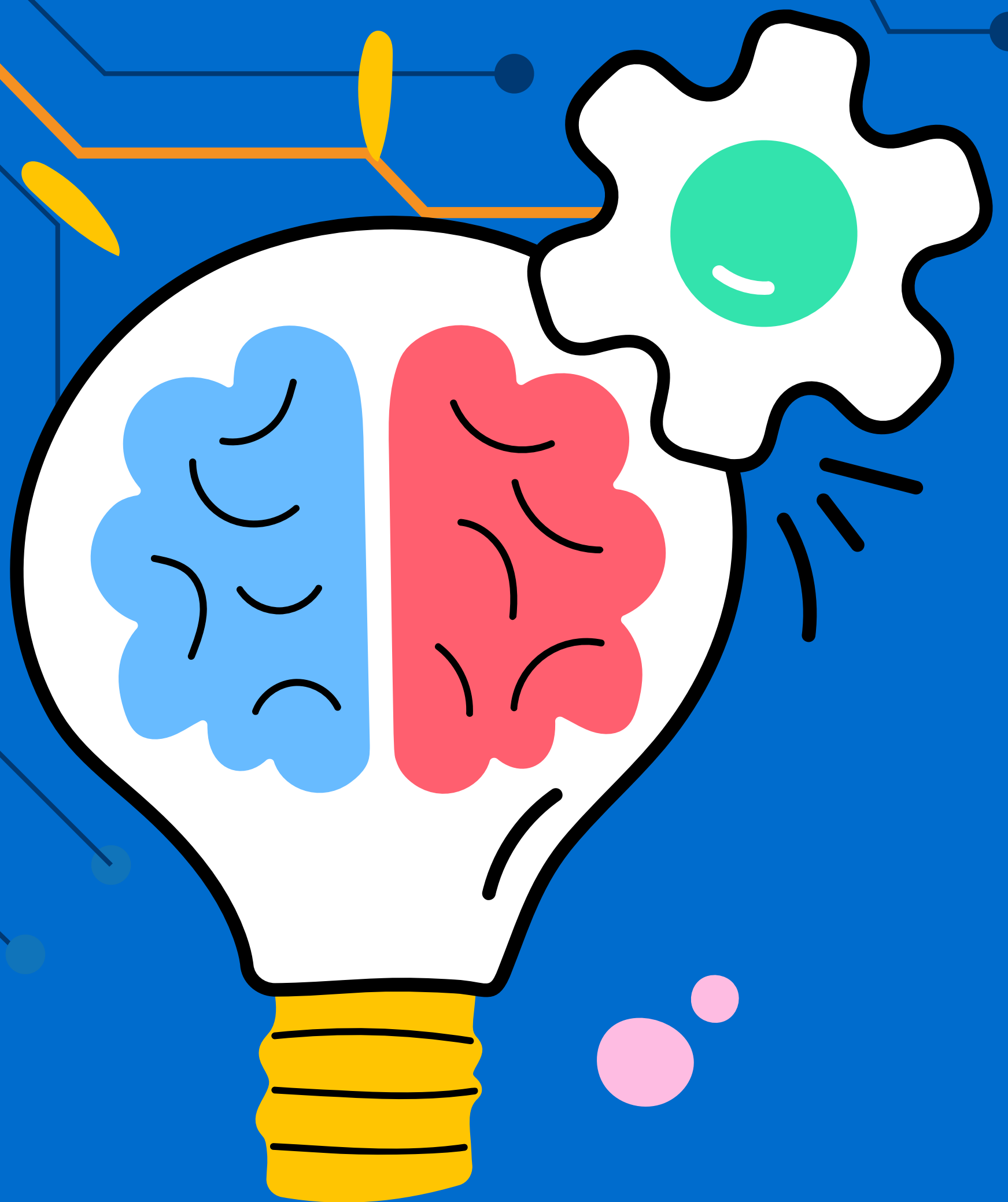


Kompilasi Projek Akhir Pelajar Sijil Teknologi Maklumat Versi 1

Inovasi, Inspirasi & Teknologi Digital



NORHALMIZAN BINTI HALIM
ROSILAWATI BINTI MASDAR
STELLA A/P STEVAN

Kompilasi Projek Akhir Pelajar Sijil Teknologi Maklumat Versi 1

Inovasi, Inspirasi & Teknologi Digital

NORHALMIZAN BINTI HALIM
ROSILAWATI BINTI MASDAR
STELLA A/P STEVAN

Penerbit
Kolej Komuniti Bandar Penawar (KKBP)
2024

Edisi 2024

© Perpustakaan Negara Malaysia, 2024

Hakcipta terpelihara. Sebarang bahagian dalam buku ini tidak boleh diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi atau dipindahkan dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang cara elektronik, mekanikal, penggambaran semula, rakaman atau sebagainya sebelum mendapat izin bertulis daripada Pengarah Kolej Komuniti Bandar Penawar (KKBP), Kementerian Pendidikan Tinggi.

Diterbitkan oleh:

Kolej Komuniti Bandar Penawar (KKBP)

Jalan Ungku Abdul Aziz

81930 Bandar Penawar

Kota Tinggi, Johor

Tel : 07-8225800

Faks : 07-8224880



Data Pengkatalogan-dalam-Penerbitan

Perpustakaan Negara Malaysia

Rekod katalog untuk buku ini boleh didapati
dari Perpustakaan Negara Malaysia

eISBN 978-629-99239-5-4

Hak Cipta Terpelihara @ 2024
Kolej Komuniti Bandar Penawar (KKBP)

PRAKATA

Syukur alhamdulillah, buku Kompilasi Projek Akhir Pelajar: Inovasi, Inspirasi & Teknologi Digital berjaya dihasilkan sebagai satu wadah perkongsian dan penghargaan terhadap hasil projek akhir para pelajar dari Unit Sijil Teknologi Maklumat, Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah yang penuh dengan kreativiti, daya inovasi, dan penerapan teknologi digital terkini. Tahun demi tahun, kita menyaksikan bagaimana generasi muda terus menampilkan idea-idea yang tidak hanya luar biasa tetapi juga berpotensi besar untuk menyumbang kepada perkembangan bidang masing-masing.

Buku ini diterbitkan dengan harapan agar dapat menjadi inspirasi kepada para pelajar, pendidik, serta komuniti industri dan masyarakat untuk melihat, memahami, dan menghargai hasil usaha serta pencapaian generasi pelajar kita. Setiap projek yang dipaparkan adalah bukti ketekunan dan dedikasi mereka, serta satu refleksi kepada kemajuan teknologi yang pantas berkembang.

Selain itu, kompilasi ini turut diharap dapat menjadi rujukan berharga kepada pelajar-pelajar akan datang, sekali gus menggalakkan mereka untuk terus berkarya dan mencipta inovasi baharu yang lebih bermakna. Pada masa yang sama, ia menjadi bukti komitmen kami untuk menyokong aspirasi pendidikan tinggi berteraskan inovasi dan penerokaan teknologi digital.

Akhir kata, setinggi-tinggi penghargaan kepada semua yang terlibat dalam menjayakan penerbitan buku ini – para pelajar, para pensyarah pembimbing, dan juga mereka yang telah memberi sokongan padu sepanjang proses penghasilan kompilasi ini. Semoga buku ini menjadi satu sumbangan yang bermakna kepada bidang pendidikan dan teknologi di Malaysia, serta menjadi inspirasi untuk kita semua terus meneroka potensi tanpa sempadan.

ISI KANDUNGAN

06

OBJEKTIF KURSUS
STM 30294

Pengenalan Kursus
STM 30294

07

08 - 12

Kompilasi Projek Pelajar
Sesi I 2022/2023

Kompilasi Projek Pelajar
Sesi II 2021/2022

13 - 20

21 - 24

Kompilasi Projek Pelajar
Sesi I 2023/2024

Kompilasi Projek Pelajar
Sesi II 2022/2023

25 - 33

34 - 38

PENGHARGAAN

Kompilasi Projek Pelajar
Sesi II 2023/2024

39

PENGENALAN

Kursus PROJECT STM30294 ditawarkan kepada pelajar semester akhir Sijil Teknologi Maklumat. Ia direka untuk memberikan pelajar pengalaman langsung dalam membangunkan projek aplikasi perisian atau teknikal secara bebas, bermula dari peringkat awal hingga ke penyampaian akhir.

Dalam kursus ini, pelajar akan meneroka dan memahami keseluruhan proses pembangunan projek, termasuk mengenalpasti objektif dan keperluan teknikal serta fungsi projek, merancang dan melaksanakan penyelesaian menggunakan teknologi terkini, menguji dan memperbaiki projek agar memenuhi spesifikasi yang ditetapkan, serta membentangkan hasil projek secara profesional dengan dokumentasi yang lengkap.

OBJEKTIF KURSUS

Objektif utama kursus PROJECT STM30294 adalah untuk memberikan peluang kepada pelajar mempelajari teknologi baharu yang relevan dengan projek mereka. Ia membuka ruang untuk mereka menguasai kemahiran teknikal terkini. Pelajar juga didedahkan dengan cabaran dunia pekerjaan sebenar.

Selain itu, pelajar digalakkan membangunkan pelbagai kemahiran generik sepanjang kursus ini. Antaranya adalah kerjasama pasukan untuk mencapai matlamat projek, pengurusan masa, sumber, dan keutamaan tugas secara berkesan.

