

HOBEEPAL: APLIKASI MENGHUBUNGKAN HOBI DENGAN KESIHATAN MENTAL

NUR SAMAHATI BINTI SAIFULLIZAN

NOOR FARIDATUL AINUN BINTI ZAINAL

*Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi,
Selangor Darul Ehsan, Malaysia*

ABSTRAK

Projek Hobeepal adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk menyediakan platform yang menggabungkan pelbagai jenis hobi dan memfokuskan kepada kesejahteraan mental pengguna. Masalah utama yang cuba diselesaikan adalah kekurangan akses kepada hobi berkualiti dan kurangnya panduan untuk memulakan serta mengekalkan minat dalam hobi. Cadangan penyelesaian adalah dengan menyediakan panduan langkah demi langkah untuk hobi seperti memasak dan membaca, serta platform komuniti untuk berinteraksi dan berkongsi pengalaman. Strategi pembangunan melibatkan penggunaan teknologi Flutter untuk antara muka pengguna yang responsif dan Firebase untuk penyimpanan data yang selamat. Hasil daripada soal selidik yang dilaksanakan menunjukkan respons yang positif daripada semua pengguna terhadap aplikasi Hobeepal. Pengguna memberikan maklum balas yang baik dan positif, menyatakan bahawa mereka menganggap Hobeepal sebagai aplikasi yang bagus dan bermanfaat. Respons yang baik ini mencerminkan kejayaan aplikasi dalam memenuhi keperluan dan harapan pengguna, serta menjadi asas untuk penambahbaikan dan pengembangan aplikasi di masa hadapan. Dengan ini, Hobeepal diharapkan dapat terus memberikan nilai tambah yang berterusan kepada pengguna dalam menghayati dan menguruskan hobi mereka dengan lebih bermakna dan positif, sekali gus meningkatkan kesihatan mental mereka secara keseluruhan.

PENGENALAN

Kesejahteraan mental adalah aspek penting dalam kehidupan manusia di seluruh dunia. Menurut kajian World Health Organization (2022), kesihatan mental merujuk kepada keadaan kesejahteraan di mana individu mengiktiraf kebolehan mereka sendiri, dapat mengatasi tekanan kehidupan seharian, bekerja secara produktif dan membuahkan hasil, dan menyumbang kepada masyarakat. Tetapi, kehidupan moden yang sibuk sering mencetuskan tekanan dan impak negatif pada kesihatan mental dan individu sering terlupakan tentang minat dan hobi mereka kerana rutin harian yang padat, yang boleh menyumbang kepada masalah kesihatan mental.

Dalam konteks ini, Aplikasi Hobeepal diwujudkan dengan matlamat untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik kepada pengguna dalam pengurusan hobi

mereka, dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan mental pengguna. Hobi ialah sesuatu yang dilakukan, sama ada sesuatu yang kreatif, bersukan, akademik atau sesuatu yang lebih peribadi, yang penting ia bermakna dan menyeronokkan (Parkhurst 2021). Oleh itu, aplikasi ini dibangunkan untuk membolehkan pengguna mengekspresikan minat mereka dan melakukan hobi-hobi yang membawa kepada peningkatan kesihatan mental pengguna.

PENYATAAN MASALAH

Penyataan masalah dalam projek Hobeepal berfokus kepada penghayatan hobi dan kesejahteraan mental dalam kalangan masyarakat dari pelbagai peringkat umur. Antara permasalahan yang berlaku adalah kekurangan akses kepada maklumat tentang hobi yang berkualiti boleh mengakibatkan kekurangan aktiviti yang bermanfaat untuk mengisi masa lapang, menyebabkan perasaan bosan dan mengakibatkan stres. Sumber yang terhad untuk mengenal pasti hobi yang berkualiti juga boleh meningkatkan risiko kekurangan kepelbagaian dalam aktiviti harian, yang berpotensi memberi kesan negatif terhadap kesejahteraan mental.

Walaupun hobi memiliki potensi untuk meningkatkan kesejahteraan mental, kebanyakan masyarakat masa kini menghadapi kesulitan dalam meluangkan masa untuk mengejar minat mereka. Kebanyakan daripada mereka ingin menceburi hobi baharu tetapi mereka tiada panduan bagaimana untuk memulakan hobi tersebut sehingga pada satu tahap mereka berputus asa untuk melakukan hobi yang pada mulanya mereka ingin lakukan. Selain itu, ruang atau platform yang terhad untuk berinteraksi boleh mengakibatkan pengasingan diri seseorang individu yang merupakan faktor risiko masalah kesihatan mental seperti stres, kemurungan dan kebimbangan. Bukan itu sahaja, dengan tiadanya sokongan dalam melakukan sesuatu itu juga boleh menyebabkan seseorang tidak mempunyai motivasi dalam melakukan sesuatu (Cherry 2023). Permasalahan lain merupakan kekurangan mekanisme untuk menetapkan dan memantau kemajuan dalam hobi yang dilakukan boleh mengurangkan motivasi seseorang dalam melakukan hobi atau sesuatu aktiviti di mana ianya penting untuk kesejahteraan mental. Ramai yang ingin atau perlu melihat kemajuan mereka boleh bagi memberi galakan tambahan untuk terus maju dan mencapai matlamat yang ingin mereka capai (Teal Notes 2023). Dalam konteks motivasi, apabila keunikan sesuatu hobi semakin pudar, ramai yang berhenti melakukan hobi kerana mereka merasakan hobi yang dilakukan mereka tidak menarik atau mencabar untuk diteruskan (Hobbi.fun 2021).

METODOLOGI KAJIAN

Metodologi yang akan digunakan dalam pembangunan Aplikasi HobeePal adalah metodologi Agile. Metodologi ini menggunakan kaedah pembangunan projek yang menggunakan kitaran pembangunan pendek atau dipanggil "sprints" yang memberi tumpuan kepada penambahbaikan berterusan dalam pembangunan produk atau perkhidmatan. Terdapat lima fasa utama di dalam model ini iaitu dimulai dengan fasa perancangan, reka bentuk, pembangunan, pengujian dan akhir sekali fasa maklum balas. Metodologi ini dipilih kerana fleksibilitinya yang digunakan untuk projek jangka masa pendek dan kebolehannya beradaptasi secara cepat dalam mengatasi setiap perubahan (Hikmah, Suradika & Gunadi 2021).

Fasa perancangan

Fasa perancangan adalah permulaan projek, di mana matlamat dan ciri utama aplikasi ditakrifkan. Secara umumnya terdapat dua peringkat perancangan iaitu jangka panjang dan jangka pendek. Fasa panjang melibatkan penentuan visi keseluruhan projek, manakala fasa pendek melibatkan penentuan perubahan yang akan dibuat dalam iterasi semasa. Fasa ini juga melibatkan perancangan sumber dan menentukan keutamaan kerja.

