

# **SISTEM BAGI MERANCANG PERCUTIAN YANG BERKONSEPKAN MEDIA SOSIAL**

NUR NAJWA SYAHIDAH BINTI ZULKIFLI

Dian Indrayani Jambari

*Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia*

## **Abstrak**

Sektor pelancongan negara antara sektor yang penting dalam menaikkan ekonomi negara. Sektor ini kembali rancak selepas berakhirnya pandemik 'Covid-19'. Pembukaan sempadan negara selepas pandemik COVID-19 merupakan satu berita gembira bagi penggiat industri pelancongan kerana ia dapat mengaktifkan semula sektor pelancongan di negara ini. Hal ini secara tidak langsung dapat membantu memulihkan taraf ekonomi dan menjana pendapatan negara (Akmal Adnan, 2022). Oleh kerana sektor ini semakin meningkat, ramai pelancong yang masuk dan keluar negara. Terdapat para pelancong yang memilih untuk mengambil agensi pelancongan dan ada juga yang memilih untuk melancong dengan perancangan sendiri. Walau bagaimanapun, terdapat sesetengah orang menghadapi masalah dalam menjana jadual pelancongan mereka. Oleh yang demikian, sebuah sistem yang mempunyai maklumat pengalaman, gambar, belanjawan serta lokasi para pelancong adalah penyelesaian untuk membantu para pelancong dalam merancang perjalanan percutian mereka. Pembangunan sistem ini menggunakan metodologi Tangkas (Agile Model). Sistem ini dibangunkan menggunakan FileZilla, Sublime Text dan phpMyAdmin. Selain itu, bahasa pengekodan yang dipakai ialah HTML, PHP, dan Javascript. Akhir sekali, sistem ini dijangka dapat membantu para pelancong untuk menceritakan pengalaman, berkongsi gambar dan membantu para pelancong mencari tempat pelancongan dan mengira anggaran belanjawan percutian.

## 1 Pengenalan

Sektor pelancongan di negara ini kian berkembang selepas perintah kawalan pergerakan Malaysia diangkat. Perkara ini menyebabkan semakin ramai yang akan membuat persediaan percutian mereka sama ada di dalam atau luar negara. Industri pelancongan Malaysia telah membuat sasaran ketibaan para pelancong dari luar negara kepada 4.5 juta orang (Aufa Mardhiah, 2022). Walau bagaimanapun, terdapat segelintir daripada mereka bercadang untuk pergi bercuti ke destinasi tanpa menggunakan agensi perlancongan. Mereka didapati menghadapi kesulitan dalam membuat jadual sepanjang percutian. Hal ini kerana mereka harus melayari pelbagai laman sesawang untuk mencari maklumat tentang destinasi mereka. Seterusnya, mereka juga perlu mencari laman sesawang yang menyenaraikan undang-undang serta peraturan tempat yang bakal mereka lawati serta belanjawan kos yang perlu diketahui bagi memudahkan urusan percutian mereka. Oleh sebab itu, projek ini akan membangunkan sebuah sistem yang membenarkan pengguna untuk berkongsi pengalaman, gambar, belanjawan serta lokasi. Pelancong yang telah pergi ke sesebuah destinasi dibenarkan berkongsi perjalanan percutian mereka supaya pengguna yang lain dapat menjadikannya sebagai rujukan. Selain itu, sistem ini juga membenarkan para pengguna untuk menjana anggaran belanjawan ke lokasi yang mereka lawati berdasarkan belanjawan perkongsian pengguna yang lain. Pada akhir projek ini, sebuah sistem yang membenarkan pengguna untuk memuat naik pengalaman, gambar, lokasi serta belanjawan akan dibina dan belanjawan pengguna juga akan dibina.

Antara masalah utama yang ingin ditangani adalah kesulitan dalam merancang percutian para pelancong yang ingin mengunjungi dalam atau luar negara. Hal ini demikian kerana sesuatu percutian tanpa menggunakan agensi pelancongan memerlukan perancangan yang teliti supaya tidak menghadapi kesusahan pada kemudian hari. Kebanyakan negara mengalukan-

alukan kembali pelancong yang lengkap vaksinasi, menjalani ujian saringan dan kuarantin dan setiap destinasi mempunyai peraturan yang berbeza (Datuk Azlie Halim, 2022). Terdapat beberapa negara juga yang memerlukan visa untuk memasuki negara tersebut. Oleh hal yang demikian, sistem ini dibina agar dapat membantu para pelancong untuk mencari maklumat tentang destinasi percutian dan merancang percutian mereka dengan lebih cermat.

