukan pengawal keselamatan yang ramai untuk memantau pelajar. Seterusnya, Pihak Asrama juga dapat mengetahui maklum balas pelajar dengan menggunakan i-Outing ini.

Dengan itu, pihak asrama dapat mengetahui tentang keluar masuk pelajar melalui digital secara langsung. Selain itu, kajian juga berfungsi untuk membantu pihak asrama dan pengawal keselamatan mengenalpasti disiplin dan persepsi pelajar terhadap kemudahan yang diberikan oleh pihak Asrama PSP.

1.10 Takrifan Istilah

Era Endemik - Menurut Rahman (2021) Endemik ialah merujuk kepada penyakit atau wabak yang sentiasa wujud di sesuatu kawasan atau daerah tertentu. Ini termasuk penularan wabak dalam skop yang lebih besar seperti melibatkan sebuah negara. Perkara ini juga membawa makna kepunyaan atau berasal daripada sekumpulan manusia di sesuatu tempat tertentu. Penyakit malaria yang menyerang kawasan-kawasan di benua Afrika satu ketika dulu adalah antara endemik yang mengancam dunia.

Pembangunan - Menurut Roosfa Hashim (2011) Pembangunan ialah konsep yang luas dan komprehensif yang menjurus kepada maksud berlakunya satu proses peningkatan secara evolusi dan terancang bagi mencapai matlamat tertentu. Pembangunan juga tidak terbatas kepada hal-hal ekonomi semata-mata sebaliknya, ia meliputi semua bidang masyarakat.

Sistem - Menurut Ang, Kea Hua (2015) Sistem ialah merupakan sekumpulan elemen, himpunan dari suatu unsur, komponen fungsional yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Teknologi - Menurut Bozkurt G (2016) Teknologi ialah pembangunan dan penggunaan alatan, mesin, bahan dan proses untuk menyelesaikan masalah manusia. Istilah teknologi selalunya berkait rapat dengan rekaan dan gadget menggunakan prinsip sains dan proses terkini.

1.11 Rumusan

Buku rekod pelajar keluar masuk menghadapi masalah yang berlebihan, Hal ini menyebabkan pondok pengawal keselamatan dipenuhi oleh pelajar untuk menandatangani buku keluar masuk tersebut. Disebabkan itu, kajian ini bertujuan untuk membuat satu system QR code iaitu “ **i – OUTING QR CODE** ” pelajar asrama keluar masuk untuk memudahkan dan mempercepatkan pengurusan asrama. Oleh itu, produk ini, dihasilkan bertujuan untuk menganalisis dan merekod data pelajar keluar masuk asrama dengan mudah.

BAB 2 : KAJIAN LAPANGAN

2.1 PENDAHULUAN

Bab ini akan menghuraikan secara ringkas perkembangan kajian yang dijalankan bagi membantu pihak asrama di Politeknik Seberang Perai serta membincangkan kajian lepas yang berkaitan dengan pembangunan tersebut. Di samping itu, perbincangan juga akan menyentuh tentang keberkesanan pelajar dalam penggunaan sistem baharu iaitu Melalui qr code. Kajian ini lebih memfokuskan kepada pelajar untuk membuat pengesahan keluar masuk kepada pihak asrama dengan mudah untuk direkodkan dalam sistem melalui imbasan qr code. Melalui Keberkesanan sistem ini pihak asrama dapat melihat pergerakan pelajar keluar Dan masuk yang dijalankan di pondok pengawal keselamatan akan dikaji berdasarkan objektif kajian yang telah dilakukan .

2.2 MENGENALPASTI KEPERLUAN I – OUTING QR CODE PELAJAR ASRAMA KELUAR MASUK DI POLITEKNIK SEBERANG PERAI

Menurut Sharil Effendi Ibrahim & Mohd Afiq Rusly (2013), menyatakan perkembangan teknologi yang pesat terutama di negara Eropah membolehkan inisiatif baru dengan pantas selain daripada minat yang mendalam dalam bidang penyelidikan. Sebagai contoh, pada tahun 2009, Harvard College Library telah memulakan pilot projek berkenaan penggunaan QR code di Perpustakaan mereka, iaitu Eda Kuhn Loeb Music Library. Selain itu, Ashford (2010) merujuk laman sesawang ‘Library Success: A Best Practice Wiki’ yang menghimpunkan pelbagai kejayaan penggunaan QR-Codes di perpustakaan dimana mereka berkongsi pendapat dan idea bagaimana untuk merealisasikan penggunaan QR-Codes ini. Henry, Verdeman dan Syma (2012), juga menyatakan bahawa di Texas Tech University Libraries mereka menggunakan QR-Codes untuk petunjuk arah baru di sekitar perpustakaan mereka. QR-Codes juga digunakan sebagai mekanisme untuk menempah bilik perbincangan dan bilik komputer melalui mobile device. Mekanisma ini direalisasikan oleh sebuah universiti iaitu University of Sussex dengan menempatkan QR-Code di pintu bilik perbincangan perpustakaan dan boleh diakses melalui mobile web perpustakaan berkenaan.

Kelebihan Penggunaan Qr-Code sehingga kini, dapat dilihat bahawa QR-Code semakin banyak digunakan terutama dalam pengiklanan di akhbar, poster mahupun di majalah. QR-codes juga boleh digunakan untuk menghubungkan laman sesawang, memuat turun dokumen, menyediakan direktori untuk dihubungi, menjadi petunjuk arah dan juga menghantar SMS atau membuat panggilan. Perpustakaan perlu menggunakan teknologi QR-Codes ini sepenuhnya untuk memberi peluang kepada kumpulan pengguna terutama pengguna muda yang menggunakan mobile device di perpustakaan. QR-Codes juga membantu pustakawan mempromosikan perkhidmatan yang sedia ada. Keupayaan QR-Codes yang boleh mengkses kepada pelbagai medium seperti text-based instruction, visual, video, audio dan juga berperanan sebagai medium komunikasi seperti telefon dan chat membuatkan kewujudan dan fungsi QR-Codes di dalam dunia keperpustakaan kini tidak boleh diendahkan.

Oleh itu bab 2, menerangkan mengenai sistem qr code kepada pelajar untuk penggunaan teknologi mudah alih dan sistem baru yang akan digunakan oleh pihak asrama dengan lebih jelas serta membandingkan dengan buku manual yang sedia ada di pondok pengawal keselamatan. QR-Codes juga berupaya merungkai kod dari pelbagai data apabila digunakan pada mobile device terutamanya teks, URL, nombor telefon, mesej teks serta perincian daftar panggilan (Walsh, 2009). Pengguna tidak lagi perlu menaip URL yang panjang untuk sesuatu laman sesawang, tetapi boleh menggunakan QR-Codes sebagai satu cara akses yang mudah, cepat dan berkesan

2.3 MEMBANGUNKAN SISTEM YANG BOLEH DIGUNAKAN UNTUK MEMUDAHKAN DAN MEMANTAU MAKLUMAT PELAJAR YANG KELUAR MASUK ASRAMA MELALUI TELEFON BIMBIT.

Sistem pendidikan di seluruh dunia telah mengalami perubahan yang pesat dan sebahagian besar disebabkan oleh kemajuan dalam teknologi yang memberi ruang dan mencipta peluang besar terhadap perubahan dalam pendidikan (Kerski, Demirci & Andrew, 2013). Penggunaan teknologi dalam pendidikan yang semakin meluas di peringkat global menekan guru dan pelajar untuk melengkapkan diri dengan pengetahuan dan kemahiran yang berkaitan dengan ruang lingkup teknologi yang memberi kesan yang besar terhadap kehidupan masa kini di Malaysia (Siti Aminah & Fazlinda, 2018).

Sivakumar (2015) juga memperakukan bahawa keperluan kepada penggunaan teknologi seperti android ini dalam mempertingkatkan penguasaan pelajar universiti khususnya dalam penguasaan berbahasa Inggeris. Walker (2011) pula menjelaskan penggunaan teknologi seperti android ini dapat mempertingkatkan penguasaan beberapa subjek dalam statistik bagi pelajar tahun pertama di Swinburne University of Technology. Johnson et al. (2012), mengatakan seiring dengan pembangunan teknologi dunia, dunia pengajaran dan pembelajaran di universiti juga perlu bergerak ke arah selari dengan penggunaan teknologi seperti android. Ini dikukuhkan lagi oleh Hsu dan Ching (2012) yang memperkatakan tentang penggunaan telefon bergerak dalam peningkatan pengetahuan. Inovasi dalam aplikasi bergerak ini secara langsung telah menarik minat pendidik untuk menggunakannya setanding dengan kewujudan bahan seperti telefon pintar di dunia.

