

SISTEM TEMPAHAN ACARA EVENT FINDER

SITI NURSOLEHAH BINTI ZAMRI

NUR FAZIDAH ELIAS

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

ABSTRAK

Event Finder adalah sistem yang dibangun untuk menguruskan acara di Universiti Kebangsaan Malaysia. Sistem ini dapat membantu pelajar-pelajar di UKM mencari dan mendaftar acara yang dianjurkan khususnya di Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat (FTSM) seperti acara yang dianjurkan sempena program Kem Komputeran. Sistem ini bertujuan untuk mengatasi cabaran yang dihadapi oleh pelajar dalam memperoleh maklumat terkini mengenai acara yang tersedia dan proses pendaftaran yang rumit. Proses sedia ada mempunyai had komunikasi, di mana pelajar sering terlepas peluang untuk menyertai acara akibat kekurangan maklumat tepat pada masanya dan kaedah pendaftaran yang sukar diakses. Event Finder dijangka menyelesaikan masalah ini dengan memusatkan semua maklumat acara di dalam satu platform, memudahkan pengguna untuk melihat butiran acara, menyemak ketersediaan, dan mendaftar untuk acara secara terus. Sistem ini juga memastikan maklumat acara dapat disebarkan dengan berkesan melalui pelbagai saluran komunikasi, seperti media sosial. Event Finder telah dibangun menggunakan teknologi seperti HTML, CSS, JavaScript, dan PHP, dengan pangkalan data MySQL untuk penyimpanan data. Ujian kebolehgunaan menggunakan Skala Kebolehgunaan Sistem (SUS) melibatkan 30 orang pengguna akhir dan menunjukkan tahap kepuasan pengguna yang tinggi, di mana majoriti responden menyatakan sistem ini mudah digunakan dan antara muka yang mesra pengguna. Walau bagaimanapun, masih terdapat ruang untuk penambahbaikan seperti penyediaan fungsi notifikasi masa nyata dan sistem cadangan berasaskan minat pengguna. Penambahbaikan ini dicadangkan bagi meningkatkan fleksibiliti dan kepintaran sistem agar pengalaman pengguna menjadi lebih proaktif dan peribadi.

PENGENALAN

Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) melancarkan sistem E-Merit, bagi memastikan proses pemilihan pelajar kolej akademik (kediaman) lebih sistematik, mudah dan efisien (Phoon, L. J. @ Roovasini, 2023). Oleh itu, pelajar amat memerlukan penyertaan dalam acara-acara di universiti untuk mengumpul merit I-Star. Platform Event Finder merupakan sebuah sistem yang akan dibangun untuk mengumpul maklumat acara di Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), khususnya di Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat (FTSM). Pada setiap bulan Disember, Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat (FTSM) akan menganjurkan Kem Komputeran. Kem ini menawarkan pelbagai program menarik yang dikendalikan oleh setiap kelab SIG (Special Interest Group) di fakulti. Sistem Event Finder dicadangkan sebagai satu platform yang dapat memusatkan maklumat terkini mengenai program-program yang dianjurkan di Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat (FTSM), UKM. Platform ini juga akan membolehkan pelajar atau peserta luar mendaftar untuk program tersebut dengan lebih mudah dan cepat. Dengan menggunakan Event Finder, ia dapat meningkatkan penyertaan pelajar dalam program yang dianjurkan, serta memperkemas pengurusan acara di peringkat fakulti. Selain itu, maklumat acara dapat diakses dalam satu platform yang mudah, sekali gus meningkatkan keberkesanan pengumuman acara dan penyertaan pelajar.

METODOLOGI

Untuk projek Event Finder metodologi yang sesuai untuk projek ini adalah Metodologi Agile, kerana ia menekankan pendekatan yang fleksibel dan iteratif yang sesuai untuk membangunkan aplikasi web. Projek ini boleh dibahagikan kepada beberapa fasa, seperti pembangunan modul pendaftaran acara dan pengurusan acara. Setiap fasa boleh diuji dan dikemaskini secara berterusan berdasarkan maklum balas. Projek ini menggunakan pendekatan pembangunan berperingkat seperti berikut:

Fasa Pengumpulan Keperluan

Pada tahap ini, keperluan asas platform Event Finder dikenal pasti untuk memudahkan pelajar mengakses maklumat acara di Kem Komputeran dan mendaftar dengan cepat. Fokus juga diberikan untuk mengatasi masalah komunikasi yang dihadapi oleh pelajar, terutama dalam mengakses maklumat program yang masih ada kekosongan.

