



KAJIAN PENYELIDIKAN APLIKASI EASYCO DI KEDAI SS SPEED STAR ENT

DPB50163: BUSINESS PROJECT

SESI 2:2021/2022

KEDAI SS SPEED STAR ENT

Disediakan Oleh:

NAMA	NO MATRIK
NUR HAFIZAH BINTI MOHAMAD SHUKERI	10DPM20F2018
NURUL SAFIKA BINTI SHAMSUDDIN	10DPM20F2042
GANESHAMORTHY A/L MUNIANDY	10DPM20F2038

KELAS: DPM4A

**NAMA PENSYARAH: DR NORHATIZAL BINTI
AMARUL SHAH**

PENYELIA: PN SITI NOOR BINTI ADNAN

PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR

Laporan akhir projek pelajar bagi kursus DPB50163 Business Project, Sesi 2: 2021/2022 ini dikemukakan kepada Jabatan Perdagangan sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat program Diploma Pengajian Perniagaan 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 AKHIR PROJEK

Laporan projek yang bertajuk Penyelidikan 'EasyCo' Di kedai SS Speed Star Enterprise telah dikemukakan, disemak serta disahkan bagi memenuhi dan keperluan penulisan seperti yang telah ditetapkan.

Disemak Oleh:

Nama Penyelia : Puan Siti Noor Binti Adnan

Tandatangan Penyelia :

Tarikh :

Disahkan Oleh:

Nama Penyelaras : Dr Norhatizal Binti Amarul Shah

Tandatangan Penyelaras :

Tarikh :

PERAKUAN PELAJAR

“Kami mengakui bahawa laporan ini adalah hasil kerja kumpulan kami sendiri kecuali nukilan yang setiap satunya telah kami perincilkan sumbernya “

1. Tandatangan :
Nama : Nur Hafizah Binti Mohamad Shukeri
No. pendaftaran : 10DPM20F2018

2. Tandatangan :
Nama : Nurul Safika Binti Shamsuddin
No. pendaftaran : 10DPM20F2042

3. Tandatangan :
Nama : Ganeshamorthy A/L Muniandy
No. pendaftaran : 10DPM20F2038

PENGHARGAAN

Assalamualaikum dan salam sejahtera, bersyukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah kurniaNya kami dapat juga menyempurnakan tugas yang diberikan sepanjang menjalankan kerja kursus ini. Kami telah memperoleh pelbagai ilmu dan pengalaman yang amat berharga dan bermakna dalam hidup sebagai seorang pelajar. Di samping itu, kami juga memperolehi maklumat dan pengetahuan yang lebih terperinci lagi dalam tugas kajian ini iaitu DPB 50163 BUSINESS PROJECT.

Di kesempatan ini, kami ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat sepanjang menjalankan tugas. Terutamanya kepada pensyarah kami iaitu Dr Norhatizal Binti Amarul Shah kerana beliau telah banyak memberikan tunjuk ajar kepada kami sepanjang menjalankan tugas ini. Tunjuk ajar beliau amat membantu kami dalam usaha melaksanakan tugas yang diamanahkan ini. Selain itu, kami juga ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada Puan Siti Noor yang telah banyak memberikan kerjasama untuk kami menyelesaikan tugas ini. Selain itu, kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada rakan seperjuangan yang banyak membantu dan berkerjasama dengan kami bagi usaha menyempurnakan tugas ini dengan jayanya. Ucapan ini juga ditujukan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung. Segala pertolongan anda amat kami hargai. sekian terima kasih.

ABSTRAK

Tajuk kajian kami ialah penyelidikan terhadap aplikasi 'EasyCo' di kedai SS Speed Star Enterprise. Hal ini kerana, kedai runcit SS Speed Star Enterprise telah mengalami masalah pelanggan yang terpaksa beratur panjang sewaktu ingin membayar di kaunter pembayaran. Objektif yang ingin dicapai ialah mempercepatkan pelanggan membayar barang di kaunter. objektif ditetapkan adalah bertujuan untuk mengkaji aplikasi yang kami hasilkan dapat membantu pekerja di kedai SS Speed Star Enterprise. Projek kami ini dijalankan di No.9 Jalan Halia 1 Taman Halia Lunas 09600, Kedah. Tambahan lagi, kaedah yang digunakan untuk menyiapkan projek ini ialah melalui soal selidik kepada pemilik di Kedai SS Speed Star Enterprise. Borang analisis keperluan adalah jenis soal selidik yang dibuat untuk mengetahui adakah mereka bersetuju mengenai aplikasi ini dan apakah kelebihan yang diperolehi setelah mereka menggunakan aplikasi 'EasyCo' ini. Aplikasi dapat mempercepatkan bayaran barang dan maklumbalas pelanggan. Hal ini kerana Aplikasi ini digunakan untuk meningkatkan hasil jualan dalam perniagaan. Secara konklusinya, kami dapat mengetahui bahawa aplikasi ini amatlah penting dalam mempercepatkan proses pembayaran kerana dapat memudahkan pelanggan untuk membayar secara online. Jadi melalui projek ini kami telah menggabungkan idea-idea yang kreatif dengan mencipta aplikasi 'EasyCo'.

SENARAI KANDUNGAN

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
PENGESAHAN STATUS LAPORAN AKHIR	2
PENGESAHAN LAPORAN PROJEK AKHIR	3
PERAKUAN PELAJAR	4
PENGHARGAAN	5
ABSTRAK	6
BAB 1: PENGENALAN	9
1.1 Pendahuluan	9
1.2 Latar belakang kajian	9
1.3 Kaedah analisis data	10
1.4 Penyataan masalah	11
1.5 Objektif kajian	11
1.6 Justifikasi kajian	12
1.7 Skop kajian	12
1.8 Kepentingan projek	12
1.9 Rumusan	13
BAB 2: KAJIAN LAPANGAN	14
2.1 Pendahuluan	14
2.2 Kajian lepas	14-18
2.3 Rumusan	18
BAB 3: METODOLOGI / REKA BENTUK	19
3.1 Pendahuluan	19
3.2 Reka Bentuk Projek	19-21
3.3 Carta Alir Projek	22-27
3.4 Impak projek	28
3.5 Rumusan	28
BAB 4: DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN	29
4.1 Pendahuluan	29
4.2 Dapatan Kajian/ pengujian	29
4.2.1 Objektif pertama	29-30
4.2.2 Objektif kedua	31
4.2.3 Objektif ketiga	32
4.3 Dapatan analisis kebolegunaan	33
4.3.1 Objektif 1	33
4.3.2 Objektif 2	34
4.3.3 Objektif 3	35
4.4 Perbincangan ketika pembangunan produk	36
4.5 Kos yang terlibat	36

4.6 Rumusan	36
BAB 5: KESIMPULAN	37
5.1 Pendahuluan	37
5.2 Kesimpulan	37
5.3 Cadangan	37-38
5.4 Limitasi projek	38
5.5 Rumusan	38
Rujukan	39
Lampiran	39

BAB 1: PENGENALAN

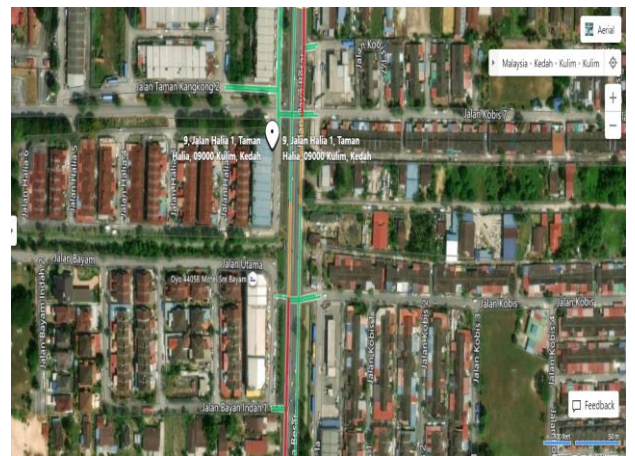
1.1 PENDAHULUAN

Bab ini membincangkan mengenai masalah yang dikaji iaitu latar belakang perniagaan, pernyataan masalah / isu, objektif kajian, justifikasi kajian dan skop kajian. Kajian ini secara umumnya bertujuan untuk menjalankan kajian di. Perniagaan ini menjalankan perniagaan di Kedai SS Speed Star Enterprise. Jenis perniagaan adalah milikan tunggal. Walau bagaimanapun, kajian ini tertumpu kepada Aplikasi 'EasyCo' yang dikendalikan oleh mereka iaitu pekerja di SS Speed Star Enterprise.

