



DPB50163 BUSINESS PROJECT

LAPORAN AKHIR

DIPLOMA KEWANGAN DAN PERBANKAN ISLAM

“Laman Sesawang *iBanking Play*”

NAMA PELAJAR

NO. PENDAFTARAN

NUR ATMA AMIRA BINTI MOHD KHUZANI

10DIB20F1002

NUR ZAFIRAH HUSNA BINTI ZAMRI

10DIB20F1003

KHAIRUL IKHWAN BIN SHAHARU

10DIB20F1011

MUHAMAD ZIKRIL HAKIM BIN AUZAIRI

10DIB20F2022

MUHAMAD FARHAN BIN SHABUDIN

10DIB20F1035

JABATAN PERDAGANGAN

SESI I 2022/2023

ISI KANDUNGAN

PERKARA	MUKA SURAT
PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR	iv
PENGESAHAN LAPORAN PROJEK AKHIR	v
PERAKUAN PELAJAR	vi
AKUAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
PENGHARGAAN	xi
 BAB 1 : PENGENALAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	2-4
1.3 Pernyataan Masalah	4-6
1.4 Objektif Kajian	7
1.5 Justifikasi Kajian	7- 8
1.6 Skop Kajian	8
1.7 Analisis SWOT	8-10
1.8 Kepentingan Kajian	10-11

BAB 2 : KAJIAN LAPANGAN

2.1 Pendahuluan	12
2.2 Kajian Terdahulu/Ulasan/Siasatan/Kaedah	12-13
2.2.1 Kajian Terdahulu	12-13
2.2.2 Kaedah Temu Bual	13-14
2.2.3 Kaedah Observasi	14-15
2.3 Rumusan	15

BAB 3 : METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pendahuluan	16
3.2 Reka bentuk Kajian	16
3.2.1 Kaedah/ Prosedur/ Teknik Penghasilan Projek	16-20
3.3 Bahan dan peralatan	20
3.4 Perbincangan	20-21
3.5 Rumusan	21

BAB 4 : DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

4.1 Pendahuluan	22
4.2 Dapatan Kajian/Pengujian	22
4.2.1 Dapatan Kajian Peringkat Pertama	22
4.2.2 Dapatan Kajian Peringkat Kedua	22-23

4.2.3 Analisis Keberkesanan Produk	23-24
4.3 Kos Penghasilan Produk	24
4.4 Peletakkan Harga Produk	24-25
4.5 : Impak Produk	25-26
BAB 5 : KESIMPULAN DAN CADANGAN	
5.1 Pendahuluan	27
5.2 Kesimpulan	27-28
5.3 Cadangan	28-30
5.4 Limitasi projek	30-31
5.5 Rumusan	31-32
RUJUKAN	33
LAMPIRAN	
Lampiran 1 : Soal Selidik	34
Lampiran 2 : <i>Gantt Chart</i>	35

PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR

Laporan Akhir Projek Pelajar bagi kursus *DPB50163 – BUSINESS PROJECT*, Sesi 1 2022/2023. Ini dikemukakan kepada Jabatan Perdagangan sebagai memenuhi sebahagian 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 projek ini dirujuk sama ada secara 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 “*LAMAN SESAWANG iBANKING PLAY*” telah dikemukakan, disemak serta disahkan sebagai memenuhi syarat dan keperluan penulisan seperti yang telah ditetapkan.

Disemak oleh:

Nama Penyelia : PUAN DR.NOR HASNI BINTI HARON

Tandatangan Penyelia :

Tarikh :

Nama Penyelia Bersama : PUAN NORWANI BINTI HARUN

Tandatangan Penyelia Bersama :

/ / 2022

Tarikh :

Disahkan Oleh:

Nama Penyelaras :

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 : *ZIKRIL*
Nama : MUHAMAD ZIKRIL HAKIM BIN AUZAIRI
No. Pendaftaran : 10DIB20F1022

2. Tandatangan : *FARHAN*
Nama : MUHAMAD FARHAN BIN SHABUDIN
No. Pendaftaran : 10DIB20F1035

3. Tandatangan : *IKHWAN*
Nama : KHAIRUL IKHWAN BIN SHAHARU
No. Pendaftaran : 10DIB20F1011

4. Tandatangan : *ZAFIRAH*
Nama : NUR ZAFIRAH HUSNA BINTI ZAMRI
No. Pendaftaran : 10DIB20F1003

5. Tandatangan : *ATMA*
Nama : NUR ATMA AMIRA BINTI MOHD KHUZANI
No. Pendaftaran : 10DIB20F1002

AKUAN KEASLIAN DAN HAK MILIK

1. Kami, MUHAMAD ZIKRIL HAKIM BIN AUZAIRI (020718-08-0707), MUHAMAD FARHAN BIN SHABUDIN (020501-06-0553), KHAIRUL IKHWAN BIN SHAHARU (021113080995), NUR ZAFIRAH HUSNA BINTI ZAMRI (020831-09-0042) dan NUR ATMA AMIRA BINTI MOHD KHUZANI (020517-03-0084), adalah pelajar Diploma Pengajian Logistik Dan Rangkaian Bekalan, Politeknik Seberang Perai, yang beralamat di Jalan Permatang Pauh, 13500 Permatang Pauh, Pulau Pinang.

2. Kami mengakui bahawa projek dan harta intelek yang ada di dalamnya adalah hasil karya dan harta intelek yang ada di dalamnya adalah karya hasil asli kami tanpa mengambil atau meniru mana-mana harta intelek daripada pihak-pihak lain.

3. Kami bersetuju melepaskan pemilikan harta intelek projek kepada Politeknik Seberang Perai bagi memenuhi keperluan dan penganugerahan Diploma Pengajian Pengajian Logistik Dan Rangkaian Bekalan kepada kami.

Diperbuat dan dengan sebenar-benarnya diakui oleh yang tersebut;

A) MUHAMAD ZIKRIL HAKIM BIN AUZAIRI

(No. Kad Pengenalan: 020718-08-0707) (.....)

B) MUHAMAD FARHAN BIN SHABUDIN

(No. Kad Pengenalan: 020501-06-0553) (.....)

C) KHAIRUL IKHWAN BIN SHAHARU

(No. Kad Pengenalan: 021113-08-0995) (.....)

D) NUR ZAFIRAH HUSNA BINTI ZAMRI

(No. Kad Pengenalan: 020831-09-0042) (.....)

E) NUR ATMA AMIRA BINTI MOHD KHUZANI

(No. Kad Pengenalan: 020517-03-0084) (.....)

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan di Politeknik Seberang Perai iaitu kepada pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam. Kajian ini dilaksanakan untuk mengkaji tahap kefahaman subjek teori yang mereka pelajari. Dengan itu pengkaji memilih subjek DPD40143 *Islamic Banking Product and Services* (IBPS) iaitu subjek semester 4 sebagai salah satu subjek teori dengan usaha untuk memastikan para pelajar dapat memahami subjek ini dengan baik. Selepas membuat soal selidik bersama pelajar-pelajar kursus Kewangan Dan Perbankan Islam semester 4 dan 5, terdapat masalah yang dihadapi oleh kebanyakan pelajar untuk belajar subjek teori yang padat dengan pembacaan dan penghafalan. Selain itu, para pelajar ingin memahami subjek ini dengan baik agar mendapat keputusan yang cemerlang serta ilmu kewangan yang mantap. Oleh itu, pengkaji telah membuat keputusan untuk membangunkan laman sesawang permainan iaitu Laman Sesawang *iBanking Play* agar dapat menarik minat serta menjadi motivasi kepada pelajar untuk menimba ilmu bagi subjek teori yang dikatakan susah untuk mereka fahami dan menghafalnya. Dengan adanya Laman Sesawang *iBanking Play* ini ia dapat memudahkan para pelajar serta salah satu asbab pelajar seronok untuk belajar subjek teori dengan mudah. Laman sesawang ini akan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam dan memberi impak kepada pelajar dalam memastikan pembelajaran yang efektif. Semoga laman sesawang permainan ini dapat membantu pelajar menaikkan semangat untuk terus berjaya dalam pembelajaran mereka.

PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT kerana berkat dan keizinan dari-Nya dapat kami menyiapkan laporan akhir ini dengan jayanya walaupun menempuhi pelbagai dugaan dan rintangan. Setinggi-tinggi penghargaan dihulurkan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dari aspek ilmu pengetahuan, bantuan tenaga dan wang ringgit yang tidak ternilai bagi menyediakan laporan akhir untuk kursus DPB50163 Business Project yang bertajuk Laman Sesawang *iBanking Play* bagi memudahkan pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam untuk lebih memahami dan mengingati subjek *Islamic Banking Product and Services (IBPS)*.

Di kesempatan ini, kami juga ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada Dr. Nor Hasni binti Haron selaku pensyarah kursus dan Puan Norwani binti Harun selaku penyelia projek yang telah memberi banyak bimbingan dan nasihat serta penerangan yang sempurna dari awal projek sehinggalah projek ini berjaya diselesaikan. Segala bantuan dan kebijaksanaan yang beliau berikan amat dihargai dan tidak dapat dilupakan. Selain itu, kami juga ingin mengucapkan terima kasih di atas kesabaran dan sokongan yang diberikan dalam menyelesaikan laporan ini.

Akhir sekali, terima kasih juga kepada ibu bapa, sahabat-sahabat, saudara-mara serta pihak-pihak yang terlibat untuk menyelesaikan laporan ini dengan memberikan sumbangan bantuan dan cadangan dalam menyelesaikan projek ini. Sumbangan mereka amat dihargai dan tidak mungkin mampu kami balas dengan kata-kata. Kami berharap projek ini dapat meningkatkan pengetahuan kami dalam menghasilkan laman sesawang yang lebih menarik pada masa akan datang.

BAB 1

PENGENALAN

1.1 PENDAHULUAN

Bahagian ini menyelesaikan dan membincangkan latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, skop kajian dan justifikasi kajian. Selain itu, bahagian ini juga turut membahaskan permasalahan dalam memahami dan mengingati ilmu pembelajaran dari skop kewangan islam dalam kalangan pelajar-pelajar Institusi Pengajian Tinggi (IPT), Bahkan memfokuskan kepada pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam, Politeknik Seberang Perai.

