



LAPORAN AKHIR PROJEK PELAJAR

DPB50163 BUSINESS PROJECT

DIPLOMA PENGURUSAN LOGISTIK DAN RANTAIAN BEKALAN

TAJUK: MYHOSTEL APP

NAMA	NO PENDAFTARAN
NURHAZIQA BINTI HESHAM	10DLS20F1006
MUHAMMAD TAZHIM BIN IDRUS	10DLS20F1023
NAZRUL LUFTI BIN NAZARUDDIN	10DLS20F1038
AHMAD HAIKAL HADI BIN AHMAD IZHAR	10DLS20F1039

JABATAN PERDAGANGAN
SESI 1 2022/2023

PENGESAHAN STATUS LAPORAN
AKHIR

Laporan Akhir Projek Pelajar bagi kursus DPB50163 Business Project, Sesi 1 2022/2023 ini dikemukakan kepada Jabatan Perdagangan sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat program Diploma Pengurusan Logistik dan Rantiaian Bekalan 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 “MyHostel App” telah dikemukakan, disemak serta disahkan sebagai memenuhi syarat dan keperluan penulisan seperti yang telah ditetapkan.

Disemak oleh:

Nama Penyelia : **SHARIPAH KHADIJAH BINTI S.HASHIM**

Tandatangan Penyelia :

Tarikh :

Nama Penyelia Bersama : GOH WEI SIANG

Tandatangan Penyelia Bersama :

Tarikh :

Disahkan Oleh:

Nama Penyelaras : **DR ROHANI BINTI M.M. YUSOFF**

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 : *haziqah*

Nama : Nurhaziqah binti Hesham

No. Pendaftaran : 10DLS20F1006

2. Tandatangan : *tazhim*

Nama : Muhammad Tazhim bin Idrus

No. Pendaftaran : 10DLS20F1023

3. Tandatangan : *nzrullufti*

Nama : Nazrul Lufti bin Nazaruddin

No. Pendaftaran : 10DLS20F1038

4. Tandatangan : *haikalhadiii*

Nama : Ahmad Haikal Hadi bin Ahmad Izhar

No. Pendaftaran : 10DLS20F1039

AKUAN KEASLIAN DAN HAK MILIK

APLIKASI MYHOSTEL APP

1. Kami,

Nurhaziqah binti Hesham (020731-01-0260),

Muhammad Tazhim bin Idrus (020714-02-0547),

Nazrul Lufti bin Nazaruddin (020711-02-0453) dan

Ahmad Haikal Hadi bin Ahmad Izhar (021221-08-0749) adalah pelajar Diploma Pengurusan Logistik dan Rantaian Bekalan, Politeknik Seberang Perai yang beralamat di Jalan Permatang Pauh, 13500 Permatang Pauh, Pulau Pinang.

2. Kami mengakui bahawa projek aplikasi MyHostel App dan harta intelek yang ada di dalamnya adalah hasil karya dan reka cipta asli kami tanpa mengambil atau meniru mana-mana harat intelek daripada pihak lain.
3. Kami bersetuju melepaskan pemilikan harta intelek projek aplikasi MyHostel App kepada Politeknik Seberang Perai bagi memenuhi keperluan dan penganugerahan Diploma Pengurusan Logistik dan Rantaian Bekalan kepada kami.

Diperbuat dan dengan sebenar-benarnya diakui oleh yang tersebut :	
NURHAZIQA BINTI HESHAM	
No. Kad Pengenalan : 020731-01-0260	
MUHAMMAD TAZHIM BIN IDRUS	
No. Kad Pengenalan : 020714-02-0547	
NAZRUL LUFTI BIN NAZARUDDIN	
No. Kad Pengenalan : 020711-02-0453	
AHMAD HAIKAL HADI BIN AHMAD IZHAR	
No. Kad Pengenalan :021221-08-0749	
Di hadapan saya, (SHARIPAH KHADIJAH BINTI S.HASHIM)	
No. Kad Pengenalan :	

SENARAI KANDUNGAN

PERKARA

MUKA SURAT

PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR

PENGESAHAN LAPORAN PROJEK AKHIR

AKUAN KEASLIAN DAN HAK MILIK

ABSTRAK

ABSTRACT

PENGHARGAAN

SENARAI RAJAH

SENARAI JADUAL

1.0 PENGENALAN

1.1	Pendahuluan	1-2
1.2	Latar belakang Projek Inovasi	2-3
1.3	Penyataan Masalah	4-5
1.4	Objektif Projek Inovasi	5-6
1.5	Persoalan Projek Inovasi	6
1.6	Justifikasi Projek Inovasi	6-8
1.7	Skop Projek Inovasi	9
1.8	Kepentingan Projek Inovasi	10
1.9	Takrifan Istilah	10-11
1.10	Rumusan Bab	11

2.0 METODOLOGI KAJIAN

2.1	Pendahuluan	12
2.2	Kajian Terdahulu	12-18
2.3	Rumusan Bab	18

3.0	ANALISIS PROJEK INOVASI DAN DAPATAN	
3.1	Pendahuluan	19
3.2	Maklumat Projek Inovasi	19
3.3	Proses Pembangunan Projek Inovasi	20-29
3.4	Pembaharuan dan Keunikan Projek Inovasi	29
3.5	Kaedah Kajian	30-31
3.6	Kesimpulan	32
4.0	DAPATAN DAN ANALISIS PROJEK INOVASI	
4.1	Pendahuluan	33
4.2	Analisis Situasi	33-40
4.3	Analisis Kewangan	40
	4.3.1 Kos penghasilan projek inovasi	40
	4.3.2 Peletakan harga projek inovasi	41
	4.3.3 Justifikasi kos pelaksanaan projek	41
4.4	Impak Projek	41-42
4.5	Pengkomersialan (target pengguna)	43
4.6	Rumusan Bab	43
5.0	KESIMPULAN DAN CADANGAN	
5.1	Pendahuluan	44
5.2	Kesimpulan keseluruhan Projek	44-45
5.3	Cadangan Penambahbaikan	45-46
5.4	Limitasi Projek	46
5.5	Rumusan Bab	47
	RUJUKAN	48-49

ABSTRAK

Pandemik Covid-19 telah mengubah gaya hidup manusia hari ini, salah satunya dalam mempermudah urusan pelajar di IPT dan kampus. Kesan dari Covid-19 telah mencetuskan norma baharu kepada rakyat Malaysia mahupun golongan pelajar untuk menggunakan aplikasi mudah alih untuk membantu dalam pelbagai urusan harian mereka. Penggunaan aplikasi mudah alih dapat menjadikan pelajar lebih peka dalam perubahan arus teknologi. Kajian dari pengkaji bertujuan untuk menyelesaikan masalah pelajar yang menetap di asrama Politeknik Seberang Perai dengan membangunkan aplikasi MyHostel App. Aplikasi berbentuk e-aduan ini iaitu MyHostel App dibangunkan khas untuk membantu menyelesaikan masalah pelajar asrama Politeknik Seberang Perai yang mengalami masalah kekangan masa untuk memberikan aduan terhadap sebarang kerosakan dan masalah yang dihadapi oleh pelajar. Kajian ini menggunakan kaedah secara kualitatif iaitu temu bual dan secara kuantitatif iaitu melalui kaji selidik. Hasil dari kajian ini, pelajar yang menetap di asrama Politeknik Seberang Perai boleh membuat aduan dan melaporkan sebarang kerosakan di bilik. Pelajar hanya perlu membuat aduan dengan mengisikan butiran berkenaan aduan dan masalah yang dihadapi oleh pelajar. Pelbagai fungsi disediakan untuk membantu pelajar memberikan aduan dan menggunakan aplikasi ini dengan lebih mudah. Aplikasi e-aduan ini menggunakan teknologi peranti mudah alih yang berlandaskan platform Java. Pelajar juga dapat menjimatkan masa dan tenaga apabila menggunakan aplikasi e-aduan ini. Secara keseluruhannya, aplikasi berbentuk e-aduan ini berjaya dihasilkan dan mencapai objektif yang ditetapkan. Pada akhir proses penghasilan aplikasi mudah alih ini, diharap penggunaan MyHostel App ini dapat digunakan sebaiknya dan pelajar lain juga boleh mengaplikasikan pada masa hadapan.

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has changed people's lifestyles today, one of which is in simplifying student affairs at HEIs and campuses. The effects of Covid-19 have triggered a new norm for Malaysians and students alike to use mobile applications to help in their various daily affairs. The use of mobile applications can make students more sensitive to changes in technology. The study from the researcher aims to solve the problems of students who live in the Seberang Perai Polytechnic hostel by developing the MyHostel App application. This e-complaint application, the MyHostel App, was specially developed to help solve the problems of students living in the Seberang Perai Polytechnic dormitory who are experiencing time constraints to complain about any damage and problems faced by students to the dormitory office. This study uses a qualitative method that is interviews and a quantitative method that is through a survey. As a result of this study, students staying at the Seberang Perai Polytechnic dormitory can make a complaint and report any damage in the room. Students only need to make a complaint by filling in the details regarding the complaint and the problem faced by the student. Various functions are provided to help students submit complaints and use this application more easily. This e-complaint application uses mobile device technology based on the Java platform. Students can also save time and energy when using this e-complaint application. Overall, this e-complaint application was successfully produced and achieved the set objectives. At the end of the production process of this mobile application, it is hoped that the use of this MyHostel App can be used well and that other students can also apply it in the future.

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan dihulurkan kepada semua pihak yang telah melibatkan diri samaada secara langsung atau tidak langsung dari aspek ilmu pengetahuan, bantuan tenaga, psikologi dan wang ringgit yang tidak ternilai bagi menyediakan projek akhir pelajar untuk kursus DPB50163 Business Project yang bertajuk MyHostel App, bagi Sesi 1 2022/2022.

Penghargaan ini dihulurkan bagi menghargai sumbangan dan bantuan pihak yang terlibat serta menyanjungi sumbangan dan bantuan mereka. Ucapan setinggi-tinggi penghargaan dan ribuan terima kasih kepada mereka dalam penghasilan laporan akhir projek pelajar untuk kursus DPB50163 Business Project, Puan Sharipah Khadijah binti S.Hashim sebagai Pensyarah Kursus dan Puan Rozana binti Che Bidi sebagai Penyelia bagi program Diploma Pengurusan Logistik dan Rantaian Bekalan, Politeknik Seberang Perai, Sesi 1 2022/2022.

BAB 1

Pengenalan

1.1 PENDAHULUAN

Aplikasi ini secara umumnya bertujuan untuk memudahkan para pelajar Politeknik Seberang Perai yang menetap di asrama untuk melaporkan sebarang aduan tentang kerosakan yang terdapat di bilik mereka. Aplikasi MyHostel App ini menguruskan segala aduan yang dibuat oleh pelajar dengan terus menghantar aduan mereka ke dalam sistem pejabat asrama Politeknik Seberang Perai.

Sebagai pengenalan, aplikasi ini menumpukan perbincangan utama iaitu latar belakang produk inovasi, pernyataan masalah, objektif produk inovasi, justifikasi produk inovasi, skop produk inovasi, kepentingan produk inovasi, takrifan istilah dan rumusan bab.

1.2 LATAR BELAKANG PROJEK INOVASI

Projek inovasi ini bertujuan untuk membangunkan sistem penyelenggaraan untuk pelajar yang menetap di asrama Politeknik Seberang Perai. Projek inovasi ini juga dapat memudahkan urusan pelajar untuk membuat aduan jika ada sebarang kerosakan di dalam bilik asrama tersebut. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini, pelajar juga akan menerima memo berkenaan informasi baharu yang dikeluarkan oleh pihak asrama. Dalam meniti arus kemodenan ini, pelajar lebih gemar untuk melakukan pelbagai perkara melalui teknologi dan aplikasi yang sudah sedia ada. Perkara ini juga dapat memudahkan urusan pelajar dalam melakukan sesuatu perkara dengan lebih efisien dan menjimatkan tenaga. Justeru, terbinanya projek ini adalah untuk memudahkan urusan pelajar memberikan aduan berkenaan masalah yang dihadapi kepada pihak pejabat asrama. Aplikasi ini akan menjadi satu sistem penting yang dapat digunakan oleh pelajar yang menetap di asrama untuk memudahkan urusan serta menjimatkan tenaga dan masa mereka. Selain itu, aplikasi ini juga akan menambahkan lagi kecekapan dalam penyimpanan data mengenai aduan dan masalah yang diberikan oleh pelajar melalui aplikasi ini dengan menjimatkan masa, mengurangkan penggunaan tenaga dan meminimumkan kesilapan. Sudah terang lagi bersuluh, dengan adanya aplikasi ini dapat disimpulkan bahawa sistem ini adalah penyelesaian terbaik yang sesuai untuk kegunaan pelajar yang menetap di asrama.

Impak teknologi telefon pintar dalam pelbagai aspek kini telah dirasai, tidak terkecuali institusi tinggi yang ingin menggunakan teknologi ini untuk kesenangan pelajar dan pihak lain dan memberi memanafaat kepada mereka. Manusia secara umumnya ingin segalanya dilakukan dengan mudah, begitu juga dengan pelajar yang ingin membuat aduan atau sebarang pertanyaan kepada pengurusan asrama dengan mudah dan tidak mengambil masa yang lama. Selain itu, mudah untuk pelajar membuat aduan tanpa perlu berjumpa dan beratur dengan panjang dihadapan pejabat asrama.

