

SISTEM PENEMPATAN RUMAH PERANGINAN BAGAN LALANG

MUHAMMAD AMINUDDIN BIN NOR HASNAN
DR ZAINAL RASYID MAHAYUDDIN

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Sistem ini dibina bagi memudahkan dan meringankan urusan pelanggan dan penyewa rumah peranginan di Pantai Bagan Lalang untuk menyelia dan memantau setiap rumah peranginan yang ditawarkan. Masalah ini dihadapi oleh hampir semua rumah penginapan di Malaysia bagi mengetahui tahap prestasi atau efisiensi setiap satu rumah peranginan. Bagi menyelesaikan masalah tersebut sistem ini akan menyelesaikan laporan tentang kecerendungan penempahan rumah peranginan untuk tatapan penyewa dan pelanggan supaya dapat merangka dan menjangka kekerapan penempahan rumah peranginan di Bagan Lalang. Penyewa boleh bersiap sedia untuk menjangkakan ketibaan pelanggan dan pelanggan boleh merangka jadual percutian mereka dengan baik. Justeru, selain memudahkan urusan penempahan bagi pelanggan dan penyewa, sistem ini juga menyediakan laporan analisis dan rating untuk rumah peranginan supaya pelanggan boleh menilai dan penyewa boleh memperbaiki kelemahan rumah peranginan untuk akan datang. Sistem ini dibina berasaskan web bagi memudahkan pengguna mengakses ke dalam sistem menggunakan peranti yang berbeza. Segala maklumat dalam sistem ini disimpan di dalam pangkalan data MySQL. Bahasa pengaturcaraan yang digunakan sepanjang pembinaan sistem ini ialah CSS, JavaScript dan HTML.

1 PENGENALAN

Evolusi teknologi pada zaman serba moden ini memberi impak yang besar kepada kehidupan seharian manusia. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang turut sama mendapat impak daripada evolusi yang sentiasa berkembang ini. Pusat pendidikan mula menyedari manfaat perkembangan teknologi kepada pengalaman pembelajaran di dalam kelas dan pembangunan dan pengurusan sesebuah sekolah ataupun universiti. Penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan kecekapan dan keberkesanan hasil pembelajaran.

Sistem penempahan rumah peranginan sangat praktikal untuk digunakan dalam sektor pelancongan. Terdapat banyak sistem penempahan yang sudah tersedia secara spesifik seperti Agoda, Expedia atau Booking.com. Namun begitu, ia akan menimbulkan kekeliruan dan merumitkan lagi penggunaan sistem penempahan kerana setiap sistem itu memerlukan data yang berbeza dan berbeza cara penggunaannya. Ini akan menyebabkan pengguna lebih gemar untuk menempah secara langsung. Selain itu, kewujudan pelbagai sistem penempahan pada masa kini telah menyebabkan kesukaran pengguna kerana pengguna perlu mengingat

setiap fungsi atau cara menggunakan sistem sistem berkaitan. Permasalahan ini akan dibincangkan dalam bab ini.

2 PENYATAAN MASALAH

Majoriti pengguna yang bercuti ke Pantai Bagan Lalang , Sepang Selangor menganggap penempahan melalui kaunter rumah peranginan untuk membuat urusan penempahan adalah satu jalan yang terbaik untuk mengelakkan kekeliruan dalam penempahan. Ini kerana keadaan persekitaran kampung di Bagan Lalang yang menimbulkan tanggapan bahawa tiada sistem yang efisien untuk digunakan oleh pelanggan. Akan tetapi, tidak semua orang mempunyai masa yang banyak untuk meluangkan masa untuk pergi ke kaunter untuk membuat penempahan secara langsung lalu membatalkan Hasrat atau niat mereka untuk meneruskan sesuatu penempahan.

3 OBJEKTIF KAJIAN

Projek ini bertujuan membangunkan satu sistem yang mampu melakukan penempahan secara menyeluruh khusus untuk rumah peranginan serta meningkatkan kecekapan, ketepatan dan efisiensi dalam proses penempahan rumah peranginan di Pantai Bagan Lalang, Sepang.