Fasa Perancangan

Setelah keperluan dikenal pasti, perancangan dibuat untuk menentukan ciri-ciri utama platform. Ini termasuk reka bentuk antara muka yang mesra pengguna, struktur pangkalan data untuk menyimpan maklumat acara Kem Komputeran, serta memastikan pendaftaran pelajar boleh dilakukan dalam masa kurang dari dua minit. Pembahagian tugas dan garis masa juga ditetapkan untuk setiap fasa pembangunan.

Fasa Pembangunan

Pada fasa ini, platform mula dibangun berdasarkan ciri yang dirancang. Pembangunan melibatkan pengekodan fungsi utama seperti paparan acara Kem Komputeran, borang pendaftaran acara, dan kemudahan pengurusan acara untuk penganjur dari kelab SIG. Setiap komponen dibangun untuk memenuhi keperluan penganjuran Kem Komputeran.

Fasa Pengujian

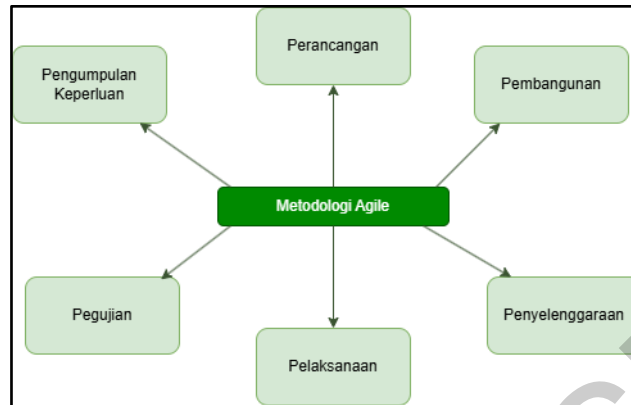
Sistem diuji untuk memastikan setiap fungsinya berfungsi dengan lancar. Pengujian merangkumi kelancaran proses pendaftaran acara, ketepatan paparan maklumat acara, dan keserasian platform di pelbagai peranti. Pengujian juga memastikan tiada pepijat yang akan mengganggu pengguna.

Fasa Pelaksanaan

Selepas pengujian, platform dilancarkan untuk diguna oleh pelajar UKM serta peserta luar UKM juga, terutamanya untuk Kem Komputeran. Platform ini dipasang di pelayan dan boleh diakses oleh pelajar melalui laman sesawang yang mudah digunakan. Sokongan teknikal disediakan untuk memastikan peserta dan penganjur dapat mengguna platform tanpa masalah.

Fasa Penyelenggaraan

Pada tahap ini, penyelenggaraan berterusan dijalankan untuk memastikan platform sentiasa berfungsi dengan baik. Ini termasuk penambahan ciri baharu jika diperlukan, pembetulan pepijat, dan pengemaskinian agar platform kekal relevan dengan keperluan semasa peserta dan penganjur di FTSM.