Pelajar juga dilatih dalam komunikasi yang jelas dan profesional, sama ada secara bertulis atau lisan. Mereka akan mempelajari kaedah penyelesaian masalah melalui analisis isu teknikal atau rekabentuk. Penekanan turut diberikan kepada penghasilan laporan dan dokumentasi projek yang memenuhi piawaian profesional.

Kursus ini juga bertujuan memupuk pembelajaran sepanjang hayat. Pelajar dilatih menjadi lebih berdikari. Sikap ini sangat penting dalam bidang teknologi yang sentiasa berkembang.



STM 30294 PROJECT

SESI II 2021/2022

TAJUK PROJEK

1. SISTEM REKOD ASET KKCGP
2. ALUMNI PORTAL KKCGP
3. SISTEM PEMINJAMAN DAN PEMULANGAN KUNCI KKCGP

PROJEK 1: SISTEM REKOD ASET KKCGP

FINAL PROJECT PRESENTATION STM 30294 SESI II 2021/2022

SISTEM REKOD ASET KKCGP

PRESENTER : MUHAMMAD HAMIZ BIN AZMAN
010717011487

Project Description *Penerangan Projek*

Sistem Rekod Aset KKCGP, sistem ini dibina untuk memudahkan pengurusan Kolej Komuniti Cawangan Gelang Patah penyimpanan rekod aset disetiap makmal yang ada dengan lebih tersusun dan sistematik. Selain itu, pengguna boleh mengisi borang pergerakan aset alih dimana pengguna yang memindahkan aset perlu mengisi borang terlebih dahulu untuk dilaporkan kepada pihak yang berkenaan. Pengguna juga boleh membuat aduan kerosakan aset yang tidak terpakai agar pihak seterusnya boleh mengambil tindakan dengan segera.

Problem Statement and Objectives *Penyataan Masalah dan Objektif*

- Penyataan Masalah:**
- Mempunyai sistem penyimpanan rekod secara manual yang tidak bersistematik
 - Mempunyai risiko kehilangan rekod aset di tempat penyimpanan
 - Mempunyai risiko kerosakan data rekod aset
 - Mengalami kesukaran dalam membuat carian rekod yang lepas
 - Mengalami kesukaran dalam mencari borang-borang yang terlibat

- Objektif:**
- Untuk mewujudkan sistem penyimpanan rekod yang lebih bersistematik
 - Untuk mengelakkan risiko kehilangan rekod yang tersimpan
 - Untuk memudahkan pengguna mencari rekod apabila diperlukan

Project Scope and Significant Skop Projek *dan Signifikasi Projek*

Sasaran Pengguna: Penyelaras Aset KKCGP, Penyelaras Aset, Timbalan Pengarah KKCGP

Sistem ini bakal dibangunkan secara dalam talian iaitu menggunakan Aplikasi Mobile

Senarai perisian yang terlibat:
MIT App Inventor

- Modul-modul:**
- Isi rekod aset
 - Isi rekod inventori
 - Carian rekod aset/inventori

Project Picture *Gambar Projek*



Enterpreneurial Potential Opportunity and Costing *Potensi Peluang Keusahawanan dan Kos*

Aplikasi dapat dipasang dengan mudah dan tidak banyak menggunakan banyak penyimpanan telefon. Aplikasi ini dapat dipelajari di mana-mana sahaja.

Selain itu, sistem aplikasi boleh dijual dan digunakan oleh pengguna jika sistem tersebut menepati citarasa dan kehendak pengguna.

Sistem aplikasi ini jugak tidak bermodalkan kos yang banyak kerana sudah banyak kemudahan yang ada untuk membangunkan sesuatu sistem aplikasi.



PROJEK 2: ALUMNI PORTAL KKCGP

FINAL PROJECT PRESENTATION STM 30294 SESI II 2021/2022

Project Title

PRESENTER : Endran Emmanuel A/L Kanabathy
020625011411

Project Description *Penerangan Projek*

Alumni merupakan siswazah atau lepasan sesebuah maktab atau universiti, (Kamus Dewan Edisi Keempat). Setelah menamatkan tempoh pengajian, maklumat graduan, kemahiran dan maklumbalas mereka amat penting namun, ketiadaan sebuah pangkalan data yang sehenti, menyukarkan penjejakan maklumat alumni. Di KKcGP, urusan mendapatkan maklumat graduan ditugaskan kepada Penyelaras Latihan Industri. KKcGP Alumni Portal dibentuk bagi menjadikan platform untuk graduan berhubung dan berkolaborasi. Disamping itu, meningkatkan kredibiliti KKcGP melalui pencapaian kejayaan alumni dikalangan komuniti setempat dan termasuk membantu proses analisa pencapaian PEO yang dinilai empat (4) tahun setelah pelajar bergraduati. Diharapkan KKcGP Alumni Portal ini mampu memudahkan gerak kerja pelbagai pihak termasuk PPIA dan para graduan.

Problem Statement and Objectives *Penyataan Masalah dan Objektif*

Sistem Alumni Portal memainkan peranan yang penting untuk menyelesaikan masalah tersebut. Masalahnya ialah mempunyai sistem perekodan semasa rekod secara manual yang tidak sistematik. Masalah ini menyebabkan rekod akan terlepas untuk simpan apabila pengguna menyimpan secara manual. Seterusnya, masalahnya ialah mempunyai risiko kehilangan rekod dan mempunyai risiko kerosakan data rekod.

- Mempunyai sistem perekodan semasa rekod secara manual yang tidak sistematik.
- Mempunyai risiko kehilangan rekod
- Mempunyai risiko kerosakan data rekod
- Mengalami kesukaran dalam membuat carian rekod yang lepas

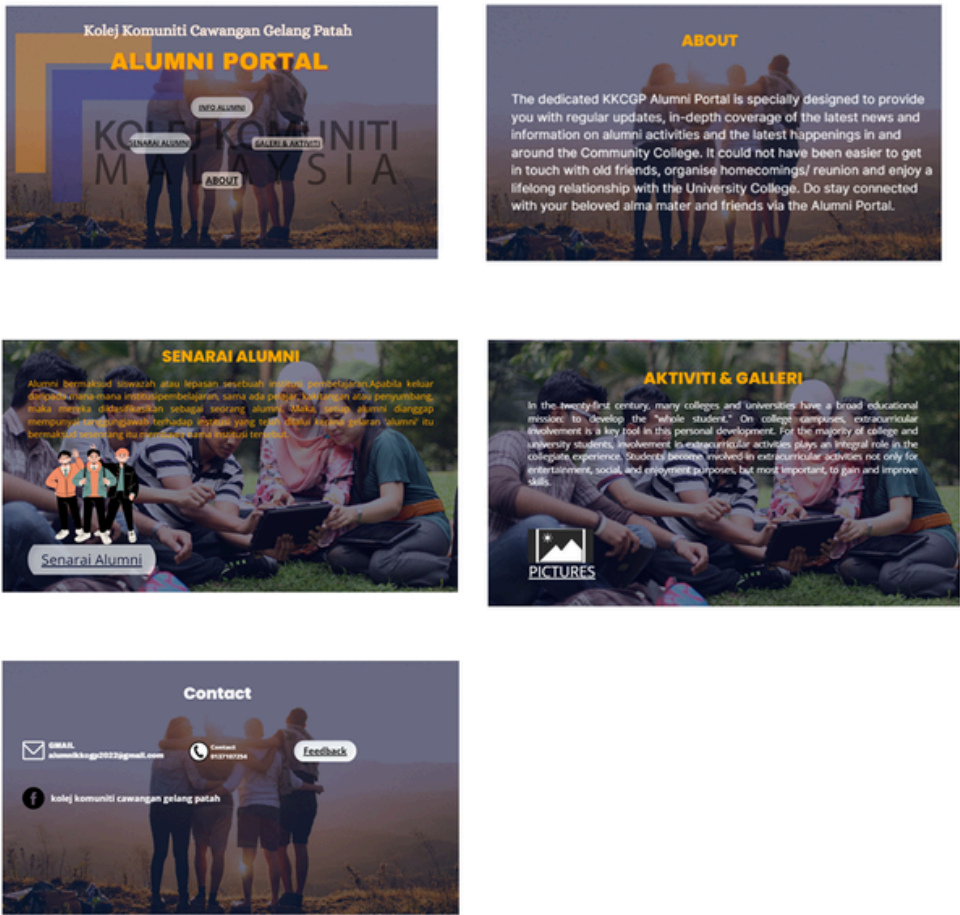
Sistem ini telah direka untuk mencapai objektif berikut:

1. Untuk mewujudkan sistem perekodan yang lebih sistematik
2. Untuk mengelakkan risiko kehilangan data rekod
3. Memudahkan carian rekod alumni.

Project Scope and Significant Skop Projek *dan Signifikasi Projek*

Portal Alumni KKCGP yang berdedikasi direka khas untuk menyediakan anda dengan kemas kini tetap, liputan mendalam tentang berita dan maklumat terkini mengenai aktiviti alumni dan kejadian terkini di dalam dan sekitar Kolej Komuniti. Tidak mudah untuk berhubung dengan rakan lama, menganjurkan kepulauan/perjumpaan semula dan menikmati hubungan sepanjang hayat dengan Kolej Universiti. Kekal berhubung dengan rakan-rakan tersayang anda melalui Portal Alumni.

