



**KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA**

**BAHAGIAN PENDIDIKAN TEKNIK DAN VOKASIONAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
ARAS 5 & 6, BLOK E14, KOMPLEKS E,
PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN**

KERTAS TUGASAN

(ASSIGNMENT SHEET)

KOD DAN NAMA NOSS	IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI	
KOD DAN NAMA CU / WA	C06 – APPLICATION SYSTEM DOCUMENTATION COMPILATION	
NAMA PROGRAM	TEKNOLOGI SISTEM PENGURUSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB	
TAHAP & SEMESTER	3 (SEMESTER 1)	
KOD DAN TAJUK KURSUS	KPD 4024 – APPLICATION SYSTEM DOCUMENTATION COMPILATION	
NO. DAN TAJUK KOMPETENSI	K1 - INTERPRET SYSTEM DOCUMENTATION REQUIREMENT	
NO. KOD KSKV	KPD4024/T(1/17)	Muka Surat : 1 Drp : 3
NO. KOD NOSS	IT-010-3:2016-C06/T(1/17)	
NAMA CALON		
NO KAD PENGENALAN		
TARIKH		
MASA		

TAJUK/TITLE :

INTERPRET SYSTEM DOCUMENTATION REQUIREMENT

TUJUAN/PURPOSE :

Kertas Tugas adalah bertujuan untuk memantapkan pemahaman dan pengetahuan pelatih mengenai :

1. System documentation requirement explained
2. Source code documenter software listed
3. Types of system documentation listed
4. Functions of company's policy & guidelines explained
5. System documentation requirement confirmed

ARAHAN/INSTRUCTIONS:

Kertas Tugas ini mengandungi **EMPAT** (4) soalan. Jawab **semua** soalan di bawah dengan merujuk Kertas Penerangan (KP1).

SOALAN/QUESTION :

Tuliskan jawapan pada ruangan yang disediakan.

1. Jadual 1 menerangkan kriteria pemilihan perisian pendokumen (*documenter software*).

Label	Kriteria perisian pendokumen
A	Membolehkan ahli kumpulan menyemak perkara akhir yang di edit dalam dokumen
B	Membenarkan dokumen diagihkan kepada ahli kumpulan untuk proses <i>editing</i> .
C	Fungsi ini penting untuk mengelakkan pertindihan data atau kehilangan data semasa proses penyuntingan.

Kenalpasti kriteria bagi label **A**, **B** dan **C**.

A : _____

B : _____

C : _____

[3 markah]

2. Gambarajah *use case* adalah salah satu jenis dokumentasi dalam *Unified Modelling Language* (UML).

Senaraikan **tiga** komponen utama yang terdapat dalam gambarajah *use case*.

- i. Actor
- ii. Penghubung
- iii. Use case

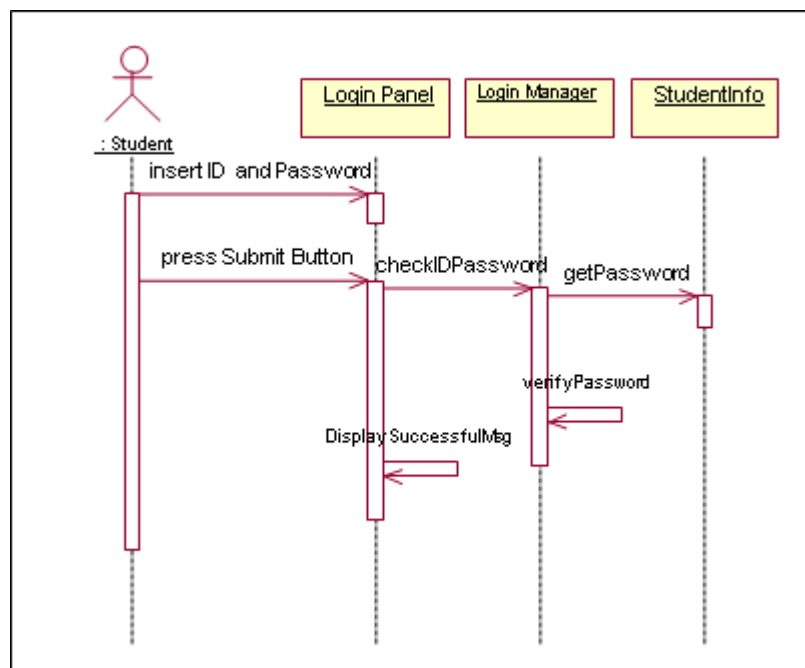
[3 markah]

3. Berikan **tiga** contoh *hosting* dokumentasi perisian (*software documentation hosting*).

- i. _____
- ii. _____
- iii. _____

[3 markah]

4. Gambarajah di bawah merupakan salah satu kaedah permodelan dalam UML.



Kenalpasti **tiga** elemen yang terdapat dalam gambarajah tersebut.

