

PEMBANGUNAN APLIKASI TELEFON PINTAR BAGI PERKONGSIAN
TEMPAT MAKAN DI MALAYSIA UNTUK PLATFORM ANDROID
(*Jom Makan*)

NOR ROSMIZA BINTI WAHAB

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

Fakulti Sains Komputer dan Sistem Maklumat

Universiti Teknologi Malaysia

OGOS 2013

Kepada ibu bapa tercinta Wahab Bin Hussin dan Siti Rohani Binti Said serta seluruh ahli keluarga yang tersayang. Terima kasih saya ucapkan di atas segala dorongan dan pengorbanan yang tidak ternilai yang diberikan. Tidak lupa juga kepada insan tersayang yang banyak memberi peransang dan semangat serta rakan-rakan yang banyak memberi tunjuk ajar agar tabah menghadapi cabaran dan dugaan. Jasa dan pengorbanan kalian hanya Allah S.W.T sahaja yang mampu membalasnya.

Sekian.

PENGHARGAAN

Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Mengasihani. Segala puji-pujian Bagi Allah yang telah member kesempatan kepada saya menyiapkan projek dan juga tesis yang menjadi salah satu daripada pra syarat bagi memenuhi syarat mendapat Ijazah Sarjana di Universiti Teknologi Malaysia. Selawat salam atas junjungan besar Nabi Muhammad S.A.W.

Jutaan terima kasih saya ucapkan kepada kedua-dua penyelia saya iaitu Prof. Madya Dr. Mohd Shahrizal Bin Sunar dan Dr. Noor Hazarina Binti Hashim yang telah memberi bimbingan dan tunjuk ajar bagi memantapkan lagi projek ini. Penghargaan terima kasih juga saya tujukan kepada penyelaras SKIT iaitu Dr. Zaidi Bin Rozan, semua pensyarah yang mengajar saya serta para usahawan yang tidak jemu berkongsi panduan dan tips berguna untuk menjadi usahawan berjaya. Tidak terkecuali rakan-rakan yang banyak berkongsi maklumat dan menjadi rujukan apabila adanya pertanyaan dan kemuskilan dalam menyiapkan aplikasi *Jom Makan*.

Tidak lupa juga kepada ibu bapa tercinta iaitu Wahab Binti Hussin dan Siti Rohani Binti Said serta seluruh ahli keluarga yang lain di atas sokongan dan dorongan kepada saya supaya terus berusaha walaupun dalam apa jua bidang yang saya ceburi.

ABSTRAK

Pada masa kini, aplikasi telefon pintar merupakan satu daripada alternatif yang memudahkan pengguna untuk membuat akses maklumat mahupun mendapatkan perkhidmatan yang diingini tanpa had. Terdapat ratusan ribu aplikasi telefon pintar yang berada di pasaran pada masa kini. Ia boleh didapati secara percuma mahupun berbayar. Dalam bidang pelancongan, aplikasi telefon pintar telah banyak dibangunkan bertujuan untuk memudahkan pengguna. Terdapat pelbagai nilai yang boleh dikomersialkan di dalam bidang ini kerana ia mempunyai pelbagai cabang yang menarik. Ini memberi idea kepada pembangun untuk membangunkan suatu aplikasi yang diberi nama Jom Makan. Jom Makan merupakan suatu aplikasi perkongsiaan maklumat tempat makan menarik di Malaysia bertujuan untuk membantu para pelancong. Ia dibangunkan dengan menggunakan bahasa pengaturcaraan *JAVA* dan *PHP* serta menggunakan persekitaran *HTML5*. Pangkalan data yang digunakan adalah *mySQL* dengan menggunakan *WordPress* sebagai pengurus pangkalan data. Grafik antaramuka penggunaanya pula menggunakan *jQuery Mobile* bersama rangka kerja *PhoneGap*. Aplikasi Jom Makan menggunakan Android sebagai platform. Diharapkan dengan adanya aplikasi Jom Makan ini dapat membantu pelancong sama ada dalam mahupun luar negara dalam mencari tempat makan yang menarik di Malaysia.

