

SISTEM CROWDFUNDING UNTUK HADIAH MAJLIS PERKAHWINAN

Lai Wan Wan
Assoc. Prof. Dr. Mohammad Faizul Nasrudin

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Crowdfunding merujuk kepada kempen pengumpulan dana yang pencipta mengeluarkan panggilan terbuka melalui *Internet* kepada orang ramai untuk mengumpul dana dalam bentuk sumbangan atau pertukaran untuk beberapa ganjaran, ekuiti dan hak mengundi untuk menyokong inisiatif untuk tujuan tertentu. Tujuan projek ini adalah untuk membina sebuah sistem yang membolehkan pengantin majlis perkahwinan itu mendapatkan hadiah yang dikehendaki daripada orang lain secara *crowdfunding* atas talian. Sementara itu, pengguna mengumpul wang hadiah kehendak pengantin. Dengan ini, pengguna dapat memberi hadiah yang sesuai kepada pengantin dengan lebih mudah. Selain daripada itu, cara ini juga dapat mencapai hajat pengantin. Sistem ini telah dibangunkan dengan menggunakan Laravel dan Stripe, manakala web dan pangkalan data diterapkan dengan menggunakan PhpMyAdmin. Konsep *crowdfunding* dilaksanakan untuk pembelian hadiah kepada pengantin dalam sistem ini. Ini adalah untuk mengelakkan pengantin mendapatkan jenis hadiah yang sama daripada beberapa tetamu. Hadiah yang terlebih itu akan menjadi sia-sia dan pembaziran kerana ia tidak digunakan oleh pengantin tersebut.

1.0 PENGENALAN

Crowdfunding merupakan salah satu kaedah pembiayaan projek atau usaha dengan menaikkan modal melalui usaha kolektif rakan, keluarga, pelanggan, dan pelabur individu. Pendekatan ini merupakan usaha kolektif kumpulan besar individu melalui *Internet*. Terutamanya, aktiviti *crowdfunding* dilaksanakan melalui media sosial dan *platform crowdfunding* secara atas talian. Dengan ini juga dapat memanfaatkan rangkaian pengasas untuk mencapai jangkauan dan pendedahan yang lebih besar. Projek ini merupakan *crowdfunding* yang berasaskan sumbangan dan khas untuk acara perkahwinan dengan mengumpul wang bagi hadiah kehendak pengantin kenduri itu. Tujuan pembangunan projek ini juga adalah untuk meminimumkan peluang pengantin mendapat benda jenis yang sama daripada beberapa orang. Terdapat 2 jenis pengguna dalam sistem ini. Salah satu pengguna ialah pengantin. Pengantin boleh mencipta sekeping kad perkahwinan dan menyenaraikan hadiah kehendaknya dalam sistem. Manakala pengguna lain adalah tetamu atau pembeli hadiah yang merupakan saudara mara atau rakan-rakan pengantin tersebut. Semua pengguna dapat membeli hadiah kehendak pengantin dengan mengumpul wang secara *Crowdfunding*. Dengan sistem ini, pembeli hadiah dapat mengetahui kegemaran dan keinginan pengantin.

2.0 PENYATAAN MASALAH

Antara masalah-masalah yang sering berlaku apabila sebagai tetamu yang akan menghadiri majlis perkahwinan adalah pemilihan hadiah untuk pengantin tersebut. Pemilihan hadiah merupakan sesuatu tugas yang agak keliru. Hal ini dikatakan demikian kerana hadiah merupakan tanda keikhlasan seseorang. Namun begitu, pemilihan hadiah menjadi masalah kalau tidak mengetahui kegemaran pengantin tersebut. Kebanyakan, pengantin kemungkinan akan mendapat beberapa hadiah yang sama jenisnya. Dengan benda yang terlalu banyak dan tidak digunakan dalam kehidupan, hadiah ini akan menjadi salah satu pembaziran. Oleh itu, kajian ini dicadangkan adalah untuk mengelakkan pembaziran tersebut. Antara fungsi-fungsi dalam sistem ini adalah pengguna dapat memaparkan senarai hadiah kehendak pengantin dan dapat mengumpul wang secara atas talian yang serupa dengan konsep *crowdfunding*.