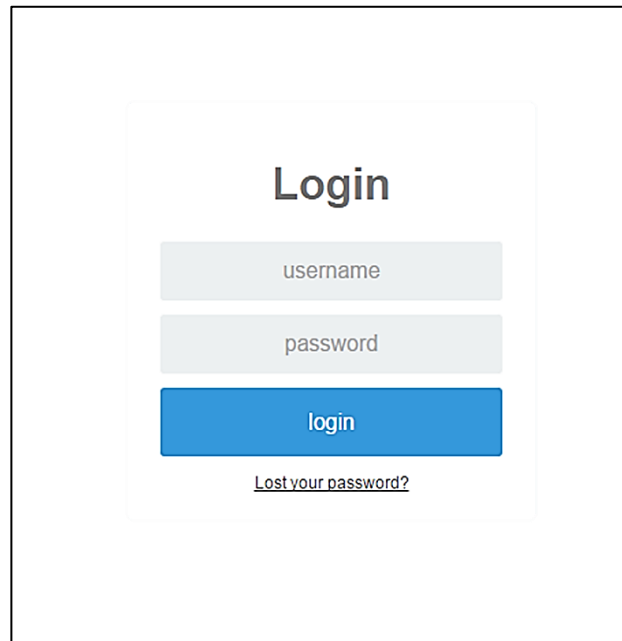
- i. _____
- ii. _____
- iii. _____

[3 markah]

5. Rajah X menunjukkan paparan antara muka daftar masuk (*login*) bagi sebuah sistem manakala Rajah Y adalah **cara penggunaan sistem** yang tidak lengkap dalam manual pengguna bagi sistem di atas.

a) Lengkapkan manual pengguna tersebut dengan mengisi penerangan skrin bagi paparan antara muka daftar masuk.

Skrin pertama:



The image shows a login form titled "Login". It contains two input fields: "username" and "password". Below these fields is a blue button labeled "login". At the bottom of the form, there is a link that says "Lost your password?". The form is centered within a larger container.

Rajah X

Rajah Y

[3 markah]

Penerangan skrin:

1. Pilihan kata laluan terlupa: Skrin ini memaparkan pilihan untuk pengguna yang terlupa kata laluan mereka, seperti meminta pautan tetapan semula kata laluan melalui e-mel atau menghubungi sokongan untuk membantu mereka menyelesaikan isu ini.
2. Borang log masuk: Skrin ini memaparkan borang untuk memasukkan nama pengguna dan kata laluan.
3. Butang daftar: Mempunyai butang untuk menghantar maklumat dan log masuk ke sistem atau aplikasi.

b) Berikan **tiga** kepentingan membangunkan manual pengguna bagi sesebuah sistem.

- i. Mudah Digunakan: Bantu pengguna memahami sistem.
- ii. Produktiviti Tinggi: Ajar pengguna untuk bekerja dengan pantas dan cekap.
- iii. Sokongan Bantuan: Menjadi sumber bantuan untuk pengguna.

[3 markah]

c) Senaraikan **tiga** maklumat lain yang diperlukan dalam dokumen manual pengguna.

1. Spesifikasi sistem: Termasuk maklumat tentang spesifikasi perkakasan dan perisian yang diperlukan untuk menjalankan sistem, seperti keserasian sistem pengendalian, spesifikasi RAM.
2. Langkah: Arahan langkah demi langkah yang jelas dan mudah difahami tentang cara melaksanakan tugas tertentu dalam sistem, seperti membuat akaun, menjana laporan, dsb.
3. Panduan keselamatan: Maklumat tentang cara menggunakan sistem dengan selamat dan meminimumkan risiko kerosakan atau kegagalan sistem, seperti langkah pencegahan dan penyelesaian masalah.

[3 markah]

6. Jabatan Data Coders bertanggungjawab untuk mengurus kod sumber, memastikan kawalan versi yang betul, menguruskan dokumentasi berkaitan dan mengurangkan risiko kehilangan kod sumber.