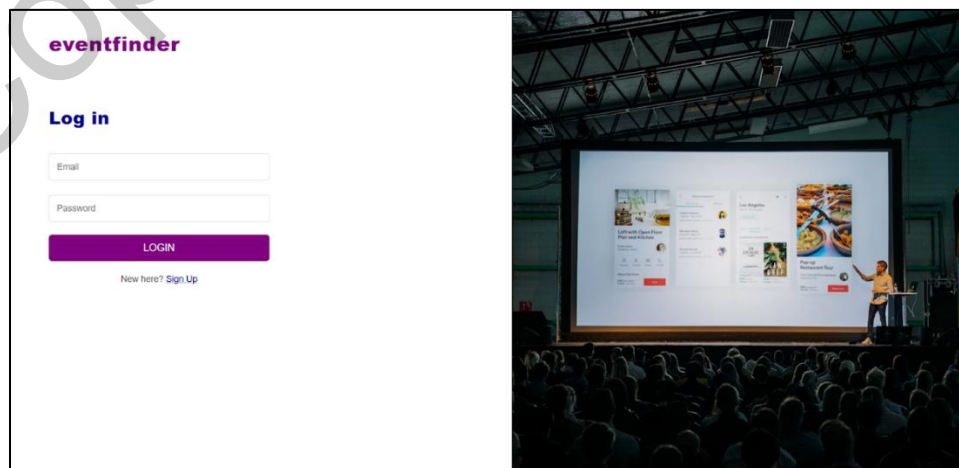


Rajah 1 Kitar Metodologi Agile

KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

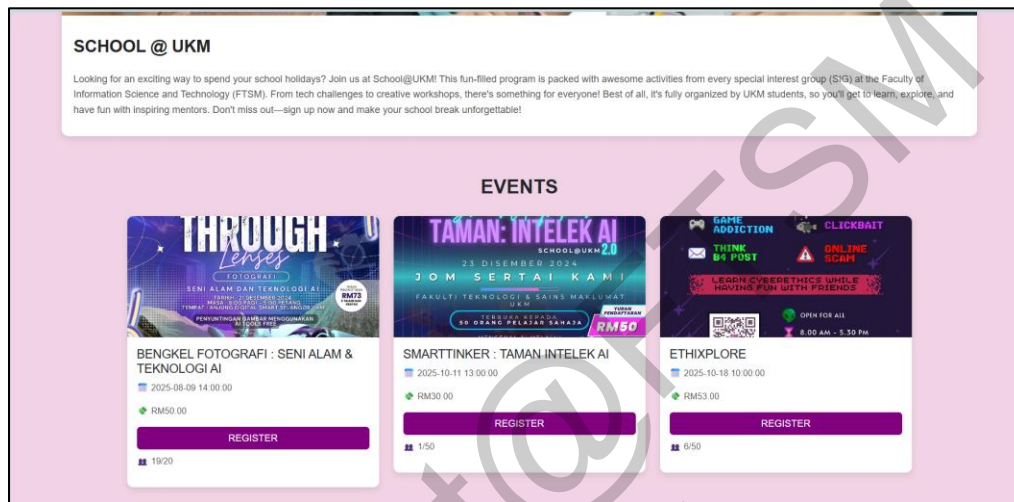
Sistem Event Finder telah berjaya dibangunkan sepenuhnya dan semua dokumentasi telah disediakan mengikut keperluan projek. Sepanjang proses pembangunan, sistem ini dibangunkan menggunakan PHP sebagai bahasa pengaturcaraan utama bersama HTML, CSS, dan JavaScript untuk pembangunan antara muka pengguna. MySQL pula digunakan sebagai pangkalan data bagi menyimpan maklumat pengguna, acara, dan pendaftaran. Teknologi ini dipilih kerana sesuai untuk pembangunan sistem berasaskan web yang mesra pengguna dan mudah diselenggara.

Rajah 2 menunjukkan antara muka log masuk sistem Event Finder. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk mengisi emel dan kata laluan bagi log masuk ke dalam sistem. Sekiranya belum mempunyai akaun, pengguna boleh menekan pautan “Daftar Akaun” untuk mendaftar terlebih dahulu.



Rajah 2 Antara muka log masuk Sistem Event Finder

Rajah 3 menunjukkan antara muka halaman utama sistem Event Finder. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat senarai acara yang tersedia beserta maklumat ringkas seperti nama acara, tarikh, lokasi, dan harga tiket. Selain itu, halaman ini turut memaparkan ulasan daripada peserta yang pernah menghadiri acara-acara terdahulu. Ciri ini membolehkan pengguna membuat pilihan acara dengan lebih yakin berdasarkan penilaian dan pengalaman pengguna lain.



Rajah 3 Antara muka halaman utama Sistem Event Finder

Rajah 4 menunjukkan antara muka bagi borang pendaftaran acara dalam sistem Event Finder. Melalui antara muka ini, pengguna boleh mendaftar untuk menyertai sesuatu acara dengan mengisi maklumat penting seperti nama penuh, alamat emel, nombor telefon, dan nombor kad pengenalan. Reka bentuk antara muka ini adalah ringkas, responsif, dan mesra pengguna bagi memudahkan proses pendaftaran dilakukan dalam masa yang singkat. Semua maklumat yang dihantar akan disimpan terus ke dalam pangkalan data, dan digunakan oleh pihak penganjur untuk menyemak jumlah peserta yang telah mendaftar. Ini secara langsung membantu penganjur dalam membuat persediaan dan pengurusan acara dengan lebih teratur dan sistematik.

