

SISTEM TEMPAHAN MAKANAN DAN BARANG RUNCIT SECARA ATAS
TALIAN (OoDeli)

ABIDATUL SHAKIRA BINTI KAMAL

Laporan ini dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian syarat penganugerahan
Ijazah Sarjana Sains (Keusahawanan Teknologi Maklumat)

Fakulti Komputeran
Universiti Teknologi Malaysia

SEPTEMBER 2013

Teristimewa buat...

Ayahanda dan bonda serta abang dan adik

Terima kasih atas sokongan, pengorbanan dan semangat yang diberikan tanpa jemu

Sekalung penghargaan buat...

Rakan-rakan seperjuangan yang lain atas sokongan dan bantuan yang dihulurkan

PENGHARGAAN

Segala puji dan kesyukuran pada Ilahi serta salam buat rasul junjungan yang telah menurunkan ilmu kepada seluruh umat manusia untuk di manfaat hingga ke akhir zaman. Dengan berkat dan rahmat dariNya projek ini dapat disiapkan mengikut tempoh yang ditetapkan. Sekalung penghargaan buat penyelia projek Encik Hafiz bin Md Selamat. yang telah memberikan tunjuk ajar dan nasihat kepada saya dalam usaha menyiapkan projek ini.

Terima kasih juga ditujukan kepada pensyarah lain yang sudi memberikan kerjasama dalam melaksanakan projek ini dengan memberi nasihat dan teguran yang berguna. Tidak dilupakan kepada rakan-rakan dalam memberikan bantuan terutama ketika ingin mendapatkan maklumat yang membantu untuk penghasilan projek ini.

Jutaan terima kasih juga buat keluarga tersayang yang yang tidak jemu memberikan dorongan. Semoga usaha ini akan memberikan sesuatu yang berguna kepada masyarakat di samping diberkati oleh Allah. Akhir kata, saya ingin mengucapkan terima kasih sekali lagi kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam membantu saya menghasilkan projek ini. Segala pertolongan amatlah saya hargai.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi maklumat banyak membantu dunia untuk mencapai kemajuan. Hai 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. Makanan dan barangan harian pula merupakan keperluan bagi setiap manusia. Setiap manusia dalam dunia ini perlu makan untuk meneruskan kehidupan. Mereka juga perlu membeli barangan harian untuk keperluan seharian mereka. Walaubagaimana pun, pada masa kini pelbagai masalah dan kekangan yang perlu ditempuhi ketika membeli barangan harian seperti kekangan dari segi masa, keselamatan perjalanan dan kesukaran membawa barangan yang dibeli di pasaraya. Oleh itu, objektif pembangunan Sistem OoDeli adalah untuk membangunkan sebuah sistem untuk memesan makanan dan barangan runcit secara atas talian bagi membantu masalah-masalah yang dihadapi oleh golongan tertentu. Berdasarkan kepada metodologi prototaip, sistem ini akan dibangunkan menggunakan bahasa pengatur caraan Visual Basic dengan menggunakan aplikasi ASP.net 2010 dan pangkalan data menggunakan SQL server 2008 bagi menyimpan maklumat. Hasil projek adalah suatu sistem yang berupaya untuk membolehkan pelanggan membeli makanan dan barangan harian secara atas talian.

ABSTRACT

Development of information technology has helped the world to achieve advancement. This is because, through the development of information technology can provide such services in the business sector, through the business carried the operators can develop their business activities through online sales. In addition, they can also search for user in a faster way and can increase their daily income quickly. Food and daily goods are a necessity for every human being. Every human being in this world needs to eat to survive. They also need to buy everyday items for their daily needs. However, at present many problems and constraints to be encountered when buying everyday items such constraints in terms of time, travel safety and the difficulty in bringing the goods bought in the supermarket. Thus, the development objective of OoDeli system is to develop an online system for ordering food and groceries to help the problems faced by certain groups. Based on the methodology of the prototype, the system will be developed using the language Visual Basic using ASP.net 2010 application and the database using SQL Server 2008 to store information. Outcome of the project is a system that is able to allow customers to buy food and daily goods online.