Fasa reka bentuk

Selepas perancangan, fasa reka bentuk bermula. Ini melibatkan pelaksanaan keseluruhan reka aplikasi yang akan dibangunkan. Reka bentuk ini boleh merangkumi pelbagai elemen, termasuk reka bentuk antara muka pengguna (UI/UX), struktur pangkalan data, senario penggunaan dan banyak lagi. Ini adalah asas untuk penggunaan dan pembangunan masa hadapan.

Fasa pembangunan

Di sini, proses pembangunan bertujuan untuk mengubah reka bentuk dan perancangan menjadi kod sebenar. Dalam metodologi Agile, pembangunan biasanya berlaku dalam iterasi yang pendek, mungkin dua hingga empat minggu. Setiap iterasi menghasilkan kerja yang boleh digunakan, dan kemajuan secara berterusan diberi diutamakan.

Fasa pengujian

Pengujian adalah langkah penting dalam Agile, ianya dilakukan serentak dengan proses pembangunan. Setiap kod yang dihasilkan akan diuji untuk memastikan ia berfungsi dengan baik, bebas ralat dan memenuhi keperluan pengguna. Ujian ini melibatkan ujian fungsi, prestasi, keselamatan dan aspek lain bergantung kepada aplikasi tersebut.

Bagi Aplikasi HobeePal, pengujian yang dilakukan merangkumi pengujian fungsian dan pengujian bukan fungsian. Bagi pengujian fungsian, teknik yang digunakan adalah ujian kes kegunaan (*Use Case Testing*) senario dunia sebenar yang menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi. Manakala, pengujian tidak berfungsi menggunakan ujian kebergunaan iaitu Google Forms untuk mengumpulkan maklum balas pengguna mengenai kebergunaan aplikasi. Keputusan ini akan memberikan gambaran

menyeluruh mengenai prestasi aplikasi HobePal serta kebolehannya dalam memenuhi keperluan pengguna.

Data yang diterima daripada penilaian kebergunaan dianalisis melalui kaedah analisis data yang bernama statistik deskriptif dengan menggunakan skor min bagi setiap aspek. Jadual 2 menunjukkan tafsiran skala skor min yang dikategorikan kepada tiga iaitu rendah (1.00-2.33), sederhana (2.34 – 3.66) dan tinggi (3.67-5.00) (Ahmad & Meerah 2002; Zainal et al. 2018).

Jadual 2 Tafsiran Skala Skor Min

Skor Min	Tafsiran
1.00 – 2.33	Rendah
2.34 – 3.66	Sederhana
3.67 – 5.00	Tinggi

Fasa maklum balas

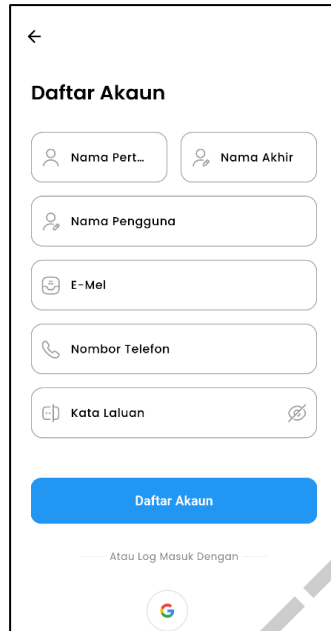
Fasa ini berlaku secara berterusan sepanjang projek Agile. Ia melibatkan penerimaan maklum balas daripada pengguna atau pihak berkepentingan dan menggunakan maklum balas itu untuk mengubah suai dan menambah baik aplikasi. Kerjasama dengan pengguna adalah penting untuk memberikan penilaian dan penambahbaikan dengan setiap iterasi. Ini membolehkan aplikasi menjadi lebih sesuai dengan keperluan semasa.

KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

Hasil Pembangunan

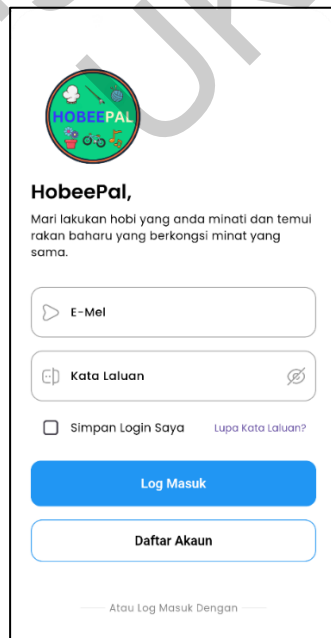
Pembangunan aplikasi HobePal ini menggunakan perisian Visual Studio Code dan Flutter dan bahasa pengaturcaraan yang digunakan merupakan Dart. Bahasa pengaturcaraan ini dipilih bagi memastikan aplikasi ini berfungsi dengan lancar dan efisien. Bahasa pengaturcaraan Dart merupakan bahasa pengaturcaraan berorientasikan objek yang dioptimumkan untuk pengguna dan digunakan untuk membina aplikasi mudah alih dan web pada pelbagai platform (Chatterjee 2024). Bagi pangkalan data, aplikasi ini menggunakan Firebase untuk menyimpan data pengguna seperti profil dan tahap kemajuan pengguna.

Apabila memasuki aplikasi, pengguna akan dipaparkan dengan skrin Log Masuk. Untuk mengakses aplikasi, pengguna perlu mendaftar akaun terdahulu dengan menekan butang 'Daftar Akaun'. Ini akan membawa pengguna ke skrin Daftar Akaun seperti yang ditunjuk pada Rajah 1, di mana pengguna perlu mengisi maklumat yang diperlukan. Selepas selesai mengisi semua ruangan maklumat, pengguna boleh menekan 'Daftar Akaun' untuk mendaftar akaun mereka.



