

APLIKASI REKABENTUK DALAMAN “Casa”

SYAHZRIL AIMAN BIN SHAMSUL RIZAL

DR JAMAIAH YAHAYA

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Perkembangan teknologi masa kini telah membantu ramai pengguna dalam hal-hal harian masing-masing. Hal ini meningkatkan efisiensi pengguna dalam aktiviti harian mereka. Reka bentuk dalaman merupakan sebuah aspek yang penting dalam membina sebuah kediaman impian. Namun, proses reka bentuk dalaman agak sukar dibayangkan secara rawak. Hal ini menyukarkan para individu untuk memenuhi kehendak mereka dalam reka bentuk dalaman. Pada zaman kini, teknologi sering diaplikasikan dalam membantu manusia menjalankan tugas-tugas harian. Sebagai contoh, rakyat Malaysia kini sering menggunakan aplikasi atas talian bagi memesan hidangan harian mereka menggunakan aplikasi seperti *foodpanda* dan *grab food*. Aplikasi reka bentuk dalaman “Casa” ini merupakan satu medium reka bentuk dalaman yang mampu membantu pengguna merancang reka bentuk dalaman mereka dalam masa yang sama membantu industri perabot tempatan. Projek ini dibangunkan bagi membantu pengguna dalam proses reka bentuk dalaman dan dalam masa yang sama bagi membantu mempromosikan perabot tempatan. Projek ini dijalankan menggunakan kaedah metodologi ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) kerana kaedah ini sesuai digunakan untuk projek yang mempunyai elemen multimedia.

1 PENGENALAN

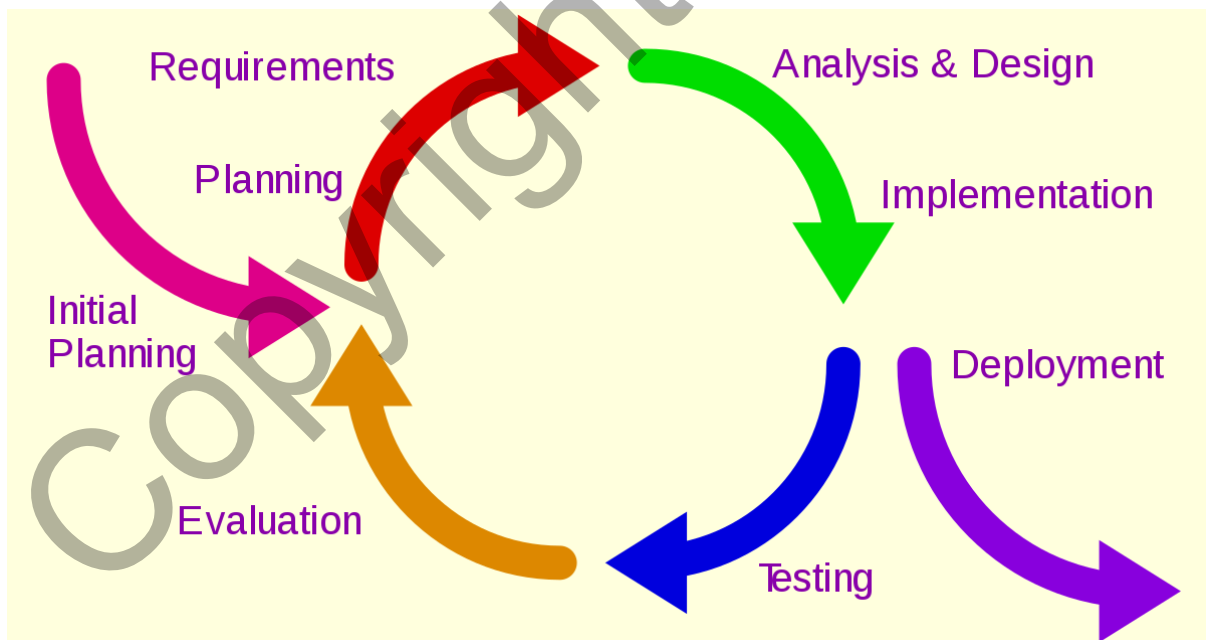
Reka bentuk dalaman merupakan sebuah aspek yang penting dalam membina sebuah kediaman impian. Namun, proses reka bentuk dalaman agak sukar dibayangkan secara rawak. Hal ini menyukarkan para individu untuk memenuhi kehendak mereka dalam reka bentuk dalaman.