Ledakan teknologi telah mengembangkan fungsi telefon bimbit kepada telefon dengan pelbagai aplikasi tambahan dan kini lebih dikenali sebagai telefon pintar. Kepelbagaian atribut pada telefon pintar telah menjadi faktor penarik kepada penggunaannya sehingga menyebabkan kebergantungan remaja terhadapnya dan mencatatkan penggunaan yang semakin meningkat (Lin & Chiang, 2017; Sethia et al., 2018; Veerapu et al., 2019). Alatan teknologi dengan akses internet seperti telefon pintar, tablet dan komputer riba memudahkan penggunaannya melayari laman-laman web seperti Facebook, Twitter dan YouTube (Suhaniya & Mohamad Fauzi, 2019)

Sehubungan dengan itu, proses untuk mendapatkan data murid yang lengkap menjadi satu masalah kepada pentadbir untuk membuat sebarang keputusan dan perancangan berkaitan dengan murid di sekolah. Sistem pengurusan maklumat secara insani (manual) yang ada telah memaksa mereka supaya mengambil masa yang agak lama untuk mendapatkan sesuatu 181 maklumat atau rekod pelajar.

2.4 MENGENALPASTI KEBOLEHGUNAAN SISTEM I-OUTING QR CODE KEPADA PELAJAR POLITEKNIK YANG TINGGAL DI ASRAMA

Menurut Menurut Samsudin et al. (2011) Malaysia merupakan sebuah negara yang menyokong tegar usaha mengintegrasikan penggunaan ICT dalam pembangunan. Berlaku penembusan internet yang tinggi di Malaysia pada saban tahun dan peningkatan ini disebabkan oleh pembangunan prasarana yang disediakan oleh kerajaan. Penyediaan prasarana dalam bidang teknologi merupakan salah satu usaha kerajaan memastikan rakyat Malaysia mampu untuk berdaya saing sehingga peringkat global. Kelebihan penggunaan teknologi maklumat dalam pengurusan maklumat secara langsung akan mendorong organisasi membangunkan pelbagai sistem aplikasi untuk menyokong operasi sesebuah

perniagaan. Justeru, semakin banyak sistem aplikasi dibangunkan akan menyebabkan organisasi terpaksa mengurus data yang banyak dan berlakunya limpahan maklumat dalam organisasi disebabkan maklumat tersebut tidak mampu ditapis dan dipastikan kebenarannya.

Pelbagai medium telah digunakan bagi memudahkan sesuatu maklumat dicapai antaranya ialah dengan menggunakan web portal dan yang terbaru dengan menggunakan sejenis kod dua dimensi iaitu QR code sebagai medium perantaraan untuk pencapaian sesuatu maklumat. Perkembangan teknologi telah membawa satu revolusi baru dalam dunia yang serba canggih, khususnya dalam bidang pendidikan di Malaysia. Komputer banyak mempengaruhi manusia dalam setiap aspek kehidupan. Komputer juga telah menjadi satu alat yang sangat penting dan memberi pengaruh yang besar dalam segala urusan manusia. Ini diperhebatkan lagi dengan wujudnya portal untuk pendidikan (Nordin et al., 2010). Penggunaan portal telah bermula sejak pertengahan tahun 1990-an dan ianya berkembang dengan pesat (Gant, 2002).

Yasmin Syarafina Burhanudin, M. Shah Kassim, Zulkifli Khair, Mazilah Abdullah (2021), generasi sekarang amat selesa menggunakan perkakasan teknologi dan mereka tidak menganggap teknologi sebagai suatu alat yang rumit. Di dalam kajian terdahulu, Kirillova et al. (2016) menyatakan bahawa penggunaan aplikasi dapat mengubah gelagat masyarakat yang menjurus kepada pembentukan kelakuan baru seperti kemahiran mengurus belanjawan dan sebagainya. Ia mampu meningkatkan kemahiran-kemahiran insaniah, kemahiran teknikal dan prestasi individu. Tambahan pula, dengan menggunakan aplikasi, masyarakat mampu mengenalpasti dan membina kemahiran perniagaan dan tahap kritis terhadap pelanggan (Strachan, 2016). Menurut Paul (2002) penggunaan aplikasi merujuk kepada penggunaan teknologi internet yang dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Zauridah Abdul Hamid¹, Liyana Syahirah Suhaimi¹(2020, penggunaan aplikasi adalah peluang terbaik untuk mencipta dan mengekalkan jenama (Miles, 2014). Sehubungan dengan itu, aplikasi pada zaman kini menjadi satu keperluan untuk menyampaikan sesuatu kandungan yang dapat mencipta hubungan dengan pengguna (Fournier & Avery, 2011).

2.5 RUMUSAN

Berdasarkan keseluruhannya bab 2 yang dikaji ini, kami telah membuktikan bahawa sistem qr code yang ingin dibangunkan ini sangat penting kepada pelajar Politeknik Seberang Perai untuk kegunaan keluar masuk di asrama. Sistem qr code ini juga merupakan salah satu teknologi yang dibangunkan bagi membantu pelajar dan pihak asrama dalam menangani masalah kesesakan keluar masuk pelajar yang berlebihan. Salah satu contoh qr code ini dapat mempercepatkan dan memudahkan sistem keluar masuk asrama yang sebelum ini menggunakan buku rekod manual untuk merekod pelajar keluar masuk. Keberkesanan qr code ini kepada pelajar dapat memberi impak positif dan dapat mengurangkan penggunaan buku rekod keluar masuk asrama yang menyebabkan berlakunya kesesakan. Selain itu, dengan penggunaan i-outing qr code juga boleh digunakan untuk memudahkan dan memantau maklumat pelajar yang keluar masuk asrama melalui telefon bimbit. Hal ini dapat memudahkan lagi pihak asrama untuk mengumpul dan merekod data pelajar yang tinggal di asrama dengan tepat. Akhir sekali, dengan adanya i-outing Qr code ini sedikit sebanyak dapat menguntungkan pihak asrama dalam menguruskan pelajar keluar masuk berbanding dengan menggunakan buku rekod secara bertulis tangan.

BAB 3 : METODOLOGI / REKA BENTUK

3.1 PENDAHULUAN

Bab ini akan menerangkan tentang kaedah penyelidikan yang telah digunakan dalam kajian ini. Kajian ini akan menerangkan tentang prosedur untuk menghasilkan i-Outing Qr Code bagi Politeknik Seberang Perai. Kemudian akan memberi penjelasan mengenai penyelidikan merangkumi persampelan, perkembangan instrument, teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam kajian ini.

3.2 REKA BENTUK PROJEK

Pembangunan produk ini dilaksanakan dengan menggunakan model "ADDIE"

Model Addie merupakan satu kaedah yang mudah digunakan serta membantu pengkaji dalam membangunkan produk. Model Addie di asaskan oleh Rosset Pada tahun 1987 secara umumnya terdapat lima dalam model ini iaitu *Analisis (analisis)*, *Design (reka bentuk)*, *Development (Pembangunan)*, *Implementation (Pelaksanaan)*, *Evaluation (Penilaian)*.

FASA ANALISIS (ANALYSIS)

Pembangunan perisian perlu mengenal pasti masalah yang dihadapi dan cara menyelesaikannya. Masalah boleh dikenal pasti melalui temu bual, pemerhatian, tinjauan, soal selidik dan sebagainya. Setelah mengenal pasti masalah yang dihadapi, pembangunan perisian perlu mencari punca atau faktor yang menimbulkan masalah tersebut. Dalam fasa analisis juga, aspek persekitaran pembelajaran, analisis terhadap pengguna dan objektif pembelajaran dikenalpasti, pembangunan perisian perlu membuat penilaian.

Pada peringkat ini beberapa analisis akan dilakukan seperti analisis persekitaran pembelajaran, analisis pengguna dan menentukan matlamat pengajaran. Terdapat beberapa soalan yang boleh diajukan semasa proses analisis iaitu :

1. Siapakah pengguna dan apakah sifat-sifatnya ?
2. Menentukan sikap baru yang akan dipamerkan ?
3. Apakah jenis halangan pembelajaran yang wujud ?
4. Apakah pilihan bentuk penyampaian pembelajaran ?
5. Apakah tempoh masa yang diperlukan untuk menyiapkan projek tersebut ?

FASA REKA BENTUK (DESIGN)

Rekabentuk atau “Design” pula bermaksud menentukan dan mereka kaedah instruksional yang akan digunakan. Contohnya “courseware” tersebut mungkin akan menggunakan kaedah pembelajaran koperatif, penerokaan, penyelesaian masalah, permainan, simulasi, perbincangan, latihan dan praktikal, tutorial, demonstrasi atau secara pembentangan. Alat yang digunakan juga perlu ditentukan, seperti sama ada menggunakan audio, video, komputer, internet dan sebagainya.