ABSTRACT

Nowadays, mobile application is one of alternatives that ease the users to have an easy access or to get an unlimited service. There are up to hundred thousand of mobile applications that have been developed in the market. They can obtain with or without any charge. In the tourism filed, there are many methods that can use by mobile application to ease the users. There are some commercial values to become an interesting things in this filed. This has given the developer the idea to develop an application named *Jom Makan*. *Jom Makan* is an application that shared the information about the best food places in Malaysia to help tourist. It is developed using JAVA and PHP as the programming language in HTML5 development environment. The database used is mySQL with Wordpress as the database manager. The graphic user interface is designed in jQuery Mobile with PhoneGap as the framework. This application is run in Android platform. Hopefully, Jom Makan application can help local and international tourist to get the information about the best food places in Malaysia.

KANDUNGAN

BAB	PERKARA	HALAMAN
	PENGISTIHARAN	ii
	DEDIKASI	iii
	PENGHARGAAN	iv
	ABSTRAK	v
	ABSTRACT	vi
	SENARAI KANDUNGAN	vii
	SENARAI JADUAL	viii
	SENARAI RAJAH	xi
	SENARAI LAMPIRAN	xiii
1	Pengenalan Projek	
	1.1 Pendahuluan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	1
	1.3 Pernyataan Masalah	2
	1.4 Matlamar Projek	3
	1.5 Objektif Projek	3
	1.6 Skop Projek	4
	1.6.1 Pembangun	4
	1.6.2 Pegguna	4
	1.7 Justifikasi	5
	1.8 Penutup	5
2	Kajian Literatur	
	2.1 Pendahuluan	6
	2.2 Pelancongan	7
	2.3 Jenis-Jenis Pelancongan	8
	2.3.1 Pelancongan Makanan	8

	2.3.2	Pelancongan Budaya	8
	2.3.3	Pelancongan Pengembaraan	9
2.4		Platform	9
	2.4.1	IOS	10
	2.4.2	Android	11
	2.4.3	Phone Gap	11
	2.4.4	Wordpress	12
2.5		Kajian Terhadap Aplikasi Sedia Ada	13
2.6		Analisis Pesaing	14
	2.6.1	Penang Glutton's Coner	14
	2.6.2	Garfu	15
	2.6.3	My Food My Life	16
2.7		Perbandingan Aplikasi Sedia Ada	17
2.8		Penutup	18
3		METODOLOGI PEMBANGUNAN	
	3.1	Pendahuluan	19
	3.2	Pendekatan Pembangunan	19
		3.2.1 Fasa Penyiasatan Awal	20
		3.2.2 Fasa Analisis Keperluan	21
		3.2.3 Fasa Rekabentuk	22
		3.2.4 Fasa Pembangunan	22
		3.2.5 Fasa Pengujian	33
	3.3	Kanvas Modul Perniagaan Jom Makan	23
		3.3.1 Fungsi Utama	24
		3.3.2 Rakan Kongsi	24
		3.3.3 Peletakkan Nilai	25
		3.3.4 Nilai Utama	24
		3.3.5 Hubungan Pelanggan	25
		3.3.6 Pelanggan Sasaran	25
		3.3.7 Saluran Penyebaran	26
		3.3.8 Pendapatan	27

3.4	Rantaian Nilai	27
	3.4.1 Input	28
	3.4.2 Proses	28
	3.4.3 Output	29
	3.4.4 Pemasaran	29
	3.4.5 Pengedaran	30
	3.4.6 Perkhidmatan Selepas Jualan	30
3.5	Spesifikasi Input Dan Output	31
3.6	Justifikasi Perisian	32
3.7	Justifikasi PerkakasanPenutup	33
4	ANALISIS REKABENTUK	
4.1	Pendahuluan	34
4.2	Analisis Sistem	35
	4.2.1 Analisis Sistem Cadangan	35
	4.2.2 Analisis Sistem Semasa	36
	4.2.3 Analisis Keperluan Pengguna	36
4.3	Rekabentuk Sistem	37
	4.3.1 Rekabentuk Proses Dan Data Model	39
	4.3.1.1 Rajah Blok Sistem	39
	4.3.1.2 Rekabentuk Modul	48
	4.3.1.3 Rajah Kes Gunaan	51
	4.3.2 Rekabentuk Antaramuka Sistem	53
	4.3.2.1 Lakaran Grafik Aplikasi Jom Makan	54
	4.3.2.2 Prototaip Antaramuka Aplikasi Jom Makan	60
4.4	Kajian Analisis Pasaran	71
	4.4.1 Segmentasi Taget pasaran	71
	4.4.2 Segmentasi Petak Pemasaran	72
4.5	Penutup	72