Pada zaman kini, teknologi sering diaplikasikan dalam membantu manusia menjalankan tugas-tugas harian. Sebagai contoh, rakyat Malaysia kini sering menggunakan aplikasi atas talian bagi memesan hidangan harian mereka menggunakan aplikasi seperti *foodpanda* dan *grab food*.

2 PENYATAAN MASALAH

Permintaan bagi servis aplikasi semakin meningkat hari demi hari. Akan tetapi tiada servis aplikasi yang menyediakan bantuan dari segi reka bentuk dalaman. Perkara ini mampu menyebabkan kesulitan terhadap pengguna aplikasi atas talian dimana mereka lebih gemar menggunakan aplikasi atas talian bagi membantu mereka merancang reka bentuk dalaman kediaman mereka berbanding meluangkan masa melawat kedai-kedai perabot bagi merancang reka bentuk dalaman kediaman mereka. Rakyat Malaysia juga sering menggunakan perabot-perabot luar negara seperti IKEA dan jarang menggunakan perabot buatan tempatan kerana perabot tempatan kurang popular dimata rakyat Malaysia. Konklusinya, tiada lagi aplikasi yang membantu rakyat Malaysia tentang reka bentuk dalaman serta aplikasi yang mempromosikan perabot buatan Malaysia.

3 REKA BENTUK SISTEM



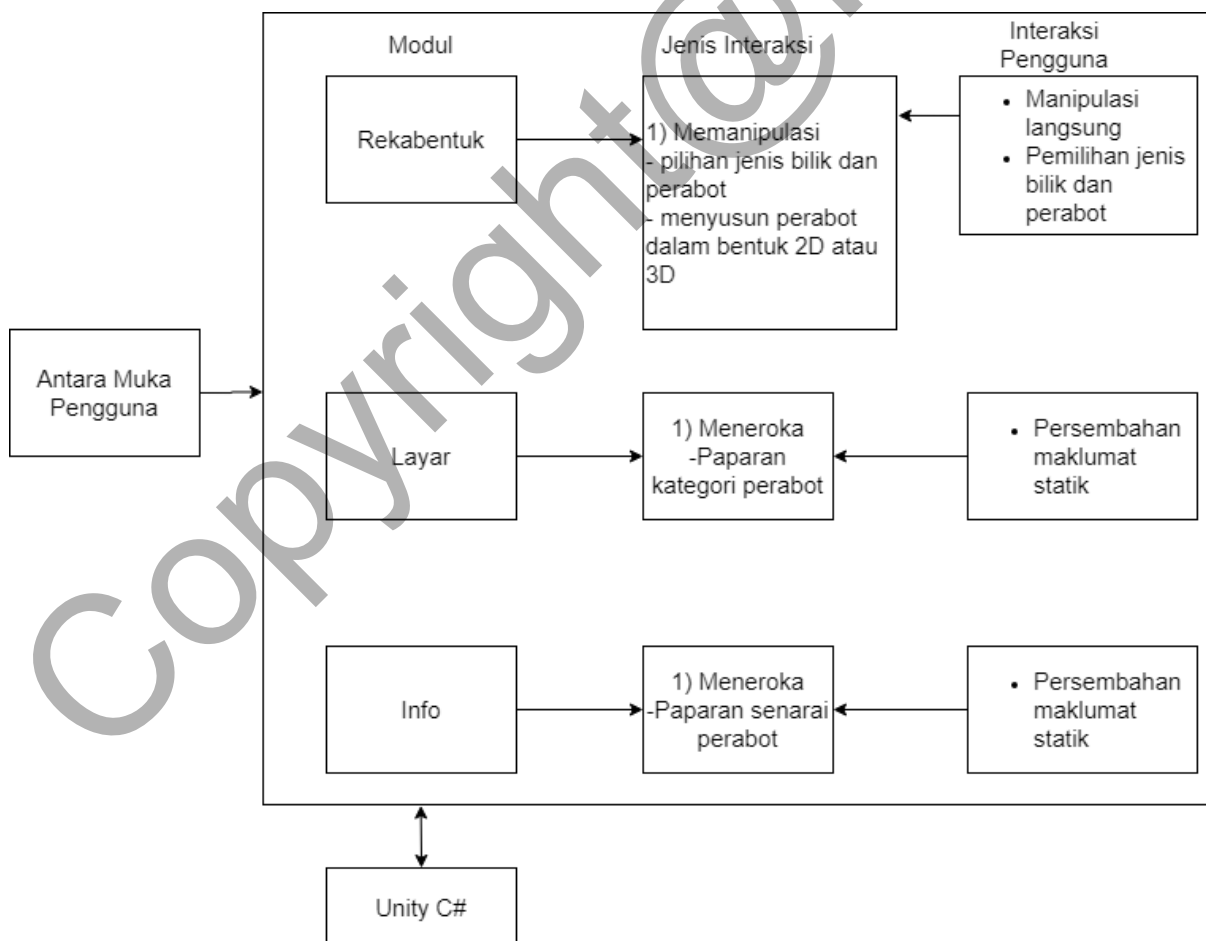
Rajah 1.1 Metodologi berasaskan *Incremental Development*.