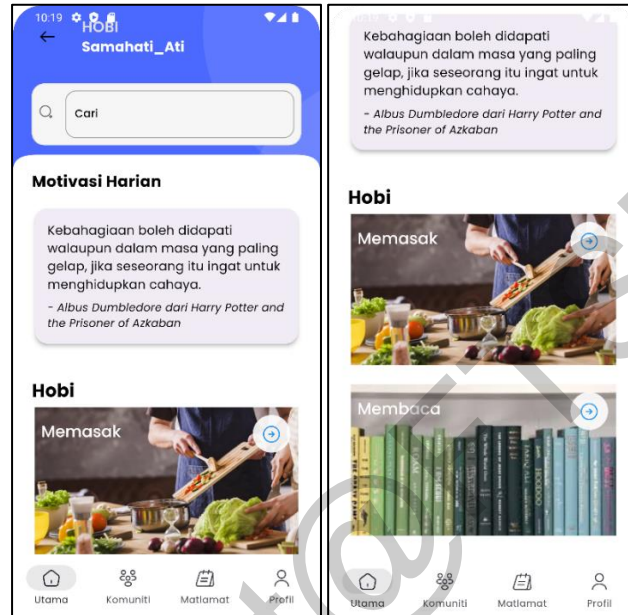
Rajah 1 Antara Muka Daftar Akaun

Apabila pemain telah mendaftarkan akaun, mereka akan dipaparkan skrin log masuk sekali lagi. Antara muka untuk skrin log masuk adalah seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2, di mana pemain boleh menggunakan e-mel dan kata laluan akaun mereka untuk log masuk ke dalam Aplikasi HobeePal.



Rajah 2 Antara Muka Log Masuk

Seterusnya, pengguna akan dipaparkan halaman utama Aplikasi HobePal. Seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3, laman utama memaparkan motivasi harian yang akan bertukar pada setiap hari dan dua jenis hobi iaitu memasak dan membaca.

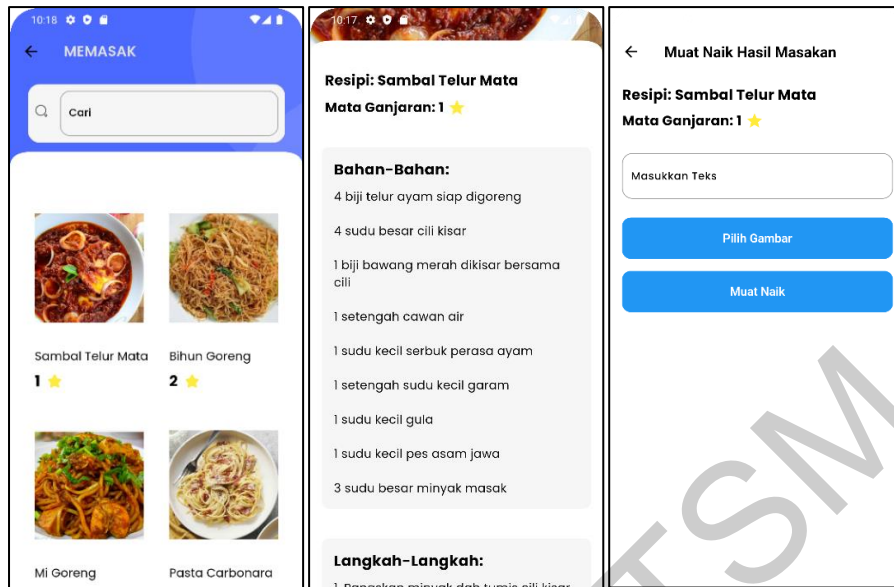


(a)

(b)

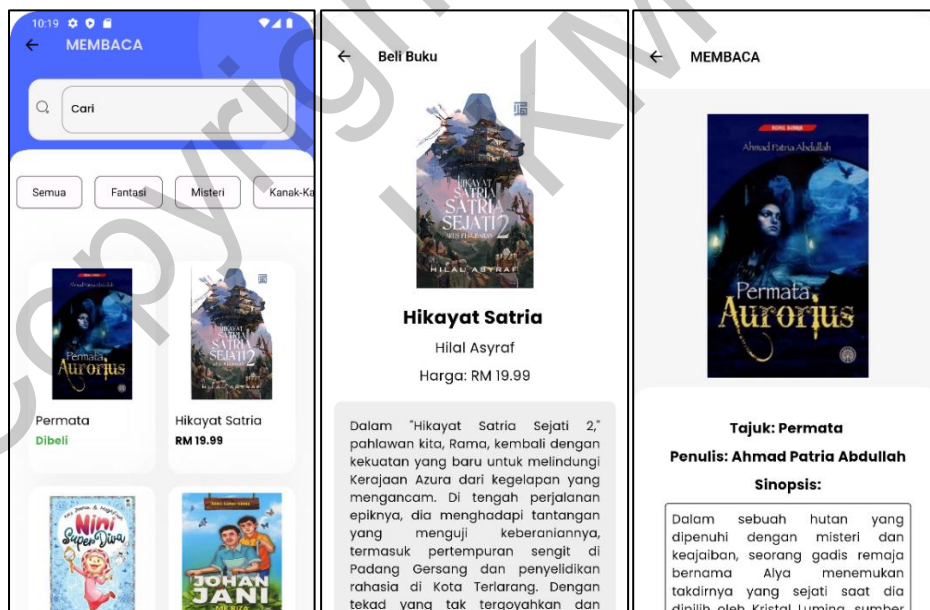
Rajah 3 Antara Muka Laman Utama

Rajah 4 menunjukkan hobi memasak dalam aplikasi HobePal yang memaparkan pelbagai jenis resipi masakan beserta mata ganjaran yang akan diberikan. Sekiranya pengguna memilih resipi masakan, paparan akan menunjukkan bahan-bahan dan langkah-langkah memasak. Seterusnya, pengguna perlu menekan butang "Selesai" setelah selesai memasak masakan yang dipilih, yang akan memaparkan halaman muat naik hasil masakan. Di halaman tersebut, pengguna perlu memuat naik gambar hasil akhir masakan, dan mereka akan menerima mata ganjaran sebagai insentif.

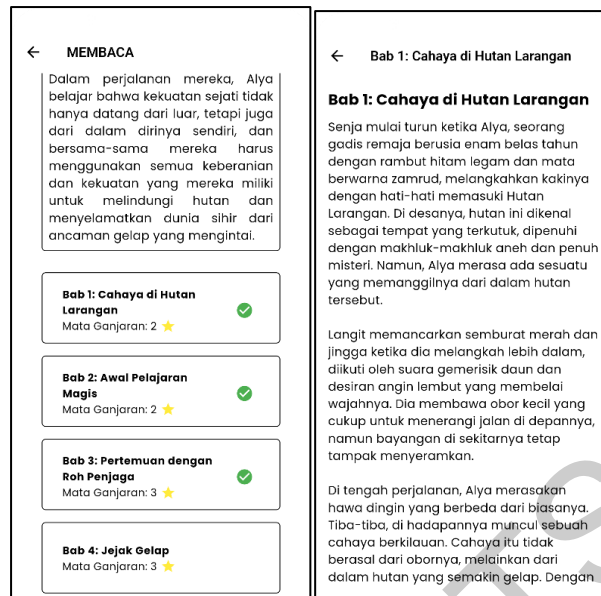


(a) (b) (c)
Rajah 4 Antara muka hobi memasak bagi pengguna

Rajah 5 menunjukkan hobi membaca di mana pengguna perlulah memilih buku dan bab yang ingin dibaca. Sekiranya pengguna telah selesai membaca, pengguna perlulah menekan butang 'Selesai' dan pengguna akan menerima mata ganjaran bagi hobi membaca.