Project Picture *Gambar Projek*



Entrepreneurial Potential Opportunity and Costing *Potensi Peluang Keusahawanan dan Kos*



PROJEK 3: SISTEM PEMINJAMAN DAN PEMULANGAN KUNCI KKCGP

FINAL PROJECT PRESENTATION STM 30294 SESI II 2021/2022

Project Sistem Peminjaman Dan
Pemulangan Kunci KKCGP

PRESENTER 1: LOGAVAANI A/P SHANMUGAM &
020123-01-0806

Project Description *Penerangan Projek*

Sistem peminjaman dan pemulangan kunci KKCGP ialah unit keselamatan Kolej komuniti cawangan gelang patah ditugaskan dalam menjaga kunci utama setiap bangunan dan perlu menguruskan pinjaman kunci kepada kakitangan kkcgp yang telah ditugaskan oleh ketua jabatan mereka dalam membuka pintu utama bangunan mereka bertugas pada awal pagi dan menguncinya sebelum pulang ke rumah. Pengurusan ini masih menggunakan kaedah manual iaitu secara bertulis.

Problem Statement and Objectives *Penyataan Masalah dan Objektif*

Penyataan Masalah

- Mempunyai system rekod secara manual yang tidak sistematik
- Mempunyai risiko kehilangan rekod
- Mempunyai risiko kerosakan data rekod
- Mengalami kesukaran dalam membuat carian rekod yang lepas

Objektif Projek

- Untuk mewujudkan system perekodan yang lebih sistematik
- Untuk mengelakkan risiko kehilangan data rekod
- Meningkatkan tahap kualiti dan proses kerja kakitangan pegawai yang bertanggungjawab dan semua pegawai yang terlibat secara keseluruhannya.

Project Scope and Significant Skop Projek dan Signifikasi Projek

Skop Projek

Sasaran pengguna: Pensyarah dan kakitangan pembersihan serta pengawal keselamatan kolej komuniti cawangan gelang patah

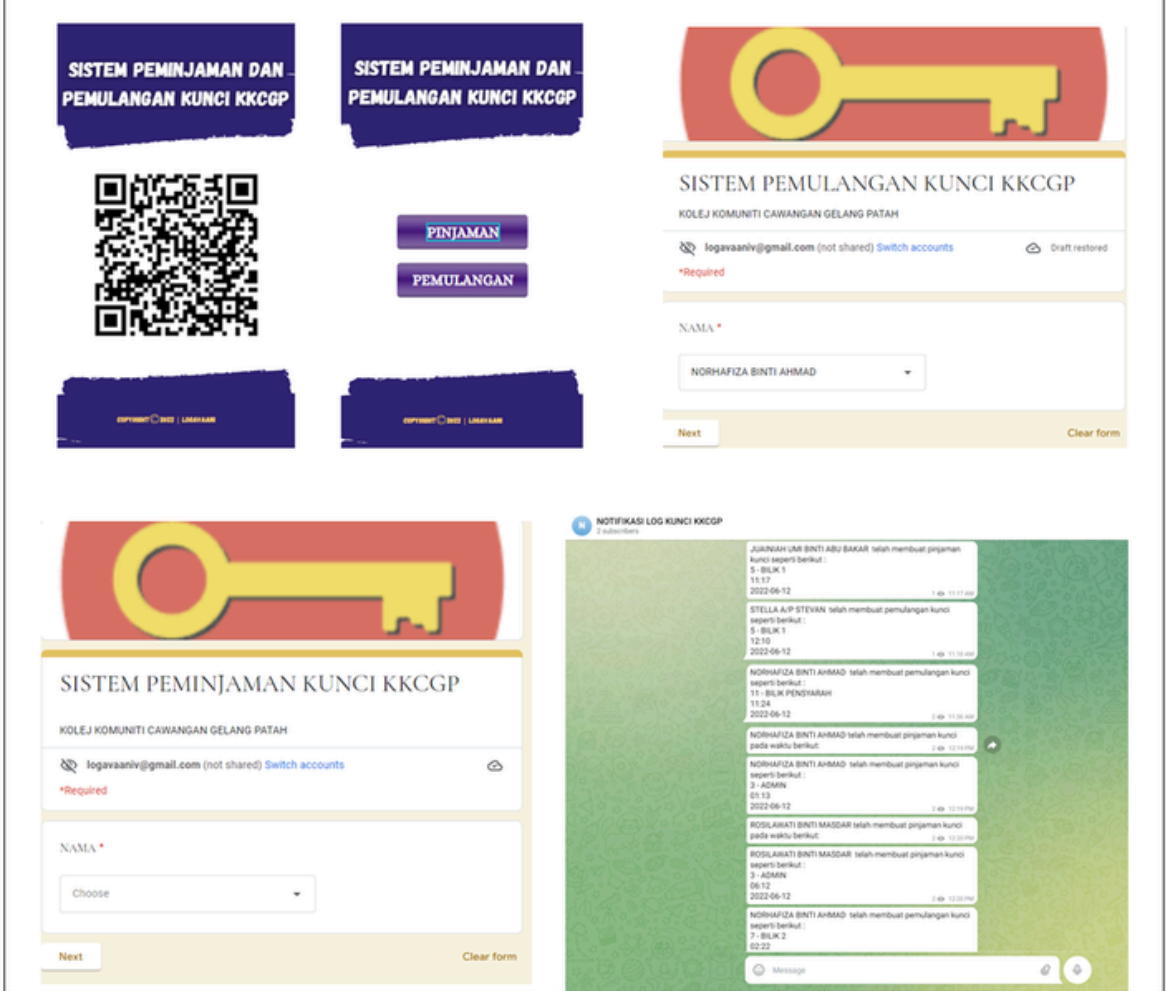
Sistem ini bakal dibangunkan secara luar talian iaitu menggunakan Google form, canva dan botfather telegram.

Senarai perisian yang terlibat:

Modul-modul:

- Isi rekod Pinjaman
- Isi Rekod Pemulangan
- Carian rekod Pinjaman/pemulangan

Project Picture *Gambar Projek*

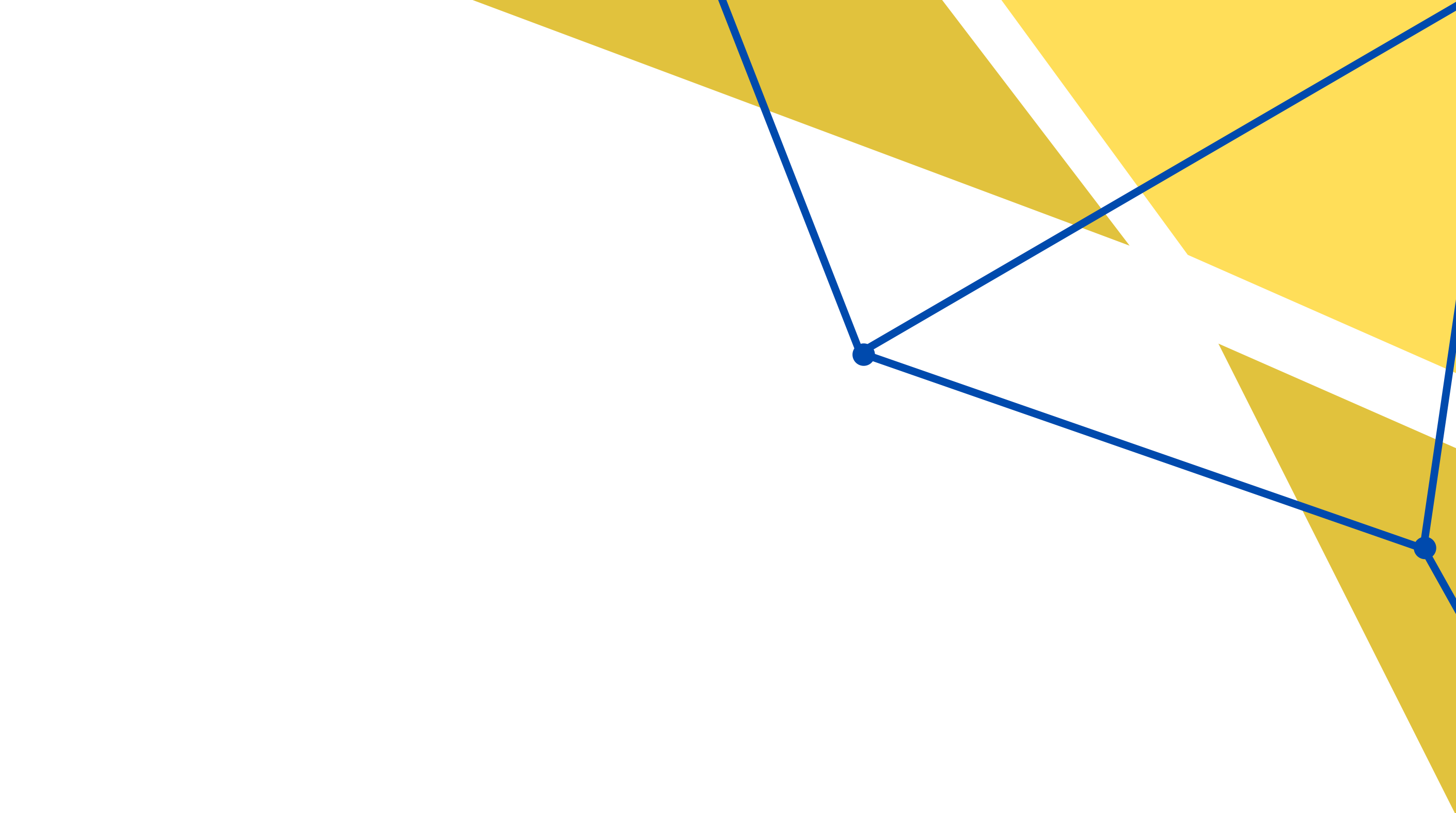


Enterpreneurial Potential Opportunity and Costing *Potensi Peluang Keusahawanan dan Kos*

Sistem peminjaman dan pemulangan kunci kepada mana – mana organisasi yang inginkan sistem perekodan yang sama. Nilai sistem boleh di tambah dengan cadangan proses penjejakan . sistem ini boleh dijual dan digunakan oleh pengguna jika sistem tersebut.



