

University of Business and Technology in Kosovo

**UBT Knowledge Center**

---

Theses and Dissertations

Student Work

---

Summer 6-2018

## **Web aplikacioni për menaxhimin e eventeve në Kosovë**

Fatlind Dautaj

Follow this and additional works at: <https://knowledgecenter.ubt-uni.net/etd>



Part of the [Computer Engineering Commons](#)

---



Programi për Shkenca Kompjuterike dhe Inxhinierisë

**Web aplikacioni për menaxhimin e eventeve në Kosovë**  
Shkalla Bachelor

Fatlind Dautaj

Qershor / 2018  
Prishtinë



Programi për Shkenca Kompjuterike dhe Inxhinierisë

Punim Diplome  
Viti akademik 2014-2015

Fatlind Dautaj

**Web aplikacioni për menaxhimin e eventeve në Kosovë**

Mentori: MSc. Ramiz Hoxha  
Co-Mentori: Blerim Zylfiu

Qershor/2018

Ky punim është përpiluar dhe dorëzuar në përmbushjen e kërkesave të pjesëshme për Shkallën Bachelor

## I. ABSTRAKT

Një nga problemet më aktuale në Kosovë është informimi rreth eventeve dhe vendeve turistike. Bazuar në këtë fakt, mungesa e informacioneve rreth eventeve dhe vendeve turistike ka bërë që të mos zhvillohet mjaftueshëm turizimi në Kosovë. Meqenëse informimi rreth turizmit deri me tani është bërë përmes broshurave, të cilat nuk mundë të përmbanin mjaftueshëm informacione, të cilat kishin ndikim jo të mirë edhe për ambientin dhe që nuk ishin mjaft të sigurt se informacioni nga ato do të mundë të arrihej te personat e interesuar për event. Mirëpo me zhvillimin e këtij web aplikacioni atëherë gjithqka është lehtësuar pasi që informimi mund të bëhet duke vizituar faqen, por mundë të bëhet edhe përmes emailit për të gjithë përdoruesit që pasi janë regjistruar kanë zgjedhur mundësinë e informimit përmes emailit. Përparsi tjetër është që është ofruar mundësia e vendosjes së saktë të lokacionit për evente me anë të hartës.

## II.MIRËNJOHJE/FALENDËRIME

Me shumë kënaqësi do të shprehi falendërime për të gjithë ata që më mbështetën dhe ndihmuan në realizimin e ëndrrave dhe synimeve.

Ne radhë të parë falendërojë familjen time,që mëkanë mbështetur nëçdo hap të edukimit tim dhe më kanë ofruar durimin e duhur për rastet dhe momentet e vështira gjatë viteve të studimit në Universitetin për Biznes dhe Teknologji.Njëherit, duhet falendëruar tëgjithë stafin e UBT-së,të cilët nuk kursyen asgjë për të më ndihmuar dhe lehtësuar këtë rrugëtim tre vjeçar.

Nje falendërim i veçantë shkon për mentorin e temës profesorin Ramiz Hoxha dheco-mentorin Blerim Zylfiu, që gjatë gjithë viteve të studimit më kanë ofruar këshilla dhe diskuime frytdhënëse, njëherit keshillat e tyre më ndihmuan të tejkaloj edhe sfidën e fundit, e cila ishte përfundimit i temës së diplomës.

Poashtu,falendërojë të gjithë shoqërinëqë ishin çdo herë të gatshëm për të më ndihmuar dhe këshilluar kur kisha nevojë, që në fund me sollën një dijeni të re.

### III PËRMBAJTJA

|  |     |
|--|-----|
| I. ABSTRAKT .....  | I   |
| II.MIRËNJOHJE/FALENDËRIME .....                                  | II  |
| III PËRMBAJTJA.....  | III |
| LISTA E TABELAVE.....  | VI  |
| FJALORI I TERMAVE.....   | VII |
| 1 HYRJE .....  | 1   |
| 2 SHQYRTIMI I LITERATURËS (HISTORIKU).....                       | 2   |
| 2.1 Hyrje .....  | 2   |
| 2.2 Cilat Teknologji janë shfrytëzuar për këtë aplikacion? ..... | 2   |
| 2.2.1 Çka është JavaScript? .....                                | 2   |
| 2.2.2 Çka është Bootstrap?.....                                  | 3   |
| 2.2.3 Çka është HTML?.....                                       | 3   |
| 2.2.4 Çka është CSS.....   | 5   |
| 2.2.5 Çka është MySQL.....                                       | 6   |
| 2.2.6 Çka është PHP.....   | 7   |
| 3 Deklarimi i problemit.....                                     | 9   |
| 3.1 Motivimi për Projektin.....                                  | 10  |
| 3.2 Qëllimi dhe objektivat (AIM and Objectives ) .....           | 10  |
| 4 METODOLOGJIA .....   | 11  |
| 5 ANALIZA E KËRKESAVE.....                                       | 12  |
| 5.1 Hyrje .....  | 12  |
| 5.2 Kërkesat .....   | 12  |
| 5.2.1 Kërkesat Funktionale.....                                  | 12  |
| 5.2.2 Kërkesat Jo Funktionale .....                              | 13  |
| 5.2.3 Kërkesat e Sistemit .....                                  | 13  |
| 5.3 Skenarët.....  | 13  |
| 5.3.1 Kur skenarët janë të përshtatshme?.....                    | 14  |
| 5.3.1 Si mund të përdorni skenarët?.....                         | 14  |
| 5.4 Përformanca .....  | 15  |
| 5.5 Zgjerueshmëria .....   | 15  |
| 6 USE CASE.....  | 16  |
| 6.1 Use Case Diagrami .....                                      | 16  |
| Administrator .....  | 17  |

|      |  |    |
|------|--|----|
| 6.2  | UseCase Tabela.....                                  | 17 |
| 6.3  | Data flow modeling.....                              | 25 |
| 6.4  | FlowChart .....                                      | 27 |
| 6.5  | Struktura e Databazes .....                          | 28 |
| 7    | DIZAJNI .....  | 29 |
| 7.1  | Faqja kryesore.....                                  | 29 |
| 7.2  | Moduli krijë llogari.....                            | 30 |
| 7.3  | Moduli kyqu ose log-in.....                          | 30 |
| 7.4  | Moduli regjistrimi i postimit.....                   | 31 |
| 7.5  | Shfaqja e postimeve .....                            | 32 |
| 7.6  | Shfaqja e postimeve ne detale.....                   | 33 |
| 7.7  | Moduli Contact us.....                               | 34 |
| 7.8  | Moduli I Reklamimit.....                             | 34 |
| 7.9  | Profili I Userit .....                               | 35 |
| 7.10 | Ndryshimi i passwordit.....                          | 35 |
| 7.11 | Administrator Dashboard.....                         | 36 |
| 7.12 | User Details.....                                    | 36 |
| 7.13 | Mesazhet .....                                       | 37 |
| 7.14 | Aprovimi ose fshirja .....                           | 37 |
| 8    | IMPLEMENTIMI.....                                    | 38 |
| 8.1  | Hyrje .....  | 38 |
| 8.2  | Ideja e implementimit .....                          | 38 |
| 8.3  | Kërkesat e Projektit.....                            | 39 |
| 8.4  | Implementimi i Web aplikacionit. ....                | 39 |
| 9    | REZULTATET.....                                      | 40 |
| 9.1  | Vlersimi i platformes dhe procesi i zhvillimit ..... | 40 |
| 9.2  | Objektivat dhe qëllimet e permbushura .....          | 40 |
| 10   | PËRFUNDIME .....                                     | 41 |
| 11   | REFERENCAT.....                                      | 42 |
| 12   | Appendeix.....                                       | 43 |
| 12.1 | Login.php.....                                       | 43 |
| 12.2 | Events.php.....                                      | 44 |
| 12.3 | Regjister.php .....                                  | 45 |

## LISTA E FIGURAVE

|   |           |
|---|-----------|
| <i>Figura 1:Komunikimi mes web browserit me MySQL.....</i>  | <i>6</i>  |
| <i>Figura 2:Data floëmodeling niveli 0 ,komunikmi mes Userave ,aplikacionit dhe përdorusve ....</i> | <i>25</i> |
| <i>Figura 3: Niveli 1 i Data flowmodeling ,regjisrimet nga Userat dhe lidhja me Database .....</i>  | <i>26</i> |
| <i>Figura 4:Paraqitja e algoritmit FlowChart me kushte.....</i>                                     | <i>27</i> |
| <i>Figura 5:Paraqitja e tabelave në database .....</i>  | <i>28</i> |
| <i>Figura 6: Pamje të faqës kryesore pjesa e pare. ....</i>   | <i>29</i> |
| <i>Figura 7: Pamje të faqës kryesore - pjesa e dytë ..</i>  | <i>29</i> |
| <i>Figura 8: Pamje nga moduli krijjo llogari. ....</i>  | <i>30</i> |
| <i>Figura 9: Pamje të faqes kyqu.....</i>   | <i>30</i> |
| <i>Figura 10: Pamje e parë për regjistrim të postimeve.....</i>                                     | <i>31</i> |
| <i>Figura 11: Pamje e dytë për regjistrim të postimeve .....</i>                                    | <i>31</i> |
| <i>Figura 12: Pamje e tretë për regjistrim të postimeve.....</i>                                    | <i>32</i> |
| <i>Figura 13: Pamje e shfaqjes së postimeve.....</i>  | <i>32</i> |
| <i>Figura 14: Pamje e pjesës së lartë të një postimi në detale .....</i>                            | <i>33</i> |
| <i>Figura 15: Pamje e pjesës së poshtme te një postimi në detale.....</i>                           | <i>33</i> |
| <i>Figura 16: Pamje e pjesës së contact us.....</i>   | <i>34</i> |
| <i>Figura 17: Pamje e pjesës së zgjedhjes të paketës për reklamim.....</i>                          | <i>34</i> |
| <i>Figura 18: Pamje nga profili i userit.....</i>   | <i>35</i> |
| <i>Figura 19: Pamje nga pjesa e mundësisë së ndryshimit të passwordit të userit .....</i>           | <i>35</i> |
| <i>Figura 20: Pamje nga pjesa e administratorit .....</i>   | <i>36</i> |
| <i>Figura 21: Pamje nga User details .....</i>  | <i>36</i> |
| <i>Figura 22: Pamje nga mesazhet .....</i>  | <i>37</i> |
| <i>Figura 23: Pamje nga pjesa ku administratori mund të aprovoj ose ta fshije një postim.....</i>   | <i>37</i> |



## LISTA E TABELAVE

|   |    |
|---|----|
| <i>Tabela 1 – Kërkesat Funktionale</i> .....    | 12 |
| <i>Tabela 2 – Kërkesat Jo Funktionale</i> ..... | 13 |
| <i>Tabela 3 – Kerkesat e Sistemit</i> .....     | 13 |
| <i>Tabela 4: Definimi i skenarit</i> .....      | 15 |

## **FJALORI I TERMAVE**

HTML- HyperText Markup Language.

CSS – Cascading Style Sheets

WWW--World Wide Web

DOM – Document Object Model

GUI – Graphical User Interface

W3C-World Wide Web Consortium

# 1 HYRJE

Tematika e përzgjedhur do të ndihmojë shumë në trajtimin e çështjes për informimin sa më të mirë dhe të saktë të çdo qytetari të Kosovës ose ndonjë shteti tjetër rreth turizmit të Kosovës. Ndërsa, çështje tjetër shumë më rëndësi është çështja e vendit apo lokacionit të ndonjë vendi ose eventit në Kosovë. Në këtë temë është punuar që të ofrohet një mundësi e gjetjes së lokacionit sa më lehtë dhe sa më saktë. Pikat që do të shqyrtohen në këtë tematikë trajtojnë në formë të veçantë pjesën e teknologjisë dhe platformave të aplikuara në atë mënyrë që të mund të kuptohet drejtë dhe mirë përdorimi i tyre, por që njëkohësisht ka qenë sfidë nga zhvillimi i këtij web aplikacioni.

Duke qenë se një pjesë e madhe e popullsisë janë të angazhuar dhe nuk kanë kohë për të dalur dhe shikuar flajerat të ndryshëm të eventeve nëpër vende të caktuara. Atëhere ishte e arsyeshme të krijohet një web aplikacion ku do të ishte më lehtë dhe më e sigurt se do të arrihej të shihej nga të gjithë personat e interesuar.

Ky punim paraqet zhvillimin e një web aplikacioni i cili është i dedikuar për web browser të ndryshëm si dhe të paisjeve mobile pasi që është rezonziv. Platforma që do të përdoret në zhvillimin e këtij web aplikacioni është paraparë të jetë kryesisht bootstrap, që është një vegël e hapur për zhvillim me HTML, CSS dhe JS dhe shtojcat e fuqishme të ndërtuara në jQuery[1] si dhe PHP. Qëllimi i këtij web aplikacioni është që informimi rreth eventeve apo vendeve të mos bëhet me anë të flajerave, por që të bëhet me anë të web ku do të kishte më shumë informacione si dhe më shumë foto. Rezultatet e studimeve tregojnë se informacioni i dhënë për turistët në web aplikacionet për turizëm kur bëhet planifikimi i një udhëtimi është një faktor vendimtar për zgjedhjen e një destinacioni[3]. Si dhe zhvillimi i turizmi i cili do të kishte ndikim shumë të madh edhe në zhvillimin ekonomik.

## 2 SHQYRTIMI I LITERATURËS (HISTORIKU)

### 2.1 Hyrje

Në tematikën e parashtruar hasim në terme të ndryshme të teknologjisë që janë shumë të përdorur në kohën kur është trajtuar kjo tematikë, sidomos kur vijmë të nocionet e teknologjisë së sotme të avancuar dhe të përsosur për të arritur në zgjidhje të ndryshme.

Për të realizuar zhvillimin e web aplikacionit Kosova Tourizem janë përdorur teknologji të kombinuara që të bëhet çdo pjesë, e çdo kërkesë më e përsosur dhe më interaktive për shfrytëzuesin e këtij sajti.

Në përbërjen shtesë të zhvillimit i vjen radha edhe veglave të zhvillimit që përcjellin zhvilluesin deri në përfundimin e faqes, këto vegla sjellin lehtësim për zhvilluesin në aspektin e menaxhimit të source-code-it.

### 2.2 Cilat Teknologji janë shfrytëzuar për këtë aplikacion?

Teknologjitë e shfrytëzuara gjatë implementimit të këtij web aplikacioni janë si vijon: JavaScript, Bootstrap, HTML, CSS, JQuery, PHP, MySQL .

