

APLIKASI PENGURUSAN ACARA KOMUNITI (KKEVENT)

Tan Yong Le, Rozilawati Razali

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat

43600 Universiti Kebangsaan Malaysia

Abstrak

Pembangunan aplikasi mudah alih KKEVENT merupakan satu inisiatif untuk memudahkan pengurusan acara komuniti secara digital khususnya di kawasan Kota Kemuning. Aplikasi ini dibangunkan bagi memenuhi keperluan komuniti setempat dalam menyampaikan maklumat tentang acara, mendaftar penyertaan dan juga memberi maklum balas secara lebih sistematik dan efisien. Pada masa kini, kebanyakan pengurusan acara bergantung kepada platform media sosial seperti *Facebook* dan acara yang dipaparkan hanya dalam kumpulan, menyebabkan penduduk yang tidak menyertai kumpulan tersebut akan terlepas maklumat acara dan juga menyebabkan kekeliruan dalam komunikasi serta kekurangan penyertaan. Penyelesaian yang dicadangkan ialah aplikasi mudah alih yang menyediakan fungsi-fungsi seperti penciptaan dan pengurusan maklumat acara, sistem pendaftaran atas talian, paparan maklumat acara dan juga fungsi memberi penilaian serta maklum balas selepas acara selesai. Metodologi *Agile* digunakan dalam pembangunan sistem ini dan ia merangkumi fasa analisis keperluan, reka bentuk antara muka pengguna, pembangunan aplikasi dan juga pengujian pengguna yang mendapatkan maklum balas daripada pengguna. Aplikasi ini dibangunkan menggunakan bahasa pengaturcaraan *Kotlin* dan *Firestore Database* sebagai pangkalan data masa nyata untuk menyimpan data pengguna serta maklumat acara. Ujian penerimaan pengguna juga telah dijalankan bersama 6 pengguna terdiri daripada penduduk Kota Kemuning. Hasil ujian menunjukkan bahawa majoriti responden adalah berpuas hati dengan kefungisian, antara muka pengguna dan juga pengalaman menggunakan aplikasi KKEVENT.

Kata Kunci: Aplikasi Komuniti, Pengurusan Acara, *Kotlin*, *Firestore*

Abstract

The development of the KKEVENT mobile application is an initiative aimed at streamlining community event management, particularly in the Kota Kemuning area. This application is designed to meet the local community's needs by providing a more systematic and efficient way to share event information, register for participation and also submit their ratings and feedback for the event. Currently, most event management relies on social media platforms like Facebook where events are typically shared within specific groups. As a result, residents who are not part of these groups may miss important event information, leading to communication gaps and lower participation rates. The proposed solution is a mobile application that offers features such as event creation and management, online registration, event details display and also post-event ratings and feedback. The Agile methodology was applied throughout the development process, which included requirement analysis, user interface design, app development and user testing that gather users' feedback. The application was developed using the Kotlin programming language and utilizes Firestore Database as a real-time database to store user and event data. User acceptance testing was conducted with six users from the Kota Kemuning community. The results showed that most respondents were satisfied with the application's functionality, user interface and the overall user experience.

Keywords: Community App, Event Management, Kotlin, Firestore

1.0 PENGENALAN

Kemajuan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan mengurus pelbagai aspek kehidupan harian, termasuk dalam pengurusan acara komuniti. Seiring dengan perubahan gaya hidup yang semakin pantas, penggunaan aplikasi mudah alih dalam membantu urusan seharian kini semakin meluas dan menjadi satu keperluan yang penting. Dalam konteks pengurusan acara komuniti, kebergantungan terhadap platform media sosial seperti *Facebook* dan *WhatsApp* menjadi amalan biasa dalam penyebaran maklumat acara. Namun begitu, pendekatan ini mempunyai kelemahan tersendiri seperti keterbatasan capaian maklumat kepada mereka yang tidak menyertai kumpulan tertentu serta kekeliruan dalam komunikasi dan pengesahan kehadiran. Kajian oleh Zhang et al. (2017) menunjukkan bahawa aplikasi mudah alih seperti *OutWithFriendz* berjaya memudahkan proses perancangan acara berkumpulan serta meningkatkan keberkesanan komunikasi antara peserta.

Penggunaan teknologi mudah alih dalam pengurusan acara juga dilihat mampu meningkatkan penyertaan masyarakat. Georgiev, Noulas dan Mascolo (2014) menyatakan bahawa kehadiran rakan dan kemudahan mengakses maklumat acara merupakan antara faktor utama yang mendorong individu untuk menyertai aktiviti komuniti. Sementara itu, Sandbulte, Kropczynski dan Carroll (2019)

menekankan bahawa aplikasi komuniti yang direka secara khusus dapat menyokong penglibatan sosial dan memperkukuh jaringan komuniti melalui interaksi digital yang berfokus kepada lokasi setempat.

Pembangunan aplikasi komuniti ini juga boleh digabungkan dengan pendekatan reka bentuk berpusatkan pengguna (*user-centered design*) serta konsep keterlibatan digital (*digital engagement*) untuk meningkatkan tahap kepuasan pengguna. Dalam hal ini, sokongan terhadap ciri seperti pendaftaran atas talian, penemuan acara, penilaian acara dan pengurusan maklumat acara boleh memainkan peranan penting dalam membantu pengguna menerima maklumat acara serta membuat keputusan mereka untuk menyertai sesuatu acara.

Tujuan pembangunan aplikasi mudah alih KKEVENT adalah untuk menyediakan satu platform digital yang tersusun dan mesra pengguna bagi membantu penduduk di kawasan Kota Kemuning dalam mengurus penyertaan secara maklumat berkaitan dengan aktiviti komuniti. Aplikasi ini dibangunkan dengan menumpukan kepada fungsi-fungsi utama seperti penciptaan dan pengurusan maklumat acara, sistem pendaftaran atas talian, paparan maklumat acara dan juga penilaian serta pemberian maklum balas selepas acara selesai. Skop projek ini merangkumi pembangunan aplikasi mudah alih menggunakan bahasa pengaturcaraan *Kotlin*, dengan penggunaan *Firestore Database* sebagai pangkalan data masa nyata. Pendekatan Agile digunakan dalam kitaran pembangunan sistem yang merangkumi fasa analisis, reka bentuk, pembangunan dan pengujian bersama pengguna sebenar dalam komuniti Kota Kemuning. Melalui aplikasi ini, penglibatan penduduk dalam menyertai acara komuniti dapat ditingkatkan serta pengurusan dan pendaftaran acara di Kota Kemuning menjadi lebih efektif dan efisien.

2.0 KAJIAN LITERATUR

Aplikasi Pengurusan Acara Komuniti

Pelbagai aplikasi mudah alih pengurusan acara telah dibangunkan untuk memudahkan pengguna menyertai, mendaftar dan menerima maklumat berkaitan acara yang berlangsung, terutamanya dalam komuniti. Antara aplikasi yang mempunyai fungsi seumpama ini ialah *Eventbrite* dan *Meetup*. Kedua-dua aplikasi ini menyediakan ciri asas seperti pendaftaran acara atas talian, maklumat acara terperinci, pemberitahuan masa nyata kepada pengguna dan fungsi carian acara berdasarkan kategori atau tarikh.

Menurut artikel ini, aplikasi mudah alih *Eventbrite* membolehkan pengguna mencari dan mendaftar acara, mengurus tiket melalui imbasan kod QR, menerima notifikasi automatik dan mengikuti penganjur serta peserta lain untuk menerima makluman acara yang baharu (Codalify, 2022). Walaupun aplikasi ini mesra pengguna, ia lebih sesuai untuk acara berskala besar atau umum

dan memerlukan sambungan internet berterusan untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan lancar.

Sementara itu, aplikasi *Meetup* direka untuk membantu individu mencari dan menyertai acara serta komuniti yang berkongsi minat yang sama. Keunikan utama *Meetup* ialah mereka fokuskan pembinaan komuniti berdasarkan minat tertentu seperti teknologi, kesihatan dan juga kerjaya profesional. Kajian empirikal oleh Sharma et al. (2019) menganalisis lebih 185,000 acara yang dianjurkan oleh komuniti perisian di *Meetup* dan mendapati bahawa acara seperti ceramah pakar, sesi *hands-on* dan perbincangan terbuka adalah paling popular yang menunjukkan bagaimana platform ini berhasil menghubungkan orang yang ramai dalam topik tertentu dan membina penglibatan luar talian dari interaksi dalam talian. Namun, walaupun mempunyai capaian yang luas, aplikasi ini tidak menawarkan kawalan terperinci terhadap pengurusan kehadiran atau ciri-ciri pentadbiran yang lebih khusus.

Sebagai penambahbaikan kepada sistem sedia ada, aplikasi KKEVENT dibangunkan bagi memenuhi keperluan komuniti penduduk di Kota Kemuning. Aplikasi ini menekankan pada kemudahan penciptaan acara, pendaftaran atas talian, sistem semakan acara yang akan datang serta fungsi maklum balas selepas acara bagi meningkatkan penglibatan penduduk.

Menurut kajian ini, ia menunjukkan bahawa akses maklumat acara secara pantas, pendaftaran melalui telefon pintar dan sistem maklum balas pengguna memainkan peranan penting dalam meningkatkan penglibatan komuniti (Oakley-Girvan et al., 2022). Ia juga mendapati bahawa maklum balas yang diperibadikan, pemberitahuan peringatan dan ciri penetapan matlamat dalam aplikasi mudah alih mampu meningkatkan penglibatan pengguna dengan ketara.