Tujuan kajian ini dijalankan secara umumnya adalah berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi oleh pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam, Politeknik Seberang Perai. Dalam hal yang sedemikian, pelajar-pelajar yang menduduki kursus ini mempunyai permasalahan dalam mengingati dan memahami ilmu pembelajaran dalam bidang tersebut. Sebagai contoh, pelajar menghadapi permasalahan mengingati suatu formula atau kaedah ketika melakukan latihan pengiraan. Malahan, turut mempunyai permasalahan dalam memahami suatu ilmu teori atau fakta. Oleh hal yang sedemikian, akan menyebabkan pelajar-pelajar tersebut tidak dapat fokus dan menjadi salah satu punca pelajar-pelajar tidak mendapat keputusan peperiksaan cemerlang. Namun sedemikian, kajian tersebut akan hanya memfokuskan dan menumpukan terhadap pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di Politeknik Seberang Perai.

Selanjutnya, hasil kajian ini akan dilakukan terhadap beberapa pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam dari Politeknik Seberang Perai. Selain itu, hasil pengumpulan data tersebut akan direkodkan dan dianalisiskan agar dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pelajar-pelajar tersebut dari segi pembelajaran mahupun perbincangan di dalam kumpulan.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Pembelajaran adalah perolehan maklumat dan pengetahuan, pembentukan kepercayaan dan sikap serta tabiat dan penguasaan kemahiran. Pembelajaran juga ditakrifkan sebagai proses di mana pengalaman menyebabkan perubahan dalam pengetahuan dan tingkah laku yang kekal (Anita E. Woolfolk). Ia juga membawa perubahan pada diri seseorang sama ada ke arah kebaikan ataupun keburukan.

Pada era globalisasi ini, Perbankan Islam menjadi fenomena global dengan rekod kejayaan yang terbukti bukan sahaja di negara-negara Islam malah terbukti juga di negara-negara bukan Islam. Menurut laporan *Islamic Financial Services Board (IFSB) 2019*, perbankan Islam global menyumbang 72% daripada semua perkhidmatan kewangan Islam iaitu kira-kira 1.57 Trilion USD aset. *DPD40143 Islamic Banking Product and Services (IBPS)* merupakan salah satu subjek yang terdapat di dalam semester 4 bagi kursus Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam (DIB). IBPS memfokuskan kepada asas perbankan Islam, produk deposit, produk pembiayaan, pembiayaan perdagangan dan perbankan elektronik. Ia juga memperkenalkan pemasaran perkhidmatan kewangan islam. IBPS juga adalah 100% subjek teori yang mempunyai enam bab antaranya adalah asas Perbankan Islam, produk deposit, produk pembiayaan, produk pembiayaan perdagangan, perbankan elektronik dan perkhidmatan lain serta pemasaran perkhidmatan kewangan islam.

Kajian ini bertujuan untuk membincangkan masalah pelajar yang sukar mengingat subjek teori dan mencari jalan penyelesaiannya. Antara masalah yang mungkin dihadapi oleh pelajar adalah mereka tidak mampu untuk menghafal atau mengingat kesemua bab yang dipelajari dengan hanya menggunakan buku kerana tidak semua pelajar suka membaca. Hal ini kerana, di dalam subjek teori, pelajar-pelajar digalakkan menghafal, mengingat dan menguasai kesemua bab yang terdapat di dalam subjek tersebut. Oleh sebab itu, pengkaji bercadang untuk mewujudkan satu laman sesawang permainan berasaskan pembelajaran yang dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari subjek tersebut dengan lebih berkesan dan mudah. Pengkaji mencadangkan laman sesawang permainan berasaskan pembelajaran ini dinamakan sebagai Laman Sesawang *iBanking Play* yang dapat menyelesaikan masalah pelajar dalam pembelajaran khususnya kepada pelajar DIB. Permainan berasaskan pembelajaran merupakan aktiviti berdaya saing di mana pelajar ditetapkan matlamat pembelajaran yang bertujuan untuk mempromosikan pemerolehan pengetahuan,

(Erchel & Jamet, 2013). Dengan menggunakan kaedah yang dinamik dan kreatif melalui laman sesawang permainan berasaskan pembelajaran ini, ia dapat menarik minat pelajar terhadap pelajaran yang dipelajarinya. *iBanking Play* ini juga dapat menyediakan suatu suasana pembelajaran baharu supaya ia dapat meningkatkan tumpuan, motivasi dan keseronokan belajar bagi pelajar DIB. Tambahan pula, laman sesawang ini hanya dikhususkan kepada subjek *Islamic Banking Product & Services* (IBPS) yang dipelajari oleh pelajar semester 4 dan 5 dari kursus Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam.

Selain itu, dalam melahirkan pelajar yang mempunyai pemikiran abad ke-21, pelajar perlu didedahkan dengan teknologi zaman ini seperti Laman Sesawang *iBanking Play* diwujudkan adalah untuk meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar. Hal ini kerana permainan mempengaruhi pencapaian pembelajaran (Yang, 2017). Jadi, jelaslah bahawa permainan dilihat lebih menyeronokkan dan menarik. Permainan juga membolehkan pelajar melibatkan diri dengan topik dan idea melalui interaksi dan bukannya melalui format dan bahan seperti buku, pelajaran, tugas dan sebagainya (Perrotta et al., 2013). Dengan menggunakan Laman Sesawang *iBanking Play* ini ia dapat menarik minat dan perhatian pelajar kerana ia terdapat pelbagai jenis permainan antaranya *trivia quiz*, *memory games*, *hit and match* dan *treasure hunt* serta terdapat dua lagi permainan yang bakal diciptakan bagi inovasi kepada laman sesawang ini yang dapat memudahkan pelajar lebih mengingati subjek tersebut dengan mudah. Permainan ini juga mempunyai kesemua bab yang terdapat di dalam subjek *Islamic Banking Product and Services*. Jadi, pelajar tidak perlu lagi membuka buku untuk mengulang kaji pelajaran.

Secara umumnya, masih banyak lagi laman sesawang atau aplikasi permainan berasaskan pelajaran yang telah dicipta oleh mahasiswa untuk memudahkan para pelajar khususnya di institusi pengajian tinggi. Pada tahun 2021, seorang mahasiswi telah mewujudkan satu aplikasi game online yang dinamakan sebagai *GamiLab*. *GamiLab* merupakan satu aplikasi online yang menyediakan lebih 40 jenis pengisian interaktif yang berbeza. (Lihat Rajah 1.1)

Aplikasi Game Online Pendidikan Paling Mudah 2021

 NURUL HUSNA HANAFI No Comments

Rajah 1.1 Gambarajah Menunjukkan Contoh Aplikasi Game Online Pendidikan Paling Mudah 2021

<https://webpendidikan.my/aplikasi-game-online-pendidikan-paling-mudah-2021/>

Justeru, penggunaan Laman Sesawang *iBanking Play* ini bukan sahaja mudah diingati dan difahami malah ia juga dapat memudahkan para pelajar DIB untuk menggunakannya kerana ia boleh digunakan melalui telefon bimbit. Pelajar juga boleh belajar pada bila-bila masa dan di mana sahaja dalam konteks pembelajaran dalam talian (Bicen et al. 2014). Ia juga boleh diakses 24 jam. Maka dengan itu, *iBanking Play* ini diperkenalkan dalam membantu meningkatkan penyelesaian masalah secara kreatif. Inovasi yang dilaksanakan dengan menaik taraf proses pembelajaran dengan menggunakan buku kepada laman sesawang permainan berasaskan pembelajaran adalah untuk tujuan meningkatkan pencapaian pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam dalam subjek *Islamic Banking Product and Services*.

1.3 PERNYATAAN MASALAH

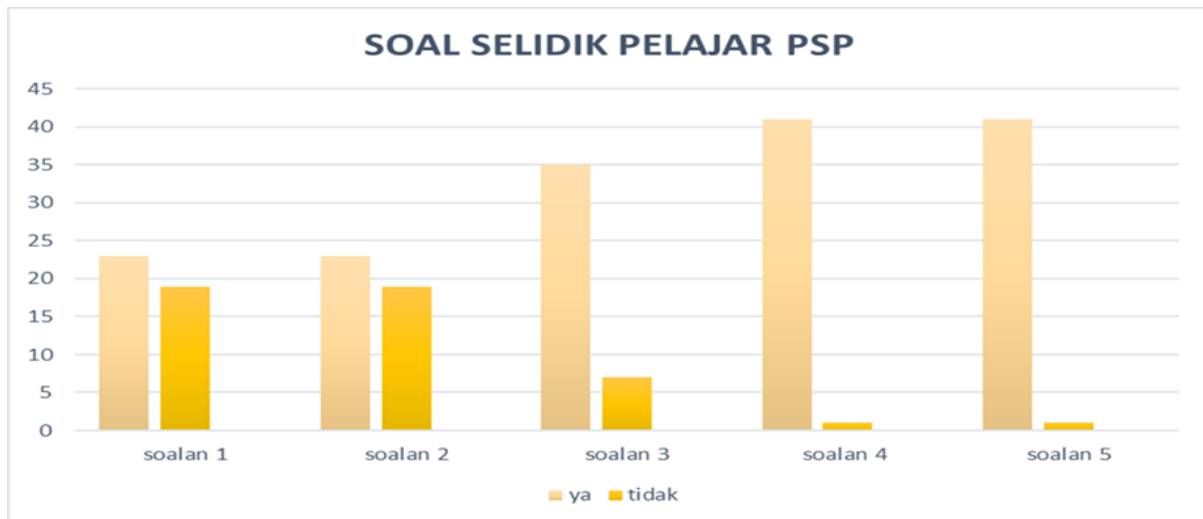
Kajian telah dijalankan terhadap pelajar semester 4 dan semester 5 dari kursus Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam. Kajian ini dibuat untuk mengenalpasti masalah yang dihadapi oleh pelajar yang mungkin dihadapi oleh kebanyakan pelajar untuk belajar subjek teori yang penuh dengan pembacaan dan penghafalan. Teori adalah berkaitan dengan proses mental yang melibatkan pengamatan, pengetahuan dan pemahaman.

Antara isu utama yang menjadi permasalahan pelajar adalah kurang minat untuk membaca dan menghafal subjek teori yang dimana memerlukan otak yang cerdas untuk memahami subjek tersebut. Selain itu, mereka sukar untuk mengingat pembelajaran sekiranya hanya membaca buku sahaja. Mereka akan lebih minat jika sesuatu pembelajaran dilakukan dengan pelbagai aktiviti yang menarik seperti membuat aktiviti berkumpulan, belajar di luar kelas dan sebagainya. Oleh itu, pengkaji dalam usaha untuk mengaplikasikan satu produk inovasi iaitu Laman Sesawang *iBanking Play* di mana dapat membantu pelajar semester 4 dan 5 daripada kursus Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam memahami dengan lebih mendalam subjek teori yang mereka pelajari terutamanya subjek *Islamic Banking Product and Services*.