Dengan sistem ini, tetamu atau pembeli hadiah tidak perlu bergelut berfikir apa hadiah adalah yang paling sesuai untuk pengantin itu. Sistem derma tradisi biasanya adalah berkaitan dengan menerima dermaan untuk satu projek ataupun kerja sosial. Manakala cadangan projek ini adalah mengumpul wang dan membeli hadiah yang pengantin dikehendaki. Di samping itu, pengantin yang bersifat segan dapat menerangkan hasrat atau hadiah kegemarannya. Pengguna lain pula dapat mengetahui minat pengantin melalui sistem ini.

3.0 OBJEKTIF KAJIAN

Skop kajian ini adalah untuk memberikan satu platform yang beristimewa untuk pengantin majlis perkahwinan supaya dapat menyenaraikan senarai hadiah keinginannya. Pada masa yang sama, pengguna lain pula dapat merestui hajat pengantin dengan membeli hadiah kehendaknya. Tujuan sistem *crowdfunding* ini boleh mencapai situasi *win-win* kerana sistem ini dapat memaparkan senarai hadiah serta melicinkan aktiviti pemilihan hadiah untuk pengantin itu.

Pengguna lain dapat memahami kegemaran pengantin dengan lebih lanjut dan juga dapat menjimat masa dalam pemilihan hadiah. Semua pengguna perlu menggunakan *Stripe* untuk pembayaran dalam sistem projek ini.

4.0 METODOLOGI KAJIAN

Model proses yang akan digunakan dalam pembangunan sistem *crowdfunding* untuk hadiah majlis perkahwinan ialah metodologi *Agile (Incremental Development process)* yang menggunakan istilah *Sprint* untuk lelarannya, iaitu satu kitaran pembangunan dalam *Scrum* dipanggil *Sprint*. Dalam metodologi ini, *sprint* adalah tempoh masa yang diperuntukkan untuk fasa tertentu dalam projek ini. *Sprint* dianggap lengkap apabila tempoh masa tamat.

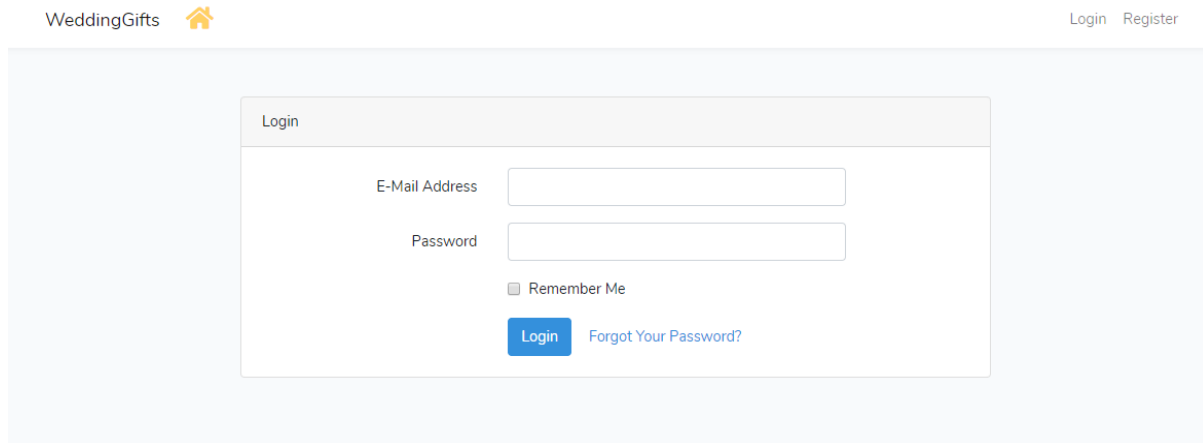
Dalam metodologi *Agile*, pengujian dilaksanakan dalam kitaran pembangunan yang bermaksud pemeriksaan akan dijalankan pada setiap masa. Pengujian yang kerap ini adalah untuk memastikan kualiti produk itu terjamin. Penilaian risiko juga dijalankan untuk memastikan sistem itu tidak akan membawa kesan buruk terhadap pengguna pada masa depan. Dengan kaedah ini, pemilik produk juga terlibat dalam kemajuan pembangunan ini sepanjang masa. Oleh itu, dapat memuaskan pelanggan dengan memberi jawab yang pantas semasa terdapat perubahan dan maklum balas daripada pelanggan.


Di samping itu, juga dapat meningkatkan kawalan projek sebabnya terdapat *Sprint* mesyuarat, serta mempunyai pelan projek yang telus dan teliti. Proses-proses yang telah berbincang di atas akan berulang sehingga sistem ini dapat mencapai keperluan dan permintaan pengguna.