#### 2.2.1 Çka është JavaScript?

JavaScript është një gjuhë programimi për web. Ai mbështetet nga shumica e web shfletuesve si dhe nga shumica e shfletuesve celularë për telefona të mençur mbështesin JavaScript gjithashtu. Përdoret kryesisht për të përmirësuar faqet e webit, për të siguruar një eksperiencë më miqësore. Këto përfshijnë përditësimin dinamik të faqeve të webit, përmirësimet e ndërfaqeve të përdoruesit si menutë dhe kutitë e dialogut, animacionet, grafikët 2D dhe 3D, hartat interaktive, video lojërat dhe më shumë. Kjo mënyrë e përdorimit të JavaScript në shfletuesin e webit gjithashtu referohet si javascript i klientit. Kur shqyrtoni përbërësit që përbëjnë një faqe interneti, JavaScript formon përbërësin e tretë të treshes, HTML dhe CSS janë dy të tjerët. HTML përkrahon faqen, duke përfshirë tekstin, grafikë etj. CSS përdoret për të

kontrolluar dhe përshtatur pamjen e faqes së internetit, duke përfshirë ngjyrat, fontet etj. JavaScript është përdorur për të shtuar një komponent dinamik në faqen e internetit dhe për të bërë elementet në faqe programueshëm[4].

### 2.2.2 Çka është Bootstrap?

Bootstrap është një web framework me kod të hapur që mundëson dizajnimin e webfaqeve dhe web aplikacioneve. Përmban shabllone të gatshme për HTML dhe CSS, tipografi, forma, buttona, navigacione, komponente tjera të ndërfaqës dhe gjithashtu përmban JavaScript Ekstensione që janë opsionale. Në veçanti nga shumë web framework tjera ekzistuese, kjo synon vetëm pjesën front-end të zhvillimit.

Bootstrap është një produkt nga Mark Otto dhe Jacob Thornton të cilët gjatë lansimit të parë të Bootstrap, ishin të punësuar në Twitter[1].

### 2.2.3 Çka është HTML?

HTML (Hyper Text Markup Language) është gjuha që përdoret për të krijuar dokumente për World Wide Web. Si emri nënkupton se është një gjuhë e shënuar - teksti origjinal (ASCII) është redaktuar dhe kodet e reja (tekst) shtohen për të treguar se si (dhe ku) teksti duhet të shfaqet. Kur një dokument HTML lexohet nga një shfletues i përshtatshëm Web i krijuar posaçërisht për të kuptuar kodet HTML, si Internet Explorer ,Google Chrome ose Firefox etj, kodet e formatimit interpretohen dhe teksti shfaqet në një mënyrë tërheqëse dhe më dinamike. Dokumentet HTML mund të përfshijnë grafikë, dhe, më e rëndësishmja, lidhjet me dokumente të tjera - hypertext. Një dokument HTML mund të prodhohet në format të lirë, pra nuk ka rëndësi se çfarë skedari teksti duket sikur është shfletuesi që bën formatimin. HTML nuk është aq shumë i shqetësuar për paraqitjen e dokumenteve, por për strukturën e një dokumenti. Dokumentet HTML përmbajnë kodet që shënojnë tituj, paragrafë, lista (3 lloje), tabela etj. Shumë kode formësimi janë në dispozicion dhe shumë prej tyre do të futen në këtë kurs. Megjithatë, ndryshe nga gjuhët e tjera të markave, HTML nuk duhet të merret me terma të tjera të paraqitjes siç janë lloji, madhësia e shkronjave dhe stili i tekstit në një dokument. Këto mund t'i lihen aftësive të shfletuesit lokal. Editorët e HTML janë të dobishëm, veçanërisht nëse keni një numër të madh dokumentesh për të shkruar, por ato nuk janë thelbësore për krijimin e një skedari HTML - të

gjitha që ju nevojitet është një editor i thjeshtë teksti ose një paketë përpunimi të tekstit që është në gjendje të shkruajë (ose të ruajë) tekst ASCII[5].

### **Krijimi i faqes së webit,një shembull i thjeshtëme editorin (Notepad).**

```
1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head>
4. <title>Shembull</title>
5. </head>
6. <body>
7. <h1>Kjo është faqja ime e parë në gjuhën HTML.</h1>
8. </body>
9. </html>
```

Dokumenti nga editorin duhet të ruhet me prapashtesën HTML (.html).Pasi që një nga mënyrat më të mira për të njohur HTML është prapashtesa e tij. Për të hapur dokumentin që e kemi ruajturshkojmë të dosja ku e kemi ruajtur dhe klikojmë dyfish në ikonën e tij. Dokumenti i krijuar hapet në shfletuesin e web-it automatikisht.

#### *Sqarim i kodit*

|                    |  |
|--------------------|--|
| <!DOCTYPE html>    | Me këto etiketa i tregojmë shfletuesit se ky dokument është dokument i tipit HTML.                     |
| <html>...</html>   | Me këto etiketa i tregojmë shfletuesit se ky dokument është dokument i shkruar në gjuhën HTML          |
| <head>...</head>   | Në këtë pjesë shkruhen vetitë e dokumentit, për shembull lidhjet me skedarin, me stile apo me skripte. |
| <title>...</title> | Ky është titulli i dokumentit, tregohet në krye të dritares së shfletuesit.                            |

|   |   |
|---|---|
| <code>&lt;body&gt;...&lt;/body&gt;</code> | Kjo është pjesa kryesore e dokumentit. Gjithçka që shkruhet këtu tregohet në shfletues të web-it. |
| <code>&lt;h1&gt;...&lt;/h1&gt;</code>     | Përdoret për të përcaktuar titullin më të rëndësishëm në HTML.                                    |
| <code>&lt;/br&gt;</code>                  | Ky shërben për rënd të ri në faqe.  |

Secila etiketë që është hapur `<>` duhet edhe të mbyllet `</>`, përpos etiketës `<br>` që është për rënd të ri. Nuk ka dallim nëse nëpër etiketa përdoren germa të mëdha apo të vogla apo së bashku, për shembull `<HtmL>...</html>`. Kjo nuk vlen edhe për emrat e dokumenteve, imazheve ose emrit të shkronjës! Shtresa `<div>` (division) është etiketa që përdoret më së shumti në gjuhën HTML për krijimin e pamjes së faqeve të web-it. Në fillim të internetit kryesisht janë përdorur tabelat për ndarje të blloqeve me pamje dhe përmbajtje, por qelizat e tabelave në HTML janë statike. Shtresa `<div>` nuk ka asnjë funksion në faqe nëse nuk përdoret ajo në kombinim me CSS ose me skiptë, sepse CSS mundëson pozitën dhe pamjen e shtresës në faqen ku tregohet përmbajtja e saj.

#### 2.2.4 Çka është CSS

CSS është një formati i thjeshtë i përdorur për formatimin e përmbajtjes në faqet e internetit. CSS qëndron për Cascading Style Sheet dhe përdoret nga faqet e internetit për të ndihmuar në ruajtjen e informacionit në formatin e duhur të ekranit. Dosjet CSS mund të ndihmojnë në përcaktimin e fontit, madhësisë, ngjyrës, hapësirës, kufijve dhe vendndodhjes së informacionit HTML në një faqe interneti dhe mund të përdoret gjithashtu për të krijuar një vështrim të vazhdueshëm nëpër faqet e shumta të një faqe interneti. Format CSS ndihmojnë programuesit e webfaqes duke lejuar një skedar të vetëm që përmban të gjitha cilësimet e ekranit, si dhe thjeshtësimin e HTML duke lejuar dizajnimin e shumë faqeve. Skedarët CSS mund të hapen dhe të redaktohen me programe të tilla si Novell Extend Director[6].

## 2.2.5 Çka është MySQL

MySQL është një sistem i menaxhimit të bazës së të dhënave relacionale me burim të hapur (RDBMS). Baza e të dhënave është përmbledhjeje të “dhënave” të cilat mund të tregohen ose ndryshohen sipas kriterëve të caktuar me programim. Baza e të dhënave mund të përmbajë tekst, shifra, fotografi, film ose zë, është server për databazë relacionale i cili në radhë të parë përdoret për Web databazë, në të cilat mbështetën aplikacionet dinamike.

MySQL është një lloj i bazës së shënimeve Structured Query Language, apo SQL. Kjo bazë e shënimeve si edhe shumica e ka gjuhën e vet më të cilën përdoruesi komunikon për t'i thirrur të dhënat, apo për t'iu marrë ato. MySQL është po ashtu server (shërbyes) databazor.

MySQL është bazë e shënimeve përdorur në botë, si burim të hapur, ose Open Source . Kompanitë e njohura botërore: Yahoo!, Google, Cisco, HP, edhe NASA kanë parë që mund të ruajnë shumë harxhime nëse përdorin MySQL [7][8].

Në vazhdim do të paraqes një shembull se si bëhet komunikimi në mes të web browserit me anë të PHP dhe MySQL.

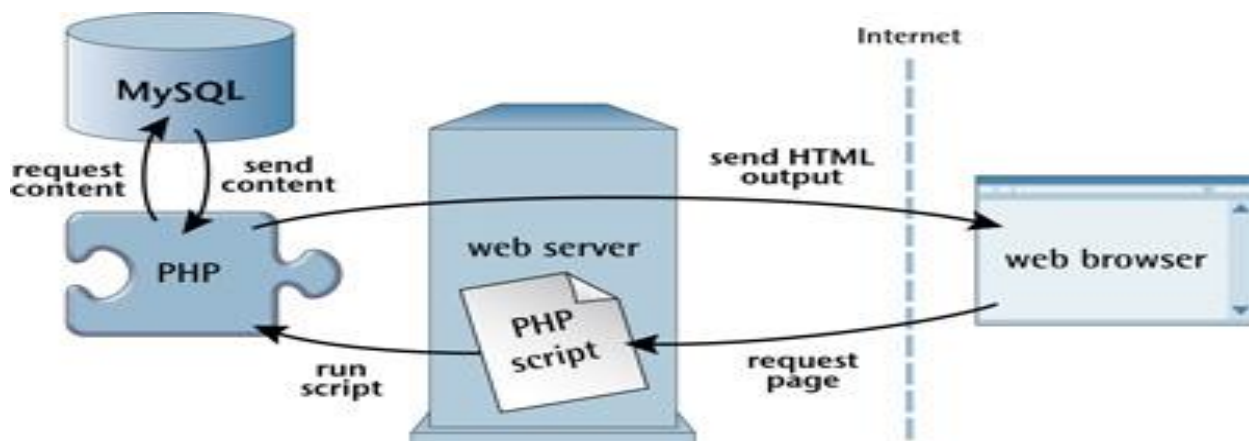


Figura 1: Komunikimi mes web browserit me MySQL



### 2.2.6 Çka është PHP

PHP qëndron për Hypertext Preprocessor (jo, akronimi nuk ndjek emrin). Është një burim i hapur, në server, në gjuhën e shkrimit që përdoret për zhvillimin e aplikacioneve të internetit. Nga gjuha e shkrimit, nënkuptojmë një program që është i bazuar në script (linjat e kodit) të shkruar për automatizimin e detyrave. Faqet e internetit mund të dizajnohen duke përdorur HTML. Me HTML, ekzekutimi i kodit bëhet në shfletuesin e përdoruesit (në anën e klientit). Nga ana tjetër, me PHP script-side gjuhë server, ajo është ekzekutuar në server para se të merr në shfletuesin web të përdoruesit. PHP mund të futet në HTML dhe është i përshtatshëm për zhvillimin e webit dhe krijimin e faqeve dinamike të web aplikacioneve, aplikacioneve të tregtisë elektronike, si dhe aplikacioneve të bazës së të dhënave. Konsiderohet si një gjuhë miqësore me aftësi për t'u lidhur lehtë me MySQL, Oracle dhe baza të tjera të të dhënave. Skriptat e PHP mund të përdoren në shumicën e sistemeve operative të njohura si Linux, Unix, Solaris, Microsoft Windows, MAC OS dhe shumë të tjerë. Gjithashtu, përkrah shumicën e serverëve të internetit duke përfshirë Apache dhe IIS. Përdorimi i PHP-së u siguron zhvilluesve të webit lirinë për të zgjedhur sistemin e tyre operativ dhe web serverin. PHP është përdorur në fushat e mëposhtme kryesore të zhvillimit të webit. Në skriptimin e serverit në PHP është fusha kryesore e funksionimit të skripteve të PHP-së. Skenari i serverit me PHP përfshin:

- **PHP Parser** - një program që konverton burimin / kodin e lexueshëm të njeriut në një format më të lehtë për kompjuterin për të kuptuar.
- **Web server** - një program që ekzekuton skedarët që formojnë faqet e internetit nga kërkesat e përdoruesit.
- **Shfletuesi i internetit** - një aplikacion i përdorur për të shfaqur përmbajtje në World Wide Web.

Në këtë rast, me përdorimin e vetëm një parser PHP, script PHP mund të ekzekutohet pa një program server ose shfletues. Ky përdorim i skriptit PHP zakonisht përdoret për detyra të thjeshta të përpunimit të tekstit si planifikuesit e detyrave. PHP mund të përdoret gjithashtu për krijimin e aplikacioneve të klientëve si aplikacionet desktop. Aplikacionet e desktopit zakonisht karakterizohen nga një ndërfaqe grafike e përdoruesit. Me njohuri në përdorimin e veçorive të avancuara të PHP-së, të tilla si PHP-GTK, këto aplikacione të klientëve mund të zhvillohen[13].

Ekzistojnë 3 fusha ku PHP mund të përdoret:

- Përdoret në web servera ku kodi ekzekutohet ne server (ang. server side scripting) dhe klientit i kthehen rezultatet si html në shfletuesin e webit (ang. web broëser).
- Me PHP mund të shkruhen programe që do të ekzekutohen në "command line", dmth e tëra që na nevojitet është interpreter dhe shelli. Një gjuhë skriptuese që është e përshtatshme për këtë punë.
- PHP përdoret edhe për shkruarjen e aplikacioneve me grafikë (GUI) që përdoren nëpër makina të klientëve. Aplikacionet e kryera janë multi-platformike që do të thotë se punojnë në shumë sistemeoperative me pothuajse kurrëfare ndryshimi në kod. Për të bërë këtë nevojitet PHP-GTK shtesa. Megjithatë PHP përdoret shumë pak sa i perket këtij drejtimi.