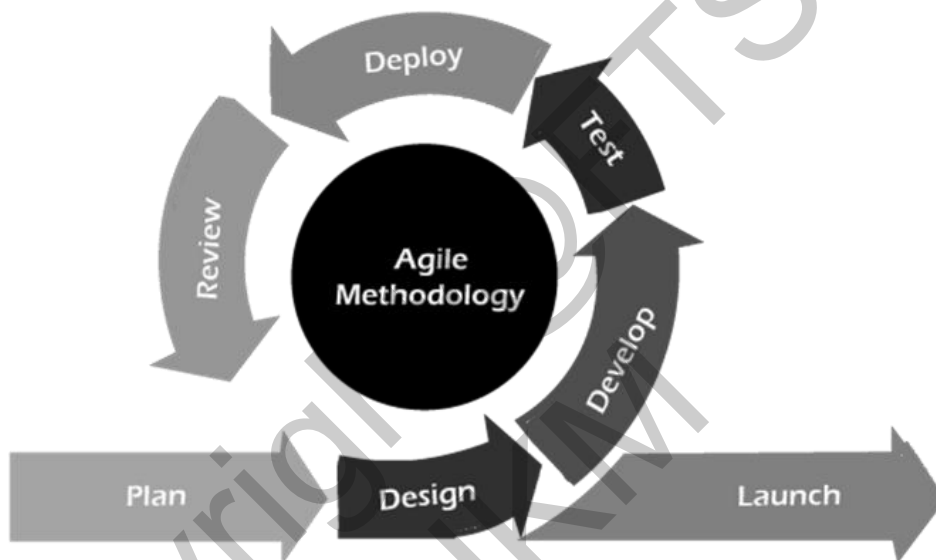
Selain itu, masalah pelancong perlu melayari beberapa laman sesawang untuk mencari maklumat lokasi destinasi yang ingin dikunjungi serta anggaran belanjawan percutian juga merupakan salah satu masalah yang ingin ditangani. Proses ini memakan masa dan menyulitkan kerana memerlukan pembukaan pelbagai laman sesawang. Oleh itu, dengan pembinaan sistem ini dapat membantu pengguna untuk mengatasi kesulitan dengan hanya membuka sebuah sistem.

Di samping itu, sistem ini juga bertujuan menangani masalah kurangnya gambar dalam perkongsian pengalaman pengguna pada sesawang-sesawang tertentu. Hal ini menyebabkan kesulitan kepada pengguna yang ingin merancang percutian, kerana mereka tidak memiliki rujukan gambaran. Oleh kerana itu, dalam pembinaan sistem ini, pengguna yang ingin berkongsi pengalaman akan diminta untuk menyertakan gambar dalam setiap perkongsian mereka.

Sistem Travelist ini dibangunkan bagi memudahkan para pelancong untuk berkongsi pengalaman, belanjawan, gambar serta lokasi. Selain itu, sistem ini juga boleh digunakan oleh pengguna yang ingin mencari maklumat serta menjana anggaran belanjawan berdasarkan hari serta bilangan ahli yang mengikuti percutian. Oleh itu, objektif untuk projek ini ialah membangunkan satu sistem bagi merancang percutian yang berkonsepkan media sosial.

## 2 Metod Pembangunan

Kaedah yang digunakan adalah Model Tangkas (Agile Model). Dengan kaedah ini, perubahan dapat dilakukan semasa proses pembangunan sistem tanpa mengganggu kemajuan keseluruhan pembangunan sistem. Berdasarkan Rajah 1.1, kaedah ini mempunyai tujuh fasa iaitu merancang ('planning'), mereka bentuk ('designing'), membangun ('developing'), menguji ('testing'), menyebarkan ('deploy'), melakukan semakan ('reviewing') dan pelancaran ('launching').



Rajah 1: Pembangun Perisian Tangkas (Agile Model)

## 2.1 Fasa Perancangan

Pada fasa perancangan, masalah-masalah yang dihadapi dalam perancangan percutian dikenal pasti. Antara masalah yang dihadapi adalah kurangnya laman sesawang yang membantu perancangan percutian serta pengiraan perbelanjaan sesebuah perjalanan percutian., dan untuk menangani masalah ini, sistem perancangan percutian berkonsepkan media sosial bakal dibina. Sistem ini membenarkan pengguna memuat naik pengalaman, gambar, dan belanjawan percutian. Selain itu, pengguna juga dapat mencari maklumat berdasarkan lokasi dan mengira belanjawan mereka dengan memasukkan bilangan orang dan bilangan hari percutian.