4 METOD KAJIAN

Sistem Penempahan Rumah Peranginan Bagan Lalang akan dibangunkan menggunakan metodologi pembangunan *Agile* kerana metodologi ini adalah kaedah yang sangat fleksibel untuk digunakan dalam projek ini. Ia telah berkembang menjadi kitaran hayat yang telah memberi manfaat kepada pembangunan dan pengguna akhir. Sebab mengapa saya memilih Metodologi Pembangunan *Agile* adalah kerana ia boleh mengurangkan risiko dengan mengecualikan kemungkinan kegagalan projek lengkap kerana walaupun perubahan lewat dalam keperluan dibenarkan dan dengan pendekatan ini ia menyokong komunikasi terbuka antara pelanggan dan pemaju. Tambahan pula, dalam pembangunan *Agile*, ujian dilaksanakan pada setiap kitaran, ini bermakna, terdapat pemeriksaan berkala untuk memastikan produk berfungsi dengan betul semasa proses pembangunan.

4.1 Fasa Perancangan

Di dalam fasa ini, kajian secara terperinci akan dilakukan secara menyeluruh dengan bahan rujukan, informasi semasa mengenai sistem sistem penginapan, pencarian dan pembacaan jurnal bagi mendapatkan idea dan inspirasi untuk membangunkan sistem. Fasa ini juga merupakan proses untuk mengenal pasti masalah dan objektif bagi menentukan skop projek. Tumpuan juga harus diberikan untuk mengenal pasti ciri ciri kompleks yang akan diguna di dalam sistem. Analisa terperinci berkaitan permasalahan yang dihadapi pengguna dan juga sistem semasa sewaktu ingin mendaftar dan menempah tempat penginapan.

4.2 Fasa Analisis

Fasa ini menfokuskan kepada analisa keperluan sistem. Keperluan fungsian dan bukan fungsian sistem akan dikenalpasti untuk memudahkan proses seni bina sistem. Selain itu, analisis terhadap sistem yang sedia ada seperti Agoda, Trivago dan lain-lain akan dijalankan untuk meningkatkan pemahaman tentang cara pembangunan sistem yang berkonsep sama.

4.3 Fasa Reka Bentuk

Pangkalan data adalah tempat penyimpanan data atau maklumat yang mempunyai hubungan logikal antara satu sama lain dan sistem boleh mencapai data tersebut menggunakan aturcara. Reka bentuk pangkalan data adalah kumpulan proses yang merangka perancangan reka bentuk, pembangunan dan implementasi sesebuah sistem pangkalan data. Reka bentuk pangkalan data perlu merangkumi semua keperluan semasa dan akan datang pengguna.

4.4 Fasa Implementasi

Fasa ini membincangkan tentang aspek pembangunan dan implementasi sistem yang dibangunkan. Segala sistem-sistem kecil akan digabungkan untuk menjadi sebuah sistem besar yang dapat mencapai objektif kajian. Fasa ini penting dalam menentukan kelemahan sistem selepas proses implementasi.