### 3 Deklarimi i problemit

Në kohën në të cilën jetojmë teknologjia është tepër e pranishme në jetët tona, pasi që një shumicë e njerëzve posedojnë telefona të mençur[11],e shumica e cilëve kalojnë një kohë të madhe duke shfletuar nëpër telefona të mençur[12]. Informimi rreth turizmit nëpër shumë shtete/regjione bëhet përmes web aplikacioneve të tyre për turizëm në të cilët mund të informohesh rreth eventeve, vendeve, pamjeve, çmimeve, kohës së eventeve dhe shumëçka rreth turizmit. Atëherë ishte e arsyeshme që të krijohet një web aplikacion për turizëm të Kosovës, në të cilin do të ishte e mundur qasja e lehtë dhe informimi i saktë për gjetjen e ndonjë vendi turistik në Kosovë.

Pasi që shumë persona janë të angazhuar me punë, e disa kohën e tyre e kalojnë në shtëpi, atëherë një mundësi shumë e mirë dhe jo e ndërlikuar është informimi përmes këtij web aplikacioni. Tëky web aplikacion shumë persona do të informohen rreth vendeve turistike e poashtu edhe për organizimin e ndonjë eventi të caktuar. Si dhe duke parë që shumë biznese të ndryshme duan t'i shfaqin produktet e tyre para klientelës, atëherë do të ofrohet mundësia që më anë të këtij web aplikacioni të regjistrojnë biznesin e tyre. Ku klientët do të mund të kenë informacione rreth tyre si p.sh. vendin se ku ndodhen, numrin kontaktues, çfarë ofron ai biznes, si dhe pamje të atij biznesi.

Informimi për organizimin e eventeve të ndryshme mund të bëhet edhe përmes fletushkave, por një gjë e tillë ka kosto. Informimi i popullsisë përmes fletushkave po ashtu nuk është mjaftueshëm i sigurt, pasi që një fletushkë e tillë do mund të mos kalonte në duart e personave të interesuar. Por, më anë të këtij web aplikacioni kjo do të ishte e sigurt pasi që çdo person i interesuar do të mund të shihte në web, gjithashtu do të mund të shikonte edhe postime të tjera që do të mund të i interesonin, mirëpo edhe të gjithë ata që kanë zgjedhur të informohen më anë të emailit atëherë do e pranonin atë event përmes emailit. Zhvillimi i këtij web aplikacioni në pjesën e front end do të realizohet përmes bootstrap,javascript,jquery ndërsa për pjesën e back end është përdorur vetëm PHP.

### 3.1 Motivimi për Projektin

Bazuar në parashtrimin e problemit është mësuar se zhvillimi i një web aplikacioni të përshtatshëm për PC dhe telefona të mençur do të lehtësonte punën nje shfrytëzusi që të gjejë së cilin vend dëshiron t'a vizitoj. Ky aplikacion është tepër i nevojshëm dhe i mirëpritur nga shumë të interesuar që synojnë të jenë pjesë e saj. Aplikimi i njohurive për teknologjitë e fundit kanë ndikuar drejtëpërdrejtë në motivimin dhe zhvillimin e projektit, pëballja e sfidave të ndryshme teknike jo që kanë shtuar vetëm eksperiencën e punës por gjithashtu është ngritur motivimi për t'u realizuar projekti në përpikëmeri, ku ky aplikacion do të mundsojë regjistrimin e vendeve turistike, mundësinë për të regjistruar evente, mundësinë për të regjistruar foto.

### 3.2 Qëllimi dhe objektivat (AIM and Objectives )

Qëllimi kryesor i këtij projekti është që të ndihmoj që të zhvillohet gjithnjë e më shumë turizmi në Kosovë, i cili do t'i ndihmonte jo vetëm kosovarët por edhe të vendeve të ndryshme të cilët dëshirojnë të vizitojnë Kosovën.

Ndër objektivat më kryesore për realizimin e këtij projekti janë të listuar si:

- Përdorimi i web aplikacioni të jetë nga secila paisje që i përkrah shfletuesit.
- Te ketë dizajn të mirë dhe lehtë i qasshem nga shfrytezuesit.
- Web aplikacioni të jetë responsiv.
- Regjistrimi i produkteve vetem pasi që të jetë loguar .
- Dërgimi i feedback-ev dhe pranimi i tyre nga ana administratorit.
- Dërgimi i emailit pasi të jetë regjistruar.
- Dërgimi i email-ve çdo useri per produktet e reja që ai dëshiron te njoftohet.

## 4 METODOLOGJIA

Metodologjia e cila është përdorur gjatë këtij punimi të diplomës përfshinë shfletimin e literaturës analizimin dhe krahasimin.

Shfletimi i literaturës është realizuar duke mbledhur materiale nga të dhëna sekondare siç janë broshura dhe artikuj rreth turizmit si dhe nga web aplikacione të turizmit të shteteve të ndryshme. Pas përmbledhjes së materialit është bërë një analizë nga informatat e mbledhura.

Si rezultat final kemi analizuar dhe krahasuar nga aspekti i performancës dhe sigurisë me web aplikacionet e ngjajshme.

## 5 ANALIZA E KËRKESAVE

### 5.1 Hyrje

Çdo kërkesë është trajtuar në formë të analizës dhe është implementuar për të plotësuar kriterin crucial që web aplikacioni të jetë i plotë dhe funksional. Kërkesat janë të ndara në kërkesat të shfrytëzuesit, funksionale, jo funksionale dhe në kërkesa të sistemit.

### 5.2 Kërkesat

Në vijim do t'i definojmë disa nga kërkesat kryesore të sistemit, do t'i tregojmë kërkesat funksionale që i nevojiten klientëve, poashtu do tregojmë kërkesat jo funksionale, dhe në fund do të tregojmë kërkesat e sistemit[9].

#### 5.2.1 Kërkesat Funksionale

|    |   |
|----|---|
| 1  | Sistemi duhet të mundsojë regjistrimin e userave  |
| 2  | Sistemi duhet të mundsojë që përdoruesi të mund të logohet pas regjistrimit në sistem.            |
| 3  | Sistemi duhet që t'i mundësojë përdoruesit daljen nga sistemi dhe të mos ruaj të dhënat e kyqjes. |
| 4  | Sistemi duhet të mundësojë që të dhënat të ruhen dhe lexohen.                                     |
| 5  | Sistemi duhet të mundsojë që të dhënat e ruajtura të kenë mundësi të fshihen.                     |
| 6  | Sistemi duhet të mundësojë regjistrimin e postimeve.  |
| 7  | Sistemi duhet të mundësojë formën për aprovime të postimeve.                                      |
| 8  | Sistemi duhet të lejoi kthimin ballinë dhe profile të ndryshme.                                   |
| 9  | Sistemi duhet të përkrah dy lloje përdoruesish, të loguar dhe navigues.                           |
| 10 | Sistemi duhet të mundësojë të shfaq feedback.   |
| 11 | Sistemi duhet të mundësojë t'i shfaq gjithë të regjistruarit.                                     |

*Tabela 1 – Kërkesat Funksionale*

### 5.2.2 Kërkesat Jo Funksionale

|   |  |
|---|--|
| 1 | Sistemi duhet që të ketë mundësi kërkimin të shfaq për një kohë shumë të shpejtë (1 sekondë).  |
| 2 | Të gjitha pamjet e sistemit duhet të kenë profilin e ngjyrave të njëjta.                       |
| 3 | Gjuha e sistemit duhet të jetë në gjuhën shqipe dhe anglisht.                                  |
| 4 | Stili i shkronjave duhet të jetë i profilit të grupit të njëjtë sipas llojit të vet.           |
| 5 | Sistemi duhet të jetë në maksimum i saktë.   |
| 6 | Menyja për fshirjen e rezultatit të kërkimit duhet të gjendet në anën e djathtë të rezultatit. |
| 7 | Gjatë gabimeve të sistemit duhet që të shfaqën në mesazh.                                      |

*Tabela 2 – Kërkesat Jo Funksionale*

### 5.2.3 Kërkesat e Sistemit

|   |  |
|---|--|
| 1 | Sistemi duhet të jetë i realizuar dhe i përkrahur për të gjitha paisjet që i perkrasin shfletuesit si (google chrome, muzilla firefox,safari etj). |
| 2 | Sistemi duhet të jetë responsiv(përgjegjës) për paisje të ndryshme si smartphone-et tabletet dhe pc.   |
| 3 | Sistemi duhet të realizohet në bootstrap, html,css,php,mySql.  |
| 4 | Minimum Ram për paisjet duhet të jetë së paku 1GB  |
| 5 | Softueri nuk lejon dy shfrytëzues me id të njëjtë.   |
| 6 | Kyçja në internet është e obligueshme.   |
| 7 | Sistemi duhet të jetë i disponueshëm në gjitha sistemet operative.   |

*Tabela 3 – Kerkesat e Sistemit*

## 5.3 Skenarët

Njëskënar është përshkrimi i ndërveprimit të personit me sistem.Skenarët ndimojnë fokusimin e dizajnit në kërkesat e përdoruesit,të cilat janë të dallueshme nga kërkesat teknike apo të biznesit. Skenarët mund të jenë të lidhur me raste të përdorimit(use cases),të cilat përshkruajnë

ndërveprime në një nivel teknik. Skenarët janë pra të përshtatshme për përdorim gjatë dizajnit të aktiviteteve me pjesëmarrje [9].

### 5.3.1 Kur skenarët janë të përshtatshme?

Skenarët janë të përshtatshme për t'u përdorur sa herë që të ketë nevojë për të përshkruar një sistem bashkvëprimi nga perspektiva e përdoruesit.

Ato janë veçanarisht të dobishme kur j'u duhet për të hequr vëmendjen nga teknologjia, me qëllim për të hapur mundësi dizajnit, ose kur keni nevojë për të siguruar që kufizimet teknike apo buxhetore nuk shkelin kufizimet e përdorshmërisë [9].

### 5.3.1 Si mund të përdorni skenarët?

Skenarët mund t'i përdorim gjatë dizajnit për të siguruar që të gjithë pjesëmarrësit të kuptojnë dhe të bien dakord për parametrat e dizajnit, dhe të përcaktojnë saktësisht se çfarë ndërveprimi sistemi duhet të mbështes.

| DEFINIMI I SKENARIT |                            | ANEKSI NR.: 1   |  |
|---------------------|----------------------------|---|--|
| Nr.                 | Emri i Skenarit            | Pershkrimi i Skenarit (Përdoruesit-jo perpunuar)  | Pershkrimi i Skenarit (Analisti-Perpunuar)   |
| 1                   | Regjistrimi i përdoruesit. | <b>Përdoruesi të ketë qasje në Kosova Tourism, së pari duhet të jetë i regjistruar.</b> | Pasi të jetë qasur në web faqen KosovaTourizem, në pjesën headerit shihet një buton <b>krijo llogari</b> , ku më pas shfaqet një dritare tjetër e cila kërkon të dhënat e klientit të cilat janë emri, email-i, qyteti etj.          |
| 2                   | Menaxhimi i Profilit       | <b>Përdoruesi pasi të jetë regjistruar mund të kyçet dhe mund të ndryshojë profilin</b> | Përdoruesi pasi është identifikuar dhe loguar në sistemin që e përdor, i paraqitet një ikonë me shkrimin <b>Profile</b> , dhe me klikimin në këtë ikonë hapet menya ku mund të shikoj profilin e tij. Përdoruesi mund edhe të editoj |



|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  |  |  | profilin e tij. Përdoruesimund të ndryshojë edhe të dhenat e regjistrimit. Poashtu, mund të shkoj në pjesën e footerit dhe të shikojë pjesën për rexhistrim të postimeve. Përdoruesi poashtu mund të zgjedh se çfarë dëshiron që ti vijë email. |
|--|--|--|---|

*Tabela 4: Definimi i skenarit.*

#### **5.4 Përformanca**

Përformanca e këtij aplikacioni është mjaft e mirë sepse framework i përdorur është Bootstrap dhe PHP që ofron performancë jashtëzakonisht të shpejtë dhe të automatizuar.

Bootstrap ndërton projekte të përgjegjshme dhe të lëvizshme në web me bibliotekën më të popullarizuar të komponentëve në botë [1].

Bootstrap është një vegël e hapur për zhvillim me HTML, CSS dhe JS. Shpejtë prototipon idetë tuaja të ndërtoni aplikacion të tërë me variablat, sistemin e rrjetit të përgjegjshëm, komponentët e përpamë të zgjeruar dhe shtojcat e fuqishme të ndërtuara në jQuery [1].

PHP (shkurtesa rekurzive për PHP: Hypertext Preprocessor) është një gjuhë e shkruar me përdorim të përgjithshëm të hapur me burim të hapur që është veçanërisht i përshtatshëm për zhvillimin e webit dhe mund të futet në HTML [13].

