

## LAMAN WEB AKTIVITI KOLEJ

Farhan Amir Bin Fardush Sham

Siti Fadzilah Mat Noor

*Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia*

### ABSTRAK

Laman Web atau laman sesawang adalah sebuah perisian aplikasi direka untuk digunakan di peranti mudah alih seperti telefon pintar dan komputer riba. Laman web ini ialah Sistem Aktiviti Kolej dimana sistem ini memudahkan pelajar untuk mendaftar pelbagai aktiviti mahupun program yang mereka ingin sertai. Sistem ini juga dapat berfungsi dengan ciri terbina dalam peranti untuk berkerja serta melakukan dengan lebih pantas pada peranti. Laman web ini membolehkan pengguna menggunakan fungsi tambahan seperti berkomunikasi secara atas talian bersama pensyarah jika pelajar tersebut berminat dengan aktiviti atau program yang dianjurkan oleh pensyarah tersebut. Sistem ini dibangunkan bagi memudahkan dan melancarkan pelbagai urusan yang dikendalikan oleh pihak kolej. Metodologi kajian yang digunakan adalah *Waterfall Model* dengan Visual Studio sebagai platform utama pembangunan sistem ini.

## 1. PENGENALAN

Web bersama HTML-nya dikembangkan terus-menerus mengikuti tuntutan penggunaan metadata agar dokumen dapat menyajikan dirinya sendiri kepada pengguna dengan ringkas dan tepat, penglibatan XML dan beberapa teknologi metadata telah memberi harapan itu sebagai tanda tumbuhnya dokumen atau laman web dari tahun ke tahun. Ilmu bukan sahaja boleh diperoleh daripada pembelajaran formal, malah ia juga berlaku secara tidak formal dan bukan formal. Pembelajaran formal ialah pembelajaran bersistem seperti belajar di sekolah atau universiti. Pembelajaran tidak formal ialah pembelajaran tidak bersistem seperti menghadiri kuliah fardhu ain, mendengar ceramah, perbincangan, seminar mahupun bengkel yang dianjurkan oleh persatuan. Manakala pendidikan bukan formal pula adalah terhasil daripada interaksi antara individu dengan pihak luar serta alam sekitar (Kit Pelajar Cemerlang, 2008). Aktiviti kokurikulum ini juga dianggap sebagai aktiviti atau program sokongan berfokuskan aktiviti sukan pendidikan. Ia banyak membantu dalam membentuk sahsiah diri seseorang pelajar seperti menghormati orang lain, sikap berkerjasama, dan kemahiran berkomunikasi.

Kegiatan kokurikulum yang dimaksudkan disini berkaitan dengan kegiatan sukan, kelab/persatuan, dan pasukan unit beruniform. Kegiatan sukan yang dianjurkan oleh kolej kepada pelajar seperti bola sepak, bola jaring, petanque, boling, bola keranjang, badminton dan lain-lain. Oleh itu, penyelidikan ini akan melihat bagaimana untuk mengatasi masalah pelajar tidak dapat maklumat tentang kegiatan kokurikulum di kolej kediaman.

## 2. PENYATAAN MASALAH

Kecemerlangan pelajar yang seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani, intelek, dan social amat dititikberatkan oleh Universiti Kebangsaan Malaysia. Oleh itu, untuk pembangunan pelajar secara Pendidikan tidak formal, setiap kolej kediaman telah mengatur sebuah organisasi terancang dengan biro masing-masing untuk mengadakan aktiviti-aktiviti kolej kediaman yang berbentuk ilmiah dan bermanfaat kepada setiap penghuni kolej terutamanya pelajar baru yang masih mentah dan perlu diberi panduan. Namun, sambutan daripada pelajar adalah tidak menggalakkan. Kadangkala penglibatan dalam setiap aktiviti kolej

lazimnya datang dari individu yang sama sementara yang lain tidak ingin mengambil tahu langsung.