Sumber:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/39/Iterative_development_model.svg/1200px-Iterative_development_model.svg.png

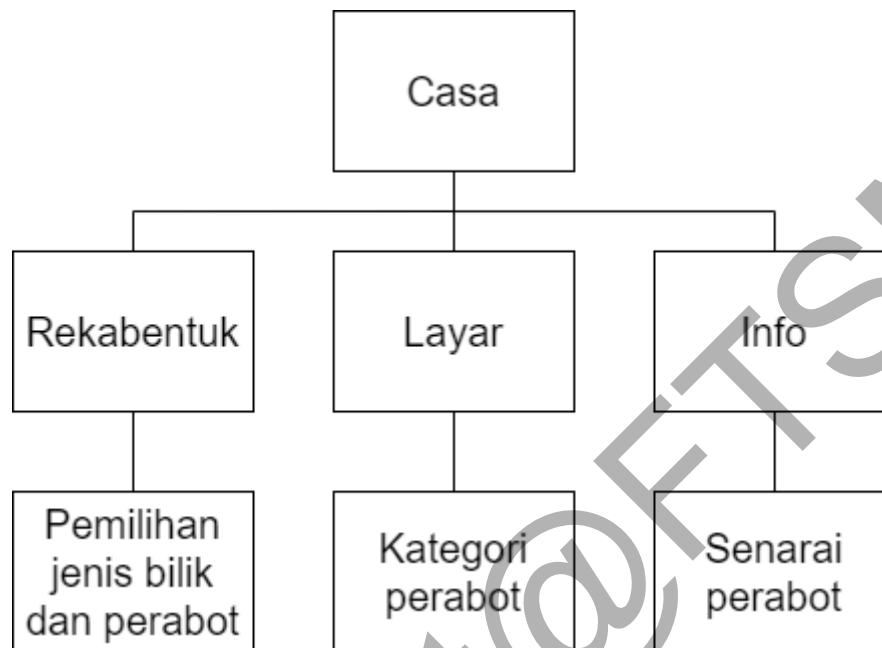
Projek ini menggunakan incremental development kerana metodologi ini lebih fleksibel dari segi perubahan scope dan keperluan (*requirements*). Metodologi ini juga mudah untuk di uji dan *debug*. Metodologi ini juga dipilih kerana segala risiko mudah dikenalpasti dan dikendalikan semasa sesi pengulangan. Akhir sekali setiap mudah dikendalikan di dalam bentuk fasa.

Reka bentuk konsep adalah asas reka bentuk yang penting bagi mewujudkan analogi entity dan aktiviti yang terlibat serta konsep bagi sistem akan didedahkan kepada pengguna. Konsep tersebut termasuk objek, sifat atau tindakan yang boleh dilakukan pada objek. Komponen lain yang terlibat termasuk hubungan antara konsep dan pemetaan antara konsep model (Fonseca et al., 2009).



Rajah 4.1 Reka bentuk konsep aplikasi reka bentuk dalaman “Casa”

Model hirarki merupakan model yang berpandukan konsep data disusun menjadi struktur seperti pokok. Kelebihan utama menggunakan model hirarki adalah modul boleh dipertimbangkan dalam pelbagai peringkat dasar perancangan yang berbeza (Nasim Nickbakhsh dan Mohammad Reza Sultan Aghaei, 2017)



Rajah 4.2 Model hirarki aplikasi reka bentuk dalaman “Casa”

4 IMPLEMENTASI APLIKASI

Aplikasi reka bentuk dalaman “Casa” ini membolehkan pengguna untuk mereka bentuk jenis bilik yang mereka inginkan sebelum membeli perabot yang diinginkan. Ini membantu menjimatkan masa serta memberi peluang pengguna untuk menggunakan kreativiti masing-masing bagi mencapai hiasan dalaman yang diinginkan. Di akhir setiap modul pengguna mampu melihat hasil kerja yang mereka hasilkan.