## 2.2 Fasa Reka Bentuk

Fasa reka bentuk melibatkan perancangan interaksi antara muka dalam sistem. Interaksi antara muka untuk pengguna memuat naik perkongsian dan merancang percutian dirancang dalam fasa ini. Lakaran prototaip berketetapan rendah dibuat terlebih dahulu, kemudian ditingkatkan menjadi lakaran prototaip berketetapan tinggi dengan interaksi antara muka yang lengkap. Berbagai prototaip antara muka seperti halaman log masuk, profil, carian, perkongsian, dan lain-lain telah dibangunkan dalam fasa ini.

### **2.3 Fasa Pembangunan**

Seterusnya, pada fasa pembangunan, proses pembinaan sistem dimulakan. Sistem bagi merancang percutian yang berkonsepkan media sosial ini dibina berdasarkan proses yang diperlukan mengikut pengguna. Sistem yang dibina dahulu adalah sistem proses mengelog masuk ke dalam sistem dan mendaftar masuk. Kemudian, sistem bagi pengguna yang berkongsi pengalaman dibina dan diikuti dengan pengguna yang membuat perancangan percutian. Selepas setiap proses dalam sistem ini telah dibina, sistem tersebut akan melalui fasa yang seterusnya iaitu fasa pengujian.

### **2.4 Fasa Pengujian**

Selepas itu, bagi setiap sistem yang telah dibina akan melalui proses pengujian. Dalam proses ini, setiap sistem tersebut bakal diuji dari segi kemudahan sistem dan bagi memastikan sistem dibina mengikut perancangan. Selepas menjalani fasa pengujian, sistem akan dibenarkan ke fasa yang seterusnya.

### **2.5 Fasa Penyebaran**

Selanjutnya, fasa kelima iaitu fasa penyebaran. Pada fasa ini, penguji beta akan dibenarkan untuk menguji sistem ini. Penguji akan mencuba menggunakan sistem dan mereka perlu memberikan pandangan serta pendapat mereka mengenai sistem berdasarkan kemudahan penggunaan sistem dan kesesuaian interaksi antara muka sistem ini. Hal ini supaya penambahbaikan sistem dapat dilakukan terhadap sistem.

## 2.6 Fasa Maklum Balas

Maklum balas akan disenaraikan dalam fasa ini. Maklum balas dari fasa pengujian dan fasa penyebaran akan dikumpulkan dan disenaraikan. Proses ini dapat memudahkan untuk mengenal pasti kelemahan atau kekuatan sistem yang sedia ada. Selepas mendapatkan maklum balas pengguna, proses penambahbaikan sistem dapat dijalankan.

## 2.7 Fasa Pengulangan

Fasa pengulangan merupakan fasa yang penting dalam proses pembangunan sistem ini. Hal ini kerana proses penambahbaikan setiap proses dalam sistem akan dilakukan mengikut kesesuaian sistem. Penambahbaikan berdasarkan daripada maklum balas yang telah di kumpul oleh pengguna.

## 2.8 Fasa Pelancaran

Akhir sekali, selepas melakukan penambahbaikan terhadap sistem ini, sistem ini akan dibentangkan kepada umum.

## 3 Hasil Pembangunan

Perisian 'Sublime Text' telah digunakan bagi membangunkan sistem Travelist ini serta 'phpMyAdmin' merupakan pangkalan data yang telah digunakan sebagai pangkalan data dari segi 'back-end' sistem ini. Selain itu, bahasa pengaturcaraan yang telah digunakan bagi membangunkan sistem ini adalah HTML, PHP, dan Javascript, dimana ia merupakan bahasa-bahasa yang telah dipelajari sepanjang tempoh pengajian. CSS atau Cascading Style Sheets digunakan bagi membina reka bentuk antara muka sistem Travelist ini manakala bahasa pengaturcaraan HTML, PHP serta JavaScript telah digunakan bagi melaksanakan fungsi-fungsi pembangunan sistem ini.