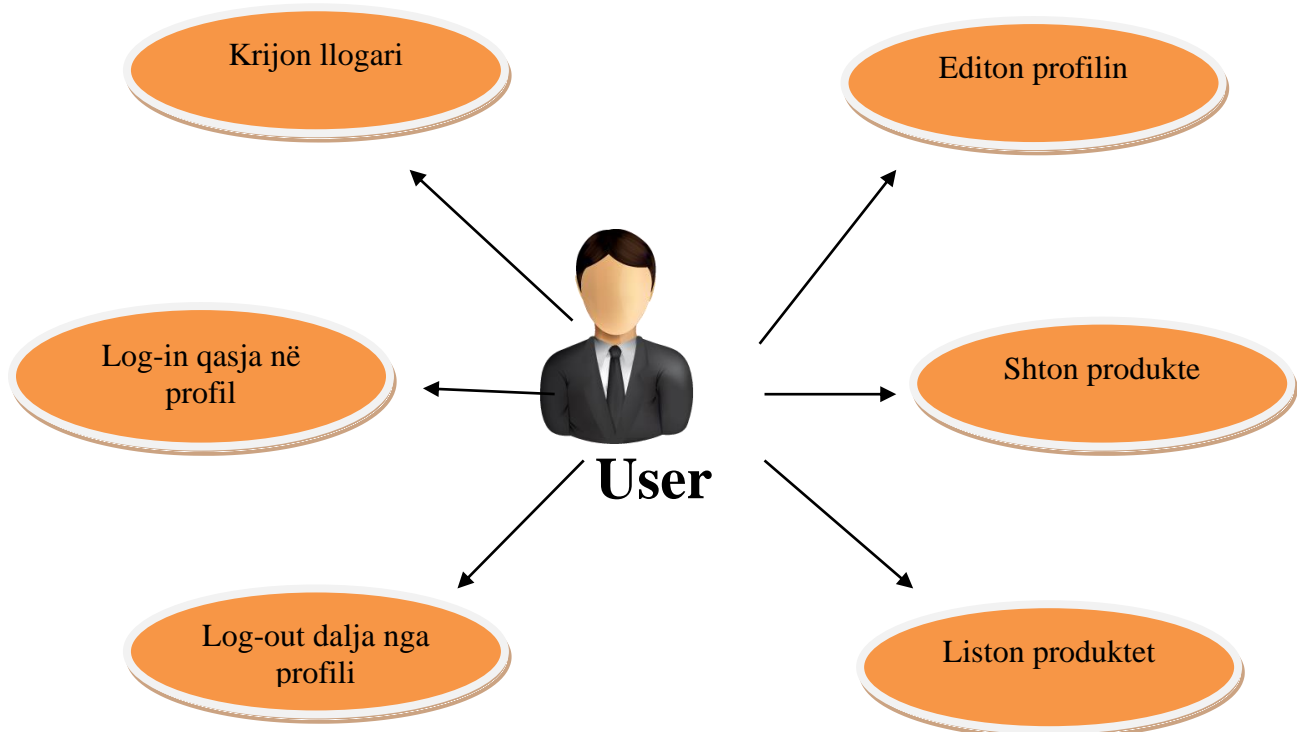
#### **5.5 Zgjerueshmëria**

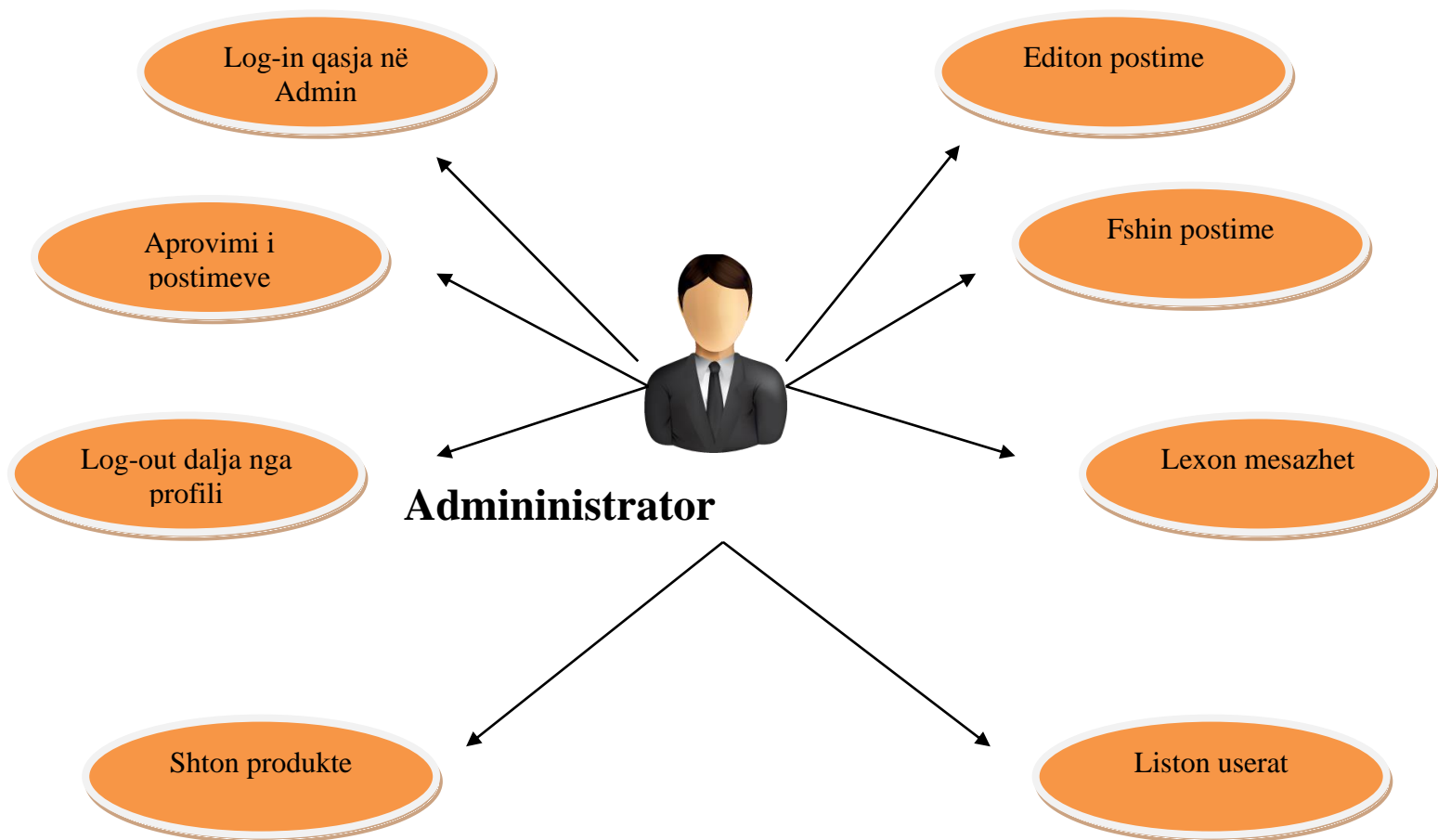
Aplikacioni është ndërtuar në atë mënyrë të thjeshtë, sa që ka lënë një mundësi të mjaftueshme për zgjerueshmëri, si nga ana funksionale ashtu edhe përmbajtësore – Me shumë lehtësi mund të shfrytëzohet edhe si mobile aplikacion e e cila mund të shfrytëzohet nga shumë paisje të ndryshme.

## 6 USE CASE

### 6.1 Use Case Diagrami

Use Case Diagrami është një metodologji e përdorur në analizën e sistemit për të identifikuar, sqaruar dhe organizuar kërkesat e sistemit. Use Case Diagram përbëhet nga një sërë sekuencash të mundshme të ndërveprimeve midis sistemeve dhe përdoruesve në një mjedis të caktuar dhe që lidhen me një qëllim të caktuar. Ai përbëhet nga një grup elementësh (për shembull, klasa dhe ndërfaqe) që mund të përdoren së bashku në një mënyrë që do të ketë një efekt më të madh se shumica e elementeve të veçanta të kombinuara. Use Case Diagram duhet të përmbajë të gjitha aktivitetet e sistemit që kanë rëndësi për përdoruesit. Një Use Case Diagram mund të mendohet si një përmbledhje e skenarëve të mundshëm që kanë të bëjnë me një qëllim të caktuar, në të vërtetë, rastet dhe qëllimi i përdorimit konsiderohet ndonjëherë sinonim[9].





## 6.2 UseCase Tabela

| Numri | Emri i Use Case           | Aktoret | Kompleksiteti | Prioriteti |
|-------|---------------------------|---------|---------------|------------|
| 1     | Krijon llogari            | User    | 1             | I lartë    |
| 2     | Log-in qasja në profil    | User    | 1             | I mesëm    |
| 3     | Ndryshimi i fjalëkalimit  | User    | 2             | I lartë    |
| 4     | Email njoftimet           | User    | 2             | I lartë    |
| 5     | Log-out dalja nga profili | User    | 1             | I mesëm    |
| 6     | Postimi ne web            | User    | 1             | I mesëm    |
| 7     | Editon profiling          | User    | 2             | I ulët     |

|    |                                     |               |   |         |
|----|-------------------------------------|---------------|---|---------|
| 8  | Aprovimi i postimeve                | Administrator | 2 | I mesëm |
| 9  | Fshirja e postimeve                 | Administrator | 2 | I mesëm |
| 10 | Contact Us                          | User          | 1 | I mesëm |
| 11 | Leximimesazhëve                     | Administrator | 1 | I ulët  |
| 12 | Listimi i llogarivetë reXH0istruara | Administrator | 2 | I mesëm |
| 13 | Reklamimi                           | User          | 1 | I mesëm |
| 14 | Shiko mundsitë në slider            | User          | 2 | I mesëm |

| Use CaseElementi          | Pershkrimi  |
|---------------------------|---|
| <b>Numri i use case</b>   | 1   |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourism  |
| <b>Emri i use case</b>    | Krijon llogari  |
| <b>Përshkrimi</b>         | Krijon llogarinë personale  |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | User  |
| <b>Parakushtet</b>        | Paisja duhet të jetë i qasur në rrjet dhe të ketë shfletues.  |
| <b>Trigger</b>            | Nevoja për krijimin e llogarisë   |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi të jetë qasur në web faqen e Kosova Tourism në pjesën e header shihet butoni login ku më pas shfaqet mundësia për të bërë login dhe për t'u regjistruar dhe zgjidhet regjistrohu, ku pastaj mbushën të dhënat personale. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Probleme më qasjen në rrjet.  |

| Use CaseElementi        | Përshkrimi             |
|-------------------------|------------------------|
| <b>Numri i use case</b> | 2                      |
| <b>Aplikacioni</b>      | Kosova Tourism         |
| <b>Emri i use case</b>  | Loginqasja në profil   |
| <b>Përshkrimi</b>       | Log-in qasja në profil |
| <b>Aktori kryesorë</b>  | User                   |

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Parakushtet</b>        | Përdoruesi duhet të jetë i regjistruar.   |
| <b>Trigger</b>            | Nevoja për të bërë login.   |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi të jetë qasur në web faqen e Kosova Tourism, në pjesën e header shihet butoni login ku më pas shfaqet mundësia për të bërë login dhe aty e shënon username dhe fjalëkalimin. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Në rast të problemeve më fjalëkalim dhe lidhjen me database.  |

| Use CaseElementi          | Pershkrimi   |
|---------------------------|--|
| <b>Numri i use case</b>   | 3  |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourism   |
| <b>Emri i use case</b>    | Ndryshimi i fjalëkalimit   |
| <b>Përshkrimi</b>         | Përdoruesi ndryshon fjalëkalimin   |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | User   |
| <b>Parakushtet</b>        | Përdoruesi duhet të jetë i loguar  |
| <b>Trigger</b>            | Nevoja për të bërë ndryshim në fjalëkalim  |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi të jetë qasur në web faqen e Kosova Tourism, në pjesën e header shihet butoni user profil ku më pas shfaqet një listë me opsione dhe zgjedhë mundsinë për të ndryshuar fjalëkalimin, dhe pastaj shënon fjalëkalimin e ri. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Në rast të problemeve me fjalëkalim dhe lidhjen me database.   |

| Use CaseElementi        | Pershkrimi   |
|-------------------------|--|
| <b>Numri i use case</b> | 4  |
| <b>Aplikacioni</b>      | Kosova Tourism   |
| <b>Emri i use case</b>  | Email njoftimet  |
| <b>Përshkrimi</b>       | Mundësia e zgjedhjes se çfarë dëshiron të njoftohet në email |
| <b>Aktori kryesorë</b>  | User   |

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Parakushtet</b>        | Përdoruesi duhet të jetë i regjistruar.  |
| <b>Trigger</b>            | Nevoja për të zgjedhur çfarë të vijë email.  |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi të jetë qasur në web faqen e Kosova Tourism, në pjesën e header shihet butoni user profil, ku më pas shfaqet një listë me opsione dhe zgjedhë mundësinë për editim të profilit dhe pastaj zgjedhë mundësinë e ndryshimit të settings të përdoruesit dhe zgjedhë çfarë dëshiron të vijë email. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Në rast problemeve me lidhjen me database.   |

| Use CaseElementi          | Përshkrimi  |
|---------------------------|---|
| <b>Numri i use case</b>   | 5   |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourism  |
| <b>Emri i use case</b>    | Log-out dalja nga profili   |
| <b>Përshkrimi</b>         | Mundëson daljen nga profili i kompanisë.  |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | User  |
| <b>Parakushtet</b>        | Useri duhet të jetë i log-uar në faqe.  |
| <b>Trigger</b>            | Nevoja për çkyqjen e profilit.  |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi useri të jetë loguar në faqen online reklama, në pjesë e header në anën e djathtë gjendet butoni user profil, ku më pas shfaqet një listë me opsione dhe zgjedhë mundësinë për log-out, i cili mundëson daljen nga profili i klientit. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Probleme me rrjetë dhe dërgim të sinjalit log-out.  |

| Use CaseElementi        | Pershkrimi                              |
|-------------------------|---|
| <b>Numri i use case</b> | 6                                       |
| <b>Aplikacioni</b>      | Kosova Tourism                          |
| <b>Emri i use case</b>  | Postimi ne web                          |
| <b>Përshkrimi</b>       | Mundësia e krijimit të një posti në web |