Rajah 1.2 Gambarajah Menunjukkan Contoh Nota Subjek IBPS Yang Memerlukan Membaca dan Menghafal Sahaja.

Hasil daripada soal selidik dengan 42 orang pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di Politeknik Seberang Perai, pelajar menyatakan bahawa mereka mahu belajar secara bermain Laman Sesawang *iBanking Play*. Jadual 1.1 di bawah menunjukkan bahawa majoriti daripada pelajar bersetuju untuk bermain sambil belajar subjek *Islamic Banking Product and Services*.



Jadual 1.1 : Data Soal Selidik Pelajar Bersetuju Untuk Bermain Sambil Belajar Subjek IBPS

Berdasarkan jadual 1.1, data kajian soal selidik mendapati bahawa sebanyak 33.3% terdiri daripada golongan pelajar lelaki manakala sebanyak 66.7% terdiri daripada pelajar perempuan. Seterusnya, jumlah pelajar yang memahami setiap bab yang dipelajari dalam subjek *Islamic Banking Product and Services* adalah seramai 54.8% manakala 45.2% lagi adalah kurang memahami. Selain itu, sebanyak 54.8% mengatakan tidak mudah untuk belajar subjek teori dengan membaca atau menghafal manakala sebanyak 45.2% mengatakan mudah untuk belajar subjek teori dengan membaca dan menghafal. Di samping itu, terdapat 83.3% menganggap sukar untuk mengingat pembelajaran jika hanya membaca buku manakala sebanyak 16.7% mengatakan tidak. Oleh itu, sebanyak 97.6% tertarik dengan kewujudan satu laman sesawang permainan berasaskan pembelajaran manakala 2.4% tidak tertarik dengan kewujudan laman sesawang permainan tersebut. Justeru itu, sebanyak 97.6% merasakan bahawa permainan berasaskan pembelajaran dapat membantu dalam memahami dan mengingat subjek teori dan sebanyak 2.4% mengatakan tidak.

1.4 OBJEKTIF KAJIAN

a) Objektif Am

Kajian ini dijalankan untuk mengenalpasti masalah yang dihadapi oleh pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam Politeknik Seberang Perai, yang mengambil subjek DPD40143 *Islamic Banking Product and Services*. Oleh itu, pengkaji bercadang untuk membangunkan satu sistem permainan laman sesawang untuk membantu pelajar meningkatkan kemahiran dalam memahami dengan lebih mendalam subjek teori yang mereka pelajari.

b) Objektif Khas Kajian

- i) Mengenalpasti masalah yang dihadapi pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam untuk memahami dan menghafal subjek teori yang dipelajari.
- ii) Mengenalpasti tahap keberkesanan sistem permainan laman sesawang ini terhadap pembelajaran pelajar.

1.5 JUSTIFIKASI KAJIAN

Kajian yang telah dibuat hanya tertumpu sahaja kepada pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di Politeknik Seberang Perai di mana hanya khusus kepada subjek DPD40143 *Islamic Banking Product and Services* (IBPS). Kajian ini dibuat kerana terdapat permasalahan di kalangan pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam yang menghadapi kesukaran dalam pembelajaran yang melibatkan pemikiran secara teori seta penghafalan yang melibatkan subjek yang mempunyai fakta. Oleh itu, permasalahan ini perlu disegerakan penyelesaian yang menarik supaya masalah tersebut tidak menjumpai jalan buntu. Dengan yang demikian, pihak pengkaji telah sebulat suara untuk menghasilkan satu laman sesawang yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pelajar tersebut. Seterusnya laman sesawang yang dihasilkan ini mengandungi permainan yang menarik dan interaktif serta mesra pengguna khas untuk pelajar kursus berkenaan. Sebagai contoh permainan yang terdapat di dalam laman sesawang tersebut berbentuk *trivia quiz*, *memory games*, *hit and match* dan *treasure hunt*. Justeru, pengkaji telah meletakkan nama kepada laman sesawang permainan ini dengan nama Laman Sesawang *iBanking Play* yang berfungsi untuk memudahkan pelajar yang mempunyai masalah dalam menghafal atau

memikirkan perkara yang melibatkan teori supaya lebih mudah difahami serta lebih menarik bagi menghadapi masalah tersebut. Di samping itu, sambil pelajar bermain permainan tersebut dapat menerima ilmu pengetahuan dengan lebih mudah dan mesra pengguna.

1.6 SKOP KAJIAN

Skop kajian ini hanya tertumpu kepada pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam, Politeknik Seberang Perai yang mempunyai permasalahan dalam kesukaran yang melibatkan pemikiran dan penghafalan subjek yang melibatkan teori. Dengan itu skop kajian ini hanya tertumpu kepada subjek *Islamic Banking Product and Services* yang secara langsung subjek ini mempunyai perkara yang melibatkan daya pemikiran yang logik serta beraras tinggi untuk teori tersebut. Sebagai tanda penyelesaian kepada permasalahan ini, pengkaji mendapati Laman Sesawang *iBanking Play* beserta fungsi permainan yang mampu mengatasi masalah dengan efektif secara konsisten terhadap masalah pembelajaran tersebut. Projek ini juga dapat digunakan pada masa akan datang agar permasalahan ini tidak lagi timbul dalam kalangan pelajar.

1.7 ANALISIS SWOT

Analisis SWOT perlu digunakan dalam dapatan kajian ini bertujuan untuk mengukuhkan lagi kajian yang dijalankan oleh pihak pengkaji. Kajian ini juga bertujuan untuk memudahkan pihak pengkaji mengenal pasti atau menganalisa kelebihan dan kekurangan produk inovasi. Dengan ini, pihak pengkaji dapat melakukan penambahbaikan bagi menjayakan Laman Sesawang *iBanking Play*. SWOT merupakan singkatan bagi *Strength, Weakness, Opportunity dan Threat*.

Jadual 1.2: Analisis SWOT Untuk Produk Inovasi Yang Akan Dihasilkan.

Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik minat pelajar untuk belajar subjek <i>Islamic Banking Product and Services</i>. 2. Laman sesawang ini boleh diakses 24 jam. 3. Boleh bermain sambil belajar dan menghilangkan tekanan pelajar. 4. Pembelajaran abad ke-21 sejajar dengan perkembangan teknologi maklumat yang terkini. 5. Meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesetengah tempat yang mempunyai rangkaian internet yang tidak begitu baik. 2. Pihak pengkaji mengambil masa selama beberapa bulan untuk menghasilkan Laman Sesawang <i>iBanking Play</i>.
Peluang (<i>Opportunities</i>)	Ancaman (<i>Threats</i>)

<ol style="list-style-type: none"> 1. Merupakan bahan untuk mengajar bagi pensyarah dan akan digunakan pada subjek yang lain 2. Pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di politeknik lain juga boleh menggunakannya sebagai ulangkaji pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat banyak <i>game</i> lain yang lebih menarik tetapi tidak memberi faedah 2. Boleh diakses melalui laman sesawang dengan begitu mudah dan boleh dimanipulasi oleh pihak lain.
---	---

1.8 KEPENTINGAN KAJIAN

Kepentingan kajian ini dilakukan adalah untuk memudahkan sesi pembelajaran dan pengajaran berkaitan dengan subjek-subjek yang terlibat dalam kursus Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam terutamanya bagi pelajar di Politeknik Seberang Perai. Misalnya, subjek *Islamic Banking Product and Services* merupakan salah satu subjek yang perlu dipelajari oleh pelajar-pelajar yang mendalami kursus Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam ketika di semester 4. Oleh hal yang sedemikian, para pelajar mestilah menguasai subjek tersebut bagi mendapat keputusan yang terbaik dan cemerlang.

Setelah dilakukan soal selidik terhadap pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam, terdapat 42 pelajar yang mempunyai masalah dalam memahami dan mengaplikasikan subjek-subjek di dalam kursus Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam, dengan wujudkan Laman Sesawang *iBanking Play* ini dapat membantu dan membimbing pelajar-pelajar bagi mempermudah sesi pemahaman para pelajar. Sebagaimana yang telah dinyatakan di bahagian objektif kajian, kajian ini juga dilakukan bagi membantu pelajar meningkatkan kemahiran dalam memahami dengan lebih mendalam terhadap subjek teori yang mereka pelajari serta dapat mengenalpasti tahap keberkesanan sistem Laman Sesawang *iBanking Play* terhadap pembelajaran pelajar.

Akhir sekali, kepentingan kajian ini juga boleh digunakan serta dijadikan sebagai rujukan daripada mana-mana pihak Institusi Pengajian Tinggi (IPT) yang terlibat secara langsung

dalam kursus Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam. Hal ini dikatakan secara sedemikian bagi memudahkan lagi pembelajaran, pengajaran dan penyebaran ilmu-ilmu berkaitan subjek di dalam kursus tersebut.

BAB 2

KAJIAN LAPANGAN

2.1 PENDAHULUAN

Bahagian ini akan membahaskan dan membincangkan kajian-kajian yang dijalankan oleh pihak pengkaji untuk mendapatkan maklumat yang lebih jelas bagi projek yang telah dilakukan, serta penghasilan dan perancangan dalam mewujudkan Laman Sesawan *iBanking Play* bagi menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam. Kajian terdahulu diperlihatkan mengenai isu-isu atau permasalahan yang berkaitan pembelajaran subjek teori yang dihadapi oleh para pelajar serta dengan adanya satu gaya pembelajaran yang lain seperti permainan mampu meningkatkan tahap penguasaan mereka dalam pembelajaran. Oleh itu, pihak pengkaji telah menggunakan dua kaedah untuk menjalankan kajian ini iaitu kaedah temu bual dan kaedah observasi. Oleh hal yang sedemikian, kajian ini telah dilakukan dengan merujuk atau menggunakan pelbagai kaedah yang memfokuskan permasalahan tersebut tidak kira dari segi media sosial mahupun media massa.