(a) (b) (c)

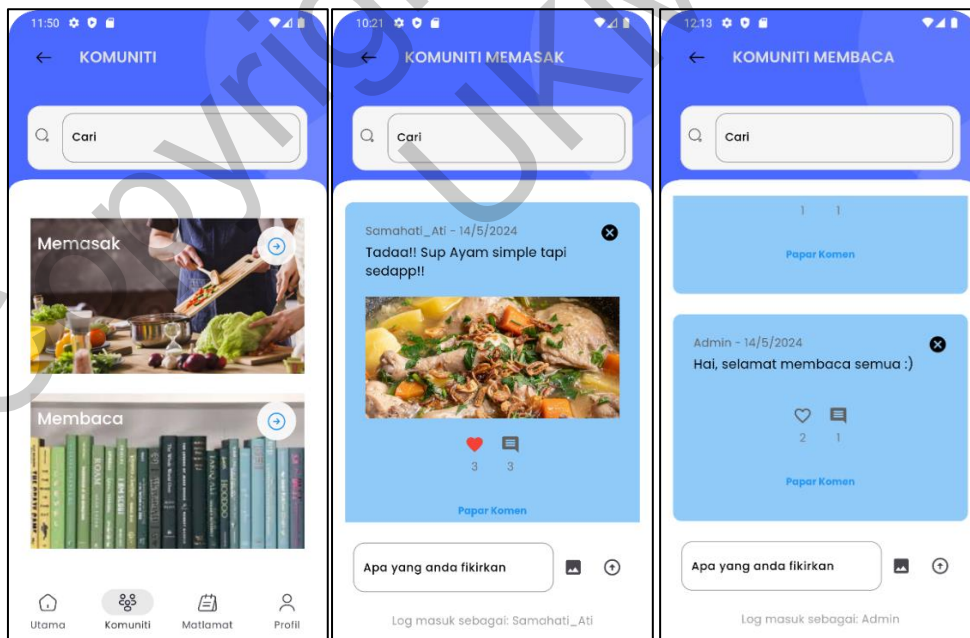


(d)

(e)

Rajah 5 Antara muka hobi membaca bagi pengguna

Fungsi seterusnya yang boleh diakses oleh pengguna merupakan komuniti platform seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 6. Pengguna boleh memuat naik perkongsian yang ingin dikongsi dengan memuat naik gambar dan teks. Pengguna juga boleh menekan butang “Suka” dan komen pada perkongsian pengguna lain.



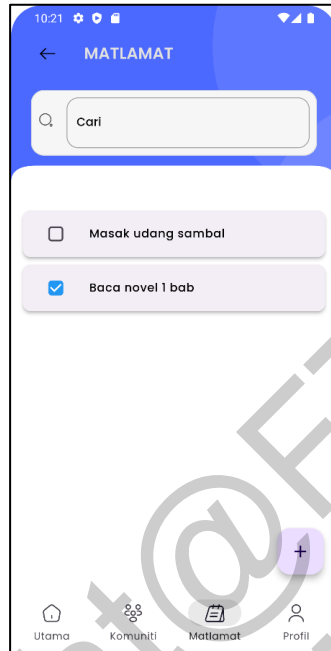
(a)

(b)

(c)

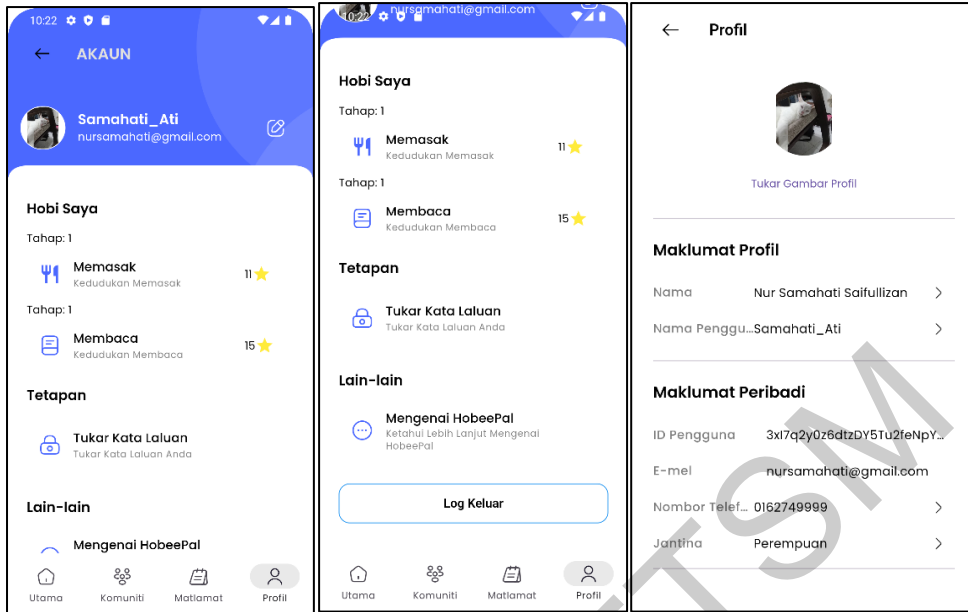
Rajah 6 Antara muka komuniti memasak dan membaca

Selain daripada melakukan hobi dan berkongsi maklumat, pengguna juga diberi fungsi untuk menetapkan matlamat seperti yang ditunjukkan pada Rajah 7. Sekiranya mereka telah selesai melakukan matlamat yang ditetapkan, mereka boleh klik pada ruangan kotak kosong pada matlamat tersebut.



Rajah 7 Antara Muka Papan 'Leaderboard'

Rajah 8 menunjukkan antara muka profil pengguna. Di dalam profil pengguna boleh melihat mata ganjaran yang di kumpul oleh mereka. Sekiranya mereka menekan pada salah satu hobi pada profil, mereka akan beralih ke antara muka kedudukan peringkat aktiviti mengikut hobi seperti yang ditunjukkan pada Rajah 9. Selain itu, pengguna juga boleh menetapkan gambar profil dan menukar maklumat peribadi mereka.