5.0 HASIL KAJIAN

Bahagian ini menerangkan tentang pembangunan dan pengujian sistem *Crowdfunding* untuk Hadiah Majlis Perkahwinan. Sistem ini dibangunkan dengan menggunakan *PHP Framework* iaitu *Laravel*, asas seni bina adalah *Model-View-Controller (MVC)*. Pengujian perisian dalam pembangunan sistem maklumat merupakan satu proses yang dilaksanakan dalam mencari pepijat pada sebuah perisian. Di samping itu, pengujian perisian juga merupakan proses pengesahan dan mengesahkan bahawa sesuatu program perisian itu memenuhi keperluan perniagaan dan teknikal berdasarkan reka bentuk dan pembangunan.

Rajah 1 merupakan paparan daftar masuk pengguna dalam Sistem *Crowdfunding* Untuk Hadiah Majlis Perkahwinan. Rajah 4.13 menunjukkan bahawa pengguna perlu memasukkan emel dan kata laluan yang telah berdaftar sebelum ini. Setelah itu, pengguna perlu menekan butang “*Login*”.



WeddingGifts  Login Register

Login

E-Mail Address

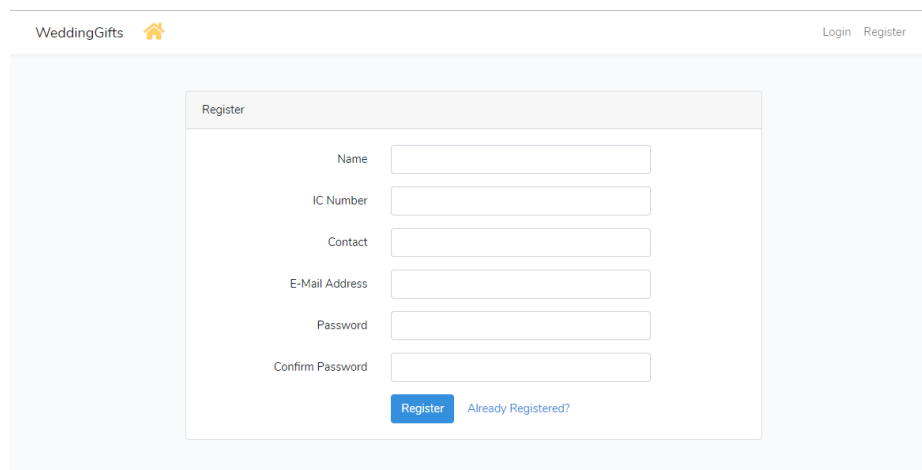
Password


Remember Me

[Login](#) [Forgot Your Password?](#)

Rajah 1 Antaramuka Daftar Masuk Pengguna

Sekiranya pengguna adalah pengguna baru dan tidak ada akaun, pengguna perlu daftar sebelum daftar masuk. Berikutnya Rajah 2 menunjukkan borang daftar pengguna baru. Semua maklumat perlu diisikan dan seterusnya menekan “*Register*”.



WeddingGifts  Login Register

Register

Name

IC Number

Contact

E-Mail Address

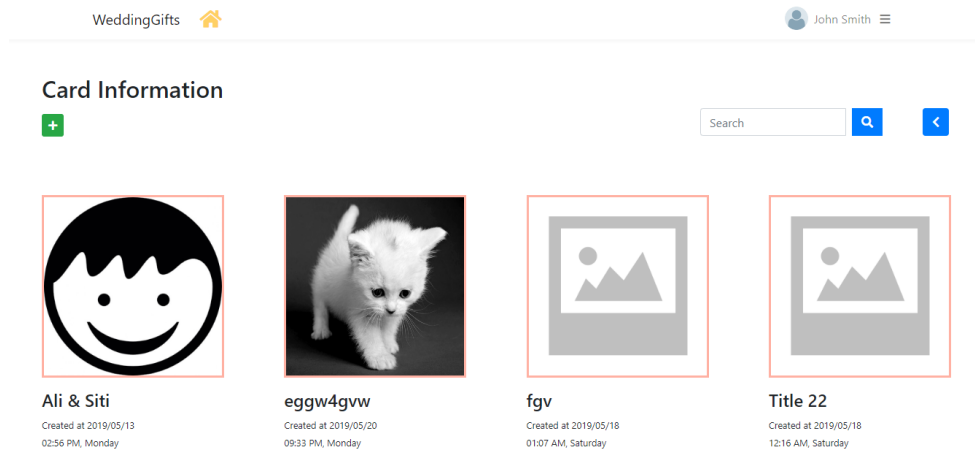
Password

Confirm Password

[Register](#) [Already Registered?](#)