2.2. KAJIAN TERDAHULU/ULASAN/SIASATAN/KAEDAH

2.2.1 Kajian Terdahulu

Bahagian ini membincangkan kajian-kajian yang telah dilakukan oleh para pengkaji terdahulu. Berdasarkan tinjauan penyelidikan, terdapat pelbagai bentuk kajian terdahulu berkaitan masalah pembelajaran pelajar untuk menghafal subjek teori yang dipelajari mereka serta gaya pembelajaran yang sangat efektif untuk pelajar zaman kini. Antaranya, menurut Dr Baharin Abu (2007) telah membuat satu kajian tentang Gaya Pembelajaran dan Kemahiran Belajar Pelajar Universiti. Di dalam kajian tersebut telah membahaskan tentang setiap pelajar mempunyai sikap serta semangat motivasi yang berbeza untuk cemerlang dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penambahan pengetahuan dan mengingat semula maklumat yang dipelajari tetapi merupakan aktiviti menguasai konsep dan memahami maklumat pengetahuan dan seterusnya dapat mengaplikasikannya ke dalam kehidupan (Hargreaves, 1996).

Seterusnya, menurut (Bandung:Pustaka Bani Quraisy, 2004) kajian mengenai Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran. Ini berkaitan masalah pembelajaran di dalam kelas mengikut teori pembelajaran. Otak yang diberikan tuhan sangatlah terhad jadi terlalu banyak perkara yang perlu diingati oleh para pelajar ketika mempelajari subjek-subjek teori di dalam pembelajaran mereka. Mengikut kajian tersebut, didapati pembelajaran adalah salah satu perubahan sikap. Ini bermaksud pembelajaran perlu mempunyai satu tindakan baru oleh para pelajar untuk mengubahsuai yang sedia ada. Hal ini kerana, pembelajaran dinilai berasaskan tahap kemampuan para pelajar untuk membaca, menulis, mengira atau melakukan sesuatu yang lain.

Selain itu kajian mengenai keberhasilan pelajar bermain permainan berasaskan pembelajaran yang akan diulaskan dalam bahagian ini. Nurul Husna Hanafi (2021) telah menulis satu artikel mengenai Aplikasi *Game Online* Pendidikan Paling Mudah 2021. Di dalam penulisan artikelnya ada menunjukkan satu aplikasi *game* iaitu *GamiLab* yang menyediakan lebih 40 jenis pengisian pembelajaran yang berbeza. Ini menunjukkan dengan adanya permainan berasaskan pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi pelajar untuk lebih mudah mengingati serta mendapat input baharu di dalam pembelajaran mereka. Pelbagai permainan pembelajaran yang menarik mampu menjadi satu alat bahan bantu mengajar yang menarik perhatian pelajar untuk belajar sambil berhibur. Tiada istilah pelajar harus belajar sehingga memberi tekanan kepada pelajar kerana orang bijak belajar ketika mereka mahu, orang bodoh belajar ketika mereka terpaksa (Arthur Wellesley, 1992).

Akhir sekali, isu yang berkaitan dengan hasil kajian ini adalah menurut Driscool & Carliner (2005), pelajar dapat mencapai pembelajaran dengan adanya proses penggabungan sumber-sumber virtual dan fisik di era digital yang kian maju. Antara komponennya terdiri daripada Istilah *mobile learning* (m-Learning) menfokuskan kepada penggunaan peranti teknologi informasi seperti telefon pintar, komputer riba dan *tablet PC*, dalam pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, usaha Laman Sesawang *iBanking Play* ini akan dihasilkan untuk pelajar bermain sambil belajar menggunakan kesemua peranti yang canggih tersebut untuk memenuhi *standard* pembelajaran di era *digital* yang kian berkembang kini.

2.2.2 Kaedah Temu Bual

Kaedah temu bual ialah suatu perbualan antara dua pihak atau lebih. Kaedah ini biasanya dilakukan bagi memperolehi maklumat dari seseorang. Cara yang dilakukan ialah temu bual

secara lisan atau menggunakan kecanggihan teknologi iaitu *Google Form* untuk memperolehi jawapan yang akan membantu kajian. Seterusnya jawapan tersebut akan direkod oleh pengkaji secara bertulis ataupun melalui rakaman elektronik. Kaedah temu bual ini sangat penting sebagai metod kajian projek kerana ia amat penting bagi membantu pengkaji menfokuskan kepada maklumat yang ingin mereka perolehi. Menurut Fontana dan Frey (1994) dan Merriem (1998) terdapat tiga jenis temu bual iaitu temu bual berstruktur, temu bual separa dan temu bual tidak berstruktur.

Oleh itu, para pengkaji telah melakukan temu bual secara berstruktur ke atas pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam semester 4 dan 5 melalui *Google Form* yang direspon oleh 42 orang pelajar. Mereka telah menjawab lima soalan yang diajukan oleh pengkaji mengenai masalah pembelajaran menghafal subjek teori yang mereka pelajari.

Seterusnya, kaedah temu bual secara tidak berstruktur juga digunakan oleh pengkaji bagi mendapatkan maklumat sebelum memulakan projek Laman Sesawang *iBanking Play*. Temu bual tidak berstruktur dimana soalan yang diwujudkan adalah secara spontan dan berasaskan jawapan daripada pihak responden. Di dalam kajian ini, seorang pensyarah yang mengajar subjek *Islamic Banking Product and Service* telah ditemu bual iaitu Puan Norlia Bt Abd Rashid beserta dua orang pelajar yang telah mempelajari subjek tersebut bagi mendapatkan maklumat berkaitan kajian yang dilakukan. Proses temu bual dilakukan secara tidak formal iaitu pengkaji menanyakan soalan secara terbuka kepada pihak responden dan pihak responden berpeluang untuk berfikir mengenai soalan yang diajukan dan memberikan pendapat mereka.

2.2.3 Kaedah Observasi

Kaedah kedua yang dijalankan adalah kaedah pemerhatian atau observasi. Kaedah observasi ini ialah kaedah menyelidik dan memerhati dari jauh tanpa menyentuh subjek. Kajian observasi ini dijalankan bagi menambahkan lagi maklumat yang diperolehi daripada temubual bersama pihak responden. Hasil maklumat yang didapatkan melalui kaedah ini akan direkodkan oleh pihak pengkaji untuk dianalisis bersama maklumat temubual yang diperolehi dari pihak responden.

Pengkaji telah menjalankan kaedah pemerhatian ke atas para pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam yang mengambil subjek *Islamic Banking Products And Services* mengenai masalah yang mereka hadapi disebabkan pembelajaran seperti tidak mudah untuk menghafal

istilah-istilah yang terlalu banyak tentang kewangan di dalam subjek tersebut. Malahan subjek itu merupakan keseluruhan subjek teori yang perlu dihafal oleh pelajar jika ingin lulus di dalam peperiksaan. Melalui hasil pemerhatian yang dijalankan, pihak pengkaji telah membuat kesimpulan bahawa dengan adanya laman sesawang permainan, merupakan satu inisiatif baharu yang dapat menambahkan rasa menarik dan semangat pelajar untuk mempelajari pembelajaran subjek teori yang perlukan mereka untuk membaca dan menghafal.

2.3 RUMUSAN

Melalui kajian lapangan, beberapa maklumat yang penting dapat diperolehi yang dapat membantu untuk membangunkan produk inovasi ini. Daripada kaji selidik yang dilakukan melalui kajian terdahulu, kaedah temu bual dan kaedah observasi, projek ini mendapat sokongan dan pendapat yang positif daripada pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di Politeknik Seberang Perai dan ternyata di dalam kaedah temubual para pelajar jurusan ini mempunyai masalah dalam mempelajari subjek teori yang dipelajari kerana terlalu banyak perkara yang perlu dihafal. Oleh itu, maklumat yang cukup diperolehi membuktikan bahawa Laman Sesawang *iBanking Play* ini mempunyai potensi yang amat tinggi untuk menyelesaikan masalah pelajar-pelajar tersebut.

BAB 3

METADOLOGI KAJIAN

3.1 PENDAHULUAN

Bahagian metadologi kajian ini akan memberi penerangan dengan lebih jelas atau teliti terhadap penghasilan atau kewujudan Laman Sesawang *iBanking Play* serta dapat membuat kajian dan merekodkan data yang telah dikumpulkan bagi menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Oleh hal yang sedemikian, prosedur atau kaedah kajian yang telah dibincangkan adalah memfokuskan dari segi reka bentuk kajian, tinjauan awal keperluan kajian, teknik penghasilan projek, kaedah pengumpulan data serta kaedah analisis data. Oleh itu, kaedah-kaedah yang telah dilakukan dapat memberitahu punca-punca permasalahan yang dihadapi oleh pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di Politeknik Seberang Perai.

3.2 REKA BENTUK PROJEK

Reka bentuk kajian ialah perancangan atau pelan tindakan secara sistematik yang menentukan cara sesuatu penyelidikan dilakukan. Kajian yang dilakukan oleh pengkaji ini menggunakan reka bentuk jenis permainan dan data dikumpulkan dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif.

3.2.1 Kaedah/Prosedur/Teknik Penghasilan Projek

Dalam proses menghasilkan Laman Sesawang *iBanking Play*, terdapat beberapa langkah yang telah dijalankan seperti berikut:

Langkah 1:

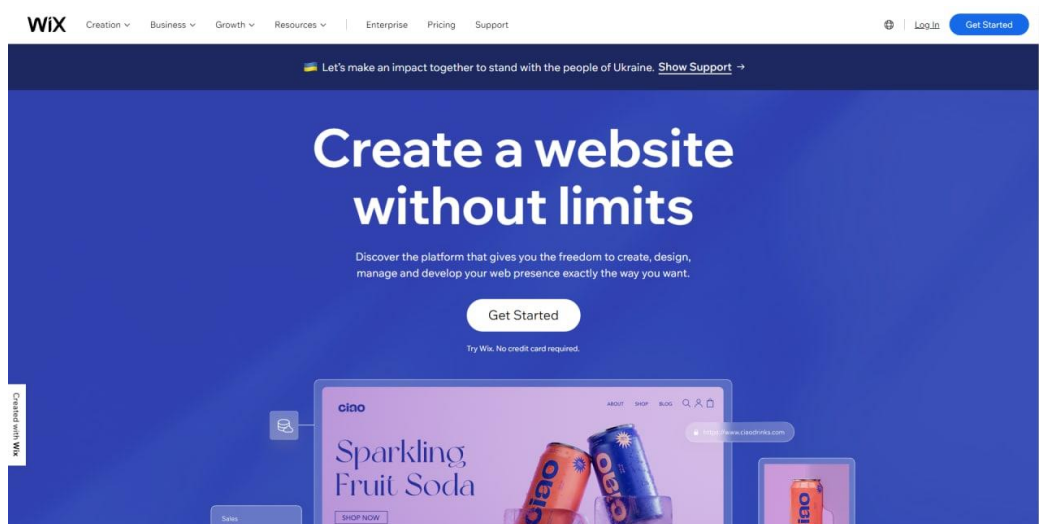
Langkah pertama, pengkaji melihat contoh-contoh laman sesawang yang sedia ada untuk mencari idea bagi membina laman sesawang melakukan perbincangan awal bersama ahli kumpulan.



