

SISTEM TEMPAHAN JAHITAN DAN JUALAN BAJU FESYEN MUSLIMAH ATAS
TALIAN (A.1 Stylista)

NURIRDAYU BINTI AZMI

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

Fakulti Komputeran
Universiti Teknologi Malaysia

FEBRUARI 2014

“Saya akui bahawa karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya”

Tandatangan :

Nama Penulis : NURIRDAYU BINTI AZMI

Tarikh : FEBRUARI 2014

Specially dedicated to *Ibu* and *Ayah*

I really love both of you.

PENGHARGAAN

Alhamdulillah, syukur ke hadrat Ilahi atas limpah kurnianya dapat saya menyiapkan laporan projek ini dengan jayanya. Setinggi penghargaan dan ucapan terima kasih buat ibu bapa, Kamariah Talib dan Azmi Yusoff atas sokongan tidak berbelah bagi dan bantuan yang diberikan sepanjang menyiapkan projek pembangunan sistem tempahan jahitan dan jualan baju fesyen muslimah atas talian (*A.I Stylista*)

Ucapan ribuan terima kasih juga buat penyelia Dr. Dayang Norhayati Abang Jawawi dan Prof Dr. Amran Rasli yang banyak memberi nasihat dan tunjuk ajar sepanjang sistem ini dibangunkan. Terima kasih buat penyelaras program Sarjana Sains (Keusahawanan Teknologi Maklumat), pensyarah-pensyarah yang banyak memberi tunjuk ajar dan panduan, para usahawan yang tidak jemu berkongsi maklumat dan rakan-rakan yang tidak jemu membantu dalam menyiapkan sistem *A.I Stylista* ini.

Semoga dengan adanya sistem ini, ianya dapat memberi manfaat kepada pengguna dan memberi idea serta galakan kepada pembangun lain untuk memperkemaskan lagi fungsi dan memperluaskan perniagaan secara atas talian. Akhir kata, Alhamdulillah dan terima kasih untuk semua.

ABSTRAK

Tempahan jahitan dan pembelian baju merupakan satu aktiviti yang tidak asing lagi dan kerap dilakukan oleh setiap manusia. Proses awal tempahan jahitan yang mana bermula dari mengambil ukuran badan, memilih kain dan memilih rekaan fesyen akan dilakukan di butik pakaian atau kedai jahitan. Hal yang sama juga berlaku ketika membeli pakaian, di mana pelanggan perlu ke butik atau kedai pakaian untuk memilih pakaian yang hendak dibeli. Kedua-dua aktiviti ini memerlukan manusia untuk bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan mengambil masa mereka. Ini telah menimbulkan beberapa isu seperti kekangan masa, jarak perjalanan yang jauh, kesesakan lalu lintas dan tiada kenderaan yang mana menyukarkan pelanggan untuk datang membuat tempahan jahitan atau membeli belah. Seiring dengan perkembangan teknologi internet masa kini, ramai pengusaha kedai atau butik jahitan dan pakaian mengambil langkah untuk mempromosikan perkhidmatan dan penjualan produk mereka. Sehubungan itu, ia amat berpadanan sekali dengan matlamat asal pembangunan projek ini, iaitu untuk membangunkan satu sistem bagi membantu pengguna membuat tempahan jahitan dan pembelian baju secara atas talian dengan cara yang lebih mudah dan selamat. Berdasarkan kepada metodologi prototaip yang digunakan, sistem ini akan dibangunkan menggunakan bahasa pengaturcaraan PHP dan pangkalan data MySQL. Hasil projek adalah satu sistem yang diyakini berupaya membantu pengusaha butik atau kedai jahitan dan pakaian memasarkan kedai dan produk mereka ke pasaran yang lebih luas dan secara tidak langsung meringankan beban pelanggan kerana mereka hanya perlu menggunakan sistem atas talian ini sekiranya mereka ingin membuat tempahan baju atau membeli belah.

ABSTRACT

Tailoring booking and purchase shirts is an activity that is not unfamiliar and often done by every human being. The initial process of tailoring reservations which started from taking body measurements, pick fabric and fashion design will be done in the boutique clothes or sewing store. The same thing also happens when buying clothes, where customers have to go to the boutiques or clothing shops to select items to be purchased. Both of these activities require humans to move from one place to another and take their time. This has raised a number of issues such as time constraints, far distance, traffic jams and no vehicle which makes it difficult for the customer to come and make tailoring booking or shopping. In line with the development of internet technology nowadays, many boutique and clothing shop taken steps to promoting services and sale of their products. In this regard, it is very suitable together with the original goal of the development of this project, which is to develop a system to help users make tailoring booking and purchase clothes online in a way that is easier and more secure. Based on the prototype of the methodology used, the system will be developed using the programming language PHP and the MySQL database. The result was a system that is able to help tailoring shop or boutique owners to market their shops and products to a wider market and indirectly ease the burden of the customer because they only need to use this online system if they wish to make a reservation or shopping for clothes.