eventfinder Home Find Events My Events Logout

ETHIXPLORE REGISTER FORM

FULL NAME *
JOHN DOE

AGE * **IC NUMBER ***
000000-00-0000

EMAIL *
example@gmail.com

PHONE NUMBER * **GUARDIAN'S PHONE NUMBER**
0123456789 0123456789

ORDER SUMMARY:
29 May 2025, 2.00PM
1 x Peserta Luar
MYR 50.00
TOTAL: MYR 50.00

☐ PLEASE CHECK TO CONFIRM YOUR REGISTRATION

PROCEED TO PAYMENT

EXPLORE NATURE THROUGH Lenses
FOTOGRAFI
SENI ALAM DAN TEKNOLOGI AI
JUMAAT, 29 MAY 2025
TEMPAT: MANGROVE GALLERY, GARDEN KILANG
PENYUTINGAN: BAKHTAR HENDRICKS
RM70

Rajah 4 Antara muka pendaftaran acara Sistem Event Finder

Rajah 5 menunjukkan antara muka fungsi pembayaran dalam sistem Event Finder yang direka untuk memudahkan peserta membuat bayaran selepas mendaftar acara. Nama peserta dan jumlah bayaran akan dipaparkan secara automatik berdasarkan maklumat pendaftaran acara yang telah diisi. Peserta hanya perlu melengkapkan maklumat pembayaran seperti nombor kad, tarikh luput, dan kod keselamatan (CVV) untuk menyelesaikan transaksi. Reka bentuk antara muka ini adalah mesra pengguna, responsif dan menyokong pelaksanaan transaksi dengan cepat, mudah, dan selamat.

Pembayaran untuk: ETHIXPLORE

Name: AHMAD
Total: RM 40.00

Card number **Autofill link**

Pay Now

Rajah 5 Antara muka pembayaran

Rajah 6 menunjukkan antara muka fungsi mencipta acara yang digunakan oleh penganjur dalam sistem Event Finder. Melalui antara muka ini, penganjur boleh mengisi maklumat lengkap berkaitan acara seperti nama acara, tarikh dan masa, lokasi, had penyertaan, dan harga tiket mengikut kategori peserta (contohnya pelajar UKM atau peserta luar). Antara muka ini direka bentuk agar mudah digunakan, intuitif, dan membolehkan penganjur mendaftarkan acara baharu dengan cepat, efisien, serta meminimumkan risiko kesilapan data.

The screenshot displays the 'Create event' form within the Event Finder application. The form is titled 'Create event' and is located on a pink background. The form fields are as follows:

- Event Title ***: A text input field with the placeholder 'Enter event title'.
- Short Description ***: A text input field with the placeholder 'A short description about your event'.
- Full Description ***: A text input field with the placeholder 'Detailed description about your event'.
- Event Date and Time ***: A date and time input field with the placeholder 'mm/dd/yyyy --:-- --'.
- Maximum Attendees ***: A text input field with a placeholder icon.
- Location ***: A text input field with the placeholder 'Event location'.
- UKM Price (MYR) ***: A text input field.
- Public Price (MYR) ***: A text input field.

The form is set against a pink background with a white border. The top navigation bar includes links for 'Home', 'Create Event', and 'Logout'.

Rajah 6 Antara muka mencipta acara

Rajah 7 menunjukkan antara muka bagi fungsi mengemaskini acara dalam sistem Event Finder. Melalui antara muka ini, penganjur boleh membuat perubahan terhadap maklumat acara yang telah dicipta sebelum ini. Sistem akan memaparkan butiran acara berdasarkan ID acara yang dipilih, dan maklumat sedia ada seperti nama acara, tarikh, masa, lokasi, dan harga tiket akan dipaparkan dalam borang kemaskini. Penganjur boleh mengubah maklumat tersebut mengikut keperluan semasa.

eventfinder Home +Create Event My Event Logout

UPDATE EVENT

Event Title *
ETHIXPLORE

Short Description *
Ethika Maya, Kewajiban Dunia Digital Anda

Full Description *
Program ini bertujuan untuk memberi pendedahan kepada masyarakat luar terutamanya pelajar sekolah tentang kesedaran siber dalam dunia digital yang semakin maju dengan teknologi-teknologi terkini. Kesedaran tersebut dapat diterakkan melalui penerangan terhadap module etika siber dan beberapa aktiviti

