

REBENTUK SISTEM *CLIENT/SERVER*
(IMPLEMENTASI BAGI PERMAINAN KUIZ)

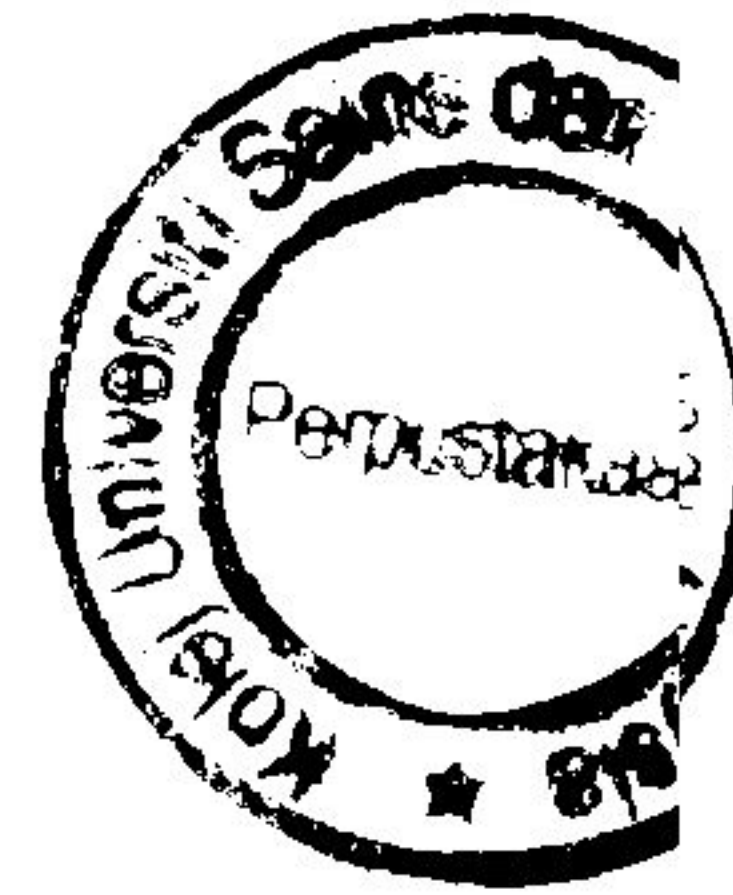
MOHD BUKHARI BIN MOHAMAD GHAZALI

JABATAN SAINS KOMPUTER
FAKULTI SAINS DAN TEKNOLOGI
KOLEJ UNIVERSITI SAINS DAN TEKNOLOGI MALAYSIA

SESI 2002/2003

12952

1100043385



LP 17 FST 5 2003

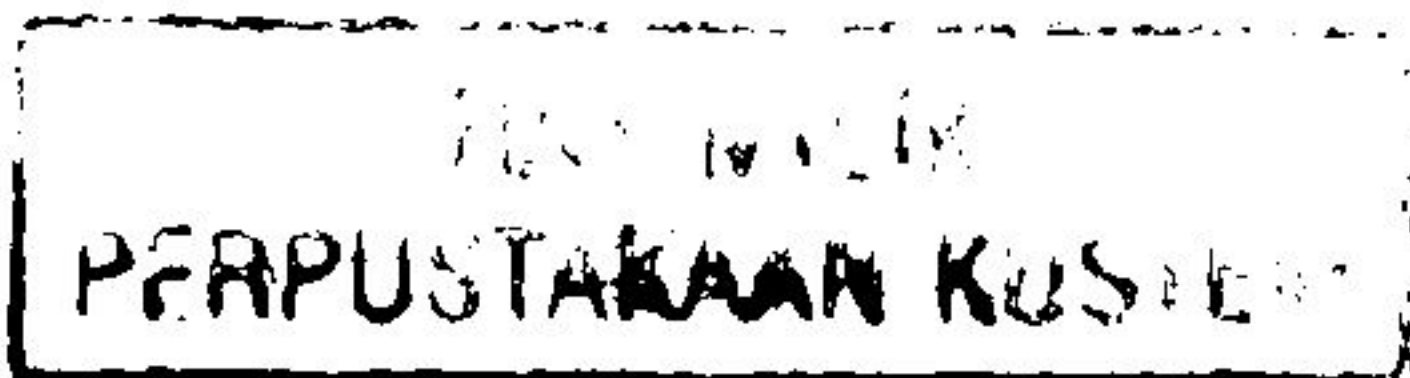


1100043385
Rebentuk sistem 'clientserver' (imlementasi bagi permainan
kuiz) / Mohd Bukhairi Mohamad Ghazali.

PERPUSTAKAAN
KOLEJ UNIVERSITI SAINS & TEKNOLOGI MALAYSIA
21030 KUALA TERENGGANU

1100043385		

Lihat sebelah



**REBENTUK SISTEM *CLIENT/SERVER*
(IMPLEMENTASI BAGI PERMAINAN KUIZ)**

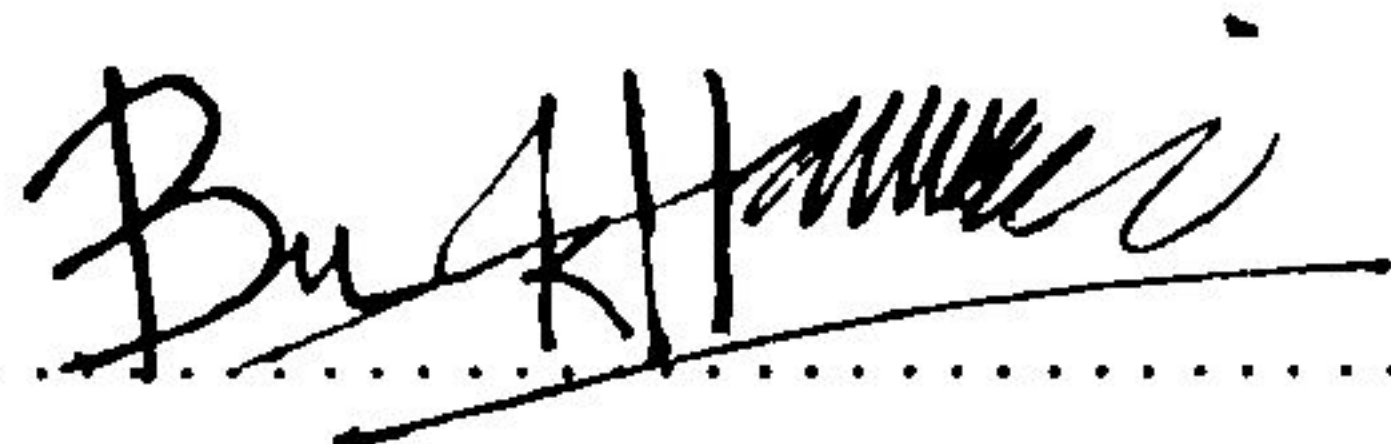
MOHD BUKHARI BIN MOHAMAD GHAZALI

**Tesis Ini Dikemukakan Bagi
Memenuhi Sebahagian Daripada Syarat Untuk
Memperolehi Sarjana Muda Teknologi Maklumat
Kolej Universiti Sains Dan Teknologi Malaysia (KUSTEM)**

1100043385

PENGAKUAN

Dengan ini saya mengakui bahawa segala karya ini adalah kerja saya sendiri kecuali Nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.



MOHD BUKHARI BIN MOHAMAD GHAZALI
22 MAC 2003

Disahkan oleh :



Prof. Madya Dr. Mustafa Mat Deris
Ketua
Jabatan Sains Komputer
Fakulti Sains Dan Teknologi
Kolej Universiti Sains Dan Teknologi Malaysia

Prof. Madya Dr. Md. Yazid Mohd Saman
Pensyarah
Jabatan Sains Komputer
Fakulti Sains Dan Teknologi
Kolej Universiti Sains Dan Teknologi Malaysia

PENGHARGAAN

Terlebih dahulu saya ingin mengucapkan rasa kesyukuran kerana telah diberi kekuatan dan semangat di dalam menyempurnakan tesis untuk Rekabentuk Sistem *Client/Server* (Implementasi Bagi Sistem Permainan Kuiz) yang telah diamanahkan dengan jayanya. Bersyukur saya ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah kurniaNya dapat saya menyiapkan tesis ini dengan serba kesederhanaan. Semoga dengan usaha dan hasil ini akan dirahmati dan diberkati oleh Allah s.w.t.