Rajah 3.2.1 : Sesi perbincangan antara ahli kumpulan

Langkah 2:

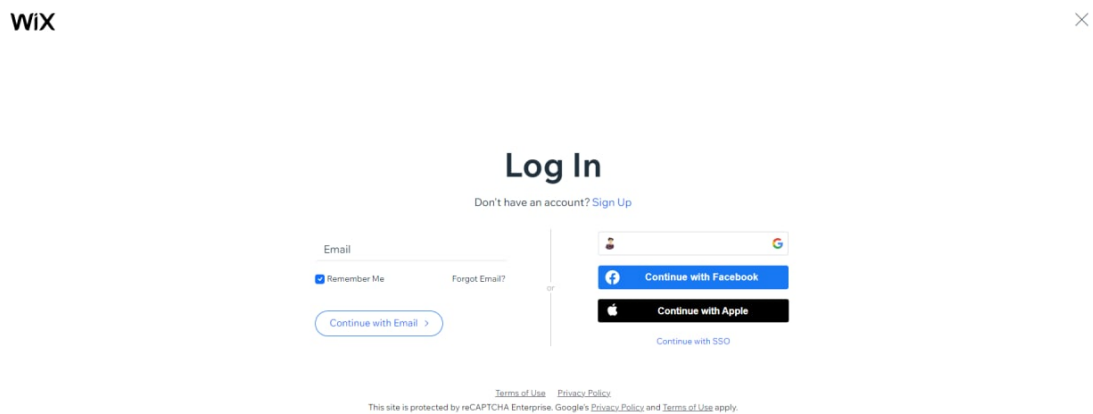
Seterusnya, pengkaji bersetuju untuk menggunakan laman sesawang “www.wix.com” untuk melakukan proses reka bentuk Laman Sesawang *iBanking Play*.



Rajah 3.2.2 : Hasil perbincangan ahli kumpulan untuk menggunakan laman sesawang tersebut

Langkah 3:

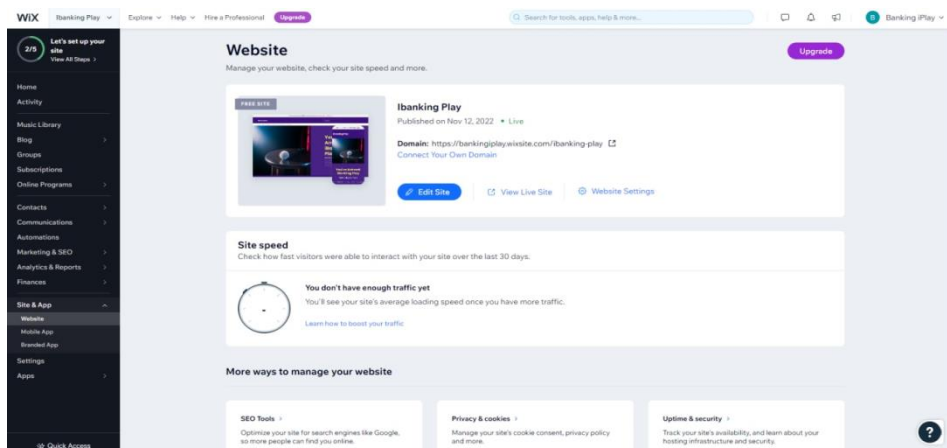
Langkah 3, pengkaji melog masuk dalam laman sesawang “www.wix.com” menggunakan akaun google pengkaji.



Rajah 3.2.3 : Pengkaji melog masuk dalam laman sesawang

Langkah 4:

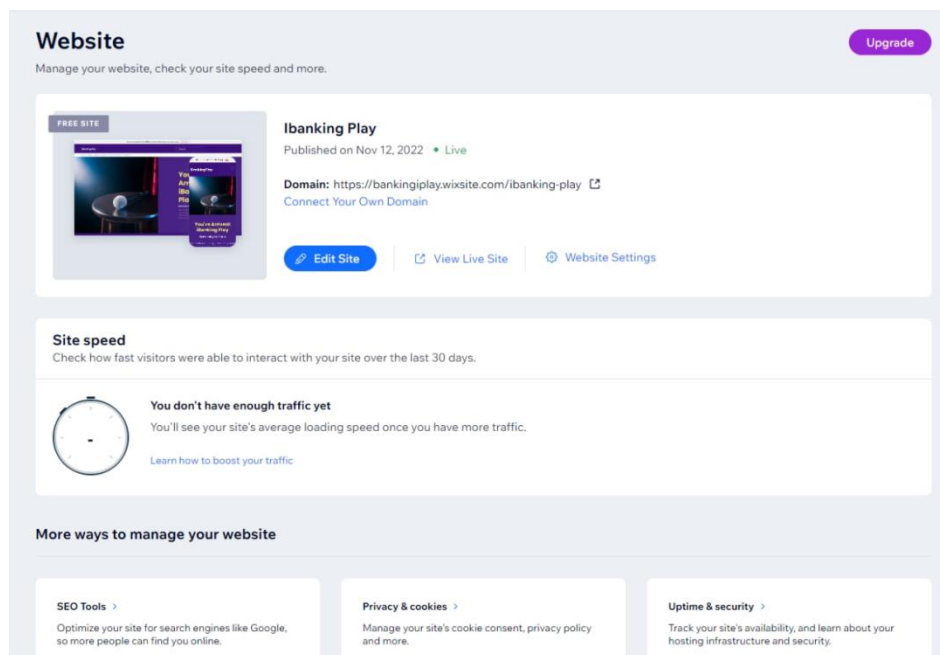
Apabila sudah selesai melog masuk, pengkaji terus ke bahagian website.



Rajah 3.2.4 : Pengkaji ke bahagian website untuk memulakan pembinaan laman sesawang.

Langkah 5:

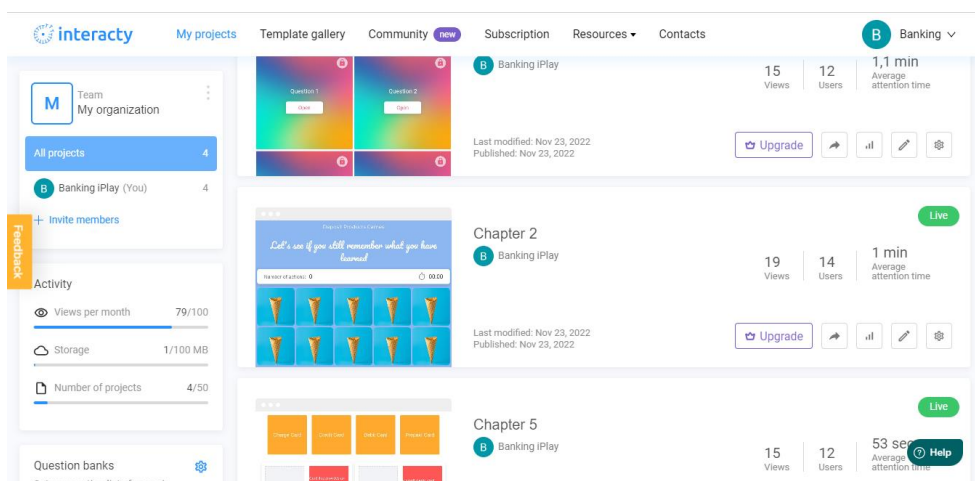
Langkah kelima, pengkaji menekan butang *edit site* untuk memulakan pembinaan Laman Sesawang *iBanking Play*.



Rajah 3.2.5 : Pengkaji memulakan pembinaan laman sesawang tersebut.

Langkah 6:

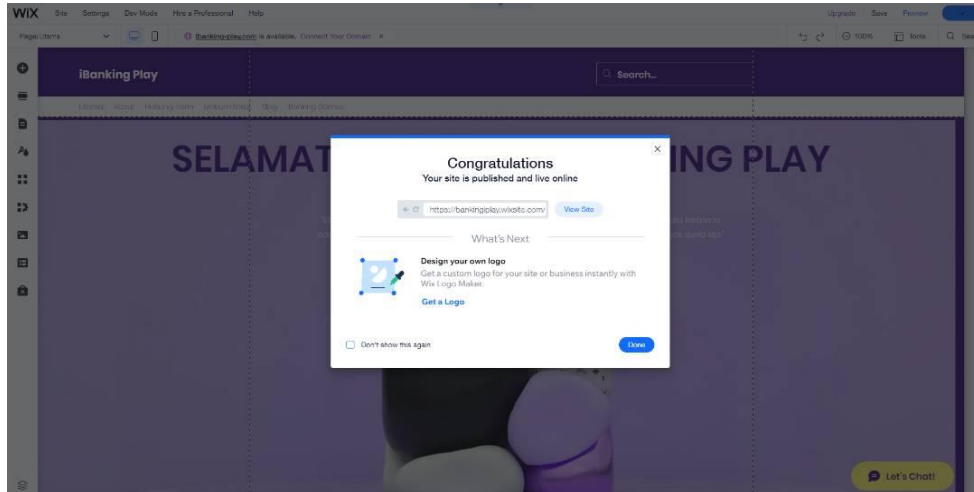
Setelah selesai membuat Laman Sesawang *iBanking Play*, pengkaji menggunakan laman sesawang “<https://interacty.me/>” untuk mencipta beberapa permainan berasaskan pembelajaran.



Rajah 3.2.6 : Pengkaji membuat permainan berasaskan pembelajaran

Langkah 7:

Akhir sekali, pengkaji telah menyiapkan Laman Sesawang *iBanking Play* dan siap sedia untuk *publish*.