Event Date and Time *
06/14/2025 10:00 AM

Location *
Fakulti Teknologi Sains Maklumat, 4360

Maximum Attendees *
35

UKM Price (MYR) *
40.00

Public Price (MYR) *
53.00

Change Image

Allowed formats: JPG, PNG, GIF
Max size: 5MB

Rajah 7 Antara muka kemaskini acara

Rajah 8 menunjukkan antara muka bagi fungsi senarai peserta yang mendaftar acara dalam sistem Event Finder. Melalui fungsi ini, penganjur boleh melihat senarai lengkap peserta yang telah mendaftar bagi sesuatu acara berdasarkan ID acara. Maklumat peserta seperti nama penuh, emel, nombor telefon, dan nombor telefon penjaga akan dipaparkan secara sistematik.

eventfinder Home Find Events My Events Logout

ETHIXPLORE

List Of Participants

#	Full Name	IC	Email	Phone Number	Guardian Phone
1	SYAZA	030303-03-0303	nur@gmail.com	0123456789	0147852365

DOWNLOAD

Rajah 8 Antara muka senarai peserta mendaftar acara

Pengujian Kebolehgunaan

Pengujian kebolehgunaan merupakan kaedah untuk menilai sesuatu sistem dari segi kemudahan penggunaan serta tahap kepuasan pengguna akhir. Dalam konteks ini, pengujian kebolehgunaan dilaksanakan menggunakan Skala Kebolehgunaan Sistem (SUS) sebagai salah satu bentuk pengujian bukan fungsian bagi Sistem Event Finder. Penilaian dilakukan melalui borang soal selidik yang diedarkan kepada pengguna akhir sistem. Bagi memudahkan pengumpulan data dan analisis, platform *Google Form* telah digunakan memandangkan ia mesra pengguna serta mampu menjana graf keputusan secara automatik dan mudah difahami. *Google Form* juga merupakan platform yang umum digunakan oleh kebanyakan individu untuk tujuan soal selidik. Oleh itu, ia dipilih sebagai medium pelaksanaan tinjauan SUS ini yang disasarkan kepada sekurang kurangnya 30 orang responden.

Hasil dapatan kebolehgunaan Sistem Event Finder adalah seperti berikut yang ditunjukkan dalam Jadual 1 di bawah

Jadual 1 Skor Min Kajian

Item	Pernyataan	Peratus
	Bahagian A: Kepuasan Pengguna	
1	Secara keseluruhan, saya berpuas hati dengan betapa mudahnya mengguna sistem Event Finder ini.	83.4%
2	Sistem Event Finder ini mudah digunakan.	80%
3	Saya boleh menyiapkan tugas atau/dan senario yang diberi dengan pantas dan mudah mengguna sistem Event Finder ini.	80%
4	Saya rasa selesai mengguna sistem Event Finder ini.	80.1%
5	Cara mengguna sistem Event Finder ini mudah dipelajari.	80%
6	Saya percaya saya lebih cepat produktif dengan mengguna sistem Event Finder ini.	80%
7	Sistem Event Finder ini memberi mesej ralat yang jelas dengan memberitahu bagaimana masalah boleh di atasi.	80%
8	Setiap kali saya membuat kesilapan ketika mengguna sistem Event Finder, saya dapat pulih dengan mudah dan cepat.	80%
9	Maklumat (seperti bantuan dalam talian, mesej di skrin dan dokumentasi lain) yang disediakan bersama sistem Event Finder ini jelas.	80%

10	Maklumat yang saya perlukan mudah dicari.	80.1%
11	Maklumat yang ada berkesan dalam membantu saya menyelesaikan tugas atau/dan senario.	83.3%
12	Susunan maklumat di skrin sistem Event Finder adalah jelas.	80%
13	Antara muka sistem Event Finder ini sangat menarik.	79%
14	Saya suka mengguna antara muka sistem Event Finder ini.	80%
15	Sistem Event Finder ini mempunyai semua fungsi dan kemampuan yang saya harapkan.	80%
16	Secara keseluruhan, saya berpuas hati dengan sistem Event Finder ini.	80%
	Bahagian B: Elemen Nilai	
1	Kurangkan usaha (sistem Event Finder dapat menyelesaikan sesuatu tugas dengan usaha yang sedikit)	13.3%
2	Elak kesusahan (sistem Event Finder dapat mengelak atau mengurangkan kesusahan)	16.7%
3	Kurangkan kos (sistem Event Finder dapat menjimatkan kos harian)	13.3%
4	Kualiti (sistem Event Finder menyediakan perkhidmatan berkualiti tinggi)	33.3%
5	Kepelbagaian (sistem Event Finder menyediakan pelbagai fungsi atau pelbagai pilihan)	80%
6	Tarikan (sistem Event Finder dapat menarik rasa, bau, pendengaran dan deria lain)	46.7%
7	Maklum (sistem Event Finder memberi maklumat yang boleh dipercayai dan dipercayai)	70%
8	Jimat masa (sistem Event Finder dapat menjimatkan masa dalam tugas atau transaksi)	50%
9	Memudahkan (sistem Event Finder dapat mengurangkan kerumitan dan mempermudah).	60%
10	Menjana kewangan (sistem Event Finder membantu menjana kewangan)	6.7%
11	Mengurangkan risiko (sistem Event Finder boleh melindungi dari kerugian atau risiko)	20%
12	Mengatur (sistem Event Finder menjadikan kerja/tugas lebih teratur)	26.7%