Kami telah memilih pelajar asrama Politeknik Seberang Perai untuk menjadi satu kajian bagi membangunkan aplikasi ini. Kami memilih pelajar asrama Politeknik Seberang Perai kerana pelajar terikat dengan jadual kelas yang padat yang menyukarkan kerja pelajar untuk pergi ke pejabat asrama untuk menyatakan sebarang aduan. Kaedah pelajar jika terdapat sebarang masalah di asrama adalah dengan cara pelajar harus pergi berjumpa pihak pengurusan di pejabat dan menyatakan masalah. Jika mereka perlu membayar ganti rugi, mereka harus membawa duit dan menyerahkan duit tersebut kepada pihak pengurusan asrama. Kesannya, pelajar terpaksa menunggu giliran mereka kerana terdapat ramai pelajar yang ke pejabat asrama atas pelbagai urusan tersendiri. Oleh itu, kami mengambil inisiatif lain dengan cara mencipta sebuah aplikasi untuk kegunaan pelajar jika terdapat sebarang masalah di asrama.



Rajah 1.1 menunjukkan pejabat Politeknik Seberang Perai.

1.3 PERNYATAAN MASALAH

Umum mengetahui bahawa pandemik Covid-19 pada tahun 2019 telah mengubah norma kehidupan manusia secara keseluruhannya. Hal ini kerana, pandemik ini sedikit sebanyak telah memberi impak kepada masyarakat. Ini akan menyekat segala aktiviti mereka untuk membuat sesuatu kerja. Secara keseluruhannya hampir separuh rakyat di Malaysia gemar menggunakan aplikasi mudah alih untuk menyelesaikan urusan secara atas talian bagi melindungi diri mereka dari terkena wabak korona virus iaitu Covid-19.

Pada 1 April 2022 kerajaan telah mengumumkan fasa peralihan kepada fasa endemik. Justeru, pelbagai sektor telah dibuka termasuk insituti tinggi. Walaupun fasa peralihan telah berkuat kuasa na mun rakyat perlu menjaga tatacara operasi standard (SOP). Pengkaji ingin menghasilkan aplikasi MYHOSTEL APP yang diharapkan boleh menggantikan kaedah membuat aduan secara manual. Hal ini diharapkan selepas berjaya diaplikasikan oleh pelajar yang menetap di asrama Politeknik Seberang Perai boleh memberi kesan kepada pihak lain yang ingin menggunakan aplikasi MyHostel App.

Melalui sesi temu bual bersama salah seorang pelajar yang menetap di asrama Politeknik Seberang Perai, pengkaji telah mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh mereka iaitu dalam proses memberikan aduan berkenaan masalah bilik dan lain-lain. Pelajar asrama kerap mengalami masalah untuk memberikan aduan kerana terlalu ramai pelajar yang beratur dan ingin menyelesaikan urusan di tempat yang sama. Pelajar asrama memerlukan sesuatu inovasi bagi memudahkan urusan mereka. Oleh itu, pengkaji mencipta sebuah aplikasi MyHostel App yang akan memudahkan urusan pelajar asrama. Dengan penggunaan aplikasi MyHostel App ini, urusan antara pelajar dan pihak pengurusan dapat dijalankan dengan baik.

Sehubungan dengan itu, pengkaji telah menghasilkan sebuah aplikasi yang dinamakan MyHostel App. Aplikasi ini merupakan satu inovasi yang akan membantu memudahkan urusan dalam memberikan aduan dan masalah yang dihadapi oleh pelajar secara lebih efektif, mudah dan menjimatkan masa.

Aplikasi MyHostel App diharapkan dapat membuktikan manfaatnya dalam mengubah keseluruhan pengurusan institusi pelajaran tinggi yang lain. Aplikasi yang dicadangkan akan membantu dalam mengurangkan masalah pelajar untuk mengeluarkan tenaga yang lebih untuk menunggu dihadapan pejabat asrama bagi memberikan aduan berkenaan masalah yang dihadapi.

1.4 OBJEKTIF PROJEK INOVASI

1.4.1 Objektif Am

Matlamat utama aplikasi ini adalah untuk memudahkan urusan para pelajar yang menetap di asrama Politeknik Seberang Perai untuk melaporkan masalah atau kerosakan di bilik dan memudahkan pelajar yang menetap di asrama Politeknik Seberang Perai dalam menerima sebarang informasi terbaharu supaya peraturan asrama dan larangannya dapat dipatuhi dengan kesesuaian yang telah ditetapkan.

Aplikasi ini dijalankan untuk mengenal pasti masalah yang telah dihadapi oleh para pelajar asrama untuk melaporkan masalah kerosakan yang terdapat di bilik mereka kepada pejabat asrama. Oleh itu, pengkaji bercadang untuk menghasilkan aplikasi MyHostel App yang boleh digunakan untuk terus melaporkan masalah kerosakan dengan sistematik di kamsis.

1.4.2 Objektif Khusus

Objektif khusus adalah seperti berikut:

- a) Menenal pasti masalah yang dihadapi oleh pelajar yang menetap di asrama Politeknik Seberang Perai dalam memudahkan proses melaporkan masalah kerosakan dan mendapat pengumuman dengan pantas.
- b) Membangunkan aplikasi MyHostel App bagi para pelajar asrama dalam memudahkan proses melaporkan masalah kerosakan dan penerimaan maklumat iaitu informasi terbaharu berkenaan asrama dan politeknik dengan lebih pantas.
- c) Untuk menjimatkan masa dan tenaga pelajar asrama untuk pergi ke pejabat asrama untuk beratur dan melaporkan masalah tersebut.

1.5 PERSOALAN PROJEK INOVASI

Berdasarkan objektif yang dinyatakan, persoalan bagi projek inovasi adalah untuk mengenalpasti dan menyelesaikan masalah pelajar asrama Politeknik Seberang Perai

- i.** Apakah Kelemahan pelajar politeknik seberang perai dalam memberikan aduan terhadap sebarang kerosakan barang di bilik atau masalah tersendiri.
- ii.** Bagaimanakah MyHostel App yang dihasilkan dapat membantu Pelajar asrama Politeknik Seberang Perai untuk menerima informasi dan maklumat terbaharu berkenaan hal ehwal asrama.
- iii.** Adakah penggunaan MyHostel App dapat memudahkan pelajar asrama untuk membuat aduan kerosakan dan mendapatkan info-info terbaharu berkaitan asrama dan politeknik.

1.6 JUSTIFIKASI PROJEK INOVASI

1.6.1 Pemilihan Fasilitas

Kemudahan penginapan di politeknik Seberang Perai terbahagi kepada 2 iaitu asrama lama dan asrama baru. Dibahagian asrama lama terdapat kamsis Nurani 1,2,3 dan Bestari 1 bagi kemudahan penginapan untuk pelajar Wanita, manakala kamsis Bestari 2,3,4,5,6 adalah untuk pelajar lelaki. Pelajar yang menduduki di asrama lama ini adalah pelajar senior yang layak untuk menetap di asrama. Selain itu, terdapat asrama PFI ataupun asrama baru dimana kemudahan penginapan di dalam kampus disediakan untuk pelajar lelaki iaitu di blok Gemilang, manakala pelajar wanita menetap di blok Madani di kamsis. Keutamaan kemudahan ini diberi kepada pelajar semester satu dan pelajar-pelajar Majlis Perwakilan Pelajar (MPP) yang menguruskan aktiviti-aktiviti pelajar. Pengkaji telah membuat pilihan untuk bekerjasama dengan Kamsis ini bagi mencapai beberapa objektif yang diinginkan. Disamping itu, pengkaji bercadang untuk menghasilkan satu produk secara inovasi iaitu aplikasi MYHOSTEL APP yang akan membantu dalam urusan aduan berkenaan sebarang kerosakan atau masalah yang dihadapi pelajar di bilik mereka. Penciptaan aplikasi MYHOSTEL APP ini juga dapat membantu dalam urusan pemberitahuan maklumat serta memo terbaharu yang dikeluarkan oleh pihak pengurusan asrama.

1.6.2 ANALISIS SWOT (Strength Weakness Oppurtunities Threat)

Analisis SWOT telah digunakan sebagai medium untuk mengenalpasti keperluan serta peluang bagi menjalankan projek ini. Analisis SWOT merupakan satu kerangka atau kaedah untuk mengenalpasti dan menganalisa kekuatan (strength), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities) serta ancaman (threat) sebelum sesuatu keputusan dibuat oleh pihak pengurusan bagi sesebuah organisasi.

Maklumat yang digunakan bagi analisis SWOT ini adalah berdasarkan pemerhatian serta hasil temu bual diantara pengkaji dengan pelajar berkaitan isu serta keperluan penghasilan projek. Hasil daripada informasi yang diberikan oleh pihak organisasi pengkaji telah mengenalpasti projek inovasi yang dapat diaplikasikan untuk menangani isu yang berlaku. Pengkaji juga dapat mengenalpasti peluang serta ancaman yang mungkin terpaksa dihadapi untuk membangunkan projek inovasi

1.6.3 Kekuatan (Strength)

Aplikasi MyHostel App yang memudahkan pelajar yang menggunakan kemudahan asrama untuk membuat aduan berkenaan kerosakan fasiliti di dalam bilik pelajar. Aplikasi ini juga dapat mengurangkan tenaga kerja dan produk yang direka sepenuhnya menggunakan sistem aplikasi yang hanya boleh diakses oleh pelajar yang menetap di hostel dan asrama. Aplikasi ini dapat memastikan aduan yang diberikan oleh pelajar direkodkan oleh pejabat pengurusan asrama dan memunculkan notifikasi berkenaan maklumat dan memo terbaharu daripada pihak asrama.

1.6.4 Kelemahan (Weakness)

Aplikasi ini diciptakan khas untuk membuat aduan dan pemberitahuan informasi kepada pelajar serta kaedah membayar denda atas kerosakan kemudahan bilik yang berpuncakan oleh pelajar secara transaksi iaitu secara atas talian. Semua proses tersebut memerlukan signal yang kuat atau internet yang berkelajuan tinggi. Oleh itu pelajar yang perlu memberikan sebarang aduan atau membayar denda perlulah memastikan internet yang digunakan laju dan kuat untuk melakukan proses pembayaran.

1..6.5 Peluang (Oppurtunities)

Aplikasi ini boleh dikembangkan dipelbagai Institusi Pengajian Tinggi disebabkan ianya dapat memenuhi kemudahan bagi pelajar-pelajar yang menggunakan kemudahan asrama kerana jumlah pelajar yang menetap di asrama adalah sangat ramai dan boleh menyebabkan masalah kerana perlu beratur panjang dan menyebabkan kesesakan dibahagian pejabat asrama. Dengan wujudnya aplikasi ini adalah bagi memudahkan pelajar untuk memaklumkan sebarang masalah mahupun aduan kepada. Aplikasi ini dapat merekod segala masalah dan aduan yang diberikan oleh pelajar. Secara tidak langsung, dengan adanya aplikasi kami, pengurusan pelajar dalam memberikan maklumat dapat menaikkan imej asrama dan menjadikan segala urusan lebih sistematik.

1..6.6 Ancaman (Threats)

Aplikasi mungkin akan mengalami ancaman atau cabaran dari segi persaingan dengan produk yang lebih sistematik atau lebih berjaya yang terdapat di pasaran sekarang mahupun pasaran baru. Aplikasi ini akan lebih terancam apabila berlakunya pengeluaran produk yang sama daripada segi fungsi, target pengguna atau lain-lain yang boleh menyebabkan produk ini kurang diguna pakai dan diaplikasikan.

Jadual 1.1: Analisis SWOT

Kekuatan (Strength)	Kelemahan (Weakness)	Peluang (Oppurtunities)	Ancaman (Threats)
<ul style="list-style-type: none">•Menjimatkan masa•Sistem bayaran elektronik yang efektif dan mudah•Menudahkan urusan pelajar dalam memberikan memaklumkan sebarang masalah•Informasi dan sebarang memo pemberitahuan berkenaan kamsis diterima oleh semua pelajar.	<ul style="list-style-type: none">• Pengguna aplikasi perlulah mempunyai akses internet yang berkelajuan tinggi .• Pelajar perlulah celik teknologi maklumat (IT)	<ul style="list-style-type: none">• Dapat meningkatkan imej kamsis• Proses untuk merekod maklumat berkenaan aduan menjadi cepat dan tidak perlu beratur di pejabat.• Berpotensi untuk bersaing dengan aplikasi terkini.	<ul style="list-style-type: none">• Ketiadaan internet akan menyekat penggunaan aplikasi ini dan menyebabkan sistem akan tergendala

1.7 SKOP PROJEK INOVASI

Kajian ini secara umumnya dilakukan berdasarkan pelajar asrama politeknik seberang perai yang membincangkan tentang masalah yang dihadapi oleh pelajar untuk membuat bayaran kerosakkan harta benda dan membuat aduan kerana terpaksa menunggu waktu kerja pejabat. Secara khususnya kajian ini berfokus kepada pelajar asrama Politeknik Seberang Perai. Pertama, dengan adanya aplikasi MyHostel App ini pelajar dapat membuat sebarang aduan atas kerosakan barang dan sebagainya. Kedua, pelajar menerima informasi terbaharu berkenaan maklumat atau info terbaharu yang dikeluarkan oleh pihak Politeknik dan asrama dengan lebih pantas. Walaubagaimanapun, kajian ini dibataskan dari dua aspek iaitu batas subjek kajian dan batasan analisis. Batasan subjek kajian merujuk kepada perbincangan dan analisis hanya merangkumi manakala batasan analisis merujuk kepada kajian ini menggunakan analisis SWOT iaitu strengths (kekuatan), weakness (kelemahan), opportunity (peluang) dan threats (ancaman) sahaja bagi mencapai objektif kajian.