Rajah 3.2.7: Laman Sesawang *iBanking Play* sudah siap

3.3 BAHAN DAN PERALATAN

Pengkaji telah menggunakan bahan dan peralatan untuk membangunkan sistem laman sesawang seperti :

- 1) Komputer riba - digunakan untuk melakukan proses-proses pembangunan sistem pangkalan data.
- 2) Internet - digunakan untuk melayari sistem-sistem yang diperlukan untuk mewujudkan laman sesawang tersebut.

3.4 PERBINCANGAN

Perbincangan telah dilakukan oleh pengkaji berdasarkan maklumat yang diperoleh untuk mengenal pasti masalah-masalah yang dihadapi oleh pelajar-pelajar Diploma Kewangan Islam Dan Perbankan Islam. Hasil daripada perbincangan, pihak pengkaji mendapati bahawa pelajar-pelajar tersebut mengalami masalah dalam memahami dan mengingat ilmu pembelajaran dari skop Kewangan Islam yang khususnya untuk subjek *Islamic Banking Product & Services* (IBPS) dimana subjek tersebut 100% memfokuskan daya pemikiran yang

tinggi kerana melibatkan teori. Oleh yang demikian, para pengkaji telah membuat satu produk inovasi dimana produk tersebut berbentuk laman sesawang yang mudah diakses dan mesra pengguna yang diberi nama *Ibanking Play* yang dapat membantu pelajar-pelajar tersebut mengatasi masalah yang dihadapi oleh mereka. Sebelum persetujuan dibuat untuk membina laman sesawang ini, para pengkaji terlebih dahulu membuat perbincangan berkenaan cara bagaimana untuk menghasilkan laman sesawang ini serta apakah isi kandungan yang perlu terdapat di dalam laman sesawang tersebut. Dengan itu, setelah perbincangan dibuat dan setelah memperoleh kata sepakat, pengkaji meneruskan dengan proses menghasilkan laman sesawang yang efisien ini. Isi kandungan yang terdapat di dalam laman sesawang ini sangat menarik dan mudah diakses oleh pelajar serta dapat menarik minat pelajar untuk lebih menggunakannya.

3.5 RUMUSAN

Kesimpulannya, bab ini membincangkan dengan lebih terperinci tentang bagaimana penghasilan produk ini dihasilkan. Bab ini telah mengfokuskan kepada reka bentuk, langkah dan kaedah digunakan untuk membangunkan laman sesawang. Bahan dan peralatan juga perlu ada agar dapat digunakan untuk membangunkan sebuah laman sesawang permainan yang berkesan. Kaedah analisis dan perbincangan juga dibincangkan dalam bab ini agar matlamat penghasilan Laman Sesawang *iBanking Play* ini akan mencapai objektif penghasilan produk apabila produk ini siap dan bermanfaat kepada pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam.

BAB 4

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

4.1 PENDAHULUAN

Bahagian kali ini akan membahaskan berkaitan menganalisis keadaan atau situasi terhadap pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di Politeknik Seberang Perai berdasarkan hasil dapatan kajian. Di samping itu, bahagian ini juga akan membincangkan keberkesanaan atau impaks Laman Sesawang *iBanking Play* terhadap pelajar-pelajar tersebut. Selain itu, setelah mengetahui keberkesanaan dan impaks laman sesawang tersebut, bahagian ini juga akan membincangkan kesan-kesan positif mahupun negatif ketika mewujudkan Laman Sesawang *iBanking Play*.

4.2 DAPATAN KAJIAN

4.2.1 Dapatan Kajian Peringkat Pertama

iBanking Play adalah laman sesawang yang dihasilkan untuk memudahkan pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam, Politeknik Seberang Perai untuk belajar subjek teori iaitu subjek *Islamic Banking Product and Services* (IBPS). Pada masa kini hasil kajian yang dibuat oleh pengkaji didapati bahawa pelajar DIB menghadapi masalah untuk belajar subjek teori yang padat dengan pembacaan dan penghafalan. Perbincangan dilakukan oleh para pengkaji bagi mencari jalan penyelesaian yang terbaik untuk menyelesaikan masalah pelajar untuk belajar subjek teori disebabkan terlalu banyak pembacaan dan penghafalan.

a. Analisa Dapatan kajian peringkat pertama:

Maka kami telah membuat satu laman sesawang untuk dijadikan satu pembelajaran yang lebih efektif kepada pelajar DIB. Kini pelajar DIB boleh membuka Laman Sesawang *iBanking Play* untuk bermain dalam masa yang sama dapat belajar pada bila-bila masa sahaja dengan menggunakan telefon pintar mereka. Laman Sesawang *iBanking Play* dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari subjek tersebut dengan lebih berkesan dan mudah.

4.2.2 Dapatan Kajian Peringkat Kedua

Merujuk kepada peringkat pertama, inovasi Laman Sesawang *iBanking Play* ini telah berjaya dihasilkan dan dapat digunakan oleh pelajar semester 4 Diploma Kewangan Dan Perbankan

Islam. Pihak pengkaji telah improvasikan reka bentuk agar laman sesawang tersebut mudah digunakan dan juga lebih nampak menarik. Pada mulanya, laman sesawang ini hanya dibangunkan untuk digunakan melalui komputer atau komputer riba sahaja, kemudain kami mengenal pasti satu masalah yang mungkin akan sukar untuk pelajar menggunakan laman sesawang tersebut dengan hanya menggunakan komputer. Hal ini kerana, komputer atau komputer riba sukar digunakan apabila pelajar berada diluar.

b. Analisa Dapatan Kajian Peringkat Kedua

Berdasarkan masalah di atas, pihak pengkaji telah menaik taraf Laman Sesawang *iBanking Play* ini untuk penggunaan telefon pintar. Penggunaan laman sesawang permainan di telefon pintar akan memudahkan para pelajar menggunakan laman tersebut kerana telefon pintar mudah untuk dibawa kemana-mana. Selain itu, pihak pengkaji juga telah menambah baik laman sesawang dengan mempelbagaikan permainan, perhiasan laman sesawang dan menambah maklumat. Oleh itu, Laman Sesawang *iBanking Play* ini akan lebih mudah digunakan oleh para pelajar.

4.2.3 Analisis Keberkesanan Produk

Analisis keberkesanan produk dijalankan setelah produk inovasi dihasilkan. Soal selidik telah diedarkan melalui *Google Form* dan seramai 35 responden telah menjawab soal selidik tersebut. Sebanyak 4 soalan maklum balas dan 1 soalan tentang pendapat telah diajukan kepada responden bagi mendapatkan maklum balas tentang keberkesanan Laman Sesawang *iBanking Play*. Responden merupakan pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam dari semester 4 dan 5 di Politeknik Seberang Perai.

Jadual 1.3 : Dapatan analisis keberkesanan Laman Sesawang *iBanking Play*

Bil	Soalan soal selidik	Respon
1	Adakah Laman Sesawang <i>iBanking Play</i> ini mudah untuk digunakan ?	Ya
2	Adakah dengan bermain permainan di Laman Sesawang <i>iBanking Play</i> ini dapat meningkatkan daya ingatan anda bagi subjek Islamic Banking Products and Services ?	Ya
3	Adakah anda rasa Laman Sesawang <i>iBanking Play</i> ini telah membantu anda dalam pembelajaran ?	Ya
4	Adakah anda seronok bermain sambil belajar dengan menggunakan Laman Sesawang <i>iBanking Play</i> ini ?	Ya

4.3 KOS PENGHASILAN PRODUK

Kos untuk membina laman sesawang ini diambil kira berdasarkan bahan-bahan dan rangkaian yang digunakan di dalam proses membangunkan laman sesawang. Oleh itu, bahan-bahan dan rangkaian yang digunakan dalam penghasilan produk ini telah disenaraikan dan dinyatakan secara kos per unit yang terlibat.

Bil	Butiran	Jumlah
1	Data bil telefon	RM70
2	Komputer riba peribadi	RM1200
3	Webhost	RM0
	Jumlah Keseluruhan	RM1270

4.4 PELETAKAN HARGA PRODUK

Setelah selesai membangunkan Laman Sesawang *iBanking Play*, kos yang hanya diperlukan untuk menggunakan laman web tersebut adalah melalui kos internet dan kos peralatan

elektrik seperti komputer riba atau telefon pintar. Selain itu, Laman Sesawang *iBanking Play* boleh diakses secara percuma dan tidak dikenakan mana-mana kos tambahan. Oleh itu, revolusi teknologi seperti Laman Sesawang *iBanking Play* ini merupakan teknologi yang mudah digunakan pada era kini bagi mencapai matlamat atau tujuan pelajar iaitu dapat memahami suatu ilmu pembelajaran serta berjaya dari segi akademik.

4.5 IMPAK PRODUK

Hasil daripada pembangunan produk inovasi Laman Sesawang *iBanking Play* terdapat empat (4) bentuk impak yang dihasilkan dari produk bagi menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam. Dengan itu, di bawah menunjukkan penjelasan impak-impak produk yang telah dihasilkan.

a) Impak produk terhadap pelajar

Produk inovasi yang telah diciptakan oleh pengkaji iaitu Laman Sesawang *iBanking Play* ini telah banyak memberi impak yang positif dalam membantu pelajar bagi tujuan menyelesaikan masalah yang telah dihadapi oleh mereka. Selain itu, pelajar dapat menambahkan lagi ilmu pengetahuan yang sedia ada dengan lebih kreatif dan efisien kerana di dalam laman sesawang tersebut terdapat pelbagai inisiatif yang menarik serta menarik pelajar untuk lebih berminat menggunakannya.

b) Impak produk terhadap kos

Impak produk terhadap kos adalah dapat menjimatkan wang pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam kerana mereka tidak perlu mengeluarkan wang untuk membeli buku, jurnal, bahan rujukan atau sebagainya untuk subjek *Islamic Banking Products and Services*.

c) Impak produk terhadap masa

Para pelajar dapat mengisi waktu lapang mereka dengan perkara yang berfaedah apabila bermain laman sesawang permainan ini. Pengkaji juga menyediakan jawapan kepada pelajar di mana ia mampu menjimatkan masa pelajar semasa bermain Laman Sesawang *iBanking Play* ini. Situasi ini dapat dibuktikan bahawa pelajar pada masa kini banyak meluangkan masa mereka dengan bermain permainan 'online'.

d) Impak terhadap keberkesanan penggunaan produk

Impak produk terhadap keberkesanan penggunaan produk ini adalah dapat memudahkan pelbagai pihak terutamanya kepada pelajar dan pensyarah dari semua aspek. Produk ini juga mudah digunakan kerana ia boleh diakses dimana-mana sahaja. Bukan itu sahaja, produk ini juga berkesan kepada pelajar yang ingin mendalami subjek tersebut kerana soalan dan jawapan yang disediakan sangat mudah dibuat dan difahami. Di samping itu, Laman Sesawang *iBanking Play* ini juga boleh digunakan oleh tenaga pengajar sebagai medium pembelajaran atau ulangkaji yang lebih efektif bagi menarik minat pelajar untuk belajar subjek tersebut.