Selain itu, masalah yang dihadapi oleh kedai SS Speed Star Enterprise ialah masalah pelanggan terpaksa menunggu waktu yang lama Ketika ingin membuat pembayaran barang di kaunter. Hal ini bertujuan untuk membantu mereka dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan proses pembayaran dengan cepat. Perniagaan ini beroperasi sebagai sebuah perniagaan yang menjual barang runcit. Justeru itu, perniagaan ini mempunyai masalah yang dapat kami kaji ialah masalah pelanggan menunggu waktu yang lama untuk membuat pembayaran barang.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Nama perniagaan ini adalah Kedai SS Speed Star Enterprise dan dimiliki oleh En. Nityamunis. Perniagaan ini terletak di N0.9, Jalan Halia 1, Taman Halia, Lunas 09600, Kedah.



Rajah 1.2 di atas menunjukkan tempat kajian iaitu kedai SS SPEED STAR ENT dan alamatnya.

1.3 KAEDAH ANALISIS DATA

a) Analisis Keperluan

Kajian ini dijalankan bagi memastikan sama ada perniagaan SS Speed Star Enterprise memerlukan produk kami iaitu aplikasi 'EasyCo' ataupun tidak bagi membantu mereka dalam menyelesaikan masalah pelanggan yang terpaksa beratur Panjang. Oleh sedemikian, satu borang analisis keperluan untuk mengumpulkan semua masalah yang dihadapi oleh pelanggan SS Speed Star Enterprise untuk mencipta aplikasi 'EasyCo' dengan ciri-ciri yang diperlukan bagi memenuhi kehendak pelanggan.

1.3.1 Borang Analisis Keperluan Pekerja

Borang Kajian Keperluan Pekerja	
Bahagian A: Maklumat Pekerja	
Jantina:	
Umur:	
Bahagian B: Latar Belakang Produk Yang Digunakan Sekarang	
Perniagaan ini mempunyai aplikasi scan&pay sekarang	
Adakah anda bersetuju untuk mencipta aplikasi	
Apakah masalah yang dihadapi dalam perniagaan	
Adakah setiap produk yang ada di kedai mempunyai tanda harga	
Bahagian C: Penambahbaikan	
Adakah anda bersetuju untuk membuat penambahbaikan dalam perniagaan anda	

Jadual 1.3.1 di atas ialah borang analisis keperluan

1.4 PERNYATAAN MASALAH

Terdapat masalah yang dialami oleh perusahaan berkaitan dengan masalah kepayahan pelanggan beratur panjang di kaunter untuk membuat pembayaran. Masalah ini berlaku hampir setiap hari terutamanya pada hujung minggu. Hal ini menyebabkan kelewatan kepada pelanggan yang mengunjung untuk membeli belah kerana hampir semua pelanggan membeli dengan jumlah yang banyak di kedai SS Speed Star Enterprise. Terdapat juga pelanggan yang membeli dengan jumlah yang sedikit tetapi terpaksa menunggu pelanggan yang membeli dengan banyak selesai membuat bayaran. Hal ini juga menyebabkan juruwang tergesa gesa mengimbas barang-barang yang dibeli oleh pelanggan.

Dengan itu, kajian mencadangkan untuk mencipta satu aplikasi yang dinamakan 'EasyCo' bagi memudahkan pelanggan dengan tujuan mereka dapat mengimbas sendiri barang yang dibeli dan membuat bayaran terus melalui dalam talian. Dengan adanya aplikasi ini, pelanggan tidak perlu lagi beratur untuk membayar barang sebaliknya hanya perlu pergi ke kedai untuk membeli belah dan terus membuat pembayaran. Sebelum pelanggan pergi meninggalkan kedai, pekerja hanya perlu menyemak senarai pembayaran yang telah dibuat oleh pelanggan. Akan tetapi aplikasi ini tidak semestinya digunakan untuk semua pelanggan, ianya hanya sebagai pilihan lain untuk membuat pembayaran.

1.5 OBJEKTIF KAJIAN

Projek mencipta aplikasi 'EasyCo' dijalankan adalah untuk mencapai objektif kajian seperti berikut:

1. Mengetahui sama ada aplikasi 'EasyCo' membantu juruwang mengimbas barang dengan cepat.
2. Mengetahui sama ada aplikasi 'EasyCo' menyediakan jenis barang dan harga di dalam kedai SS Speed Star Enterprise.
3. Mengetahui sama ada aplikasi 'EasyCo' memudahkan proses pelanggan membuat bayaran.

1.6 JUSTIFIKASI KAJIAN

Justifikasi kajian ini memilih untuk mencipta aplikasi 'EasyCo' adalah kerana kedai SS Speed Star Enterprise merupakan kedai yang menjual barangan runcit. Oleh itu, ia dikunjungi oleh ramai pelanggan dengan pelbagai kehendak keperluan masing-masing. Suasana yang sememangnya sudah ramai dengan pelanggan yang mengunjung bercampur dengan pelanggan yang sudah selesai membeli dan hanya tinggal membuat pembayaran menyebabkan kesesakan. Aplikasi ini dicipta untuk mengatasi masalah kesesakan yang berlaku di SS Speed Star Enterprise.

1.7 SKOP KAJIAN

Skop kajian hanya memfokuskan pada masalah yang dihadapi oleh kedai SS Speed Star Enterprise. Masalahnya, yang dihadapi oleh kedai SS Speed Star Enterprise adalah pelanggan yang terpaksa menunggu agak lama untuk membuat pembayaran.

Dengan ini, kami telah membuat temu ramah dengan staf kedai SS Speed Star Enterprise dan didapati bahawa kedai tersebut tidak mempunyai aplikasi e-pay. Kami menyediakan analisis untuk keperluan projek.

1.8 KEPENTINGAN PROJEK

Kepentingan projek ini adalah bagi memastikan pelanggan dapat membayar dan menghabiskan proses pembayaran dengan cepat. Selain itu, ia juga dapat mengelakkan pelanggan dari beratur secara panjang untuk membuat pembayaran dan juga pelanggan yang lain boleh membeli barang-barang keperluan dengan selesa.

1.9 RUMUSAN

Dapat beberapa masalah dan tujuan kajian untuk menyelesaikan masalah tersebut. Seterusnya, objektif untuk menjalankan projek ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan mencipta aplikasi. Dengan ini, ia juga dapat memudahkan urusan pelanggan dan dapat meningkatkan teknologi dan menjadi maju.

BAB 2: KAJIAN LAPANGAN

2.1 PENDAHULUAN

Bab ini meninjau keperluan pembangunan terhadap aplikasi 'EasyCo' kepada perniagaan sama ada perniagaan yang baru dimulakan ataupun perniagaan yang telah lama menapak. Pembangunan aplikasi 'EasyCo' ini adalah berdasarkan kepada keperluan perniagaan yang dikaji serta keperluan pembeli. Keberkesanan aplikasi ini akan diuji berdasarkan kajian literatur dan inovasi-inovasi terdahulu.

2.2 Kajian lepas

2.2.1 OBJEKTIF KAJIAN 1: MENGENAL PASTI APLIKASI 'EASYCO' MEMBANTU JURUWANG MENGIMBAS BARANG DENGAN CEPAT.

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Safeek Affendy Razali (2021), hasil kajian mendapati dengan penggunaan aplikasi mudah alih My Bayar saman dapat mengelakkan kesesakan sepanjang lebih 1 kilometer di kaunter pembayaran. Dengan ini masyarakat juga terdapat manfaat yang tinggi dengan pembayaran dalam talian.

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Ruwaida Md Zain (2021), hasil kajian mendapati pelanggan tidak perlu menunggu lama untuk membuat pembayaran, pelanggan boleh membuat pembayaran dengan scan and pay. Selain itu, pelanggan juga boleh menggunakan beg kitar semula untuk meletakkan barang – barang mereka.