Oleh itu, kajian ini perlu mengenalpasti persepsi pelajar tahun satu terhadap aktiviti kolej kediaman. Kajian ini juga untuk mengenalpasti faktor-faktor yang mempengaruhi penglibatan pelajar tahun satu, dua dan tiga dalam aktiviti kolej kediaman.

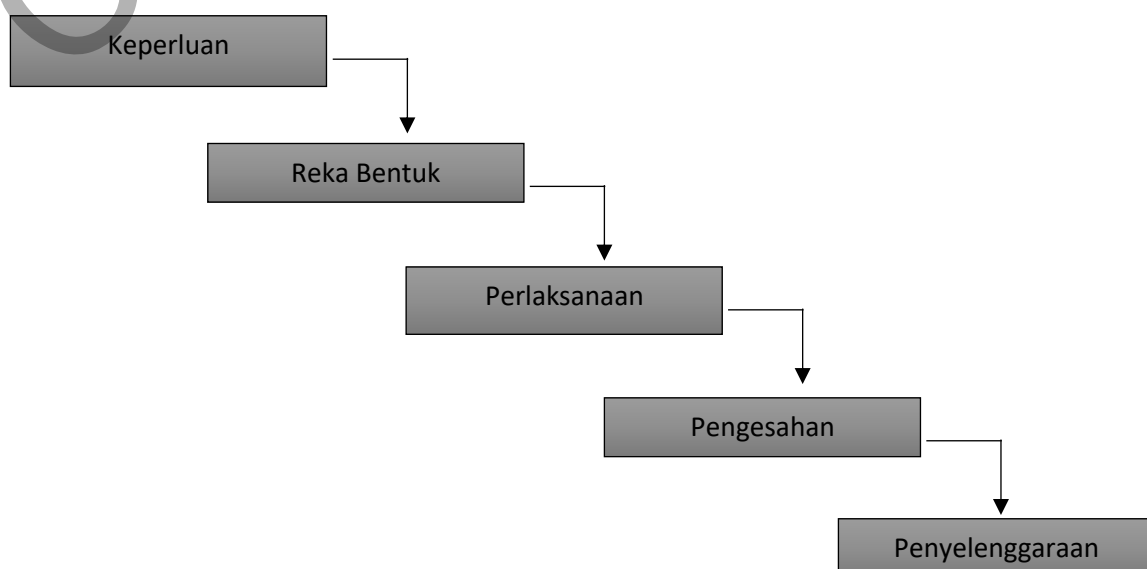
### 3. OBJEKTIF KAJIAN

Projek ini bertujuan memperkenalkan sistem aktiviti kolej kepada para pelajar menerusi visualisasi. Secara umum, objektif kajian adalah menghasil satu laman web aktiviti kolej berdasarkan keperluan yang diperolehi. Konsep ini dapat meningkatkan kualiti sistem aktiviti kolej yang sedia ada.

Kertas ini membincangkan tentang projek pembangunan visualisasi sistem aktiviti kolej dan menjelaskan bagaimana ia beroperasi. Memuat naik dokumen atau fail ke dalam sistem telah dibincang dan divisualisasi. Visualisasi ini menunjukkan cara memuat naik dokumen atau fail aktiviti ke dalam sistem dan memaparkan fail aktiviti di dalam sistem.

### 4. METOD KAJIAN

Metodologi proses pembangunan perisian yang akan digunakan dalam projek ini adalah metodologi model air terjun. Model air terjun adalah proses yang berurutan reka bentuk dan tidak berulang semasa proses pembangunan perisian di mana kemajuan projek dapat dilihat mengalir ke bawah seperti air terjun dan akan melalui konsep seperti analisis. Reka bentuk, pembinaan, pengujian, dan akhir sekali adalah pelaksanaan atau pengeluaran dan penyelenggaraan (sila rujuk Rajah 1).



## Rajah 1: Model Air Terjun (Waterfall Model)

### **4.1 Fasa Keperluan**

Langkah pertama yang perlu diambil adalah mengenalpasti dan menyediakan kesemua keperluan yang diperlukan untuk menjalankan laman ini. Antara perkara yang perlu dilakukan dalam fasa ini ialah menentukan skop dan matlamat sistem ini. Seterusnya, menjelaskan semua spesifikasi sistem secara menyeluruh.