### 3.1 Fungsi Pendaftar Masuk

Rajah 1 memaparkan antara muka sistem pendaftaran akaun. Pengguna boleh mendaftar akaun dengan memasukkan maklumat nama pengguna, emel, nama serta kata laluan. Sekiranya pengguna memasukkan emel yang telah didaftar ke dalam pangkalan data, pengguna tidak dibenarkan untuk mendaftar buat kali kedua. Pengguna juga diperlukan untuk memasukkan kata laluan melebihi lapan suku kata.

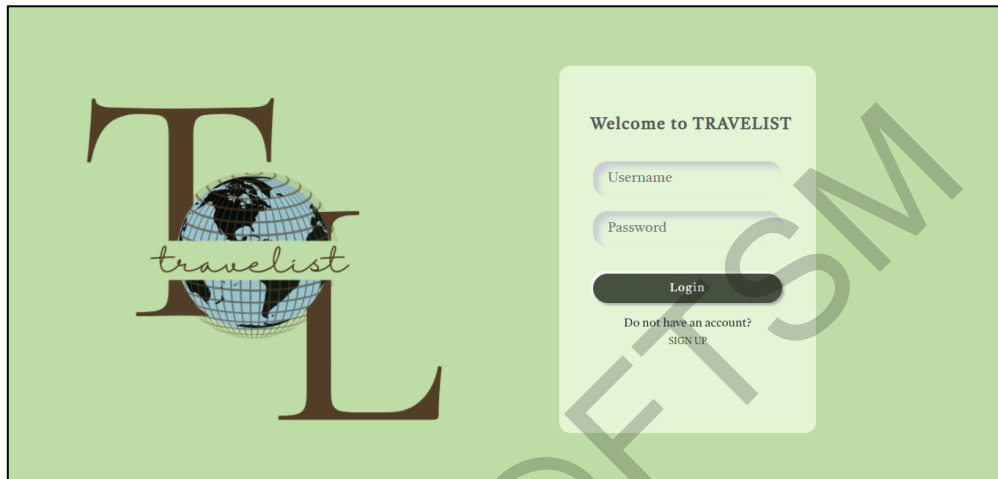


Rajah 2: Antara Muka Daftar Akaun Sistem Travelist



### 3.2 Fungsi Log Masuk

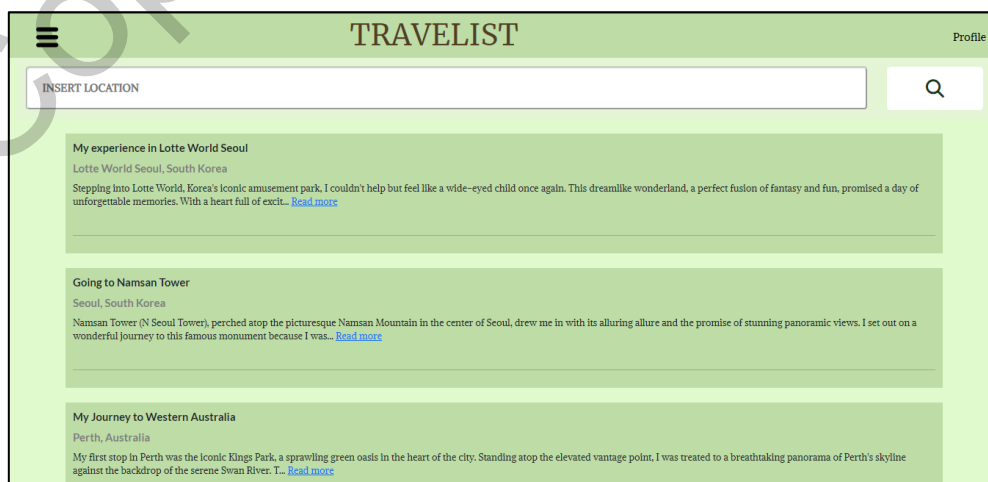
Rajah 2 memaparkan antara muka sistem mengelog masuk ke dalam sistem. Sekiranya pengguna memasukkan kata laluan yang salah, mesej ralat akan dipaparkan.



Rajah 3: Antara Muka Log Masuk Sistem Travelist

### 3.3 Fungsi Melakukan Pencarian

Rajah 3 memaparkan antara muka modul melakukan pencarian. Pada halaman ini, pengguna dibenarkan mencari maklumat berdasarkan lokasi. Maklumat yang terpapar pada halaman ini disusun secara rawak.