KANDUNGAN

BAB	PERKARA	HALAMAN
	DEDIKASI	ii.
	PENGHARGAAN	iii.
	ABSTRAK	iv.
	ABSTRACT	v.
	KANDUNGAN	vi.
	SENARAI JADUAL	x.
	SENARAI RAJAH	xi.
	SENARAI ISTILAH	xiii.
	SENARAI LAMPIRAN	xiv.
1	Pengenalan	
	1.1 Pendahuluan	1
	1.2 Pernyataan Masalah	3
	1.3 Matlamat Projek	4
	1.4 Objektif Projek	4
	1.5 Skop	5
	1.6 Perancangan Projek	5
	1.6.1 Perancangan Projek 2	5
	1.6.2 Perancangan Projek 3	6
	1.7 Organisasi Laporan	7
	1.8 Kesimpulan	8

2	KAJIAN LITERATUR	
2.1	Pengenalan	9
2.2	Latar Belakang Kajian	9
2.2.1	Pengenalan Pembelian Secara Atas Talian	10
2.2.2	Pengenalan Industri Runcitan	11
2.2.2.1	Perniagaan Runcit Dijangka Lebih Berkembang Selepas Akta Persaingan 2010	13
2.2.2.2	Perniagaan Runcit Penyumbang Besar Ekonomi Negara	15
2.2.2.3	Industri Runcit Akan Terus Perolehi Pendapatan Baik	18
2.2.2.4	Wajar Labur Dalam Industri Runcit	20
2.2.3	Pengenalan Industri Makanan	21
2.2.4	Pengenalan Perkhidmatan Penghantaran	22
2.2.5	Kajian Sistem Semasa	23
2.2.6	Perbincangan Perbandingan Sistem Semasa	27
2.3	Kesimpulan	28
3	METODOLOGI	
3.1	Pengenalan	29
3.2	Pendahuluan	29
3.3	Metodologi Pembangunan Sistem	30
3.4	Model Prototaip	32
3.5	Kelebihan Model Prototaip	34
3.6	Kelemahan Model Prototaip	35
3.7	Pengumpulan Data	35
3.8	Kaedah Pengumpulan Data	35
3.9	Keperluan Perlaksanaan Projek	36
3.10	Keperluan Perkakasan	36
3.11	Keperluan Perisian	37

3.11.1	Kriteria Pemilihan ASP.Net	38
3.12	Kesimpulan	39
4	HASIL KAJIAN DAN REKABENTUK	
4.1	Pengenalan	40
4.2	Hasil Kajian Fasa Keperluan	40
4.2.1	Model Kes Guna	41
4.2.2	Keterangan Aktor	43
4.2.3	Keterangan Use Case	44
4.2.4	Rajah Kelas	45
4.2.5	Kamus Data Pangkalan Data	47
4.2.6	Rajah Aktiviti	48
4.2.7	Matriks Fungsi	60
4.2.8	Rajah Jujukan	61
4.3	Hasil Kajian Fasa Rekabentuk	62
4.3.1	Rekabentuk Senibina	62
4.4	Rekabentuk Umum Sistem	64
4.5	Lakaran Sistem	66
4.6	Pembangunan Prototaip	70
4.7	Kesimpulan	73
5	HASIL DAN PENGUJIAN SISTEM	
5.1	Pengenalan	75
5.2	Hasil Soal Selidik	75
5.2.1	Bentuk Soalan Soal Selidik	76
5.2.2	Keputusan	79
5.2.3	Latar Belakang Responden	82
5.2.4	Tingkah Laku Responden	83
5.3	Antaramuka Sistem	84
5.4	Pengujian Sistem	86
5.4.1	Pengujian Pangkalan Data	86
5.4.2	Pengujian Pakej Perisian	87
5.4.3	Pengujian Aturacara	87