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Aqilah Mior Kamarulbaid (2022), hasil kajian mendapati bahawa berlaku kesesakan semasa covid – 19 di kaunter pembayaran. Dengan menggunakan cara scan and pay kita dapat mengurangkan kesesakan di kaunter pembayaran dan juga kita dapat menjaga penjarakan sosial.

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Wan Nisa Aqilah Binti Wan (2019), hasil kajian mendapati bahawa membeli-belah di pasar raya merupakan keperluan harian masyarakat. Namun terdapat beberapa kesukaran yang dihadapi oleh pelanggan pasar raya seperti dalam membuat

kiraan agar tidak melebihi belanjawan yang ditetapkan dan juga pelanggan perlu mencari pengimbas kod harga barangan untuk memastikan harga sesuatu barang. Pelanggan hanya perlu mengimbas Kod QR pada barangan untuk menyemak atau menjumlahkan harga barang yang diingini.

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Abdul Halim, (2018) , hasil kajian mendapati penggunaan kod Quick Response dicadangkan agar dapat menyelesaikan permasalahan . pengguna hanya perlu mengimbas kod QR untuk buku hadis yang diinginkan dengan menggunakan telefon masing-masing.

2.2.2 OBJEKTIF KAJIAN 2: MENGENAL PASTI APLIKASI 'EASYCO' **MENYEDIAKAN JENIS BARANG DAN HARGA DI DALAM KEDAI ECO SHOP.**

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Najib (2020), hasil kajian mendapati aplikasi scan &shop membolehkan pelanggan memantau perbelanjaan mereka dalam masa nyata kerana ia boleh diimbas terus semasa membeli belah. Apabila semua barangan telah diambil, pelanggan boleh pergi ke kaunter Layan diri atau Kaunter Tunai untuk menunjukkan kod bar yang dijana oleh aplikasi Scan&Shop. Selain itu, pelanggan juga dapat memantau jumlah harga barangan di dalam bakul atau troli sebelum membuat bayaran. Ia pasti membantu pelanggan untuk berjimat semasa membeli-belah.

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Aisya Adi (2017), perniagaan dalam talian ini merupakan trend masyarakat kini semenjak penggunaan internet meningkat dalam tempoh 10 tahun yang lepas. Dengan membeli secara dalam talian, kita mempunyai masa untuk membandingkan produk , harga dan mudah untuk memilih. Pengguna mempunyai akses yang besar untuk membuat pilihan dan memilih produk atau servis yang terbaik.

Kajian ini dibuat oleh Ahmad Fariz Azri dan Wan Nurul Karimah Wan Ahmad (2020), Internet merupakan salah satu medium terpenting untuk pengguna-pengguna di dunia untuk berhubung.

Para pengguna di Malaysia mulai sedar akan kelebihan internet dalam melakukan aktiviti membeli barangan keperluan harian. Akses kepada rangkaian internet membolehkan rakyat menikmati gaya hidup yang lebih moden. Secara umumnya e-peruncitan boleh ditakrifkan sebagai suatu proses di mana para pengguna memesan barangan runcit dari rumah, tempat kerja atau tempat-tempat selain daripada pasaraya secara elektronik dan barangan runcit tersebut akan dihantar ke rumah pengguna tersebut.

Berdasarkan kajian yang dibuat oleh Noraznidah Husin dan Siti Nurasyidah Roslan (2021), hasil kajian mendapati bahawa pembelian secara atas talian merupakan langkah mudah dan selamat pada masa kini untuk memenuhi keperluan dan kehendak pengguna. Sebagai pengusaha atau penjual perlulah bijak dalam menyusun strategi untuk memperolehi kepercayaan dan maklum balas yang positif daripada pengguna. Walaupun tidak dapat bertemu secara bersemuka, penjual hendaklah memberikan perkhidmatan yang berkualiti melalui produk yang dilihat oleh pengguna, ketepatan produk yang ditunjukkan dengan produk sebenar, polisi keselamatan terhadap data peribadi pengguna jika berurusan secara atas talian.

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Mawardi Yunus (2017), hasil kajian mendapati bahawa salah satu dari langkah jimat belanja yang boleh diamalkan oleh orang ramai dalam menguruskan bajet pembelian barang dapur khususnya adalah dengan perancangan awal dan melakukan senarai semak barang yang hendak dibeli sebelum keluar ke pasaraya atau kedai. Hal ini memang diamalkan untuk mengelak dari berlakunya pembaziran Ketika membeli barang.

2.2.3 OBJEKTIF KAJIAN 3: MENGENAL PASTI APLIKASI EASYCO MEMUDAHKAN PROSES PELANGGAN MEMBUAT BAYARAN.

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Lisa Ag (2021), pasaraya Lotus yang menyediakan aplikasi ‘Scan&ShopMY’ menyatakan bahawa aplikasi ini memudahkan proses membuat pembayaran tanpa perlu lagi beratur panjang. Jurnal yang diambil ini menyatakan prosedur menggunakan aplikasi tersebut. Prosesnya bermula dengan memuat turun dan melancarkan aplikasi tersebut. pelanggan hanya perlu scan kod QR di kedai untuk memulakan pembelian dan boleh mula scan kod bar pada item untuk dimasukkan terus ke dalam troli. Setelah selesai

membeli belah, hanya perlu menunjukkan kod bar setelah memilih “Finish Shopping” di kaunter untuk melakukan pembayaran tanpa perlu memungkah barang keluar dari troli.

Berdasarkan kajian lepas yang dibuat oleh Ruwaida Md Zain (2021), jurnal ini menyatakan bahawa seriusnya masalah pelanggan terpaksa beratur Panjang sehingga kedai menjadi sesak di Shah Alam. Hal ini kerana kerajaan melaksanakan penutupan penuh sektor sosial dan ekonomi de seluruh Malaysia selama 14 hari kerana negara dilanda gejala virus Covid-19. Kebanyakan pelanggan terpaksa berkunjung lebih dari 4 pasar raya dan semuanya sesak. Oleh itu, aplikasi yang dikaji berkebolehan untuk mengatasi masalah kesesakan dan memudahkan proses pelanggan membuat pembayaran.

Berdasarkan kajian lepas yang dilakukan oleh Jamilah Din (2013), kajian ini menyatakan bahawa penjimatan masa pelanggan termasuk dalam salah satu tonggak asas dalam peruncitan moden. Apabila masalah ini berlaku, pembelian menjadi tidak selesa dan memberi kesan kepada pendapatan kedai. Pengurus perniagaan mungkin tahu berapa banyak kos yang dapat diselamatkan jika operasi kaunter pembayaran dikurangkan kerana mereka sedar berapa ramai pelanggan mereka yang akan hilang dalam proses tersebut. Menerusi tonggak penjimatan masa pelanggan, adalah disarankan yang peruncit boleh bersaing dengan efisien melalui empat cara iaitu keselesaan pelanggan mendapatkan, keselesaan pelanggan mencari, keselesaan pelanggan memiliki dan keselesaan pelanggan melakukan transaksi.

Berdasarkan kajian lepas yang dilakukan oleh Shairilizwan Taasim (2013), hasil kajian mendapati peningkatan aplikasi perbankan atas talian, semakin meningkat sejak era 2000-an dan ia telah membawa banyak faedah terutama dalam e-dagang. Ia membantu mewujudkan pengurangan kos, peningkatan peluang perniagaan, mendorong penjimatan masa dan menyediakan perkhidmatan persendirian dengan pelanggan.

Berdasarkan kajian lepas yang dilakukan oleh Grabner (2002) merujuk kepada proses pengesahan status pembayaran adalah tidak serentak iaitu melibatkan pembelian barang oleh pengguna dan diterima dalam tempoh masa yang panjang kerana selalunya melibatkan kiriman

pos. Masalah ini akan mewujudkan ketidakyakinan dalam perbankan atas talian seterusnya akan memberi kesan kepada pengguna Malaysia yang masih baru diperkenalkan di dalam negara kerana insentif untuk menggalakkan penggunaannya masih kurang.