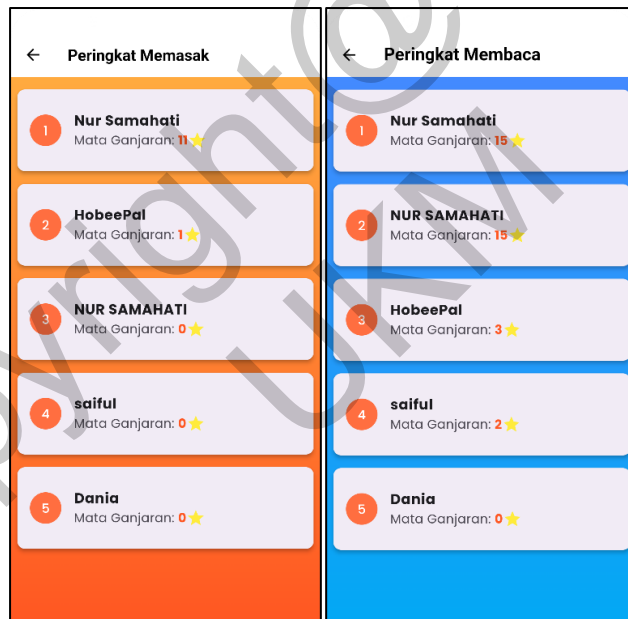


(a)

(b)

(c)

Rajah 8 Antara muka profil

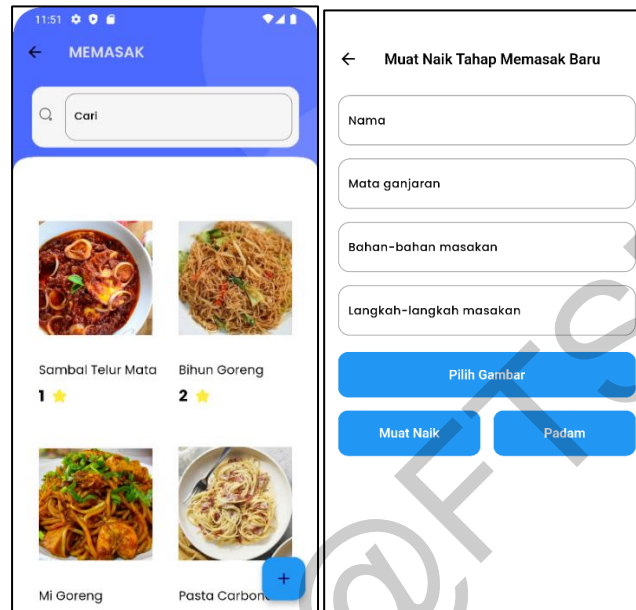


(a)

(b)

Rajah 9 Antara muka kedudukan peringkat aktiviti untuk memasak dan membaca

Seterusnya, Rajah 10 menunjukkan antara muka hobi memasak bagi pentadbir memuat naik tahap hobi memasak baru. Pentadbir perlu mengisi maklumat yang diperlukan iaitu nama masakan, mata ganjaran, bahan-bahan, langkah-langkah masakan dan gambar masakan.

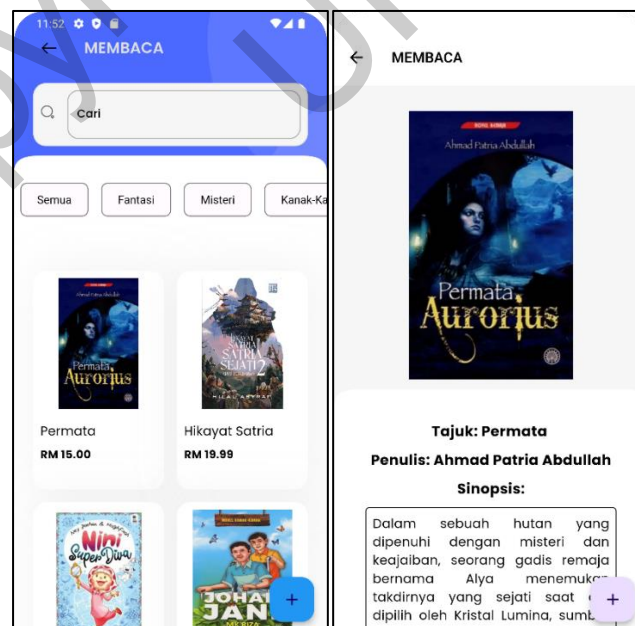


(a)

(b)

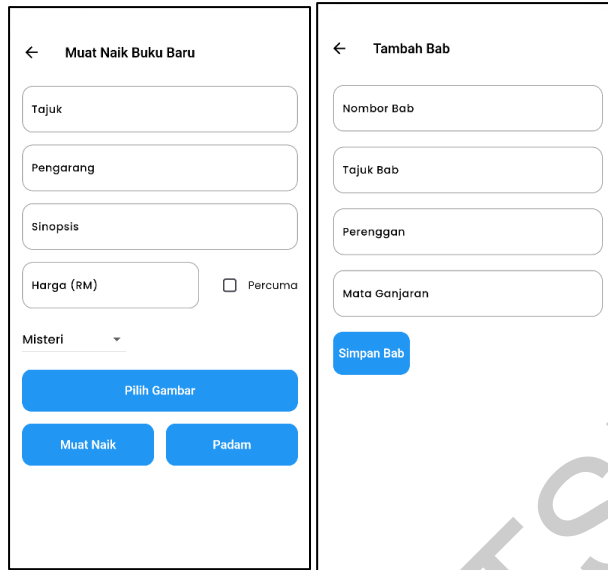
Rajah 10 Antara muka hobi memasak bagi pentadbir muat naik tahap hobi memasak baru

Rajah 11 pula menunjukkan antara muka hobi membaca bagi pentadbir memuat naik buku dan bab baru.