1.8 KEPENTINGAN PROJEK INOVASI

Projek inovasi yang dijalankan ini memberi kepentingan dari segi:

- a) Dengan wujudnya aplikasi MyHostel App ini ia dapat memudahkan pelajar dalam urusan untuk memberikan segala aduan berkenaan berkecuali fasiliti bilik kepada pihak pejabat asrama.
- b) Menjimatkan masa dan tenaga pelajar dalam urusan untuk melaporkan sebarang aduan atau masalah yang dihadapi.
- c) Dapat mengelakkan berlakunya kesesakan di hadapan pejabat asrama semasa waktu bekerja.
- d) Dapat mengelakkan pelajar berasa letih dan lesu kerana tidak cukup rehat akibat beratur panjang di pejabat asrama sepulangnya pelajar dari kelas.

1.9 TAKRIFAN ISTILAH

Berikut merupakan takrifan istilah yang berkaitan dengan projek inovasi yang telah dilaksanakan :

- a) Aplikasi
 - i. Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat aplikasi ialah akronim bagi Wireless Application Protocol (Protokol Aplikasi Tanpa Wayar) ialah sesuatu system yang membolehkan pengguna mengakses internet dengan menggunakan telefon bimbit.
 - ii. Dalam kajian ini, aplikasi yang dihasilkan ialah Aplikasi MYHOSTEL APP yang dapat memudahkan urusan antara kakitangan pejabat dan pelajar.

- b) Notis
 - i. Pengumuman tentang sesuatu yang akan berlaku, pemberitahuan, kenyataan berkaitan asrama.
 - ii. Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat notis bermaksud pengumuman tentang sesuatu yang akan berlaku, pemberitahuan, kenyataan.
 - iii. Dalam kajian ini, notis merujuk kepada notis perjumpaan pelajar asrama sekiranya pihak atasan ingin memberitau atau mengumumkan sesuatu kepada seluruh pelajar. Aplikasi MyHostel App ini dapat memudahkan pelajar untuk menerima sesuatu maklumat dengan hanya mengakses ke dalam MyHostel App.

BAB 2

METODOLOGI KAJIAN

2.1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan kajian terdahulu yang berkaitan dengan bidang projek inovasi dan diakhiri dengan rumusan secara ringkas. Kajian literatur merupakan ulasan maklumat yang diperolehi daripada pelajar dan kajian lepas untuk sesuatu kajian t erbaharu. Pengkaji mengenalpasti dapatandapatan penyelidik lain dalam bidang yang dikaji. Projek inovasi yang dilaksanakan oleh pengkaji adalah dalam kamsis dan asrama politeknik seberang perai iaitu dengan mencipta satu apps yang dinamakan MyHostel App untuk memudahkan pelajar membayar denda yang dikenakan atas kerosakan harta benda asrama,memberi memo atau sebarang maklumat kepada pelajar.

2.2 KAJIAN TERDAHULU

A) Pengurusan Pelajar

Asrama merupakan tempat tinggal rasmi pelajar yang menuntut di pusat pengajian. Justeru itu, segala kelengkapan dan kemudahan infrastruktur mestilah sempurna bagi menjamin kualiti kehidupan mereka. Bagi merealisasikan matlamat ini, peranan yang dimainkan oleh pihak pengurusan asrama adalah amat penting disamping juga penglibatan oleh pelajar-pelajar. Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mengenalpasti tahap kepuasan pelajar terhadap pengurusan asrama di asrama Politeknik Seberang Perai. Objektif utama yang ingin dicapai oleh pengkaji daripada kajian ini ialah untuk mengetahui tahap kepuasan pelajar dan juga masalah-masalah yang sering dihadapi oleh pelajar..Tujuan carian literatur adalah untuk mencari faedah mempunyai Sistem Pengurusan Pelajar dalam talian atau berasaskan Web untuk mengubah cara konvensional pengurusan rekod pelajar hari ini. Terdapat banyak faedah yang boleh kita perolehi melalui penggunaan Sistem Pengurusan Pelajar berasaskan web. Kebanyakan Sistem Pengurusan Pelajar berasaskan web yang dibangunkan dengan baik boleh memberi manfaat kepada semua pihak yang terdiri daripada guru, 89 pelajar Jurnal Gading, pentadbir sekolah serta ibu bapa kerana ia boleh membantu meningkatkan komunikasi antara mereka hanya melalui pelayar Web ("Sekolah Pengurusan" 2000).

Selain itu, Sistem Maklumat Pengurusan Pelajar adalah satu sistem pengurusan maklumat berkomputer yang boleh menyimpan data - data pelajar dalam satu pangkalan data misalnya nama, nombor matrik, nombor kad pengenalan, dan maklumat pelajar. SMP merupakan sistem Stand-alone dan bukannya berasaskan web (web-based). Sistem ini secara keseluruhannya adalah bertujuan untuk membangunkan satu serta menyediakan sistem pemanggilan semula (retrieval system) dengan menggunakan kunci nombor matrik atau nombor kad pengenalan pelajar. Sistem ini dibangunkan berpandukan maklumat - maklumat yang diperolehi dari PUSPIT A. Secara ringkasnya, sistem ini mengandungi ciri-ciri mesra pengguna. Bahasa yang digunakan di dalam sistem ini adalah jelas terang dan mudah difahami. Pengguna juga boleh menggilakan menu panduan untuk membuat pilihan tertentu berdasarkan arahan - arahan yang dinyatakan pada menu. Selain itu, mudah dikendalikan Pengguna dapat meniasukkan data secara terus tanpa bergantung kepada huruf besar, huruf kecil atau tanda - tanda khas. Arahan - arahan yang dipilih atau dimasukkan dapat membenarkan pengguna keluar dari satu modul dan beralih ke modul lain. Menepati Keperluan Pengguna Sistem ini dapat menyimpan semua rekod pelajar dengan teratur, lengkap dan cepat, dengan itu ia akan memudahkan lagi kerja - kerja pengguna sistem. Mudah Dikembangkan Sistem ini juga mempunyai satu dokumentasi yang jelas dan terperinci agar sebarang perubahan atau perkembangan yang mungkin dibuat selepas sistem ini dibangunkan dapat dijalankan atau disambungkan dengan lebih mudah.

Pada masa sekarang, terdapat sesetengah pengguna sistem yang menggunakan kaedah secara manual di dalam menyimpan atau merekodkan maklumat - maklumat yang berkaitan dengan bidang tugas mereka. Walaupun sistem manual yang digunakan banyak membantu mereka, namun begitu masih banyak kelemahannya. Antaranya ialah, Banyak masa yang diperlukan untuk mencari maklumat - maklumat yang dikehendaki kerana pencarian ini dilakukan secara manual dan tidak sistematik. Selain itu, Untuk mengemaskini data - data atau maklumat memerlukan masa yang agak lama kerana perlu menulis semula dan pastinya memerlukan kos yang tinggi. Kerahsiaan data juga tidak terjamin kerana tidak ada satu sistem yang sistematik untuk membezakan siapakah pengguna yang berdaftar dan tidak berdaftar bagi tujuan capaian data. Oleh itu, dengan timbulnya pelbagai masalah dengan pengalaman sistem manual, maka wajarlah kerananya satu sistem yang canggih dibangunkan selaras dengan pembangunan teknologi maklumat masa kini. (Syed Abd Halim, Syed Ali. *Sistem maklumat pengurusan pelajar luar kampus SMPLK versi 1.0*/Syed Abd Halim Syed Ali. Diss. Universiti Malaya, 2002.)

B) Permohonan

Sistem Pengurusan Maklumat Pelajar yang dibangunkan ini merupakan system berkomputer bersepadu yang akan membantu pelajar, pensyarah dan pihak pentadbir menjalankan tugas mereka dengan lebih sistematik dan lebih mudah. Segala masalah yang berkaitan dengan maklumat serta akademik pelajar dapat diatasi dengan mudah dan cepat. Oleh itu, di akhir projek ini pengkaji berhasrat dapat membangunkan sebuah sistem pengurusan maklumat pelajar yang merupakan salah satu usaha dan langkah yang diambil untuk menyelesaikan masalah yang timbul.

Aplikasi mudah alih terdiri daripada perisian atau program yang berjalan pada peranti mudah alih dan melaksanakan tugas tertentu untuk pengguna. Aplikasi mudah alih ialah Segmen Teknologi Maklumat dan Komunikasi global yang baharu dan pesat membangun. Aplikasi mudah alih adalah mudah, mesra pengguna, murah, boleh dimuat turun dan boleh dijalankan dalam kebanyakan telefon mudah alih termasuk telefon yang murah dan tahap permulaan. Aplikasi mudah alih mempunyai kegunaan luas untuk kawasan berfungsi yang luas seperti panggilan, pemesejan, menyemak imbas, berbual, komunikasi rangkaian sosial, audio, video, permainan (Islam et.al, 2010).

Peranti mudah alih pintar (selepas ini, peranti mudah alih). platform pengkomputeran yang paling pesat berkembang dengan anggaran 1.6 bilion pengguna peranti mudah alih menjelang 2013 (berbanding anggaran semasa 2 bilion pengguna PC). Deras ini percambahan peranti mudah alih sejak lima tahun lepas telah secara dramatik mengubah platform yang digunakan untuk sosial, perniagaan, hiburan, permainan, produktiviti dan pemasaran menggunakan aplikasi perisian. Mengandungi global penderia kedudukan, ketersambungan wayarles, foto/video keupayaan, pelayar web terbina dalam, pengecaman suara, antara penderia lain, peranti mudah alih telah membolehkan pembangunan aplikasi mudah alih yang boleh menyediakan kaya, kandungan yang sangat setempat, memahami konteks kepada pengguna dalam peranti pegang tangan dilengkapi dengan pengiraan yang serupa kuasa sebagai PC standard. Namun, novel yang sama ini ciri/sensor yang terdapat dalam peranti mudah alih hadir baharu cabaran dan keperluan kepada pembangun aplikasi yang tidak ditemui aplikasi perisian tradisional. Gabungan kuasa pengkomputeran, akses kepada penderia onboard novel dan kemudahan aplikasi boleh diwangkan dan dipindahkan ke pasaran mempunyai menjadikan aplikasi mudah alih sebagai

platform pengkomputeran IT baharu. Untuk pembangunan. Walau bagaimanapun, percambahan pesat peranti mudah alih dan aplikasi telah mengatasi pendekatan kejuruteraan perisian yang disesuaikan dengan mudah alih kejuruteraan perisian aplikasi. Pendekatan kejuruteraan perisian tradisional mungkin tidak digunakan secara langsung dalam konteks peranti mudah alih. Pertama, mudah alih antara muka pengguna peranti (UI) menyediakan paradigma baharu untuk turutan interaksi manusia-komputer baharu (cth., antara muka berbilang sentuh, pengimbasan kod QR, pengecaman imej, realiti tambahan, dsb.) yang belum pernah berlaku sebelum ini diterokai dalam penyelidikan dan tiada UI yang ditetapkan garis panduan wujud, [Kedua, mudah alih divergen platform (cth., iOS, Android, Windows 10), Berbeza pembuat perkakasan untuk platform (mis., versi Android ditemui di HTC, Google, Samsung) dan telefon mudah alih dan platform tablet (cth., iPhone dan iPad Apple) mempunyai memerlukan pemaju untuk membuat satu siri yang sama aplikasi yang disesuaikan untuk setiap jenis peranti. Ketiga, yang kebaruan platform pengkomputeran mudah alih yang disediakan kedua-dua peluang dan cabaran yang unik. Sebagai contoh, Roman, Picco dan Murphy menegaskan bahawa "mobility mewakili jumlah keruntuhan semua kestabilan andaian" yang dibuat dalam kejuruteraan perisian. Dalam kertas kedudukan ini, kita membincangkan bagaimana ketiga-tiga ini faktor memberikan empat cabaran penting kepada mudah alih kejuruteraan perisian aplikasi yang penting untuk membolehkan reka bentuk dan pembangunan aplikasi mudah alih yang berkualitimenggunakan keupayaan yang disediakan oleh peranti mudah alih perkakasan dan platform. (Dehlinger, Josh, and Jeremy Dixon. "Mobile application software engineering: Challenges and research directions." *Workshop on mobile software engineering*. Vol. 2. 2011.)

Menguruskan aduan adalah sukar untuk dikendalikan, respons yang cekap aduan daripada pelajar boleh menjadi penunjuk untuk mengukur prestasi sesebuah organisasi. Kami telah memilih Politeknik Seberang Perai sebagai satu institusi yang menghadapi aduan harian daripada pelajar dan ibu bapa. Pada masa ini, mereka menggunakan borang manual untuk membuat aduan dan terima maklum balas melalui e-mel. Dalam kajian ini, kami membangunkan android berasaskan aplikasi mudah alih untuk menguruskan aduan pelajar. Dengan mudah alih aplikasi, pihak pengurusan boleh menghalang kehilangan borang aduan dan menjejaki daripada rekod. Sistem ini akan menghantar maklum balas dan pemberitahuan secara langsung melalui telefon bimbit pelajar (Illias, N., NH Abdul Hamid, and Z. A. Shaffiei. "PNSCares: The android based mobile application to manage student complaints." *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics* 9.3 (2020): 1276-1283.)

C) Pengurusan Maklumat

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) telah membawa kepada perubahan dan pembangunan yang drastik dalam pengurusan dan profesion maklumat. Dalam era pengurusan dan dapatan semula maklumat berlaku satu transformasi yang signifikan dari segi pengurusan, penyampaian dan penyebaran maklumat. Kesan dari fenomena letusan maklumat juga telah membawa kepada perubahan menyeluruh dari segi pendekatan yang dijalankan oleh sesebuah organisasi maklumat bagi mengumpul, mengurus, menyebarkan dan juga mempakej semula maklumat.