Di antara langkah yang dilakukan pada fasa reka bentuk adalah :

1. Dokumentasi projek yang mengandungi reka bentuk berarahan, visual dan strategi
2. Aplikasi strategi pengarahannya bergantung kepada sikap yang dipamerkan oleh pengguna seperti kognitif, psikomotor.
3. Membangunkan papan cerita
4. Mereka bentuk antara muka
5. Membangunkan prototaip
6. Menggunakan reka bentuk visual.

FASA PEMBANGUNAN (DEVELOPMENT)

Peringkat ini melibatkan membina sistem sebenar dengan menggunakan semua elemen media dan teknologi yang terpilih berdasarkan keperluan.

Dibina berdasarkan fasa analisis dan rekabentuk. Tujuan fasa ini ialah untuk menghasilkan rancangan pengajaran dan bahan pembelajaran. Semasa fasa ini akan dibangunkan, langkah pengajaran serta media yang bakal digunakan dalam pengajaran dan dokumen lain yang diperlukan. Output dalam fasa rekabentuk akan menjadi input kepada fasa pembangunan. Kerja-kerja pembangunan projek multimedia akan dilakukan mengikut spesifikasi keperluan yang dipersetujui. Setiap pembangunan akan diuji agar ia konsisten dan dapat beroperasi dengan berkesan.

FASA PERLAKSANAAN (IMPLEMENTATION)

Di peringkat ini, bahan pengajaran yang telah disediakan akan digunakan atau dilaksanakan dalam keadaan sebenar. Projek multimedia yang telah disiapkan akan diuji kepada pengguna sebenar bagi mengenalpasti kesilapan semasa proses pembangunan projek berlaku. Sekiranya berlaku kesilapan, pembaikan akan dilakukan sebelum ia diserahkan sepenuhnya kepada pengguna sasaran untuk digunakan.

FASA PENILAIAN (EVALUATION)

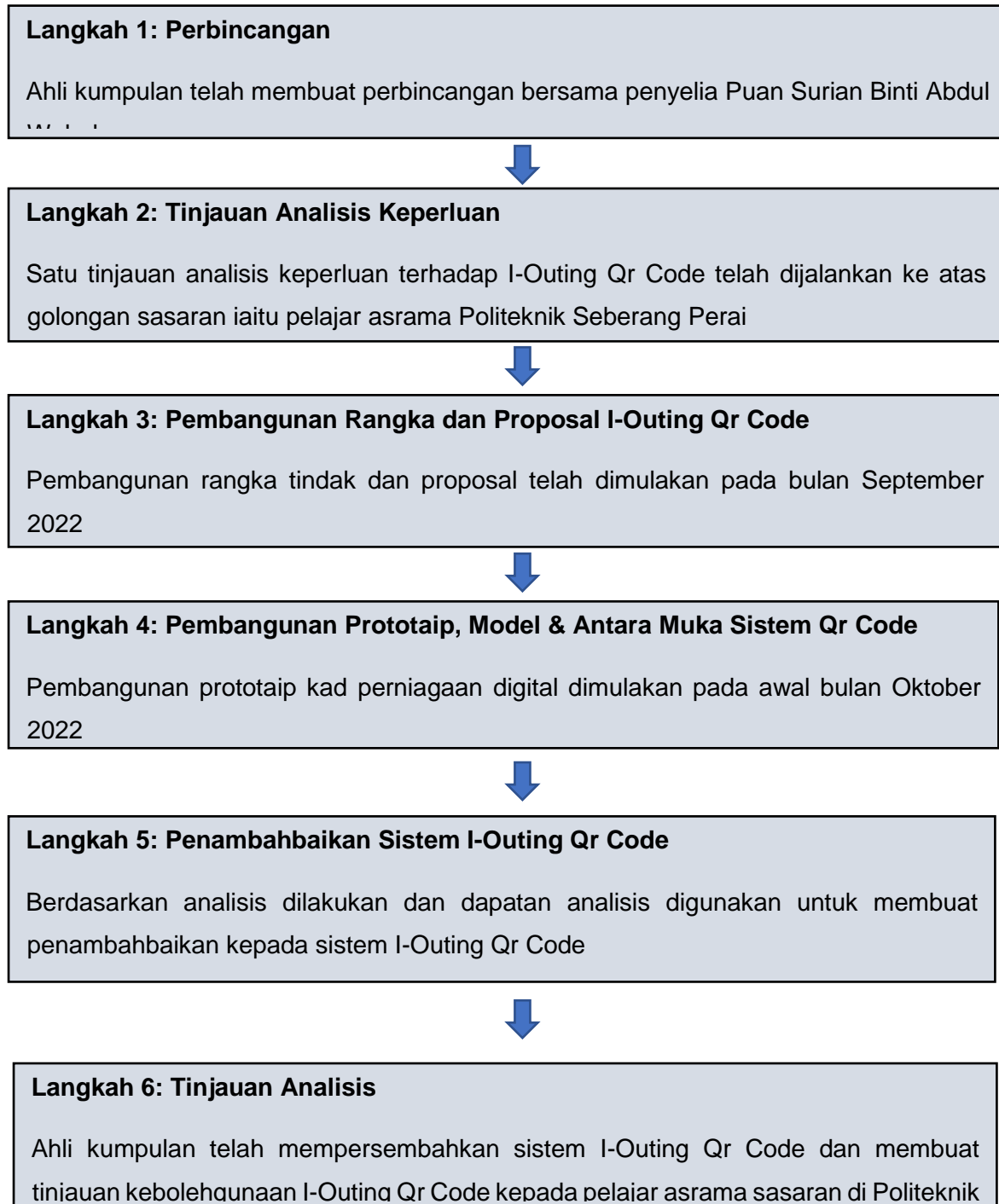
Penilaian terbahagi kepada dua bahagian iaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif merangkumi setiap fasa dalam proses ADDIE. Penilaian formatif seharusnya dilakukan terhadap semua peringkat untuk memastikan keberkesanannya.

Penilaian sumatif pula hanya melibatkan rekabentuk pengujian yang spesifik sahaja yang memerlukan maklumbalas pengguna seperti isi kandungan, strategi dan elemen multimedia melalui kaedah temubual, soal selidik, penyeliaan dan pengujian. Penilaian sumatif biasanya berlaku di peringkat akhir sesuatu projek penghasilan bahan pengajaran diselesaikan.

3.2.1 TEKNIK PENGHASILAN PRODUK

Dalam proses menghasilkan produk i-Outing Qr Code, terdapat beberapa langkah yang perlu dijalankan seperti berikut :

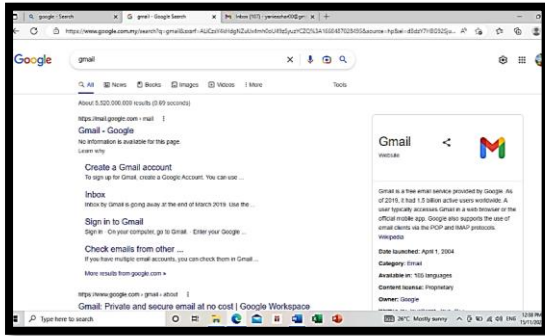
Proses penghasilan i-Outing Qr Code dalam bentuk carta alir berikut :



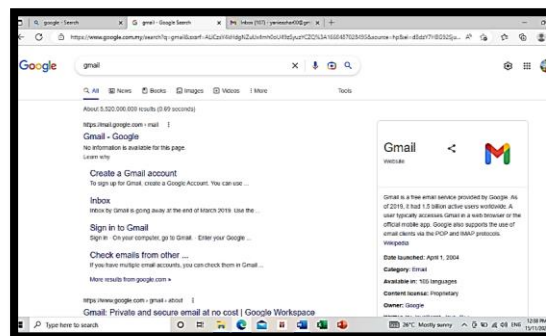
LANGKAH PENGHASILAN PRODUK

Langkah 1

Langkah pertama adalah pengkaji perlu membuka gmail untuk membina 'create' google form sistem I-Outing Check In dan I-Outing Check Out pelajar asrama politeknik seberang perai.