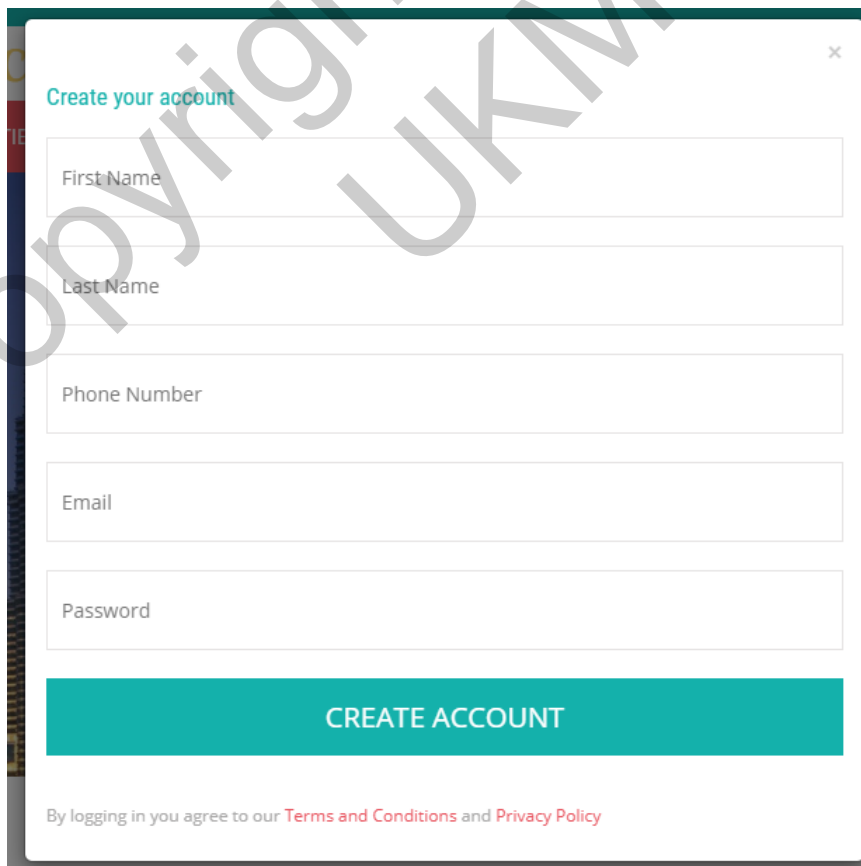
4.5 Fasa Pengujian

Sistem ini akan diuji sama ada dapat mencapai objektif atau tidak. Sistem ini akan diuji oleh pengguna yang ingin membuat penempahan rumah pelancongan untuk menentukan keberkesannya. Maklum balas tinjauan juga akan dijalankan untuk menentukan tahap mesra pengguna sistem yang dibangunkan.

5 HASIL KAJIAN

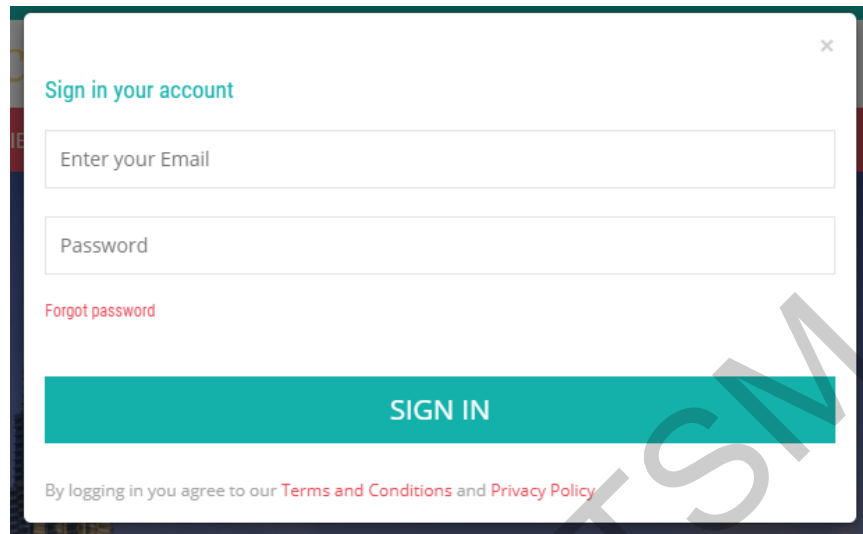
Sistem Penempahan Rumah Peranginan Bagan Lalang terdiri daripada beberapa fungsi. Fungsi tersebut dirujuk semula kepada keperluan pengguna yang telah dinyatakan sebelum ini.