STM 30294
PROJECT
SESI I 2022/2023



TAJUK PROJEK

1. CABINDOTNET.MY
2. DUNK IT UP
3. eCISU
4. FUN CASING DIY
5. IQ REV
6. STUDENT DISCIPLINE MANAGEMENT SYSTEM

PROJEK 1: CABINDOTNET.MY



KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



KOLEJ KOMUNITI
BANDAR PENAWAR



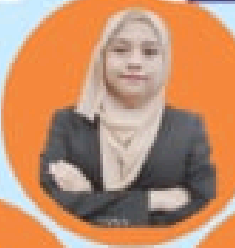
PEMBUDAYAAN
INOVASI, PENYELIDIKAN DAN
PENKOMERSIALAN
Pipp 22



JUAINIAH UMI BINTI ABU BAKAR



ROSILAWATI BINTI MASDAR



NURUL ATIQAH
BINTI ZAIDI



AIZY ISKANDAR
BIN MD RAFIZAN



VENESREE A/P
JAGANADAN

PERINCIAN INOVASI

- cabindotnet.my adalah sistem yang dicadangkan untuk mengatasi cabaran yang timbul berkaitan pengurusan tempahan dan kekurangan tenaga buruh dikalangan kakitangan restoran dan pelanggan.
- merupakan kaitan dengan nama asal restoran iaitu cabindotnet.
- diwujudkan untuk kegunaan pelanggan cabindotnet dan kakitangannya.
- tidak melibatkan kos yang tinggi dan menggunakan perisian dan aplikasi yang terbuka.

PERNYATAAN MASALAH

Kekurangan kakitangan terutamanya untuk mengambil tempahan

Masih mengambil tempahan secara manual di restoran cabindotnet.

Tidak mampu menampung tempahan yang banyak sekaligus.

Mengurangkan kebergantungan pengguna terhadap pekerja yang silih berganti

Memudahkan pengguna untuk menguruskan tempahan

Memudahkan pengguna untuk melihat dan menguruskan tempahan yang lama.

OBJEKTIF

Kualiti Pekerja

Memberi kemudahan kepada kakitangan dan menjimatkan masa

Memperkasa Teknologi IR4.0

Mengurangkan kakitangan untuk mengambil tempahan apabila menggunakan laman web ini.

Teknologi hijau

Mengurangkan penggunaan kertas dalam pengurusan tempahan

KEPENTINGAN INOVASI

DAPATAN KAJIAN / POTENSI INOVASI

-Maklumbalas daripada kajian soal selidik kepada responden yang terdiri daripada staff dan pelanggan Restoran Cabindotnet terhadap laman web yang telah dicipta oleh kami-



CARA RESPONDEN MEMESAN MAKANAN :



HALAMAN ANTARAMUKA YANG MENARIK :

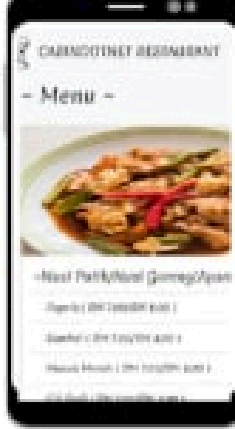


MEMUDAHKAN DALAM MEMESAN MAKANAN :

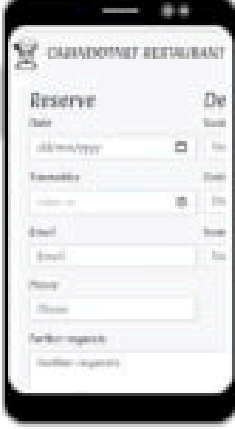
GAMBAR / LUKISAN INOVASI



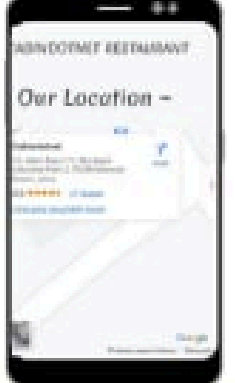
ANTARAMUKA PERTAMA
PAPARAN TENTANG CABINDOTNET DAN PAPARAN AKTIVITI YANG DILAKUKAN



ANTARAMUKA MENU
PAPARAN UNTUK PELANGGAN MELIHAT MENU



ANTARAMUKA BORANG TEMPAHAN MEJA
PELANGGAN BOLEH MEMBUAT TEMPAHAN MEJA



ANTARAMUKA LOKASI KEBERADAAN CABINDOTNET
PELANGGAN BOLEH MENGETAHUI LOKASI RESTORAN TERSEBUT

Kolej Komuniti Bandar Penawar
Hak Cipta terpelihara

15

PROJEK 2: DUNK IT UP



KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



KOLEJ KOMUNITI
BANDAR PENAWAR

DUNK IT UP

NAMA PENYELIA PROJEK : STELLA STEVAN &
MOHAMAD HAIDIR BIN ASRI



Tn. HAIDHIR



Pn. STELLA



ALSA



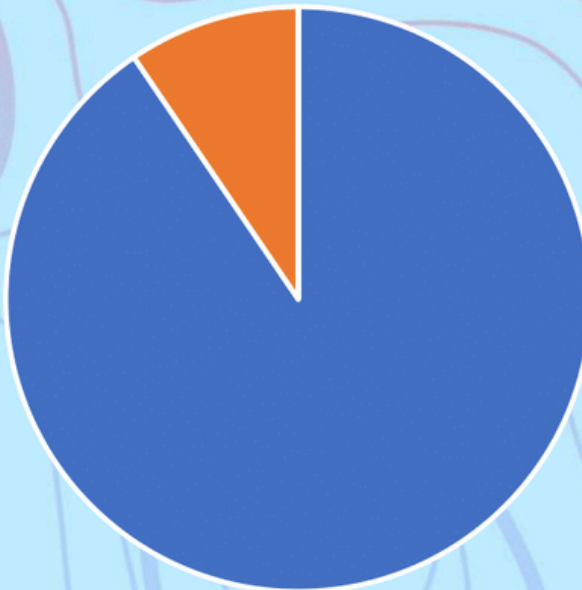
HAZIMAH



AIMAAN

DAPATAN KAJIAN / POTENSI INOVASI

Adakah anda berseronok ketika bermain
permainan Dunk It Up?



95.5% peratus
bersetuju merasa
seronok ketika bermain
permainan Dunk It Up

■ Ya ■ Mungkin ■ Tidak

PERINCIAN INOVASI

Generasi sekarang semakin lupa akan penjagaan kesihatan mereka secara fizikal kerana lebih tertumpu kepada pelbagai aplikasi hiburan dan permainan video menjadi tumpuan mereka berbanding bersukan. Oleh itu DUNK IT UP! merupakan satu permainan fizikal berasaskan teknologi IoT yang dibangunkan dengan menjadikan permainan konvensional PUMP IT UP sebagai rujukan. DUNK IT UP! memerlukan pemain untuk menggerakkan badan dalam permainan dan teknologi IoT akan digunakan untuk merekodkan skor dan masa.

PERNYATAAN MASALAH

1. Ramai remaja pada zaman ini lebih suka menghabiskan masa dengan gajet berbanding aktiviti fizikal yang menyihatkan tubuh badan.
2. Menyebabkan kesihatan tubuh badan remaja di Malaysia semakin kritikal
3. Masalah Obesiti semakin meningkat

OBJEKTIF

1. Menyihatkan tubuh badan remaja.
2. Menghabiskan masa dengan perkara yang lebih berfaedah
3. Mengurangkan kadar obesiti di kalangan remaja

KEPENTINGAN INOVASI

1. Untuk menggalakkan amalan gaya hidup yang aktif dan sihat.
2. Remaja dapat menghabiskan masa dengan perkara yang lebih berfaedah
3. Kadar obesiti dalam kalangan remaja Malaysia dapat dikurangkan.