Dengan kewujudan perkhidmatan secara atas talian, pengguna generasi baru yang mahir menggunakan teknologi maklumat lebih selesa dan biasa menggunakan perkhidmatan atas talian dan aplikasi yang membolehkan mereka mengumpul, mengkategorikan, menyaring, memberikan sumber-sumber maklumat atas talian melalui Internet.

Kewujudan sistem maklumat pengurusan dalam pelbagai bidang telah memainkan peranan penting dalam prospek pengurusan data dan maklumat di seluruh dunia (Raymond, 2007). Walaupun sejarah perkembangan sistem maklumat pengurusan bermula di negara Barat, terutama di Amerika Syarikat, negara kita tidak ketinggalan daripada arus perdana ini (Ainin et al., 2002). Ia telah digunakan secara meluas sama ada dalam sektor swasta mahupun sektor awam.

Di Malaysia, sistem maklumat pengurusan kerajaan didapati terbahagi mengikut keperluan jabatan tertentu. Namun, pada dasarnya terdapat dua (2) sistem maklumat pengurusan yang telah diperkenalkan dikenali sebagai Sistem Maklumat Pengurusan Sumber Manusia Kerajaan Elektronik (Electronic Government Human Resources Management Information System EG-HRMIS/HRMIS) dan juga Sistem Maklumat Pengurusan Pendidikan (Education Management Information System SMPP/EMIS).

Pengurusan maklumat adalah untuk mengenal pasti proses atau langkah yang terlibat dalam kedua-dua bidang. Tegasnya, Pengurusan Maklumat memberi tumpuan kepada "rancangan dan aktiviti yang perlu dilaksanakan untuk mengawal rekod organisasi" (Tempat & Hyslop, 1982).

Nuansa antara Pengurusan Maklumat dan Pengurusan Rekod dan Sumber Maklumat Pengurusan adalah halus kerana, seperti yang disebutkan sebelum ini, semua istilah ini cenderung digunakan silih berganti. Bagi Wilson (1989), Pengurusan Maklumat ialah pengurusan sumber maklumat sebuah organisasi dan melibatkan pengurusan teknologi maklumat. Choo (1998b) mencadangkan sebuah model proses pengurusan maklumat. Dibentangkan sebagai kitaran, Choo's model pengurusan maklumat memerlukan 5 langkah asas: pengenalanpastian keperluan maklumat, pemerolehan maklumat, organisasi maklumat dan penyimpanan, maklumat pendedaran dan penggunaan maklumat.

Menurut Huslid (2005) pengurusan ditakrifkan sebagai suatu seni bagi melaksanakan sesuatu kerja yang terancang melalui pelaksanaan secara sistematik, teratur dan mengikut garis panduan tertentu. Boiko dan Hartman (2010) menyatakan bahawa pengurusan maklumat adalah satu disiplin yang mentadbir akauntabiliti terhadap sistem dan proses dalam organisasi yang bertanggungjawab bagi pengwujudan, penyimpanan, pendedaran, dan penggunaan maklumat institusi. Manakala Abd Rahim Abd Rashid (2006) menakrifkan pengurusan maklumat sebagai satu keperluan yang amat penting kepada semua organisasi, syarikat dan sektor korporat. Jadi, pengurusan maklumat organisasi boleh didefinisikan sebagai proses mengenalpasti, klasifikasi, pemeliharaan dan pemansuhan maklumat sama ada maklumat yang diterima adalah benar dan betul di dalam sesebuah organisasi. Selain itu, Kampffmeyer (2014) menyatakan bahawa pengurusan maklumat ialah pengendalian yang menyeluruh dan penggunaan semua maklumat dalam suatu organisasi tanpa mengira lokasi, pengguna, pengarang, sumber, aplikasi, platform, kes penggunaan, format, perantara, dan masa. Oleh itu, pengurusan maklumat boleh didefinisikan sebagai proses mengenalpasti, klasifikasi, pemeliharaan, dan pemansuhan sumber maklumat yang diterima oleh sesebuah organisasi.

2.3 RUMUSAN

Secara keseluruhan, kajian literatur yang dibincangkan ini merangkumi bidang projek inovasi dgn penciptaan MyHostel App masalah- masalah yang dihadapi oleh belajar seperti dinyatakan dapat diselesaikan.

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1 PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara lebih mendalam tentang MyHostel App dan kaedah penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini. Pertamanya kajian ini akan menerangkan mengenai prosedur untuk menghasilkan aplikasi MyHostel App, Kemudian penjelasan mengenai penyelidikan merangkumi maklumat projek, pembahuran, keunikan projek dan kaedah kajian yang digunakan dalam kajian ini.

3.2 MAKLUMAT PROJEK INOVASI

MyHostel App adalah satu aplikasi dimana untuk membantu pelajar membuat aduan tentang kerosakan harta benda dalam bilik .Dengan adanya aplikasi MyHostel App ini ia dapat menjadi satu kemudahan dan kemajuan buat pelajar asrama politeknik seberang perai serta pekerja-pekerja asrama.Dengan penghasilan aplikasi MyHostel App ini ia memiliki beberapa kelebihan seperti memberi informasi atau maklumat dengan lebih mudah dan menjimatkan masa untuk pelajar beratur membuat aduan di pejabat asrama. Perkakasan dan perisian untuk menghasilkan aplikasi MyHostel App adalah seperti berikut: -

- i. Perisian aplikasi Google Form
- ii. Komputer riba

3.3 PROSES PEMBANGUNAN PROJEK INOVASI

Untuk mengurangkan kos dan masa, terdapat dua proses utama dalam membuat permohonan ini:

1. Pembangunan laman web

- Laman web dibangunkan terlebih dahulu untuk menyediakan fungsi asas aplikasi.

2. Pembangunan aplikasi

- Dengan menggunakan modul WebView, laman web boleh ditukar kepada aplikasi Android dengan pembangunan aplikasi minimum.

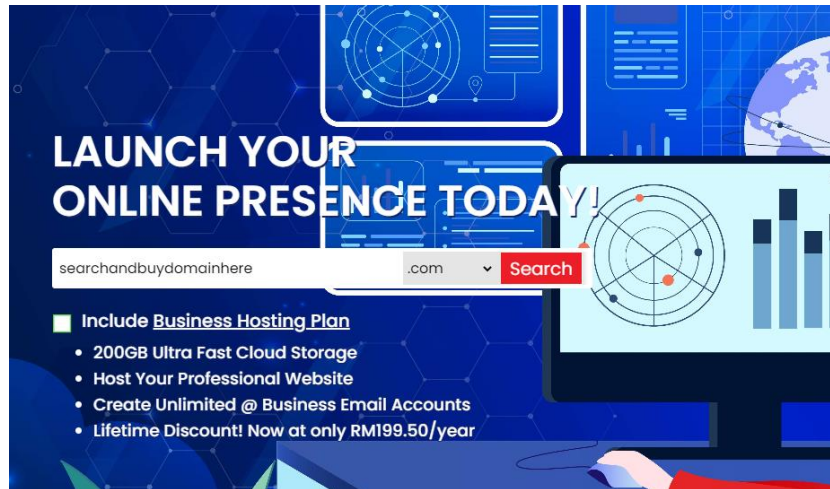
1.0 Pembangunan Laman Web

Laman web dibangunkan dengan menggunakan Wordpress dan Elementor sebagai platform.

Langkah-langkah untuk membangunkan laman web:

1. Beli nama domain daripada pembekal.

- Nama domain ialah alamat tapak web anda.



2. Beli penghosan daripada pembekal

- Penghosan ialah storan dalam talian untuk menyimpan semua data untuk tapak web anda seperti pengekodan, pangkalan data, imej, video dll.

- ★ 20 GB NVMe Disk Space
- ★ 200GB Bandwidth
- ★ 10 Addon Domains
- ★ Unlimited Email Accounts
- ★ cPanel Control Panel
- ★ FREE SSL
- ★ Powered by Litespeed Server
- ★ WordPress + LSCache
- ★ 400+ Softaculous Installer
- ★ WordPress, Joomla, Drupal
- ★ 14 Money Back Guarantee

cPanel
Tools
WordPress Manager

Search Tools (1)

Tools

Email

- Email Accounts
- Autoresponders
- Track Delivery
- Email Deliverability
- Encryption
- Email Disk Usage
- Forwarders
- Default Address
- Global Email Filters
- Address Importer
- BoxTrapper
- Email Routing
- Mailing Lists
- Email Filters
- Spam Filters
- Calendars and Contacts

Files

General Information

- Current User: biznextm
- Primary Domain: biznext.my
- Shared IP Address: 103.191.76.50
- Home Directory: /home3/biznextm
- Last Login IP Address: 115.164.178.19
- Theme: jupiter
- Server Information

cPanel
Tools
WordPress Manager

Search Tools (1)

Files

- File Manager
- Disk Usage
- Backup
- File and Directory Restoration
- Images
- Web Disk
- Backup Wizard
- Directory Privacy
- FTP Accounts
- Git™ Version Control

Databases

- phpMyAdmin
- Remote MySQL®
- MySQL® Databases
- MySQL® Database Wizard

Domains

Server Information

Statistics

- Alias Domains: 0 / 0
- Addon Domains: 5 / 10 (50%)
- Disk Usage: 7.11 GB / 19.53 GB (36.42%)
- MySQL® Disk Usage: 234.59 MB / 12.65 GB (1.81%)
- Bandwidth: 1.52 GB / 195.31 GB (0.78%)
- Subdomains: 5 / ∞
- Email Accounts: 3 / ∞
- Mailing Lists: 0 / ∞
- Autoresponders: 0 / ∞

cPanel
Tools
WordPress Manager

Search Tools (1)

Domains

- Site Publisher
- Zone Editor
- Domains
- Dynamic DNS
- Redirects

Metrics

- Visitors
- Raw Access
- Resource Usage
- Errors
- Awstats
- Bandwidth
- Metrics Editor

Security

- SSH Access
- IP Blocker
- SSL/TLS

Server Information

- 1.52 GB / 195.31 GB (0.78%)
- Subdomains: 5 / ∞
- Email Accounts: 3 / ∞
- Mailing Lists: 0 / ∞
- Autoresponders: 0 / ∞
- Forwarders: 1 / ∞
- Email Filters: 0 / ∞
- FTP Accounts: 0 / ∞
- MySQL® Databases: 20 / ∞
- CPU Usage: 0 / 100 (0%)
- IOPS: ...

3. Pasang Wordpress ke dalam pengehosan

- Isikan semua maklumat semasa pemasangan Wordpress

PHP JavaScripts PERL

Welcome biznextm

WordPress

Version : 6.1, 6.0.3, 5.9.5, 5.8.6, 5.7.8, 5.6.10, 5.5.11, 5.4.12, 5.3.14, 5.2.17, 5.1.15, 5.0.18, 4.9.22
Release Date : 01-11-2022

Install Overview Features Screenshots Ratings Reviews Import

Software Setup

Quick Install

Choose Installation URL
Please choose the URL to install the software

Choose the version you want to install
Please select the version to install.

https:// biznext.my In Directory 6.1

Choose Protocol Choose Domain In Directory

Site Settings

Site Name

My Blog

Site Description

My WordPress Blog

Enable Multisite (WPMU)

Disable WordPress Cron

Admin Account

Admin Username

biznext.my-admin

Admin Password

pass Hide

Bad (18/100)

Admin Email

admin@biznext.my

Choose Language

Select Language

English

Select Plugin(s)

Manage Plugin Sets

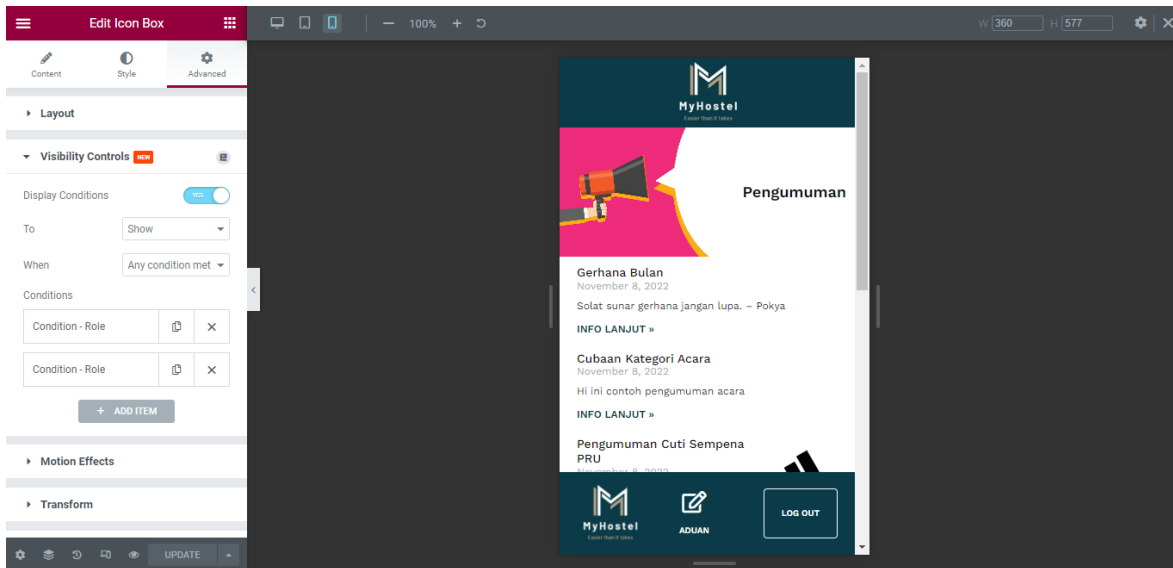
Backups (Backuply)