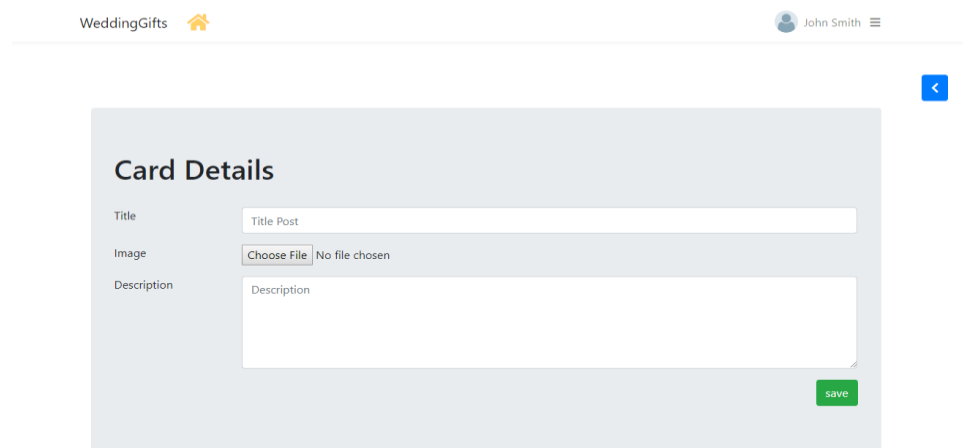
Rajah 2 Antaramuka Daftar Pengguna Baru

Rajah 3 berikut merupakan halaman utama selepas pengguna berjaya berdaftar masuk. Semua kad majlis-majlis perkahwinan akan dipaparkan dalam halaman utama. Pengguna dapat mengubah maklumat-maklumat dengan menekan butang “*Edit*”, dan juga dapat memadamkan hadiah keinginan tersebut dengan menekan butang “*Delete*”. Pengguna dapat “*Search*” kad perkahwinan dengan menaip nama kad tersebut.



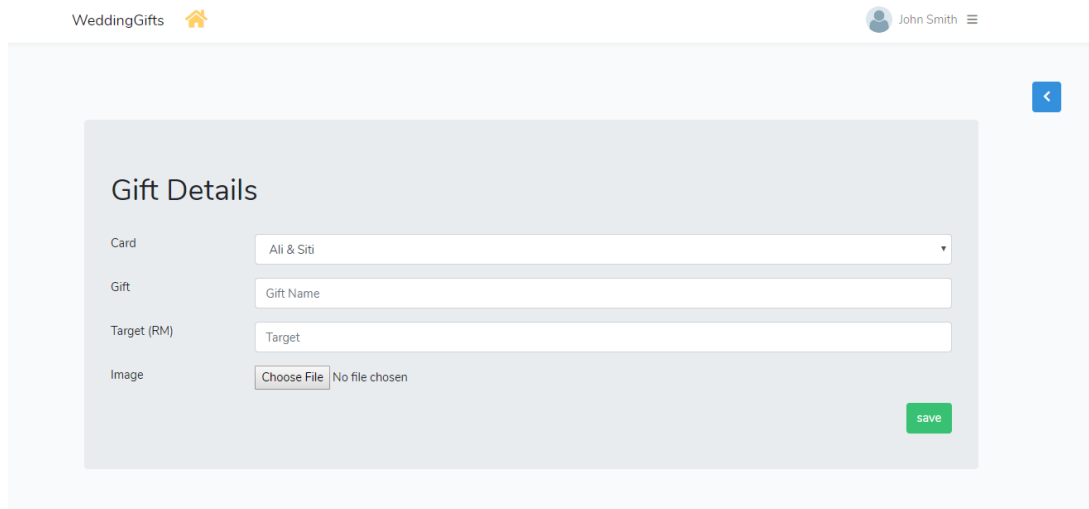
Rajah 3 Antaramuka Layar Majlis-majlis Perkahwinan

Berikunya merupakan borang bagi pengguna untuk mencipta satu kad perkahwinan. Pengguna perlu memastikan semua maklumat yang telah diisikan adalah tepat sebelum menekan butang “*Save*”.