2.3 RUMUSAN

Kesimpulannya, kami yakin bahawa objektif yang kami tetapkan iaitu mengenalpasti aplikasi 'EasyCo' membantu juruwang mengimbas barang dengan cepat, mengenal pasti aplikasi 'EasyCo' menyediakan jenis barang dan harga di dalam kedai SS Speed Star Ent dan mengenal pasti aplikasi 'EasyCo' memudahkan proses pelanggan membuat bayaran akan dapat dicapai daripada sokongan jurnal diatas. Jadi, didapati bahawa aplikasi ini mampu membantu memudahkan pengurusan jual beli di kedai SS Speed Star Ent.

BAB 3: METODOLOGI/REKA BENTUK

3.1 PENDAHULUAN

Bab ini akan menerangkan tentang analisis projek perniagaan dan dapatan kajian. Kajian ini akan menerangkan tentang reka bentuk projek, kaedah penghasilan projek, kaedah analisis dan impak produk. Analisis situasi yang melibatkan analisis dapatan kajian peringkat pertama dan peringkat kedua. Selain itu, analisis kewangan untuk projek yang menghasilkan iaitu EasyCo app. Produk yang dihasilkan akan digunakan oleh pelanggan nanti.

3.2 REKA BENTUK PROJEK

3.2.1 Kaedah Penghasilan Projek

Masalah yang dihadapi oleh Perniagaan SS Speed Star Ent telah memberikan idea untuk mencipta aplikasi yang dinamakan EasyCo. Masalah dalam perniagaan SS Speed Star Ent berlaku Ketika pelanggan ingin membayar barang di kaunter. Antara punca masalah yang berlaku sebelum ini disebabkan juruwang perlu mengira produk satu persatu. Oleh itu, penciptaan aplikasi ini merupakan satu alternatif kepada arah penambahbaikan bagi membuat percepatan dalam mengira produk. Kebolegunaan berperanan untuk membantu kelancaran aplikasi ini.

3.2.2 Kaedah Analisis Data

Kajian ini akan dijalankan dengan mengedarkan soal kaji selidik melalui kaedah Google Form kepada pekerja di kedai SS Speed Star Ent yang terlibat dengan penggunaan aplikasi EasyCo. Statistik data daripada soal kaji selidik akan dikumpulkan dan disenaraikan di jadual yang disediakan. Kajian ini akan membantu untuk membuat kesimpulan tentang kekerapan penggunaan aplikasi EasyCo.

3.2.3 ANALISIS KEPERLUAN

Tahap penilaian adalah seperti berikut:

- 1- Tidak setuju
- 2- Kurang setuju
- 3- Tidak pasti
- 4- Setuju
- 5- Sangat setuju

Bil	Soalan analisis keperluan	1	2	3	4	5
1	Pihak kedai SS Speed Star Ent bersetuju dengan penciptaan aplikasi EasyCo					
2	Aplikasi EasyCo boleh mengatasi masalah pelanggan terpaksa menunggu waktu yang lama untuk membayar barang di kaunter					
3	Aplikasi EasyCo boleh memaparkan tanda harga					
4	Anda bersetuju tentang penggunaan aplikasi EasyCo					

Jadual 3.2.3: Analisis keperluan

3.2.4 ANALISIS KEBOLEHGUNAAN

Tahap penilaian adalah seperti berikut:

- 1- Tidak Setuju
- 2- Kurang Setuju
- 3- Tidak Pasti
- 4- Setuju
- 5- Sangat Setuju

Objektif 1

Mengenal pasti aplikasi Easyco membantu juruwang mengimbas barang dengan cepat.

Bil	Soalan analisis kebolehgunaan	1	2	3	4	5
1	aplikasi EasyCo mempercepatkan juruwang mengimbas barang dengan cepat					
2	aplikasi EasyCo dapat menjimatkan masa beratur di kaunter pembayaran					
3	aplikasi EasyCo dapat mengimbas barang dengan harga yang tepat dan jelas					
4	Adakah aplikasi EasyCo dapat memudahkan kerja juruwang					

Jadual di atas menunjukkan objektif 1

Objektif 2

Aplikasi 'EasyCo' menyediakan jenis barang dan harga di dalam kedai Eco Mengenal pasti Shop

Bil	Soalan analisis kebolehgunaan	1	2	3	4	5
1	aplikasi 'EasyCo' memudahkan pelanggan untuk memilih jenis barang					
2	pelanggan dapat memilih barang yang berkualiti sebelum pelanggan membeli barang					
3	pelanggan dapat menjimatkan masa untuk memilih barang yang hendak dibeli					
4	aplikasi 'Easy Co' ini membantu pelanggan untuk membuat bajet sebelum membeli barang					

Jadual di atas menunjukkan objektif 2

Objektif 3

Mengenal pasti aplikasi 'EasyCo' memudahkan proses pelanggan membuat bayaran

Bil	Soalan analisis kebolegunaan	1	2	3	4	5
1	aplikasi 'EasyCo' memudahkan pelanggan membuat bayaran					
2	aplikasi 'EasyCo' menjimatkan masa pelanggan					
3	aplikasi "EasyCo' mudah diaplikasikan oleh pelanggan					
4	aplikasi 'EasyCo' menyatakan jumlah harga secara terperinci					

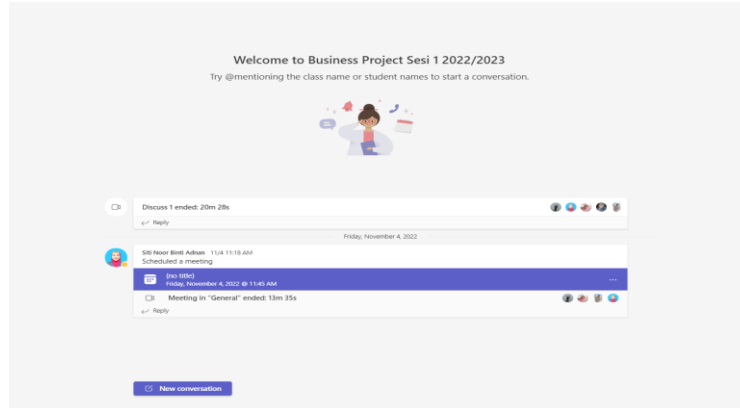
Jadual di atas menunjukkan objektif 3

3.3 Membentuk Carta Alir Projek aplikasi EasyCo

Langkah 1: perbincangan	Perbincangan projek Bersama ahli kumpulan dan penyelia Puan Siti Noor Binti Adnan secara bersemuka.
Langkah 2: Tinjauan analisis keperluan	Satu tinjauan analisis keperluan terhadap aplikasi EasyCo telah dijalankan pada hujung bulan Oktober 2022.
Langkah 3: Pembangunan rangka tindak aplikasi EasyCo	Pembangunan rangka tindak telah dimulakan pada bulan Oktober 2022.
Langkah 4: Pembangunan prototaip, model aplikasi EasyCo	Pembangunan prototaip,model dan muka sistem dimulakan pada bulan November 2022.
Langkah 5: Prototaip aplikasi EasyCo	Prototaip pertama aplikasi EasyCo telah Berjaya disiapkan pada bulan November 2022.

RAJAH 1: Carta alir projek aplikasi EasyCo

3.3.1 Langkah 1: Perbincangan tajuk kajian ahli kumpulan bersama penyelia



Rajah 3.3.1: Perbincangan tajuk kajian

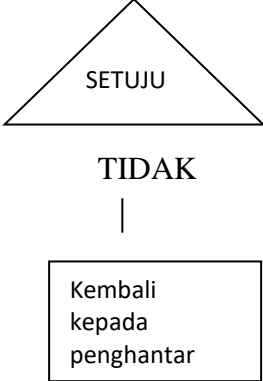
Pada minggu 1, kami telah melakukan perbincangan Bersama penyelia iaitu Puan Siti Noor Binti Adnan. Seterusnya, perbincangan ini berjalan secara bersemuka dan Puan Siti Noor memberi taklimat berkaitan laporan yang perlu dilakukan. Setiap ahli kumpulan perlu mencadangkan 3 tajuk kajian untuk dibentangkan dalam Model Bas-F, seterusnya Hafizah mencadangkan untuk membuat tajuk kajian di kedai 99 Speedmart kerana pekerja tidak mencukupi. Selain itu, 99 Speedmart mempunyai masalah kaunter yang terhad. Akhir sekali, mempunyai masalah tempat penyusunan barang yang terlalu sempit. Sementara itu, Safika mencadangkan untuk membuat kajian di Mr.Diy kerana perniagaan itu mempunyai masalah penyusunan stok berjalan dengan lambat akibat produk terlalu banyak di Mr Diy. Selain itu, mempunyai masalah dari segi kekurangan pekerja di Mr Diy dan penghantar barang menghantar stok ke Mr Diy dengan lambat. Dalam pada itu, Ganesh mencadangkan untuk membuat tajuk kajian di kedai SS Speed Star Ent kerana perniagaan ini mempunyai masalah dari segi pelanggan terpaksa menunggu waktu yang lama disebabkan kekurangan kaunter. Selain itu, stok barang sampai pada waktu kedai tutup dan pekerja terpaksa balik lambat. Akhir sekali, barang makanan yang mempunyai tarikh luput awal tidak diperhatikan dengan betul. Dengan itu, ahli kumpulan kami memilih cadangan Ganesh iaitu kedai SS Speed Star Ent dan permasalahannya ialah pelanggan terpaksa menunggu lama di kaunter.