Rajah 4: Antara Muka Proses Melakukan Pencarian dalam Sistem Travelist

### 3.4 Memuat Naik Pengalaman

Rajah 4 memaparkan antara muka sistem semasa proses memuat naik pengalaman dan juga belanjawan. Pengguna diminta untuk memasukkan tajuk, pengalaman, gambar serta lokasi. Selepas itu, pengguna akan diminta memasukkan belanjawan yang telah digunakan.

The image displays three sequential screenshots of the TRAVELIST system's user interface for uploading travel experiences and budgets.

**Screenshot 1: UPLOAD PAGE**  
The page features a green header with a hamburger menu icon on the left, the title "TRAVELIST" in the center, and a "Profile" link on the right. Below the header, the section is titled "UPLOAD PAGE". It contains a "Title" input field, a large text area for "WRITE YOUR EXPERIENCE...", and a central "Upload Image" button with a camera icon. A note below the button states "Image size must be less than 2MB".

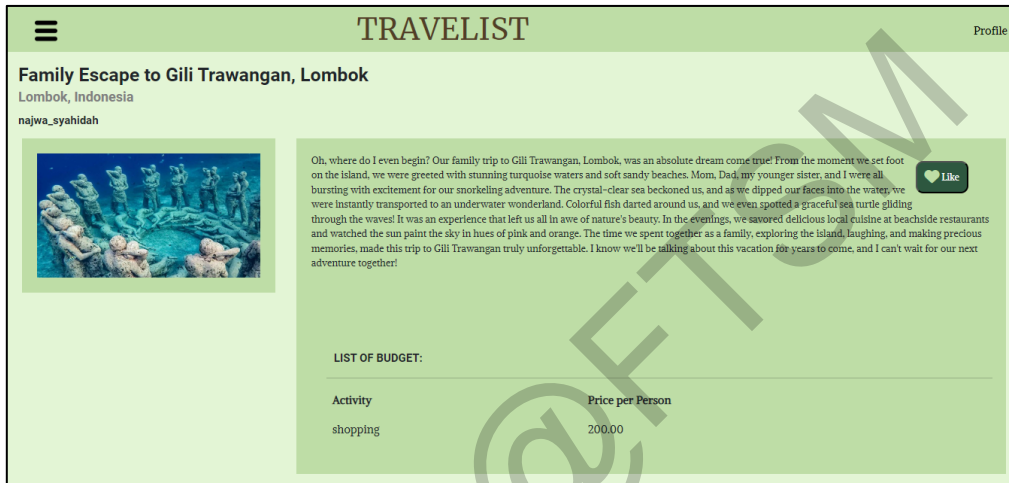
**Screenshot 2: LOCATION**  
This section is titled "LOCATION" and includes a "WHERE DID YOU GO?" input field. A "Select Image" button is positioned above the input field. A dark green "Insert Budget" button is located at the bottom right of the section.

**Screenshot 3: INSERT BUDGET - Experience Boston with me**  
This section is titled "INSERT BUDGET - Experience Boston with me". It features a table with two rows for budget entries. Each row has a "No:" field (containing "1" and "2" respectively), an "Activity:" input field (containing "Enter Activity"), and a "Price per Day and per Person:" input field (containing "Enter Price"). A "Submit" button is at the bottom left, a "Remove" button is at the bottom right, and an "Add New Row" button is at the bottom right.