Limit Login Attempts (Loginizer)

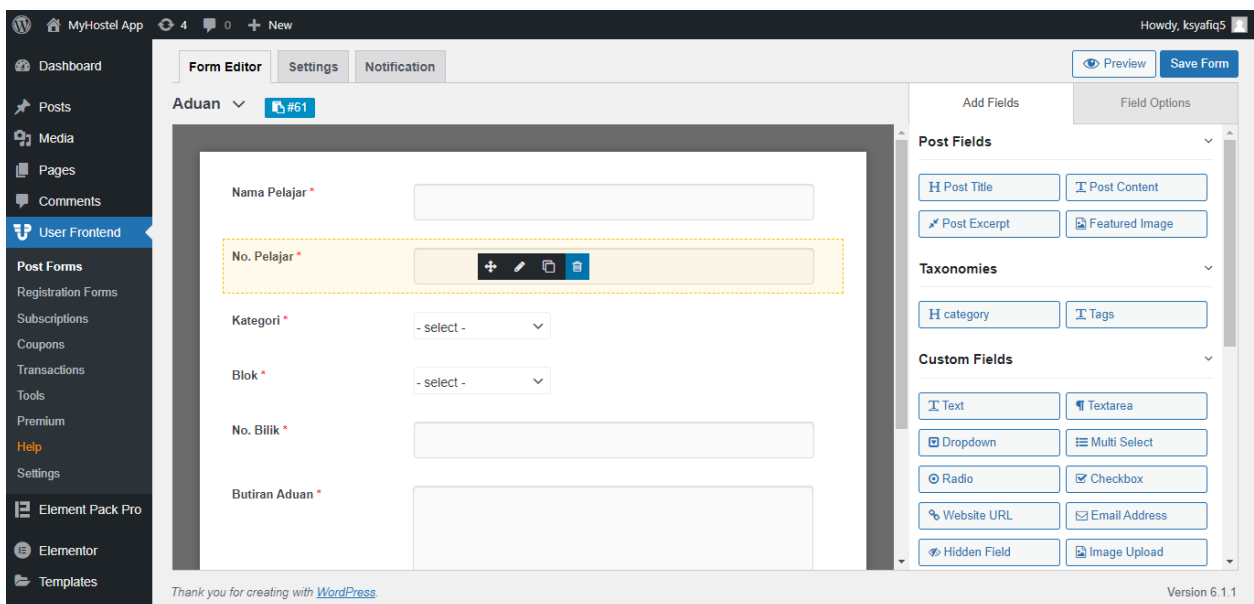
Classic Editor

4. Mula mereka bentuk

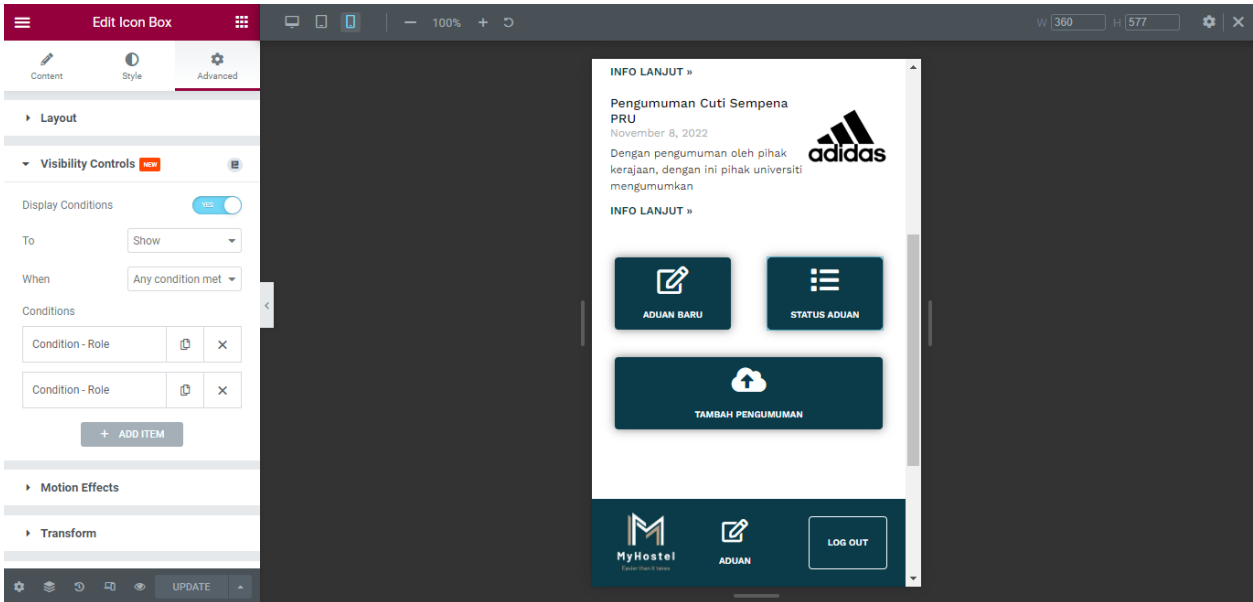
- Di bawah adalah susun atur ringkas proses pembangunan laman web



Di bawah ialah gambar membuat borang untuk pelajar mengisi butiran:

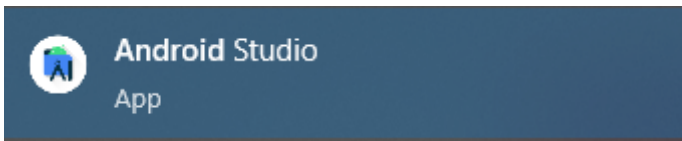


Di bawah ialah cara kami membenarkan sesetengah pengguna melihat bahagian tertentu berdasarkan peranan. Sebagai contoh, hanya Penyelia boleh melihat bahagian “Status Aduan” dan “Tambah Pengumuman”.

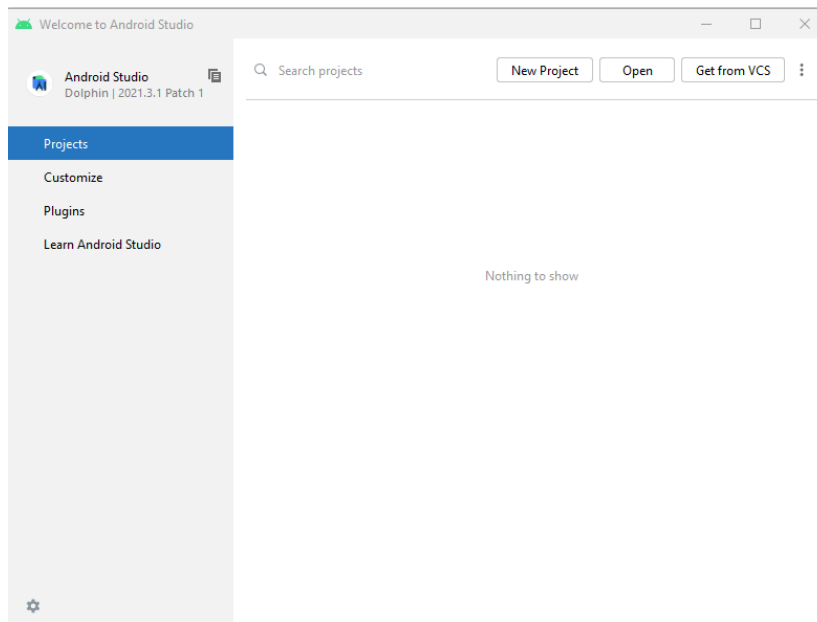


2.0 Pembangunan Aplikasi Android

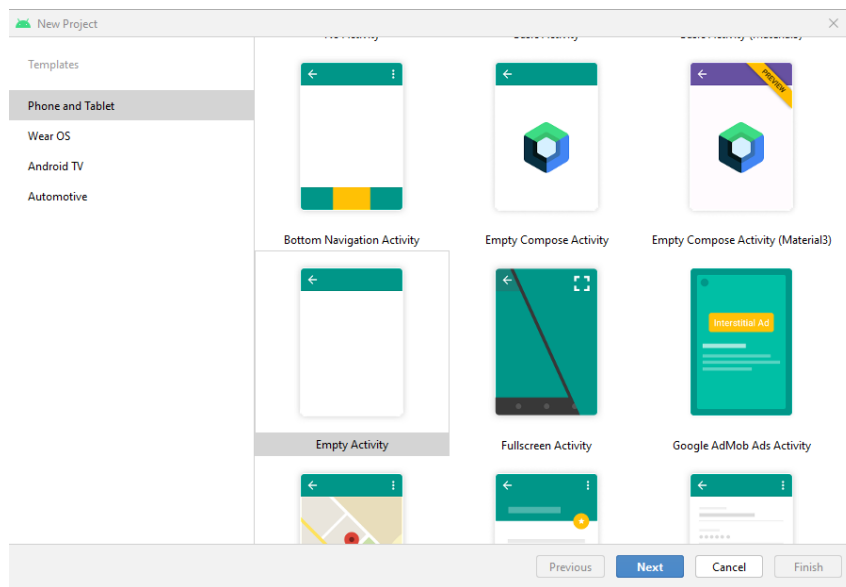
Perisian yang digunakan ialah Android Studio. Boleh dimuat turun di sini <https://developer.android.com/studio>



Buka Perisian, klik “New Project”



Pilih **Empty Activity**. dan tekan **Next**



Isikan maklumat. **Application Name**, **Language** and **Minimum SDK**.

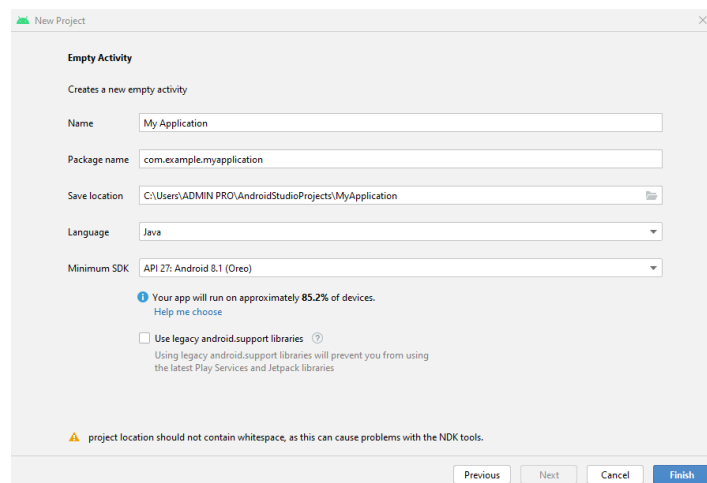
Dalam perisian ini, kami menggunakan:

Name: MyHostel App

Language: Java

Minimum SDK: API 27: Android 8.1 (Oreo) - this determines the minimum version of Android that can run this app.

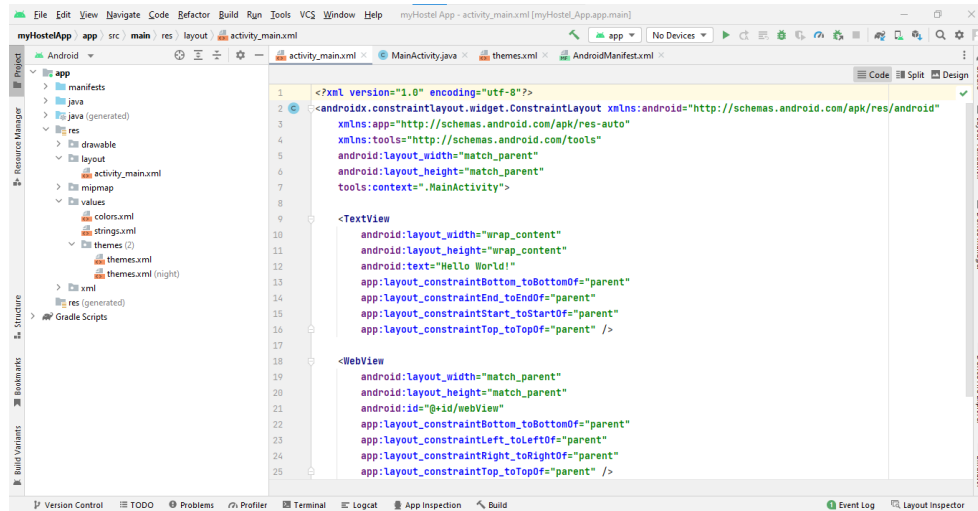
Tekan **Finish**.



