

PAW PALACE: APLIKASI TEMPAHAN HOTEL KUCING

MUHAMMAD AMIRUL AZFAR BIN KAMARULAZAM

NAZHATUL HAFIZAH BINTI KAMARUDIN

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

ABSTRAK

Kucing merupakan haiwan peliharaan yang tidak lagi asing dalam kalangan masyarakat. Keluarga yang memelihara kucing akan menjaga kucing di rumah dengan memberi rumah kucing dan makanan yang sesuai. Apabila sesebuah keluarga ingin bercuti jauh ataupun ingin meninggalkan rumah untuk jaja masa yang panjang, amat rumit untuk membawa kucing ikut bersama. Apabila ditinggalkan di rumah pula, kucing akan dipinggirkan dan tidak dapat dijaga dengan baik. Salah satu inisiatif yang boleh diambil ialah dengan menghantar kucing ke hotel kucing. Tetapi pemilik kucing susah untuk mengetahui tentang pakej dan harga yang disediakan oleh pihak hotel dan jagaan. Oleh itu, wujudlah idea untuk membina satu aplikasi yang dapat membuat tempahan hotel kucing. Objektif utama aplikasi ini adalah untuk memudahkan pemilik kucing untuk melihat segala pakej yang ditawarkan oleh pihak hotel dan dapat mengetahui harga yang terkini. Pemilik juga boleh membuat tempahan untuk servis-servis lain seperti memandikan kucing, memotong bulu kucing dan lain-lain. Pemilik juga boleh membandingkan harga servis di antara satu tempat dan tempat yang lain. Dalam membentuk aplikasi ini metodologi yang digunakan adalah agile. Harga pasaran untuk hotel kucing akan berubah dari masa ke masa, dengan penggunaan agile ia dapat adaptif dengan perubahan.

Kata kunci:

PENGENALAN

Kucing merupakan sejenis haiwan berbulu yang comel. Ia sering dijadikan haiwan peliharaan di setiap rumah. Mempunyai kucing di rumah boleh mengurangkan tekanan dan dapat menjaga kesihatan mental. Walau bagaimanapun terdapat juga kekangan untuk membela kucing. Kucing yang dibela tidak boleh dibiarkan sendirian tanpa sebarang jagaan. Seorang individu dengan penuh kesal mengakui kucingnya mati setelah ditinggalkan selama seminggu di rumah (Mstar 2023). Kucing peliharaan perlu dijaga dengan rapi dengan tempat tinggal yang selesa dan makanan yang mencukupi. Apabila pemilik kucing mempunyai urusan atau bercuti di luar kawasan, kucing akan dibiarkan tanpa jagaan.

Bagi mengatasi masalah jagaan kucing ini, Paw Palace diwujudkan sebagai salah satu inisiatif. Paw Palace adalah sebuah aplikasi mudah alih untuk membantu pemilik kucing

untuk membuat tempahan bagi mendapatkan servis seperti tempahan hotel kucing, mandian kucing dan lain lain. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk melihat harga terkini dan harga pakej yang disediakan oleh pihak hotel. Pengguna juga dapat melihat peralatan kucing yang dijual beserta harga terkini peralatan tersebut. Tujuan utama aplikasi ini adalah untuk membantu pemilik kucing dan individu yang baru ingin membela kucing supaya dapat menjaga kucing dengan lebih mudah dan teratur.

Dengan adanya aplikasi Paw Palace, pengguna, terutama pemilik kucing, dapat menjaga kucing dengan lebih mudah. Kesihatan dan kondisi kucing juga akan lebih terjaga dan teratur. Pengguna tidak lagi perlu risau tentang haiwan kesayangan mereka dan boleh bercuti dengan lebih tenang.

METODOLOGI KAJIAN

Metodologi yang digunakan dalam pembangunan projek ini ialah Agile yang menggunakan lelaran pembangunan dan pengujian berterusan sepanjang kitaran hayat pembangunan perisian projek. Metodologi ini dipilih kerana ia merangkumi proses dinamik yang membenarkan perubahan walaupun sudah jauh dalam kitaran hayat pembangunan. Metodologi ini adalah amat sesuai dengan projek ini yang memerlukan pendekatan pembangunan permainan yang lebih fleksibel dan berorientasikan kepada pengguna. Dengan menggunakan metodologi Agile untuk projek ini, produk akhir yang berkualiti boleh dihasilkan.