3.3.2 Langkah 2: Menjalankan tinjauan analisis keperluan

Soalan		Peratusan	Bilangan Responden
Nama			
Jantina			
Umur			
Pihak kedai SS Speed Star Ent bersetuju dengan penciptaan aplikasi EasyCo			
Aplikasi EasyCo boleh mengatasi masalah pelanggan terpaksa menunggu waktu yang lama untuk membayar barang di kaunter			
Aplikasi Easyco memaparkan tanda harga produk			
Anda bersetuju tentang penggunaan aplikasi EasyCo			

Jadual 3.3.2: Analisis menjalankan tinjauan keperluan

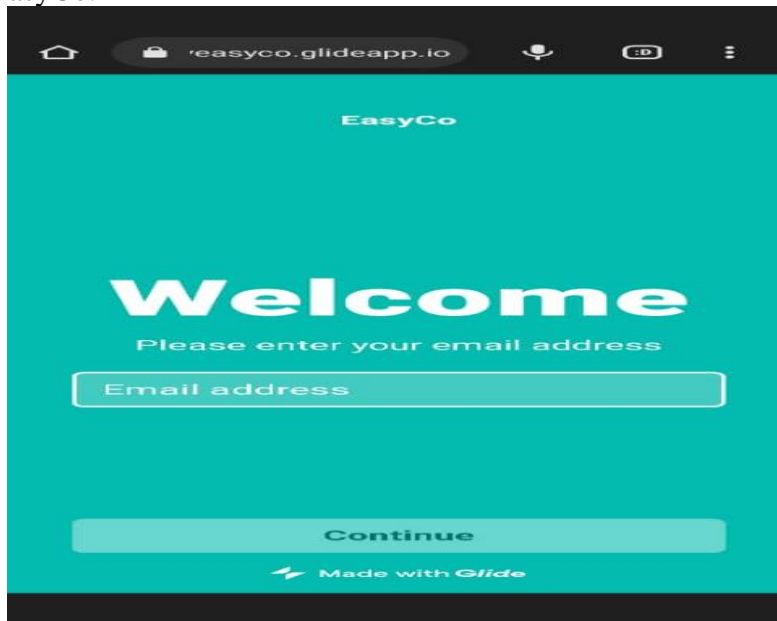
3.3.3 Langkah 3: Pembangunan Rangka Tindak Aplikasi ‘Easyco’

Pelajar		Pemilik perniagaan
Aplikasi EasyCo akan dimaklumkan kepada pemilik kedai SS Speed Star Ent untuk di semak.	Isi borang muat naik sokongan dokumen dan serahkan kepada pemilik kedai.	Menyemak penyerahan aplikasi EasyCo 
Semakan dan cetak	Terima , semak dan serahkan semula	

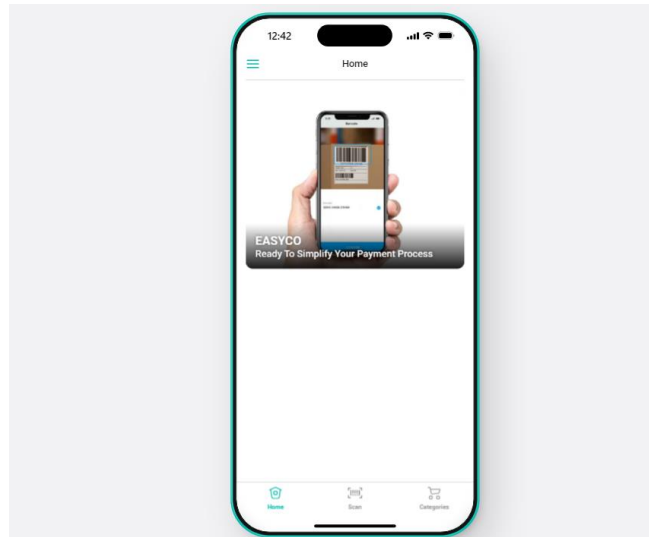
Jadual 3.3.3: Pembangunan rangka tindak

3.3.4 Langkah 4: Pembangunan prototaip, Model dan antara aplikasi easyco

- 1- Pengguna akan memasukkan email pengguna sebelum dibolehkan untuk menggunakan aplikasi ‘EasyCo.

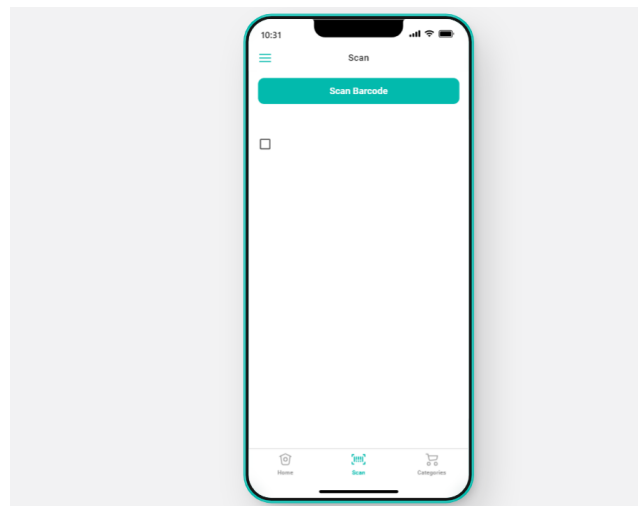


- Rajah di atas menunjukkan halaman untuk pengguna memasukkan 'email'.
- 2- Halaman utama pengenalan aplikasi 'EasyCo'



Rajah di atas menunjukkan halaman utama aplikasi "EasyCo"

- 3- Halaman 'scan' untuk memulakan proses mengimbas barang.



Rajah di atas menunjukkan halaman 'scan' di dalam aplikasi 'EasyCo'

SWOT ANALISIS

Kajian ini menggunakan analisis SWOT (S ialah kekuatan, W ialah kelemahan, O ialah peluang dan T ialah ancaman). SWOT analisis ini dijalankan bagi mengenalpasti tentang kekuatan, kelemahan, peluang ancaman.

<p style="text-align: center;"><u>Kekuatan</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Kedai SS Speed Star Enterprise merupakan kedai pilihan orang ramai di Kawasan perumahan.• Harga barang yang berpatutan	<p style="text-align: center;"><u>Kelemahan</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Sukar mencari pembekal barang• Memerlukan modal yang besar
<p style="text-align: center;"><u>Peluang</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Dapat meningkatkan hasil bulanan dan juga hasil jualan• Membuka peluang pekerjaan	<p style="text-align: center;"><u>Ancaman</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Persaingan daripada perniagaan lain• Aplikasi akan diserang oleh virus

Jadual 3.3.5: Analisis SWOT

4P'S Analisis

Produk (Product) – SS Speed Mart adalah kedai yang menjual segala barang – barang runcit. Kedai ini akan menambahkan stok semasa ke semasa setelah selesai menjual inventori mereka.

Nilai (Price) – SS Speed Mart menjual segala barang runcit dengan harga yang berpatutan.

Promosi (Promotion) – SS Speed Star Ent menggunakan EasyCo App untuk membantu mereka untuk mengurangkan kesesakan di kaunter pembayaran. Di dalam aplikasi ini mempunyai maklumat tentang semua barang yang jual dan dengan mempunyai scanner. Oleh sebab itu, customer dapat mengira semua jumlah barang yang mereka dibeli dan dapat menunjukkan terus dekat juruwang. Oleh sebab itu, ia dapat menjimatkan masa pelanggan dan juga mengurangkan beban juruwang.