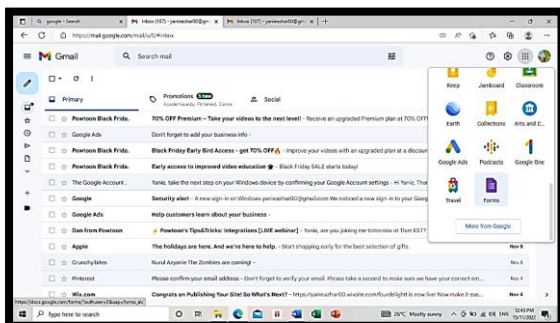
I OUTING CHECK IN



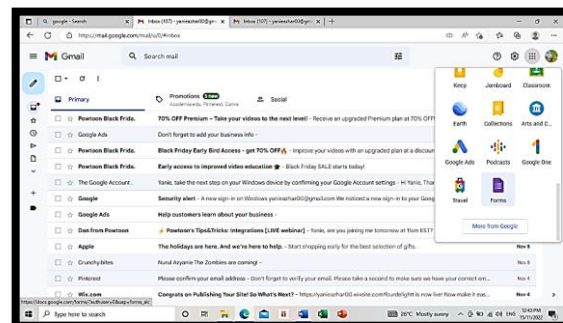
I OUTING CHECK OUT

Langkah 2

Langkah kedua, adalah pengkaji telah menggunakan platform google form untuk membuat sistem i-Outing Chek In dan Check Out



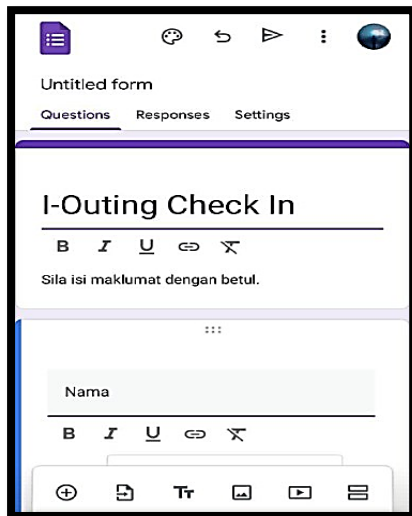
I OUTING CHECK IN



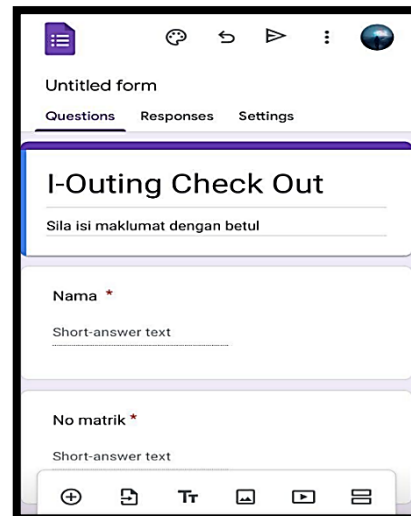
I OUTING CHECK OUT

Langkah 3

Langkah 3 adalah pengkaji telah membina 'create' goggle form mengikut Langkah-langkah yang ditetapkan.



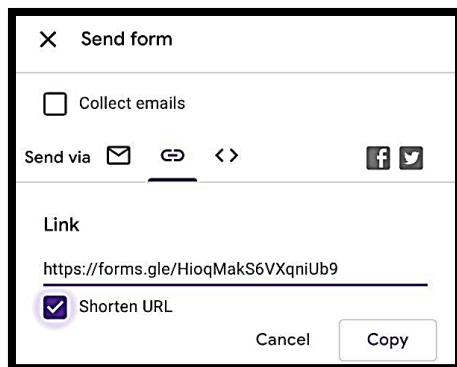
I OUTING CHECK IN



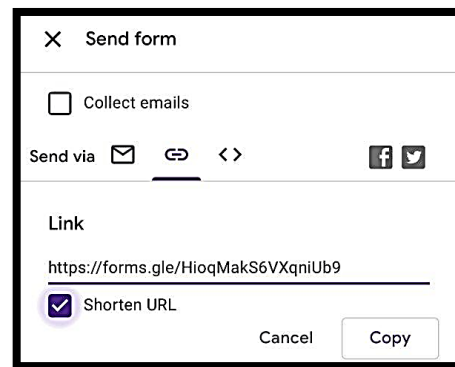
I OUTING CHECK OUT

Langkah 4

Langkah keempat adalah pengkaji perlu 'copy' link form untuk meletakkan dalam qr code.



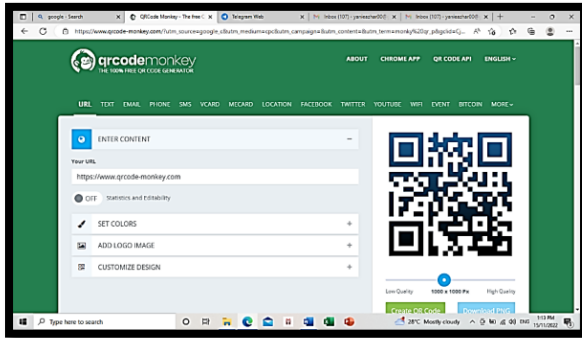
I OUTING CHECK IN



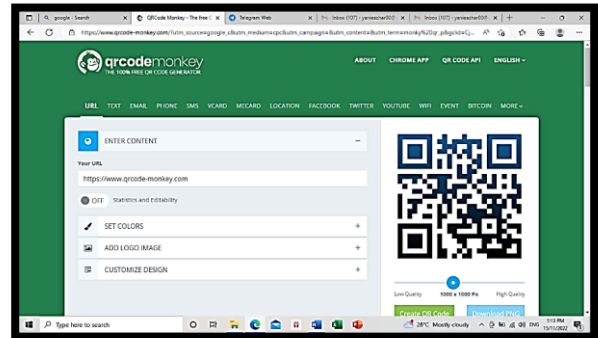
I OUTING CHECK OUT

Langkah 5

Langkah kelima, adalah pengkaji telah membuat Qr Code dengan menggunakan aplikasi Qr Monkey.



I OUTING CHECK IN



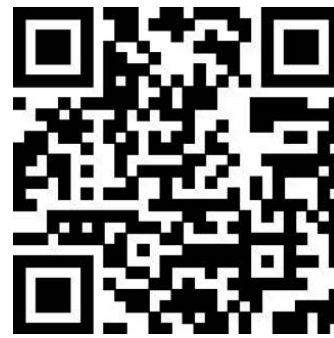
I OUTING CHECK OUT

Langkah 6

Langkah keenam adalah pengkaji telah 'download PNG' untuk dijadikan satu platform baru iaitu i-Outing Qr Code.



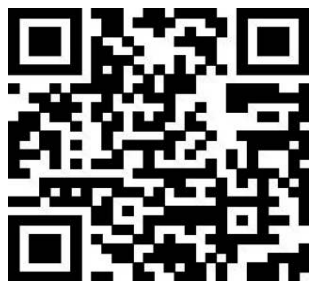
I OUTING CHECK IN



I OUTING CHECK OUT

MANUAL PENGGUNAAN PRODUK

1. I-OUTING QR CODE



I OUTING CHECK OUT



I OUTING CHECK IN

2. MENGISI GOGGLE FORM – I OUTING CHECK OUT

The screenshot shows a Google Form titled "I-Outing Check Out" with the following fields and elements:

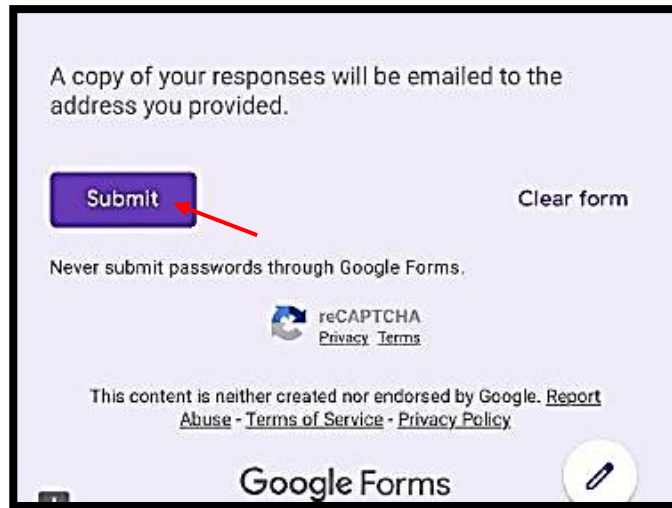
- Title: I-Outing Check Out
- Subtitle: Sila isi maklumat dengan betul
- Account: jeniekaheh9@gmail.com Switch account
- Text: The name and photo associated with your Google account will be recorded when you upload files and submit this form. Only the email you enter is part of your response.
- Required: * Required
- Email: * Email (Your email)
- Nama: * Nama (Your answer)
- No matric: * No matric (Your answer)
- No bilik: * No bilik (Your answer)
- Tarikh: * Tarikh (Date: dd/mm/yyyy)
- Masa Keluar: * Masa Keluar (Time: : AM)
- Urusan: * Urusan (Your answer)
- Pengesahan Keluar (upload kad matric anda): * Pengesahan Keluar (upload kad matric anda) (Add File)
- Footer: A copy of your responses will be emailed to the address you provided. Submit Clear form

A red arrow points to the "Submit" button at the bottom left of the form.