Selain itu, menurut kajian ini, elemen permainan seperti mata ganjaran, lencana dan papan kedudukan (*leaderboard*) dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta mendorong kesetiaan mereka dengan menggunakan aplikasi ini berterusan (Hwang and Choi, 2020).

3.0 METODOLOGI

Kajian ini merangkumi analisis keperluan, merangka reka bentuk carta alir sistem, pembangunan aplikasi, pengujian penerimaan pengguna dan juga hasilnya. Metodologi ini digunakan untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan pengurusan acara dan kekurangan platform berpusat untuk penganjuran dan penyertaan acara komuniti di Kota Kemuning. Setiap fasa dijalankan secara berstruktur bagi memastikan aplikasi ini dibangunkan dengan memenuhi keperluan pengguna dan mesra digunakan oleh pelbagai pihak berkepentingan seperti penganjur, pentadbir dan penduduk tempatan.

3.1 ANALISIS KEPERLUAN

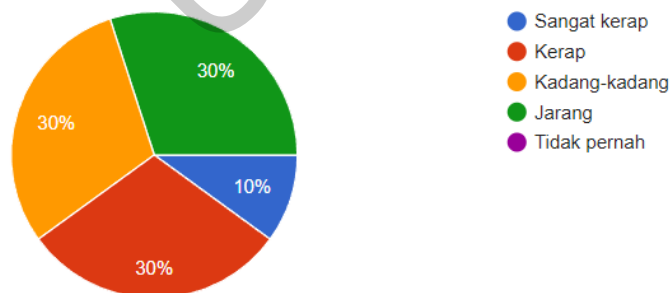
Dalam pembangunan sesuatu sistem atau aplikasi, proses analisis keperluan pengguna sangat penting untuk memastikan sistem yang dibangunkan menepati kehendak dan jangkaan pengguna. Bagi aplikasi KKEVENT, keperluan pengguna diperoleh melalui kaedah borang soal selidik tinjauan yang disediakan kepada penduduk komuniti di Kota Kemuning.

Borang soal selidik ini dibina bagi mengenal pasti keperluan dan jangkaan pengguna terhadap aplikasi pengurusan acara komuniti yang dicadangkan. Soal selidik ini mengandungi beberapa bahagian utama seperti kekerapan menyertai acara, cara-cara menerima maklumat acara, kepuasan hati dengan kaedah menerima maklumat acara, alasan ramai orang terlepas acara, persetujuan dengan pelaksanaan aplikasi KKEVENT, kesukaran dalam pencarian acara di Kota Kemuning dan cadangan penambahbaikan bagi aplikasi KKEVENT.

Soal selidik ini disediakan secara dalam talian kepada komuniti sasaran dan terdapat 10 orang responden telah memberikan maklum balas. Dapatan daripada soal selidik ini menunjukkan bahawa kebanyakan responden bersetuju dengan pelaksanaan satu aplikasi pengurusan acara komuniti di Kota Kemuning bagi meningkatkan keberkesanan pengurusan acara dan memeriahkan suasana komuniti dengan acara yang menarik di komuniti Kota Kemuning. Rajah 1 hingga 8 menunjukkan keputusan borang soal selidik tinjauan yang telah disediakan.

Berapa kerap anda menyertai acara sama ada di sekolah, universiti, komuniti atau di luar?

10 responses

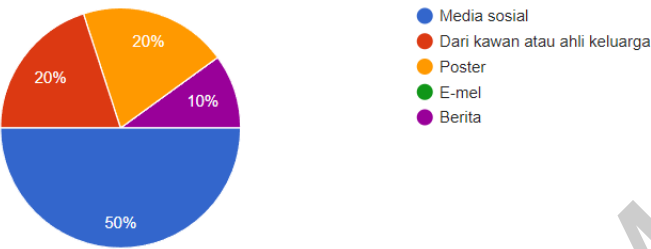


Rajah 1: Kekerapan Menyertai Acara

Bagaimanakah anda biasanya menemui atau mendengar tentang acara-acara yang anda ingin sertai?

 [Copy chart](#)

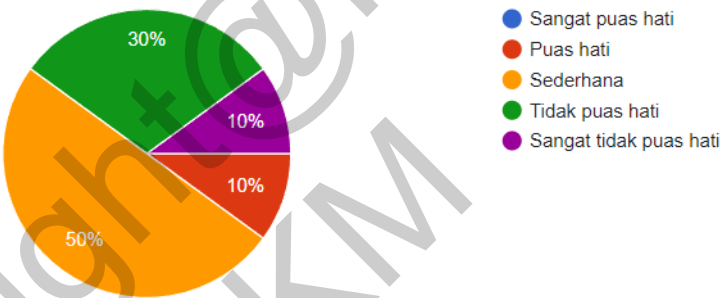
10 responses



Rajah 2: Cara Menerima Maklumat Acara

Adakah anda berpuas hati dengan kaedah semasa untuk menerima maklumat acara yang anda ingin sertai?

10 responses

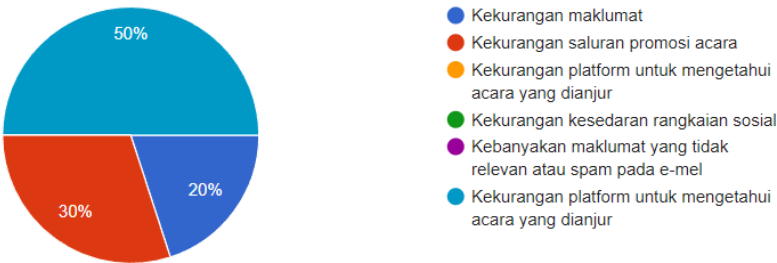


Rajah 3: Kepuasan Hati dengan Kaedah Menerima Maklumat

Pada pendapat anda, mengapakah ramai orang sering terlepas acara yang mereka ingin sertai?

 [Copy chart](#)

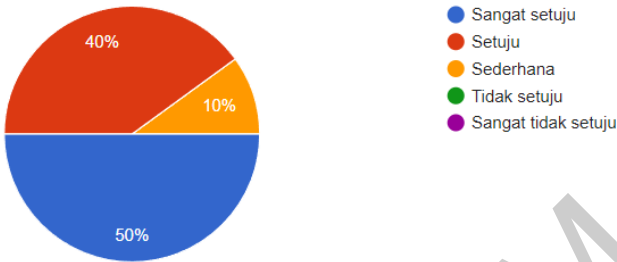
10 responses



Rajah 4: Alasan Ramai Orang Terlepas Acara

Adakah anda bersetuju dengan pelaksanaan satu sistem pengurusan acara komuniti di Kota Kemuning?

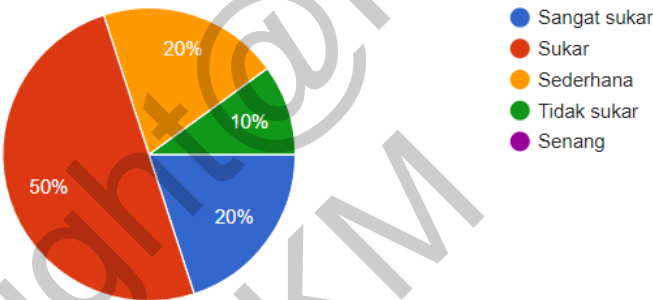
10 responses



Rajah 5: Persetujuan dengan Pelaksanaan KKEVENT

Adakah anda mengalami kesukaran untuk mencari acara yang sedia ada dalam komuniti Kota Kemuning?

10 responses



Rajah 6: Kesukaran untuk Mencari Acara di Kota Kemuning

Apakah cadangan penambahbaikan anda bagi sistem pengurusan acara komuniti di Kota Kemuning?

10 responses

-
Kalau boleh menilai dan memberi maklum balas kepada acara yang saya telah sertai lebih bagus
Menerima pemberitahuan sebelum acara bermula
A user friendly interface
Navigasi yang mudah dan lancar...
Boleh mencari acara dengan senang dan cepat :)
-
Ada real time notification

Rajah 7: Cadangan Penambahbaikan bagi KKEVENT

Selain melakukan soal selidik, analisis juga turut dilakukan terhadap aplikasi pengurusan acara yang sedia ada seperti *Eventbrite* dan *Meetup*. Analisis ini bertujuan untuk mengenalpasti ciri-ciri yang boleh disesuaikan diri dan ditambah baik dalam pembangunan aplikasi KKEVENT. Beberapa ciri utama seperti sistem pendaftaran acara, maklum balas pengguna dan juga reka bentuk antara muka yang responsif diambil kira untuk ditambah ke dalam sistem yang akan dibangunkan. Secara keseluruhan, analisis keperluan yang dijalankan melalui borang soal selidik tinjauan dan pemerhatian aplikasi yang sedia ada telah membantu dalam menyusun spesifikasi sistem KKEVENT supaya keperluan komuniti dapat dipenuhi di Kota Kemuning.

