

Aplikasi Mobile Pengurusan Dan Tempahan Tapak Perkhemahan Rekreasi (BookCamp)

RINANDA HIDAYAT BIN NASRIL

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Perkembangan teknologi maklumat banyak membantu dunia untuk mencapai kemajuan. Hal ini kerana, melalui perkembangan teknologi maklumat pelbagai perkhidmatan dapat disediakan contohnya dalam sektor perniagaan, melalui perniagaan yang dijalankan pihak pengusaha dapat memajukan aktiviti perniagaan mereka melalui jualan secara atas talian. Selain itu, mereka juga dapat mencari pengguna dengan lebih cepat dan dapat meningkatkan pendapatan harian mereka dengan cepat. Aplikasi BookCamp ini bertujuan untuk memudahkan orang awam untuk membuat tempahan tapak perkhemahan. Aplikasi ini juga dapat membantu orang awam untuk mengetahui kawasan yang sesuai untuk melakukan aktiviti perkhemahan yang boleh ditempah. Bagi pelanggan yang tiada peralatan seperti khemah, bag tidur dan sebagainya dapat juga disewakan sekali bersama tapak berkhemah melalui aplikasi BookCamp ini. Aplikasi BookCamp ini juga menyediakan peta dan maklumat kawasan perkhemahan tersebut bagi memudahkan penyewa untuk mencari dan mengetahui berapa jumlah tapak yang dapat disewakan dan harga sebuah unit tapak tersebut. Kaedah yang telah saya gunakan untuk menyiapkan kajian ini ialah dengan menggunakan kaedah temubual dan soal selidik.

1 PENGENALAN

Pada tarikh 3 Ogos 2021 Malaysia telah memasuki fasa 3 pada musim Covid-19. Pada fasa ini rakyat Malaysia dibenarkan untuk bersukan atau berekreasi. Antara aktiviti yang gemar dilakukan oleh rakyat Malaysia adalah berkhemah.

Perkhemahan adalah satu aktiviti bagi memenuhi masa lapang dan untuk merehatkan fikiran. Perkhemahan juga boleh mengeratkan hubungan kekeluargaan serta rakan apabila melakukannya bersama-sama. Aktiviti seperti mendaki gunung, berbasikal, berkayak, bersampan dan berakit di sungai boleh dilakukan dalam aktiviti perkhemahan. Antara kemahiran yang perlu dipelajari sebelum menjalankan aktiviti perkhemahan termasuklah kemahiran pengurusan dan merancang aktiviti perkhemahan.

Ya melibatkan bermalam sama ada satu malam atau lebih, sama ada di hutan, kawasan sekitar rumah, di pantai, tempat rekreasi dan lain-lain tempat yang sesuai. Aktiviti perkhemahan ini boleh dilakukan secara bersendirian atau berkumpul mengikut keperluan, dan tujuan aktiviti perkhemahan itu diadakan.

Di dalam aktiviti perkhemahan itu pula boleh diselitkan dengan pelbagai aktiviti sampingan yang sesuai dengan kehendak program dan keadaan sekitar. Di antara contoh aktiviti tersebut ialah ceramah, aktiviti lasak, abseiling, orienteering dan sebagainya.

Untuk melakukan aktiviti berkhemah ini, ia memerlukan tempat untuk berkhemah, masa berkhemah, tarikh berkhemah dan sebagainya. Disebabkan oleh permasalahan ini saya telah membina aplikasi mobile pengurusan dan tempahan tapak perkhemahan untuk memudahkan orang ramai untuk mencari dan menempah kawasan perkhemahan yang ada di Malaysia ini.

2 PENYATAAN MASALAH

Masalah yang saya terima dari hasil kajian saya ialah, orang ramai sukar untuk menempah tapak perkhemahan. Ada sebahagian tapak perkhemahan yang tidak dapat dihubungi kerana pemilik tidak mengemaskini nombor telefon pada laman web. Platform tempahan yang ada pada masakini hanyalah whatsapp dan telefon. Dengan adanya aplikasi BookCamp ini dapat memudahkan tempahan tapak perkhemahan dibuat.