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Aktori kryesorë</b>    | User   |
| <b>Parakushtet</b>        | Përdoruesi duhet të jetë i loguar.   |
| <b>Trigger</b>            | Krijimi i nje postimi  |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi te jetë qasur ne web faqen e Kosova Tourisem, në pjesën e footer shihet lista e mundësive se cfarë lloj postimi dëshirojmë të krijojmë dhe pasi klikojmë në të atëherë duhet t'i plotsojmë të gjitha fushat e kërkuara dhe të regjistrojmë një postim të cilin duhet aprovuar nga administratori për t'u shfaqur nëweb. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Në rast të problemeve më lidhjen me database.  |

| Use CaseElementi          | Pershkrimi  |
|---------------------------|---|
| <b>Numri i use case</b>   | 7   |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourisem   |
| <b>Emri i use case</b>    | Editon profiling  |
| <b>Përshkrimi</b>         | Mundëson editimin e infomativ te perdoruesit.   |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | User  |
| <b>Parakushtet</b>        | Perdoruesi duhet të jetë i loguar.  |
| <b>Trigger</b>            | Në rast të ndonje gabimi mbi të dhënat e userit.  |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi te jetë qasur ne web faqen e Kosova Tourisem në pjesën e header shihet butoni user profil ku me pas shfaqet një listë me opsione dhe zgjedhë mundsinë për editim të profilit dhe pastaj zgjedh mundsinë e ndryshimit të settings të perdoruesit dhe pastaj bënë editimin e të dhënave. |
| <b>Skenaret e veçanta</b> | Në rast të problemeve më lidhjen me database.   |

| Use CaseElementi          | Pershkrimi  |
|---------------------------|---|
| <b>Numri i use case</b>   | 8   |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourism  |
| <b>Emri i use case</b>    | Aprovimi i postimeve  |
| <b>Përshkrimi</b>         | Mundëson aprovimin e postimeve.   |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | Administratori  |
| <b>Parakushtet</b>        | Administratori duhet të jetë i log-uar dhe të jetë në pjesën e admin dashboard.   |
| <b>Trigger</b>            | Në rast se administratori dëshiron të aprovojë ndonjë postim nga web-i.   |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi të jetë qasur në admin dashboard atëherë zgjedhim se çfarë lloj postimi është dhe pastaj e shikojmë postimin dhe është mundësia që të aprovohet postimi. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Në rast të problemeve më lidhjen database.  |

| Use CaseElementi          | Pershkrimi   |
|---------------------------|--|
| <b>Numri i use case</b>   | 9  |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourism   |
| <b>Emri i use case</b>    | Fshirja e postimeve  |
| <b>Përshkrimi</b>         | Mundëson fshirjen e postimeve.   |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | Administratori   |
| <b>Parakushtet</b>        | Administratori duhet të jetë i log-uar dhe të jetë në pjesën e admin dashboard.  |
| <b>Trigger</b>            | Në rast se administratori dëshiron të fshijë ndonjë postim nga web-i.  |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi të jetë qasur në admin dashboard, atëherë zgjedhim se çfarë lloj postimi është dhe pastaj e shikojmë postimin dhe është mundësia që të fshihet postimi. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Në rast të problemeve me lidhjen me database.  |



| Use CaseElementi          | Përshkrimi  |
|---------------------------|---|
| <b>Numri i use case</b>   | 10  |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourism  |
| <b>Emri i use case</b>    | Contact Us  |
| <b>Përshkrimi</b>         | Mundëson user klientit t'i dërgoj sygjerime faqes për permirësime shtesë.   |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | User  |
| <b>Parakushtet</b>        | Useri duhet të jetë në web sajtin Kosova Tourism.   |
| <b>Trigger</b>            | User dëshiron të sygjeroj faqen tonë.   |
| <b>Skenari bazik</b>      | Së pari, duhet të klikohet në pjesën e footer ku shkruan contact us, pastaj pasi të shfaqet contact us ku shkruani ose sygjeroni faqen tonë |
| <b>Skenaret e veçanta</b> | Nuk ka email kontaktues user klienti..  |

| Use CaseElementi          | Pershkrimi   |
|---------------------------|--|
| <b>Numri i use case</b>   | 11   |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourism   |
| <b>Emri i use case</b>    | Leximimesazheve  |
| <b>Përshkrimi</b>         | Mundëson leximin e komenteve dhe sygjerimeve nga klientët.   |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | Administratori   |
| <b>Parakushtet</b>        | Administratori duhet të jetë i log-uar dhe të jetë në pjesën e admin dashboard.                                      |
| <b>Trigger</b>            | Administratori dëshiron të shikoj sygjerimet dhe komentet.   |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi të jetë qasur në admin dashboard atëherë zgjedhim messages, ku pastaj shikojmë komentet dhe sygjerimet për web. |
| <b>Skenaret e veçanta</b> | Në rast të problemeve më lidhjen me database.  |

| Use CaseElementi          | Përshkrimi   |
|---------------------------|--|
| <b>Numri i use case</b>   | 12   |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourism   |
| <b>Emri i use case</b>    | Listimi i llogarive të regjistruara  |
| <b>Përshkrimi</b>         | I mundëson administratorit t'i shoh të gjithë të regjistruarit   |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | Administratori   |
| <b>Parakushtet</b>        | Administratori duhet të jetë i log-uar dhe të jetë në pjesën e admin dashboard.  |
| <b>Trigger</b>            | Në rast se administratori dëshiron të shoh të gjithë userat.   |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi të jetë qasur në admin dashboard atëherë zgjedhim mundsinë users, ku n'a shfaqen në tabelë të gjithë userat e regjistruar më të gjitha të dhënat. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Në rast të problemeve me lidhjen me database.  |

| Use CaseElementi          | Përshkrimi   |
|---------------------------|--|
| <b>Numri i use case</b>   | 13   |
| <b>Aplikacioni</b>        | Kosova Tourism   |
| <b>Emri i use case</b>    | Reklamimi  |
| <b>Përshkrimi</b>         | I mundëson kompanive të reklamojnë.  |
| <b>Aktori kryesorë</b>    | User   |
| <b>Parakushtet</b>        | User duhet të jetë i log-uar.  |
| <b>Trigger</b>            | Në rast se useri dëshiron të shfaqë reklama në web.  |
| <b>Skenari bazik</b>      | Pasi të jetë qasur në web faqen e Kosova Tourism, në pjesën e footer shihet advertising, ku pastaj zgjedh pakon me të cilin dëshiron të shfaqë reklamën. |
| <b>Skenarët e veçanta</b> | Në rast të problemeve me pagesë për reklamë ose me lidhjen me database.  |

| Use CaseElementi   | Pershkrimi  |
|--------------------|---|
| Numri i use case   | 13  |
| Aplikacioni        | Kosova Tourisem   |
| Emri i use case    | Shiko mundsitë në slider  |
| Përshkrimi         | Mundëson shfrytëzusun t'i shikoj mundsitë në faqe ne slider   |
| Aktori kryesorë    | User  |
| Parakushtet        | User duhët të jetë në kryefaqe te Kosova Tourisem   |
| Trigger            | Në rast së useri dëshiron të shikojë mundësitë ne slider  |
| Skenari bazik      | Në kryefaqen e Kosova Tourisem, gjendet edhe slideri i cili lëviz duke i reklamuar mundësitë e ndryshme ndërsa klienti mund t'i shoh dhe t'i klikoj në buton duke i vizituar dhe shikuar më shumë rreth tyre. |
| Skenaret e veçanta | Nuk lëviz slideri   |

### 6.3 Data flow modeling

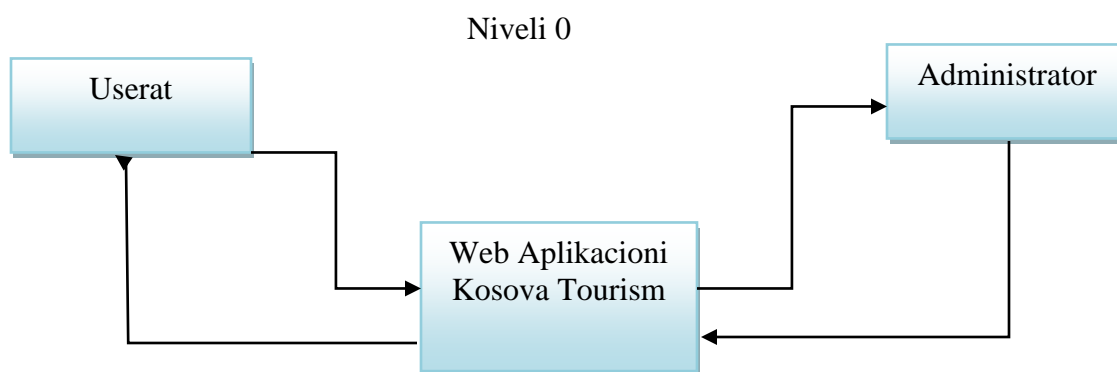


Figura 2: Data flow modeling niveli 0 ,komunikmi mes Userave ,aplikacionit dhë administratorit

Niveli 1

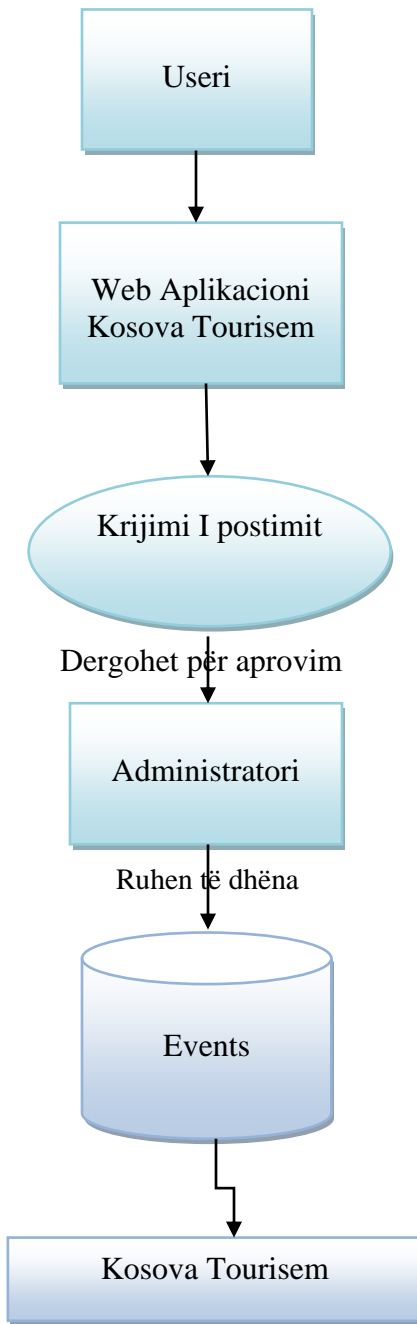


Figura 3: Niveli 1 i Data flow modeling ,regjistrimet nga Userat dhe lidhja me Database

## 6.4 FlowChart

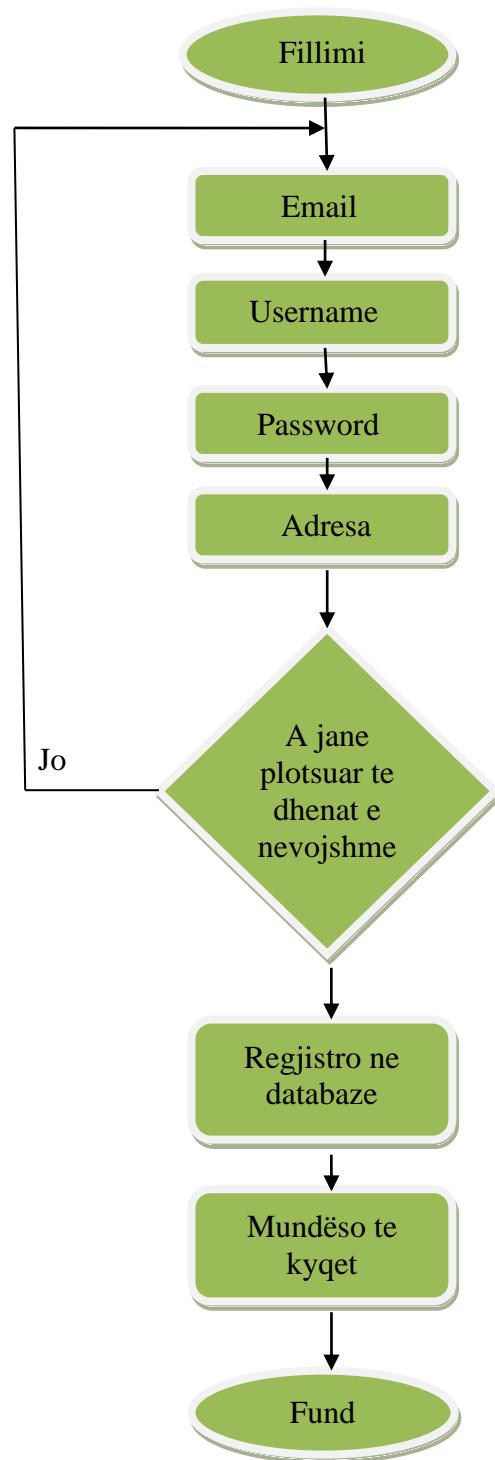


Figura 4:Paraqitja e algoritmit FlowChart me kushte.

## 6.5 Struktura e Databases

|   |  |  |   |   |
|---|--|--|---|---|
| <b>kosovat_events</b><br>id : int(100)<br>title : varchar(60)<br>category : varchar(50)<br>description : text<br>company : varchar(30)<br>price : int(20)<br>date : date<br>image : varchar(100)<br>phone : int(15)<br>adress : varchar(50)<br>city : varchar(20)<br>Aprovimi : varchar(15) | <b>kosovat_users</b><br>id : int(20)<br>username : varchar(100)<br>password : varchar(100)<br>email : varchar(100)<br>emri : varchar(40)<br>type : varchar(10)<br>surname : varchar(25)<br>gender : varchar(6)<br>date_register : date<br>token : varchar(20)<br>firstime : varchar(3) | <b>kosovat_thingstodo</b><br>id : int(10)<br>name : varchar(30)<br>type : varchar(20)<br>category : varchar(20)<br>about : text<br>city : varchar(20)<br>address : varchar(50)<br>phone : int(15)<br>image : varchar(20)<br>Aprovimi : varchar(20)<br>productes : text | <b>kosovat_map_place</b><br>id : int(20)<br>id_map : int(20)<br>latitude : float<br>longitude : float   | <b>kosovat_img_thingstodo</b><br>id_img : int(250)<br>img_name : varchar(50)<br>id : int(100)<br>Aprovimi : varchar(10) |
| <b>kosovat_photos</b><br>id : int(250)<br>img_name : varchar(250)<br>type : varchar(50)<br>img_type : varchar(50)<br>Aprovimi : varchar(10)   | <b>kosovat_map_event</b><br>id_map : int(10)<br>id : varchar(10)<br>latitude : float<br>longitude : float  | <b>kosovat_users_details</b><br>id : int(100)<br>address : varchar(11)<br>events : varchar(2)<br>tours : varchar(2)<br>sports : varchar(2)<br>adversting : varchar(2)<br>image : varchar(20)<br>id_user : int(10)<br>birthday : date<br>first : varchar(2)             | <b>kosovat_map_thingstodo</b><br>id_map : int(10)<br>id : int(10)<br>latitude : float<br>longitude : float  | <b>kosovat_img_place</b><br>id : int(20)<br>id_img : int(20)<br>img_name : varchar(10)<br>Aprovimi : varchar(10)        |
| <b>kosovat_notes</b><br>id : int(100)<br>title : varchar(30)<br>note : varchar(200)<br>date : date<br>time : time   | <b>kosovat_contact_us</b><br>ID : int(11)<br>name : varchar(50)<br>email : varchar(50)<br>phone : int(15)<br>message : text<br>view : varchar(20)<br>time : time(6)<br>date : date   | <b>kosovat_places</b><br>id : int(10)<br>name : varchar(25)<br>type : varchar(25)<br>category : varchar(30)<br>about : text<br>city : varchar(15)<br>adress : varchar(50)<br>phone : int(15)<br>image : varchar(100)<br>Aprovimi : varchar(20)<br>productes : text     | <b>kosovat_traveldeals</b><br>id : int(20)<br>name : varchar(20)<br>image : varchar(20)<br>adress : varchar(50)<br>destinacioni : varchar(20)<br>ride : varchar(10)<br>nrseats : int(100)<br>duration : varchar(25)<br>company : varchar(20)<br>email : varchar(40)<br>phone : int(10)<br>city : varchar(20)<br>description : text<br>date : varchar(20)<br>Aprovimi : varchar(10)<br>price : int(10) | <b>kosovat_img_event</b><br>id_img : int(100)<br>id : int(100)<br>img_name : varchar(20)<br>Aprovimi : varchar(10)      |