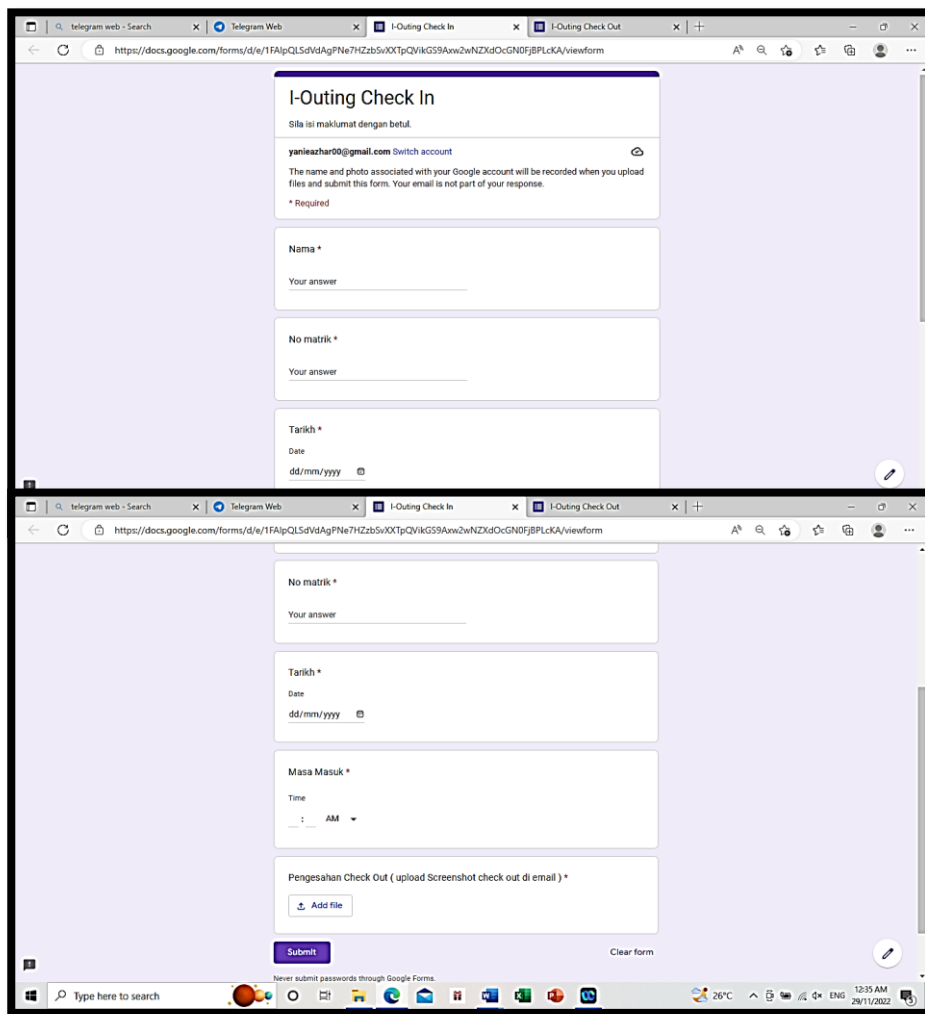
3. PENGGUNA GENERATE PDF

This close-up shows the "Pengesahan Keluar (upload kad matric anda)" field with an "Add file" button. A red arrow points to the "Add file" button. Below the field, it says "A copy of your responses will be emailed to the address you provided." and "Submit Clear form".

The "Insert file" dialog box shows the "UPLOAD" tab selected. It contains a message: "A copy of the selected file will be sent. Once submitted, files cannot be edited or removed." Below this is a "BROWSE" button with a red arrow pointing to it, and the text "or drag a file here".






4. MENGISI I OUTING CHECK IN



3.2.2 KAEDAH PENGUMPULAN DATA / BAHAN DAN PERALATAN

Kaedah pengumpulan data yang kami gunakan untuk mewujudkan sistem i-outing ialah dengan menggunakan platform google-form. Hal ini kerana memudahkan kami mewujudkan sistem ini. Antara bahan Dan peralatan lain yang digunakan untuk mewujudkan sistem ini adalah:

<p style="text-align: center;">Telefon Pintar</p> 	<p>Diperlukan untuk mengakses sistem i-Outing Qr Code</p>
<p style="text-align: center;">Jaringan Internet</p> 	<p>Diperlukan semasa melayari sistem i-Outing Qr Code untuk mengisi maklumat</p>
<p style="text-align: center;">Laptop</p> 	<p>Diperlukan untuk mengakses dan memasukkan data-data dan informasi ke dalam sistem dengan lebih pantas dan efektif.</p>

3.2.3 KAJIAN RINTIS

Sistem i-Outing Qr Code iaitu sistem keluar masuk pelajar ini dibangunkan mengikut keperluan Pejabat Asrama PSP serta dari hasil temu bual dengan pengurus asrama tersebut iaitu Tuan Jsham. Seterusnya, kami memutuskan untuk melakukan pra-penyelidikan ke atas 20 orang responden untuk mengetahui pendapat mereka mengenai sistem i-Outing Qr Code ini. Kajian rintis ini membolehkan pekerja Psp tersebut termasuk Tuan Jsham pengurus asrama itu sendiri mengambil bahagian dalam ujian ini.

3.2.4 MAKLUMBALAS KAJIAN RINTIS

Dalam kajian ini, kaedah borang soal selidik telah digunakan untuk mendapatkan maklum balas kajian rintis. Seterusnya, hasil dapatan maklum balas kajian tersebut menunjukkan bahawa I- Outing Qr Code ini perlu ada penambahbaikan dari segi lokasi di pondok pengawal. Lokasi tersebut perlu diubah ke ke blok-blok asrama atau pejabat asrama supaya dapat memudahkan pelajar-pelajar untuk mengimbas I-Outing Qr Code tersebut. Borang soal selidik melalui "google form" telah digunakan untuk mendapatkan maklum balas terhadap 10 responden untuk mengetahui pendapat mereka mengenai sistem I-Outing ini. Mereka diminta untuk menjawab boring soal selidik dan menyatakan pendapat mereka mengenai kepuasan penggunaan sistem I-Outing Qr Code.

Soalan/Jawapan	Ya (%)	Tidak (%)
1. Penggunaan I-Outing Qr code baik untuk digunakan.	100%	0%
2. I-Outing Qr Code sesuai untuk diletakkan di lokasi setiap blok-blok asrama	100%	0%
3. Penggunaan I-Outing Qr Code ini mesra pengguna	100%	0%
4. Jika sistem I-Outing Qr Code dapat direalisasikan ia dapat menyelesaikan masalah anda	100%	0%
5. Penggunaan I-Outing Qr Code lebih cepat berbanding buku manual rekod keluar /masuk pelajar asrama	100%	0%
6. Anda akan mengesyorkan I-Outing Qr Code kepada rakan-rakan	100%	0%
7. I-Outing Qr Code mampu menjimatkan kos penggunaan kertas serta dapat meningkatkan kecekapan institusi	100%	0%
8. Setiap perincian yang ditunjukkan jelas dalam I-Outing Qr Code	100%	0%

3.2.5 PENAMBAHBAIKAN PRODUK

Hasil daripada borang soal selidik yang telah diedarkan mengenai sistem i-outing QR Code dengan menggunakan Google-forms. Kami dapati bahawa maklum balas yang kami perolehi menyatakan sesetengah responden tidak bersetuju untuk meletakkan i-outing QR Code di pondok keselamatan tersebut iaitu sebanyak 20%, jadi kami akan membuat penambahbaikan dengan memilih untuk meletakkan i-outing Qr Code di lokasi yang strategi iaitu di setiap blok asrama bagi mengikut kehendak pengguna sistem i-outing QR Code ini.

3.3 KAEDAH ANALISIS DATA

Hasil dapatan soal selidik ini telah dianalisis menggunakan 'Google Form' kepada pelajar-pelajar dan ketua warden asrama Politeknik Seberang Perai, Permatang Pauh yang terlibat dengan penggunaan sistem I-Outing Qr Code. Kaji selidik ini akan mengambil masa selama 3 hari iaitu dari proses mengedarkan set soal kaji selidik sehingga set soal kaji selidik itu kembali ke tangan kami. Kami telah menambahbaik tempat lokasi untuk meletakkan I-Outing Qr Code dari pondok pengawal kepada semua blok-blok asrama supaya dapat memudahkan pelajar-pelajar untuk mengimbas I-Outing Qr Code tersebut. Soal kaji selidik diberikan kepada 10 orang responden.

SWOT ANALYSIS

Satu kaedah perancangan strategik yang digunakan untuk menilai kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang akan dihadapi oleh sesebuah syarikat. Mengambil kira kekuatan dan kelemahan sebagai faktor dalam kepada syarikat. Manakala, peluang dan ancaman dianggap sebagai faktor persekitaran luaran kepada syarikat itu.