5.4.4	Keputusan Pengujian Sistem	89
5.5	Kesimpulan	92
6	PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN	
6.1	Pengenalan	93
6.2	Perlaksanaan Objektif	93
6.3	Kelebihan Sistem	94
6.4	Kelemahan Sistem	95
6.5	Cadangan Pembaikan Sistem	96
6.6	Kesimpulan	96
	RUJUKAN	97
	LAMPIRAN	99

SENARAI JADUAL

NO.	TAJUK	HALAMAN
2.1	Perbandingan Sistem Semasa	27
4.1	Jadual Keterangan Aktor	44
4.2	Jadual Keterangan Aktor	44
4.3	Jadual Matriks Fungsi	60
5.1	Jadual Peratusan Penerimaan Pengguna Terhadap Sistem OoDeli	91

SENARAI RAJAH

NO.	TAJUK	HALAMAN
2.1	Statistik Pembelian Secara Atas Talian Di Malaysia Bagi Kategori Jenis Pekerjaan	10
2.2	Statistik Pembelian Secara Atas Talian Di Malaysia Bagi Tahun 2008 hingga Tahun 2012	11
2.3	Pasaran Industri Runcitan di Malaysia	12
2.4	Laman Web MangkukTingkat.com	24
2.5	Laman Web Redtick	25
2.6	Laman Web Doorstep	26
3.1	Carta Alir Model Prototaip	33
4.1	<i>Use Case</i> Keseluruhan	41
4.2	<i>Use Case</i> bagi <i>Administrator</i>	42
4.3	<i>Use Case</i> bagi <i>Customer</i>	43
4.4	<i>Class Diagram</i> Keseluruhan Sistem	46
4.5	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>Login</i>	49
4.6	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>Sign Up</i>	50
4.7	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>Logout</i>	51
4.8	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>Edit Profile</i>	52
4.9	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>Search Items</i>	53
4.10	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>Order Items</i>	54
4.11	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>Insert Items</i>	55
4.12	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>Edit Items</i>	56
4.13	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>Delete Items</i>	57
4.14	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>View Order</i>	58
4.15	<i>Acivity Diagram</i> Bagi Proses <i>View Profile</i>	59
4.16	<i>Sequence Diagram</i> bagi Sistem OoDeli	60

4.17	Model Senibina Pelanggan-Pelayan	63
4.18	Carta Alir Operasi	64
4.19	Proses Umum Sistem	65
4.20	Lakaran Perjalanan Sistem – Bahagian A	66
4.21	Lakaran Perjalanan Sistem – Bahagian B	66
4.22	Lakaran Perjalanan Sistem – Bahagian C	67
4.23	Lakaran Perjalanan Sistem – Bahagian D	67
4.24	Lakaran Perjalanan Sistem – Bahagian E	68
4.25	Lakaran Perjalanan Sistem – Bahagian F	68
4.26	Lakaran Perjalanan Sistem – Bahagian G	69
4.27	Lakaran Perjalanan Sistem – Bahagian H	69
4.28	Halaman Utama Sistem OoDeli	70
4.29	Halaman Profile Customer bagi Sistem OoDeli	70
4.30	Halaman Menu bagi Sistem OoDeli	71
4.31	Halaman Tempahan Makanan bagi Sistem OoDeli	71
4.32	Halaman Tempahan Barangan Runcit bagi Sistem OoDeli	72
4.33	Halaman Confirmation Order bagi Sistem OoDeli	72
4.34	Halaman Invois bagi Sistem OoDeli	73
4.35	Halaman Perhubungan	73
5.1	Antaramuka Log Masuk dan Daftar Ahli	84
5.2	Antaramuka Borang Tempah Barangan Runcit	85
5.3	Antaramuka Borang Tempah Makanan	85
5.4	Antaramuka Senarai Barang Tempahan	86
5.5	Peringkat Pengujian	88
5.6	Paparan ralat apabila terdapat kesalahan data yang dimasukkan semasa log masuk	88
5.7	Paparan ralat apabila pengesahan katalaluan tidak sama semasa proses daftar ahli	88
5.8	Paparan ralat pada borang tempahan makanan	89
5.9	Peratusan Penerimaan Pengguna Terhadap Sistem OoDeli	89
5.10	Peratusan Kepuasan Pengguna Terhadap Fungsi Sistem	90
5.11	Statistik Tanggapan Pengguna Terhadap Rekabentuk Antaramuka Sistem OoDeli	91