Coding:

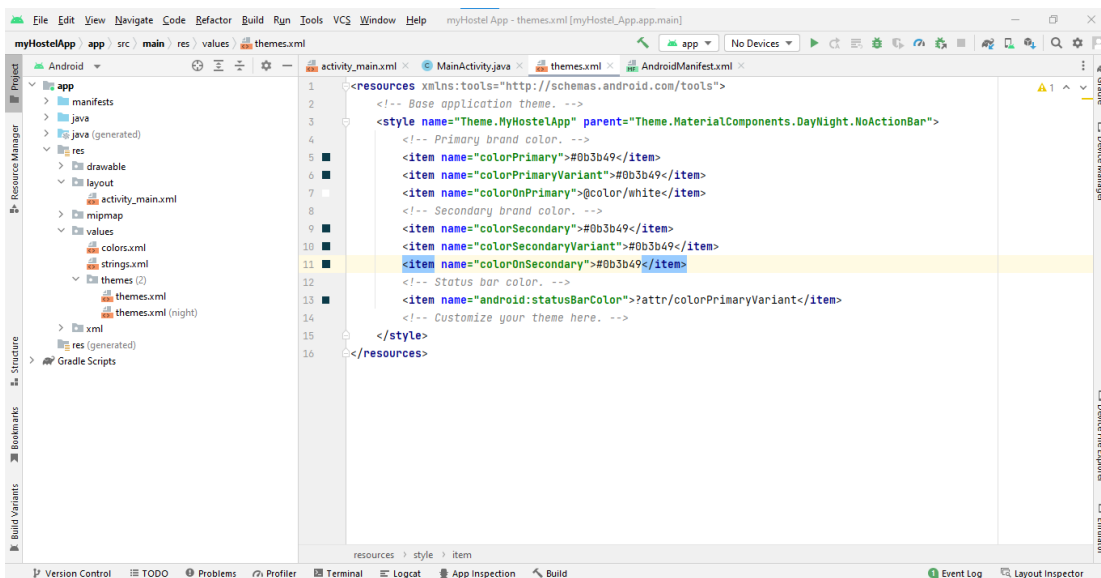
Terdapat 4 bahagian utama dalam coding:

1. Activity_main.xml - digunakan untuk menentukan reka letak keseluruhan apl



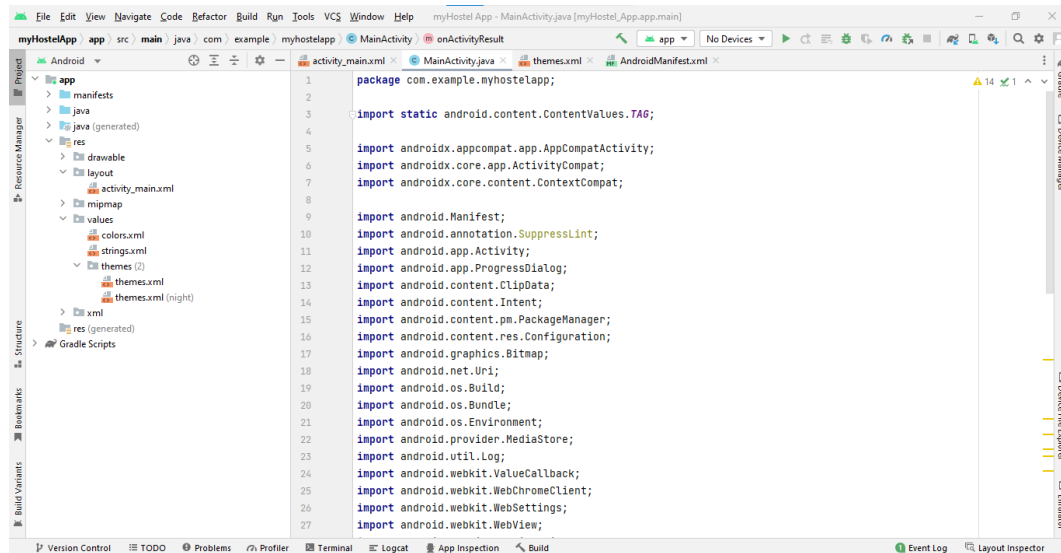
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity">
    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Hello World!"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
    <WebView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:id="@+id/webView"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
        app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

2. Themes.xml - digunakan untuk menetapkan logo dan warna apl



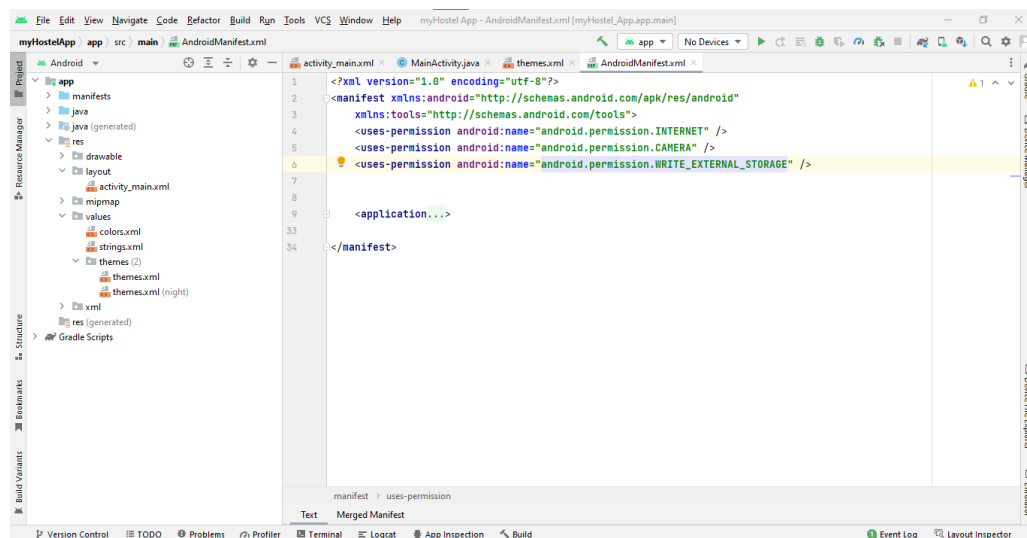
```
<resources xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
    <!-- Base application theme. -->
    <style name="Theme.MyHosteLApp" parent="Theme.MaterialComponents.DayNight.NoActionBar">
        <!-- Primary brand color. -->
        <item name="colorPrimary">#0b3b49</item>
        <item name="colorPrimaryVariant">#0b3b49</item>
        <item name="colorOnPrimary">@color/white</item>
        <!-- Secondary brand color. -->
        <item name="colorSecondary">#0b3b49</item>
        <item name="colorSecondaryVariant">#0b3b49</item>
        <item name="colorOnSecondary">#0b3b49</item>
        <!-- Status bar color. -->
        <item name="android:statusBarColor">attr/colorPrimaryVariant</item>
        <!-- Customize your theme here. -->
    </style>
</resources>
```

3. MainActivity.java - digunakan untuk menetapkan kefungsiian apl ini seperti muat naik fail, memuatkan WebView, dan lain-lain.



```
1 package com.example.myhostelapp;
2
3 import static android.content.ContentValues.TAG;
4
5 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
6 import androidx.core.app.ActivityCompat;
7 import androidx.core.content.ContextCompat;
8
9 import android.Manifest;
10 import android.annotation.SuppressLint;
11 import android.app.Activity;
12 import android.app.AlertDialog;
13 import android.content.ClipData;
14 import android.content.Intent;
15 import android.content.pm.PackageManager;
16 import android.content.res.Configuration;
17 import android.graphics.Bitmap;
18 import android.net.Uri;
19 import android.os.Build;
20 import android.os.Bundle;
21 import android.os.Environment;
22 import android.provider.MediaStore;
23 import android.util.Log;
24 import android.webkit.ValueCallback;
25 import android.webkit.WebChromeClient;
26 import android.webkit.WebSettings;
27 import android.webkit.WebView;
```

4. AndroidManifest.xml - digunakan untuk memberikan kebenaran kepada aplikasi ini, seperti mengakses internet dan storan fail telefon.



```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
4     <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
5     <uses-permission android:name="android.permission.CAMERA" />
6     <uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
7
8     <application ...>
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34 </manifest>
```

Selepas coding selesai, pergi ke Build >> Build Bundle/APK >> Build APK untuk membuat aplikasi.

Kemudian, pasang apl itu ke dalam telefon anda.

3.4 PEMBAHARUAN DAN KEUNIKAN PROJEK INOVASI

Sebelum MyHostel App ini dihasilkan, pelajar yang menetap di asrama Politeknik Seberang Perai sering menghadapi masalah untuk membuat aduan di pejabat pengurusan asrama. Tetapi dengan MyHostel App, ia dapat memudahkan urusan pelajar untuk berurusan dengan pejabat pengurusan asrama. MyHostel App ini boleh diakses di telefon bimbit sahaja dengan sokongan internet. Aplikasi ini juga dicipta dengan menggunakan software di dalam komputer. Sebelum ini, pelajar yang menetap di asrama hanya membuat aduan secara tradisional dimana mereka perlu ke pejabat pengurusan asrama tetapi mengambil masa yang agak lama kerana mereka perlu berjalan dari kediaman asrama mereka hingga ke lokasi pejabat pengurusan asrama. Oleh itu, dengan adanya MyHostel App para pelajar yang mediami asrama dapat membuat aduan secara dalam talian. Kesannya, para pelajar dapat mengurangkan penggunaan masa dan tenaga. Tambahan pula, urusan antara pelajar dan pihak pejabat pengurusan asrama dapat dijalankan dengan mudah dan cepat.

Sepanjang tempoh pembaharuan dan keunikan aplikasi ini, keberkesanan terhadap aplikasi ini telah dibuktikan apabila ianya telah dicuba oleh beberapa orang pelajar asrama Politeknik Seberang Perai.

Sepanjang tempoh pelaksanaannya, ia telah memenuhi ciri-ciri berikut: (Impak Produk)

- i. Memudahkan urusan: Pelajar hanya perlu mengakses MyHostel App untuk membuat aduan kepada pejabat pemgurusan asrama.
- ii. Mengurangkan penggunaan masa: Pelajar tidak perlu menghabiskan masa menunggu giliran untuk membuat aduan di pejabat asrama.
- iii. Menambah pengetahuan: Para pengkaji dan pelajar dapat menambah ilmu pengetahuan dalam mempelajari cara menggunakan aplikasi MyHostel App
- iv. Mesra alam: Penghasilan MyHostel App ini tidak menggunakan sebarang bahan-bahan yang mencemarkan alam sekitar. Hal ini kerana, untuk menghasilkan aplikasi MyHostel App hanya menggunakan komputer.

3.5 KAEDAH KAJIAN

Terdapat beberapa jenis instrumen digunakan untuk mengumpulkan maklumat dalam kajian ini. Satu daripada instrumen yang mempunyai kaitan dengan kaedah kualitatif adalah menggunakan teknik temubual. Kajian ini dijalankan dengan menjalankan temubual berstruktur bersama pelajar dan penduduk asrama Politeknik Seberang Perai berkenaan masalah yang dihadapi oleh mereka. Temubual berstruktur adalah dijalankan secara formal, dirancang teliti selaras dengan objektif kajian dan soalan tidak perlu banyak untuk mengelakkan data terpesong daripada objektif kajian dan merumitkan kerja mengurus dan menganalisis data.

Kaedah ini dijalankan bagi mendapatkan maklumat dan membantu dalam penghasilan aplikasi ini. Soalan temubual bersama pelajar dan penduduk asrama Politeknik Seberang Perai adalah seperti berikut bagi mendapatkan dapatan keperluan sebelum menghasilkan projek inovasi aplikasi MyHostel App.

Jadual 3.1: Senarai Soalan Temubual sebelum Penghasilan Projek.

Bil	Soalan Temubual
1	Adakah penduduk asrama Politeknik Seberang Perai menghadapi masalah untuk melaporkan masalah kerosakan bilik kepada pihak asrama.
2	Adakah kaedah lama iaitu beratur di pejabat asrama untuk melaporkan masalah kerosakan bilik perlu diperbaiki?
3	Adakah anda memerlukan perubahan dalam melaksanakan strategi untuk memudahkan pelajar melaporkan masalah kerosakan bilik?
4	Adakah kaedah lama untuk menerima memo terbaru dikeluarkan pihak asrama iaitu mengemaskini di papan kenyataan di pejabat asrama perlu diperbaiki?
5	Adakah anda bersetuju sekiranya aplikasi MyHostel App dihasilkan bagi membantu pelajar dan penduduk asrama Politeknik Seberang Perai dalam melaporkan masalah kerosakan bilik dan mendapat memo terbaru dari pihak asrama?

Berikut merupakan soalan temubual bersama pelajar dan penduduk asrama Politeknik Seberang Perai setelah projek inovasi aplikasi MyHostel App dihasilkan dan digunakan.

Jadual 3.2: Senarai Soalan Soalselidik Selepas Penghasilan Projek

Bil	Soalan soalselidik	Respon
1	Adakah aplikasi MyHostel App App ini merupakan satu inovasi dalam melaporkan aduan kerosakan dalam talian?	YA
2	Adakah aplikasi MyHostel App App ini dapat memudahkan lagi cara mendapat memo baru dari pihak asrama?	YA
3	Adakah aplikasi MyHostel App App ini dapat menjimatkan masa dari beratur di pejabat asrama Politeknik Seberang Perai?	YA
4	Adakah aplikasi MyHostel App App ini dapat keberkesanan perkhidmatan dengan membuat laporan kerosakan bilik secara atas talian?	YA
5	Adakah anda berminat untuk menggunakan aplikasi MyHostel App App ini di asrama Politeknik Seberang Perai?	YA
6	Adakah aplikasi MyHostel App App ini merupakan satu inovasi dalam membuat laporan kerosakan dan mendapat memo baharu yang dikeluarkan pihak asrama dalam talian?	YA

3.6 RUMUSAN

Kesimpulannya bab ini telah memfokuskan kepada langkah-langkah penghasilan aplikasi MyHostel App dan kaedah kajian yang digunakan bagi mendapatkan maklumat berkaitan keperluan penghasilan projek inovasi. Selain itu, melalui bab ini juga pengkaji telah berjaya mengetahui masalah yang dihadapi.