Banyak tapak perkhemahan yang tidak diketahui oleh pengguna. Dengan adanya aplikasi BookCamp ini dapat mendedahkan kawasan yang mempunyai tapak perkhemahan.

Pada laman web tidak mempunyai maklumat masa dan jumlah tapak yang masih ada. Ia menyebabkan orang ramai sukar untuk merancang tarikh dan waktu yang sesuai untuk berkhemah.

3 OBJEKTIF KAJIAN

1. Mereka bentuk aplikasi BookCamp dengan sempurna sesuai dengan mengikuti keperluan pengguna luaran dan pengguna dalaman.
2. Menguji kebolehgunaan aplikasi BookCamp yang akan dibangunkan.

4 METOD KAJIAN

Metodologi yang digunakan sebagai panduan dalam pembangunan projek ini ialah model Waterfall. Metodologi ini dipilih kerana aktiviti yang dijalankan untuk membangunkan projek ini adalah mengikut urutan. Metodologi ini terdiri daripada 4 fasa iaitu fasa analisis, fasa reka bentuk, fasa pembangunan dan fasa pengujian. Rajah dibawah menunjukkan bahawa 4 fasa utama yang perlu dilaksanakan dalam proses pembangunan projek.

4.1 Fasa Perancangan

Di dalam fasa ini adalah proses kajian bagi mengenalpasti tajuk dan nama aplikasi, masalah kajian, objektif kajian dan merancang perjalanan projek dengan lebih terperinci melalui rujukan, pembacaan jurnal dan informasi semasa untuk memastikan kelancaran projek.

4.2 Fasa Analisis

Di dalam fasa ini adalah proses kajian bagi mengenalpasti keperluan pengguna dengan menggunakan kaedah kajian seperti temu bual ataupun borang soal selidik.

4.3 Fasa Reka Bentuk

Fasa ini adalah proses reka bentuk aplikasi mudah alih yang akan dibangunkan bagi memenuhi keperluan orang awam dan pemilik tapak perkhemahan.

4.4 Fasa Implementasi

Fasa ini adalah fasa pembangunan. Segala maklumat dan data yang diperolehi melalui fasa pertama dan kedua akan dijadikan rujukan untuk membangunkan aplikasi mudah alih untuk pengguna luaran dan dalaman.

4.5 Fasa Pengujian

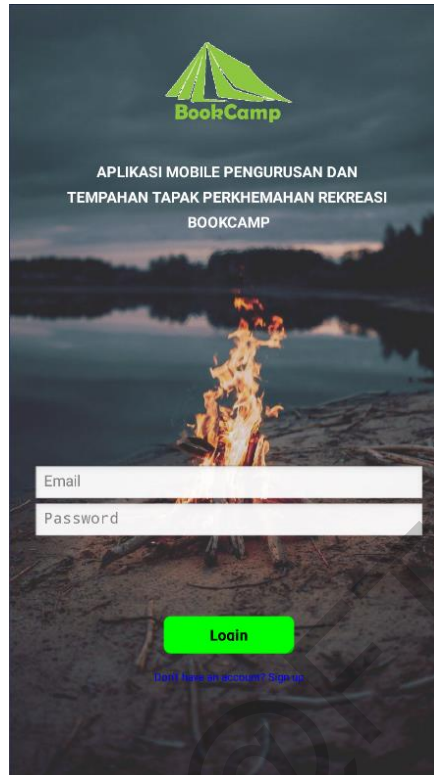
Fasa ini merupakan fasa terakhir, di mana ujian terhadap projek akan dijalankan terhadap seluruh projek untuk melihat sama ada aplikasi mudah alih ini dapat berjalan seiring dengan keperluan pengguna.

