# SISTEM HIPERMEDIA MAKLUMAT PENYELIDIKAN



INSTITUT PENYELIDIKAN, PEMBANGUNAN DAN PENGKOMERSILAN
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA, SHAH ALAM
40450 SHAH ALAM, SELANGOR
MALAYSIA



DISEDIAKAN OLEH :

ABD LATIF ABDUL RAHMAN
ANUAR WAHAB
RADEN MOHD NGISOMUDDIN MASDUKI

MAC 2005

COPYRIGHT © UiTM

Surat Tawaran Penyelidikan
Surat Penyerahan Penyelidik ii
Daftar Ahli Penyelidikan iii
Penghargaan iv
Kandungan v
Senarai Jadual vii
Senarai Gambarajah viii
Senarai Singkatan x
Abstrak xi
Abstract xii
BAB 1: PENGENALAN

1.1 Pernyataan Masalah 2

1.2 Cadangan Penyelesaian Masalah 4

1.3 Defmisi Terma 6

1.4 ObjektifKajian 6

BAB 2 : ULASAN KARYA TERPILIH

2.1 Maklumat 7

2.2 Hipermedia Adaptasi 9

2.3 SistemCarian 10

2.4 Pembangunan Konsep Metadata 10

BAB 3 : METODOLOGI KAJIAN

3.1 FasaAnalisa 14

3.2 Fasa Rekabentuk 14

3.3 Fasa Pembangunan 16

3.4 Fasa Implementasi 17

3.5 Fasa Penilaian 17



COPYRIGHT © UiTM

# ABSTRAK

Perkembangan teknologi web dan Internet yang terlalu cepat menjadikan proses pencarian maklumat di Internet yang dahulunya merupakan satu perkara yang mudah telah bertukar menjadi satu perkara yang remeh, memerlukan masa dan kemahiran maklumat yang tinggi. Disamping itu, pertambahan maklumat baru yang drastik iaitu sebanyak lima (5) exabytes dalam masa setahun menjadikan proses pengurusan maklumat digital lebih komplek dan memerlukan masa. Hasil penyelidikan terdahulu menunjukkan sebanyak sembilan puluh dua peratus (92%) maklumat telah disimpan di dalam storan magnet, dan 18 exabytes maklumat baru telah dilaporkan bergerak melalui ruangan elektronik pada tahun 2002. Dari jumlah tersebut, sebanyak 170 terabytes maklumat ini dilaporkan bergerak melalui saluran web pada tahun 2002, berbanding sebanyak 20 hingga 50 terrabytes sahaja pada tahun 2000. Ini adalah tujuh belas kali ganda lebih banyak dari maklumat bercetak yang terdapat di Library of Congress. Keadaan limpahan maklumat ini akan berlarutan dari sehari ke sehari, selari dengan pertambahan masa. Justeru, kajian ini dilaksanakan bagi mengenalpasti kaedah dan teknik yang boleh digunakan bagi mengatasi masalah limpaham maklumat dalam persekiran web dan Internet. Lanjutan dari itu, kajian ini cuba melihat kepada penggunaan ruangan peribadi berasaskan web bagi tujuan pengurusan digital maklumat berasaskan web.

Katakunci: Ruangan peribadi web, pengurusan maklumat digital, pengurusan maklumat



COPYRIGHT © UiTM

# BAB 1 : PENGENALAN

Perkembangan teknologi web dan Internet yang terlalu cepat menjadikan proses pencarian maklumat di Internet yang dahulunya merupakan satu perkara yang mudah telah bertukar menjadi satu perkara yang remeh, memerlukan masa yang banyak dan membosankan.

Pengguna web bukan sahaja terpaksa mengikuti perkembangan dan aliran maklumat yang disediakan, malah terpaksa mempunyai kemahiran mencari maklumat dan teknologi sebelum sesuatu maklumat yang dikehendaki dijumpai.

Kesan dari itu, corak penyebaran maklumat dalam semua bidang telah berubah beralih kepada teknologi Internet, bermula dari perniagan, pertanian hingga kepada politik, tidak terkecuali maklumat-maklumat penyelidikan, juga turut terlibat dengan pengenalan kepada proses penyaluran maklumat melalui Internet dan Web.