Bagi fungsi mendaftar sebagai Pelanggan, Pelanggan diharuskan mengisi nama, emai, no telefon dan katalaluan. Selepas menekan butang 'Create Account', data akan dimasukkan ke dalam MySQL dan sebuah *folder* bagi Pelanggan tersebut akan wujud di dalam pautan. Rajah 1 menunjukkan antara muka bagi pendaftaran Pelanggan.



Copyright © FTSM
UKM

Rajah 1 Antara muka pendaftaran Pelanggan

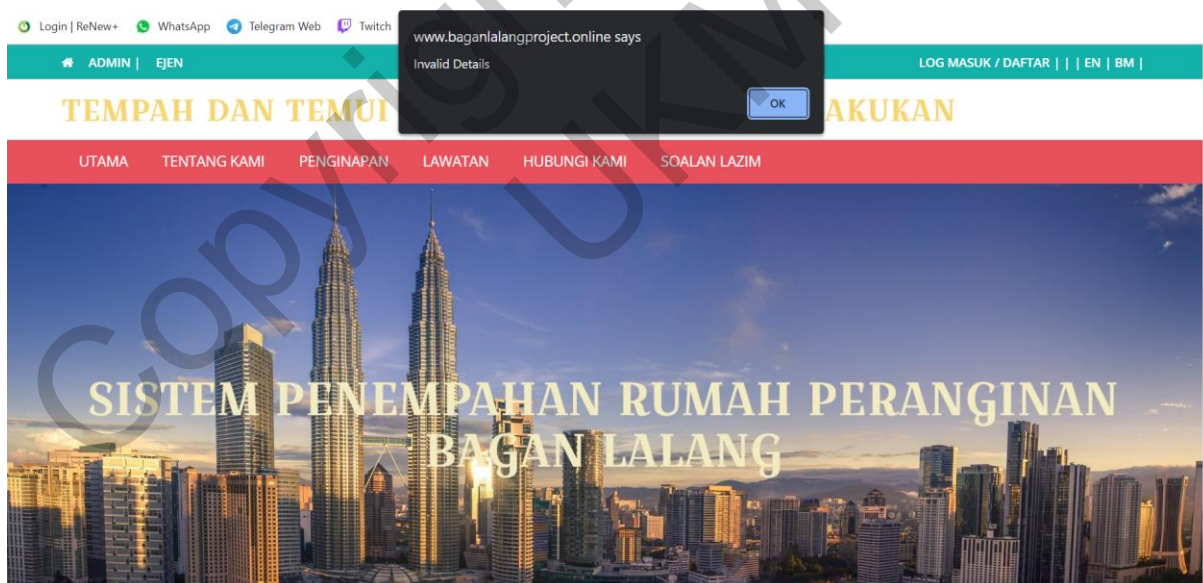


The screenshot shows a login form with the following elements:

- Title: **Sign in your account**
- Input field: **Enter your Email**
- Input field: **Password**
- Link: **Forgot password**
- Button: **SIGN IN**
- Footer text: **By logging in you agree to our [Terms and Conditions](#) and [Privacy Policy](#)**