5 HASIL KAJIAN

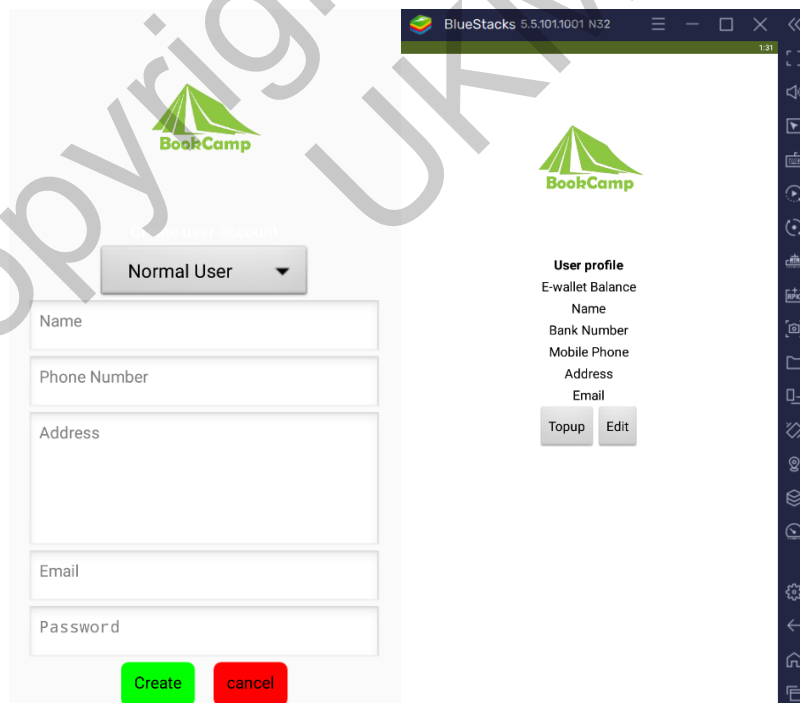
Implementasi aplikasi telah dijalankan berdasarkan keperluan-keperluan serta reka bentuk yang telah ditentukan. *Mit App Inventor* merupakan *Integrated Development Environment (IDE)* utama yang digunakan untuk pembangunan sistem. Bahasa kod yang digunakan adalah Java. Firebase telah digunakan sebagai sistem pengurusan pangkalan data. Beberapa fungsi yang ditawarkan oleh Google Firebase turut diimplementasikan seperti *Firestore Realtime database*.

Bagi pengesahan pengguna, Firebase Realtime database telah digunakan. Platform ini akan mengendalikan aktiviti pengesahan pengguna dalam pendaftaran dan log masuk aplikasi.

Terdapat satu kaedah yang boleh digunakan untuk pendaftaran iaitu menggunakan e-mel dengan kata laluan. Bagi aplikasi ini, kaedah pendaftaran pengguna yang digunakan adalah kaedah e-mel. Pengguna haruslah memasukkan e-mel mereka untuk pendaftaran dan password.