3.2 REKA BENTUK CARTA ALIR SISTEM

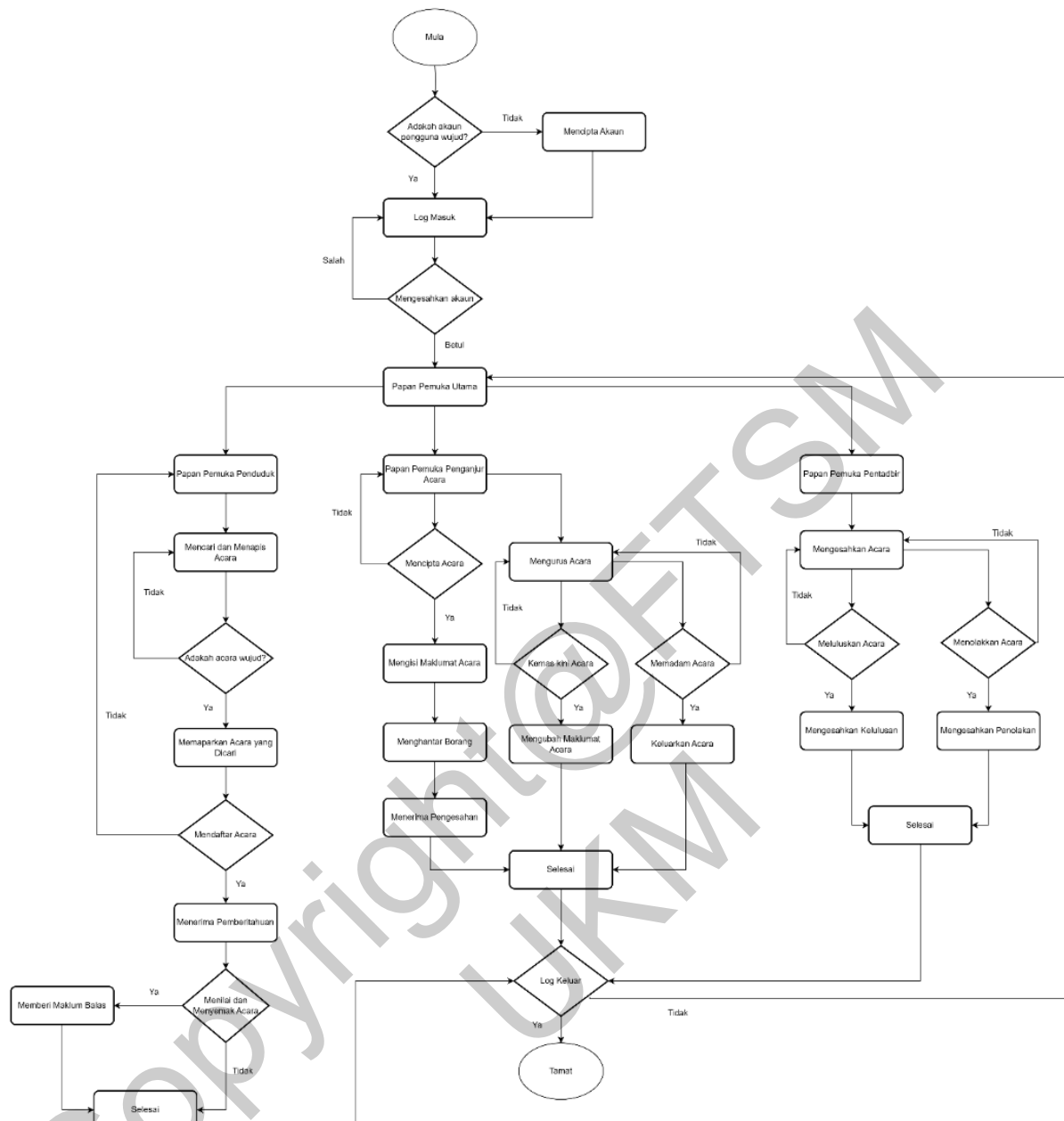
Carta alir sistem merupakan satu representasi visual yang menggunakan simbol-simbol untuk menggambarkan aliran proses dalam sistem. Ia berfungsi untuk membantu pihak yang terlibat untuk memahami proses sistem dengan memberi gambaran keseluruhan tentang bagaimana sistem berfungsi. Rajah 8 menunjukkan carta alir sistem KKEVENT. Setelah memulakan aplikasi ini, jika pengguna telah berdaftar dan akaun wujud dalam sistem, pengguna akan pergi ke halaman log masuk. Tetapi jika akaun pengguna tidak wujud dalam sistem, pengguna perlulah berdaftar dan mencipta akaun mereka dahulu dan selepas selesai, mereka akan pergi ke halaman log masuk. Selepas pengguna tekan butang log masuk, maklumat pengguna akan disahkan sebelum memaparkan halaman yang seterusnya. Jika maklumat pengguna adalah betul, pengguna akan dihantar ke paparan pemuka masing-masing berdasarkan peranan mereka sama ada penduduk, penganjur acara atau pentadbir. Jika maklumat pengguna adalah salah, pengguna akan pulang sekali kepada halaman log masuk untuk memberi maklumat mereka yang tepat.

Bagi pengguna yang mendaftar sebagai penduduk, mereka akan dihantar kepada paparan pemuka penduduk. Penduduk akan mencari atau menapis acara yang mereka ingin sertai. Jika acara wujud dalam sistem, acara akan dipaparkan kepada penduduk dalam sistem. Jika acara tidak wujud dalam sistem, penduduk perlulah mengisi maklumat acara yang betul sekali lagi. Penduduk boleh mendaftar acara yang dipaparkan untuk mereka. Jika penduduk ingin mendaftar acara, mereka akan menerima pemberitahuan tentang acara yang mereka telah daftar. Jika penduduk tidak ingin mendaftar acara, mereka akan pulang kepada paparan pemuka penduduk. Selepas penduduk selesai menyertai acara, mereka boleh menilai dan menyemak acara yang mereka telah sertai. Jika penduduk ingin menilai acara mereka, mereka akan memberi maklum balas tentang acara dalam ruangan yang disediakan. Jika penduduk tidak ingin menilai acara mereka, mereka akan dipaparkan halaman yang mereka ingin pergi.

Bagi pengguna sebagai penganjur acara, selepas log masuk, mereka akan dipaparkan papan pemuka penganjur. Penganjur boleh memilih sama ada mencipta acara atau mengurus acara mereka.

Jika penganjur ingin mencipta acara, mereka perlulah mengisi maklumat acara yang ingin anjur. Jika penganjur tidak ingin mencipta acara, mereka akan dipulang kepada papan pemuka penganjur. Selepas penganjur selesai mengisi maklumat acara, mereka akan menghantar borang permintaan penciptaan acara kepada pentadbir untuk disahkan. Jika pentadbir telah sahkan permintaan tersebut, penganjur akan menerima pengesahan dan acara mereka akan berjaya dicipta. Jika penganjur ingin mengurus acara mereka, mereka boleh memilih sama ada ingin kemas kini acara atau memadam acara. Jika penganjur ingin kemas kini acara, mereka akan membuat perubahan maklumat acara dan ia akan dikemas kini secara langsung. Jika penganjur tidak ingin kemas kini acara, mereka akan dipulang kepada halaman yang sebelum. Jika penganjur ingin memadam acara, acara akan dikeluarkan dari sistem dan acara telah selesai dipadam. Jika penganjur tidak ingin memadam acara, mereka akan dipulang kepada halaman yang sebelum.

Bagi pengguna sebagai pentadbir, selepas log masuk, mereka akan dipaparkan papan pemuka pentadbir di mana mereka boleh mengesahkan acara yang dicipta oleh penganjur. Pentadbir boleh memilih sama ada ingin meluluskan acara atau menolak acara. Jika pentadbir ingin meluluskan acara, status acara akan dipapar sebagai Lulus dan acara akan berjaya dicipta. Jika pentadbir tidak ingin meluluskan acara, mereka akan dipulang kepada halaman yang sebelum ini. Jika pentadbir ingin menolak acara, status acara akan dipapar sebagai Ditolak dan pentadbir akan memberi alasan kenapa menolak acara tersebut. Jika pentadbir tidak ingin menolak acara, mereka akan dipulang kepada halaman yang sebelum ini. Akhir sekali, jika pengguna ingin memilih untuk log keluar, pengguna akan dilog keluar daripada sistem. Jika pengguna tidak ingin memilih untuk log keluar, pengguna akan dikembalikan kepada paparan pemuka mereka masing-masing.



Rajah 8: Carta Alir Sistem KKEVENT

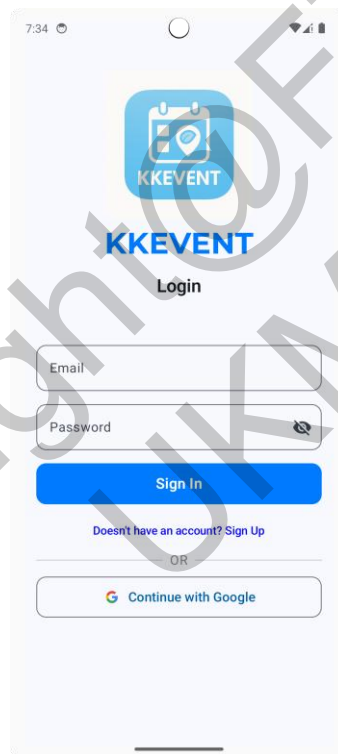
4.0 HASIL

4.1 Pembangunan Aplikasi

Aplikasi pengurusan acara komuniti KKEVENT ini dibangunkan untuk memudahkan kerja pendaftaran acara di Kota Kemuning dan juga meningkatkan kecekapan penganjur acara dalam menguruskan acara mereka yang telah cipta. Aplikasi ini akan dibangunkan menggunakan *Android Studio*, yang merupakan persekitaran pembangunan bersepadu rasmi untuk aplikasi *Android*. *Android Studio* menyediakan pelbagai alat yang lengkap untuk pengekodan, reka bentuk antara muka, simulasi