(a)

(b)

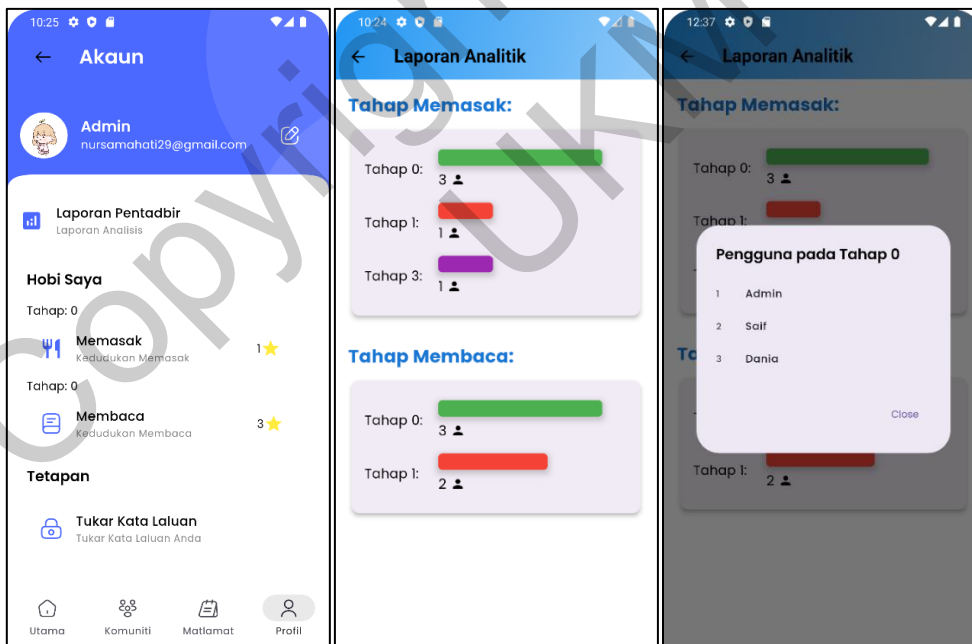


(c)

(d)

Rajah 11 Antara muka hobi membaca bagi pentadbir muat naik buku dan bab baru

Rajah 12 menunjukkan antara muka laporan bagi pentadbir aplikasi di mana pentadbir dapat memantau jumlah pengguna pada setiap tahap bagi kedua-dua hobi iaitu memasak dan membaca.



(a)

(b)

(c)

Rajah 12 Antara muka laporan bagi pentadbir aplikasi

Pengujian Kes Kegunaan

Jadual 2 menunjukkan log pengujian bagi pengujian fungsian aplikasi HobeePal, di mana semua kes pengujian yang diuji lulus tanpa sebarang insiden atau kegagalan. Keputusan ini membuktikan bahawa aplikasi HobeePal telah diuji dengan teliti dan memenuhi semua standard yang ditetapkan. Setiap kes pengujian, yang merangkumi pelbagai aspek fungsi aplikasi, telah dijalankan secara manual dan lulus dengan cemerlang, menunjukkan kestabilan dan kebolehpercayaan aplikasi ini. Log pengujian ini mengesahkan bahawa aplikasi HobeePal berfungsi dengan baik dan siap untuk digunakan oleh pengguna dengan jaminan kualiti yang tinggi.

Jadual 2 Log Pengujian bagi Pengujian Fungsian

ID Kes Pengujian	ID Prosedur Pengujian	Peralatan	Lulus/Gagal	ID Insiden Pengujian	Penyataan
TC-01-001	TP-01-001	Manual	Lulus	-	-
TC-01-002	TP-01-002	Manual	Lulus	-	-
TC-01-003	TP-01-003	Manual	Lulus	-	-
TC-02-001	TP-02-001	Manual	Lulus	-	-
TC-02-002	TP-02-002	Manual	Lulus	-	-
TC-02-003	TP-02-003	Manual	Lulus	-	-
TC-03-001	TP-03-001	Manual	Lulus	-	-
TC-03-002	TP-03-002	Manual	Lulus	-	-
TC-03-003	TP-03-003	Manual	Lulus	-	-
TC-04-001	TP-04-001	Manual	Lulus	-	-
TC-04-002	TP-04-002	Manual	Lulus	-	-
TC-05-001	TP-05-001	Manual	Lulus	-	-
TC-05-002	TP-05-002	Manual	Lulus	-	-
TC-06-001	TP-06-001	Manual	Lulus	-	-
TC-06-002	TP-06-002	Manual	Lulus	-	-

Pengujian Kebergunaan

Pengujian kebolehgunaan ialah satu proses yang melibatkan pengujian akhir yang dilaksanakan oleh beberapa orang pengguna untuk memastikan Aplikasi HobeePal yang dibangunkan mampu menyediakan fungsi yang diperlukan sebelum ia dikeluarkan kepada umum. Tujuan pengujian kebolehgunaan adalah untuk menilai kebolehgunaan sistem, mengumpul data kuantitatif, dan menilai kepuasan pengguna.

Berdasarkan keputusan soal selidik dalam Jadual 3, responden terdiri daripada pelbagai kategori demografi. Majoriti responden berumur antara 21 hingga 32 tahun (44.4%) dan 20 tahun ke bawah (33.3%), dengan peratusan yang lebih kecil bagi kumpulan umur 33-42 tahun (11.1%) dan 43-54 tahun (11.1%). Tiada responden yang berumur 55 tahun ke atas. Dari segi jantina, 61.1% responden adalah perempuan manakala 38.9% adalah lelaki. Kebanyakan responden adalah berbangsa Melayu (88.9%), diikuti oleh Cina (5.6%) dan berbangsa lain (5.6%), dengan tiada responden berbangsa India. Majoriti besar responden adalah pelajar (77.8%), sementara 22.2% lagi bekerja sepenuh masa. Dari segi lokasi kediaman, responden terbahagi hampir sama rata antara yang tinggal di bandar (55.6%) dan pinggir bandar (44.4%).

Data ini menunjukkan bahawa sampel responden lebih cenderung kepada golongan muda, perempuan, pelajar, dan penduduk bandar atau pinggir bandar.

Jadual 3 Demografi responden

Kategori	Sub-Kategori	Peratusan (%)	Bilangan
Umur	20 dan kebawah	33.3	6
	21-32	44.4	8
	33-42	11.1	2
	43-54	11.1	2
	55 dan keatas	0	0
Jantina	Lelaki	38.9	7
	Perempuan	61.1	11
Bangsa	Melayu	88.9	16
	Cina	5.6	1
	India	0	0
	Selain di atas	5.6	1
Status pekerjaan	Bekerja-Sepenuh masa	22.2	4
	Bekerja-Sepenuh masa	0	0
	Bekerja-Separuh masa	0	0
	Bekerja sendiri	77.8	14
	Tidak bekerja	0	0
	Pelajar	0	0
	Pesara		
	Suri rumah		
Di kawasan manakah anda tinggal?	Bandar	55.6	10
	Pinggir bandar	44.4	8
	Luar bandar	0	0

Jadual 4 iaitu data yang diperoleh dari soal selidik bagi tahap minat responden terhadap beberapa jenis hobi menunjukkan variasi yang ketara. Hobi memasak mendapat purata minat tertinggi dengan skor 4.06, diikuti oleh bersenam dengan skor 3.67. Membaca juga mendapat minat yang agak tinggi dengan skor 3.50, menandakan bahawa hobi-hobi ini mempunyai tarikan yang kuat dalam kalangan responden. Sebaliknya, menanam dan bermain alat muzik mencatatkan minat yang lebih rendah, masing-masing dengan skor 2.44 dan 2.50. Secara keseluruhan, jumlah purata minat responden terhadap semua hobi yang disenaraikan adalah 3.234, menunjukkan tahap minat yang berbeza-beza dan memberikan gambaran bahawa beberapa hobi lebih menarik perhatian seseorang berbanding yang lain.