Rajah 4 Antaramuka Borang Cipta Kad Perkahwinan

Rajah 5 merupakan borang bagi pengguna untuk menyenaraikan hadiah keinginannya. Pengguna perlu mengisi semua maklumat yang telah disediakan dan memuatnaik sekeping gambar sebelum menekan butang “Save”.




The screenshot shows a web application interface for 'WeddingGifts'. At the top left, there is a logo 'WeddingGifts' with a home icon. At the top right, there is a user profile 'John Smith' with a menu icon. The main content area is titled 'Gift Details' and contains the following fields:



- Card:** A dropdown menu with the selected value 'Ali & Siti'.
- Gift:** A text input field with the placeholder text 'Gift Name'.
- Target (RM):** A text input field with the placeholder text 'Target'.
- Image:** A file upload area with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'.

A green 'save' button is located at the bottom right of the form. A blue back arrow button is located at the top right of the form area.


Rajah 5 Antaramuka Borang Penerangan Hadiah

Rajah 6 menunjukkan paparan maklumat antara satu hadiah yang telah direkod. Pengguna yang ingin membeli hadiah ini dapat menaip amaun yang hendak bayar seterusnya menekan butang "Donate". Sistem ini juga memaparkan amaun sasaran dan progresnya.


WeddingGifts 

Joanne Lai  


Gift (chair)




Target (RM) : 100
Donated (RM) : 20

Donate (RM) : 

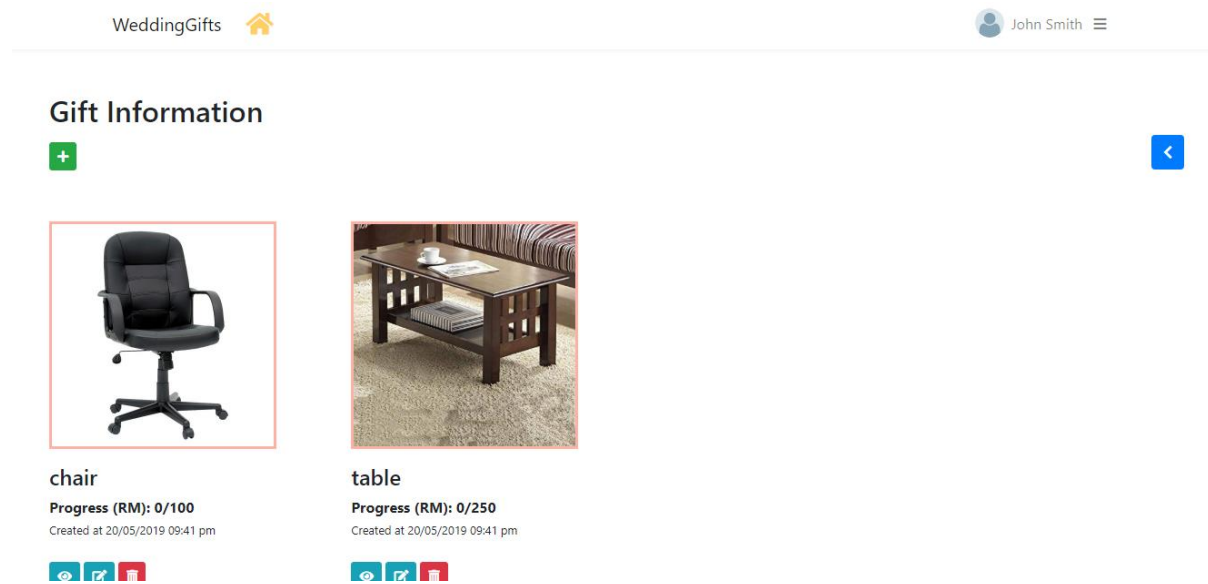
Written on 2019-05-20 21:41:25
Card: eggw4gw by [John Smith](#)




 1 Donation(s)

 **Joanne Lai**
May 5th, 2019 - 10:00PM
RM 20



Rajah 6 Antaramuka Status Amaun Hadiah


Rajah 7 menunjukkan paparan senarai hadiah keinginan yang telah dicipta. Pengguna dapat melihat status amaun sasaran setiap hadiah yang telah disenaraikan. Pengguna juga dapat mengubah maklumat-maklumat dengan menekan butang “*Edit*”, dan juga dapat memadamkan hadiah keinginan tersebut dengan menekan butang “*Delete*”, jika tidak ada penderma atau proses pembayaran telah dijalankan dalam hadiah tersebut.