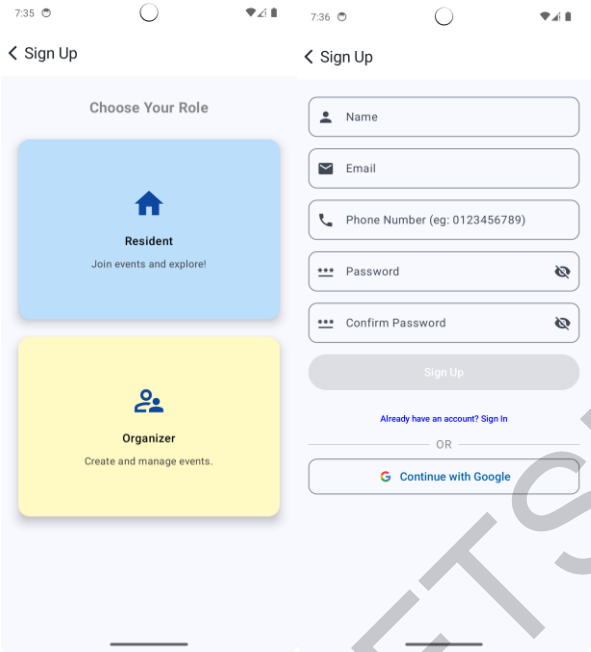
aplikasi dan juga pengurusan fail projek (Badrinath, 2024). Bahasa pengaturcaraan utama yang digunakan ialah *Kotlin*. Ia merupakan bahasa moden yang dibangunkan oleh *JetBrains* dan kini disokong sepenuhnya oleh *Google* sebagai bahasa rasmi untuk pembangunan aplikasi *Android*. *Kotlin* direka bentuk untuk menjadi lebih ringkas, selamat dan mudah dibaca berbanding bahasa *Java* (Chidera, 2023). Selain itu, aplikasi ini juga menggunakan *Firebase Authentication* dan *Cloud Firestore* bagi pengurusan log masuk dan juga penyimpanan data dan maklumat dengan lebih selamat. *Google Maps* API juga digunakan dalam aplikasi ini untuk memaparkan lokasi acara.

Rajah 9 menunjukkan reka bentuk antara muka log masuk bagi aplikasi pengurusan acara komuniti KKEVENT ini. Terdapat tiga pengguna yang akan log masuk ke dalam aplikasi ini, iaitu penduduk, penganjur acara dan pentadbir. Jika pengguna telah mendaftar akaun, mereka boleh log masuk ke dalam aplikasi menggunakan emel dan kata laluan atau melalui *Google*.



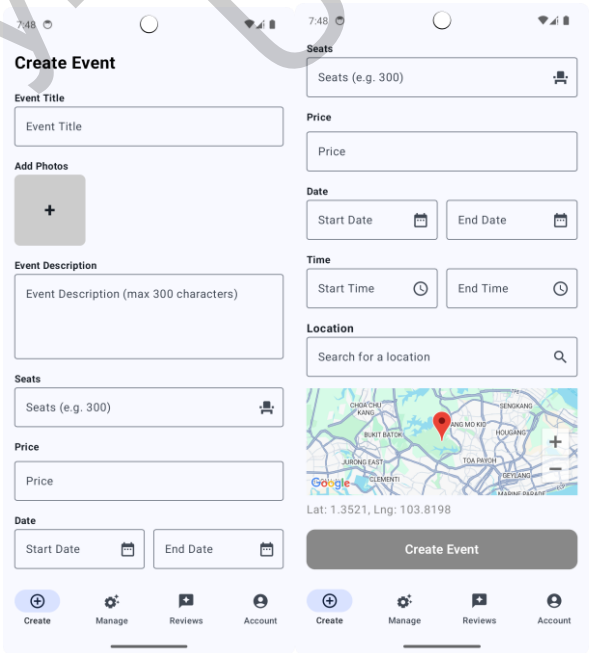
Rajah 9: Reka Bentuk Antara Muka Log Masuk

Rajah 10 menunjukkan reka bentuk antara muka pendaftaran pengguna bagi aplikasi pengurusan acara komuniti KKEVENT. Jika pengguna belum mendaftar akaun mereka, mereka perlulah pilih peranan yang tertentu dahulu kecuali pentadbir, dan sistem akan memaparkan akaun pendaftaran halaman. Selepas selesai mengisi maklumat dalam borang akaun pendaftaran, sistem akan menavigasi pengguna ke halaman masing-masing berdasarkan peranan mereka.



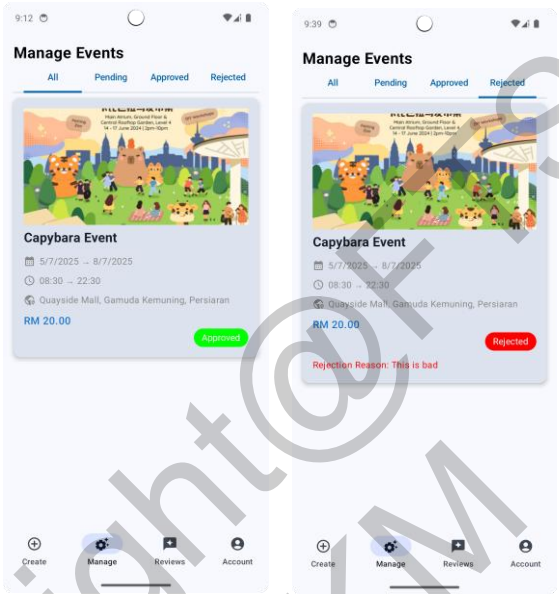
Rajah 10: Reka Bentuk Antara Muka Pendaftaran Pengguna

Rajah 11 menunjukkan reka bentuk antara muka mencipta acara komuniti bagi pengguna penganjur acara. Penganjur acara perlulah mengisi maklumat acara yang ingin anjur seperti nama acara, penerangan acara, tarikh acara, bilangan tempat duduk acara, harga acara, masa acara, lokasi acara dan gambar acara. Selepas selesai mengisi, penganjur acara perlu tekan butang “*Create Event*” untuk simpan acara dalam *Firestore* dan tunggu pengesahan yang dibuat oleh pentadbir.

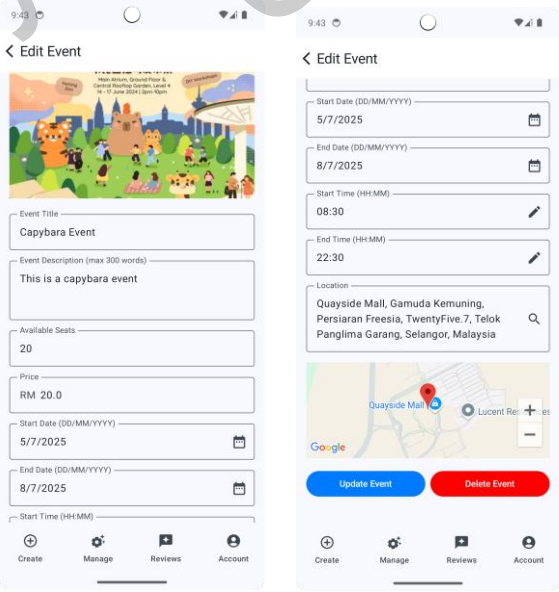


Rajah 11: Reka Bentuk Antara Muka Mencipta Acara

Rajah 12 dan 13 menunjukkan reka bentuk antara muka bagi penganjur acara untuk mengurus, mengemaskini dan memadam acara mereka. Dalam halaman ini, beberapa tab dipaparkan kepada penganjur acara iaitu *All*, *Pending*, *Approved* dan *Rejected*. Pengguna boleh menapis acara mengikut status acara. Jika acara itu ditolakkan, satu alasan penolakan akan dipaparkan dalam *CardView*. Pengguna boleh tekan *CardView* untuk membuat perubahan acara mereka. Pengguna boleh menekan butang “*Update*” untuk mengemaskini maklumat acara atau menekan butang “*Delete*” untuk memadam acara tersebut.

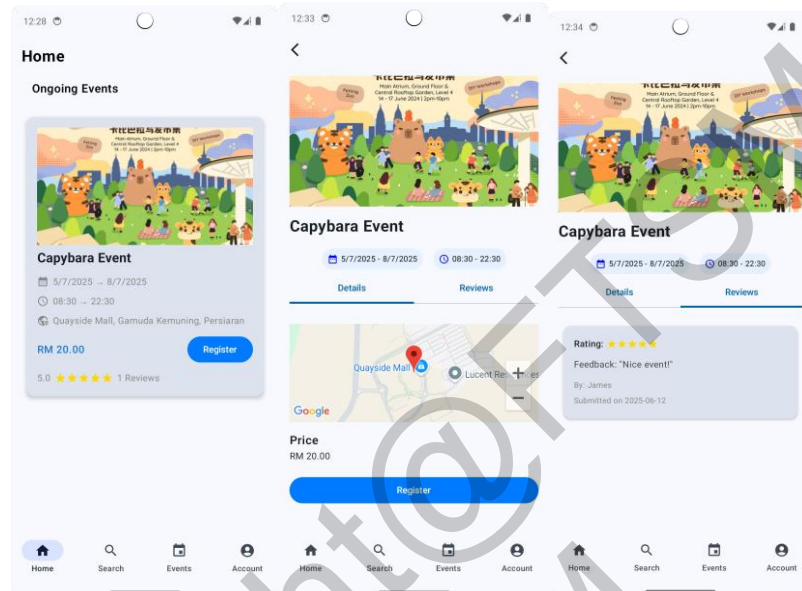


Rajah 12: Reka Bentuk Antara Muka Mengurus Acara



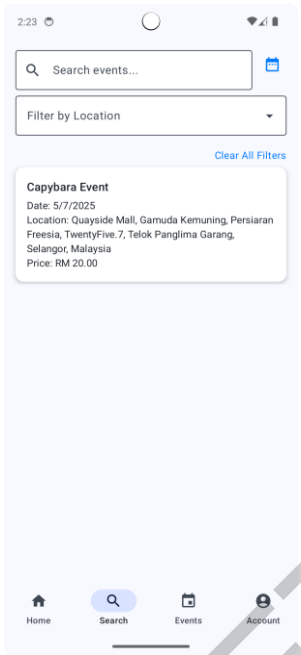
Rajah 13: Reka Bentuk Antara Muka Mengemaskini dan Memadam Acara