Figura 5:Paraqitja e tabelave në database

## 7 DIZAJNI

### 7.1 Faqja kryesore

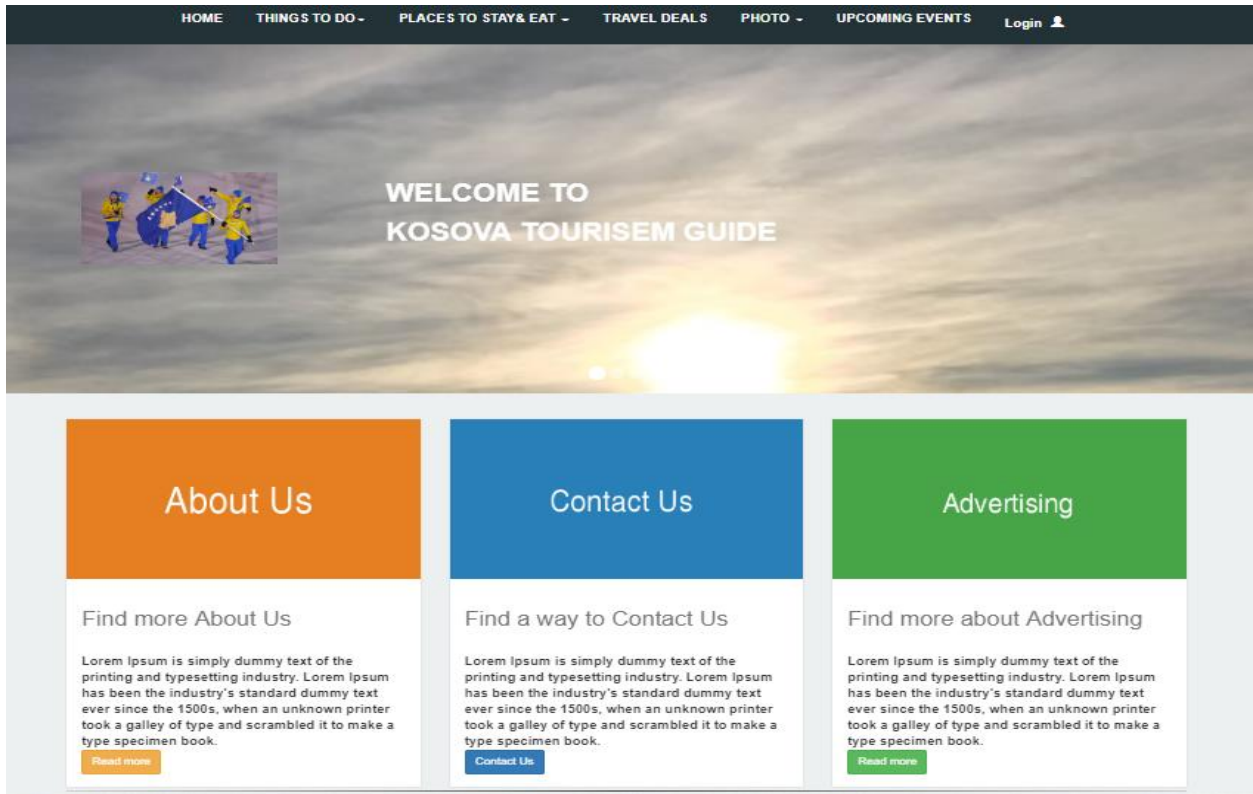


Figura 6: Pamje të faqës kryesore pjesa e pare.

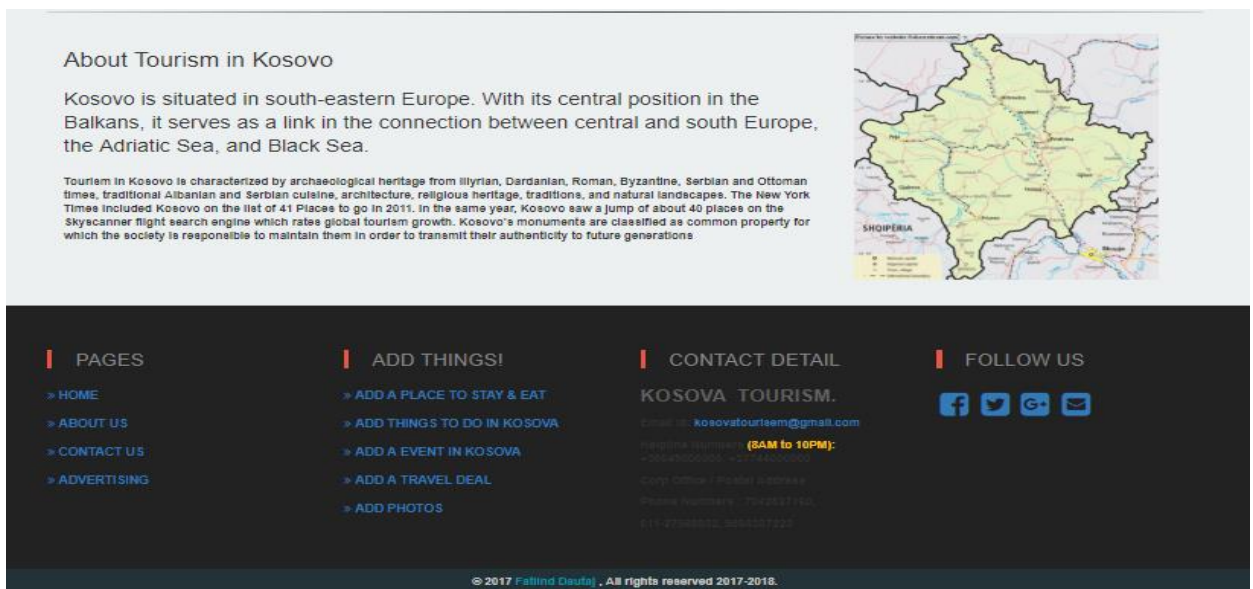
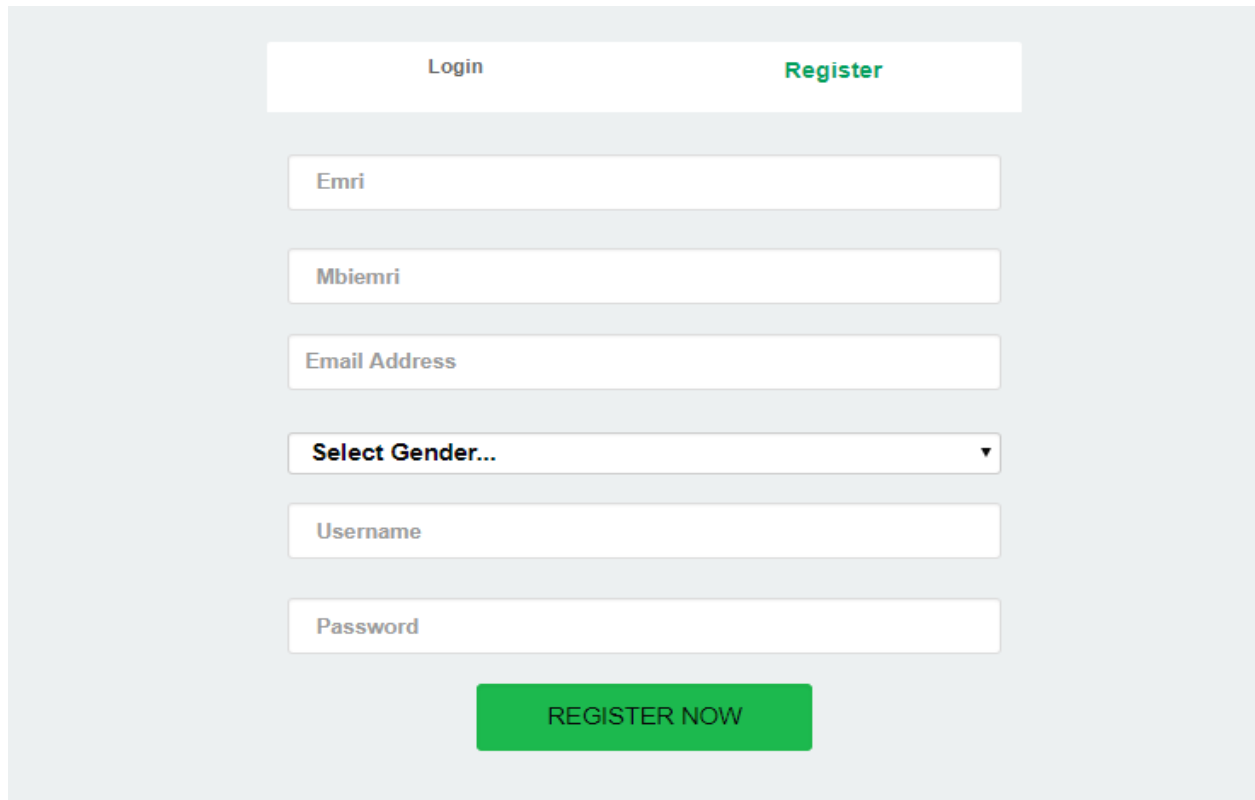


Figura 7: Pamje të faqës kryesore- pjesa e dytë.

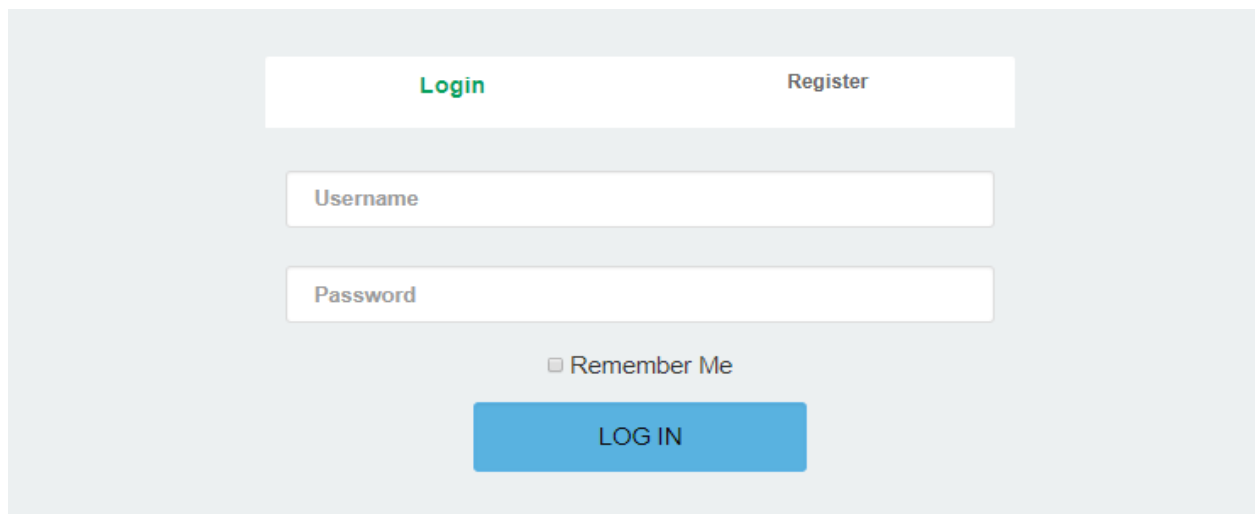
## 7.2 Moduli krijò llogari



The screenshot shows a registration form with a white background and a light gray border. At the top, there are two tabs: "Login" and "Register", with "Register" highlighted in green. Below the tabs are several input fields: "Emri", "Mbiemri", "Email Address", "Select Gender..." (a dropdown menu), "Username", and "Password". At the bottom, there is a green button labeled "REGISTER NOW".

Figura8: Pamje nga moduli krijò llogari.

## 7.3 Moduli kyqu ose log-in



The screenshot shows a login form with a white background and a light gray border. At the top, there are two tabs: "Login" and "Register", with "Login" highlighted in green. Below the tabs are two input fields: "Username" and "Password". Below the input fields, there is a checkbox labeled "Remember Me". At the bottom, there is a blue button labeled "LOG IN".

Figura9: Pamje të faqes kyqu.



## 7.4 Moduli regjistrimi i postimit.

The screenshot shows a three-step registration process. The first step, 'Personal', is active and highlighted in blue. It contains the following fields:

- Category: A dropdown menu with the text 'Select an Category'.
- Name: A text input field with a red asterisk indicating it is required.
- Type: A text input field with a red asterisk indicating it is required.
- Productes: A text area with the placeholder text 'About' and a red asterisk.
- Phone: A text input field with a red asterisk and the placeholder '(814) 555-1234'.
- About: A text area with the placeholder text 'About' and a red asterisk.

A green 'Next' button is located at the bottom right of the form.