Rajah 5: Antara Muka Muat Naik Pengalaman Sistem Travelist

### 3.5 Menyukai Perkongsian

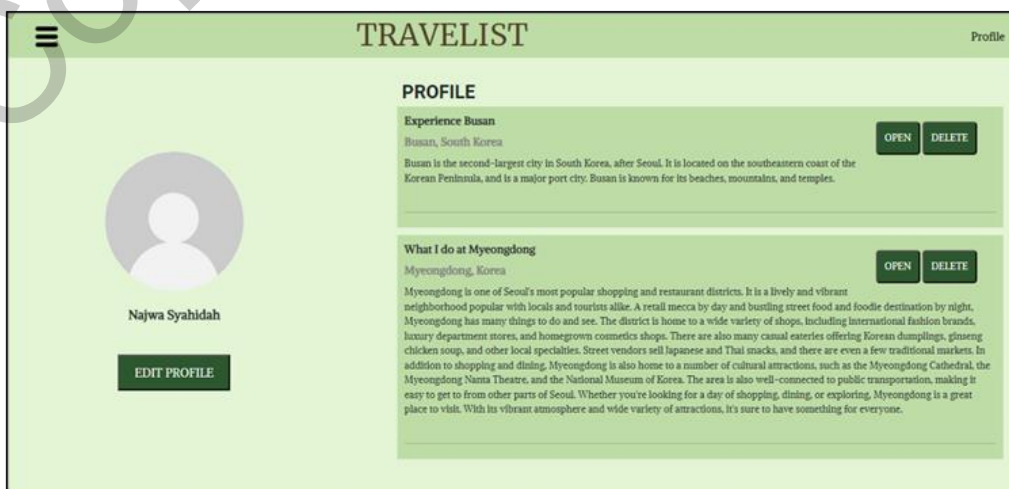
Rajah 5 memaparkan bagaimana pengguna boleh menyukai perkongsian yang telah dimuat naik oleh pengguna yang lain. Pengguna dibenarkan memilih mana-mana perkongsian dan menyukai salah satu dari perkongsian tersebut.



Rajah 6: Antara Muka Menyukai Perkongsian Sistem Travelist

### 3.6 Melihat Profil

Rajah 6 merupakan antara muka bagi pengguna yang sedang melihat laman profil mereka. Pada halaman ini pengguna dibenarkan untuk melihat semua perkongsian yang telah dilakukan olehnya. Pengguna juga boleh dibenarkan untuk mengubah maklumat peribadi yang telah diisi.



Rajah 7: Antara Muka Melihat Profil Sistem Travelist

### 3.7 Menjana Belanjawan Pengguna

Rajah 7 memaparkan antara muka bagi sistem apabila pengguna hendak menjana belanjawan. Belanjawan dari perkongsian yang telah disukai akan dimasukkan ke halaman ini. Kemudian pengguna diminta untuk menyatakan bilangan hari serta bilangan orang supaya sistem boleh menjana anggaran belanjawan secara automatik.

**TRAVELIST** Profile

**CALCULATE BUDGET**

**MY BUDGET:**

**Fun time in Myeongdong**  
Myeongdong, Korea  
fatini\_zamzuri  
**DELETE**

Activity	Price per Person
souvenirs	500.00
food	1200.00
<b>Total Budget</b>	<b>1,700.00</b>

**GENERATE BUDGET**

**GENERATE BUDGET**

No of days:  No of people:

**Grand Total: 15300.00**

Rajah 8: Antara Muka Menjana Belanjawan Pengguna Sistem Travelist

#### 4 Kesimpulan

Travelist yang merupakan sebuah sistem bagi merancang percutian yang berkonsepkan media sosial telah berjaya dibangunkan dalam tempoh masa yang diberikan dan mencapai objektif yang telah ditetapkan. Seterusnya, penggunaan kaedah Tangkas dapat membantu membangunkan sistem ini dan membaiki sebarang ralat yang dijumpai pada sistem selepas pengujian. Penggunaan kaedah ini dapat memastikan setiap fungsi sistem Travelist ini berfungsi dengan baik.

Sistem Travelist ini telah berjaya mencapai objektif projek iaitu membangunkan sebuah sistem bagi merancang percutian yang berkonsepkan media sosial. Sistem ini dibangunkan dengan harapan dapat membantu pengguna-pengguna untuk merancang percutian dengan lebih mudah dan cermat.

#### RUJUKAN

Akmal Adnan, BHOnline. 2022. Masa untuk industri pelancongan kembali bangkit. <https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2022/04/941452/masa-untuk-industri-pelancongan-kembali-bangkit> [20 November 2022].

Aufa Mardhiah, The Malaysian Reserve. 2022. 'Tourism Malaysia expects 4.5m international tourists in 2022'. <https://themalaysianreserve.com/2022/07/22/tourism-malaysia-expects-4-5m-international-tourists-in-2022/> [24 November 2022].

Datuk Azlie Halim, BHOnline, 2022, Cari kaedah terbaik rancakkan semula sector pelancongan, <https://www.bharian.com.my/kolumnis/2022/01/907108/cari-kaedah-terbaik-rancakkan-semula-sektor-pelancongan> [3 November 2022].

Nur Najwa Syahidah Binti Zulkifli (A180386)  
Dr. Dian Indrayani Jambari  
Fakulti Teknologi & Sains Maklumat,  
Universiti Kebangsaan Malaysia

Copyright@FTSM  
UKM