BAB 4

ANALISIS DAPATAN PROJEK INOVASI

4.1 PENDAHULUAN

Bab ini membincangkan mengenai analisis dapatan kajian peringkat pertama dan analisis dapatan kajian kedua untuk MyHostel App. Dapatan keseluruhan dan analisis dibentangkan dalam bentuk jadual, rajah dan pernyataan bagi membolehkan penemuan penting dalam projek inovasi dikemukakan. Bab ini disusun mengikut hierarki persoalan kajian bagi menunjukkan bahawa semua persoalan telah dijawab. Seterusnya bab ini juga menjelaskan mengenai impak projek inovasi dan diakhiri dengan aspek pengkomersialan.

4.2 ANALISIS SITUASI

Projek yang dijalankan ini melibatkan beberapa tingkat analisis. Sebelum peringkat analisis, dapatan diperolehi berdasarkan analisis dapatan soal selidik sebelum dan selepas projek inovasi dihasilkan. Seterusnya, peringkat analisis yang terlibat ialah analisis dapatan kajian peringkat pertama yang melibatkan proses Fasa 1 iaitu peningkatan produk inovasi dan peringkat kedua yang melibatkan Fasa 2 iaitu pemurnian ke atas produk inovasi yang dihasilkan.

4.2.1 Analisis Dapatan soalselidik Sebelum Projek Inovasi dihasilkan

Berikut merupakan dapatan soalselidik bersama pelajar Politeknik Seberang Perai yang mendiami kamsis di Politeknik Seberang Perai sebelum projek inovasi aplikasi MyHostel App dihasilkan dan diguna pakai.

Jadual 4.1: Dapatan soalselidik Sebelum Penghasilan Projek.

Bil	Soalan soalselidik	Respon
1	Adakah pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai menghadapi sebarang masalah dalam melaporkan masalah kerosakan bilik?	YA
2	Adakah pejabat asrama jauh dari asrama Politeknik Seberang Perai?	YA
3	Adakah pelajar yang mendiami asrama di Politeknik Seberang Perai tidak mencukupi masa untuk beratur di pejabat asrama	YA
4	Adakah anda memerlukan penyelesaian dalam membantu menjimatkan masa pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai?	YA

5	Adakah anda bersetuju sekiranya aplikasi MyHostel App App dihasilkan bagi membantu pelajar yang mendiami Politeknik Seberang Perai dalam membuat laporan dan aduan tentang kerosakan bilik?	YA
---	---	----

Secara keseluruhannya, pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai bersetuju dengan semua persoalan soalselidik yang dikemukakan. Permasalahan wujud dalam membuat laporan kerosakan bilik, mereka bersetuju untuk melaporkan aduan kerosakan bilik melalui aplikasi dan memerlukan penyelesaian dari penghasilan aplikasi MyHostel App App yang akan dapat membantu pelajar membuat laporan tentang kerosakan bilik.

4.2.2 Analisis Dapatan soalselidik Selepas Projek Inovasi dihasilkan

Berikut merupakan dapatan soalselidik bersama pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai setelah projek inovasi aplikasi MyHostel App App dihasilkan dan digunapakai.

Jadual 4.2: Senarai Soalan soalselidik Selepas Penghasilan Projek

Bil	Soalan soalselidik	Respon
1	Adakah aplikasi MyHostel App App ini merupakan satu inovasi dalam melaporkan aduan kerosakan dalam talian?	YA
2	Adakah aplikasi MyHostel App App ini dapat memudahkan lagi cara mendapat memo baru dari pihak asrama?	YA
3	Adakah aplikasi MyHostel App App ini dapat menjimatkan masa dari beratur di pejabat asrama Politeknik Seberang Perai?	YA
4	Adakah aplikasi MyHostel App App ini dapat keberkesanan perkhidmatan dengan membuat laporan kerosakan bilik secara atas talian?	YA
5	Adakah anda berminat untuk menggunakan aplikasi MyHostel App App ini di asrama Politeknik Seberang Perai?	YA
6	Adakah aplikasi MyHostel App App ini merupakan satu inovasi dalam membuat laporan kerosakan dan mendapat memo baharu yang dikeluarkan pihak asrama dalam talian?	YA

Secara keseluruhannya, pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai bersetuju dengan semua persoalan soalselidik yang dikemukakan selepas penggunaan aplikasi MyHostel

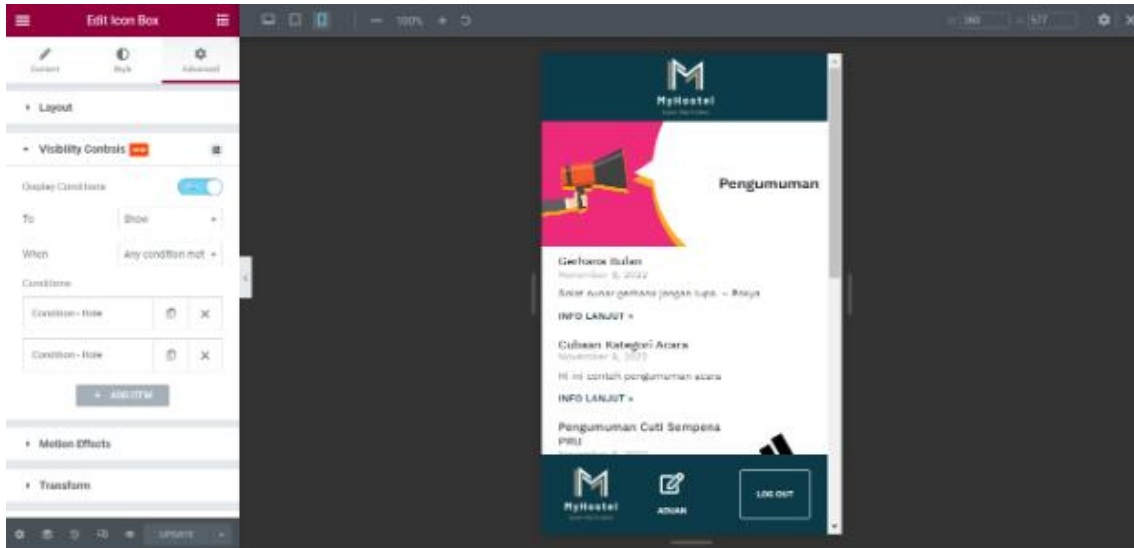
App App untuk membuat laporan kerosakan bilik. Semua responden bersetuju aplikasi MyHostel App ini merupakan satu inovasi untuk membuat laporan kerosakan bilik dan mendapat memo terbaru dengan mudah dan cepat, ia juga dapat menjimatkan masa dan kos, dan memberikan keberkesanan perkhidmatan. Semua responden juga bersetuju aplikasi MyHostel App App ini dapat membantu pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai. Mereka juga berminat untuk menggunakan aplikasi MyHostel App ini di asrama Politeknik Seberang Perai.

4.2.3 ANALISIS DAPATAN KAJIAN PERINGKAT PERTAMA

Sebelum aplikasi MyHostel App dihasilkan, pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai perlu melaporkan aduan kerosakan dengan berjalan ke pejabat asrama dan beratur panjang. Perbincangan dilakukan bagi memilih kaedah penyelesaian terbaik yang digunakan dalam menyelesaikan masalah pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai melapor aduan kerosakan di pejabat asrama Politeknik Seberang Perai. Kaedah ini dijangka lebih teratur dan ia akan dapat digunakan berterusan. Pemerhatian penggunaan aplikasi MyHostel App digunakan di asrama Politeknik Seberang Perai selama seminggu. Pada minggu pertama, bilangan pelajar yang membuat aduan kerosakan bilik masih ada yang melaporkannya secara depan-depan. Selain itu, pemerhatian minggu kedua telah dibuat dan didapati pelajar sudah mula menggunakan aplikasi ini untuk melaporkan masalah itu oleh kerana penambahbaikan dilakukan.

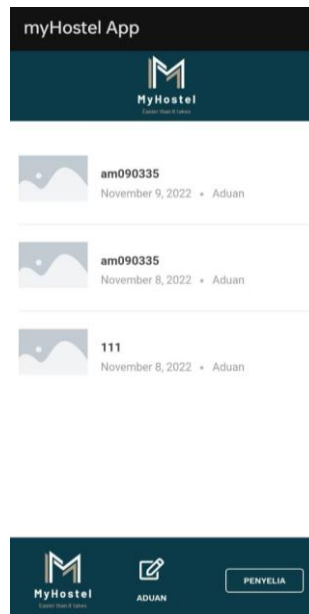
a) Fasa 1 Inovasi ditingkatkan

Pengkaji menghasilkan aplikasi MyHostel App seperti Rajah di bawah dengan menggunakan platform Android Studio. Aplikasi MyHostel App dibina untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai. Aplikasi ini memberikan penyelesaian dalam menguruskan hal- hal berkaitan dengan kerosakan bilik yang dihadapi pelajar dan masalah memo yang lambat sampai kepada pelajar.



4.2.4 Analisis Dapatan Kajian Peringkat Kedua

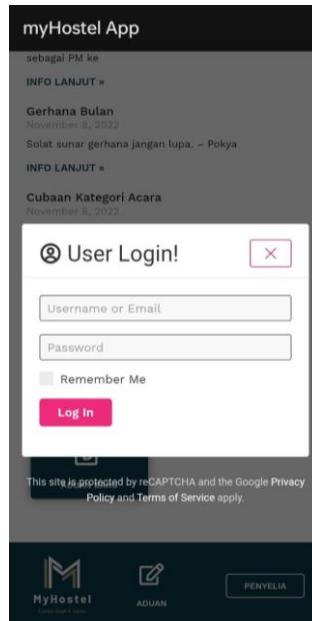
Rajah 4.4 menunjukkan aplikasi MyHostel App yang dihasilkan oleh pengkaji. Dengan adanya aplikasi ini di asrama Politeknik Seberang Perai , pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai boleh mendapatkan memo dan membuat aduan kerosakan bilik dengan mudah dan pada masa yang tetap. Tetapi, aplikasi MyHostel App masih belum sempurna kerana tempat untuk melihat aduan pelajar boleh dilihat pelajar lain. Ia sepatutnya hanya penyelia asrama dan Jawatankuasa Kolej Kediaman (JPKK) sahaja yang boleh melihatnya.



Rajah 4.4 menunjukkan yang pelajar boleh melihat aduan pelajar lain.

a) Fasa 2 inovasi dimurnikan

Hasil daripada inovasi 1 didapati aplikasi MyHostel App tersebut tidak sempurna kerana tempat untuk melihat aduan pelajar boleh dilihat pelajar lain. Oleh hal demikian , pihak pengkaji melakukan penambahbaikan bagi aplikasi tersebut . Pihak pengkaji memasukkan “login” untuk penyelia sahaja untuk meilhat aduan pelajar ke dalam aplikasi tersebut seperti dalam Rajah 4.5



Rajah 4.5 menunjukkan yang penyelia perlu log masuk untuk melihat aduan pelajar .

4.3 ANALISIS KEWANGAN

Kami sebagai pengkaji telah menganalisis penglibatan beberapa kos sepanjang projek dijalankan dalam menyediakan dan menghasilkan aplikasi MyHostel App. Analisis kewangan telah dilakukan oleh pengkaji dalam merangkumi aspek kos penghasilan projek secara per unit dan penetapan harga seunit sekiranya produk ini ingin dikomersialkan kepada pelajar yang mendiami asrama di Politeknik Seberang Perai. Sub topik seterusnya memperincikan perkara-perkara yang telah dinyatakan sebelum ini.

4.3.1 Kos Penghasilan Projek

Kos penghasilan produk diambil kira berdasarkan kepada setiap bahan-bahan input yang diperlukan di dalam proses pembuatan bahan inovasi. Bahan-bahan input disenaraikan dan dinyatakan kos per unit yang terlibat sebelum mengambil kira jumlah kos penghasilan projek per unit yang terlibat sebelum mengambil kira jumlah kos penghasilan projek per unit. Perbandingan kos penghasilan aplikasi MYHOSTEL APP semasa di Fasa 1 dan aplikasi MYHOSTEL APP semasa di Fasa 2 adalah seperti dalam jadual di bawah.

Kos Penghasilan Projek Per Unit.

Jadual 4.6: Kos pembangunan aplikasi MyHostel App

BIL	BUTIRAN	KOS (RM)
1	Data internet	RM150
2	Bil elektrik	RM80
3	Peralatan komputer	RM135
4	Update software	RM135
	Jumlah Kos	RM500

4.3.2 Peletakan Harga Projek

Setelah kos penghasilan projek dikira, peletakan harga ditentukan bagi Aplikasi MYHOSTEL APP yang dihasilkan. Kos pembuatan untuk mencipta aplikasi MYHOSTEL APP ini adalah sebanyak RM500 setelah dibincangkan dan ditentukan oleh kumpulan pengkaji berdasarkan sistem yang digunakan.

4.3.3 Justifikasi kos pelaksanaan projek

Kos pelaksanaan projek adalah sebanyak RM350. Cadangan bagi peletakan harga projek adalah sebanyak RM 500.00 setelah dibincangkan dan ditentukan oleh kumpulan pengkaji berdasarkan sistem yang digunakan. Hal ini kerana harga aplikasi ini telah ditentukan berdasarkan kepada kombinasi kos penggunaan yang diperlukan, tenaga dan masa ahli pengkaji yang diluahkan sepanjang projek ini berlangsung dari awal hingga selesai projek ini dijalankan.