Fasa analisis

Fasa ini memberi pemberatan kepada analisa keperluan sistem. Dalam fasa ini, keperluan fungsian dan bukan fungsian ditentukan daripada pihak berkepentingan projek ini. Fasa ini juga dijalankan untuk memastikan permainan yang dibangunkan mencapai objektif yang telah ditetapkan. Sorotan susastera juga dijalankan kepada permainan yang sedia ada untuk meningkatkan pemahaman yang dapat membantu pembangunan permainan ini.

Fasa reka bentuk

Fasa reka bentuk merupakan fasa yang menentukan senibina sistem yang digunakan. Dalam fasa ini, reka bentuk senibina, pangkalan data, algoritma dan antara muka telah dihasilkan untuk memudahkan proses pembangunan dan memastikan objektif kajian dapat dicapai.

Fasa pelaksanaan

Fasa ini adalah yang paling lama kerana ia melibatkan semua kerja berat seperti pengaturcaraan permainan dan sebagainya. Dalam fasa ini, semua keperluan yang dikumpulkan dalam fasa analisis dibangunkan dan diusahakan. Keperluan ini pula akan digabungkan untuk menjadi sebuah permainan yang besar. Melalui fasa ini juga, kelemahan permainan dapat ditentukan selepas pelaksanaan berjaya dilakukan.

Fasa pengujian

Fasa pengujian merupakan salah satu fasa yang penting dalam pembangunan sebuah

permainan. Hal ini kerana pengujian dijalankan untuk mencari kecacatan, ralat dan kelemahan dalam permainan ini. Apabila ralat dapat dikenalpasti, pembaikan dan pembedulan dapat dilakukan untuk memastikan aplikasi yang lancar dan memastikan pengalaman yang terbaik bagi pengguna.

Kaedah untuk mengumpulkan data atau mendapatkan keperluan pengguna ialah melalui soal selidik terhadap 20 orang responden. Terdapat 11 item telah dibangunkan yang merupakan gabungan rubrik/kajian yang dijalankan. Selepas soal selidik telah dilengkapkan, soalan dimuat naik ke Google Form dan pautannya telah diberikan kepada beberapa orang. Sasaran responden bagi soal selidik ini dipilih secara rawak.. Selepas mengedarkan pautan soal selidik, seramai 20 orang responden telah menjawab soal selidik ini. Dengan Google Form, graf atau carta telah dihasilkan untuk setiap item dengan data yang telah diberikan oleh responden untuk tujuan analisis.

Data yang diterima daripada penilaian kebolegunaan dianalisis melalui kaedah analisis data yang bernama statistik deskriptif dengan menggunakan skor min bagi setiap aspek. Jadual 1 menunjukkan Tafsiran Skala Skor Min.