PLACE (LOKASI) – Lokasi bagi perniagaan SS Speed Star Ent terletak di No 9 Jalan Halia 1 Taman Halia Lunas 09600 Kedah. Lokasi ini adalah amat strategik kerana terdapat ramai penduduk di sekitar Kawasan ini.

3.4 IMPAK PROJEK

Inovasi EasyCo diperincikan kepada impak dari produk yang dihasilkan bagi menyelesaikan permasalahan kajian. Impak yang besar berlaku selepas kedai SS Speed Star mulai untuk menggunakan aplikasi seperti sales akan meningkat kerana pelanggan akan meningkat sebab pelanggan akan rasa selesa dan mudah untuk membeli barang. Oleh sebab itu, beban bagi juruwang akan juga menurun.

3.5 RUMUSAN

Kesimpulannya, pada bab in lebih menfokuskan kos-kos yang terlibat dalam penghasilan produk kami iaitu aplikasi EasyCo. Selain itu, pada bab ini juga, kami berjaya meghasilkan pelbagai analisis untuk memastikan produk ini diterima oleh para pengguna. Akhir sekali, terdapat empat item yang perlu dianalisis dengan tepat untuk mengetahui aplikasi EasyCo ini memberi kesan atau impak terhadap pemilik dan pekerja SS Speed Star Ent.

BAB 4: DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

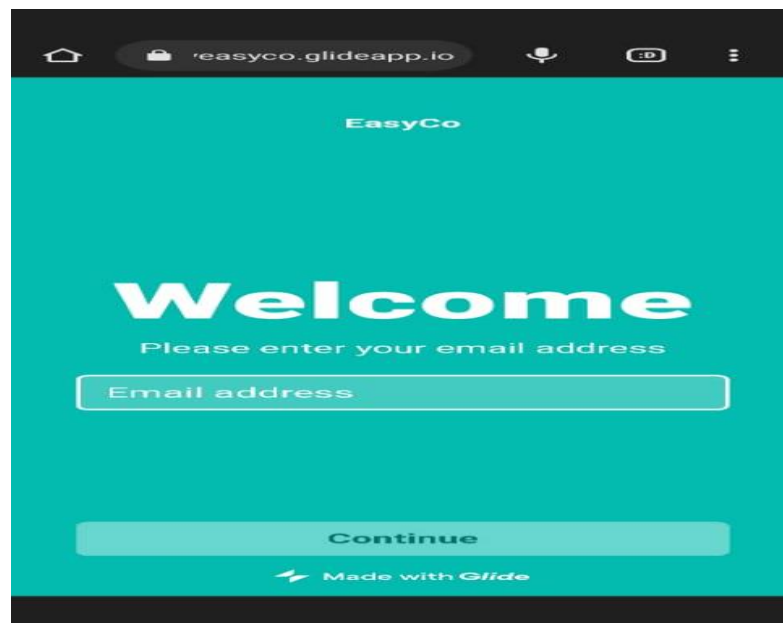
4.1 Pendahuluan

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

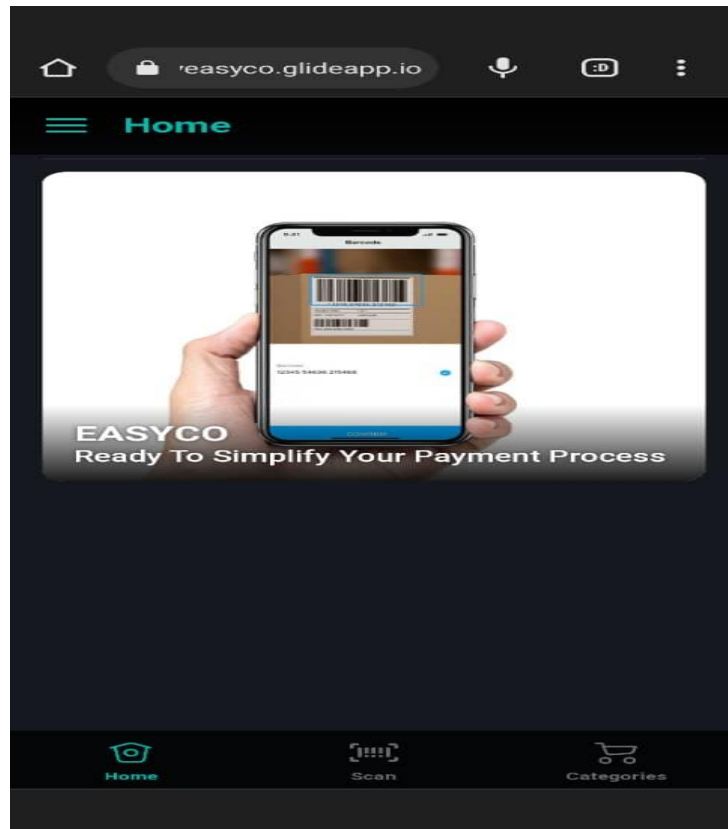
4.2 Dapatan Kajian/Pengujian

Produk aplikasi EasyCo yang telah disediakan ini memudahkan pengguna di kedai SS Speed Star Enterprise untuk mengimbas barang dan mengira harga barang. Dengan adanya produk ini, pemilik kedai tidak perlu lagi mengimbas barang satu persatu kerana ianya akan menyebabkan pelanggan menunggu di kaunter dengan masa yang lama.

4.2.1 Pencapaian objektif kajian pertama mengenalpasti aplikasi 'EasyCo' membantu juruwang mengimbas barang dengan cepat.

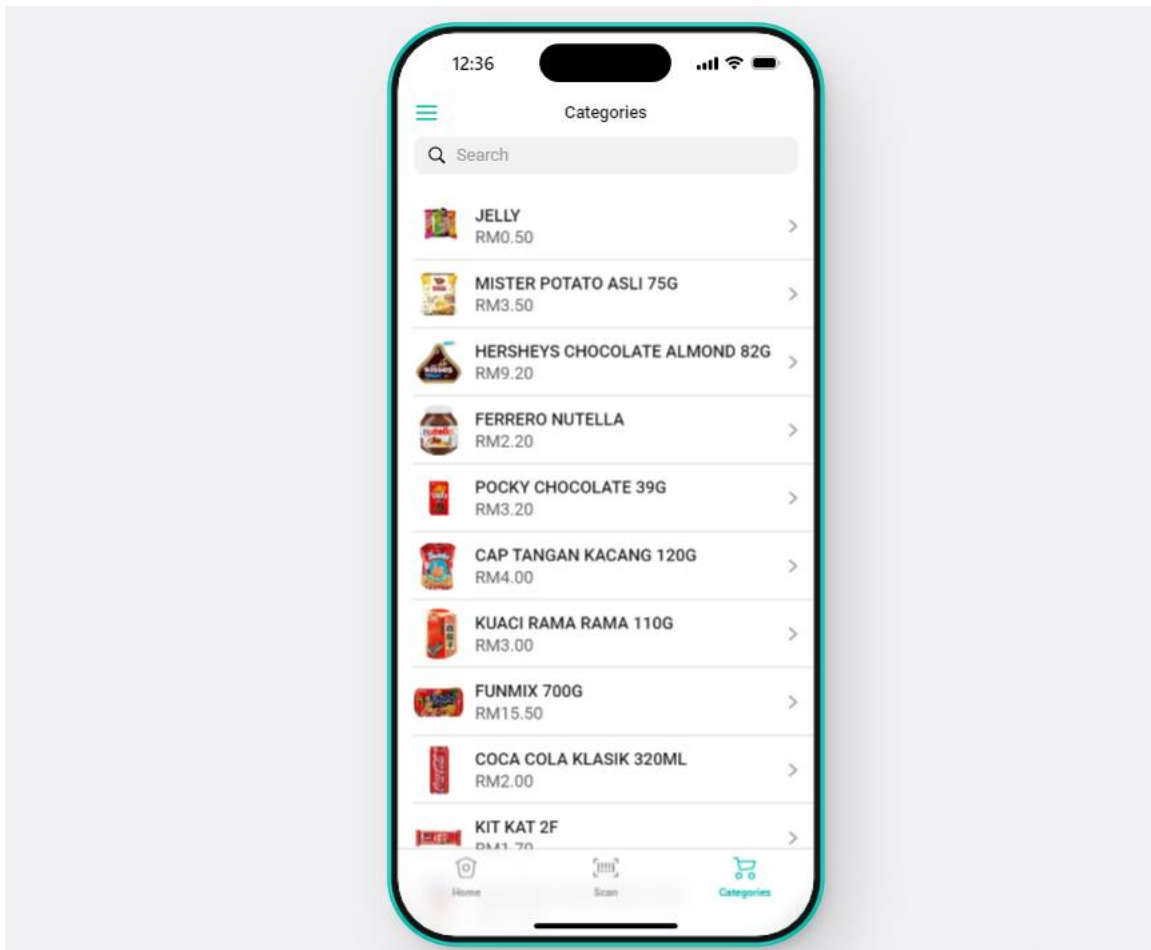


Gambar rajah 4.2.1 di atas menunjukkan bahawa aplikasi EasyCo perlu di log masuk terlebih dahulu dengan menggunakan email.