SENARAI ISTILAH**BAHASA MELAYU**

Rajah Kes Guna

Rajah Kelas

Rajah Aktivi

Rajah Jujukan

Atas Talian

Penebusan Mata

Pembeli Peribadi

Pembelian Pantas

Pentadbir

Pelanggan

BAHASA INGGERIS*Use Case Diagram**Class Diagram**Activity Diagram**Sequence Diagram**Online**Redeem Point**Personal Shopper**Express Shopping**Administrator**Customer*

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	PERKARA
A	Poster OoDeli
B	<i>Flyer</i> OoDeli
C	Rancangan Perniagaan

BAB 1

PENGENALAN

1.9 Pendahuluan

Teknologi maklumat dan komunikasi atau ICT (Information And Communication Technology) merupakan teknologi yang diperlukan untuk memproses data. Ruang lingkupnya sangat luas merangkumi segala aspek terutama dalam pengurusan dan pemrosesan maklumat. Jacques Filul (1962) mendefinisikan teknologi sebagai "keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki efisiensi dalam kegiatan manusia". Menurut Little John (1978), "komunikasi merupakan suatu hal yang sulit kerana sifatnya yang kompleks dan proses yang multidisplin". The International For True Study Comunication Problem(1980) lebih menekankan pengertian komunikasi sebagai "proses pertukaran benda, data, pendapat atau pesanan antara perseorangan dan masyarakat" (Mohamad Benyamin Mohd Amin, 2010).

Teknologi wujud sebagai satu perantaraan untuk mengedarkan pelbagai jenis maklumat untuk tujuan yang berlainan sebagai contoh pendidikan, pengiklanan, pemberitahuan, telekomunikasi dan sebagainya untuk memperoleh maklumat. Hakikatnya, perkembangan ICT sangat membantu mempercepatkan seseorang untuk melakukan kerja dengan lebih cekap, berkesan, mudah, cepat dan dapat membuat keputusan dengan lebih baik untuk menghasilkan kerja yang berkualiti.

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 online. Selain itu, mereka juga dapat mencari pengguna dengan lebih cepat dan dapat meningkatkan pendapatan harian mereka dengan cepat.

Walau bagaimanapun, teknologi maklumat ini juga dapat mengeratkan hubungan sesama manusia. Hal ini dapat dibuktikan melalui perkembangan dunia teknologi maya seperti twitter, facebook, yahoo messenger dan sebagainya. Teknologi maya ini telah menjadikan salah satu keperluan penduduk pada hari ini terutama golongan remaja kerana mereka dapat berinteraksi dalam internet walaupun berada jauh. Perkembangan teknologi maya ini dapat mengeratkan hubungan terutama mereka yang berada di luar negara. Mereka dapat bertanya khabar melalui jaringan sosial yang cepat dan mudah.

Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi telah mencampakkan pelbagai persoalan kepada para pengguna. Secara hakikatnya, penggunaan ICT memberi pelbagai impak positif, namun impak negatif turut timbul disebabkan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab menyalurkan maklumat yang berunsur pornografi, propaganda, ajaran sesat dan sebagainya melalui internet, akibatnya keruntuhan sosial mungkin berlaku seperti jenayah seks, gangster, buli dan sebagainya.

Internet juga membuka jalan kepada jenayah komputer. Golongan yang mahir dalam komputer dapat mencerooboh masuk ke dalam sistem komputer sesebuah syarikat melalui laman webnya. Mereka mahir memecahkan kod sekeruti komputer untuk memasuki sistem komputer tersebut untuk menyebarkan virus tertentu melalui emel sehingga melumpuhkan sistem komputer. Terdapat juga pihak-pihak yang menganjurkan "skim cepat kaya" di internet untuk menipu orang.