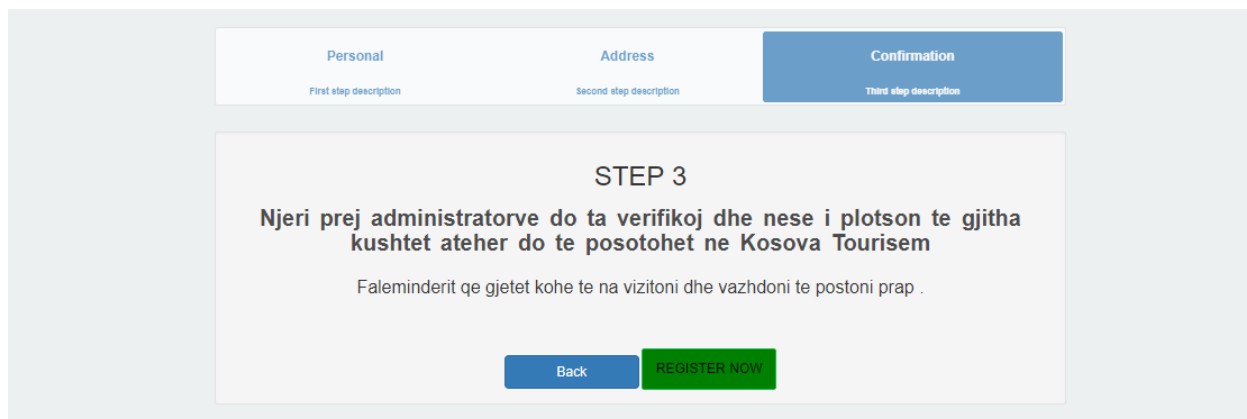
Figura10: Pamje e parë për regjistrim të postimeve

The screenshot shows the second step of the registration process, 'Address', which is active and highlighted in blue. The step is titled 'STEP 2' and 'Address'. It contains the following fields:

- Address: A text input field with the placeholder '132, My Street, Bigtown BG23 4YZ' and a red asterisk.
- Latitude for Map: A text input field with the placeholder '20.0000' and a red asterisk. Below it is a link: 'Latitude for Map if you dont know find here them click.'
- Longitude for Map: A text input field with the placeholder '20.0000' and a red asterisk.
- City: A dropdown menu with the text 'Select an City' and a red asterisk.
- Upload Image: A file upload field with a 'Browse...' button and a 'Choose Files' button. The status is 'No file chosen'.

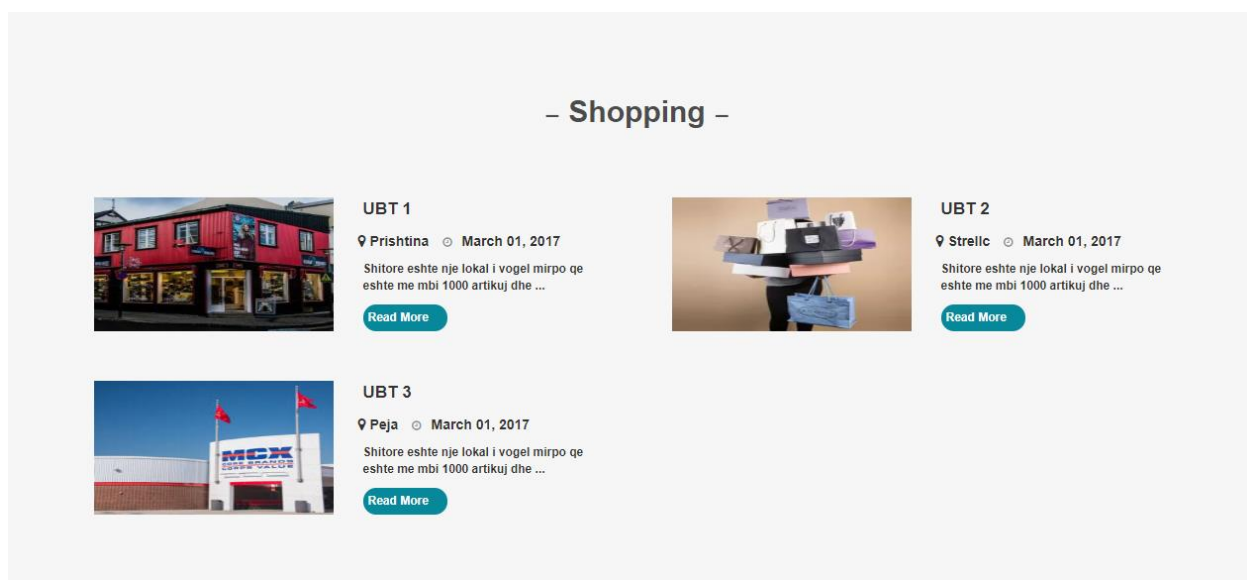
At the bottom, there are two buttons: a blue 'Back' button and a green 'Next' button.

Figura11: Pamje e dytë për regjistrim të postimeve



*Figura12: Pamje e tretë për regjistrim të postimeve*

## 7.5 Shfaqja e postimeve



*Figura13: Pamje e shfaqjes sëpostimeve*

## 7.6 Shfaqja e postimeve ne detale

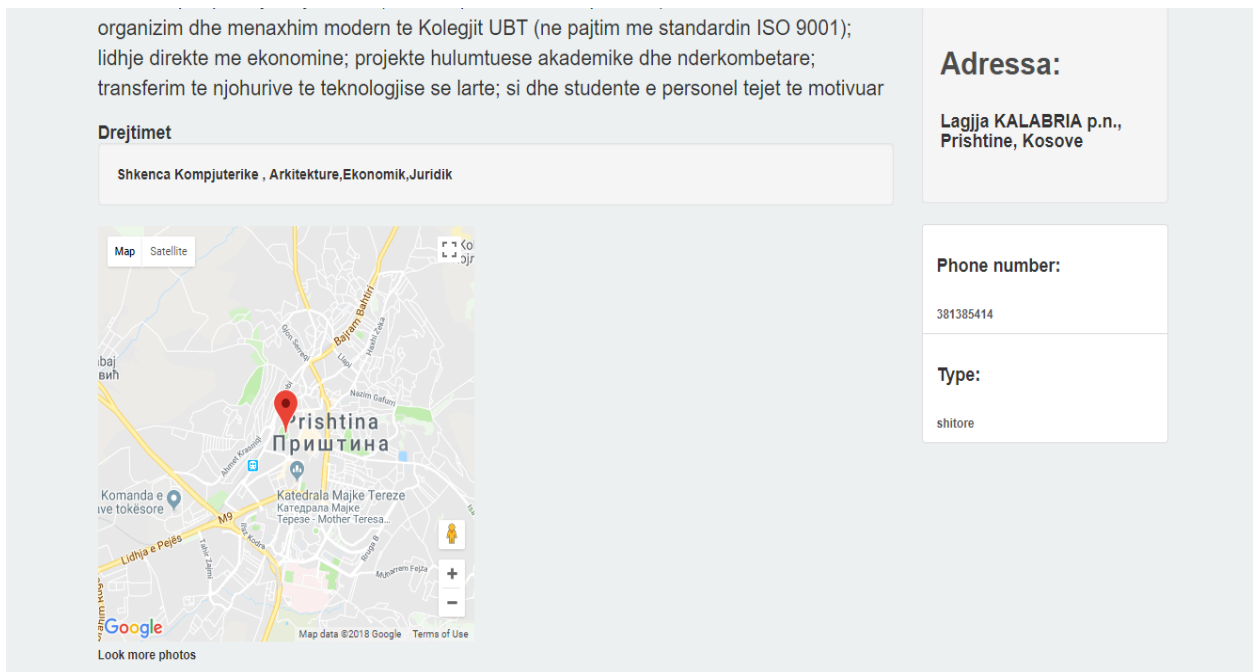


**Kolegji UBT**  
AMERICAN EUROPEAN EDUCATION

Kolegji UBT vazhdon te mbetet nje Institucion inovativ i arsimit te larte ne Kosove dhe ne rajon, i cili kombinon perpresite e universiteteve te mirenjohura nderkombetare; ofron programe bashkekohore studimi sipas standardeve cilesore nderkombetare; akademike dhe eksperte eminente; partneritet me universitete dhe institucione te mirenjohura; mundesi per pervoja te jashtme (studime profesionale e praktika); infrastrukture moderne, organizim dhe menaxhim modern te Kolegjit UBT (ne pajtim me standardin ISO 9001);

City : Prishtina

Figura14: Pamje e pjesës së lartë të një postimi në detale



organizim dhe menaxhim modern te Kolegjit UBT (ne pajtim me standardin ISO 9001); lidhje direkte me ekonomine; projekte hulumtuese akademike dhe nderkombetare; transferim te njohurive te teknologjise se larte; si dhe studente e personel tejet te motivuar

**Drejtimet**

Shkenca Kompjuterike , Arkitekture, Ekonomik, Juridik

**Adresa:**  
Lagjja KALABRIA p.n.,  
Prishtine, Kosove

**Phone number:**  
381385414

**Type:**  
shitore

Figura15: Pamje e pjesës së poshtme të një postimi në detale

## 7.7 Moduli Contact us

Get in **Touch with us**

We will replay very soon! Thanks

Your name  
Enter Name

Email Address  
Enter Email id

Mobile No.  
Enter 9-digit mobile no.

Message  
Enter Your Message

Send Message

Figura16: Pamje e pjesës së contact us

## 7.8 Moduli I Reklamimit

Plans & Pricing


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

| STANDARD               | ADVANCED               | PROFESSIONAL            |
|------------------------|------------------------|-------------------------|
| \$10 <sub>/WE</sub>    | \$15 <sub>/WE</sub>    | \$20 <sub>/MO</sub>     |
| 1 Week                 | 2 Week                 | 1 Month                 |
| 1 Advertising          | 1 Advertising          | 2 Advertising           |
| Advertising 2 SUBPAGES | Advertising 4 SUBPAGES | Advertising 10 SUBPAGES |
| Send to 50 people      | Send to 100 people     | Send to 200 people      |
| SIGN UP                | SIGN UP                | SIGN UP                 |

Figura17: Pamje e pjesës së zgjedhjes të paketës për reklamim

## 7.9 Profili I Userit

### User Profile



**User: FatlindDautaj**  
Role: Administrator

[Upload Profile Image](#)


|                         |            |
|-------------------------|------------|
| First Name:             | Fatlindi   |
| Last Name:              | Dautaj     |
| Date Of Joining:        | 2017-11-30 |
| Date Of Birth:          | 1995-05-10 |
| Address:                | Strellc    |
| Emails from Events:     | PO         |
| Emails from Tours:      | JO         |
| Emails from Sports:     | JO         |
| Emails from Adversting: | PO         |


[Change User Settings](#)

Figura18: Pamje nga profili i userit

## 7.10 Ndryshimi i passwordit

### Change Your Password

Your Password \* :  

Confirm Your Password \* :  

[Change Password](#)

Figura19: Pamje nga pjesa e mundësisë së ndryshimit të passwordit të userit

## 7.11 Administrator Dashboard

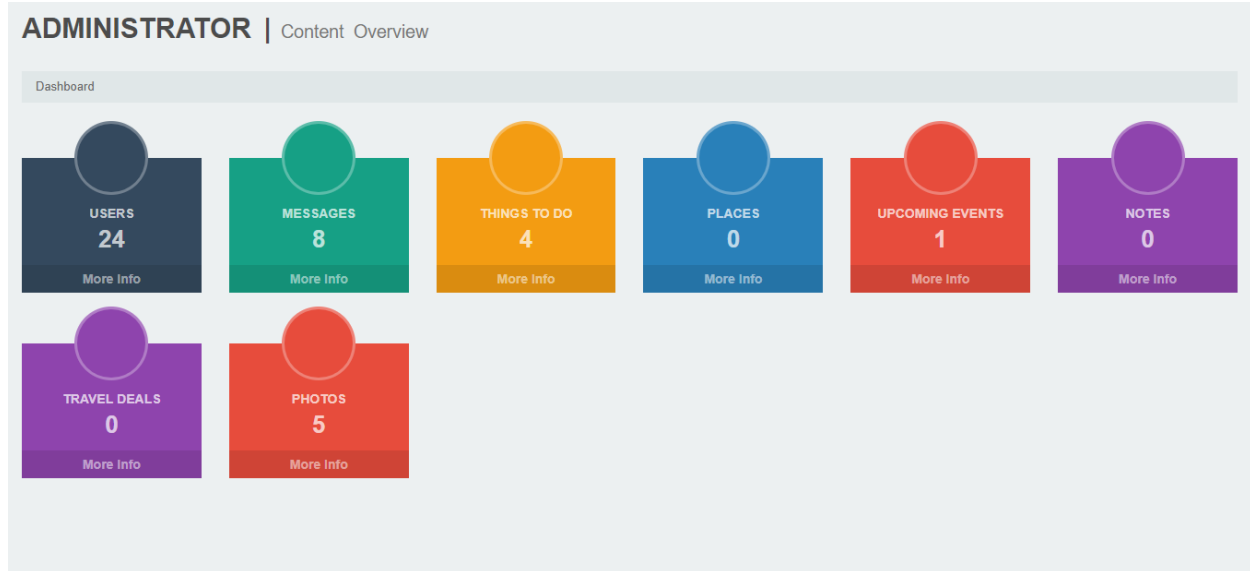


Figura20: Pamje nga pjesa e administratorit

## 7.12 User Details

Show  entries Search:

| ID  | First name | Last name | Username | Position | Start date | Gender | Birthday   | Adress  | Email                 |
|---|------------|-----------|----------|----------|------------|--------|------------|---------|-----------------------|
| 1   | Fatlindi   | Dautaj    | admin    | admin    | 2017-11-30 | Male   | 1995-05-10 | Strellc | lindidautaj@gmail.com |
| <b>Change the Type:</b> Webmaster its not possible to change the type<br><b>Delete</b> Webmaster its not possible to deleted<br><b>Email from Events:</b> PO<br><b>Email from Tours:</b> JO<br><b>Email from Sports:</b> JO<br><b>Email from Adversting:</b> PO |            |           |          |          |            |        |            |         |                       |
| 12  | A          | x         | ay       | user     | 2018-03-19 | Male   | 1995-05-11 | Street  | A@gmail.com           |
| 19  | B          | y         | by       | user     | 2018-03-20 | Male   | 1993-03-30 | Street  | B@BB.com              |
| 24  | C          | z         | cz       | user     | 2018-03-20 | Female | 1995-01-11 | Street  | C@live.com            |

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous **1** Next

Figura 21: Pamje nga User details

### 7.13 Mesazhet

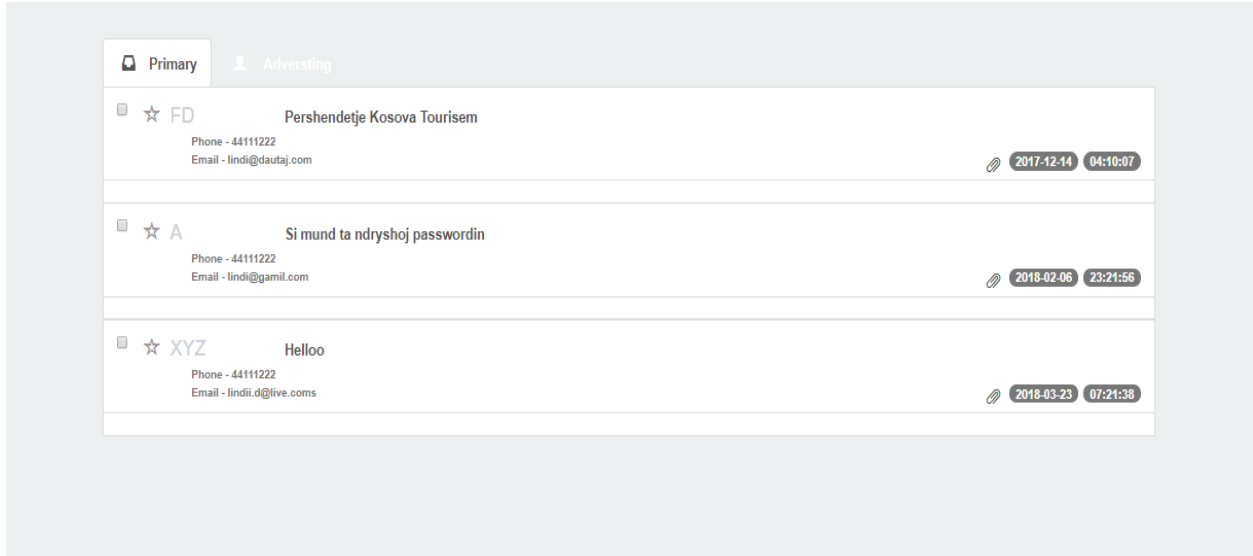


Figura22: Pamje nga mesazhet

### 7.14 Aprovimi ose fshirja



Figura23: Pamje nga pjesa ku administratori mund të aprovoj ose ta fshije nje postim

## 8 IMPLEMENTIMI

### 8.1 Hyrje

Implementimi paraqet realizimin e një aplikacioni, apo ekzekutimin e një ideje, plani, modeli, dizajni, algoritmi, specifikacioni, stanardi, apo linje veprimi. Ne shkenca kompjuterike implementimi ose zbatimi e paraqet realizimin e një specifikacioni teknik, apo realizimin e një algoritmi tenjë programi, ndonjë sistemi ose komponenti softuerik. Duhet veçuar që për një standard apo specifikacion të vetëm, ekzistojnë implementime të shumta.