### **4.2 Fasa Reka Bentuk**

Seterusnya adalah terletak proses terpenting dalam pembangunan sistem terutamanya proses pembangunan perisian atau sistem iaitu proses mereka bentuk sistem tersebut. Fasa ini akan mengakibatkan hasil seni bina perisian sistem tersebut. Sistem ini akan dihasilkan adalah berlandaskan reka bentuk asal yang di buat pada fasa ini.

### **4.3 Fasa Perlaksanaan**

Di fasa perlaksanaan, seni bina perisian laman sesawang Za'ba HUB yang telah terbentuk pada fasa reka bentuk akan dilaksanakan. Proses pembangunan, dan pembuktian, perisian akan termasuk di dalam proses pengekodan laman sesawang Za'ba HUB yang akan dibangunkan. Fungsi laman sesawang yang dibangun adalah mengikut objektif projek pada keperluan.

### **4.4 Fasa Pengesahan/Pengujian**

Proses fasa pengesahan ini ialah proses yang melakukan ujian terhadap sistem dan tidak terkecuali proses penemuan yang sistematik dan penyahpejatan kecacatan dalam laman sesawang yang telah dibangun. Kecacatan dalam laman sesawang akan dihapuskan sekiranya berlaku.

#### **4.5 Fasa Penyelenggaraan**

Fasa ini merujuk kepada proses menyelenggara sistem yang telah dibangunkan dari masa ke semasa setelah sistem berjaya dilancarkan. Proses pembangunan sistem dan pencarian kecacatan yang terlepas pandang pada fasa pengesahan akan dibaiki pulih mengikut kehendak pengguna

### **5. HASIL KAJIAN**

Bahagian ini membincangkan hasil daripada proses pembangunan sistem aktiviti kolej. Penerangan yang mendalam tentang reka bentuk dan animasi model sistem aktiviti kolej diperihai. Fasa reka bentuk antara muka merupakan perkara yang penting dalam sesuatu sistem kerana sesebuah sistem yang mempunyai antara muka yang menarik dan mesra pengguna boleh meningkatkan kekerapan penggunaannya. Reka bentuk yang sesuai dan senang difahami akan memberi kemudahan kepada pengguna menggunakannya.

Papan cerita ini dilakar bagi memberi gambaran awal bagaimana Sistem Aktiviti Kolej ini berfungsi. Reka bentuk papan cerita yang menarik mampu menarik minat pengguna khususnya pelajar. Papan cerita ini mengandungi elemen multimedia seperti teks, butang dan peta.

The screenshot shows a login interface. On the left, a white box contains the 'Login' form with fields for 'EMAIL ADDRESS' and 'PASSWORD', a red 'LOG IN' button, a 'Forgot Password?' link, and social media icons for Facebook, Twitter, LinkedIn, and Instagram. On the right, a dark blue sidebar with a yellow geometric pattern features the text 'New here?' and 'Sign up and discover great amount of new opportunities!' with a 'SIGN UP' button.

Rajah 3.7: Antara Muka Utama Daftar

The screenshot shows a registration interface. On the left, a dark blue sidebar with a yellow geometric pattern features the text 'One of us?' and 'If you already has an account, just sign in. We've missed you!' with a 'SIGN IN' button. On the right, a white box contains the 'Registration' form with fields for 'NAME', 'EMAIL', 'PASSWORD', and 'CONFIRM PASSWORD', and a red 'SIGN UP NOW' button.