Rajah 14 menunjukkan reka bentuk antara muka halaman utama dan mendaftar acara bagi penduduk. Dalam halaman ini, aplikasi ini akan memaparkan senarai acara yang telah diluluskan oleh pentadbir. Pengguna juga boleh menekan acara yang ingin sertai dan ia akan memaparkan maklumat acara dan juga penilaian yang telah dibuat oleh pengguna lain. Pengguna boleh menekan butang “Register” dan sistem ini akan menavigasi pengguna kepada halaman pendaftaran yang seterusnya.



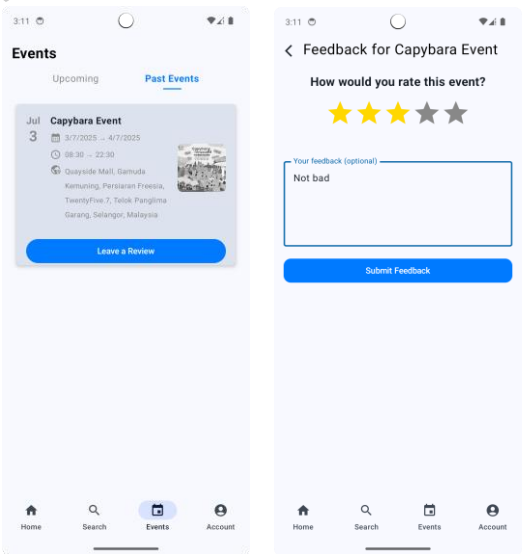
Rajah 14: Reka Bentuk Antara Muka Halaman Utama dan Mendaftar Acara

Rajah 15 menunjukkan reka bentuk antara muka menapis dan mencari acara bagi aplikasi pengurusan acara komuniti KKEVENT. Pengguna boleh tekan tab “Search” untuk memulakan proses pencarian dan penapisan. Halaman ini memaparkan medan teks untuk membuat pencarian, ikon *date picker* untuk menapis tarikh dan juga menu *dropdown* bagi penapisan lokasi. Aplikasi akan mengikut penapisan dan pencarian yang dilakukan oleh pengguna dan memaparkan senarai acara yang memenuhi syarat tertentu. Pengguna juga boleh tekan “Clear All Filters” untuk hapuskan semua pencarian dan penapisan.



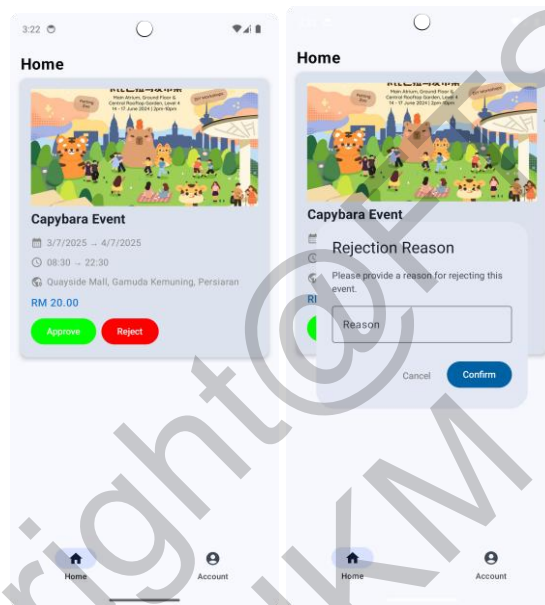
Rajah 15: Reka Bentuk Antara Muka Menapis dan Mencari Acara

Rajah 16 menunjukkan reka bentuk antara muka menilai dan menyemak acara selepas acara telah selesai. Pengguna boleh membuat penilaian dan memberi maklum balas mengikut pandangan mereka tentang acara yang telah selesai. Acara yang telah selesai akan dipaparkan dalam tab “Past Events”. Pengguna boleh tekan butang “Leave a Review” untuk menavigasi ke halaman penilaian dan semakan. Halaman ini membolehkan pengguna untuk memilih bilangan bintang yang mereka ingin memberi dan juga menulis apa-apa maklum balas terhadap acara ini. Selepas selesai memilih dan mengisi, pengguna tekan butang “Submit Review” untuk menghantar penilaian kepada penganjur acara.



Rajah 16: Reka Bentuk Antara Muka Menilai dan Menyemak Acara

Rajah 17 menunjukkan reka bentuk antara muka mengesahkan acara bagi aplikasi pengurusan acara komuniti. Pengguna akan log masuk sebagai pentadbir dan menavigasi ke halaman utama pentadbir. Halaman ini akan memaparkan senarai acara yang telah dicipta oleh penganjur acara. Pentadbir boleh meluluskan acara tersebut dengan menekan butang “Approve” atau menolakan acara dengan menekan butang “Reject”. Pentadbir juga boleh menekan acara itu untuk melihat segala butiran tentang acara tersebut dahulu baru membuat keputusan. Jika pentadbir ingin menolakan acara, mereka perlu menyatakan alasan penolakan. Selepas selesai mengesahkan acara, acara tersebut akan dihapuskan dari senarai acara.



Rajah 17: Reka Bentuk Antara Muka Mengesahkan Acara

4.2 Penilaian Aplikasi

Prosedur penilaian dijalankan bagi memastikan semua ciri dalam aplikasi KKEVENT seperti pendaftaran akaun, penciptaan acara, paparan acara dan penghantaran maklum balas berfungsi dengan baik. Pengujian fungsian dilaksanakan untuk mengenal pasti sebarang ralat atau gangguan semasa interaksi pengguna dengan aplikasi ini. Selain itu, ujian penerimaan pengguna (UAT) bagi aplikasi KKEVENT akan menggunakan teknik pengujian berdasarkan senario sebenar yang dihadapi oleh pengguna dalam kehidupan harian untuk menguji aplikasi ini. Satu soal selidik akan disediakan bagi pengguna untuk memberi maklum balas mereka yang boleh menilai keberkesanan aplikasi ini dalam membantu mereka menjalankan tugas mereka.

i. Pengujian Fungsian

Ujian kefungsian tahap sistem merupakan ujian ke atas aplikasi KKEVENT dan hanya memfokuskan pada bahagian fungsi sistem dan ujian penerimaan pengguna. Ujian ini akan menggunakan Pengujian Kotak Hitam di mana Teknik Pengujian Kotak Hitam akan digunakan untuk membina kes ujian seperti Pembahagian Kesetaraan (EP), Pengujian Jadual Keputusan (DTT) dan Penggunaan Ujian Kes (UCT). Keputusan pengujian bagi setiap keperluan fungsian adalah seperti di bawah:

Mencipta dan mendaftar akaun atau log masuk

Jadual 1: Keputusan Ujian Kes Penggunaan Pendaftaran Pengguna

ID Ujian	T-01		
ID Kes Guna	1		
Kes Guna	Mendaftar Akaun		
Tujuan	Untuk membolehkan pengguna mendaftar ke aplikasi KKEVENT dengan memilih peranan terlebih dahulu, kemudian mengisi maklumat yang sah bagi mendapatkan akses log masuk ke halaman utama mengikut peranan masing-masing.		
Pelakon	Pengguna (Penduduk, Penganjur Acara, Pentadbir)		
Pencetus	Pengguna memulakan proses pendaftaran dengan menekan <i>"Doesn't have an account? Sign up"</i>		
Prasyarat	Pengguna tidak mempunyai akaun yang telah didaftarkan sebelum ini Halaman pendaftaran boleh diakses dan sambungan internet tersedia.		
Nama Senario	Langkah	Tindakan	Keputusan Pengujian
Aliran Utama	1	Pengguna tekan pilihan <i>"Doesn't have an account? Sign up"</i> .	Lulus
	2	Sistem memaparkan skrin pemilihan peranan seperti penduduk dan penganjur.	Lulus
	3	Pengguna memilih peranan mereka.	Lulus
	4	Sistem memaparkan borang pengisian maklumat pengguna.	Lulus
	5	Pengguna mengisi maklumat seperti nama, emel, nombor telefon dan kata laluan, kemudian menekan butang <i>"Sign Up"</i> .	Lulus
	6	Sistem membuat pengesahan terhadap input yang dimasukkan.	Lulus
	7	Pendaftaran akaun berjaya dan	Lulus

		menavigasi pengguna kepada halaman utama masing-masing.	
Aliran Alternatif - Batal Pendaftaran	4.1	Pengguna menekan ikon “Back”.	Lulus
	4.2	Sistem membatalkan semua data yang telah dimasukkan dan mengarahkan semula pengguna ke halaman sebelum ini.	Lulus
Aliran Alternatif – Input Tidak Lengkap	5.1.1	Pengguna meninggalkan satu atau lebih ruangan yang kosong.	Lulus
	5.1.2	Sistem tidak membenarkan pengguna untuk tekan butang “Sign Up”.	Lulus
	5.1.3	Pengguna diminta untuk melengkapkan semua ruangan wajib sebelum meneruskan.	Lulus
Aliran Alternatif – Input Tidak Sah	5.2.1	Pengguna memasukkan data yang tidak sah dalam mana-mana ruangan seperti emel, kata laluan atau nombor telefon.	Lulus
	5.2.2	Sistem memaparkan mesej ralat bagi input yang tidak sah.	Lulus
	5.2.3	Pengguna membetulkan ruangan yang salah dan menghantar semula.	Lulus
Peraturan	i. Sekurang-kurangnya satu peranan mesti dipilih. ii. Kata laluan mesti mengandungi sekurang-kurangnya 6 aksara dan maksimum 20 aksara, jika tidak mesej ralat akan dipaparkan. iii. Nombor telefon mesti terdiri daripada 10 atau 11 digit sahaja, jika tidak mesej ralat akan dipaparkan.		
Catatan	Pengguna yang berjaya mendaftar akan diarahkan ke halaman utama tertentu mengikut peranan dan tahap akses mereka, seperti halaman utama penduduk, penganjur atau pentadbir.		