Saya juga ingin mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan ribuan terima kasih kepada Prof. Madya Dr. Mohd Yazid bin Mohd Saman selaku penyelia untuk projek ini yang telah banyak memberi tunjuk ajar dan nasihat serta idea di dalam menyediakan tesis ini. Istimewa kepada kedua ibu bapa saya yang telah memberi dorongan dari segi sokongan dan kewangan selama pengajian saya di sini. Semoga mereka sentiasa berada di dalam RahmatNya.

Saya juga tidak ketinggalan mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan kepada pihak Jabatan Sains Komputer kerana mengadakan Ekspo Projek Tahun Akhir ini kepada para pelajar tahun akhir Sarjana Muda Teknologi Maklumat supaya dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam masa tiga tahun ini ke dalam projek sebenar. Dengan demikian, kami dapat menyesuaikan diri dengan projek besar

yang akan dihadapi dalam alam pekerjaan sebenar selepas tamat pengajian. Di samping itu, saya ingin merakamkan penghargaan saya kepada semua pensyarah yang sudi melapangkan masa untuk melawat Ekspo Projek Tahun Akhir Semester November 2002/2003 yang amat bermakna kepada saya supaya saya lebih memahami format-format yang perlu diikuti dan perkara-perkara yang perlu dipertimbangkan untuk menjayakan sesuatu projek.

Tidak dilupakan kepada kawan-kawan yang telah sama-sama menghulurkan bantuan dan idea yang bernas dalam menyiapkan tesis ini. Selain itu ucapan terima kasih juga kepada semua yang terlibat secara langsung ataupun tidak dalam penyediaan tesis ini. Kerjasama dan tunjuk ajar yang diberikan oleh semua pihak amatlah dihargai dan didahului dengan ucapan ribuan terima kasih yang tidak terhingga. Hanya Allah sahaja dapat membalasnya.

Sekian, terima kasih.

DESIGN OF CLIENT/SERVER SYSTEM (IMPLEMENTATION OF QUIZ GAME SYSTEM)

ABSTRACT

Client/Server systems combine the user-friendliness of PC-based systems and the power of mainframe systems. Among the many advantages they provide are cooperative processing and flexible end-user application. Other features that make client/server system more convenient for users are system system openness, the use of common database and the presence of a database management system. Factors that must be considered in the use of these systems include data security, training of users, technical support and costs. Data security is a major issue the user-friendliness of client/server systems is greatly reduced when and if tight controls are implemented. Training and technical support concerns also need to be considered since these may add unexpected costs to the relatively low hardware expenditures, often offsetting any savings derived.

ABSTRAK

Sistem *Client/Server* adalah gabungan di antara sistem berasaskan ramah pengguna dengan sistem kerangka utama. Kebaikan utama sistem *client/server* dilengkapi dengan proses kerjasama dan boleh disesuaikan dengan permohonan pengguna akhir. Ciri-ciri lain sistem *client/server* adalah memberi lebih kemudahan kepada pengguna iaitu sistem ramah pengguna, penggunaan pangkalan data dan sistem pengurusan pangkalan data. Faktor-faktor yang mesti dipertimbangkan dalam menggunakan sistem ini termasuk keselamatan data, latihan bagi pengguna, bantuan teknikal dan kos. Keselamatan data adalah isu utama sejak ramah pengguna bagi sistem *client/server* dan kawalan ketat dilaksanakan. Latihan dan bantuan teknikal berkenaan juga perlu dipertimbangkan selepas ini jika terdapat kos yang tidak dijangkakan berbanding perbelanjaan perkakasan rendah, sering kali mengimbangi mana-mana yang diperolehi daripada simpanan. .