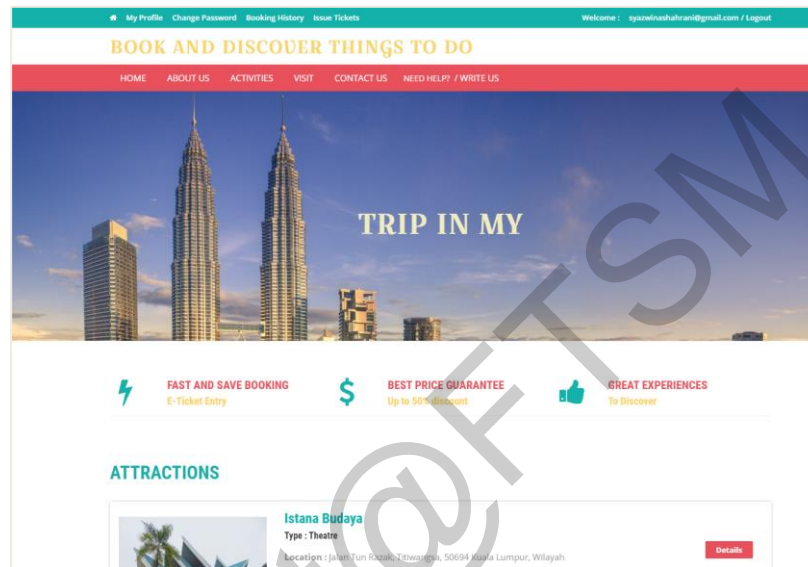
Rajah 2 Antara muka log masuk

Pelanggan akan dibenarkan log masuk ke dalam web sekiranya sudah berdaftar sebagai Pelanggan. Sekiranya masih belum mendaftar, mesej yang mengatakan log masuk tidak berjaya akan dipaparkan seperti dalam Rajah 3.



Rajah 3 Antara muka apabila log masuk tidak berjaya


Pelanggan yang berdaftar akan dibawa ke laman utama bagi Pelanggan. Rajah 4 menunjukkan antara muka bagi laman utama Pelanggan. 'Profil saya' mempunyai maklumat peribadi pelanggan dan mereka boleh mengedit butiran mereka jika perlu. Pelanggan boleh menukar kata laluan mereka dengan menekan butang 'tukar kata laluan'.



Rajah 4 Laman Utama Pelanggan


Apabila pelanggan menekan butang penginapan, mereka akan dibawa ke halaman penginapan yang akan memaparkan semua senarai penginapan yang terdapat didalam sistem. Pelanggan perlu klik pada butiran untuk menempah penginapan dan melihat maklumat lanjut berkaitan tempat penginapan yang mereka hendaki. Rajah 6 menunjukkan cara bagaimana Pelanggan boleh memilih Tarikh pilihan penginapan. Pelanggan juga boleh mengisi kod baucer jika ada dan klik 'mohon' bagi menggunakan baucer yang telah mereka isi. Pelanggan perlu klik butang tempah dan akan dibawa ke halaman pembayaran.

ACTIVITIES




Sunway Lagoon
Type : Water Park
 Location : 3, Jalan PJS 11/11, Bandar Sunway, 47500 Subang Jaya, Selangor

[Details](#)




Aquaria KLCC
Type : Aquarium
 Location : Kuala Lumpur Convention Centre, Jalan Pinang, Kuala Lumpur City Centre, 50088 Kuala Lumpur

[Details](#)



KL Bird Park
Type : Animal Park
 Location : KL Bird Park, 920, Jalan Cenderawasih, Perdana Botanical Gardens, 50480 Kuala Lumpur


[Details](#)



Zoo Negara
Type : Animal Park
 Location : Jalan Taman Zooview, Taman Zooview, 68000 Ampang, Selangor

[Details](#)

Rajah 5 Paparan senarai penginapan



Closing Hours : 18:00

Description
 The Sunway Lagoon is a theme park in Bandar Sunway, Subang Jaya, Selangor, Malaysia owned by Sunway Group. Sunway Lagoon are the one-stop place for fun over 90 attractions spread across 88 acres. Sunway Lagoon provides the ultimate theme park experience in 6 adventure zones, Water Park, Amusement Park, Wildlife Park, Extreme Park, Scream Park & Nickelodeon Lost Lagoon Asia's 1st Nickelodeon Themed Land.

Book Ticket

04/30/2021

Adult	RM133	-	1	+
Child	RM108	-	1	+
Senior Citizen	RM108	-	1	+

Voucher code:
WEEKENDPASS
 Promocode applied successfully!

[Apply](#)

Total RM 339

[Book](#)

Rajah 6 Halaman penginapan

Bagi fungsi membuat pembayaran, Pelanggan perlu mengisi semua butiran lengkap yang diperlukan dan klik sahkan bagi meneruskan dan membuat pembayaran.