Anda sebagai pengurus jabatan perlu membangunkan **polisi kualiti kerja** untuk dimasukkan dalam buku panduan pekerja.

- a) Lengkapkan **polisi kualiti kerja** tersebut pada ruangan jawapan.

[7 markah]

- b) Polisi dan garis panduan syarikat adalah dokumen garis panduan dan prosedur kerja yang selamat dan perlu diikuti oleh semua staf syarikat.

Berikan **tiga** tujuan polisi dan garis panduan syarikat diwujudkan.

1. Standardisasi: Menyediakan piawaian dan prosedur yang jelas untuk pekerja dan pihak lain untuk memastikan ketekalan dan integriti operasi syarikat.
2. Kualiti dan Pencapaian: Tentukan tahap kualiti dan prestasi yang dijangkakan untuk setiap aspek operasi syarikat, seperti perkhidmatan pelanggan, etika perniagaan dan keselamatan kerja.
3. Tanggungjawab dan Tanggungjawab: Tentukan tanggungjawab dan tanggungjawab bagi setiap individu dan jabatan dalam syarikat, memastikan kerjasama dan kerjasama yang berkesan antara semua pihak.

[3 markah]

Ruang jawapan :

POLISI


KUALITI KERJA JABATAN DATA CODERS

Objektif Polisi:

1. Tingkatkan kepercayaan pengguna: Kekalkan integriti dan ketepatan data untuk membina kepercayaan pengguna terhadap produk dan perkhidmatan yang diterima.
2. Tingkatkan profesionalisme pekerjaan: Pastikan pengekod data mengikut piawaian dan prosedur yang ditetapkan untuk meningkatkan profesionalisme dan kualiti kerja mereka.

Strategi Polisi:

1. Mengekalkan kawalan versi (*version control*) ke atas kod sumber untuk memudahkan pemulihan kod sumber versi terdahulu
2. Menguruskan dokumentasi berkaitan
3. mengurangkan risiko kehilangan kod sumber.



MUHAMMAD DANISH SAFWAN
BIN KAMARUDDIN

7/2/2023

7. Rajah di bawah merupakan keratan dokumen kod sumber yang belum lengkap.
- a) Lengkapkan dokumen tersebut dengan menambah komen pada setiap *declaration* yang dibuat. [3 markah]

Kod sumber:

```
1 <!DOCTYPE html>
2
3
4 <div style="background-color:GreenYellow;width:200px;border:1px solid
  black;padding:15px;">
5
6
7 <style> /*
8   p {
9     font-size: 30px;
10    font-style: italic;
11   } */
12 </style>
13 <!--
14 <p>Ini adalah contoh dokumen kod sumber</p>
15 -->
16 </div>
```

- b) Nyatakan **tiga** tujuan mewujudkan dokumen kod sumber bagi sesuatu sistem atau laman web.
1. Lebih mudah difahami: Dokumen kod sumber membantu pemahaman pembangun baharu atau mereka yang ingin mempelajari sistem atau halaman web dengan lebih mudah.
 2. Meningkatkan kerjasama: Dokumen kod sumber memudahkan kerjasama antara pembangun yang berbeza dalam pembangunan projek.
 3. Jadikan penyelenggaraan lebih mudah: Dokumen kod sumber membantu menjadikan penyelenggaraan sistem atau halaman web lebih mudah dalam jangka panjang, dengan menerangkan cara sistem atau halaman web berfungsi dan cara membetulkannya jika berlaku kesilapan.

[3 markah]

c) Senaraikan **tiga** maklumat lain yang diperlukan dalam dokumen manual pengguna. [3 markah]

- i. Arahan Penggunaan: Dokumen manual pengguna mesti menerangkan bagaimana sistem atau halaman web digunakan dengan cara yang jelas dan mudah difahami.
- ii. Spesifikasi Teknikal: Dokumen manual pengguna hendaklah menerangkan spesifikasi teknikal sistem atau halaman web, seperti sistem pengendalian yang diperlukan, keperluan memori dan komponen lain yang diperlukan.
- iii. Penyelesaian masalah: Dokumen manual pengguna harus menyediakan penyelesaian kepada masalah yang mungkin berlaku semasa penggunaan sistem atau halaman web, termasuk cara menyelesaikan ralat dan cara menyelesaikan sebarang masalah yang mungkin timbul.