5	HASIL PROJEK DAN PENGUJIAN	
5.1	Pendahuluan	73
5.2	Implimentasi Projek	74
5.3	Hasil Projek	75
	5.3.1 Modul Menu Utama	76
	5.3.2 Modul Terdekat	77
	5.3.3 Modul Promosi	78
	5.3.4 Modul Kategori Dan Area	79
	5.3.5 Modul Pertanyaan	80
	5.3.6 Modul Cadangan	81
	5.3.7 Modul Tambah	82
	5.3.8 Modul Bookmark	83
	5.3.9 Modul Tetap	84
	5.3.10 Modul Galeri	85
	5.3.11 Modul carian	86
	5.3.12 Modul Hubungi Kami	87
5.4	Pengurusan Pangkalan Data	88
5.5	Pengujian	90
6	PERBINCANGAN DAN RUMUSAN	
6.1	Pendahuluan	93
6.2	Perbincangan	93
6.3	Pencapaian	94
6.4	Kekangan	96
6.5	Cadangan masa Hadapan	97
6.6	Penutup	98
	RUJUKAN	100
	LAMPIRAN	102
	RANCANGAN PERNIAGAAN	107

SENARAI JADUAL

NO	JADUAL	HALAMAN
2.1	Contoh Antaramuka Aplikasi Pertama	15
2.2	Contoh Antaramuka Aplikasi Kedua	16
2.3	Contoh Antaramuka Aplikasi Ketiga	17
2.4	Perbandingan Aplikasi Sedia Ada	18
3.1	Senarai Keperluan Perisian	32
3.2	Senarai Keperluan Perkakasan	33

SENARAI RAJAH

NO	RAJAH	HALAMAN
2.1	Senarai Pelancong Melawat Malaysia	7
2.2	Peranti Yang Menguasai Pasaran Malaysia	10
2.3	Senarai Aplikasi Di Pasaran Mengikut Kategori	13
3.1	Model Rekabentuk Aplikasi Jom Makan	20
3.2	Kanvas Model Perniagaan Aplikasi Jom Makan	24
3.3	Rantaian Nilai Aplikasi Jom Makan	27
3.4	Prosess Input Menghasilkan Output	31
4.1	Rekabentuk Pembangunan Aplikasi Jom Makan	38
4.2	Gambar Rajah Blok Aplikasi Jom Makan	39
4.3	Gambar Rajah Blok Menu Utama Aplikasi Jom Makan	40
4.4	Gambar Rajah Blok Terdekat Aplikasi Jom Makan	41
4.5	Gambar Rajah Blok Promosi Aplikasi Jom Makan	42
4.6	Gambar Rajah Blok Area/Kategori Aplikasi Jom Makan	43
4.7	Gambar Rajah Blok Pertanyaan Aplikasi Jom Makan	44
4.8	Gambar Rajah Blok Cadangan Aplikasi Jom Makan	45
4.9	Gambar Rajah Blok Tambah Aplikasi Jom Makan	46
4.10	Gambar Rajah Blok Menu Sampingan Aplikasi Jom Makan	47
4.11	Gambar Rajah Kes Gunaan Aplikasi Jom Makan	52
4.12	Lakaran Logo Aplikasi Jom Makan	54
4.13	Lakaran Menu Utama Aplikasi Jom Makan	55
4.14	Lakaran Halaman Terdekat	56
4.15	Lakaran Halaman Tambah Menu	57
4.16	Lakaran Halaman Info Restoran	58
4.17	Lakaran Halaman Pertanyaan	59
4.18	Lakaran Prototaip Antaramuka Menu Utama	61

4.19	Lakaran Prototaip Antaramuka Terdekat	62
4.20	Lakaran Prototaip Antaramuka Area	63
4.21	Lakaran Prototaip Antaramuka Pertanyaan	64
4.22	Lakaran Prototaip Antaramuka Cadangan	65
4.23	Lakaran Prototaip Antaramuka Info	66
4.24	Lakaran Prototaip Antaramuka Tambah Menu	67
4.25	Lakaran Prototaip Antaramuka Hubungi Kami	68
4.26	Lakaran Prototaip Antaramuka Tetapan	69
4.27	Lakaran Prototaip Antaramuka Carian	70
5.1	Paparan Awal Aplikasi Jom Makan	76
5.2	Modul Menu Utama	77
5.3	Modul Terdekat	78
5.4	Modul Promosi	79
5.5	Modul Menu Kategore Dan Area	80
5.6	Modul Menu Pertanyaan	81
5.7	Modul Menu Cadangan	82
5.8	Modul Menu Tambah	83
5.9	Modul Menu Bookmark	84
5.10	Modul Menu Tetapan	85
5.11	Modul Menu Galeri	86
5.12	Modul Menu Carian	87
5.13	Modul Menu Hubungi Kami	88
5.14	Antaramuka Log Masuk Wordpress	89
5.15	Antaramuka Halaman Utama Wordpress	90
5.16	Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi Jom Makan	91