Confirm Purchase

Owner **CVV**

Card Number

Expiration Date

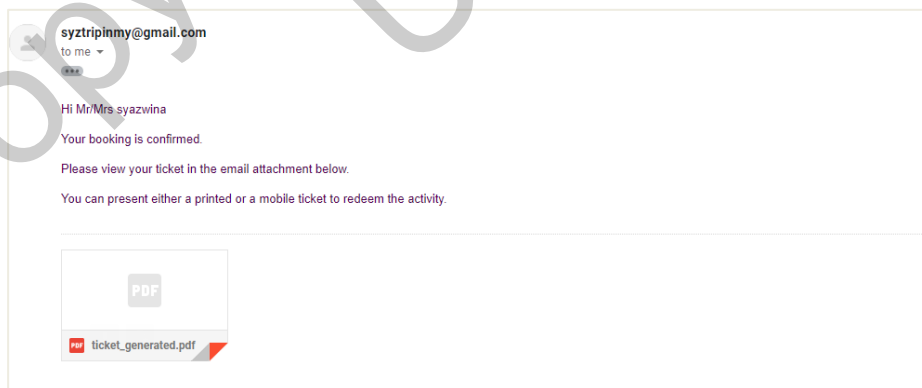
January 2021

Confirm

Rajah 7 Halaman pembayaran

Setelah proses pembayaran Berjaya dilakukan, pelanggan akan menerima e-mel dengan lampiran tiket seperti yang ditunjukkan dalam rajah 8 dan 9. Tiket penginapan akan dalam bentuk pdf. Pelanggan boleh menempah tiket atau hanya menunjukkan telefon mereka untuk menghantar kod QR di pintu masuk ke tempat tersebut.



Rajah 8 Penerimaan Notifikasi

BAGAN LALANG

Name: aminuddin
Phone No: 0123456789
Email: amnhsnn@gmail.com
Date: 2022-04-22
Places: Avani Sepang Goldcoast Resort

Booking ID
#BKTIM 106

Category	Quantity	Price	Total
Adult	1	RM133	RM133
Child	0	RM108	RM0
Senior Citizen	0	RM108	RM0
Total			
Voucher Code:			
Discount:			
Subtotal:			RM133

Rajah 9 Lampiran Tiket

6 KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, Sistem Penempahan Rumah Penginapan Bagan Lalang berjaya dibangunkan walaupun terdapat sedikit masalah pengkompilan kod aturcara. Sistem ini akan dapat membantu orang ramai khususnya pelancong dan orang di Bagan Lalang yang ingin mendaftar rumah peranginan atau rumah tetamu mereka kerana masalah kekangan masa, pengeluaran kos, masa dan juga tenaga dapat diatasi dengan menggunakan sistem ini. Walaupun terdapat beberapa kekurangan, diharapkan sistem ini dapat dijadikan titik kajian untuk kajian pada masa hadapan.

Copyright@FTSM
UKM

7 RUJUKAN

- Catherine Soanes et al. (2006). Oxford Dictionary Of English, 2nd edition. *Oxford University Press*, .
- Cole, G. (2004). Management Theory And Practice 6th edition. In Thomson, *Management Theory And Practice 6th edition*. London.
- Coopers., P. (n.d.). The secret of lifestyle hotels' popularity is simple: they are in tune with the needs of the new, complex consumer. *Hospitality directions Europe edition*, 1 , 12.
- Freund de Klumbis, D. &. (2005). Developments in the Hotel Industry. *Design MeetsHistoric Properties* .
- Horner, S. &. (1973). Leisure Marketing: A Global Perspective. *Oxford: Butterworth-Heinemann*. , 48-65.
- McIntosh, A. J. (2022). An Exploration of the Experiential Nature of Boutique Accommodation. *Journal of Travel Research* , 17-81.
- Piaw, C. Y. (2006). Kaedah Dan Statistik Penyelidikan . *Kaedah Penyelidikan* .

Muhammad Aminuddin Bin Nor Hasnan (A177099)
Dr Zainal Rasyid Mahayuddin
Fakulti Teknologi & Sains Maklumat,
Universiti Kebangsaan Malaysia