Mencipta acara komuniti

Jadual 2: Keputusan Ujian Kes Penggunaan Penciptaan Acara

ID Ujian	T-02
ID Kes Guna	2
Kes Guna	Mencipta Acara

Tujuan	Membolehkan penganjur mencipta acara dalam aplikasi KKEVENT		
Pelakon	Penganjur Acara		
Pencetus	Penganjur pergi ke tab " <i>Create Event</i> " dan mula mengisi borang penciptaan acara.		
Prasyarat	Penganjur mesti telah log masuk ke dalam aplikasi ini.		
Nama Senario	Langkah	Tindakan	Keputusan Pengujian
Aliran Utama	1	Sistem memaparkan borang penciptaan acara kepada penganjur.	Lulus
	2	Penganjur mengisi maklumat acara termasuk nama dan deskripsi acara.	Lulus
	3	Sistem mengesahkan nama acara.	Lulus
	4	Sistem mengesahkan deskripsi acara.	Lulus
	5	Sistem menyimpan maklumat acara ke dalam pangkalan data jika semua input adalah sah.	Lulus
	6	Mesej kejayaan akan dipaparkan.	Lulus
	7	Acara yang telah dicipta dipaparkan dalam tab " <i>Manage Events</i> ".	Lulus
Aliran Alternatif - Nama Acara Melebihi Had Maksimum	3.1	Panjang nama acara melebihi had maksimum aksara.	Lulus
	3.2	Sistem memaparkan mesej ralat dan meminta penganjur untuk menaip semula nama.	Lulus
Aliran Alternatif – Deskripsi Acara Melebihi Had Maksimum	4.1	Panjang deskripsi acara melebihi had maksimum aksara.	Lulus
	4.2	Sistem memaparkan mesej ralat dan meminta penganjur untuk menaip semula deskripsi.	Lulus
Peraturan	i. Tajuk acara mestilah antara 1 hingga 60 aksara. ii. Deskripsi acara mestilah antara 1 hingga 300 aksara.		
Catatan	Acara yang berjaya dicipta akan dipaparkan dalam tab " <i>Manage Events</i> " selepas proses penciptaan selesai.		

Mengesahkan maklumat acara komuniti

Jadual 3: Keputusan Ujian Kes Penggunaan Pengesahan Acara

ID Ujian	T-03		
ID Kes Guna	3		
Kes Guna	Mengesahkan Acara Komuniti		
Tujuan	Membolehkan pentadbir menyemak dan mengesahkan maklumat acara komuniti yang telah dicipta oleh penganjur dalam aplikasi KKEVENT sebelum ia dipaparkan kepada pengguna umum		
Pelakon	Pentadbir		
Pencetus	Pentadbir log masuk ke aplikasi dan memilih tab untuk menyemak senarai acara yang belum disahkan.		
Prasyarat	Pentadbir mesti telah log masuk ke dalam sistem. Terdapat sekurang-kurangnya satu acara yang masih dalam status “Pending”.		
Nama Senario	Langkah	Tindakan	Keputusan Pengujian
Aliran Utama	1	Pentadbir mengakses senarai acara yang menunggu pengesahan.	Lulus
	2	Sistem memaparkan senarai acara yang belum disahkan dengan butiran acara.	Lulus
	3	Pentadbir memilih salah satu acara untuk disemak.	Lulus
	4	Sistem memaparkan maklumat lengkap acara tersebut seperti nama, tarikh, lokasi, gambar dan maklumat lain acara.	Lulus
	5	Pentadbir menyemak maklumat dan menekan butang “Approve” jika tidak ada masalah.	Lulus
	6	Sistem menandakan acara “Approved” dan ia tersedia untuk dipaparkan kepada pengguna.	Lulus
	7	Mesej berjaya pengesahan dipaparkan kepada pentadbir.	Lulus
Aliran Alternatif - Penolakan Acara	5.1	Pentadbir mendapati maklumat tidak sesuai atau mengandungi unsur yang meragukan.	Lulus
	5.2	Pentadbir menekan butang “Reject” dan memberikan alasan penolakan dalam ruang yang disediakan.	Lulus

	5.3	Sistem menyimpan status penolakan dan penganjur boleh melihat alasan penolakan.	Lulus
Peraturan		i. Hanya pengguna dengan peranan pentadbir boleh meluluskan atau menolak acara. ii. Acara tidak akan dipaparkan dalam senarai acara penduduk jika belum disahkan. iii. Pentadbir perlu menyemak bahawa semua medan penting telah diisi dan maklumat tidak menyalahi garis panduan.	
Catatan		Pengesahan acara oleh pentadbir bertujuan memastikan kualiti, kesahihan dan kesesuaian kandungan acara sebelum ia dilihat oleh pengguna umum.	

Mencari, melihat dan menapis acara yang sedia ada

Jadual 4: Keputusan Ujian Kes Penggunaan Pencarian dan Penapisan

ID Ujian	T-04		
ID Kes Guna	4		
Kes Guna	Mencari dan Menapis Acara		
Tujuan	Untuk membolehkan pengguna mencari acara dengan mudah sama ada melalui input carian atau memilih satu tarikh yang diinginkan.		
Pelakon	Penganjur, Penduduk		
Pencetus	Pengguna menekan tab "Search Event" di navigasi bawah aplikasi.		
Prasyarat	Pengguna telah log masuk ke dalam aplikasi. Sekurang-kurangnya satu acara telah disimpan dalam pangkalan data.		
Nama Senario	Langkah	Tindakan	Keputusan Pengujian
Aliran Utama	1	Pengguna menavigasi ke halaman "Search Event".	Lulus
	2	Pengguna menaip input carian untuk mencari acara atau membiarkannya kosong.	Lulus
	3	Sistem memaparkan senarai acara yang sepadan dengan input carian yang dimasukkan.	Lulus
	4	Pengguna memilih satu tarikh dengan menekan penapis tarikh yang diinginkan.	Lulus
	5	Sistem memaparkan senarai acara mengikut tarikh yang	Lulus

Aliran Alternatif - Input Carian Tidak Sah	2.1	dipilih oleh pengguna. Pengguna menaip input carian yang tidak relevan atau terlalu panjang.	Lulus
	2.2	Sistem memaparkan senarai kosong dan tiada acara dipaparkan.	Lulus
Aliran Alternatif - Tarikh yang Tidak Sepadan	4.1.1	Pengguna memilih satu tarikh yang tidak sepadan dengan tarikh senarai acara.	Lulus
	4.1.2	Sistem memaparkan senarai acara kosong.	Lulus
Aliran Alternatif - Tiada Tarikh Dipilih	4.2.1	Pengguna tidak memilih satu tarikh.	Lulus
	4.2.2	Sistem memaparkan acara yang sedia ada tanpa mengikut tarikh.	Lulus
Peraturan	i. Kata kunci yang mengandungi lebih daripada 60 perkataan dianggap tidak sah. ii. Fungsi ini hanya akan berfungsi apabila sekurang-kurangnya satu acara disimpan dalam pangkalan data.		
Catatan	Input carian adalah tidak sensitif huruf besar/kecil dan pengguna boleh menapis acara berdasarkan tarikh. Pengguna juga boleh meninggalkan medan carian kosong jika hanya ingin menapis acara yang sedia ada.		