Ketagihan internet turut mengubah hidup dan peribadi seseorang. Kita tidak perlu berganjak dari kerusi untuk mengikuti perkembangan antarabangsa. Orang yang dilanda "demam" internet mungkin melupakan corak hidup yang dilaksanakan seperti mengabaikan produktiviti kerja dan ibu bapa yang mengabaikan anak-anak mereka. Mereka mungkin mengasingkan diri semata-mata hendak menyelami maklumat dalam internet yang tanpa batasannya. Amalan berkelompok dan bagai aur dengan tebing akan terhakis. Sebaliknya akan muncul amalan enau dalam belukar dan melepaskan pucuk masing-masing. Oleh itu internet mampu merenggangkan hubungan sesama manusia.

Secara kesimpulannya, teknologi maklumat dan komunikasi banyak mengubah kehidupan manusia. Kemajuan ini membuka jendela kepada kemungkinan, kegilaan dan malapetaka baru bergantung pada cara-cara kita manfaatkannya atau menyalahgunakannya.

1.10 Pernyataan Masalah

Masalah yang menjerumus kepada sistem OoDeli adalah kerana kesibukan individu membuat kerja atau tugas pada masa tertentu sehingga sanggup tidak keluar untuk membeli makanan. Terdapat juga pelajar yang berasa malas untuk berjalan kaki untuk membeli makanan di kafeteria di kolej kerana keadaan kolej yang jauh dari kafeteria atau berasa bosan dengan makanan yang selalu di makan di kafeteria yang sama. Selain itu, pelajar akan berasa membazir masa untuk menunggu makanan di kafeteria ketika orang ramai. Bukan itu sahaja, individu yang ingin membeli barangan keperluan harian terpaksa keluar dan mengangkat barangan yang banyak semasa pulang.

1.11 Matlamat Projek

Matlamat projek ini adalah untuk membantu individu membeli makanan atau barangan keperluan harian secara atas talian dengan membuat tempahan terlebih dahulu dan seterusnya penghantaran pesanan akan dilakukan kepada individu tersebut. Dengan pembangunan sistem ini diharap dapat membantu dan mempercepatkan golongan tertentu membeli makanan dan barangan harian dengan cara yang lebih mudah.

1.12 Objektif Projek

Objektif pembangunan OoDeli adalah untuk membangunkan sebuah sistem untuk memesan makanan dan barangan runcit secara atas talian bagi membantu masalah-masalah yang dihadapi oleh golongan tertentu seperti berikut:

- i. Individu yang malas atau banyak tugas masih boleh membeli makanan tanpa keluar dari rumah.
- ii. Mengurangkan beban individu yang tidak berkenderaan untuk membeli makanan yang jauh dari kolej.
- iii. Menjimatkan masa individu menunggu makanan di kedai makan.
- iv. Membantu individu mendapatkan barangan keperluan harian tanpa perlu pergi ke kedai.
- v. Mengurangkan beban pengguna untuk mengangkat barangan yang banyak sewaktu membeli barangan runcit.

1.13 Skop

Skop pembangunan OoDeli adalah seperti berikut:

- i. Makanan yang akan dijual adalah makanan yang akan disediakan oleh kedai makanan yang akan dipilih.
- ii. Pengguna yang boleh menggunakan sistem ini adalah komuniti di sekitar Skudai yang terpilih sahaja.
- iii. Bahasa yang akan digunakan ialah Bahasa Inggeris.
- iv. Barangan keperluan harian yang akan dijual adalah barangan makanan berpaket dan keperluan harian.

1.14 Perancangan Projek

Perancangan projek adalah penting untuk memastikan semua aktiviti dalam projek dapat dilaksanakan dalam masa yang ditetapkan.