WeddingGifts   John Smith 

Gift Information



chair
Progress (RM): 0/100
Created at 20/05/2019 09:41 pm









table
Progress (RM): 0/250
Created at 20/05/2019 09:41 pm


  


Rajah 7 Antaramuka Senarai Hadiah Keinginan

Rajah 8 menunjukkan paparan salah satu kad perkahwinan yang telah dicipta. Pengguna dapat meletakkan komen di ruang yang telah disediakan dalam kad perkahwinan tersebut.

WeddingGifts  Joanne Lai 

Wedding Card (eggw4gww)

[Wishlist](#) 





Description :
ewgeww

Written on 2019-05-20 21:33:40 by [John Smith](#)

Give Your Comment Here:



[Add Comment](#)


 **2 Comment(s)**



Joanne Lai
May 5th, 2019 - 9:52PM



Congratz



Joanne Lai
May 5th, 2019 - 9:50PM

Hello

Rajah 8 Antaramuka Letak Komen

Rajah 9 berikut menunjukkan paparan borang pembayaran selepas menekan butang “Donate” dan menaip angkaran amaun yang diperolehi daripada antaramuka yang dipapar dalam Rajah 6. Seterusnya, pengguna mengisi maklumat peribadi dan bank kad.

Billing Information

Full Name
Joanne Lai

Email
joanne.lww2@gmail.com

Contact
0165321363


Address
Address

City
City

State
State

Zip
Zip

Payment

Accepted Cards


Total Amount (RM): 20

Credit or debit card

Card number MM / YY CVC

Submit Payment

Rajah 9 Antaramuka Borang Pembayaran

6.0 KESIMPULAN

Hasil akhir daripada pembangunan sistem ini adalah penghasilan Sistem *Crowdfunding* untuk Hadiah Majlis Perkahwinan untuk kegunaan orang ramai. Secara keseluruhannya, sistem ini yang dibangunkan telah memenuhi objektif utama iaitu dapat memaparkan hadiah-hadiah keinginan pengantin dan orang lain dapat crowdfunding untuk produk tersebut. Setelah sistem ini diimplementasikan di persekitaran sebenar, kelebihan dan kelemahan sistem ini dapat dikenalpasti dengan lebih teliti.

Selain itu, dari perspektif pembangunan sistem, kesemua fungsi berjaya dibangunkan mengikut perancangan dan tempoh masa yang ditetapkan. Hal ini demikian adalah sangat penting kerana projek haruslah disiapkan sebelum tarikh tamat projek dalam persekitaran pekerjaan yang sebenar. Kegagalan mencapai dalam tempoh masa yang ditetapkan akan dikenakan penalty daripada pihak berkenaan. Oleh demikian, segala fasa-fasa dalam pendekatan *Agile* perlu dilaksanakan mengikut tempoh masa yang dirancang. Hasilnya, sistem ini berjaya dibangunkan sepenuhnya dan berjaya diimplementasikan di dalam persekitaran sebenar.

7.0 RUJUKAN

Alessandro Cordova, Johanna Dolci, Gianfranco Gianfrate, The Determinants of Crowdfunding Success: Evidence from Technology Projects. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815031651> [11 May 2015]

Ekaterina Novoseltseva, The Benefits You Get By Doing Agile Project Management, <https://apiumhub.com/tech-blog-barcelona/benefits-of-agile-project-management/> [21 March 2017]

Scott W. Ambler Agile Modeling UML 2 Class Diagrams: An Agile Introduction, <http://agilemodeling.com/artifacts/classDiagram.htm> [2003-2018]

Client-Server Model, 2018 Sharpened Productions, https://techterms.com/definition/client-server_model

Datanamic Solutions BV, Introduction to Database Design, <https://www.datanamic.com/support/lt-dez005-introduction-db-modeling.html>

SmartDraw, Sequence Diagram, <https://www.smartdraw.com/sequence-diagram/> [1994-2018]

Geeksforgeeks, Unified Modeling Language (UML) | Sequence Diagrams, <https://www.geeksforgeeks.org/unified-modeling-language-uml-sequence-diagrams/>