13	Integrasi (sistem Event Finder boleh mengintegrasikan pelbagai aspek kehidupan)	20%
14	Menghubung (sistem Event Finder boleh menghubungkan pengguna)	43.3%

Berdasarkan jawapan responden dan analisis yang dibuat, dapat disimpulkan bahawa hampir semua responden memilih tinggi untuk Bahagian A. Manakala bahagian B, seramai 24 orang responden (80%) bersetuju bahawa sistem ini menawarkan pelbagai fungsi atau pilihan yang memudahkan pengguna. Selain itu, bilangan responden seramai 21 orang (70%) turut bersetuju bahawa sistem menyampaikan maklumat yang jelas dan boleh dipercayai. Di samping itu, seramai 18 orang responden (60%) bersetuju bahawa sistem Event Finder berjaya mengurangkan kerumitan dan memudahkan pengguna dalam mengakses serta menggunakan fungsi yang disediakan, sekali gus mencerminkan tahap kemudahan penggunaan sistem secara keseluruhan.

Cadangan Penambahbaikan

Bagi menambah baik sistem Event Finder pada masa hadapan, beberapa cadangan telah dikenalpasti. Antaranya ialah pembinaan versi aplikasi mudah alih bagi meningkatkan fleksibiliti pengguna dan membolehkan sistem menghantar notifikasi masa nyata kepada pengguna berkenaan acara yang akan berlangsung, perubahan waktu atau tempat, dan status kekosongan tempat.

Seterusnya, pengenalan fungsi AI Recommendation System yang mencadangkan acara berdasarkan minat, program pengajian, atau sejarah penyertaan pengguna akan menjadikan sistem lebih pintar dan proaktif. Fungsi ini boleh meningkatkan lagi kadar penyertaan dan membantu pelajar mengenalpasti acara yang relevan. Selain itu, analitik lanjutan untuk penganjur boleh dibina, seperti paparan demografi peserta, statistik kehadiran, dan trend maklum balas untuk membantu penganjur dalam merancang program dengan lebih baik. Dengan melakukan peningkatan dan penambahbaikan ini, sistem Event Finder dipercayai akan memberikan manfaat yang lebih besar kepada pengguna untuk membuat tempahan ruang dengan lebih mudah dan berkesan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, projek pembangunan sistem Event Finder yang dijalankan ini merupakan satu inisiatif yang signifikan dalam usaha untuk mempertingkatkan kecekapan pengurusan acara dan penyertaan pelajar di Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat (FTSM), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM). Sistem ini dibangunkan sebagai respons terhadap isu yang sering berlaku dalam pengurusan acara fakulti, terutamanya dari segi penyampaian maklumat yang tidak menyeluruh, kaedah pendaftaran yang tidak sistematik, serta ketidakupayaan pelajar dan peserta luar untuk mendapatkan informasi tepat mengenai program yang dianjurkan. Dengan tertubuhnya platform ini, maklumat yang sebelum ini tersebar melalui pelbagai medium tidak rasmi dapat disatukan dalam satu sistem tunggal yang mudah dicapai oleh semua pengguna.