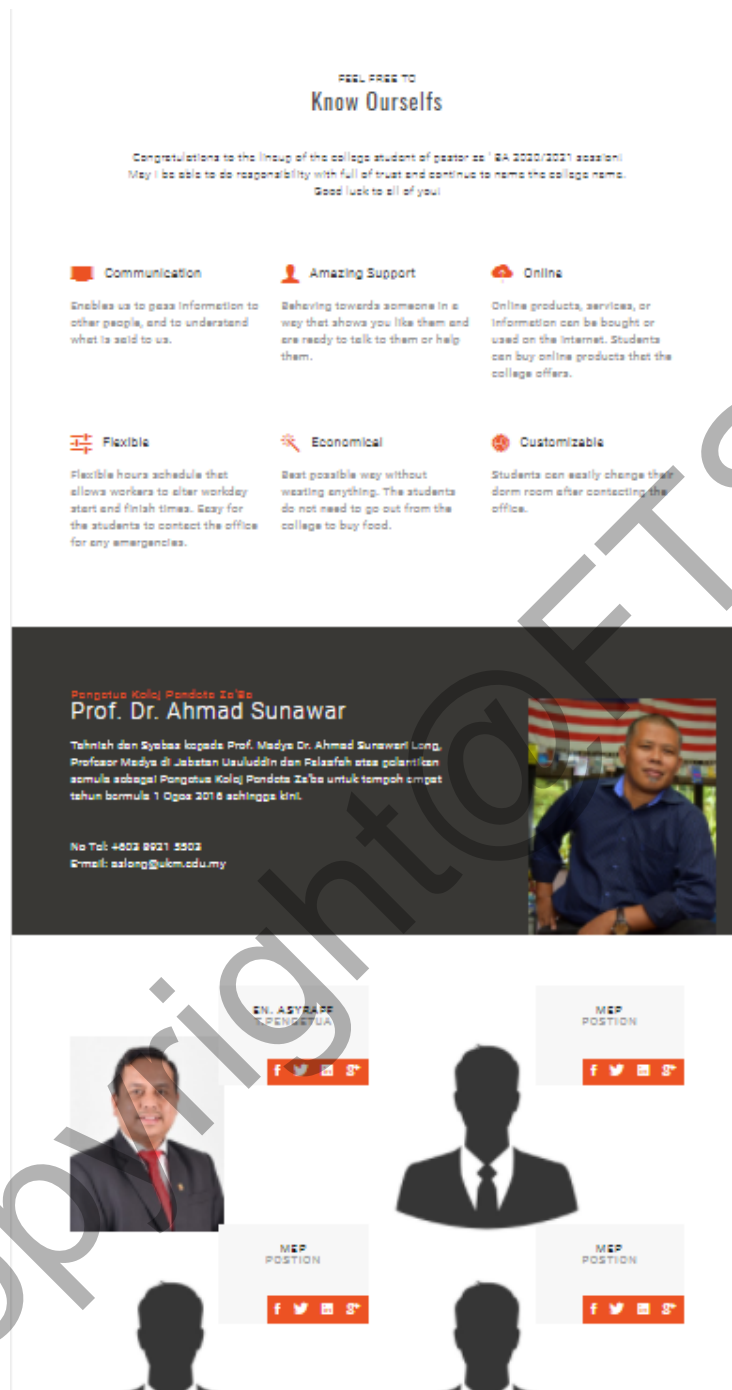
Rajah 3.8: Antara Muka Utama Log Masuk

Permulaan halaman laman web adalah untuk log masuk dan pendaftaran pengguna baharu untuk kali pertama yang menggunakan sistem ini. Data akan direkodkan dalam pangkalan data bagi log masuk yang akan datang menggunakan nama pengguna (*email*) sebagai ID pengguna.