Mendaftar acara

Jadual 5: Keputusan Ujian Kes Penggunaan Pendaftaran Acara

ID Ujian	T-05		
ID Kes Guna	5		
Kes Guna	Mendaftar Acara		
Tujuan	Untuk membolehkan penduduk mendaftar acara komuniti yang dipaparkan dalam aplikasi KKEVENT.		
Pelakon	Penduduk		
Pencetus	Pengguna menekan butang “Register” pada paparan maklumat acara yang ingin disertai.		
Prasyarat	Pengguna telah log masuk ke dalam aplikasi. Acara yang ingin didaftarkan masih terbuka untuk pendaftaran. Pengguna belum mendaftar acara yang sama sebelum ini.		
Nama Senario	Langkah	Tindakan	Keputusan Pengujian
Aliran Utama	1	Pengguna memilih satu acara dari senarai acara yang	Lulus

		tersedia.	
	2	Sistem memaparkan butiran lengkap acara.	Lulus
	3	Pengguna menekan butang "Register".	Lulus
	4	Sistem memaparkan halaman pembayaran pendaftaran acara kepada pengguna.	Lulus
	5	Pengguna memilih cara membuat pembayaran dan menjalankan proses pembayaran.	Lulus
	6	Selepas proses pembayaran selesai, sistem memaparkan mesej pendaftaran berjaya.	Lulus
	7	Acara akan dipaparkan dalam tab "Upcoming".	Lulus
Aliran Alternatif - Telah Mendaftar Sebelum Ini	3.1	Pengguna cuba daftar acara yang telah disertai sebelum ini.	Lulus
	3.2	Sistem memaparkan mesej ralat: "You have already registered for this event".	Lulus
Peraturan	i. Hanya pengguna yang telah log masuk boleh mendaftar acara. ii. Sistem tidak membenarkan pendaftaran berganda untuk acara yang sama.		
Catatan	Sistem akan menyimpan rekod penyertaan pengguna dan membenarkan mereka menyemak semula acara yang telah mereka daftarkan melalui halaman "Events".		

Mengurus dan kemas kini acara

Jadual 6: Keputusan Ujian Kes Penggunaan Kemas kini Acara

ID Ujian	T-06			
ID Kes Guna	6			
Kes Guna	Mengurus dan Kemas kini Acara			
Tujuan	Untuk mengemas kini acara sedia ada dengan memastikan tajuk acara dan butiran acara yang dikemas kini adalah sah dan lengkap.			
Pelakon	Penganjur Acara			
Pencetus	Pengguna memilih satu acara dan cuba mengemaskininya.			
Prasyarat	Acara telah dipilih oleh pengguna. Pengguna berada di skrin kemas kini acara.			
Nama Senario	<table><tr><th>Langkah</th><th>Tindakan</th><th>Keputusan</th></tr></table>	Langkah	Tindakan	Keputusan
Langkah	Tindakan	Keputusan		

			Pengujian
Aliran Utama	1	Penganjur acara memilih acara yang ingin dikemas kini.	Lulus
	2	Sistem menyemak sama ada tajuk acara yang dimasukkan adalah sah.	Lulus
	3	Sistem menyemak sama ada deskripsi acara yang dimasukkan adalah sah.	Lulus
	4	Jika kedua-dua input adalah sah, sistem berjaya mengemas kini acara tersebut.	Lulus
	5	Sistem memaparkan mesej kemas kini berjaya kepada pengguna.	Lulus
Aliran Alternatif - Batal Kemas Kini	4.1.1	Penganjur acara memilih acara yang ingin dikemas kini.	Lulus
	4.1.2	Pengguna membatalkan kemas kini sebelum sistem membuat pengesahan terhadap tajuk atau butiran acara.	Lulus
Aliran Alternatif – Input Melebihi Had	4.2.1	Sistem mengesan bahawa tajuk acara atau deskripsi acara melebihi had aksara.	Lulus
	4.2.2	Sistem meminta pengguna mengisi maklumat yang sah.	Lulus
Peraturan	i. Tajuk acara mesti mempunyai antara 1 hingga 60 aksara; jika tidak, mesej ralat akan dipaparkan. ii. Deskripsi acara mesti tidak melebihi 300 aksara; jika melebihi, mesej ralat akan dipaparkan.		
Catatan	Hanya penganjur acara dibenarkan mengakses fungsi kemas kini. Sebarang pengubahsuaian akan menggantikan butiran acara semasa selepas pengesahan dibuat.		

Menilai dan menyemak acara

Jadual 7: Keputusan Ujian Kes Penggunaan Penilaian dan Semakan Acara

ID Ujian	T-07
ID Kes Guna	7
Kes Guna	Menilai dan menyemak acara
Tujuan	Untuk membolehkan pengguna memberikan penilaian dan maklum balas terhadap acara komuniti yang telah mereka hadiri dalam aplikasi KKEVENT.
Pelakon	Penduduk

Pencetus	Pengguna memilih satu acara yang telah disertai dan menekan pilihan untuk menilai dan memberi ulasan..		
Prasyarat	Pengguna telah log masuk ke dalam sistem. Pengguna telah mendaftar dan menghadiri acara tersebut. Acara yang disertai telah selesai.		
Nama Senario	Langkah	Tindakan	Keputusan Pengujian
Aliran Utama	1	Pengguna pergi ke halaman "Events", menekan tab "Past Events" dan memilih acara yang telah dihadiri.	Lulus
	2	Sistem memaparkan butiran acara dan pengguna menekan butang "Leave a Review".	Lulus
	3	Pengguna memilih jumlah bintang (contohnya: 1 hingga 5) dan menaip maklum balas dalam ruangan disediakan.	Lulus
	4	Pengguna menekan butang "Submit Feedback".	Lulus
	5	Sistem menyimpan maklum balas ke dalam pangkalan data.	Lulus
	6	Mesej kejayaan akan dipaparkan kepada pengguna.	Lulus
Aliran Alternatif - Penilaian Tidak Lengkap	4.1	Pengguna tidak memilih jumlah bintang terhadap acara ini.	Lulus
	4.2	Sistem akan paparkan mesej ralat untuk meminta pengguna membuat penilaian dengan lengkap.	Lulus
Peraturan	i. Penilaian mestilah antara 1 hingga 5 bintang. ii. Pengguna hanya boleh menilai acara yang telah mereka hadiri dan telah tamat.		
Catatan	Maklum balas dan penilaian akan digunakan oleh penganjur untuk menambah baik acara akan datang. Semua penilaian akan dipaparkan bagi setiap acara secara awam kepada pengguna lain dalam sistem ini.		

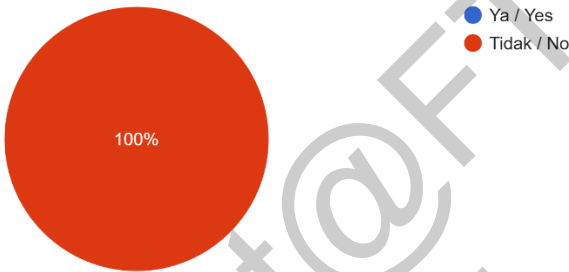
ii. Ujian Penerimaan Penggunaan

Ujian Penerimaan Pengguna (UAT) merupakan fasa yang penting dalam proses pengujian aplikasi KKEVENT. Ujian ini dilakukan untuk memastikan bahawa aplikasi yang dibangunkan memenuhi keperluan sebenar pengguna akhir seperti penduduk, penganjur acara dan pentadbir. UAT akan dilakukan setelah pengujian sistem selesai dan sebelum sistem dilancarkan secara rasmi. Berdasarkan

soal selidik yang telah dibuat, majoriti responden memberi pandangan yang positif tentang keseluruhan aplikasi KKEVENT. Rajah 18 hingga Rajah 23 menunjukkan keputusan soal selidik pengalaman pengguna bagi aplikasi KKEVENT.

Rajah 18 menunjukkan bahawa semua responden menjawab “Tidak” kepada soalan yang bertanya kepada pengguna jika mereka menghadapi sebarang kesukaran semasa menggunakan aplikasi KEVENT.

Adakah anda menghadapi sebarang kesukaran semasa menggunakan sistem KKEVENT? Did you encounter any difficulties while using KKEVENT?
6 responses



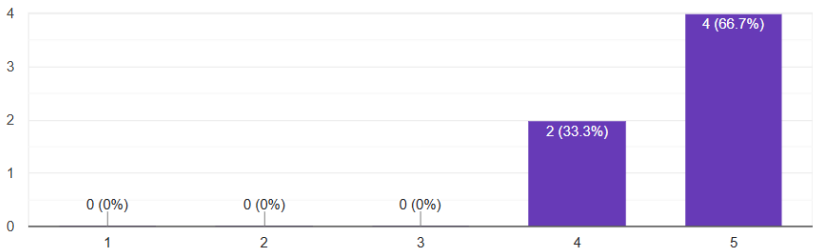
Rajah 18: Kesukaran Menggunakan Sistem KKEVENT

Rajah 19 menunjukkan bahawa 66.7% daripada para responden sangat setuju dengan fungsi-fungsi utama seperti cipta acara, daftar akaun dan memberi penilaian acara berfungsi dengan baik seperti yang dijangkakan. Manakala, 33.3% daripada para responden yang menjawab setuju dengan soalan ini.

Adakah fungsi-fungsi utama seperti cipta acara, daftar akaun dan memberi penilaian acara berfungsi dengan baik seperti yang anda jangkakan?
Do the main features such as event creation, account registration and event feedback submission function as expected?