Sistem ini dibangunkan dengan menggunakan gabungan teknologi web seperti HTML, CSS, JavaScript, dan PHP, serta menggunakan MySQL sebagai sistem pengurusan pangkalan data. Pembangunan dilakukan dengan pendekatan metodologi Agile, yang membolehkan pembangunan dijalankan secara iteratif, diuji secara berperingkat, dan dikemaskini berdasarkan maklum balas sebenar daripada pengguna. Dengan pendekatan ini, sistem Event Finder bukan sahaja dapat disiapkan dengan berkesan, tetapi juga menepati keperluan sebenar pengguna iaitu pelajar, kelab penganjur acara, dan pentadbir sistem. Keseluruhan pembangunan memberi penekanan kepada reka bentuk antara muka mesra pengguna, keberkesanan penyampaian maklumat, kemudahan proses pendaftaran, serta keselamatan dan kebolehgunaan sistem.

Kekuatan Sistem

Sistem Event Finder mempunyai beberapa kekuatan utama yang mampu menyelesaikan pelbagai masalah pengguna serta memudahkan proses tempahan dan pengurusan acara di peringkat fakulti. Kekuatan ini menjadikan sistem ini lebih cekap dan relevan dengan keperluan semasa pelajar dan penganjur di UKM.

Pertama, sistem ini bertindak sebagai pusat maklumat acara yang tunggal dan tersusun. Semua maklumat berkaitan acara yang dianjurkan oleh kelab-kelab SIG dan fakulti di FTSM dipusatkan dalam satu platform. Ini memudahkan pelajar untuk mendapatkan maklumat tanpa perlu mencari melalui pelbagai saluran atau medium komunikasi yang berbeza.

Selain itu, antara muka yang mesra pengguna dan navigasi yang mudah menjadikan sistem ini mudah difahami dan digunakan oleh semua pengguna, termasuk mereka yang pertama kali mengakses sistem. Reka bentuk yang ringkas tetapi efektif membolehkan pengguna mengurus pendaftaran acara tanpa memerlukan bantuan teknikal.

Ketiga, sistem ini menyokong penjejakan kekosongan tempat secara masa nyata. Ciri ini membolehkan pelajar melihat bilangan kekosongan tempat yang masih tersedia sebelum membuat pendaftaran. Ia membantu mengelakkan lebih pendaftaran dan memastikan penyertaan tidak melebihi kapasiti maksimum yang ditetapkan oleh penganjur.

Seterusnya, sistem ini menyediakan fungsi maklum balas acara di mana peserta boleh memberi penilaian berbentuk bintang dan ulasan selepas menghadiri sesuatu acara. Ciri ini memberi ruang kepada peserta untuk berkongsi pengalaman mereka, sekaligus membantu penganjur menambah baik acara yang akan datang berdasarkan cadangan atau aduan yang diterima.

Akhir sekali, sistem ini memberikan kemudahan dan kawalan sepenuhnya kepada penganjur kelab, terutamanya kelab SIG. Mereka boleh mencipta, mengemaskini dan mengurus acara masing-masing tanpa perlu melalui proses manual atau pihak ketiga. Ini menjadikan proses penganjuran lebih pantas, sistematik dan tersusun.

Kelemahan Sistem

Walaupun sistem Event Finder telah dibangunkan dengan pelbagai ciri yang bermanfaat, masih terdapat beberapa kekangan dan kelemahan yang perlu diberi perhatian untuk penambahbaikan pada masa akan datang. Kelemahan ini perlu diatasi bagi memastikan sistem menjadi lebih mantap, efisien dan responsif terhadap keperluan pengguna.

Antaranya ialah sistem ini tidak menyediakan fungsi notifikasi automatik kepada pengguna. Sekiranya terdapat perubahan pada sesuatu acara, seperti penundaan tarikh atau pengumuman penting daripada pihak penganjur, pengguna tidak akan menerima sebarang pemberitahuan secara langsung melalui sistem. Hal ini boleh menyebabkan peserta terlepas maklumat penting dan menjejaskan kehadiran serta persiapan mereka.

Selain itu, tiada sistem pengesyoran acara berasaskan minat pengguna disediakan buat masa ini. Sistem hanya memaparkan senarai semua acara secara umum tanpa mempertimbangkan kecenderungan atau sejarah penyertaan pengguna. Dengan adanya sistem cadangan yang menggunakan pendekatan kecerdasan buatan (AI) atau analisis data pengguna, pengalaman pelajar dalam memilih acara yang relevan dapat dipertingkatkan dengan lebih berkesan.

PENGHARGAAN

Dengan Nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang.

Syukur Alhamdulillah dengan izin-Nya, kajian ini dapat diselesaikan dengan baik walaupun terdapat pelbagai kekangan dan cabaran. Syukur Alhamdulillah, semua cabaran tersebut berjaya diatasi sebaik mungkin untuk menyelesaikan keperluan yang berkaitan dengan kajian ini.