1.14.1 Perancangan Projek 2

Terdapat 3 fasa dalam perancangan Projek 1 iaitu:

- i. Fasa Perancangan
Fasa ini berfungsi sebagai perancangan awal dalam mengenalpasti objektif, skop, matlamat projek dan masalah serta kekangan yang wujud dalam persekitaran.

ii. Fasa Analisa dan Keperluan Sistem

Fasa ini memerlukan proses pengumpulan data dan maklumat bahan untuk tujuan penyelidikan. Maklumat yang diperolehi dianalisa dan seterusnya keperluan dan kaedah untuk pembangunan sistem ditentukan.

iii. Fasa Rekabentuk

Rekabentuk awalan sistem diberi lakaran awal dan spesifikasi input dan output sistem ditentukan. Rekabentuk awalan yang terlibat ialah rekabentuk antaramuka, rekabentuk pangkalan data dan juga rekabentuk proses.

1.14.2 Perancangan Projek 3

Terdapat 3 fasa dalam perancangan Projek 2 iaitu:

i. Fasa Rekabentuk Sistem

Fasa ini merupakan lanjutan daripada fasa rekabentuk pada Projek 1 di mana pada fasa ini rekabentuk sebenar dibangunkan menggunakan aplikasi atau perisian yang telah ditetapkan.

ii. Fasa Pembangunan Sistem

Fasa ini melibatkan proses pengaturcaraan dan juga implementasi sistem dimana fungsi antaramuka sistem dapat berjalan dan berhubung dengan pangkalan data.

iii. Fasa Perlaksanaan dan Pengujian

Pada fasa ini, sistem yang telah dibangunkan akan diuji samaada telah mengikut spesifikasi yang ditentukan atau sebaliknya. Sistem yang gagal memenuhi spesifikasi yang telah ditetapkan akan kembali ke fasa pembangunan sistem untuk melalui proses pembetulan dan penambahan manakala, sistem yang telah berjaya beroperasi dengan baik boleh melalui proses penyelenggaraan.

1.15 Organisasi Laporan

Laporan ini telah dibahagikan kepada lima bab iaitu:

- i. Bab Pertama
Bab pertama ini akan menerangkan secara am tentang pengenalan teknologi, matlamat kajian, objektif kajian, dan justifikasi kajian. Pendek kata, bab ini adalah untuk memberi satu gambaran umum kepada pembaca mengenai masalah semasa dan tujuan sistem ini dibangunkan bagi menyelesaikan masalah tersebut.
- ii. Bab Kedua
Bab ini menerangkan mengenai kajian literasi, pengenalan kepada industri, bidang industri, kesan industri kepada pengguna, daya penarik industri dan hubungan industri dengan beberapa faktor.
- iii. Bab Ketiga
Bab ini menerangkan mengenai metodologi dan pendekatan yang akan digunakan dalam membangunkan sistem. Penerangan tentang keperluan data-data dan kaedah mendapatkan data juga dibincangkan.
- iv. Bab Keempat
Bab ini membincangkan beberapa cadangan dalam membangunkan sistem. Pembangunan antaramuka sistem juga akan diterangkan dalam bab ini.
- v. Bab Kelima
Bab kelima ialah hasil dan pengujian sistem yang telah dibina. Hasil soal selidik dan antara muka sistem juga ditunjuk dalam bab ini.
- vi. Bab Keenam
Akhirnya, bab kelima adalah rumusan keseluruhan pembangunan sistem serta kebaikan dan kelemahan sistem yang dibangunkan. Secara umumnya, bab ini akan merumuskan setiap bab seterusnya membuat kesimpulan akhir.