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	HALAMAN
A	Kaji Selidik Keberkesanan Aplikasi Jom Makan	102
B	Kajian Perbandingan Analisis Persaing	104
C	Brosur Jom Makan	105
D	Poster Jom Makan	106

BAB 1

PENGENALAN PROJEK

1.1 Pendahuluan

Dalam bab ini, diterangkan secara umum perkara mengenai projek. Peringkat awal projek adalah amat penting, ia menjadi bahagian akar yang akan membuahkan hasil yang mantap. Ini termasuklah daripada peringkat pembangunan, seperti skop, objektif, pernyataan masalah, dan kepentingan projek mengenai pencarian tempat makan di Malaysia. Skop dan objektif menerangkan tentang tujuan projek. Begitu juga dengan objektif yang menjadi tanda aras bagi pembangunan projek, ia perlu dicapai sebagaimana disasarkan. Terdapat juga bahagian latar belakang yang akan menerangkan serba sedikit tentang sistem yang berkaitan. Bab ini juga akan menerangkan sedikit sebanyak tentang bahagian pemasaran serta bahagian komersil projek, serta di mana elemen pengkomersialannya. Begitu juga dengan pernyataan masalah yang akan menerangkan permasalahan yang akan diselesaikan melalui bab yang terkemudian. Bahagian akhir bab akan menerangkan

1.2 Latar Belakang Masalah

Terdapat beberapa masalah yang telah dapat dikenal pasti oleh pelancong dalam mahupun luar negara yang ingin mencari tempat makan ketika melancong.

Hal ni termasuklah dengan mencari tempat makan yang sesuai dengan citarasa, membuat keputusan dengan cepat untuk mencari tempat makan yang dikehendaki.

Kebanyakan pelancong yang melawat sesebuah kawasan tidak terlalu biasa dengan keadaan sekeliling. Jadi hal ini menjadi satu masalah besar ketika mereka ingin mencari tempat makan. Antara masalah utama yang sering membelenggu para pelancong ialah:

- Kurang kaedah pantas dan efisien untuk mencari tempat makan
- Kurang rujukan untuk mengetahui tempat makan kepada pelancong
- Tiada platform khas sebagai rujukan tempat makan di Malaysia yang lebih mudah dan efisien
- Terpaksa menggunakan kaedah manual di *browser*(google)
- Mengambil masa yang lama untuk mencari tempat makan terutamanya ketika berada di sesuatu tempat yang baru
- Kesukaran mencari tempat makan mengikut selera dan kehendak

1.3 Penyata Masalah

Antara masalah kritikal yang dikenal pasti dapat menjadi suatu peluang bagi pembangunan projek adalah:

- Memberi petunjuk arah tempat makan yang ingin dilawati.
- Mengenalpasti tempat makan menarik yang berada berdekatan dengan lokasi semasa
- Memberi senarai tempat makan boleh dipilih mengikut kawasan dan jenis makanan
- Memberi cadangan kepada pelancong untuk ke tempat makan yang sering dikunjungi
- Menyediakan ruang soal jawab kepada pengguna jika terdapat sebarang kekeliruan

1.4 Matlamat Projek

Matlamat projek ini adalah untuk membangunkan aplikasi telefon pintar bagi perkongsian tempat makan di Malaysia. Aplikasi ini dapat membantu pengguna terutamanya para pelancong ketika melancong di Malaysia. Apabila menggunakan aplikasi ini, pelbagai masalah yang boleh diatasi terutamanya dari segi masa, kebuntuan mencari tempat makan, seterusnya memperkenalkan pelbagai makanan-makan yang menarik yang terdapat di Malaysia. Dengan pembangunan aplikasi ini, diharapkan agar tahap kecekapan dan juga pengurusan masa ketika melancong adalah lebih efisien dan mudah