GAMBAR / LUKISAN INOVASI

INTELLECTUAL PROPERTY CORPORATION OF MALAYSIA
An agency under the Ministry of Domestic Trade and Consumer Affairs
COPYRIGHT ACT 1987
NOTIFICATION OF COPYRIGHT IN A WORK
(Subregulations 3(2) and 3(3))

Application No: _____

CR - 1

Applicant: _____

*Title of work (Original language): DUNK IT UP

Translation (if the title of work is neither in Bahasa nor English): DUNK IT UP

Transliteration (if the title of work is neither in Bahasa nor English): _____

Name of the Language (Language used in the work): ENGLISH

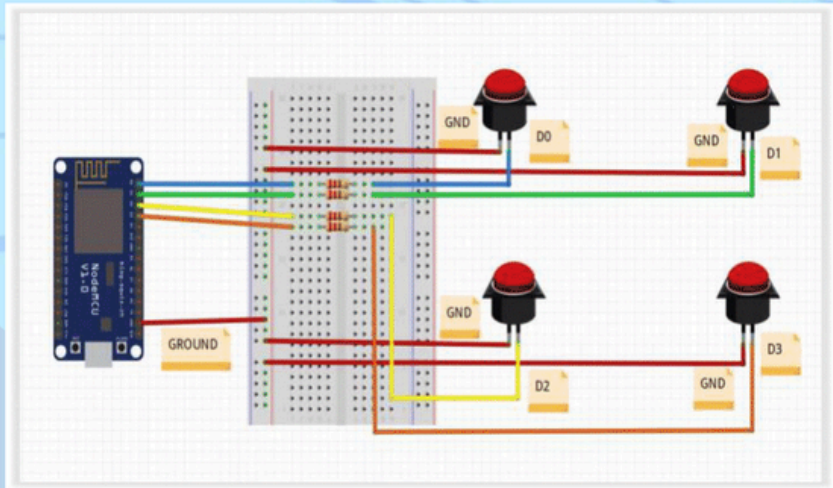
*Section A : Category of Works (Please tick only ONE category of work in Item (i) or (ii))

(i) Copyright Work
☐ Literary ☐ Musical ☒ Artistic ☐ Film ☐ Sound Recording ☐ Broadcast (Applicable only for broadcasters)

(ii) Derivative Work
☐ Translation ☐ Adaptation ☐ Arrangement ☒ Collection of work or compilation of mere data (database) ☐ Other transformation of work eligible for copyright

Date of Creation / Fixation : 22 / 8 / 2022

Section B : Publication
The Work is : ☒ Published ☐ Unpublished
If published : 2022 (Year of Compilation) 27 / 9 / 2022 (Date of first publication) MALAYSIA (Country)



Kolej Komuniti Bandar Penawar
Hak Cipta Terpelihara

PROJEK 3: ECISU



KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



LAJUN INOVASI:

E-CISU 1.0



NAMA PENYELIA PROJEK : PN NORHALMIZAN BINTI HALIM & Ts. NURUL ASHIKIN BINTI ABD. SAMAD



NURULAIN
NABIHAH BINTI LILI



FATINI RAIHANA
BINTI MOHD NOOR



ISYRAF DANISH BIN
ABDUL RAHIM



PERINCIAN INOVASI



E-CISU 1.0 merupakan sistem yang dicadangkan bagi mengatasi isu yang timbul berkaitan sistem perjumpaan pelajar dan pensyarah.



E-CISU merupakan singkatan bagi "can i see you".



E-CISU merupakan sebuah sistem yang bertujuan untuk memapar status terkini pensyarah di kolej.

Sistem E-CISU 1.0 diwujudkan bagi kegunaan pensyarah dan pelajar di Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah

E-CISU menggunakan bahasa pengaturcaraan PHP, CSS, HTML5.0 dan pangkalan data MySQL.

Projek inovasi ini tidak melibatkan kos yang tinggi dan menggunakan sumber - sumber perisian yang terbuka.

? PERNYATAAN MASALAH

Kekurangan maklumat yang tepat dan terkini berkaitan dengan status pensyarah di kolej.

Sering berlaku pertemuan di antara pelajar dan pensyarah di luar perancangan

Ketiadaan sistem maklumat status terkini pensyarah yang boleh di akses di mana-mana.

OBJEKTIF

Membangunkan sistem maklumat status terkini pensyarah yang lebih efektif

Memudahkan pelajar untuk merancang pertemuan dengan pensyarah

Memudahkan pensyarah untuk mengemaskini status terkini mereka

KEPENTINGAN INOVASI

Sistem berasaskan web

Paparan responsif

Pantas

Kualiti kerja

Memperkasa teknologi IR 4.0

Pensyarah dapat mengemaskini status secara dalam talian.

Paparan sistem membenarkan halaman web desktop dapat disesuaikan dengan saiz skrin peranti pengguna

Menambah baik pengurusan masa dalam mengatur pertemuan bersama pensyarah.

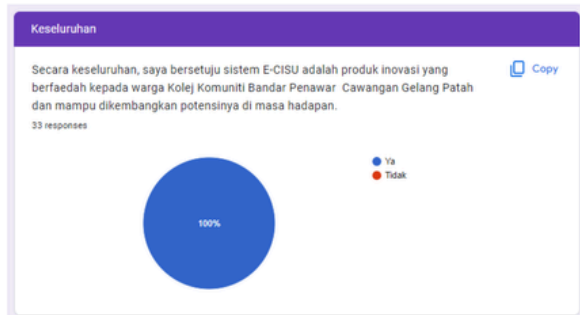
Menambahbaik kualiti kerja melalui percambahan idea dan amalan kerja yang berkesan.

Mewujudkan sistem tadbir yang lebih mampan dalam memperkasa teknologi IR 4.0



POTENSI INOVASI

Berikut dilampirkan analisis dapatan daripada maklumbalas pengguna. Pengguna terdiri daripada pelajar dan pensyarah KKBPCGP. Berdasarkan analisis, 100% pengguna bersetuju sistem E-CISU adalah produk inovasi yang berfaedah kepada warga Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah dan mampu dikembangkan potensinya di masa hadapan.



PENAMBAHAN FUNGSI TEMPAHAN TEMUJANJI (EXTENDED FUNCTION)

PENAMBAHAN FUNGSI PROFILE DASHBOARD BAGI SETIAP PENSYARAH (PERSONALIZATION)

MENAIKTARAF KEPADA VERSI APLIKASI MUDAH ALIH (UP TO DATE)

BERPOTENSI DIPASARKAN DENGAN KOS PEMBANGUNAN YANG RENDAH (COST EFFECTIVE)

PENGEMBANGAN PENGGUNAAN KEPADA INSTITUSI YANG MEMERLUKAN (TECHNOLOGY TRANSFER)



GAMBAR INOVASI

QR

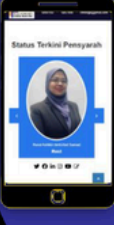
Pelajar/Pensyarah imbas kod QR e-CISU



01

SEMAK

Pelajar semak status pensyarah di paparan



02

KEMASKINI

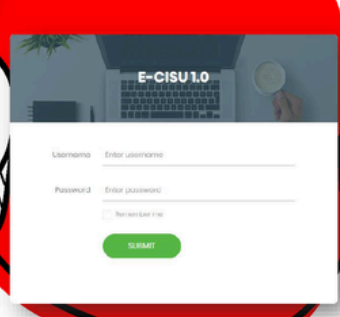
Pensyarah kemaskini status terkini



03

LOG MASUK

Pensyarah log masuk ke e-CISU



PROJEK 4: FUN CASING DIY



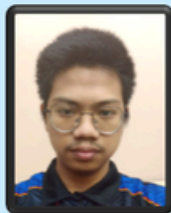
KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



TAJUK INOVASI: FUN D.I.Y CASING



NAMA PENYELIA PROJEK : Norhafizah Binti Ahmad & Mohd Nazari Bin Khalid@Abu Samah

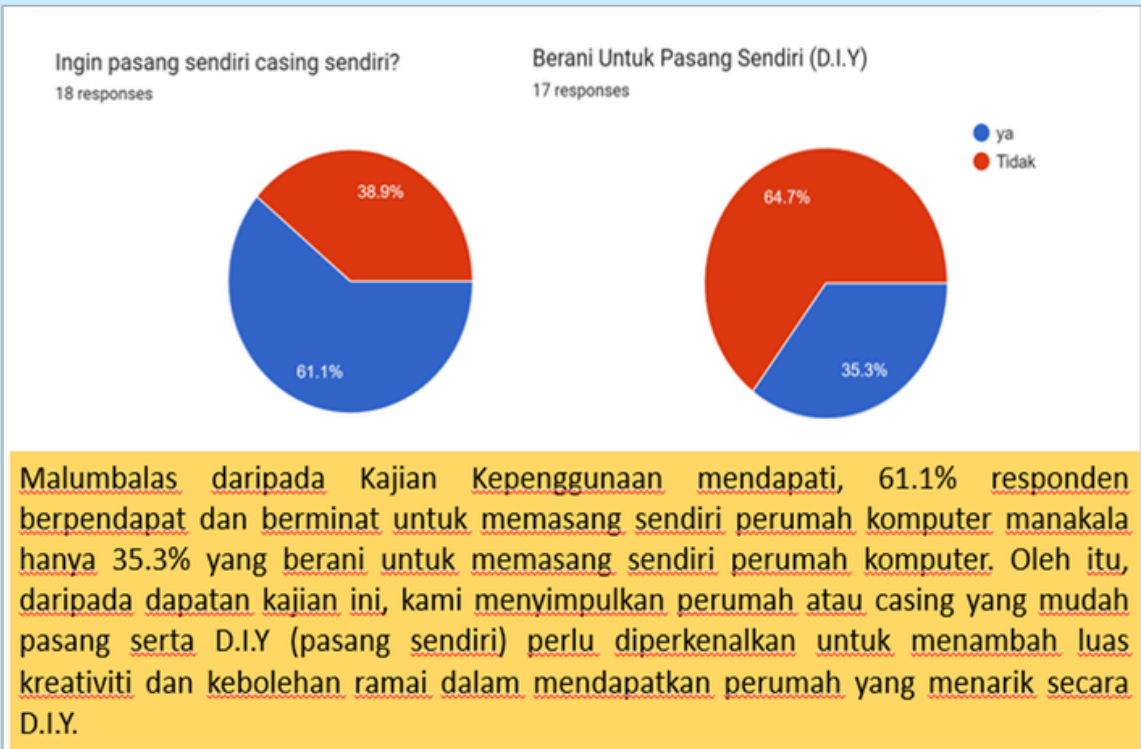


Nama: AHMAD AMIRUL HAKIMI BIN SUKRI



Nama: VIVEKGANANTHINI A/P KRISHNNAN

Projek pembinaan **FUN D.I.Y Casing** adalah satu projek menghasilkan perumah komputer secara **BUAT SENDIRI**. Ia akan memberikan pengalaman kepada pengguna untuk memasang perumah komputer yang menarik secara sendiri serta boleh menambah kreativiti pengguna sewaktu pemasangannya.