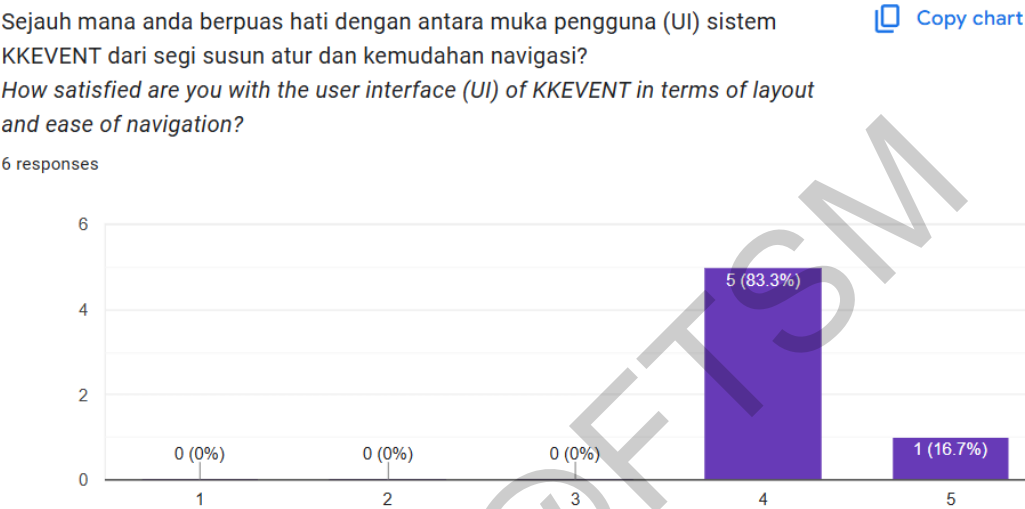
Copy chart

6 responses



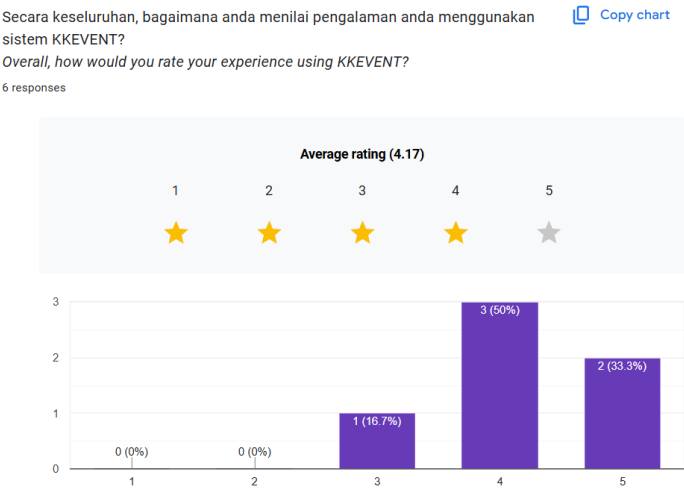
Rajah 19: Persetujuan dengan Kefungsian Sistem KKEVENT

Rajah 20 menunjukkan bahawa sebanyak 83.3% daripada para responden berpuas hati dengan antara muka pengguna aplikasi KKEVENT dari segi susun atur dan kemudahan navigasi. Terdapat juga sebanyak 16.7% daripada para respoden yang sangat berpuas hati dengan antara muka sistem ini.



Rajah 20: Kepuasan Hati dengan Antara Muka Pengguna Sistem KKEVENT

Rajah 21 menunjukkan bahawa purata penilaian bagi pengalaman pengguna yang menggunakan aplikasi KKEVENT ini adalah 4.17. Terdapat sebanyak 40% daripada para responden yang menilai 4 bintang, 33.3% yang menilai 5 bintang dan 16.7% yang menilai 3 bintang bagi pengalaman menggunakan aplikasi ini.



Rajah 21: Penilaian dengan Pengalaman Pengguna Aplikasi KKEVENT

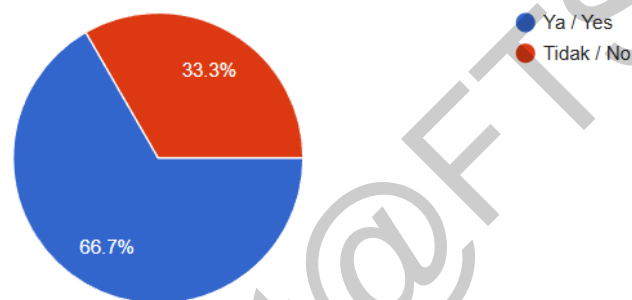
Rajah 22 menunjukkan bahawa 66.7% daripada para responden yang menjawab “Ya” bagi soalan tentang aplikasi KKEVENT adakah bersedia untuk digunakan oleh komuniti Kota Kemuning secara rasmi. Manakala, terdapat sebanyak 33.3% daripada para responden yang menjawab “Tidak” bagi soalan ini.

Adakah anda berpendapat sistem KKEVENT bersedia untuk digunakan oleh komuniti Kota Kemuning secara rasmi?

 Copy chart

Do you think KKEVENT is ready to be officially used by the Kota Kemuning community?

6 responses



Rajah 22: Persetujuan dengan Persediaan Penggunaan Sistem KKEVENT dalam Komuniti Kota Kemuning

Rajah 23 menunjukkan bahawa jika responden menjawab “Tidak”, mereka perlulah menyatakan alasan mereka kenapa memberi jawapan tersebut bagi soalan di Rajah 5.12. Salah satu responden menyatakan aplikasi ini perlu menambah fungsi tambahan seperti sistem notifikasi untuk memperingatkan pengguna tentang acara-acara yang akan datang. Selain itu, satu responden juga menyatakan bahawa sistem ini perlu membenarkan pengguna untuk berkongsi maklumat acara dengan keluarga atau kawan-kawan mereka.

Jika tidak, sila nyatakan alasan anda.

If you choose no, please state your reason.

2 responses

it needs more additional features like reminders to remind us about when the event will take place

Rasanya kalau boleh share event dengan keluarga dan kawan lebih baik...

Rajah 23: Alasan Kenapa KKEVENT Masih Tidak boleh Digunakan dalam Komuniti Kota Kemuning

5.0 KESIMPULAN

Hasil kajian mendapati bahawa aplikasi KKEVENT berjaya dibangunkan sebagai satu platform pengurusan acara komuniti yang mesra pengguna, responsif dan mudah digunakan. Aplikasi ini membantu penganjur acara di kawasan Kota Kemuning dalam mengurus dan menyebarkan maklumat acara dengan lebih sistematik tanpa perlu hanya bergantung kepada platform media sosial seperti *Facebook* dan *Whatsapp*.

Aplikasi KKEVENT menyediakan pelbagai ciri dan fungsi seperti paparan maklumat acara, pendaftaran acara dalam talian, penciptaan dan pengurusan acara serta penilaian dan pemberian maklum balas bagi setiap acara yang telah selesai. Hal ini dapat meningkatkan tahap keterlibatan penduduk tempatan, memperluaskan capaian promosi acara dan juga memudahkan proses pendaftaran serta berpotensi untuk membuat penambahbaikan kepada acara yang akan dianjurkan pada masa depan.

Tambahan pula, aplikasi ini menyokong keperluan komuniti dengan memberikan alternatif digital yang boleh diakses melalui peranti mudah alih, sekaligus menjimatkan masa dan memudahkan capaian maklumat oleh pengguna tanpa mengira masa atau lokasi. Reka bentuk antara muka yang intuitif dan mesra pengguna juga membantu pengguna yang kurang celik teknologi untuk menggunakan aplikasi ini dengan mudah. Oleh itu, pembangunan aplikasi KKEVENT telah mencapai objektifnya sebagai satu inisiatif digital yang menyokong pengurusan acara komuniti di Kota Kemuning. Aplikasi ini bukan sahaja memudahkan penyelarasan acara, tetapi juga memberi kesan positif terhadap penglibatan komuniti dan keberkesanan komunikasi dalam penganjuran acara di komuniti ini.

6.0 PENGHARGAAN

Geran Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat FTM 1 dan Geran Mutiara A168940.

7.0 RUJUKAN

- A. Sharma, G. A. Azriadi Prana, A. Sawhney, N. Nagappan & D. Lo. (2022). Analyzing Offline Social Engagements: An Empirical Study of Meetup Events Related to Software Development. <https://ieeexplore.ieee.org/document/9825902>
- Badrinath, P. (2024). Exploring the Power of Android Studio: A Comprehensive Overview. <https://www.linkedin.com/pulse/exploring-power-android-studio-comprehensive-overview-badrinath-p-o5v5c>
- Chidera, I. (2023). Kotlin VS Java – What's the Difference? <https://www.freecodecamp.org/news/kotlin-vs-java-whats-the-difference/>
- Codalify. (2022). How Eventbrite works? 5 basic ways to use Eventbrite! <https://www.sociablekit.com/how-eventbrite-works/>

- Georgiev, P., Noulas, A., & Mascolo, C. (2014). The Call of the Crowd: Event Participation in Location-based Social Services.
https://www.researchgate.net/publication/261253469_The_Call_of_the_Crowd_Event_Participation_in_Location-based_Social_Services
- Hwang, J., Choi, L. (2020). Having fun while receiving rewards?: Exploration of gamification in loyalty programs for consumer loyalty.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0148296319300311>
- Oakley-Girvan, I., Yunis, R., Longmire, M., & Ouillon, J. S. (2022). What Works Best to Engage Participants in Mobile App Interventions and e-Health: A Scoping Review.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34637651/>
- Sandbulte, J., Kropczynski, J., & Carroll, J. M. (2019). Community Animation: Exploring a design space that leverages geosocial networking to increase community engagement.
https://www.researchgate.net/publication/331008715_Community_Animation_Exploring_a_design_space_that_leverages_geosocial_networking_to_increase_community_engagement
- Zhang, S., Alanezi, K., Gartrell, M., Han, R., Lv, Q., & Mishra, S. (2017). Understanding Group Event Scheduling via the OutWithFriendz Mobile Application.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Understanding-Group-Event-Scheduling-via-the-Mobile-Zhang-Alanezi/98312930526ae237c5f4a8dea630f0c388b0fefe>

Tan Yong Le (A200534)

Assoc. Prof. Dr. Rozilawati Razali

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat

Universiti Kebangsaan Malaysia