1.5 Objektif Projek

Objektif pembangunan projek ini adalah seperti berikut :

- Mengkaji kaedah yang mudah untuk memberi panduan tempat makan menarik dan terpilih di Malaysia
- Memberi cadangan tempat makan mengikut kawasan yang sedang dilawati serta kategori makanan
- Menghasilkan satu aplikasi yang menjimatkan masa terutamanya pelancong mempunyai masa yang terhad untuk mencari tempat makan

1.6 Skop Projek

Antara skop projek yang telah dikenalpasti adalah:

- Pelancong dalam dan luar negara serta penduduk tempatan.
- Agensi pelancongan
- Pengguna *Smartphone*(Android dan IOS)

1.61 Pembangun

Projek ini bakal dibangunkan dengan adanya kerjasama yang wujud antara pembangun dan pemilik restoran di seluruh Malaysia. Skop projek bagi pembangun ialah membangunkan satu aplikasi mencari tempat makan yang lebih cekap bagi memudahkan para pelancong untuk mencari tempat makan yang diinginkan ketika melancong di Malaysia. Ia dibangunkan di dalam mobil kerana boleh dikatakan kebanyakan pengguna sekarang mempunyai telefon pintar.

1.62 Pengguna

Projek ini turut mensasarkan pemilik syarikat agensi pelancongan di Malaysia untuk memudahkan mereka membawa para pelancong ke tempat makan yang terpilih. Tiada syarat yang dikenakan untuk mengguna aplikasi ini dan sesuai oleh semua lapisan masyarakat yang mempunyai telefon pintar. Selain itu ia juga boleh digunakan oleh semua pengguna smartphone khususnya pengguna *Android* dan *IOS* dalam mencari tempat makan yang mereka inginkan terutamanya ketika melancong

1.7 Justifikasi

Projek ini dikatakan sebagai suatu projek yang penting kerana ia dilihat sebagai satu platform kepada pengguna dan merupakan pemudah cara kepada mereka. Segala maklumat yang ditawarkan di dalam sistem ini cepat dan mudah difahami membuatkan ia sesuai digunakan oleh semua jenis lapisan masyarakat. Projek ini mampu memberi keuntungan yang besar kepada pembangun kerana ia berpotensi untuk menarik minat para pelancong dan pengemar makanan untuk menggunakannya. Keuntungan yang bakal dijana pula bukanlah dari satu sumber sahaja malah terdapat juga sumber-sumber lain.

1.8 Penutup

Seperti yang diketahui, makanan merupakan satu keperluan asas manusia. Manusia sanggup berhabisan untuk makanan kerana makanan diperlukan dalam rutih seharian manusia. Sistem ini merupakan satu kaedah yang pantas kepada pengguna untuk mencari tempat makan yang mereka kehendaki dengan mudah serta menjimatkan masa. Dalam membangunkan sistem ini, pembangun perlu mengenal pasti latar belakang dan masalah yang wujud. Ia perlu dikaji terlebih dahulu sebelum penyelesaian masalah dicadangkan. Bab 1 meringkaskan segala isu tentang termasuklah matlamat, objektif, skop dan juga justifikasi projek. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pembangun membuat rujukan dan sebagai panduan semasa proses implimentasi kelak.

RUJUKAN

Suhaimi Ibrahim (1999). “Kejuruteraan Perisian.” : Universiti Teknologi Malaysia.

Syed Norris Hikmi Syed Abdullah (1999). “Kaedah Analisis Dan Rekabentuk Sistem” : Universiti Teknologi Malaysia Skudai.

Thomas J.D., (2013). “*Programming with Mobile Applications: Android, IOS and Windows Phone 7.*” Boston Course Technology.

Idayu Omar, Irma (2005). Panduan Mencari Maklumat . Batu Caves : PTS Professional Publishing Sdn Bhd.

Mohd Taib Wahid (2009). “Sistem Maklumat Pengurusan”. Universiti Teknologi Malaysia Skudai.

Fertuck L.(1995). “*System Analysis & Design With Modern Methods.*” Business and Education Technology.

Dewitz, S.D (1996). “*Strategic Planning Data Modeling, UML Modeling, And Process Modelling in a Single Tool.*” Prentice Hall.

Hoffer A.J (1999). “*Modern System Analysis And Design.*” Prentice Hall.

Katz H. (1995). “*The media Handbook, NTC Business Book.*” Loncolnwood, IL..