Jadual 4 Tahap minat responden terhadap beberapa jenis hobi

Bil.	Perkara	Sangat Tidak Minat	Tidak Minat	Tidak Pasti	Minat	Sangat Minat	Min
1	Apakah tahap minat anda terhadap hobi dibawah? [Memasak]	0	1	4	6	7	4.06
2	Apakah tahap minat anda terhadap hobi dibawah? [Membaca]	1	4	2	7	4	3.50
3	Apakah tahap minat anda terhadap hobi dibawah? [Menanam]	4	4	8	2	0	2.44
4	Apakah tahap minat anda terhadap hobi dibawah? [Bermain Alat Muzik]	3	6	6	3	0	2.50
5	Apakah tahap minat anda terhadap hobi dibawah? [Bersenam]	0	0	10	4	4	3.67
Jumlah Purata							16.17

Jadual 5 menunjukkan hasil dapatan kebergunaan Aplikasi HobePal yang dinilai daripada aspek kebergunaan, kemudahgunaan, kemudahbelajaran dan kepuasan. Seramai 18 responden iaitu dengan demografi yang berbeza telah menilai tahap kebergunaan Aplikasi HobePal. Tujuannya adalah untuk mengenal pasti sejauh mana tahap kebergunaan aplikasi ini daripada perspektif pengguna. Tahap kebergunaan ini adalah berdasarkan min skor yang dikategorikan kepada tiga iaitu rendah (1.00-2.33), sederhana (2.34 – 3.66) dan tinggi (3.67-5.00). Hasil kajian menunjukkan kesemua item adalah pada tahap tinggi daripada aspek kebergunaan, kemudahgunaan, kemudahbelajaran dan kepuasan. Ini menunjukkan keseluruhan kebergunaan Aplikasi HobePal adalah tinggi dalam kalangan semua responden.

Jadual 5 Skor Min Hubungan Ibu Bapa-Anak

Item	Pernyataan	Min dan Tahap	Sisihan Piawai
KEBERGUNAAN			
1.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif	4.67 (Tinggi)	0.485
2.	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif.	4.78 (Tinggi)	0.428
3.	Aplikasi ini sangat berguna	4.78 (Tinggi)	0.428
4.	Aplikasi ini menjadikan perkaraperkara yang saya ingin selesaikan lebih mudah dilakukan.	4.67 (Tinggi)	0.594
5.	Aplikasi ini menjimatkan masa saya apabila saya menggunakannya.	4.72 (Tinggi)	0.461
6.	Aplikasi ini memenuhi keperluan saya.	4.72 (Tinggi)	0.575
7.	Aplikasi ini boleh melakukan segala perkara yang saya jangkakan.	4.61 (Tinggi)	0.608
KEMUDAHGUNAAN			
1.	Aplikasi ini mudah digunakan.	4.89 (Tinggi)	0.323
2.	Aplikasi ini tidak rumit digunakan.	4.83 (Tinggi)	0.383

3.	Aplikasi ini mesra pengguna.	4.89 (Tinggi)	0.323
4.	Aplikasi ini menyediakan beberapa langkah mudah untuk saya menyempurnakan apa yang saya mahu lakukan.	4.83 (Tinggi)	0.383
5.	Aplikasi ini fleksibel.	4.89 (Tinggi)	0.323
6.	Menggunakan aplikasi ini adalah tidak sukar.	4.78 (Tinggi)	0.428
7.	Saya boleh menggunakan aplikasi ini tanpa arahan lisan.	4.72 (Tinggi)	0.461
8.	Saya tidak perasan apa-apa ke tidak konsisten apabila saya menggunakan aplikasi ini.	4.78 (Tinggi)	0.428
9.	Semua jenis pengguna akan menyukai aplikasi ini.	4.78 (Tinggi)	0.428
10.	Saya dapat membetulkan kesilapan dengan cepat dan mudah.	4.61 (Tinggi)	0.698
11.	Saya boleh menggunakan aplikasi ini dengan jayanya setiap masa.	4.78 (Tinggi)	0.548
KEMUDAHBELAJARAN			
1.	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat.	4.78 (Tinggi)	0.428
2.	Saya dengan mudah mengingat cara menggunakan modul ini.	4.72 (Tinggi)	0.575
3.	Sangat mudah untuk saya belajar menggunakan modul ini.	4.78 (Tinggi)	0.428
4.	Saya dengan cepat menjadi mahir dengan modul ini.	4.72 (Tinggi)	0.669
KEPUASAN			
1.	Saya berpuas hati dengan aplikasi ini.	4.72 (Tinggi)	0.461
2.	Saya akan mengesyorkan aplikasi ini kepada rakan-rakan saya.	4.83 (Tinggi)	0.383
3.	Aplikasi ini seronok digunakan.	4.83 (Tinggi)	0.383
4.	Aplikasi ini berfungsi seperti yang saya mahu ia berfungsi.	4.78 (Tinggi)	0.428
5.	Saya merasakan aplikasi ini menakjubkan.	4.78 (Tinggi)	0.548
6.	Saya rasa saya perlu memiliki aplikasi ini.	4.78 (Tinggi)	0.548
7.	Aplikasi ini senang digunakan.	4.78 (Tinggi)	0.548

Berdasarkan jawapan responden dan analisis yang dibuat, dapat disimpulkan bahawa kebolegunaan Aplikasi HobePal ini adalah pada skala positif. Kesemua skor min soalan Skala Likert yang diterima dianggap tinggi kerana melebihi 3.66 dan hampir mencapai 5.00. Dapat juga disimpulkan bahawa objektif penilaian projek ini tercapai.

Cadangan Penambahbaikan

Untuk memastikan aplikasi HobePal terus relevan dan memenuhi keperluan pengguna dengan lebih baik, beberapa cadangan penambahbaikan telah dikenal pasti dari penelitian dan soal selidik. Penambahbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan fungsi, keberkesanan, dan kepuasan pengguna aplikasi, selain menambah nilai dalam aspek kesihatan mental. Salah satu langkah strategik yang boleh diambil ialah membangunkan aplikasi untuk menyokong platform iOS, yang akan meluaskan capaian pengguna dan menarik lebih ramai orang untuk menggunakan HobePal. Penambahan variasi resipi dan buku bacaan dalam pangkalan data aplikasi juga penting untuk memberikan lebih banyak pilihan kepada pengguna, menjadikan pengalaman mereka lebih kaya dan menarik.