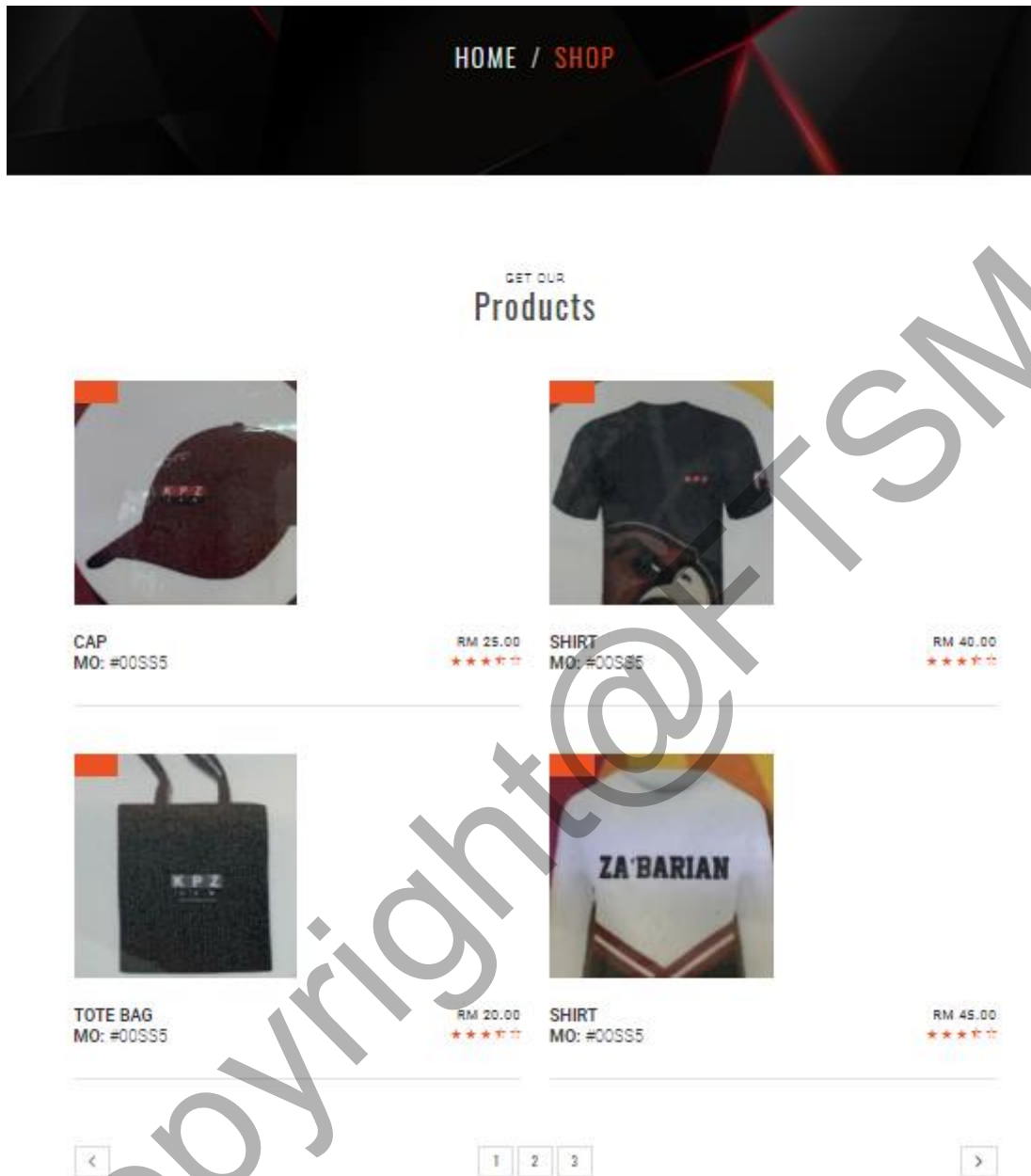
Rajah 3.6: Antara Muka Menu Utama

Pada halaman utama boleh mengakses menu yang diperlukan. Antara menu yang terkandung adalah seperti menu utama, “about”, “shop”, “faq” dan “contact”. Rajah 3.6 merupakan halaman untuk pelajar mengetahui info yang lebih lanjut bagi program atau aktiviti yang ingin dibuat.