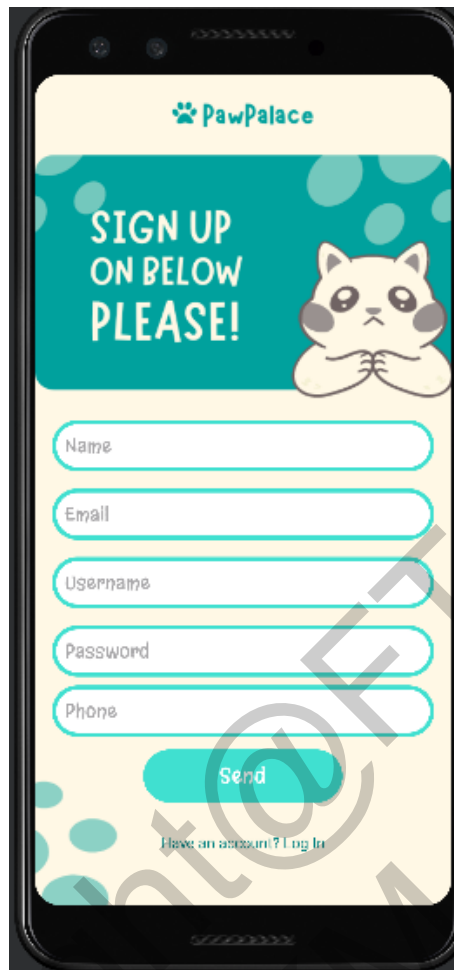
Jadual 1 Tafsiran Skala Skor Min

Skor Min	Tafsiran
1.00 – 2.32	Rendah
2.33 – 3.65	Sederhana
3.66 – 5.00	Tinggi

KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

Aplikasi Paw Palace telah berjaya dibangunkan dan semua dokumentasinya telah dilengkapkan. Semasa proses pembangunan, permainan serius ini dibangunkan menggunakan enjin Android Studio dengan bahasa pengaturcaraannya yang dipanggil Java. Pangkalan data yang digunakan ialah pangkalan data awan Firebase Firestore untuk memastikan setiap akaun pengguna dapat digunakan pada setiap peranti.

Apabila memasuki aplikasi, pengguna akan disambut dengan skrin Log Masuk. Untuk mula menggunakan aplikasi, pengguna perlu mendaftar akaun terdahulu dengan menekan butang 'Sign Up'. Ini akan membawa pengguna ke skrin Pendaftaran seperti yang ditunjuk pada Rajah 1, di mana pengguna perlu mengisi maklumat. Selepas mereka selesai mengisi semua ruang kosong, mereka boleh menekan 'Send' untuk mendaftar akaun mereka dengan berjaya.



PawPalace

SIGN UP
ON BELOW
PLEASE!