Menurut (Lyman, Peter dan Hal R. Varian , 2003), dalam tahun 2002 sahaja sebanyak lima (5) exabytes maklumat baru telah dijanakan berbanding sebanyak 2 exabytes pada tahun 1999. Sembilan puluh dua peratus (92%) dari jumlah maklumat ini telah disimpan didalam storan magnet. Manakala sebanyak 18 exabytes maklumat baru telah dilaporkan bergerak melalui ruangan elektronik pada tahun 2002. Dari jumlah tersebut, manakala sebanyak 170 terabytes dari maklumat ini dilaporkan bergerak melalui saluran web pada tahun 2002, berbanding sebanyak 20 hingga 50 terrabytes sahaja pada tahun

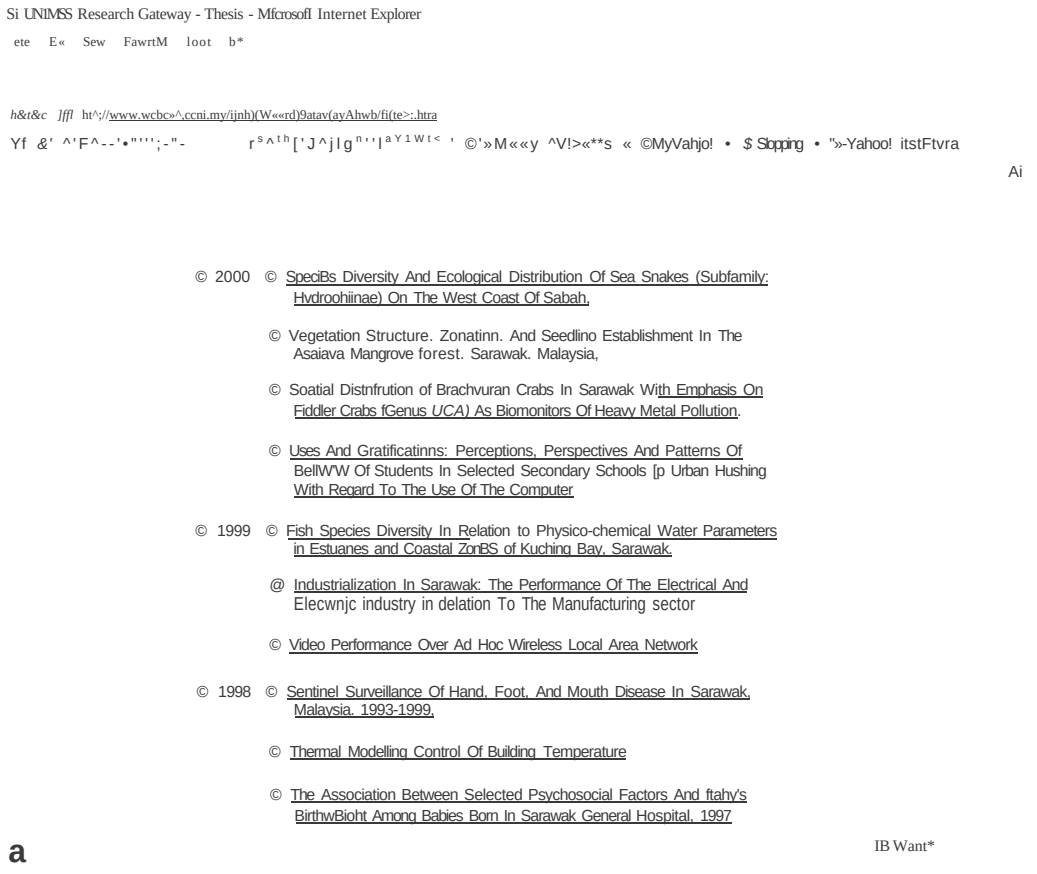


COPYRIGHT © UiTM

2000. Tujuh belas kali ganda lebih banyak dari maklumat bercetak yang terdapat di perpustakaan "Library of Congress print collection".

## 1.1 Penyataan Masalah

Pada masa sekarang, kebanyakan maklumat-maklumat penyelidikan yang disiarkan melalui web merupakan maklumat yang statik dan tidak interaktif. Contoh antaramuka maklumat penyelidikan yang tidak interaktif ialah seperti gambarajah 1.0 di bawah.




Gambarajah 1.0: Maklumat penyelidikan yang tidak interaktif.

COPYRIGHT © UiTM