4.4 IMPAK PROJEK INOVASI

Inovasi produk diperincikan kepada tiga (3) bentuk impak kesan dari aplikasi yang dihasilkan bagi menyelesaikan permasalahan kajian. Berikut adalah penjelasan impak mengikut sub topik perbincangan.

a) Impak Produk Terhadap Masa

Penggunaan aplikasi MYHOSTEL APP ini telah membantu ke arah penjimatan masa untuk pelajar membuat aduan kepada pihak pengurusan asrama. Hal ini kerana penggunaan aplikasi ini dapat memudahkan urusan antara pelajar untuk membuat aduan kerosakan barang di dalam bilik asrama, ataupun jika mereka ingin membaca notis dari pihak asrama. Masalah pengiraan penjimatan masa berdasarkan pemerhatian pengkaji adalah seperti jadual di bawah.

Jadual 4.7: Impak Produk Terhadap Masa

BUTIRAN	manual	Apps
Masa yang diambil untuk membuat aduan	8 minit	1 minit

b) Impak Produk Terhadap Kos

Perbelanjaan untuk membuat inovasi aplikasi MYHOSTEL APP ini ialah sebanyak RM500. Oleh itu, ia boleh dikategorikan sebagai menjimatkan kos kerana inovasi ini dicipta dengan kos yang rendah berbanding inovasi untuk aplikasi yang berlainan kategori. Seterusnya, cara penggunaannya juga adalah secara dalam talian sahaja dalam kalangan pengguna.

c) Impak Terhadap Keberkesanan Penggunaan Projek

Keberkesanan penggunaan perkhidmatan dapat dilihat dari segi kemudahan kepada banyak pihak seperti pelajar asrama dan pihak pengurusan asrama. Hal ini kerana produk inovasi ini mempunyai ciri mobility yang tinggi. Ianya boleh dimuat turun dalam telefon mudah alih dan ianya juga mudah untuk dikendalikan di mana jua. Seterusnya, produk inovasi aplikasi MyHostel App ini sangat membantu pelajar asrama dan pihak pengurusan asrama kerana pelajar dan pihak pengurusan asrama juga boleh memuat naik aplikasi ini di telefon bimbit mereka. Hal ini kerana pelajar boleh memuat naik aduan tentang kerosakan barang asrama di dalam aplikasi tersebut ke dalam aplikasi MyHostel App ini. Selain itu, aplikasi MYHOSTEL APP ini juga mempunyai kelebihan dimana pihak pengurusan asrama boleh memuat naik notis perjumpaan pelajar asrama dengan banyak mengakses aplikasi MYHOSTEL APP ini. Sudah terang lagi bersuluh, aplikasi MyHostelApp ini member banyak kebaikan kepada pelajar dan pihak pengurusan asrama.

Jadual 4.8: Impak Terhadap Keberkesanan Penggunaan Perkhidmatan

ASPEK	SEBELUM	SELEPAS
Masa yang digunakan untuk membuat aduan	Lambat	Lebih cepat
Kepuasan pelajar	Tidak memuaskan	Amat baik

4.4 PENGKOMERSIALAN

Mengenal pasti pasaran sasaran merupakan langkah penting dalam membincangkan rancangan pengkomersialan aplikasi MyHostel App. Sasaran pengguna utama bagi aplikasi MyHostel App ini adalah lebih kepada pelajar yang mendiami asrama di Politeknik Seberang Perai, kerana melalui pemerhatian dan soal selidik, pengkaji mendapati bahawa aplikasi MyHostel App ini merupakan sistem aplikasi yang dapat membantu pelajar dan pihak pengurusan asrama untuk membuat dan menerima aduan tentang kerosakan barang di dalam bilik asrama. Hal ini kerana, dengan adanya aplikasi MyHostel App ini masalah yang dihadapi oleh pelajar dalam berurusan untuk menggunakan membuat aduan tentang kerosakan barang di dalam bilik asrama secara atas talian lebih mudah berbanding pelajar harus berjalan dari lokasi asrama mereka sehingga ke pejabat pengurusan asrama. Seterusnya, setelah aplikasi MyHostel App ini berjaya dicipta kepada satu penyelesaian, aplikasi inovasi ini juga akan diperkenalkan kepada pelajar yang mendiami asrama di Politeknik Seberang Perai. Namun begitu, aplikasi ini juga boleh tersebar luas dalam aspek tahap komersial iaitu, pengkaji akan memberikan link aplikasi MYHOSTEL APP kepada seluruh para pelajar yang mendiami asrama Politeknik Seberang Perai jika ada antara mereka yang masih belum mengetahui tentang aplikasi MYHOSTEL APP ini. Kesannya, aplikasi MYHOSTEL APP ini dapat dikomersialkan dengan lebih meluas dan diharapkan dapat membantu urusan pengemukakan aduan daripada pelajar ke pihak pengurusan asrama.

4.5 RUMUSAN BAB

Secara keseluruhannya, bab ini membincangkan hasil dapatan proses sebelum dan selepas penggunaan aplikasi MyHostel App.

BAB 5

KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1 PENDAHULUAN

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

5.2 KESIMPULAN KESELURUHAN PROJEK INOVASI

Kesimpulan projek inovasi mengemukakan rumusan secara keseluruhan projek yang dilaksanakan, hasil dan pencapaian projek sama ada mencapai objektif, perancangan dan harapan untuk projek akan datang. Kelemahan dan kelebihan dinyatakan secara ringkas dan tepat. Penemuan projek disimpulkan dengan objektif dan persoalan projek. Kesimpulan daripada penyediaan projek ini dilakukan berdasarkan analisis SWOT yang disediakan oleh pengkaji. Berikut merupakan jadual analisis SWOT yang menjelaskan kesimpulan keseluruhan projek. Kesimpulannya, aplikasi ini diterima baik oleh seluruh pelajar asrama di Politeknik Seberang Perai. Walaupun pada awal permulaan projek ini terdapat beberapa masalah seperti cara penggunaan yang susah serta ciri keselamatan yang kurang, projek ini akhirnya dapat ditambah baik dan dapat diterima baik oleh pelajar. Projek sebegini sememangnya memerlukan jangka masa yang lama untuk memenuhi kriteria yang ditetapkan. Dengan adanya kerjasama yang diberikan oleh setiap ahli kumpulan yang dibimbing oleh penyelia projek, projek ini dapat disiapkan dengan jayanya. Setelah pelbagai kajian serta ujikaji yang telah dilakukan ke atas projek ini, didapati bahawa penggunaan aplikasi Myhostel App ini berjaya membantu para pelajar asrama dan memberi impak yang positif. Secara keseluruhannya, projek ini telah memenuhi kriteria atau objektif projek kerana dapat memudahkan pelajar untuk memberikan aduan serta melihat memo terbaharu secara atas talian. Penggunaan aplikasi Myhostel App ini mudah dikendalikan dan diselenggara.

Jadual 5.1: Analisis SWOT

S (Kekuatan)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mesra pengguna. ➤ Menjimatkan masa. ➤ Dihasilkan khas untuk pelajar asrama di Politeknik Seberang Perai.
W (Kelemahan)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pelajar perlu celik IT. ➤ Memelukan rangkaian internet yang baik untuk menggunakan aplikasi.
O (Peluang)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berpotensi untuk bersaing dengan aplikasi yang sedia ada. ➤ Pelajar menjadi semakin mahir dalam menggunakan teknologi.
T (Ancaman)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplikasi yang sedia ada lebih praktikal. ➤ Digodam oleh pihak luar dan menyebabkan data pelajar bocor.

Berdasarkan pemerhatian pengkaji, antara kekuatan aplikasi Myhostel ini ialah aplikasi ini sangat mesra pengguna. Disamping itu, pengguna juga dapat menjimatkan masa dalam urusan untuk memberikan aduan berkenaan masalah kerosakan bilik dan melihat memo pemberitahuan yang baru dengan lebih mudah iaitu hanya perlu mengakses masuk ke aplikasi ini. Selain itu, penciptaan aplikasi MyHostel App ini diciptakan untuk digunakan oleh pelajar asrama Politeknik Seberang Perai sahaja.

Berdasarkan pemerhatian pengkaji mendapati kelemahan aplikasi MyHostel App ini adalah dari segi rangkaian Internet. Hal ini menyebabkan pengkaji menarik taraf aplikasi dengan penggunaan Internet yang cukup.

Melalui dapatan kajian yang dilakukan, aplikasi MyHostel App berpotensi bersaing dengan aplikasi e-aduan dan maklumat yang sedia ada. Selain itu, pelajar akan semakin dengan perkembangan teknologi yang sedia ada. Oleh itu, pelajar akan lebih mudah untuk maju dalam industri.

Dari pemerhatian pengkaji, aplikasi yang sedia sangat praktikal dan aplikasi ini boleh digodam oleh pihak luar yang ingin mencuri data pelajar.

5.3 CADANGAN

A) Cadangan Penambahbaikan Projek Inovasi

Cadangan penambahbaikan ialah penyenaaran idea baharu atau cadangan beberapa projek atau kajian lanjutan untuk memantapkan lagi dapatan kajian dalam bidang yang dikaji. Antara cadangan penambahbaikan adalah:

- 1) Tempoh penghasilan dijalankan dengan lebih lama untuk meningkatkan kualiti penghasilan aplikasi. Kami menambahbaikan kualiti aplikasi untuk memudahkan pengguna aplikasi. Kami meningkatkan kemudahan membuat laporan dalam MyHostel App untuk pelajar berkomunikasi dengan pejabat asrama melalui online
- 2) Menambah kebaikan dalam aplikasi bagi memudahkan pengurusan syarikat. Contoh yang perlu ditambah seperti status aduan untuk mengetahui status aduan diterima dan sampai
- 3) Menambah ciri-ciri tambahan dalam aplikasi MyHostel App untuk meningkatkan tahap penggunaan aplikasi MyHostel App. Ciri yang ditambah ialah tambah pengumuman mempunyai petak ulasan, di mana pelajar dapat menerima memo atau memberi ulasan terhadap asrama

5.4 LIMITASI PROJEK

Pengkaji juga menghadapi limitasi atau halangan dalam menjalankan kajian. Limitasi projek merupakan implikasi terhadap bidang kajian yang dikemukakan. Terdapat tiga aspek yang boleh dijadikan asas dalam penulisan batasan kajian seperti berikut:

- Batasan masa adalah membataskan masa atau tempoh tertentu pada objek kajian.
- Batasan bidang kajian adalah menghadkan bidang atau niche kajian pada aspek tertentu sahaja.
- Batasan lokasi kajian adalah membataskan kajiannya pada lokasi-lokasi tertentu bagi memudahkan penyelidikan, menjimatkan kos dan kajian lebih terfokus.

Kajian ini hanya membataskan kepada responden pelajar asrama di Politeknik Seberang Perai, dengan saiz sampel seramai 15 orang, di mana lokasinya hanyalah di Kamsis Politeknik Seberang Perai bagi tujuan mencapai objektif kajian. Pengkaji hanya menggunakan soalan google form akibat batasan Pandemik Covid yang melanda negara, yang membataskan perjumpaan bersemuka bersama responden. Kajian ini hanya memfokuskan kepada kajian berdasarkan projek inovasi Myhostel dalam bidang logistik dan rantai bekalan.

5.5 RUMUSAN

Platform yang digunakan untuk menghasilkan aplikasi MyHostel App adalah cms.app institute dan canva. Sebelum aplikasi MyHostel App diwujudkan, pelajar memerlukan masa sebanyak 6 hingga 7 minit untuk ke pejabat pengurusan asrama. Keunikan aplikasi ini ialah ia dapat menjimatkan tenaga dan masa, ia juga memudahkan pelajar untuk membuat aduan kepada pejabat pengurusan asrama. Selain itu juga aplikasi MyHostel App ini digunakan bila-bila masa. Setiap projek yang dibangunkan mempunyai kepentingan dan objektifnya yang tersendiri, begitu juga aplikasi MyHostel App kami. Walaupun pada awalnya terdapat kekurangan, pengkaji berjaya mencapai objektifnya. Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, kita dapat melihat projek ini dapat diterima baik oleh pelajar dan pihak pengurusan asrama. Ini kerana, kami telah berjaya mengurangkan penggunaan tenaga dan masa malah meringankan lagi beban mereka. Oleh itu, kami berharap projek ini dapat diteruskan agar dapat diterima oleh semua pelajar dan pihak pengurusan asrama. Dengan ini, marilah bersama kita membantu untuk membangunkan ekonomi Malaysia dengan penghasilan inovasi yang lebih hebat.

RUJUKAN

- Islam, Rashedul, Rofiqul Islam, dan Tohidul Mazumder. "Aplikasi mudah alih dan kesan globalnya." *Jurnal Kejuruteraan & Teknologi Antarabangsa* 10.6 (2010): 72-78.
- Othman, Mahfudzah, Zainab Othman, dan Mohd Norafizal A Aziz. "Sistem pengurusan pelajar di sekolah: Penggunaan aplikasi berasaskan web." *Jurnal Gading UiTM Pahang* 10.1 (2006): 87-98.
- Syed Abd Halim, Syed Ali. *Sistem maklumat pengurusan pelajar luar kampus SMPLK versi 1.0/Syed Abd Halim Syed Ali*. Diss. Universiti Malaya, 2002.
- Dehlinger, Josh, and Jeremy Dixon. "Mobile application software engineering: Challenges and research directions." *Workshop on mobile software engineering*. Vol. 2. 2011.
- Illias, N., NH Abdul Hamid, and Z. A. Shaffie. "PNSCares: The android based mobile application to manage student complaints." *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics* 9.3 (2020): 1276-1283.
- https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/13872/1/AJ_ZULKEFLI%20MOHD%20YUSOP%20INFORMIKA%2011.pdf
- <https://core.ac.uk/download/pdf/84307055.pdf>
- https://www.academia.edu/download/34119477/05_05_Understanding_IM_and_KM_1.pdf