Name

Email

Username

Password

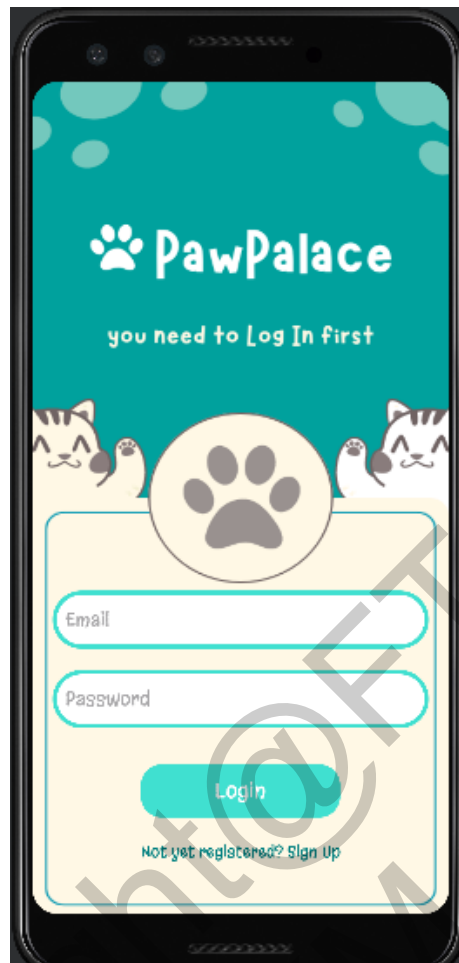
Phone

Send

Have an account? Log In

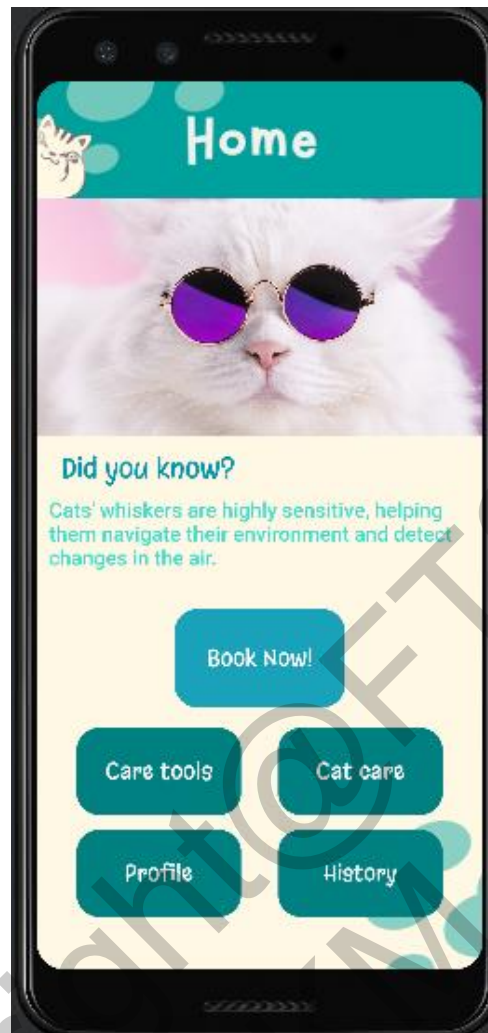
Rajah 1 Antara muka pendaftaran

Apabila pengguna 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 pengguna boleh menggunakan e-mel dan kata laluan akaun mereka untuk log masuk ke dalam aplikasi.



Rajah 2 Antara muka log masuk

Aplikasi ini akan memaparkan laman utama apabila pengguna berjaya log masuk ke dalam permainan. Seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3, laman utama mempunyai beberapa butang yang mewakili fungsi yang pengguna boleh pilih untuk bermain atau guna. Pada permukaannya, terdapat lima butang yang pemain boleh tekan iaitu 'Book Now', 'Care tools', 'Cat Care', 'Profile' dan 'History'. Apabila pemain menekan butang 'Book Now', ia akan membawa pengguna ke antara muka pilihan lokasi hotel bagi pilihan lokai yang hendak dibuat.



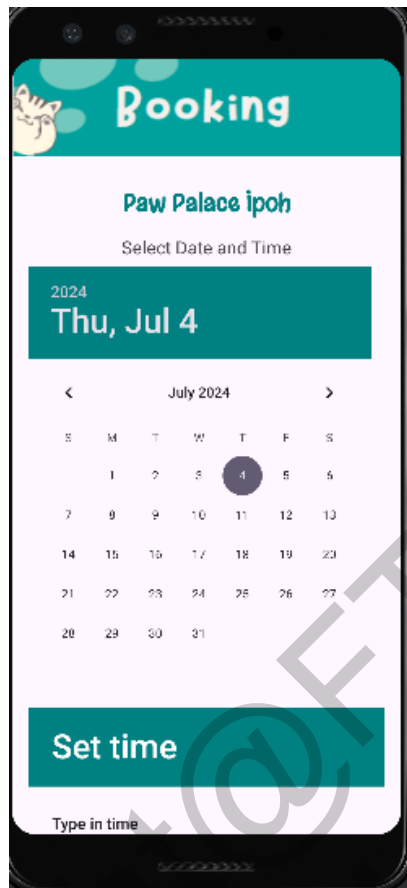
Rajah 3 Antara muka menu utama

Rajah 4 menunjukkan antara muka pilihan lokasi hotel bagi aplikasi ini. Pengguna perlu memilih lokasi hotel yang hendak ditempah. Pengguna juga dapat melihat informasi tambahan mengenai hotel tersebut seperti lokasi hotel, nombor telefon hotel dan jenis-jenis bilik yang ditawarkan kepada pengguna. Selepas selesai memilih, pengguna perlu menekan butang 'Book' untuk memilih lokasi tersebut.



Rajah 4 Antara muka pilihan lokasi hotel aplikasi

Rajah 5 menunjukkan antara muka pilihan tarikh, masa, dan jenis pakej bagi tempahan yang ingin dilakukan oleh pengguna. Pengguna akan memilih tarikh menggunakan kalender dan masa menggunakan jam yang disediakan. Pengguna akan menekan butang "Confirm Booking" untuk selesaikan tempahan.