Ribuan terima kasih juga kepada semua pihak secara langsung dan tidak langsung. Di kesempatan ini, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada Prof. Madya Dr. Nur Fazidah Elias selaku penyelia saya yang telah banyak membantu, memberi tunjuk ajar dan dorongan kepada saya dalam menyiapkan projek akhir tahun ini. Selain itu, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pensyarah daripada Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat (FTSM) yang turut memberikan tunjuk ajar dalam menghasilkan kajian ini.

Akhir sekali, ucapan penghargaan ini juga ditujukan khas kepada ahli keluarga saya yang telah banyak berkorban masa, tenaga, wang ringgit serta dorongan moral dan fizikal dalam membantu saya mencapai kemajuan dalam pelajaran sehingga ke tahap ini.

RUJUKAN

- Hartz, K., & Hartz, J. 2016. Eventbrite: *Discover the Best Local Events & Things to Do*.
<https://www.eventbrite.com/?msockid=21a1f1f5710266622bcee5c170ab672d>
- Heiferman, S. 2002. Meetup: *Find Events & Groups*.
<https://www.meetup.com/home/?msockid=21a1f1f5710266622bcee5c170ab672d&suggested=true&source=EVENTS>
- Norafiza, F.Y.A. 2023. Projek Akhir Tahun Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat: *Aplikasi Mudah Alih E-Tiket Acara Universiti Kebangsaan Malaysia*.
- Wikipedia. 2024. Design specification: *Definition of Design specification*.https://en.wikipedia.org/wiki/Design_specification
- GeeksforGeeks. 2025. Architectural Design Software Engineering: *Taxonomy of Architectural Design*.
<https://www.geeksforgeeks.org/software-engineering-architectural-design/>
- GeeksforGeeks. 2025. Class Diagram Unified Modeling Language: *UML Class Notation*.
<https://www.geeksforgeeks.org/unified-modeling-language-uml-class-diagrams/>
- AltexSoft. 2023. Functional and non-functional requirements: *Specification and types*.
<https://www.altexsoft.com/blog/functional-and-non-functional-requirements-specification-and-types/>
- Loh, S.M.K., & Zurina, C.E. 2022. Journal of Informatics and Web Engineering: *A Systematic Review on Non-Functional Requirements Documentation in Agile Methodology*.<https://journals.mmupress.com/index.php/jiwe/article/view/395/261>
- Escalona, M.J., & Koch, N. 2004. Journal of Web Engineering: *Requirements Engineering for Web Applications A Comparative Study*.<https://www.pst.ifi.lmu.de/~kochn/KochEscalonaJWE-rev.pdf>
- Lowe, D. 2007. Requirements Engineering Journal: *Web System Requirements: An Overview*.<https://opus.lib.uts.edu.au/bitstream/10453/5774/1/2003000958.pdf>

Kaur, H., & Sharma, A. 2014. International Journal of Science and Engineering Applications: *Non-Functional Requirements Research: Survey*.
https://www.researchgate.net/publication/281834684_NonFunctional_Requirements_Research_Survey

Jama Software. 2024. The Essential Guide to Requirements Management and Traceability: *How to Write System Requirement Specification (SRS) Documents*.<https://www.jamasoftware.com/requirements-management-guide/writing-requirements/how-to-write-system-requirement-specification-srs-documents>

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, June 2). *What is User Interface (UI) Design?*. *Interaction Design Foundation - IxDF*.<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>

Datanamic. (n.d.). *Introduction to Data Modeling*. Retrieved June 4, 2025, from <https://www.datanamic.com/support/learn/articles/lt-dez005-introduction-db-modeling.html>

Draniceanu, A. 2022. 5 Types of Black Box Testing Techniques + Examples. QA Lead. <https://theqalead.com/topics/black-box-testing-techniques/>. [11 Jun 2024].

Devaraj, K.. (2023). *What is a Test log? A Complete Guide*. <https://testsigma.com/blog/test-log/>

QA Wiki: *Test Log*. (n.d.). *QA Wiki: Test Log*. <https://ray.run/wiki/test-log>

Siti Nursolehah binti Zamri (A195524)

Prof. Madya Dr. Nur Fazidah Elias

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat

Universiti Kebangsaan Malaysia