1.16 Kesimpulan

Internet telah menjadi platform yang berkesan dengan kewujudan perniagaan secara elektronik atau e-dagang. Kebanyakan e-dagang melalui Internet adalah berdasarkan kepada konsep kedai maya dan *client server*. Fokus utama projek ini ialah membantu pelajar membeli makanan atau barangan keperluan secara tempahan dan seterusnya menghantar barangan yang ditempah kepada pelajar. Pembelian adalah berdasarkan kedai maya yang dilaksanakan secara *client server* bagi makanan-makanan yang dijual di kafeteria atau kedai makan yang dipilih serta barang-barang runcit yang akan dijual yang dibahagikan kepada dua kategori iaitu barangan makanan berpaket dan juga keperluan harian seperti sabun basuh, ubat gigi, syampu dan barangan seumpunya. Pesanan dilakukan oleh pembeli pada komputer klien melalui laman dan maklumat pesanan akan diterima oleh pelayan. Pelayan akan memaparkan butir-butir pesanan berkaitan pembelian dan pelanggan yang telah dimasukkan oleh pembeli sebagai urus niaga pembelian. Pentadbir akan bertindak balas dengan menghantar maklumat pengesahan pembelian kepada pelanggan. Tujuan pembangunan sistem adalah untuk menunjukkan borang pesanan, maklumat barang-barang runcit, pengiklanan dan maklumat pembayaran. Oleh kerana pembelian menggunakan sistem atas talian, maka pembeli akan disediakan dengan maklumat terperinci mengenai pembelian untuk mengelakkan sebarang ragu-ragu. Projek ini juga membantu pelajar yang terpaksa mencari dan melalui proses yang merumitkan dalam mendapatkan barangan runcit. Akhirnya, pembeli boleh mengurangkan risiko membawa banyak wang semasa membeli-belah.

RUJUKAN

International Data Corporation (IDC), Online Shopping Statistics in Malaysia.

<http://www.asean.idc.asia/>

Asean IDC Asia (2011). <http://www.asean.idc.asia/online-shopping-statistics-in-malaysia.html>

Mohd Khairi Mahmud (2006). Sistem Pengurusan Inventori Dan Tempahan Bersepadu Berasaskan Web : Makmal Jabatan Pendidikan Sains Dan Matematik. Universiti Teknologi Malaysia: Projek Sarjana Muda 2.

Mohd Shahizan Othman (2011) Pembangunan aplikasi web menggunakan ASP.NET

Suhaimi Ibrahim, Wan Mohd Nasir Wan Kadir, Paridah Samsuri, Rozlina Mohamed,

Mohd Yazid Idris (1999). Kejuruteraan Perisian. : Universiti Teknologi Malaysia.

<http://searchcio-midmarket.techtarget.com/definition/Prototyping-Model> (2001).

Prototyping Model. CIO Midmarket Resources.

<http://www.learn.geekinterview.com/it/sdlc/prototype-model.html> (2008). Prototype Model. GeekInterview

<http://myiktisad.blogspot.com/2012/05/industri-runcit-dijangka-lihat.html>

http://www.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2011&dt=1215&pub=Utusan_Malaysia&sec=Timur&pg=wt_01.htm

<http://humanwebsite.com.my/blog/online-shopping-statistics-in-malaysia.html>

Mohamad Benyamin Mohd Amin (2010) Perkembangan Teknologi Maklumat
<http://purpleturtle-impianinsan.blogspot.com/2010/08/teknologi-maklumat-dan-komunikasi>

Abu Bakar Hamed UUM Press (2005) Keusahawanan & pengurusan perniagaan kecil

Industri Runcit Akan Terus Peroleh Pendapatan Baik Tahun Ini

<http://kpdnkk.bernama.com/newsBm.php?id=565459>

Torek Sulong (2011) Industri Makanan Makin Maju

http://www.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2011&dt=1215&pub=Utusan_Malaysia&sec=Timur&pg=wt_01.htm

Industri Runcit Dijangka Lihat Perkembangan Menarik Selepas Akta Persaingan 2010 (2012)

<http://myiktisad.blogspot.com/2012/05/industri-runcit-dijangka-lihat.html>

Perniagaan runcit penyumbang besar ekonomi negara (2012)

<http://suaraanaksarawak.wordpress.com/2012/01/20/sarawak-mukah-runcit-kedai-rakyat-1malaysia/>