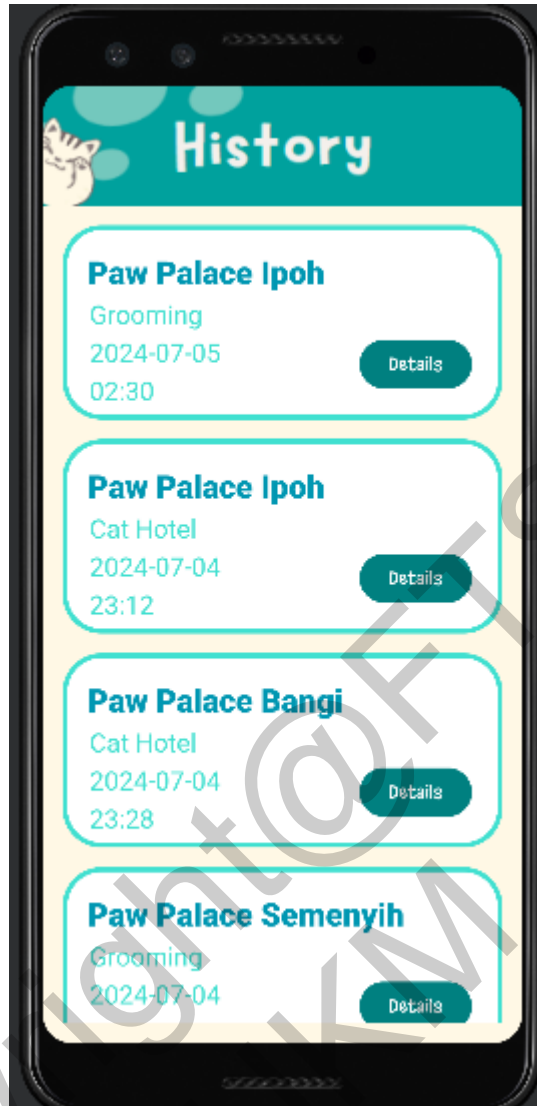
Rajah 5 Antara muka pilihan tarikh tempahan

Setelah selesai melakukan tempahan, data tempahan akan disimpan melalui Firebase. Pengguna akan dibawa ke antara muka maklumat tempahan yang telah dilakukan. Rajah 6 menunjukkan antara muka maklumat tempahan bagi tempahan yang dilakukan. Maklumat pengguna akan dipaparkan seperti nama, emel, ID pengguna, nombor telefon dan maklumat tempahan.



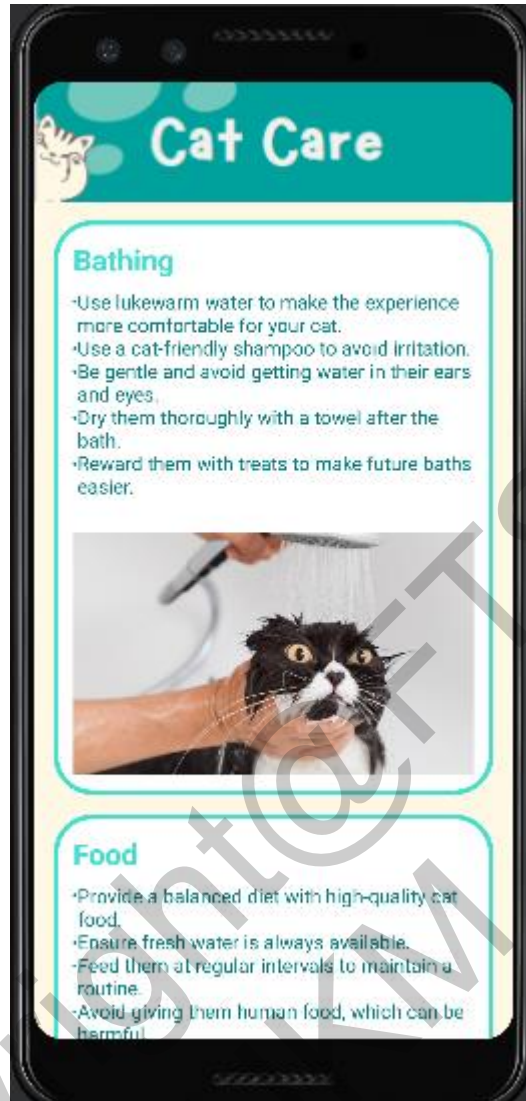
Rajah 6 Antara muka maklumat tempahan

Selain itu terdapat fungsi seterusnya ialah sejarah tempahan. Apabila pengguna menekan butang 'History' di menu utama, pengguna akan dibawa ke antara muka sejarah tempahan. Rajah 7 menunjukkan antara muka sejarah tempahan bagi semua tempahan yang pernah dilakukan oleh pengguna. Kesemua tempahan yang dibuat akan ditunjuk beserta maklumat tempahan seperti lokasi hotel, jenis pakej, tarikh dan masa.