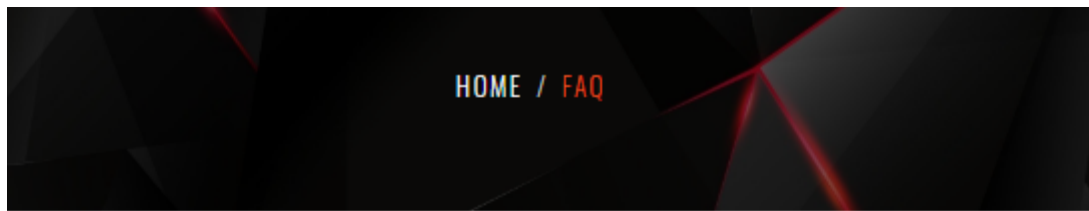


Rajah 3.7: Antara Menu Utama “About”





Rajah 3.8: Antara Menu Utama "Shop"



FREQUENTLY ASKED  
Questions

Temporary Shutdown Of Electricity Supply At Ukm Bangi Campus March 27, 2020 - 31 March  
2020 For Critical Physical Works.

What Is The Structure Of Organization Like?	▼
Where Shall I Go During The Period 27th – 31st March As I Am Staying In The Campus?	▲
You only need to stay in your residential college, as the disruption of electricity supply will NOT affect any residential colleges.	
I Heard There Would Be Disruption Of Electricity Supply At UKM Bangi Campus. When Would This Happen?	▼
Whom Do I Contact For More Information About This?	▼

Program Files

Choose File No file chosen UPLOAD

Rajah 3.9: Antara Menu Utama “FAQ”

Pada halaman ini, sistem memberikan pelajar pengaksesan untuk memuat naik dokumen tentang program atau aktiviti dengan mudah.



## 6. KESIMPULAN

Fasa Terakhir dalam pembangunan Sistem Aktiviti Kolej ialah menjalankan penilaian secara keseluruhan ke atas sistem pembelajaran ini. Bab ini membincangkann secara terperinci mengenai dapatan kajian akan kelebihan dan kekurangan sistem, kekangan serta cadangan untuk penambahbaikan sistem pada masa akan datang.

Secara keseluruhannya, Sistem Aktiviti Kolej ini adalah bertujuan bagi mengalakkan penggunaan pelajar. Penggunaan laman web dan konsep visualisasi dilihat mampu menarik minat pelajar bagi menggunakan sistem yang akan dibangunkan.

Copyright@FTSM

## Rujukan

- A.rahim, n. B. (2013). Penggunaan mobile learning (. 33-37.
- Ahmad fkruddin mohamed yusoff, a. B. (30 june, 2018). <https://www.researchgate.net>.  
*Kebolehgunaan aplikasi mudah alih (mobile apps) bagi kursus sains, teknologi dan kejuruteraan dalam islam (m-istech) di politeknik malaysia.*, 18-28.
- Bakar, n. S. (2018). Penglibatan pelajar tahun satu dalam aktiviti kolej kediaman di universiti teknologi. *Penglibatan pelajar tahun satu dalam aktiviti kolej kediaman di universiti teknologi*, 1-9.
- E, p. S. (2007). Persepsi , minat dan faktor-faktor penglibatan pelajar dalam aktiviti kokurikulum di sebuah. 15-25.
- Ibrahim youssef abdelhamid, k. A. (september, 2018). Pembangunan aplikasi android pembelajaran asas bahasa arab. *Asean comparative education research journal on islam and civilization (acer-j)* , ii, 1-21.
- Ibrahim, z. H. (2018). Teaching mobile application development. *Jurnal ilmi teaching mobile application development - making programming exciting again*, 2-7.
- Mohamad, a. M. (n.d.). Kelemahan penguasaan kemahiran di kalangan pelajar . *Pedagogi dan teknologi sebagai pendekatan penyelesaian*, 1-13.
- Nasution, m. K. (2012). Web. *Teknologi yang mengubah aliran informasi*, 1-3.
- Nasution, m. K. (2015). Teknologi pengetahuan . *Ps teknologi informasi*, 1-5.
- Normilawati hassan, a. Y. (2010). Kajian persepsi pelajar terhadap aplikasi. *Sistem e-learning kolej komuniti kuantan* , 1-11.
- Salleh, h. H. (2008). Penglibatan pelajar tahun satu dalam aktiviti kolej kediaman di universiti teknologi. *Penglibatan pelajar tahun satu dalam aktiviti kolej kediaman di universiti teknologi* , 1-3.