STRENGTH (KEKUATAN)

Kekuatan sebuah syarikat adalah sumber daya dan kemampuan yang boleh digunakan sebagai asas untuk membangunkan keunggulan kompetitif. Kekuatan ialah bermaksud perkara yang dilakukan oleh organisasi anda dengan sangat baik, atau dengan cara yang membezakan anda dengan pesaing anda. Oleh itu memikirkan tentang kelebihan yang dimiliki oleh organisasi anda berbanding organisasi lain. Ini mungkin akan memotivasikan kakitangan anda, akses ke bahan tertentu, atau sekumpulan proses pembuatan yang kuat. Contoh ialah paten, nama-nama jenama yang kuat, reputasi yang baik di antara para pelanggan, kos keuntungan dan menguntungkan akses kepada rangkaian pengedaran.

WEAKNESS (KELEMAHAN)

Kelemahan adalah ciri semula jadi syarikat dan organisasi tersebut. Perkara-perkara tersebut dibincangkan yang biasanya menghalang organisasi daripada melakukan pada tahap optimum. Ini adalah kebenaran yang tidak menyenangkan di mana organisasi harus berusaha untuk terus berdaya saing. Contohnya, berikut boleh dianggap sebagai kelemahan ialah kurangnya perlindungan paten, nama jenama yang lemah, reputasi yang kurang baik, kurangnya akses kepada sumber daya alam terbaik dan struktur kos tinggi.

OPPORTUNITIES (PELUANG)

Peluang adalah faktor luaran organisasi yang membantu dalam pencapaian objektif. Analisis persekitaran luaran boleh mendedahkan peluang baru untuk keuntungan dan pertumbuhan. Beberapa contoh peluang yaitu pertumbuhan ekonomi yang baik menyebabkan kuasa beli individu meningkat.

THREATS (ANCAMAN)

Perubahan persekitaran luaran juga boleh hadir ancaman bagi sesuatu syarikat dan menghalang pencapaian objektif syarikat. Antara contoh ancaman tersebut ialah persaingan meningkat dalam kemasukan pesaing baharu yang kuat dan terkenal di pasaran. Selain itu, kemelesetan ekonomi, inflasi dan kadar pengangguran yang tinggi.

4P'S ANALISIS

PRODUCT (PRODUK)

I-Outing Qr Code merupakan sistem digital yang dapat membantu pelajar dalam melayari mengisi maklumat iaitu melalui imbasan di telefon bimbit.

PRICE (NILAI)

Sistem I-Outing Qr Code menggunakan goggle form yang percuma.

PROMOTION (PROMOSI)

Sistem I-Outing Qr Code diwarwarkan kepada pelajar asrama dan diletakkan di tempat pelajar lalu Lalang.

PLACE (LOKASI)

Sistem i-Outing Qr Code diinovasikan khas bagi Pihak Asrama yang terletak di setiap blok-blok pelajar asrama Politeknik Seberang Perai.

3.4 IMPAK PROJEK

Inovasi i-Outing Qr code telah diperincikan kepada tiga (3) bentuk impak daripada penghasilan i-Outing yang dihasilkan bagi menyelesaikan permasalahan kajian. Berikut adalah penjelasan impak mengikut sub topik perbincangan.

3.4.1 Impak i-Outing kepada Pelajar Asrama

Penggunaan sistem I-outing telah membantu pelajar dalam mengisi masa keluar Dan masuk dengan cepat Dan mudah Serta dapat men jimat kan masa pelajar agar tidak menunggu lama Dan beratur panjang di pondok pengawal.

3.4.2 Impak Kepada Pengurusan Asrama

Sistem ini dapat memudahkan pihak asrama dalam memantau pergerakan keluar masuk pelajar secara sistematik tanpa perlu menghabiskan masa untuk menyemak buku keluar masuk di pondok pengawal. Sistem ini juga dapat meningkatkan Teknologi zaman sekarang Yang semakin digital .

3.4.3 Impak i-Outing kepada Politeknik Seberang Perai

Penghasilan sistem ini telah membantu pihak Politeknik Seberang Perai dalam mengurus dan menyemak pelajar keluar masuk asrama dengan mudah . I-Outing ini juga telah berjaya mengubah cara penyimpanan data pelajar yang sebelum ini dicatat menggunakan buku rekod secara manual.

3.5 RUMUSAN

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

BAB 4: DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

4.1 PENDAHULUAN

Bab ini akan menerangkan tentang analisis projek perniagaan dan dapatan kajian. Kajian ini akan menerangkan tentang pencapaian *objektif kajian*, *kelebihan produk*, *kekurangan produk* dan *masalah dalam penghasilan produk*. Uji kaji yang dijalankan melibatkan pencapaian *objektif kajian satu, dua dan tiga*. Serta analisis kewangan untuk projek iaitu kos yang terlibat untuk membangunkan produk ini.

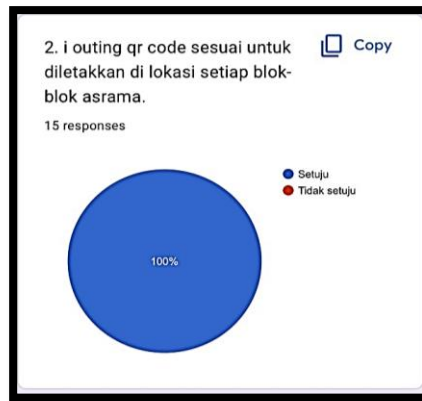
4.2 DAPATAN KAJIAN/PENGUJIAN

Sistem i-Outing qr code yang telah pengkaji sediakan ini bagi memudahkan pelajar asrama Politeknik Seberang Perai untuk keluar masuk asrama dengan hanya mengimbas qr code check in dan check out. Dengan adanya produk ini dapat memudahkan pihak asrama dalam menguruskan pelajar keluar dan masuk ke dalam asrama dengan mudah.



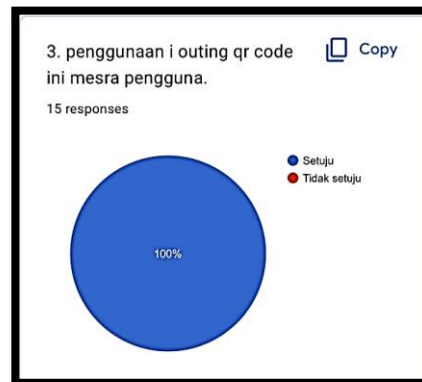
Jadual 4.1

Berdasarkan carta pie di atas, menunjukkan majoriti sebanyak 100% pelajar menjawab "setuju" tentang penggunaan i-Outing QR Code. Para pelajar bersetuju jika projek ini dapat direalisasikan. Hal ini kerana sistem I-Outing QR code dapat menyelesaikan masalah seperti kesesakan lalu lintas dan dapat memudahkan urusan bukan sahaja pelajar malah pensyarah.



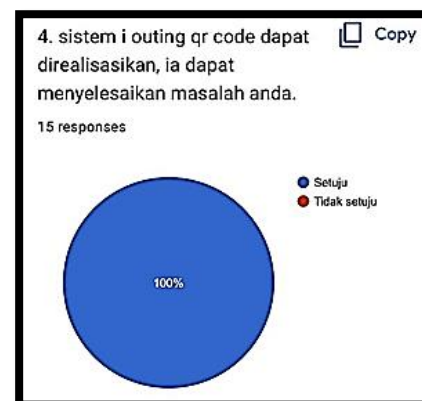
Jadual 4.2

Carta pie di atas, menunjukkan majoriti sebanyak 100% pelajar menjawab "setuju" i-Outing QR Code diletakkan di lokasi setiap blok-blok asrama.. Hal ini, dapat memudahkan dan mempercepatkan proses untuk pelajar mengimbas qr code.



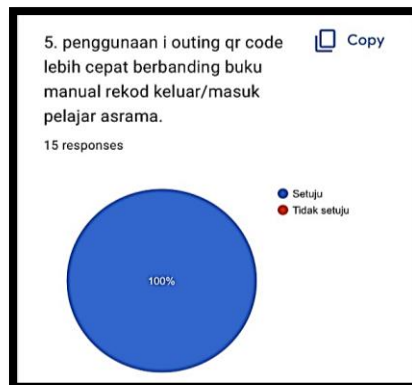
Jadual 4.3

Carta pie di atas, menunjukkan majoriti sebanyak 100% pelajar menjawab "setuju" i-Outing QR Code ini mesra pengguna . Hal ini kerana , penggunaan qr code yang mudah dan dapat mempercepatkan urusan pelajar.



Jadual 4.4

Berdasarkan carta pie di atas, menunjukkan majoriti sebanyak 100% pelajar menjawab "setuju" jika sistem i-Outing QR Code direalisasikan . Hal ini kerana , penggunaan qr code dapat membantu pelajar untuk urusan keluar masuk asrama yang lebih cepat.