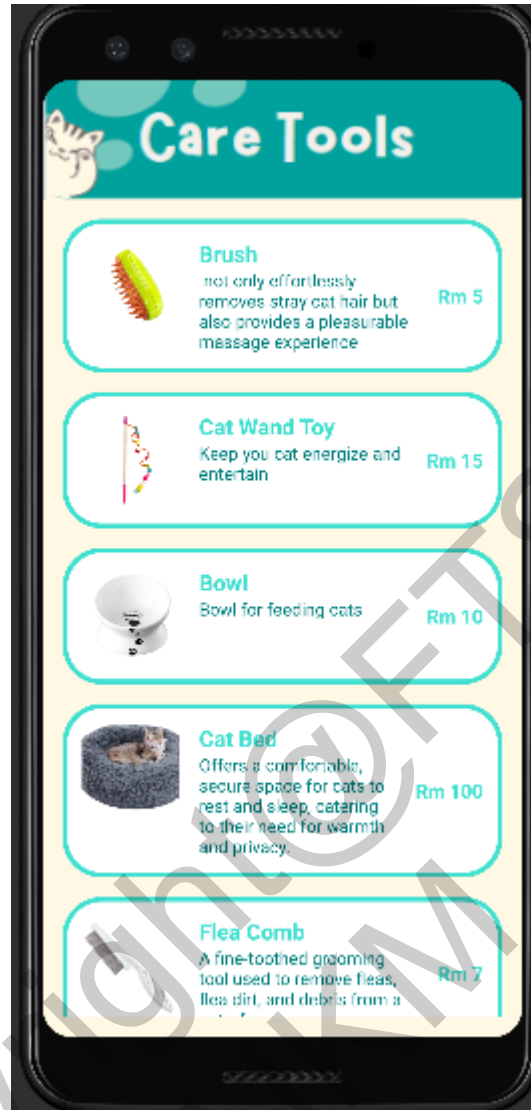
Rajah 7 Antara muka sejarah tempahan

Seterusnya, jika pengguna menekan butang 'Cat Care' pada menu utama, pengguna akan dibawa ke antara muka penjagaan kucing. Rajah 8 menunjukkan antara muka penjagaan kucing. Pengguna dapat melihat beberapa fakta mengenai cara penjagaan kucing seperti cara mandian dan cara pemakanan kucing.



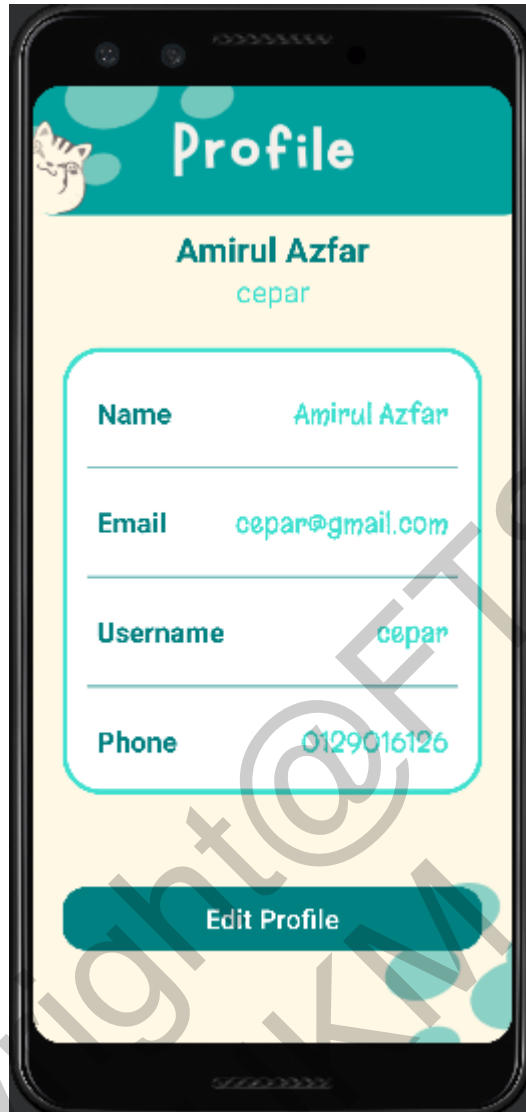
Rajah 8 Antara muka cara penjagaan kucing

Seterusnya, jika pengguna menekan butang 'Care Tools' pada menu utama, pengguna akan dibawa ke antara muka alatan kucing. Rajah 9 menunjukkan antara muka alatan kucing. Pengguna dapat melihat senarai alatan kucing yang terkini beserta maklumat mengenai alatan dan harga terkini di pasaran.