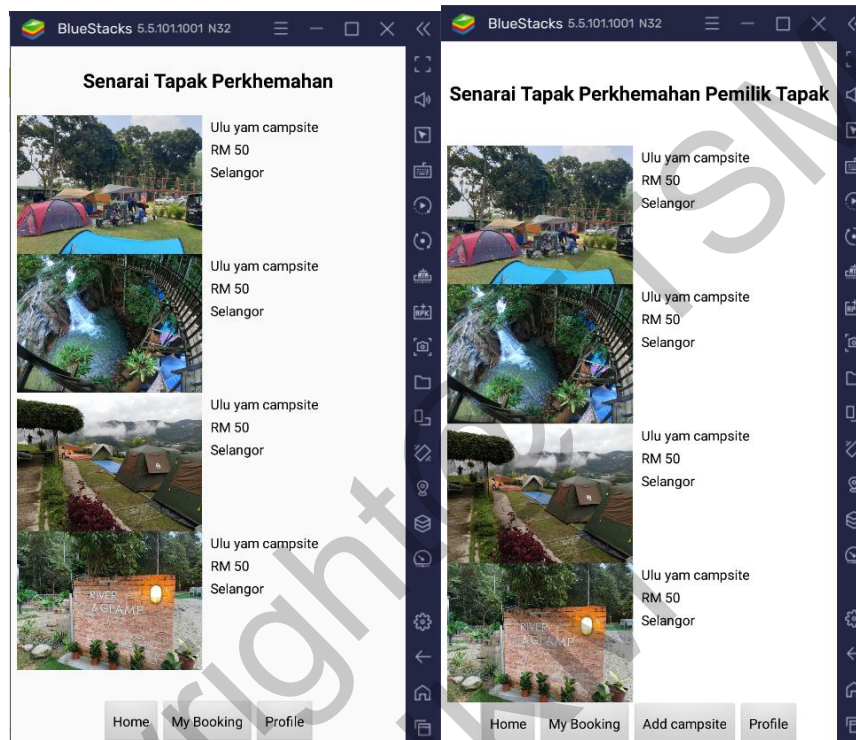


Rajah 1 Antara muka Logmasuk



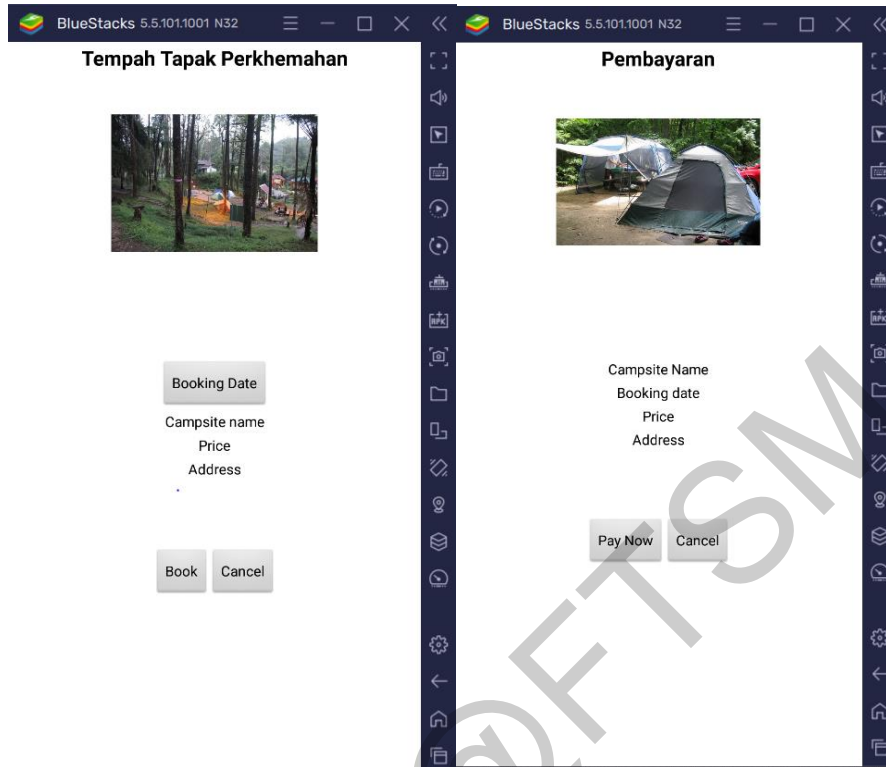
Rajah 2 Antara muka log masuk dan profil pengguna

Salah satu fungsi utama bagi pengguna aplikasi BookCamp ini ialah menempah tapak perkhemahan. Antara yang dilampirkan merupakan senarai tapak perkhemahan yang boleh ditempah oleh pengguna biasa. Apabila pengguna menekan senarai perkhemahan berikut ia akan membuka antara muka tempahan tapak perkhemahan. Pengguna perlu memilih Tarikh untuk ditempah dan menekan butang tempah. Selepas itu, pengguna perlu membayar tempahan tersebut.