Selain itu, peningkatan fungsi komuniti adalah kritikal. Dengan membolehkan pengguna membalas komen pengguna lain, aplikasi dapat menggalakkan perbincangan yang lebih aktif dan mendalam, serta membina komuniti yang lebih kuat. Penambahbaikan dokumentasi dalam fasa pembangunan aplikasi juga perlu diutamakan untuk memastikan konsistensi dan kesempurnaan aplikasi, yang akan memudahkan proses penyelenggaraan dan penambahbaikan di masa hadapan. Tambahan lagi, HobePal boleh menyertakan ciri-ciri tambahan seperti senaman pernafasan dan artikel mengenai kesihatan mental untuk memberikan pengguna lebih banyak cara menjaga kesejahteraan mental mereka.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, Aplikasi HobePal yang menggabungkan lebih dari satu hobi dan memfokuskan kepada kesihatan mental pengguna telah berjaya dibangunkan dengan menggunakan data yang telah dikaji dan diperolehi. Objektif kajian dan keperluan yang telah ditetapkan sebelum ini telah berjaya dicapai. Walaupun terdapat beberapa halangan, ia berjaya diatasi menggunakan pelbagai cara. Diharapkan aplikasi ini dapat digunakan sepenuhnya oleh pengguna dan meningkatkan kesihatan mental pengguna secara berterusan.

Kekuatan Sistem

Berdasarkan pembangunan aplikasi HobePal, terdapat beberapa kekuatan yang telah dikenalpasti yang menjadikannya unik dan menarik digunakan. HobePal menyediakan pelbagai jenis hobi dalam satu platform, memudahkan pengguna mencari dan melakukan hobi yang mereka minati. Di samping itu, pengguna juga dapat mencuba hobi baharu. Pengguna boleh berinteraksi dan berkongsi pengalaman dengan pengguna lain yang berkongsi minat hobi yang sama, yang seterusnya meningkatkan semangat pengguna untuk sentiasa melakukan hobi yang diminati mereka. Sistem mata ganjaran memberi insentif kepada pengguna untuk terus aktif dalam hobi mereka. Selain itu, motivasi harian yang dipaparkan setiap hari membantu meningkatkan kesejahteraan mental pengguna.

Kelemahan Sistem

Walaupun Aplikasi HobePal ini mempunyai banyak kekuatan tetapi aplikasi ini juga mempunyai beberapa kekangan yang perlu diatasi. Aplikasi ini hanya tersedia untuk platform Android, yang menghadkan capaian kepada pengguna iOS. Jumlah resipi dan buku bacaan mungkin tidak mencukupi untuk pengguna yang mencari variasi yang lebih besar. Komuniti platform masih belum membenarkan pengguna untuk membalas komen pengguna lain, yang boleh menghadkan interaksi dan perbincangan yang lebih mendalam antara pengguna. Kekurangan dokumentasi terperinci dalam fasa pembangunan menyebabkan beberapa kesukaran dalam memastikan konsistensi dan kesempurnaan aplikasi.

PENGHARGAAN

Penghargaan Pertama sekali, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada penyelia saya, Puan Noor Faridatul Ainun binti Zainal, atas bimbingan, nasihat, dan sokongan yang tidak berbelah bagi sepanjang penyediaan projek ini. Bimbingan beliau telah memberi inspirasi dan motivasi yang berterusan untuk saya menyelesaikan projek ini dengan jayanya.

Terima kasih khas ditujukan kepada rakan-rakan yang telah memberikan panduan dan sokongan moral dalam proses pembangunan aplikasi HobePal. Sumbangan idea dan cadangan mereka telah banyak membantu dalam meningkatkan kualiti projek ini.

Ucapan terima kasih yang tidak terhingga juga kepada keluarga saya yang sentiasa memberi dorongan dan sokongan moral sepanjang tempoh penyediaan projek ini. Tanpa sokongan mereka, saya mungkin tidak dapat mencapai kejayaan ini.

Akhir sekali, terima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam penyediaan projek ini. Setiap bantuan dan sumbangan yang diberikan amat saya hargai.

RUJUKAN

- Ahmad, J. & Meerah, S. 2002. *Pemupukan budaya penyelidikan di kalangan guru di sekolah: Satu penilaian*. Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Chatterjee, S. 2024. *What are the Core Features and Top Benefits of Dart Programming Language?* <https://emeritus.org/blog/coding-dart-programming-language/> [19 Jun 2024]
- Cherry, K. 2023. *5 Things to Do If You Feel a Loss of Interest* <https://www.verywellmind.com/things-to-do-if-you-feel-a-loss-of-interest-5093337#:~:text=Sometimes%20it%20might%20be%20because,health%20condition%20such%20as%20depression.> [24 Januari 2024].
- Hikmah, N., Suradika, A. & Gunadi, R.A.A. 2021. *Metode Agile Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Berbagi Pengetahuan (Knowledge Sharing)* <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.30-39> [30 Oktober 2023].
- Hobbi.fun. 2021. *Why do people give up on hobbies?* <https://medium.com/@content.hobbifun/why-do-people-give-up-on-hobbies-4877255a0964> [24 Januari 2024].
- Parkhurst, E. 2021. *How Hobbies Improve Mental Health* <https://extension.usu.edu/mentalhealth/articles/how-hobbies-improve-mental-health> [30 Oktober 2023].
- Teal Notes. 2023. *Bullet Journal For Hobbies (Incredible Ways In Organizing Your Interest)* <https://tealnotes.com/bullet-journal-for-hobbies/> [24 Januari 2024].
- World Health Organization. 2022. *Mental Health* <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response> [30 Oktober 2023].
- Zainal, N.F.Z., Din, R., Nasrudin, M.F, Abdullah, S., Abd Rahman, A.H, Sheikh Abdullah, S.N.H., Zainol Ariffin, K.A, Jaafar, S.M, & Abd Majid, N.A. 2018. *Robotic Prototype and Module Specification for Increasing the Interest of Malaysian Students in STEM Education*. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3.25), 286-290.

Nur Samahati Binti Saifullizan (A187787)
Ts. Dr. Noor Faridatul Ainun Binti Zainal
 Fakulti Teknologi & Sains Maklumat
 Universiti Kebangsaan Malaysia