Për shembull, shfletuesit e internetit përmbajnë implementime të specifikave të rekomanduara nga W3C<sup>1</sup>, ndërsa veglat për zhvillimin e softuerit përmbajnë implementime të gjuhëve programuese [12].

Në rastin e Web aplikacionit tonë implementimi i realizuar paraqet ekzekutimin e funksioneve që janë krijuar në bazë të nevojave të parapara te cilat janë parashtruara për realizim sa më të lehtë te reklamimit të ndonje vendi turistik si dhe gjetjen e vendeve turistike , implemntimi ifunksioneve secilit veq e veq si dhe atij të përgjithshëm është kryer në bazë të rregullimit të kodit si dhe akomulimit të gjuhëve programuese të cilat janë përdorur.

Siç është cekur edhe më lartë, ky web aplikacion është i përbërë nga disa funksione të cilat mund të kryhen nga persona të autorizuar për detyra të caktuara, këto funksione janë me rëndësi të madhe poashtu edhe për userat, rëndësi me e madhe i është kushtuar implementimit të dizajnit i cili është i thjeshtë dhe lehtë i përdorshëm.

### 8.2 Ideja e implementimit

Duke parë qëështë mungesë njëweb aplikacion në fushën e turizimit në Kosovë dhe një sistemi lehtësues që do të ndihmonte në përcaktimin ose orientimin e userave në këtë drejtim, atehëre u fillua të mendohet se si do të mund të implementohej dicka e tillë në Kosovë.

---

<sup>1</sup>World Wide Web Consortium



Një ndër problemet shqetësuese në këtë fushë ishte informimi i popullsisë për rëndësinë e këtij web aplikacioni, si dhe userat të regjistronin sa më shumë vende turistike në atë menyrë që çdo përdorues të kishte sa më të lehtë orientimin në gjetjen e ndonjë vendi.

### **8.3 Kërkesat e Projektit**

Pasi një projekt t'i ketë identifikuar të gjitha kërkesat e veta për informacione, ka nevojë që të percaktohet kërkesa për teknologji. Duke u bazuar në numrin e përdoruesve që kanë për të menaxhuar informacionin, projektin, atëherë mund të fillojë me hartimin e infrastruktures teknologjike, harduer i duhur si dhe softuerine nevojshëm për të bërë menaxhimin e informacionit që përbën ky web aplikacion.

Web aplikacioni Kosova Tourism, do t'i shërbejë çdo përdoruesi si brenda dhe jashtë Kosovës, të cilët janë të interesuar që të gjejnë informacione më tepër për turizmin e Kosovës.

### **8.4 Implementimi i Web aplikacionit.**

Çdo program, qoftë web aplikacion apo desktop aplikacion pavarësisht nga gjuha programuese që do t'i zhvillojmë atë, mënyrë që ai aplikacion të jetë sa më efektiv si dhe të përfundohet në kohën e caktuar, të mos i kalojë kostot e parapara për përfundimin e atij aplikacioni etj, e të gjitha këto duke pasur gjithmonë parasysh që kërkesat, kushtet, nevojat, rrethanat vazhdimisht do të ndryshojnë, atëherë në përgjithësi duhet t'a bëjmë një analizë të të gjitha etapave të zhvillimit të aplikacionit tonë.

## 9 REZULTATET

Në këtë pjesë të kapitullit do të shohim se sa i ka përmbushë rezultatet web aplikacioni si dhe a është vlerësuar platforma dhe procesi i zhvillimit.

### 9.1 Vlersimi i platformes dhe procesi i zhvillimit

Procesi i zhvillimit është vlerësuar pozitivisht pasi që të gjitha objektivat janë plotësuar dhe atë me vonesa minimale, si dhe siguria edhe arkitektura e përdorur për implementime ne web aplikacion rezulton në vlersimin maksimal të sistemit.

Kosova Tourism është mjaft e sigurt pasi mundëson enkriptimin dhe dekriptimin e fjalëkalimit dhe të dhënave me algoritmin MD5.

Vlerësimi i platformës është vlerësuar mirë dhe si një ide fillestare është që të shfaqet online dhe që të jetë e disponueshme dhe responsive për të gjitha pajisjet që përdorin përdoruesit, por që në versionet e ardhshme do të implementohet edhe si mobile aplikacion.

### 9.2 Objektivat dhe qëllimet e përmbushura

Siç mund të shihet, aplikacioni realisht i plotëson të gjitha objektivat e veta që janë caktuar për këtë temë të diplomës, si dhe i plotëson pothuajse të gjitha kërkesat dhe nevojat e përdoruesve të vet, por aplikacioni do jetë në ndryshime të vazhdueshme duke përcjellë kërkesat dhe nevojat e përdoruesve.

## 10 PËRFUNDIME

Si pikënisje e këtij projekti ka qenë ideja e krijimit të një ueb aplikacioni cilli do të kishte dizajnim dhe planifikimi i strukturës përbërse të tij sa më të thjeshtë. Ideja ka qenë që të krijohet një ueb aplikacion që nuk ekziston ende në Kosovë dhe në bazë të kësaj është vendosur që të krijohet një ueb aplikacion që ka të bëjë me turizëm për tregun kosovar të cilin e kam quajtur Kosova Tourisëm, që të gjendet sa më lehtë nga përdoruesit. Në këtë punim janë publikuar të gjitha pjesët më të rëndësishme dhe me më interes të aplikacionit me qëllim të zhvillimit të metutjeshëm dhe në mënyrë që studentët dhe te gjithë të interesuarit e tjerë të mund të shërbehen nga ky aplikacion.

Ndonëse ka edhe shumë për të punuar në këtë web aplikacion, prapëmdoj se mund të merret si një platformë për web-aplikacione të mëdha dhe mjaft të sofistifikuara. Janë të mirëpritura të gjitha kritikrat dhe këshillat në lidhje me punimin ku edhe e kam vendosur feedback në faqe, në mënyrë që dhe mua të më ofrohet një mundësi përmirësimi si dhe te rrisë njohuritë e mia në këtë lëmi.

Dhe krejt në fund të kësaj teme të diplomës vijmë në përfundim se ky aplikacion është një sistem unik në mënyrën e funksionimit të tij, disa nga veçoritë e sistemit janë:

1. Ky sistem është mjaft profitabil
2. Sistemi është ndërtuar në bazë të një arkitekture të sigurt
3. Web aplikacioni është i zgjerueshëm.

Vijmë në përfundim se ky sistem i plotëson nevojat e përdoruesve dhe do jetë në modifikim të vazhdueshëm në bazë të suksesit dhe përdorshmërisë nga ana e përdoruesve.

## 11 REFERENCAT

- [1] Todd R. Weiss , data publikimit: Qershor 2017 [<http://www.eweek.com/mobile/5-billion-people-now-subscribe-to-mobile-services-around-the-world>], data qasjes: Dhjetor 2017
- [2] Tina Lu, data publikimit: Tetor 2017 [<https://www.counterpointresearch.com/almost-half-of-smartphone-users-spend-more-than-5-hours-a-day-on-their-mobile-device/>], data qasjes: Dhjetor 2017
- [3] Craig Standing, data publikimit: Mars 2012[ <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10548408.2014.861724?src=recsys&journalCode=wttm20>], data qasjes: Nentor 2017
- [4] Jay Sridhar, data publikimit: Tetor 2015 [<https://www.makeuseof.com/tag/what-is-javascript/>], data qasjes: Janar 2018
- [5] Ross Shannon, data publikimit: Gusht 2012 [ <http://www.yourhtmlsource.com/starthere/whatishtml.html>], data qasjes: Shkurt 2018
- [6] Jennifer Kyrnin, data publikimit: Korrik 2017 [<https://www.lifewire.com/what-is-css-3466390> ], data qasjes: Shkurt 2018
- [7] Laura Thomson; Luke Wellin, "PHP and MySQL Web Development," data publikimit Qershor 2016 [Available: <https://smtebooks.com/book/1405/php-mysql-web-development-4th-edition-pdf>], data qasjes: Nentor 2017.
- [8] Joel Murach, Murach's MySQL, publikuar 2012 , data qasjes: Mars 2018 .
- [9] Addison-Wesley, "Sommerville-SOFTWARE ENGINEERING" viti publikimit: 2009, data qasjes: Prill 2018 .
- [10] Rod Stephens, "Beginning Software Engineering", viti publikimit: 2015, data qasjes: Prill 2018
- [11] Ingrid Lunden, data publikimit: Qeshor 2012 [<https://techcrunch.com/2015/06/02/6-1b-smartphone-users-globally-by-2020-overtaking-basic-fixed-phone-subscriptions/> ], data qasjes: Shkurt 2018.
- [12] Tina Lu, data publikimit: Tetor 2017 [<https://www.counterpointresearch.com/almost-half-of-smartphone-users-spend-more-than-5-hours-a-day-on-their-mobile-device/> ], data qasjes: Shkurt 2018.

## 12 Appendeix

### 12.1 Login.php

```
<form id="login-form" action="inc/checklogin.php" method="POST" role="form" style="display:
block;">
    <div class="form-group">
        <input type="text" name="username" id="username" tabindex="1" class="form-control"
placeholder="Username" value="" required>
    </div>
    <div class="form-group">
        <input type="password" name="password" id="password" tabindex="2" class="form-control"
placeholder="Password" required>
    </div>
    <div class="form-group text-center">
        <input type="checkbox" tabindex="3" class="" name="remember" id="remember">
            <label
for="remember"> Remember Me</label>
    </div>
    <div class="form-group">
        <div class="row">
            <div class="col-sm-6 col-sm-offset-3">
                <input type="submit" name="login-submit" id="login-submit" tabindex="4" class="form-control
btn btn-login" value="Log In">
            </div>
        </div>
    </div>
</form>
```

## 12.2 Events.php

```
<div class="row blog-row">
  <h1 class="text-center margin_bottom30">Upcoming Events</h1>

<?php
  $i = 0;
  $get_pro = "SELECT * FROM events where Aprovimi='Approved'";
  $run_pro = mysql_query($get_pro);
  while($row_pro = mysql_fetch_array($run_pro)) {
    $id = $row_pro['id'];
    $title = $row_pro['title'];
    $category = $row_pro['category'];
    $description = $row_pro['description'];
    $company = $row_pro['company'];
    $price = $row_pro['price'];
    $date = $row_pro['date'];
    $image = $row_pro['image'];
    $phone = $row_pro['phone'];
    $i++;
    ?>
    <div class="col-md-6 col-sm-6 col-xs-12 margin_bottom30" >
      <a href="javascript::;">
        
      </a>
      <div class="blog-content bg-white" >
        <h3><?php echo $title;?></h3>

        <p>Category : <a href="javascript::;"><?php echo
$category;?></a></p>
        <hr>
        <p class="full-width" style="max-height:117px;" ><?php echo
substr($description,0,500) ?></p><p style="float: right;border-style: solid;border-width: 5px;width:
85px;background-color: #07889B;border-radius: 13px;border-color: #07889B;"><a style="color: white;"
```

```

href = "readmore_event.php?readmore_event=<?php echo $id;?>">Read More</a></p>
    <hr>
        </div>
    </div>
<?php } ?>
</div>

```

### 12.3 Register.php

```

<form id="register-form" action="inc/regjistro_user.php" method="post" role="form" style="display:
none;">
    <div class="form-group">
<input type="text" name="emri" id="emri" tabindex="1" class="form-control" placeholder="Emri "
value="" required>
    </div>
    <div class="form-group">
<input type="text" name="surname" id="surname" tabindex="1" class="form-control"
placeholder="Mbiemri" value="" required>
</div>
        <div class="form-group">
<input type="email" name="email" id="email" tabindex="1" class="form-control" placeholder="Email
Address" value="" required></div>
            <div class = "form-group">
                <label for = "Gender"></label>
                <select name = "gender" id = "gender" class = "form-control" required>
                    <option>Select Gender...</option>
                    <option>Female</option>
                    <option>Male</option>
                </select>
                <span class="help-block" id="error"></span>
            </div>
            <div class="form-group">
<input type="text" name="username" id="username" tabindex="1" class="form-control"
placeholder="Username" value="" required>

```

```
</div>
  <div class="form-group">
<input type="password" name="password" id="password" tabindex="2" class="form-control"
placeholder="Password" required>
      </div>
<div class="form-group">
<div class="row">
<div class="col-sm-6 col-sm-offset-3">
<input type="submit" name="register-submit" id="register-submit" tabindex="4" class="form-control btn
btn-register" value="Register Now">
      </div>
    </div>
  </div>
</form>
```