ISI KANDUNGAN

BAB	PERKARA	HALAMAN
	PENGESAHAN	i
	DEDIKASI	v
	PENGHARGAAN	vi
	ABSTRAK	vii
	ABSTRACT	viii
	ISI KANDUNGAN	ix
	SENARAI JADUAL	xiv
	SENARAI RAJAH	xv
	SENARAI ISTILAH	xvii
	SENARAI SINGKATAN	xviii
	SENARAI LAMPIRAN	xix
1	Pengenalan Projek	
	1.1 Pengenalan Projek	1
	1.2 Pernyataan Masalah	4
	1.3 Objektif Projek	5
	1.4 Skop Projek	6
	1.5 Kepentingan Projek	6
	1.6 Garis Panduan Tesis	7
2	KAJIAN LITERASI	
	2.1 Pengenalan	9
	2.2 Kajian Baju Fesyen Muslimah	9

2.2.1	Etika Pemakaian Islam	10
2.2.2	Kajian Cara Pengukuran Saiz Badan dan Ketinggian	11
2.3	Kajian Aplikasi Laman Web Membeli-belah <i>Online</i>	13
2.3.1	Statistik Pembelian <i>Online</i> Dunia	14
2.3.2	Statistik Pembelian <i>Online</i> Asia	15
2.3.3	Statistik Pembelian <i>Online</i> Malaysia	16
2.4	Kajian Sistem Sedia Ada	17
2.4.1	Kajian Kes 1: Get Gorgeous	18
2.4.1.1	Kelebihan Get Gorgeous	19
2.4.1.2	Kelemahan Get Gorgeous	19
2.4.2	Kajian Kes 2: MOONABAYA.com	19
2.4.2.1	Kelebihan MOONABAYA.com	20
2.4.2.2	Kelemahan MOONABAYA.com	20
2.4.3	Kajian Kes 3: ZALORA	21
2.4.3.1	Kelebihan ZALORA	22
2.4.3.2	Kelemahan ZALORA	22
2.4.4	Kajian Kes 4: Kedai Jahit <i>Online</i> 1 Malaysia	23
2.4.4.1	Kelebihan Kedai Jahit <i>Online</i> 1 Malaysia	24
2.4.4.2	Kelemahan Kedai Jahit <i>Online</i> 1 Malaysia	24
2.4.5	Kajian Kes 5: Kedai Jahit Normie	24
2.4.5.1	Kelebihan Kedai Jahit Normie	25
2.4.5.2	Kelemahan Kedai Jahit Normie	25
2.5	Perbandingan Analisa Pesaing	26
2.6	Kajian Perisian Pembangunan Sistem	29
2.6.1	Adobe Dreamweaver CS3	29
2.6.2	phpMyAdmin - MySQL	30
2.7	Ringkasan	31

3 METODOLOGI PEMBANGUNAN

3.1	Pengenalan	32
3.2	Metodologi Model Prototaip	33
3.2.1	Fasa Perancangan	34
3.2.1.1	Mengenalpasti Keperluan Pelanggan	35

3.2.2	Fasa Analisis	37
3.2.3	Fasa Rekabentuk	37
3.2.4	Fasa Prototaip Sistem	38
3.2.5	Fasa Implementasi	39
3.2.6	Fasa Sistem	40
3.3	Kanvas Modul Perniagaan <i>A.I Stylista</i>	40
3.4	Analisis Keperluan Sistem	41
3.4.1	Justifikasi Perkakasan	42
3.4.2	Justifikasi Perisian	43
3.5	Carta Gantt	44
3.6	Ringkasan	45

4 HASIL KAJIAN DAN REKABENTUK

4.1	Pengenalan	46
4.2	Hasil Kajian Fasa Keperluan	46
4.2.1	Model Kes Guna	47
4.2.2	Keterangan Aktor	49
4.2.3	Keterangan Kes Guna	50
4.2.4	Rajah Kelas	52
4.2.5	Rajah Aktiviti	53
4.2.6	Rajah Jujukan	54
4.3	Hasil Kajian Fasa Analisa	54
4.4	Hasil Kajian Fasa Rekabentuk	55
4.4.1	Rekabentuk Senibina	55
4.4.2	Rekabentuk Umum Sistem	57
4.4.3	Rekabentuk Antara Muka	58
4.4.3.1	Rekabentuk Antara Muka Pendaftaran	58
4.4.3.2	Rekabentuk Antara Muka <i>YourModel</i>	59
4.4.4	Rekabentuk Pangkalan Data	60
4.4.4.1	Skema Hubungan Pangkalan Data	60
4.5	Ringkasan	61

5	PEMBANGUNAN DAN PENGUJIAN	
5.1	Pengenalan	62
5.2	Persekitaran Pembangunan	62
5.2.1	Pembangunan Pangkalan Data	63
5.2.2	Pembangunan Antara Muka Sistem	63
5.2.3	Pengkodan Fungsi-fungsi Sistem	65
5.2.3.1	Menghubungkan Pangkalan Data Sistem	65
5.2.3.2	Menghapuskan Data	66
5.2.3.3	Mengemaskini Data	66
5.2.3.4	Memaparkan Data	67
5.3	Fasa Implementasi	67
5.3.1	Modul Pendaftaran	67
5.3.2	Modul <i>Profile E-Tailoring</i>	68
5.3.3	Modul <i>YourModel</i>	69
5.3.4	Modul <i>Personal Shopper</i>	70
5.3.5	Modul Cadangan	71
5.4	Pengujian	71
5.4.1	Pengujian Unit	72
5.4.2	Pengujian Integrasi	72
5.4.3	Pengujian Sistem	72
5.5	Pengujian Kotak Hitam	73
5.6	Pengujian Penerimaan Pengguna	74
5.7	Kesimpulan	75
6	PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN	
6.1	Pengenalan	77
6.2	Pencapaian	78
6.3	Kekangan Sistem	79
6.4	Kelebihan Sistem	79
6.5	Kelemahan Sistem	80
6.6	Cadangan Sistem	80
6.7	Rumusan	81

RUJUKAN

82

LAMPIRAN A-I

84