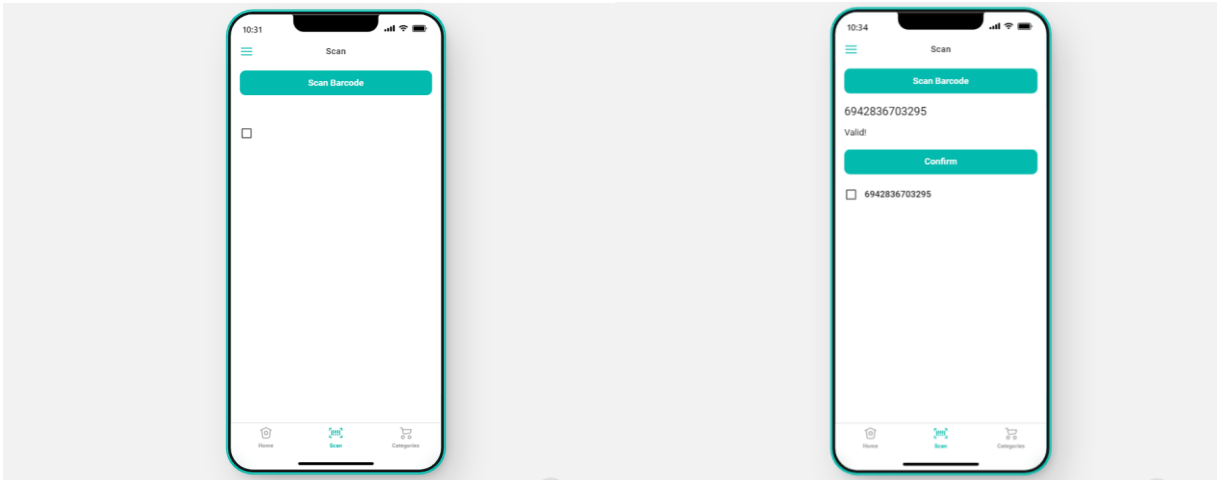
Gambar rajah 4.2.1 di atas menunjukkan halaman pengimbas barang dan pelanggan di kedai SS Speed Star Enterprise telah berjaya mengimbas barang.

4.2.2 Pencapaian objektif kajian kedua mengenalpasti aplikasi ‘EasyCo’ menyediakan jenis barang dan harga di dalam kedai SS Speed Star Enterprise.



Gambar rajah 4.2.2 di atas menunjukkan senarai barang dan harga setiap barang yang ada dalam aplikasi ‘EasyCo’.

4.2.3 Pencapaian objektif ketiga mengenal pasti aplikasi 'EasyCo' memudahkan proses pelanggan membuat bayaran



Gambar rajah 4.2.3 di atas menunjukkan kebolehan aplikasi 'EasyCo' mengimbas barang menggunakan telefon pintar

4.3 Dapatan analisis kebolehgunaan

4.3.1 Analisis kebolehgunaan objektif 1

Soalan		Peratusan	Bilangan responden
Aplikasi EasyCo dapat mempercepatkan juruwang mengira barang dengan cepat	Sangat setuju	97.1 %	99
	Setuju	2.9 %	3
	Neutral	0 %	0
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0
Aplikasi EasyCo dapat menjimatkan masa beratur di kaunter pembayaran	Sangat setuju	98 %	100
	Setuju	2 %	2
	Neutral	0 %	0
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0
Aplikasi EasyCo dapat mengimbas barang dengan harga yang tepat dan jelas	Sangat setuju	100 %	102
	Setuju	0 %	0
	Neutral	0 %	0
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0
Adakah aplikasi EasyCo dapat memudahkan kerja juruwang	Sangat setuju	95.1%	97
	Setuju	4.9 %	5
	Neutral	0 %	0
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0

Jadual 4.3.1: Analisis keputusan kebolehgunaan objektif 1

Soalan pertama, Aplikasi EasyCo dapat mempercepatkan juruwang mengira barang dengan cepat mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 97.1% dan setuju sebanyak 2.9%. Seterusnya soalan kedua, Aplikasi EasyCo dapat menjimatkan masa beratur di kaunter pembayaran mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 98 % dan setuju sebanyak 2 %. Soalan ketiga, Aplikasi EasyCo dapat mengimbas barang dengan harga yang tepat dan jelas mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 100%. Akhir sekali, Adakah aplikasi EasyCo dapat memudahkan kerja juruwang mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 95.1% dan setuju sebanyak 4.9%.

4.3.2 Analisis kebolegunaan objektif 2

Soalan		Peratusan	Bilangan responden
Aplikasi EasyCo memudahkan pelanggan untuk memilih jenis barang	Sangat setuju	97.1 %	99
	Setuju	2.9 %	3
	Neutral	0 %	0
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0
Pelanggan dapat memilih barang yang berkualiti sebelum membeli barang	Sangat setuju	97.1 %	99
	Setuju	2 %	2
	Neutral	1%	1
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0
Pelanggan dapat menjimatkan masa untuk memilih barang yang hendak dibeli	Sangat setuju	98 %	100
	Setuju	2 %	2
	Neutral	0 %	0
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0
Aplikasi EasyCo membantu pelanggan membuat bajet sebelum membeli barang	Sangat setuju	98%	100
	Setuju	1 %	1
	Neutral	1 %	1
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0

Jadual 4.3.2: Analisis kebolegunaan objektif 2

Soalan pertama, aplikasi EasyCo memudahkan pelanggan untuk memilih jenis barang mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 97.1% dan setuju sebanyak 2.9%. Soalan kedua, pelanggan dapat memilih barang yang berkualiti sebelum membeli barang mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 97.1%, setuju sebanyak 2% dan neutral sebanyak 1%. Soalan ketiga, pelanggan dapat menjimatkan masa untuk memilih barang yang hendak dibeli mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 98% dan setuju sebanyak 2%. Akhir sekali, soalan aplikasi EasyCo membantu pelanggan membuat bajet sebelum membeli barang mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 98%, setuju sebanyak 1% dan neutral sebanyak 1%.

4.3.3 Analisis kebolegunaan objektif 3

Soalan		Peratusan	Bilangan responden
Aplikasi EasyCo memudahkan pelanggan membuat bayaran	Sangat setuju	99 %	101
	Setuju	1 %	1
	Neutral	0 %	0
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0
Aplikasi EasyCo menjimatkan masa pelanggan	Sangat setuju	97.1 %	99
	Setuju	2.9 %	3
	Neutral	0 %	0
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0
Aplikasi EasyCo mudah diaplikasikan oleh pelanggan	Sangat setuju	99%	101
	Setuju	1 %	1
	Neutral	0 %	0
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0
Aplikasi EasyCo boleh menyatakan jumlah harga secara terperinci	Sangat setuju	96.1 %	98
	Setuju	2.9 %	3
	Neutral	1 %	1
	Kurang setuju	0 %	0
	Tidak setuju	0 %	0

Jadual 4.3.3: Analisis kebolegunaan objektif 3

Soalan pertama, aplikasi EasyCo memudahkan pelanggan membuat bayaran mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 99% dan setuju sebanyak 1%. Soalan kedua, Aplikasi EasyCo menjimatkan masa pelanggan mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 97.1%, dan setuju sebanyak 2.9%. Soalan ketiga, Aplikasi EasyCo mudah diaplikasikan oleh pelanggan mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 99% dan setuju sebanyak 1%. Akhir sekali, soalan aplikasi EasyCo boleh menyatakan jumlah harga secara terperinci mendapat mendapat bilangan peratusan sangat setuju sebanyak 96.1%, dan setuju sebanyak 2.9% dan neutral sebanyak 1%.