Rajah 9 Antara muka alatan kucing

Akhir sekali jika pengguna menekan butang 'Profile' pada menu utama, pengguna akan dibawa ke antara muka profil pengguna. Rajah 10 menunjukkan antara muka profil pengguna. Pengguna dapat melihat maklumat pengguna dan mengubah suai maklumat seperti nama, emel, ID pengguna dan nombor telefon pengguna.



Rajah 10 Antara muka profil pengguna

Pengujian Kebolehgunaan

Pengujian kebolehgunaan ialah satu proses yang melibatkan pengujian akhir yang dilaksanakan oleh wakil pengguna dan pihak berkepentingan untuk memastikan permainan serius 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.

Jadual 2 menunjukkan skor min yang diterima daripada setiap item. Item 11 adalah yang tertinggi dengan skor min 4.60 di mana item 2, 6, 8 dan 10 adalah yang paling rendah dengan skor min 4.50. Walaubagaimanapun, min keseluruhan ialah 4.60 yang dianggap tinggi kerana ia melebihi 3.65 seperti mengikut Jadual 1.

Jadual 2 Skor Min Tahap Kebolehgunaan Aplikasi

No	Item	Min
1	Antara muka pengguna (User Interface) aplikasi Pawpalace mudah digunakan.	4.60
2	Antara muka pengguna aplikasi Paw palace menarik minat saya	4.50
3	Sistem aplikasi Paw palace mempunyai kebanyakan fungsi yang saya jangkakan.	4.60
4	Sistem aplikasi Pawpalace sangat mudah untuk digunakan.	4.65
5	Kandungan dalam aplikasi Pawpalace memadai dan bermanfaat.	4.65
6	Aplikasi ini membantu proses membuat tempahan hotel menjadi lebih mudah	4.50
7	Aplikasi ini menyediakan maklumat yang tepat mengenai cara penjagaan kucing	4.65
8	Prestasi sistem aplikasi Pawpalace adalah cukup cemerlang.	4.50
9	Saya akan menggunakan aplikasi Pawpalace pada masa hadapan.	4.65
10	Secara keseluruhannya, saya amat berpuas hati dengan sistem ini.	4.50
11	Adakah anda akan mengesyorkan aplikasi ini kepada orang lain?	4.75
	Min Keseluruhan	4.60

Berdasarkan jawapan responden dan analisis yang dibuat, dapat disimpulkan bahawa kebolehgunaan permainan serius ini adalah pada skala positif. Kesemua skor min soalan Skala Likert yang diterima dianggap tinggi kerana melebihi 3.65 dan hampir mencapai 5.00. Dapat juga disimpulkan bahawa objektif penilaian projek ini tercapai.

Cadangan Penambahbaikan

Terapat beberapa cadangan penambahbaikan aplikasi “Paw Palace” untuk memenuhi kehendak pengguna. Antara cadangan tersebut adalah:

- i. Membuat fungsi membatalkan tempahan yang dilakukan melalui aplikasi supaya pengguna dapat membatalkan tempahan jika mempunyai kekangan dengan mudah dan tanpa berurusan dengan pihak hotel.
- ii. Menyediakan tetapan untuk menukar bahasa ke bahasa Melayu. Perkara ini akan memudahkan sesetengah pengguna untuk lebih memahami dan membuat tempahan dengan lebih mudah.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, aplikasi ini 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 dijadikan titik kajian untuk kajian lain pada masa hadapan.

Kekuatan Sistem

Terapat beberapa kelebihan aplikasi “Paw Palace” yang dapat dikenal pasti semasa proses pengujian. Antaranya adalah seperti berikut:

- i. Aplikasi “Paw Palace” mempunyai antara muka yang menarik minat pengguna

dengan penerapan elemen multimedia yang digunakan secaram maksima seperti infografik dan imej yang menarik.

ii. Aplikasi “Paw Palace” mudah digunakan oleh semua peringkat umur dan mudah difahami. Pengguna boleh membuat tempahan dengan mudah dan pantas.