Selama ini, pengguna menghadapi masalah dalam membuat penyelenggaraan komputer apabila sebarang masalah tidak dapat dilihat.

Selain itu, pengguna juga tidak mempunyai pilihan yang menarik untuk perumah komputer mereka selain daripada perumah yang mempunyai rekabentuk tetap.

PERNYATAAN MASALAH

FUN D.I.Y CASING

Memberi peluang pengguna untuk pengalaman **PASANG SENDIRI** dengan penambahan kreativiti

Pengurangan kos untuk mendapatkan perumah yang menarik tapi dengan harga yang murah

OBJEKTIF

- KEASLIAN / NOVELTI**
- Pengguna boleh memasang casing dengan Idea mereka sendiri (reka bentuk)
 - Pengguna boleh memasang dengan menggunakan cita rasa sendiri
 - Memberi Keronokan Kepada Pengguna Dalam pemasangan
 - Pengguna Boleh memasang casing seperti memasang lego
 - Membenarkan Pengguna mengubah suai casing dengan mudah.
 - Membenarkan pengguna menggunakan liquid/water cooling mahupun Air cooling tanpa mempunyai masalah.
 - Pengguna boleh mengubah reka bentuk asli
- FUN D.I.Y CASING**



*Peserta dibenarkan untuk mengedit reka bentuk poster tanpa mengurangkan maklumat yang telah diberi.

PROJEK 5: IQ REV



KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



KOLEJ KOMUNITI
BANDAR PENAWAR

TAJUK INOVASI:
IQ REV
INFO . QUIZ . REVISION APP



**THINEESH AL
MARUTHALAGAN**



**DARSHAAN AL
RAGUNATHAN**



PEMBUDAYAAN
INOVASI, PENYELIDIKAN DAN
PENGKOMERSIALAN



PERINCIAN INOVASI

- **IQ Rev** adalah aplikasi mudah alih untuk membantu memudahkan proses pembelajaran pelajar. Aplikasi ini dibangunkan menggunakan perisian MIT App Inventor.
- Aplikasi ini dihasilkan untuk membolehkan pelajar membuat ulang kaji dan menjawab soalan kuiz dengan menggunakan telefon bimbit tanpa ada limit masa dan lokasi.
- Kursus yang dipilih untuk aplikasi ini adalah Problem Solving And Program Design.

NAMA PENYELIA PROJEK:
PUAN ROSILAWATI BINTI MASDAR
PUAN NORHAFIZA BINTI AHMAD

DAPATAN KAJIAN / POTENSI INOVASI

- **IQ Rev** sangat membantu dalam proses pembelajaran dan pengajaran pelajar.
- Aplikasi ini menggunakan telefon pintar, maka ia mudah untuk diakses dan interaktif.
- Boleh disebarluaskan kepada institusi lain sebagai alat bantu mengajar untuk pelajar STM.

PERNYATAAN MASALAH

- Risiko kehilangan nota kerana nota pelajar diberikan secara berasingan bagi setiap topik dalam bentuk pdf.
- Pelajar kurang berminat menjawab soalan kuiz secara bertulis.

OBJEKTIF

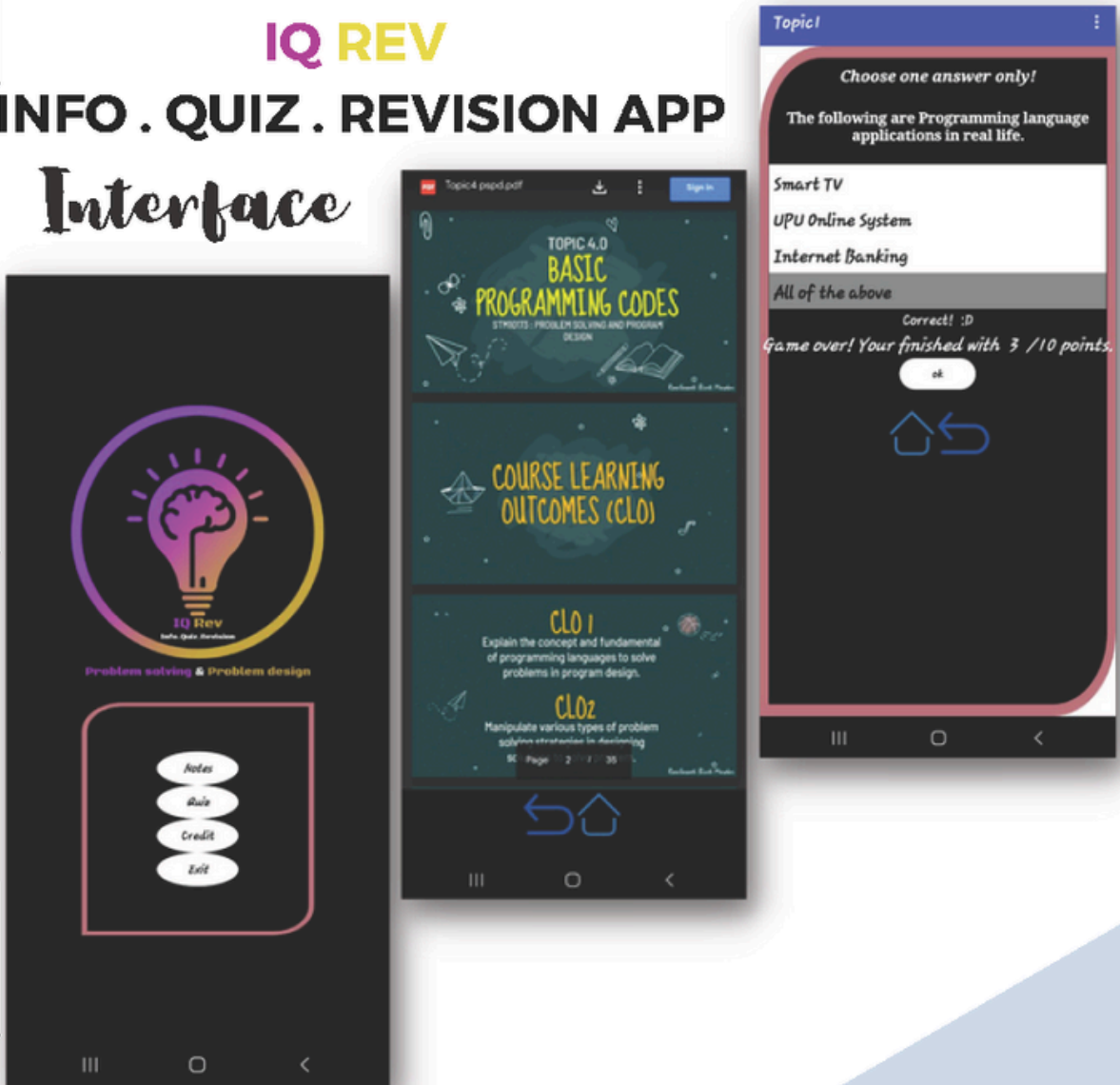
- Membangunkan aplikasi mudah alih yang membolehkan pelajar mengakses nota digital dan menjawab soalan kuiz secara interaktif.
- Menghasilkan nota digital dan soalan kuiz secara berpusat untuk semua topik.

KEPENTINGAN INOVASI

- Untuk menguji tahap pemahaman pelajar melalui soalan kuiz yang disediakan.
- Menarik minat pelajar untuk lebih fokus dan mendapat keputusan yang cemerlang.

IQ REV
INFO . QUIZ . REVISION APP

Interface



GAMBAR INOVASI

19

PROJEK 6: STUDENT DISCIPLINE MANAGEMENT SYSTEM

TAJUK INOVASI: STUDENT DISCIPLINE MANAGEMENT SYSTEM KKCGP

NAMA PENYELIA PROJEK



STELLA A/P STEVAN MASURIA BINTI MOHD TAHAR

NAMA AHLI PROJEK



RACHAEL QASHMEERA A/P SENTHIL KUMAR KHARISMATHI RAJ A/P RAJA SEGRAN

PERINCIAN INOVASI

'STUDENT DISCIPLINE MANAGEMENT SYSTEM KKCGP' adalah sebuah sistem untuk kegunaan Penyelaras Hal Ehwal Pelajar KKCGP. Sistem ini adalah untuk merekodkan salah laku pelajar KKCGP. Rekod-rekod salahlaku pelajar boleh disimpan dan dicetak oleh Penyelaras Hal Ehwal Pelajar.