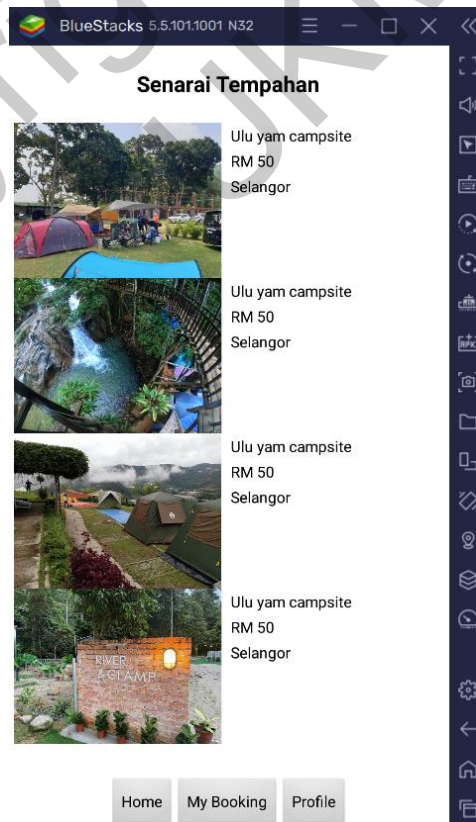


Rajah 3 Antaramuka senarai syarikat tapak perkhemahan pengguna biasa dan pemilik tapak perkhemahan

Sebelum membuat pesanan, pengguna haruslah memilih tapak perkhemahan untuk ditempah. Setelah memilih pengguna akan menekan gambar tersebut dan system akan menunjukkan perincian yang ada pada tapak tersebut.



Rajah 4 Antara muka perincian tapak perkhemahan.



Rajah 5 Antara muka Senarai tempahan

Sebelum pengguna meneruskan ke proses menempah tapak perkhemahan, pemilik tapak perlu menambah tapak atau mengemaskini tapak. Pemilik tapak perlu memasukkan maklumat tapak seperti Nama tapak perkhemahan, Harga tapak dan alamat tapak. Apabila pemilik sudah siap mengisi butiran tapak, aplikasi akan pergi ke senarai tapak perkhemahan pemilik tapak. Apabila berlaku kesalahan pada butiran tapak. Pemilik tapak dapat mengemaskini dan padam tapak



Rajah 6 Paparan menambah maklumat syarikat (kiri) dan menambah tapak perkhemahan (kanan)

6 KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, Aplikasi Pengurusan dan Tempahan Tapak Perkhemahan (BookCamp) berjaya dibangunkan walaupun terdapat sedikit masalah Pembangunan. Sistem ini akan dapat pengguna untuk menempah tapak perkhemahan melalui system. Sistem ini juga memerlukan sistem yang lebih mesra pengguna berbanding sistem yang sedia ada.

Walaupun terdapat beberapa kekurangan, diharapkan sistem ini dapat dijadikan titik kajian untuk kajian pada masa hadapan.

7 RUJUKAN

- [1] *Pakej Sewa Tapak*. (2011). Pekej Sewa Tapak. <https://berhulucamp.blogspot.com/p/pakej-masak-sendiri.html>
- [2] *Halaman tidak dijumpai – Travetopia-Lets Travel!* (2020, December 9). Travetopia-Lets Travel! <https://travetopia.my/2020/12/09/12-tapak-perkhemahan-paling-popular-di-semenanjung-malaysia/>
- [3] *Tempat perkhemahan di Malaysia*. (2022). Booking.Com. <https://www.booking.com/campings/country/my.ms.html>
- [4] Nazir, A. N., & Nazir, A. N. (2019). *ADHARIAH NOR NAZIR* [Slides]. Asas Perkhemahan. <https://www.slideshare.net/ADHARIAHNORNAZIR1/61749401-asasperkhemahan>
- [5] E. (2022, June 30). *Swing Trading Dan Day Trading, Apa Perbezaannya*. Majalah Labur. <https://www.majalahlabur.com/pelaburan-hartanah/apa-itu-airbnb-juga-ada-fakta-menarik-airbnb/>
- [6] A. (2021, May 14). *Agoda Review: The Pros and Cons of Using Agoda*. ALL TECH BUZZ. <https://www.alltechbuzz.net/ms/ulasan-agoda/>
- [7] A. (2022a, March 8). *Senarai tempat camping campsite mengikut negeri di Malaysia*. Lima. <https://www.lima.com.my/senarai-tempat-perkhemahan-mengikut-negeri-di-malaysia/>
- [8] Arifen, A. (2018). *BARANG YANG WAJIB DI BAWA UNTUK CAMPING !!* Aliffness. <https://aliffness.blogspot.com/2019/07/barang-yang-wajib-di-bawa-untuk-camping.html?m=1>