Kelemahan Sistem

Terapat satu kelemahan yang dapat dikenal pasti semasa proses pengujian dijalankan iaitu pengguna memerlukan jaringan internet untuk membuat sebarang tempahan. Pengguna tidak boleh membuat tempahan apabila tidak mempunyai jaringan internet.

PENGHARGAAN

Penulis kajian ini ingin ucapkan setinggi-tinggi penghargaan dan jutaan terima kasih kepada Ts. Dr. Nazhatul Hafizah binti Kamarudin, penyelia penulis kajian ini yang telah memberi tunjuk ajar serta bimbingan untuk menyiapkan projek ini dengan jayanya.

Penulis kajian ini juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu secara langsung mahupun tidak langsung dalam menyempurnakan projek ini. Segala bantuan yang telah dihulurkan amatlah dihargai kerana tanpa bantuan mereka, projek ini tidak dapat dilaksanakan dengan baik. Semoga tuhan merahmati dan memberikan balasan yang terbaik.

RUJUKAN

- David Hanson. 2014. Server Management - GoogleBooks
https://books.google.com.my/books?hl=en&lr=&id=Y9qi_HGtAAC&oi=fnd&pg=PA3&dq=client+server+architecture&ots=4FmOksUIZZ&sig=t4So_EkPy9m8o7sq4tOhJ28QHtM&redir_esc=y#v=onepage&q=client%20server%20architecture&f=false [26 January 2024].
- Hafiz Ithnin. 2024. Bukan sekadar pelihara
<https://www.hmetro.com.my/WM/2023/08/997146/bukan-sekadar-pelihara> [26 January 2024].
- Metro. 2024. Pemilik perlu sedar tanggungjawab jaga kucing
<https://www.hmetro.com.my/mutakhir/2022/06/854385/pemilik-perlu-sedar-tanggungjawab-jaga-kucing> [26 January 2024].
- Mishra, D. & Mishra, A. 2011. Complex software project development: Agile methods adoption. *Journal of Software Maintenance and Evolution* 23(8): 549–564.
- Mstar. 2023. Lelaki menyesal, kucing Parsi dikurung mati kebuluran... Seminggu tuan si bulus tinggalkan rumah - “Saya beri makan sedikit” - Ad-din | mStar
<https://www.mstar.com.my/xpose/ad-din/2023/11/03/lelaki-menyescal-kucing-parsi-dikurung-mati-kebuluran-seminggu-tuan-si-bulus-tinggalkan-rumah---saya-beri-makan-sedikit> [26 January 2024].
- Mstar. 2024. Kucing terlentok manja, jejak kasih lepas 3 bulan tak jumpa... Begini rupanya cara si bulus ingat tuannya - I-suke | mStar
<https://www.mstar.com.my/xpose/i-suke/2024/01/18/kucing-terlentok-manja-jejak-kasih-lepas-3-bulan-tak-jumpa-begini-rupanya-cara-si-bulus-ingat-tuannya> [26 January 2024].
- Omar Ahmad. 2023. Hotel kucing jadi rebutan menjelang Aidilfitri
<https://www.bharian.com.my/wanita/lain-lain/2023/04/1089100/hotel-kucing-jadi-rebutan-menjelang-aidilfitri> [26 January 2024].
- O’Reilly, T., Wang, Z. & Sabatini, J. 2019. How Much Knowledge Is Too Little? When a Lack of Knowledge Becomes a Barrier to Comprehension. *Psychological Science* 30(9): 1344–1351.

Ramingwong, L. 2012. A REVIEW OF REQUIREMENTS ENGINEERING PROCESSES, PROBLEMS AND MODELS.

Utusan Malaysia. 2023. Hawana 2023: Media perlu berubah seiring teknologi - Utusan Malaysia <https://www.utusan.com.my/nasional/2023/05/hawana-2023-media-perlu-berubah-seiring-teknologi/> [26 January 2024].

Muhammad Amirul Azfar Bin Kamarulazam (A188093)
Ts. Dr. Nazhatul Hafizah Kamarudin
Fakulti Teknologi & Sains Maklumat
Universiti Kebangsaan Malaysia

Copyright@FTSM
UKM