PERNYATAAN MASALAH

- KKCGP tidak mempunyai satu sistem aduan untuk merekodkan masalah disiplin pelajar.
- Tidak dapat menyimpan rekod bagi salah laku pelajar secara sistematik.
- Penggunaan kertas yang banyak untuk merekodkan salahlaku pelajar secara manual.

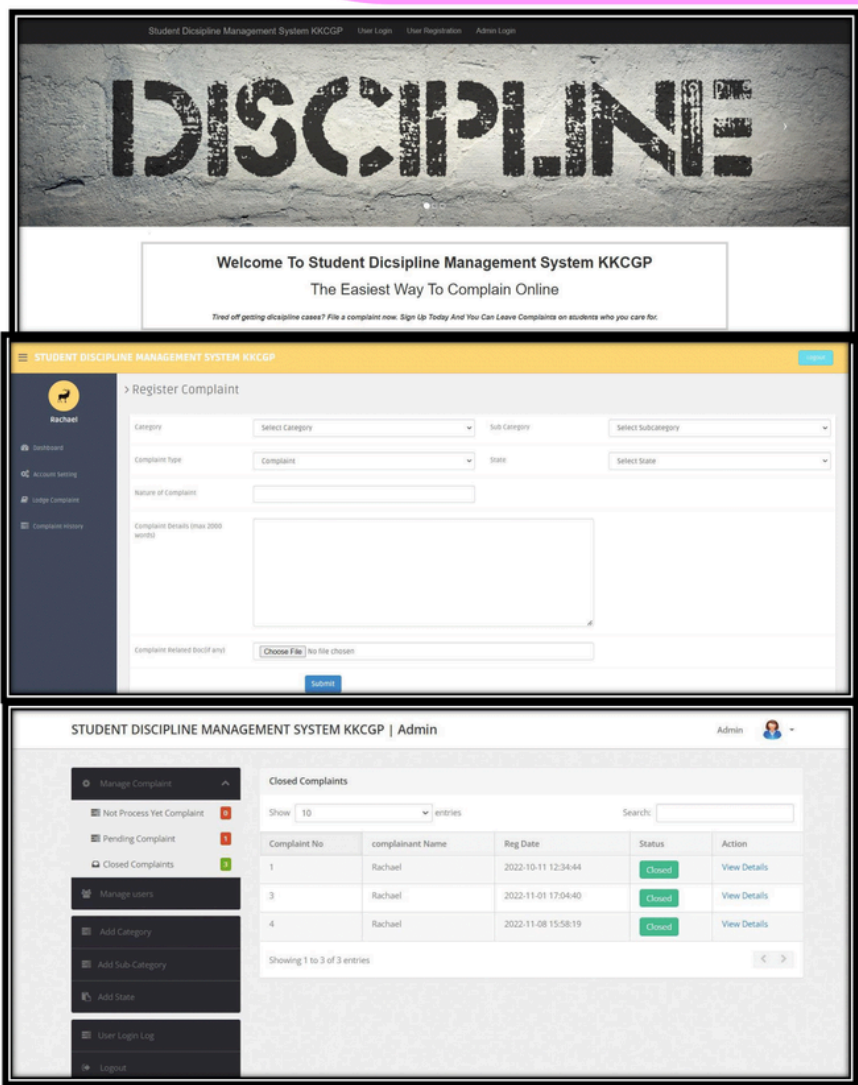
OBJEKTIF

- Untuk mambangunkan satu sistem rekod aduan salah laku pelajar secara atas talian.
- Membangunkan satu sistem yang lebih sistematik untuk menyimpan rekod salah laku pelajar.
- Untuk mengurangkan penggunaan kertas.

KEPENTINGAN INOVASI

- Sistem ini memudahkan proses kerja untuk merekodkan salah laku pelajar.
- Rekod dapat disimpan dengan lebih sistematik dan dapat dikemaskini dari masa ke semasa.
- Sistem ini boleh mengelakkan daripada penggunaan kertas yang banyak dan mudah hilang.

GAMBAR / LUKISAN INOVASI

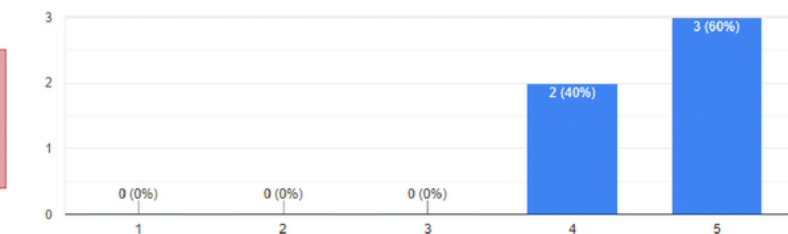


DAPATAN KAJIAN

1. Adakah sistem ini sistematik untuk merekodkan isu disiplin pelajar?

5 responses

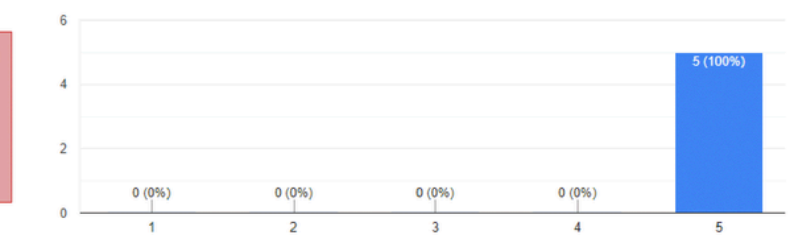
60% orang telah sangat bersetuju merekodkan isu disiplin pelajar



3. Adakah sistem ini mengurangkan penggunaan kertas?

5 responses

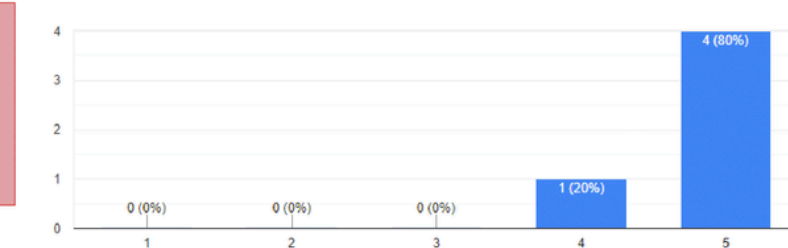
100% orang telah sangat bersetuju Mengurangkan penggunaan kertas



5. Adakah sistem ini sangat membantu dalam pengurusan disiplin pelajar?

5 responses

80% orang sangat bersetuju Sistem ini membantu pengurusan disiplin pelajar



STM 30294
PROJECT
SESI II 2022/2023



TAJUK PROJEK

1. SMART PLANT WATERING SYSTEM FOR DUMMY
2. SNEAK n ESCAPE

PROJEK 1: SMART PLANT WATERING SYSTEM FOR DUMMY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



KOLEJ KOMUNITI
BANDAR PENAWAR CAWANGAN GELANG PATAH



MUHAMMAD DINIE IZZUDDIN
afiqirfantdg@gmail.com

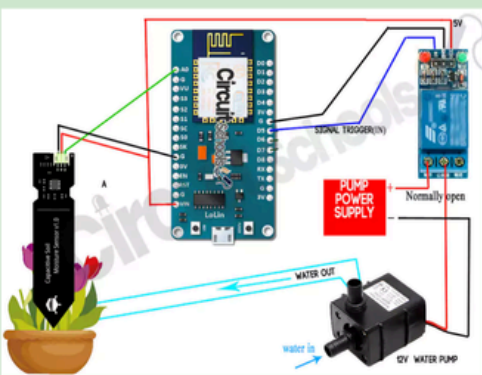


VIVEKANANTHINI KRISHNAN
vivekananthinikrishnan2318@gmail.com



NORHALIMIZAN BINTI HALIM
norhalimizan@kkbpnawar.edu.my

SMART PLANT WATERING SYSTEM for DUMMY



OBJEKTIF

- Memberikan keterujaan dalam Pendidikan asas penanaman dengan menggabungkan teknologi IOT.
- Menjamin kejayaan dalam kelangsungan hidup pokok tanaman.
- Membantu pengguna untuk memastikan pokok tanaman sentiasa mendapat kelembapan tanah yang sesuai dengan penerimaan notifikasi untuk menyiram pokok

ABSTRAK

Pada masa kini, Objek Rangkaian Internet atau "Internet of Things (IoT)" menjadi satu fenomena dalam dunia teknologi. Konsepnya yang membolehkan pelbagai peranti untuk berinteraksi antara satu sama lain melalui sambungan internet menjadikan ia semakin digunakan secara meluas dalam pelbagai industri terutamanya industri pertanian. Peningkatan populasi dunia secara mendadak saban tahun merupakan cabaran utama dalam industri pertanian untuk memastikan bekalan makanan kepada manusia mencukupi. Pendekatan teknologi IoT dalam industri dijangka dapat meningkatkan penggunaan sumber secara optimum yang membawa kepada hasil tanaman yang tinggi dengan kos operasi yang rendah. Sistem pengairan merupakan salah satu elemen penting yang perlu diberi perhatian dalam bidang pertanian. Proses pengairan yang efisien boleh dicapai dengan pendekatan IoT kerana ia memastikan tumbuhan atau tanaman mendapat jumlah air yang tepat untuk tumbuh dengan baik. Oleh itu, Sistem Pengairan Taman Pintar berasaskan Objek Rangkaian Internet dicadangkan untuk menyelesaikan masalah berkaitan perlunya mengairi tanaman ketika perlu dan memantau keadaan sekeliling tanaman dari jauh.