BAB 5

KONKLUSI DAN CADANGAN

5.1 PENDAHULUAN

Bahagian ini akan mensimpulkan serta mewujudkan cadangan terhadap hasil kajian yang Laman Sesawang *iBanking Play* yang telah diwujudkan bagi menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh pelajar-pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di Politeknik Seberang Perai. Selain itu, bahagian ini juga akan memberi kesimpulan berdasarkan analisis *Strengths, Weakness, Opportunities and Threats* (SWOT) bagi mengetahui atau menentukan kekuatan, kelemahan ancaman dan peluang laman sesawang tersebut. Akhir sekali, bahagian ini juga mewujudkan cadangan agar dapat mengatasi kelemahan laman sesawang tersebut.

5.2 KESIMPULAN (SWOT)

Kesimpulan daripada penyediaan projek ini adalah berdasarkan Analisis SWOT. Analisis SWOT memainkan peranan yang penting untuk mengenalpasti dalam membina Laman Sesawang *iBanking Play* disamping persediaan terhadap sebarang aspek cabaran dan kemungkinan. SWOT merupakan kombinasi perkataan *Strengths, Weaknesses, Opportunities* dan *Threats* (SWOT), iaitu teknik yang digunakan untuk menganalisa faktor Kekuatan, Kelemahan, Peluang dan Ancaman pada *iBanking Play* yang diusahakan.

a. Kekuatan (*Strenghts*)

Bagi kekuatan (*Strenghts*) untuk Laman Sesawang *iBanking Play* ini dapat menarik minat pelajar untuk belajar subjek *Islamic Banking Product And Services*. Selain itu, *iBanking Play* ini dapat diakses 24 jam ataupun pada bila-bila masa sahaja. Seterusnya, pelajar DIB boleh bermain sambil belajar dan sekaligus mendapat menghilangkan tekanan yang dialami pelajar semasa belajar. Laman Sesawang *iBanking Play* ini merupakan satu pembelajaran abad ke-21 sejajar dengan perkembangan teknologi maklumat yang terkini. Akhirnya, Laman Sesawang *iBanking Play* dapat meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar dengan lebih efektif.

b. Kelemahan (*Weaknesses*)

Bagi kelemahan (*Weakness*) untuk Laman Sesawang *iBanking Play* ada tidak mempunyai rangkaian internet yang tidak begitu baik. Hal ini disebabkan kerana, terdapat tempat yang tidak mempunyai jaringan internet yang tidak meluas terutamanya kawasan pendalaman. Seterusnya, Laman Sesawang *iBanking Play* mengambil masa beberapa bulan untuk dihasilkan. Proses untuk menghasilkan laman sesawang tersebut perlu diambil perhatian untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

c. Peluang (*Opportunities*)

Dengan wujudnya Laman Sesawang *iBanking Play* ini dapat dijadikan bahan pengajaran untuk pensyarah menggunakan semasa pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan, pelajar mudah untuk tertarik belajar dengan lebih efektif. Selain itu, *iBanking Play* dapat dijadikan satu penanda aras untuk kesemua subjek. Sekiranya mendapat sambutan, maka laman sesawang tersebut dapat diperbanyakkan. Di samping itu, pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di Politeknik atau IPT lain juga boleh menjadikan sebagai ulangkaji pembelajaran.

d. Ancaman (*Threats*)

Ancaman (*Threats*) yang terdapat pada Laman Sesawang *iBanking Play* adalah banyak *game* yang lebih menarik tetapi tidak memberi faedah untuk pelajar. Hal ini disebabkan kerana, *game* lain tersebut lebih tertumpu kepada hiburan dan dapat melalaikan pelajar. Seterusnya, Laman Sesawang *iBanking Play* dapat digodam oleh pihak yang tidak bertanggungjawab untuk kepentingan.

5.3 CADANGAN (TOWS)

Analisis SWOT ialah perancangan strategik dan teknik pengurusan strategik yang digunakan untuk membantu organisasi mengenal pasti kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang berkaitan dengan persaingan perancangan projek. Ia kadangkala dipanggil penilaian situasi atau analisis situasi.

SO- STRENGTHS / OPPORTUNITIES

Laman Sesawang *iBanking Play* mempunyai pelbagai kebaikan seperti yang dibincangkan di SWOT analisis di atas. Oleh itu, dengan adanya Laman Sesawang *iBanking Play* ini ia dapat membantu pelajar memahami dan mengingat subjek *Islamic Banking Products and Services* (IBPS) dengan mudah dan berkesan. Dengan ini, laman sesawang ini dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh pelajar Diploma Kewangan dan Perbankan Islam yang sukar untuk mengingat subjek teori ini.

ST- STRENGTHS / THREATS

Meskipun terdapat pelbagai laman sesawang atau aplikasi yang sama fungsi seperti Laman Sesawang *iBanking Play*, produk yang pengkaji hasilkan ini adalah dikhususkan kepada pelajar semester 4 Diploma Kewangan dan Perbankan Islam dan ia masih belum diwujudkan oleh mana-mana pelajar.

WO- WEAKNESS / OPPORTUNITIES

Walaupun produk ini perlu menggunakan internet malah sesetengah tempat yang mempunyai rangkaian internet yang tidak begitu baik dan pengkaji mengambil masa selama beberapa bulan untuk menghasilkan Laman Sesawang *iBanking Play*, ia merupakan satu produk yang berguna kerana merupakan bahan untuk mengajar bagi pensyarah dan akan digunakan pada subjek lain. Selain itu, pelajar Diploma Kewangan Dan Perbankan Islam di politeknik lain turut boleh melayari laman sesawang yang dicipta ini.

WT- WEAKNESS / THREATS

Produk kami menggunakan laman sesawang yang diakses melalui internet, dengan itu laman sesawang pengkaji mungkin mempunyai ancaman iaitu mudah dan boleh dimanipulasi oleh pihak lain. Oleh kerana, perlu menggunakan internet, produk kami mempunyai *offline game* lain yang boleh pelajar bermain yang tidak perlu menggunakan internet tetapi *game* tersebut tidak memberi faedah kepada pembelajaran.

Analisis TOWS merupakan analisi strategi terhadap projek. SO strategi merujuk kepada strategi yang menggabungkan kekuatan (S) dan peluang (O) projek, dimana Laman Sesawang *iBanking Play* ini dapat membantu pelajar memahami dan mengingat subjek *Islamic Banking Products and Services* (IBPS) dengan mudah dan berkesan. Selain itu, ia juga dapat

mengatasi masalah yang dihadapi oleh pelajar Diploma Kewangan dan Perbankan Islam yang sukar untuk mengingati subjek teori ini.

Selain itu, ST strategi iaitu kekuatan (S) dan ancaman (T) menghuraikan tentang produk yang pengkaji hasilkan adalah dikhususkan kepada pelajar semester 4 Diploma Kewangan dan Perbankan Islam.

Kemudian untuk WO strategi iaitu kelemahan (W) dan peluang (O) membincangkan tentang Laman Sesawang *iBanking Play* merupakan satu produk yang berguna kerana merupakan bahan untuk mengajar bagi pensyarah dan akan digunakan pada subjek lain.

Akhir sekali, bagi WT strategi iaitu kelemahan (W) dan ancaman (T) ia membincangkan tentang laman sesawang pengkaji mungkin mempunyai ancaman iaitu mudah dan boleh dimanipulasi oleh pihak lain. Oleh kerana, perlu menggunakan internet, produk pengkaji mempunyai *offline game* lain yang boleh pelajar bermain yang tidak perlu menggunakan internet tetapi *game* tersebut tidak memberi faedah kepada pembelajaran.

5.4 LIMITASI PROJEK

Pembangunan dan penciptaan Laman Sesawang *iBanking Play* berjaya dibangunkan serta dapat digunakan dengan baik. Walau bagaimanapun, terdapat beberapa halangan yang dihadapi bagi mewujudkan Laman Sesawang *iBanking Play* tersebut. Limitasi projek merupakan halangan atau kekangan yang dihadapi ketika menjalani kajian tersebut. Oleh hal yang sedemikian, penciptaan Laman Sesawang *iBanking Play* ini terdapat dua masalah yang dihadapi oleh pengkaji semasa menjalankan atau mewujudkan Laman Sesawang *iBanking Play* tersebut:

1) Kekangan masa

Permasalahan ini wujud apabila pengkaji mengambil masa yang agak lama bagi mencari sumber-sumber untuk membangunkan Laman Sesawang *iBanking Play* ini. Selain itu, pengkaji juga perlu membuat penyelidikan berdasarkan subjek yang digunakan di dalam laman sesawang tersebut agar dapat memahami serta membina soalan-soalan dengan mengikut jawapan yang tepat dan betul.

2) Kekurangan ilmu teknologi

Membina atau mencipta suatu laman sesawang merupakan perkara yang tidak begitu mudah. Hal ini dikatakan sedemikian bagi mewujudkan suatu laman sesawang yang dapat menarik minat pengguna serta dapat memudahkan pengguna menggunakan laman sesawang tersebut dengan mudah dan selesa. Selain itu, pengkaji juga membuat beberapa rujukan ketika membangunkan Laman Sesawang *iBanking Play* melalui *youtube* dan sumber internet yang berkaitan dengan pembangunan laman sesawang.

5.5 RUMUSAN

Kesimpulannya, pada awal sebelum penghasilan produk inovasi ini diciptakan, para pengkaji telah melakukan perbincangan mengenai kaedah ataupun cara-cara untuk menghasilkan produk inovasi serta bagaimana untuk mendapatkan sumber maklumat untuk penghasilan produk inovasi tersebut terjadi. Dengan itu, kajian ini mempunyai perkara yang menerangkan serta membincangkan mengenai permulaan terhasilnya produk yang diberi nama Laman Sesawang *iBanking Play*.