4.4 Perbincangan (kelebihan, kekurangan , masalah yang dihadapi Ketika membangunkan produk)

Hasil dapatan daripada perbincangan , aplikasi 'EasyCo' dapat dicipta dan akan memudahkan pemilik kedai SS Speed Star Enterprise dan juga dapat memudahkan pelanggan. Dengan penciptaan aplikasi 'EasyCo' yang mempunyai maklumat tentang segala barang yang dijual di kedai, maka pelanggan dapat mengimbas barang dan menjumlahkan wang yang perlu dibayar secara automatik. Dengan ini pelanggan dapat menjimatkan masa dan juga ianya akan mengurangkan beban bagi juruwang.

Seterusnya, kekurangan juga terdapat dalam perbincangan. Kekurangannya ialah Ketika menggunakan aplikasi di kedai , boleh menyebabkan penggunaan aplikasi 'EasyCo' terganggu kerana kekurangan internet.

Selain itu , hasil daripada perbincangan , terdapat juga masalah . Masalah yang utama adalah Ketika menggunakan aplikasi ini terdapat juga peluang untuk mendapatkan 'anti virus'. Masalah yang seterusnya adalah ramai pelanggan tidak akan mengetahui tentang aplikasi ini , jadi pemilik kedai SS Speed Star Enterprise perlu mempromosikan tentang aplikasi ini.

4.5 Kos yang terlibat

Penciptaan aplikasi EasyCo ini hanya melibatkan RM 150 setahun sahaja untuk memperbaiki aplikasi daripada ancaman virus dan memenuhi objektif kajian. Ianya mengambil masa dua minggu untuk menghasilkan aplikasi ini.

4.6 Rumusan

Secara keseluruhannya, kajian ini membincangkan sama ada aplikasi 'EasyCo' ini membantu ataupun tidak untuk kedai SS Speed Star Enterprise. Daripada aplikasi ini dapat di ketahui tentang kelebihan, kekurangan, masalah yang dihadapi Ketika membangunkan aplikasi 'EasyCo' ini. Dari sudut yang lain di dalam bab ini juga dapat tahu berapakah jumlah yang terlibat untuk mencipta sesuatu aplikasi sama ada murah ataupun mahal.

BAB 5: KESIMPULAN

5.1 Pendahuluan

Bab ini membincangkan mengenai kesimpulan dan cadangan hasil kajian penciptaan aplikasi yang dinamakan 'EasyCo' yang telah dihasilkan. Bab ini merangkumi kesimpulan dari keseluruhan projek berdasarkan kepada analisis SWOT (kekuatan, kelemahan, ancaman dan peluang), 4P dan analisis keberkesanan bagi menghasilkan cadangan dan penambahbaikan dalam kajian ini. Ia juga merangkumi kesimpulan keseluruhan penghasilan produk aplikasi 'EasyCo'.

5.2 Kesimpulan

Aplikasi 'EasyCo' ini turut mempunyai kelemahan iaitu dari segi penciptaan. Hal ini kerana aplikasi 'EasyCo' mengambil masa yang lama untuk dihasilkan. Aplikasi EasyCo ini dicipta untuk membantu memudahkan aktiviti menjual barang di kedai dan dapat menyelesaikan masalah pelanggan terpaksa menunggu waktu yang lama Ketika membayar barang di kaunter. Aplikasi EasyCo dicipta menggunakan internet untuk menghasilkan aplikasi tersebut. Kelebihan yang terdapat pada aplikasi ini ialah maklumat produk dan harga ditunjukkan dalam aplikasi. Jadi ianya dapat membantu juruwang di kedai SS Smart Star Enterprise dari segi mengimbas barang. Produk ini telah dicuba oleh pemilik dan pekerja di kedai SS Smart Star Enterprise untuk mempromosikan aplikasi ini kepada pembeli di kedai tersebut. Selain itu, aplikasi ini mampu berdaya saing dengan baik di pasaran dan dapat membantu memudahkan kerja semua golongan yang terlibat untuk mengurus perniagaan.

5.3 Cadangan

Produk ini mempunyai banyak kelebihan dan berkesan membantu perniagaan dalam proses menjimatkan masa pelanggan dan juruwang. Antara kelemahan yang perlu diatasi adalah kita mengambil masa sekurang-kurangnya dua minggu untuk menghasilkan aplikasi EasyCo ini. Perkara ini dapat diatasi dengan menambahkan bilangan ahli untuk membantu menghasilkan aplikasi EasyCo. Hal ini kerana, pada masa kini jumlah ahli yang terlibat menghasilkan aplikasi EasyCo ini adalah sedikit.

5.4 Limitasi Projek

Dalam pelaksanaan projek ini, terdapat kekangan yang dihadapi oleh pengkaji. Antaranya ialah pengkaji mengalami kesukaran untuk pergi ke tempat kajian kerana lokasinya agak jauh daripada tempat tinggal pengkaji masing-masing. Hal ini menyebabkan tempoh masa untuk melaksanakan projek ini menjadi panjang. Pengkaji sukar untuk membuat temujanji bersama pihak SS Speed Star Enterprise kerana tiada masa lapang. Seterusnya, ketiadaan pakar bidang komputer dalam kalangan pihak pengkaji untuk mencipta aplikasi 'EasyCo'. Hal ini menyebabkan pengkaji perlu membuat penyelidikan dari pelbagai sumber di Internet dan mengikuti setiap langkah dengan teliti. Oleh itu, tempoh masa yang diambil untuk menyiapkan aplikasi juga menjadi sangat panjang. Akhir sekali, ada para pengkaji juga mempunyai masalah internet dan sukar untuk berhubung secara berjauhan.

5.5 Rumusan

Secara dasarnya, kajian ini telah dijalankan ke atas perniagaan dan pelanggan kedai SS Speed Star Enterprise telah mencapai objektif kajian iaitu aplikasi EasyCo membantu juruwang mengimbas barang dengan cepat dan juga dapat memudahkan kerja juruwang. Selain itu, aplikasi EasyCo ini menyediakan jenis barang dan harga barang yang ada dalam kedai SS Speed Star Enterprise.

RUJUKAN

Syed Najihuddin Syed Hassan (2020). Satu Kajian Aplikasi Di Fakulti Pengajian Quran Dan Sunnah, USIM , Halaman 267-268.

Wan Nisa Aqilah Binti Wan Zulrushdi (2019). Aplikasi Troli Belanjawan Menggunakan Kaedah Mengimbas Kod Qr, Halaman 1-2.

Sonja Grabner (2002). The Role Of Consumers Trust In Online Shopping, Halaman 1.

Shairilizwan Taasim (2013). Penerimaan Pengguna Terhadap Kaedah Pembayaran Elektronik, Halaman 1-7.

Mariah Ahmad (2016). 10 Trend Penggunaan Aplikasi Mudah Alih Di Malaysia, Halaman 1.

Ahmad Fkrudin Mohamed Yusoff (2018). Kebolehgunaan Aplikasi Mudah Alih Bagi Kursus Sains, Teknologi Dan Kejuruteraan Dalam Islam Di Politeknik Malaysia, Halaman 18-20.

Mawardi Yunus (2017). Semak Dan Banding Harga Barang Harian Dengan Aplikasi Price Catcher, Halaman 1.

Aisya Adi (2017). Kajian Pembelian Atas Talian, Halaman 1-2.

Zulfamy Mat Udi (2012). Kebaikan, Kelemahan Dan Isu Semasa E-Dagang, Halaman 65-67.

Dr.Hajah Jamilah Din (2013). Tonggak Asas Dalam Peruncitan, Halaman 70-73.

Siti Nurashidah Roslan (2021). Pembelian Dalam Talian Menjadi Norma Baharu, Halaman 167-169.