Jadual 4.5

Berdasarkan carta pie di atas, menunjukkan majoriti sebanyak 100% pelajar menjawab "setuju" penggunaan sistem i-Outing QR Code lebih cepat berbanding buku rekod keluar masuk secara manual . Dengan penggunaan qr code ini dapat membantu pelajar untuk urusan keluar masuk asrama yang lebih cepat dan mengurangkan berlakunya kesesakan di pondok pengawal.



Jadual 4.6

Berdasarkan carta pie di atas, menunjukkan majoriti sebanyak 100% pelajar menjawab "setuju" mengesyorkan i-Outing QR Code ini kepada rakan-rakan .



Jadual 4.7

Carta pie di atas, menunjukkan majoriti sebanyak 100% pelajar menjawab "setuju" sistem i-Outing QR Code dapat menjimatkan kos penggunaan kertas serta meningkatkan kecekapan institusi. Hal ini kerana, penggunaan qr code lebih moden dan relevan berbanding buku rekod secara manual.



Jadual 4.8

Carta pie di atas, menunjukkan majoriti sebanyak 100% pelajar menjawab "setuju" sistem i-Outing QR Code menunjukkan perincian yang jelas.

Keberkesanan I-Outing Qr Code ini juga dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT analisis bagi mengenalpasti pelajar asrama keluar masuk. Hasil SWOT analisis adalah seperti di bawah :

STRENGTH (KEKUATAN)

Dapat Memudahkan Urusan Pelajar Untuk Keluar/Masuk Untuk Outing

Sistem I-Outing ini dapat menyambungkan dalam talian dan luar talian dengan pantas dengan hanya mengimbas kod dengan peranti mudah alih. Sistem I-Outing ini juga dilengkapi dengan masa dan kalendar yang hanya perlu dimasukkan sahaja oleh pelajar. Sistem I-Outing ini lebih mudah kerana dapat mempercepatkan proses dan pelajar yang tidak perlu beratur untuk menulis di buku manual outing di pondok pengawal. Pelajar tidak perlu menunggu lama untuk keluar/masuk outing. Sistem I-Outing ini juga boleh didapati di setiap blok-blok asrama, pejabat asrama dan pondok pengawal.

WEAKNESS (KELEMAHAN)

Jaringan Internet Yang Perlahan Dan Kurang Stabil

Jaringan internet yang perlahan dan kurang stabil menyebabkan kelajuan imbasan Qr Code menjadi perlahan. Kelajuan internet yang perlahan menyebabkan sistem I-Outing tergendala. Hal ini kerana sistem I-Outing memerlukan internet yang laju untuk memudahkan proses imbasan Qr Code.

OPPORTUNITIES (PELUANG)

Tidak banyak institusi yang mempunyai Sistem I-Outing yang dapat memudahkan pelajar

Penggunaan sistem ini dapat memberikan kelebihan kepada pihak asrama kerana sistem ini jarang ditemui di institusi-institusi pengajian. Ini kerana Sistem I-Outing merupakan salah satu sistem yang hebat yang dapat memudahkan urusan pihak asrama dan pelajar. Oleh itu, pembangunan sistem ini. Pada masa yang sama, populariti telefon pintar yang semakin meningkat memberi peluang untuk sistem Qr Code ini diperkembangkan dengan lebih banyak.

THREATS (ANCAMAN)

Persaingan Antara Institusi Yang Berkemungkinan Akan Membangunkan Sistem Seperti Ini.

Kebanyakan institusi tidak mempunyai sistem seperti I-Outing Qr Code ini. Hal ini menjadi kerisauan kerana berkemungkinan sistem ini dapat dibangunkan oleh institusi lain dan diperbaharui dengan kelebihan yang lebih hebat. Oleh itu, persaingan ini menjadi faktor ancaman kepada sistem I-Outing.

4P's ANALISIS

PRODUCT (PRODUK)	<p>Produk yang dibangunkan ialah sistem i-outing qr code yang merupakan sistem secara atas talian.</p> <p>Tujuan produk ini dibangunkan adalah untuk membantu pihak Asrama Politeknik Seberang Perai untuk memantau pelajar secara atas talian.</p>
PRICE (HARGA)	<p>Setelah beberapa tinjauan dibuat, harga untuk menubuhkan sistem ini adalah RM 0 ringgit. Kerana, produk yang kami bangunkan website berkenaan adalah percuma.</p>
PLACE (TEMPAT)	<p>Memandangkan produk yang dibangunkan ini berbentuk link sistem i-outing Qr Code tersebut akan diletakkan di setiap blok asrama, pejabat asrama dan pondok keselamatan.</p>
PROMOTION (PROMOSI)	<p>Sistem i-outing ini menjadi satu elemen penting dalam melonjakkan Infrastruktur Pihak asrama politeknik seberang perai lebih dikenali oleh pelajar asrama.</p>

	<p>Sistem I-outing Qr Code ini akan diwar-warkan di media sosial seperti Whatsapp dan juga Instagram Psp.</p> <p>Akan dipaparkan di sudut pejabat asrama, setiap bangunan asrama dan papan kenyataan di jabatan pelajar agar kewujudan sistem tersebut.</p>
--	---

4.3 PERBINCANGAN (KELEBIHAN, KEKURANGAN DAN MASALAH YANG DIHADAPI KETIKA MEMBANGUNKAN PRODUK)

4.3.1 KELEBIHAN PRODUK

- i. sistem baru i outing qr code ini berfaedah untuk membantu pelajar dalam penggunaan sistem keluar masuk asrama politeknik seberang Perai dengan mudah dan cepat.
- ii. i outing qr code ini hanya menggunakan telefon pintar untuk membuat pengimbasan code i outing ini dapat memudahkan pelajar pada zaman kini.
- iii. Sistem i-Outing qr code ini boleh dilayari di mana-mana kawasan asrama iaitu blok asrama, pondok keselamatan dan pejabat asrama. dengan adanya rangkaian internet pelajar boleh membuat imbasan code keluar masuk melalui atas talian.

4.3.2 KELEMAHAN PRODUK

- i. Sistem i outing qr code kadang kala mempunyai masalah teknikal seperti tergendala mungkin disebabkan masalah-masalah tertentu. Sebagai contoh, mungkin disebabkan liputan internet tidak dapat menyempurnakan muat turun di asrama tersebut.
- ii. Sistem i outing qr code ini tidak mempunyai halaman untuk menulis sebarang masalah hanya dapat mengisi form yg disediakan. Hal ini menyukarkan pelajar untuk mendapatkan sebarang masalah yg dihadapi.
- iii. Qr Code yang digunakan mestilah jelas kerana pengimbasan hanya akan berjaya dilakukan jika qr code yang diimbas jelas dan tidak mengalami sebarang masalah.

4.3.3 MASALAH YANG DIHADAPI KETIKA MEMBANGUNKAN PRODUK

- i. Masalah yang dihadapi oleh pengkaji perancangan produk ini ialah kesukaran idea dalam kalangan kumpulan. Hal ini dengan kesukaran idea ia mendapatkan pelajar yang hendak dibantu oleh pengkaji tersebut.
- ii. Masalah kedua yang dihadapi ketika membina sistem i outing qr code ini ialah dari susunan kategori dan membina pdf dalam form yang memerlukan masa yang lama untuk menyusun semula kategori di dalam sistem i outing qr code ini .

4.4 RUMUSAN

Secara kesimpulan, bab ini membincangkan mengenai dapatan kajian perbincangan serta mengfokuskan akan tujuan utama dalam bab ini iatu kelebihan,kekurangan I-outing Qr Code dan masalah yang dihadapi semasa proses menghasilkan i-outing Qr Code kerana setiap proses menghasilkan i-outing Qr Code ini mempunyai kelebihan dan kekurangan nya tersendiri dan dapat menjangka tempoh masa yang diperlukan untu menghasilkan i-outing Qr Code.

BAB 5: KESIMPULAN

5.1 PENDAHULUAN

Bab ini membincangkan mengenai kesimpulan dan cadangan hasil kajian reka entuk sistem i-Outing Qr Code Di Politeknik Seberang Perai yang telah dijalankan. Bab ini merangkumi kesimpulan keseluruhan projek berdasarkan kepada analisis SWOT dan 4P iaitu kekuatan, kelemahan, ancaman dan peluang serta analisis keberkesanan bagi menghasilkan cadangan dan penambahbaikan dalam kajian ini. SWOT analisis dijalankan adalah bertujuan untuk mengenal pasti kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada pada kajian produk yang dihasilkan manakala 4P'S analisis pula dijalankan bertujuan untuk pemasaran terhadap kajian produk tersebut. Jadi, 4P'S analisis ini terdiri daripada produk, harga, tempat untuk dipasarkan dan promosi yang sesuai berkaitan dengan produk di sistem i-Outing Qr Code Politeknik Seberang Perai. Ia juga merangkumi kesimpulan keseluruhan bagi penghasilan produk sistem i-Outing Qr Code ini.