Pada bab pertama, dapatan awal para pengkaji mengenal pasti masalah yang timbul di kalangan pelajar Diploma Kewangan dan Perbankan Islam bagi mengetahui apakah permasalahan yang mereka hadapi. Berdasarkan hasil kajian, para pengkaji telah mengenal pasti masalah yang dihadapi iaitu mengalami kesukaran dan pemahaman dalam subjek yang melibatkan pemikiran secara teori dan fakta dengan secara khususnya untuk subjek *Islamic Banking Product and Services*. Seterusnya, pada bab yang kedua para pengkaji telah membincangkan mengenai kaedah yang akan digunakan bagi mendapatkan maklum balas daripada pelajar tersebut serta untuk kepentingan dan tahap keberkesanan produk inovasi yang akan dihasilkan bagi menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Pada bab yang ketiga, para pengkaji bertungkus lumus membincangkan mengenai tentang maklumat produk yang akan dihasilkan dengan cara bagaimana untuk pemrosesan penciptaan laman sesawang serta apakah yang perlu terdapat di dalam laman sesawang tersebut. Pada bab yang seterusnya iaitu bab keempat di mana melibatkan tentang analisis dapatan kajian yang terbahagi kepada dua peringkat. Akhir sekali untuk bab yang terakhir membincangkan tentang keseluruhan mengenai produk inovasi ini iaitu laman sesawang ini dihasilkan dari awal sehinggalah terciptanya laman sesawang yang boleh di guna pakai oleh pelajar.

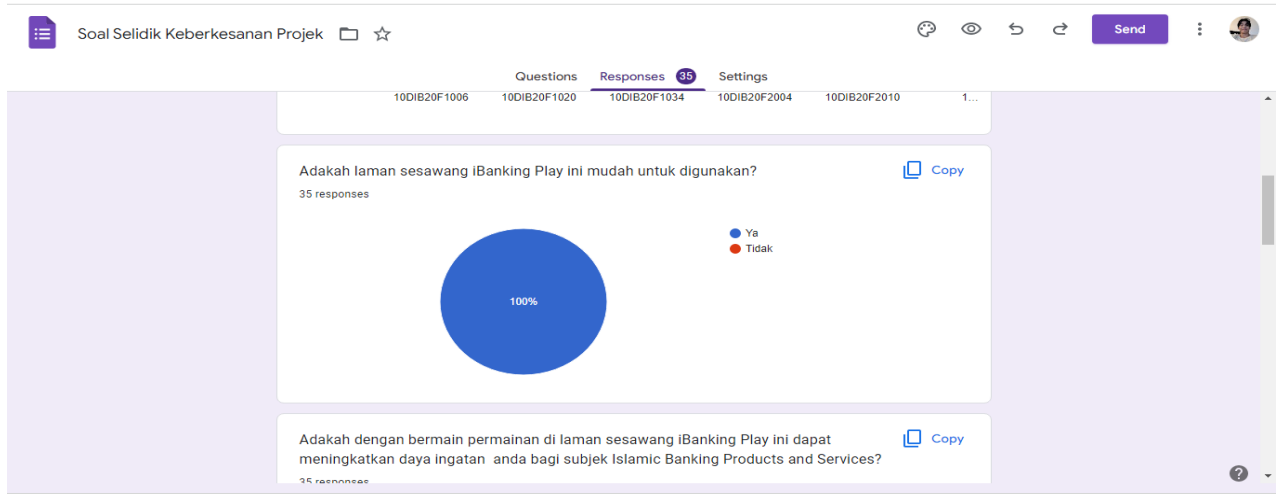
Justeru, secara keseluruhannya kajian ini membincangkan mengenai projek inovasi iaitu Laman Sesawang *iBanking Play* yang dijalankan oleh para pengkaji untuk menghasilkan produk yang dapat membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pelajar Diploma Kewangan Islam Dan Perbankan Islam yang mengalami masalah dalam pemahaman subjek yang melibatkan pemikiran secara teori dan fakta.

RUJUKAN

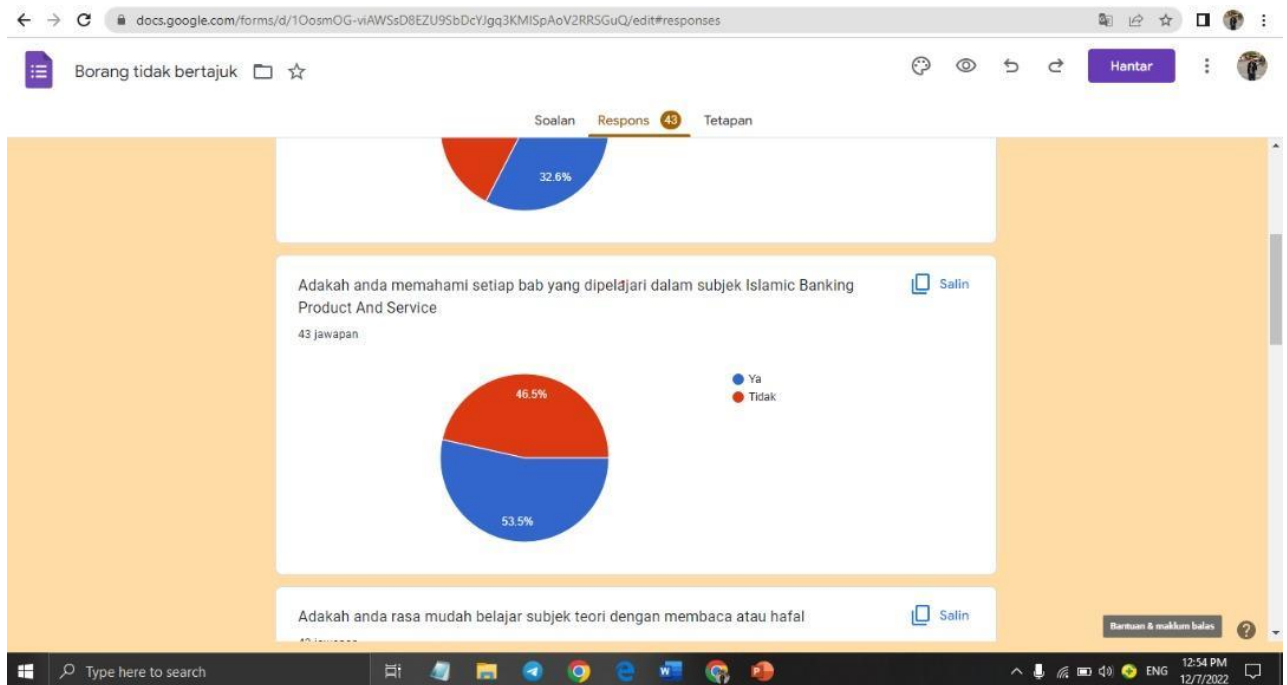
- ALI, M. A., & HUSSAIN, T. (2021). Islamic Banking Products, Services and Objectives: Perspectives of Shariah Supervisors and Regulators. *International Review of Management and Business Research*, 10, 247-248.
- Derus, A., & Wan Mohammad, W. M. (2021). APLIKASI PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN. *International Journal of Education and Pedagogy (IJEAP)*, Vol. 3, 53-66.
- Hanafi, N. H. (2021, January 30). *Aplikasi Game Online Pendidikan Paling Mudah 2021*. Retrieved January 30, 2021, from <https://webpendidikan.my/:https://webpendidikan.my/aplikasi-game-online-pendidikan-paling-mudah-2021/>
- LIAN, C. (2019, June 15). Kenapa pelajar kurang membaca? *Suara Sarawak Bukan SekadarAkhbar* , p. 1.
- Perrotta, C. (2013). *Game-based learning: latest evidence and future directions*. Australia: Carlo Perrotta.

LAMPIRAN 1

Soal selidik keberkesanan Laman Sesawang *iBanking Play*



Soal selidik kepada pelajar untuk mewujudkan Laman Sesawang *iBanking Play*



LAMPIRAN 2



**GANTT CHART
OPBS0163 BUSINESS PROJECT
SESSION 1 2022/2023**

DATE/WEEK	15/08-22/08	22/08-29/08	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		
INTRODUCTION TO BUSINESS PROJECT																
Identify types of project which can be implemented in your field.	R					P				M			V	F		
Identify the role of groups.	E					R				I			I	I		
Identify supplementary materials.	G					O				D			V	N		
PROJECT SELECTION AND PLANNING																
Identify suitable topics for the project.	S					O				S			L			
Identify an innovation for business product/services.	T					S				E			P			
Identify elements of situational analysis.	R					A				M			R	S		
PRESENTATION OF PROJECT PROPOSAL																
Identify the title of project, introduction, business problem or issues, objective, justification of project selection & project.	A					L				E			I	U		
Identify the contents of project proposal.	T									S			S	B		
Identify a Gantt chart (time frame).	I									T			A	M		
Identify a writing format.	O									E			N	I		
PROJECT IMPLEMENTATION																
Identify the Business Project within the time frame.	N									R			T	S		
Identify the project overview.							P			B			T	I		
Identify business issues of business.							R			R			I	O		
Identify situational analysis SWOT, PEST, 5C's Porter's 5 Forces analysis or any other methods.							E			E			O	N		
Identify background and current business situation.							S			A			N			
Identify data analysis and interpretation.							A			E						
Identify recommendations and suggestions to address the issues.							T									
BUSINESS PROJECT REPORT																
Identify requirements to produce a complete report.																
Identify a report based on the given business project format.																
Identify the description of the project.																
Identify findings and results.																
Identify the project results.																
Identify suitable suggestions and solutions to address the business issues.																
Identify a visualization to present the results.																
Identify drawings, sketches, graphs, calculations and other supporting data or documents.																
Identify resources used in producing the report.																
BUSINESS PROJECT PRESENTATION																
Identify the capacity to communicate project results through oral presentation using multimedia audio visual aids.																
Identify the capacity to communicate project results.																
Identify active visual aids to enhance presentation.																
Identify the effective application of multimedia audio visual aids.																
Identify the viability of the proposed solutions to address the business issues.																

BY

 M M YUSOFF

APPROVED

 WAN NOR ASNIZA BINTI ARSHAD
 22/8/2022
 WAN NOR ASNIZA BINTI ARSHAD
 Ketua Program
 Jabatan Perdagangan
 Diploma Pengajian Perniagaan
 Politeknik Seberang Perai
 Pulau Pinang