I MUKA HADAPAN

Berikut merupakan muka hadapan :

CASA
Interior Design

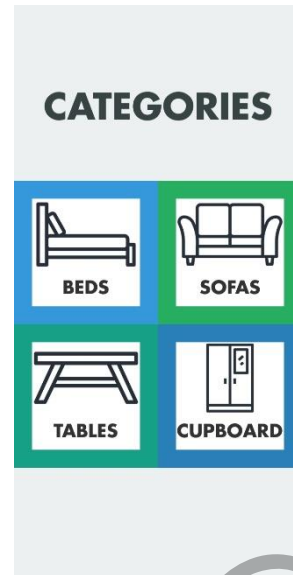


Rajah 4.4 Muka hadapan

Pada awal penggunaan aplikasi ini pengguna boleh memilih sama ada mereka ingin terus mereka bentuk atau mereka ingin menyemak imbas jenis perabot yang terdapat terlebih dahulu. Pengguna juga boleh membaca informasi aplikasi ini.

II MUKA MODUL LAYAR

Berikut merupakan muka modul layar :

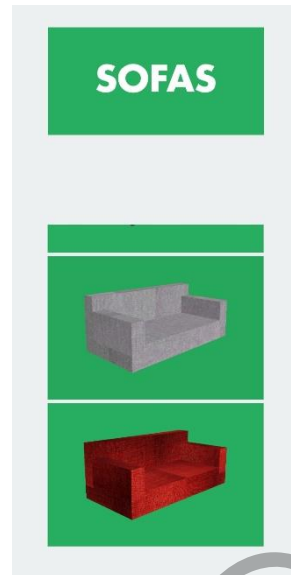


Rajah 4.5 muka semak imbas

Jika pengguna memilih untuk menyemak imbas, pengguna boleh memilih jenis perabot yang mereka ingin lihat dengan menekan gambar yang terdapat pada muka tersebut. Pengguna akan di bawa kepada muka kategori perabot yang dipilih

III ANTARA MUKA SENARAI PERABOT

Berikut merupakan antara muka senarai perabot :



Rajah 4.6 Antara muka senarai perabot

Setelah memilih kategori perabot, pengguna akan dibawa ke muka senarai perabot dimana mereka boleh melihat semua jenis perabot di dalam kategori yang dipilih.

IV ANTARA MUKA REKA BENTUK

Berikut merupakan antara muka rekabentuk :



Rajah 4.7 Antara muka reka bentuk

Dalam muka ini pengguna boleh memilih jenis bilik, serta jenis perabot yang ingin digunakan. Pengguna boleh menyusun perabot yang dipilih menggunakan kreativiti masing-masing. Setelah selesai mereka bentuk, pengguna boleh memesan perabot yang digunakan.

5 KESIMPULAN

Secara keseluruhan, bab ini meringkaskan tentang aplikasi reka bentuk dalaman “Casa”. Kajian ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam proses reka bentuk dalaman serta membantu menaikkan industri perabot tempatan.

RUJUKAN

https://en.wikipedia.org/wiki/Incremental_build_model

<https://www.testingexcellence.com/incremental-model/>

Universiti Kebangsaan Malaysia (Julai 1998), “Tesis Gaya UKM”, Fakulti Sains Komputer dan Sistem Maklumat

<http://icandesignapp.com>

<http://planner5d.com>

<http://www.houzz.com/>

Fonseca, M.J., Jorge, J.A.P, Gomes M.R., & Goncalves, D. 2009. Creativity and HCI:

From Experience to Design in Education. Dlm. Kotze, P., William Wong, Jorge, J., Dix, A. & Silva, P.A. (pnyt.) Conceptual Design and Prototyping to Explore Creativity, hlm. 203-217. Portugal: Dep. of Information Systems and Computer Engineering, INESC-ID/IST/Technical University of Lisbon.

Nasim Nickbakhsh & Mohammad Reza Sultan Aghaei. 2017. Resource discovery algorithm based on hierarchical model and Conscious search in Grid computing system. Journal of Soft Computing and Applications 1(2017): 24-43.

Copyright@FTSM