5.2 KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, penggunaan Sistem I-Outing Qr Code ini mempunyai pelbagai kelebihan inovasi iaitu ia dapat memudahkan pelajar yang beratur panjang untuk keluar outing. Sehubungan dengan itu, ia juga dapat memudahkan pihak asrama untuk mengendali pelajar outing keluar/masuk asrama. Ini kerana pihak pengurusan asrama politeknik mempunyai masalah dalam menjejaki pelajar-pelajar asrama yang keluar outing lebih waktu yang ditetapkan asrama. Oleh itu, antara kelebihan Sistem I-Outing Qr Code ini mudah untuk diakses oleh pelajar dengan hanya mengimbas kod dengan peranti mudah alih . Penggunaan Sistem I-Outing Qr Code ini mempunyai kelemahan dari segi jaringan internet yang perlahan dan kurang stabil. Akan tetapi, diharapkan pihak pengurusan asrama dapat menaik taraf internet supaya Sistem I-Outing ini dapat berjalan dengan lancar. Kesimpulannya, Sistem I-Outing Qr Code ini kami berharap mampu bersaing dengan institusi-institusi dan membantu memudahkan urusan pihak pengurusan asrama. Kami percaya bahawa Sistem I-Outing Qr Code ini dapat memberikan kemudahan kepada pelajar asrama pada masa akan datang.

5.3 CADANGAN

Sistem i-outing Qr Code ini mempunyai banyak kelebihan dan berkesan untuk membantu Pihak Asrama PSP dalam proses memantau keluar masuk pelajar dalam asrama tanpa kos . Antara kelemahan yang perlu diatasi adalah pelajar haruslah mempunyai pautan internet yang kuat untuk mengakses sistem i-outing Qr code ini .Oleh itu, pihak politeknik seberang perai akan memasang rangkaian internet yang kuat di pondok keselamatan agar pelajar boleh mengakses sistem i-outing Qr Code ketika kehabisan data internet. Akhir sekali, pengkaji berharap sistem ini dapat membantu dan boleh di guna pakai oleh Pihak asrama PSP dan pelajar PSP untuk memudahkan mereka dan dapat menjimatkan lebih masa.

5.4 LIMITASI PROJEK

1. Jumlah Analisis Kajian

Jumlah analisis kajian adalah terhad. Analisis ini dijalankan di dalam Kawasan Politeknik Seberang Perai sahaja.

2. Penggunaan Projek

Sistem I-Outing Qr Code ini hanya boleh digunakan khas kepada pelajar asrama untuk keluar masuk buat masa ini. Ia mungkin akan dikembangkan lagi jika mendapat sambutan yang tinggi.

3. Instrumen Kajian

Kajian ini hanyalah satu kaedah untuk mengumpul data iaitu menemu bual bersama pengurus asrama politeknik seberang perai bagi mendapatkan maklumat serta kaedah lain iaitu dengan memberi borang soal selidik kepada para pelajar.

5.5 RUMUSAN

Secara dasarnya kajian ini membincangkan mengenai penghasilan sistem i-Outing qr code yang dibangunkan untuk kegunaan pelajar asrama Politeknik Seberang Perai . Kajian ini mempunyai bab yang membincangkan mengenai proses membangunkan i-Outing qr code ini. Kertas kerja projek ini mempunyai lima bab yang telah dibincangkan. **Bab yang pertama** membincangkan mengenai masalah yang dikaji, objektif kajian, persoalan kajian, skop kajian, dan kepentingan kajian tentang i-Outing qr code. **Bab yang kedua** pula membincangkan tentang kaedah penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini seperti maklumat i-Outing, proses membangunkan i-Outing, pembaharuan i-Outing dan kaedah kajian. **Bab yang ketiga** membincangkan mengenai analisis dapatan kajian. Seterusnya ialah perbincangan mengenai impak i-Outing dan diakhiri dengan aspek pengkomersialan. **Bab keempat** merangkumi dapatan kajian serta pengujian, perbincangan dari segi Kelebihan, Kekurangan, Masalah yang dihadapi ketika membangunkan i-Outing dan kos yang terlibat untuk menghasilkan i-Outing qr code ini. Akhir sekali iaitu **Bab yang kelima** merangkumi kesimpulan dari keseluruhan projek dan cadangan serta penambahbaikan yang dilakukan oleh pengkaji.

RUJUKAN

1. Yasmin Syarafina Burhanudin, M. Shah Kassim, Zulkifli Khair, Mazilah Abdullah (2021),

Link: <https://itlj.utm.my/index.php/itlj/article/view/58>

2. NORADILAH BINTI AZIZ & LAI WEI SIENG* (3 Jun 2019) "Impak Pendidikan Berasaskan Teknologi Terhadap Peningkatan Prestasi Pelajar di UKM"

Link: https://www.ukm.my/personalia/wp-content/uploads/2019/08/Artikel-11_Dr-Lai-Wei-Sieng_FEP.pdf

3. 1Nasir Nayan, 1Hanifah Mahat, 1Mohmadisa Hashim, 1Yazid Saleh, 2Edi Kurniawan, 3Nursida Arif

1Jabatan Geografi dan Alam Sekitar, Fakulti Sains Kemanusiaan, Universiti Pendidikan Sultan Idris 2Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Sekaran Gunungpati, Semarang, Indonesia 3Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1 Karangmalang, Yogyakarta, Indonesia (27 February 2020)

Link: <http://journalarticle.ukm.my/15521/1/36022-120419-1-PB.pdf>

4. Shamsuddin 2011. Mobile learning in the institution of higher learning for Malaysia students: Culture perspectives. Proceeding of the International Conference on Advanced Science, Engineering and Information Technology. 14 -15 Januari 2011

Link: <https://juku.um.edu.my/index.php/JUKU/article/download/8196/5669/17128>

5. Tang Lai Shin, Manisah Mohd Ali (15 November 2020) "Penggunaan telefon pintar dan tahap nomofobia dalam kalangan murid berkeperluan khas di sekolah menengah"

Link: <http://journalarticle.ukm.my/17038/1/38792-143347-1-PB.pdf>

6. Nordin 2010 Tahap kesediaan penggunaan ICT dalam pengajaran dan kesannya terhadap hasil kerja dan tingkah laku pelajar universiti. Jurnal Pendidikan Malaysia,

Link: <https://juku.um.edu.my/index.php/JUKU/article/download/8196/5669/17128>

7. Gant May 2002 Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society 5(2):157-71

DOI:10.1089/109493102753770552 SourcePubMed

Link: <https://www.qryptal.com/industries/university-degrees-and-transcripts/>

8. Paul 2002

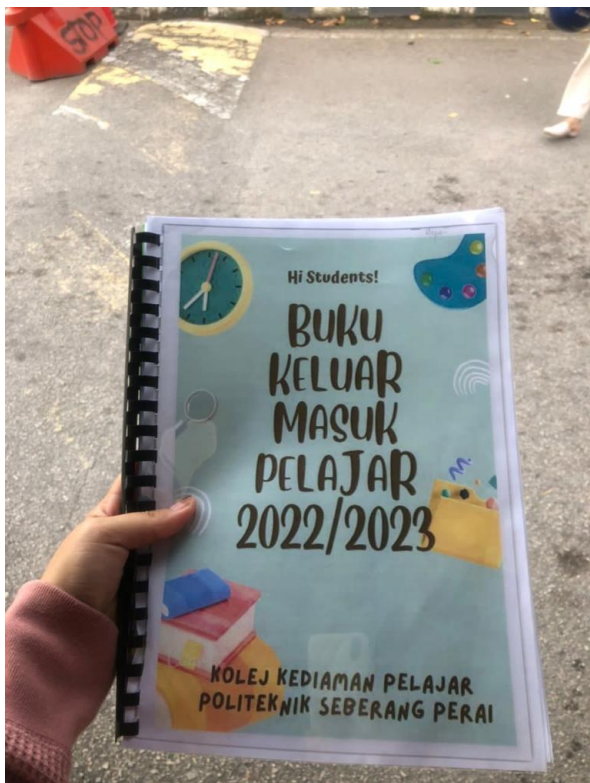
Link:

https://www.researchgate.net/publication/49282002_A_framework_for_leading_school_change_in_using_ICT

9. "Shahri Effendi Ibrahim & "Wand Afg Rusy "Pustakawan Kanan, chardil effendishoum adu my "Pustakawan, Open Untersity Malaysia,

Link: <https://123dok.com/document/y90e95dy-codes-perpustakaan-inisiatif-perpustakaan-digital-open-university-malaysia.html>

LAMPIRAN



CHECK OUT



CHECK IN