KESIMPULAN

Projek ini bertujuan untuk membantu menaiktaraf pendidikan asas tani dengan menggabungkan teknologi IOT. Ia juga bertujuan untuk memberikan keseronokan kepada mereka yang mengambil pendidikan asas tani. Malahan, projek ini dikatakan boleh mengoptimumkan paras air mengikut kelembapan tanah dan suhu tanah dengan bantuan penderia kelembapan. Ia boleh menentukan bila pokok bunga jasmine atau tanah perlu disiram berdasarkan data cuaca tempatan. Ia akan membantu pengguna untuk mempunyai kawalan yang lebih baik pada tanah dan keperluan pengairan. Ia akan menjimatkan sejumlah besar wang pada bil air anda kerana ia mengurangkan pembaziran air dengan ketara.

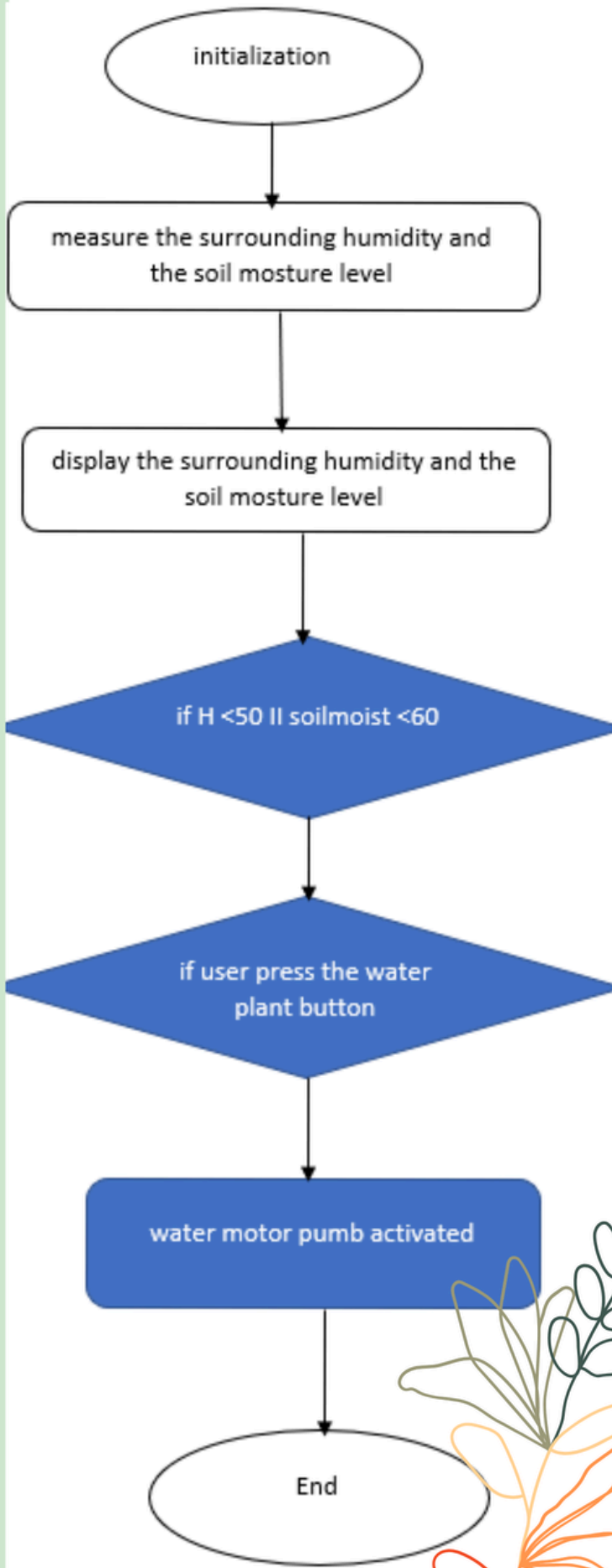
PENGENALAN

Evolusi teknologi terkini IR4.0 dengan menggabungkan teknologi Internet Of Things (IOT) mampu memberikan keterujaan dan pembaharuan dalam pendidikan asas tani ini. Beberapa projek Agrikultur yang besar mampu menggandakan dan meransang penghasilan yang tinggi. Hari ini, kami pelajar Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah ingin menghasilkan satu IOT projek berbentuk skala kecil yang dapat menggabungkan teknologi ini dengan asas penanaman. Projek ini memfokuskan kepada mereka yang sering berhadapan dengan hasil tanaman yang gagal, kekurangan masa dalam menyiram pokok pada waktu yang sesuai, serta mereka yang tidak gemar menanam pokok berikutan kekurangan pengetahuan berkaitan pokok tersebut. Projek Smart Plant Watering System for Dummy dijangkakan dapat membantu meningkatkan kejayaan dalam penanaman pokok dan memberikan semangat serta keterujaan kepada mereka yang amatir dalam penanaman pokok ini. Dengan gabungan teknologi IOT ini, maka satu kit dapat diwujudkan untuk proses penanaman dari rumah sahaja. Projek ini direkabentuk khas untuk memantau kelembapan tanah serta membantu mencetuskan notifikasi kepada pengguna untuk menyiram pokok pada waktunya hanya dengan klik butang ON/OFF sahaja walau dimana jua mereka berada. Projek ini dimulakan dengan tanaman pokok bunga Jasmine dan yang sewaktu dengannya.

RUJUKAN

- <https://iotstarters.com/iot-smart-plant-watering-system-project/>
- <https://circuitdigest.com/microcontroller-projects/iot-based-smart-irrigation-system-using-esp8266-and-soil-moisture-sensor>
- <https://www.youtube.com/watch?v=PTJ9sAk2c2I&t=17s>

CARTA ALIR



PROJEK 2: SNEAK N ESCAPE



KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI



KOLEJ KOMUNITI
BANDAR PENAWAR CAWANGAN GELANG PATAH



Sneak n Escape



Madam Stella
A/P Stevan



Hendly Foo
J33STM21F503



Zarith Akmal
J33STM21F501

1. Abstrak

PENGAJIAN MALAYSIA memperkenalkan kepada pelajar tentang sejarah negara, sistem politik, pembinaan negara bangsa dan kedudukan Islam dalam masyarakat majmuk di Malaysia. Kursus ini adalah bertujuan untuk melahirkan graduan yang mempunyai identiti kebangsaan dan semangat patriotisme yang unggul. Kursus ini adalah merupakan salah satu kursus elektif yang wajib diambil oleh pelajar Sijil Teknologi Maklumat (STM) di Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah (KKBPCGP) yang berada pada semester 3. Di akhir kursus ini, pelajar akan dapat merealisasikan TIGA (3) Hasil Pembelajaran Kursus (HPK) seperti membincangkan kesedaran terhadap kepentingan identiti kebangsaan ke arah mengukuhkan semangat patriotisme, menyedari sikap dan tanggungjawab yang signifikan terhadap sistem politik dan pembinaan negara bangsa, dan mengamalkan sikap yang positif terhadap proses pembinaan hubungan dan interaksi sosial yang baik dalam masyarakat. Stigma terhadap kursus Pengajian Malaysia yang membosankan perlu dikikis. Kursus berbentuk teori seringkali dikatakan tidak menarik dan segelintir pelajar sukar mengingat pembelajaran berbentuk fakta. Oleh itu, satu permainan berbentuk interaktif "Sneak n Escape" telah dibangunkan bagi mengatasi permasalahan yang dinyatakan. Penilaian berbentuk *gamification* dapat menarik minat dan perhatian pelajar

Kata kunci: Sneak n Escape, *gamification*, patriotisme

2. Pengenalan

Pada era serba moden ini, kebanyakan anak muda tidak berminat dengan subjek berbentuk teori dan dipenuhi fakta seperti Pengajian Malaysia dan Sejarah. Implikasinya, ia menyebabkan kurang semangat patriotisme dalam kalangan anak muda. Oleh itu, satu permainan video mampu memberi kesan kepada anak muda. Oleh kerana anak muda zaman sekarang lebih cenderung bermain permainan video, kami memilih untuk membuat satu permainan video yang bertajuk Sneak n Escape. Sneak n Escape adalah satu permainan video yang dibangunkan menggunakan *platform* atas talian berbentuk sumber terbuka iaitu GDevelop dan mampu memberikan interaktiviti kepada pengguna di samping menjawab soalan-soalan berkaitan dengan silibus dalam kursus Pengajian Malaysia MPU 11012. Setiap pemain perlu menghabiskan misi permainan sambil menjawab soalan-soalan yang ditanya dengan betul. Setiap soalan yang berjaya dijawab akan membawa pemain ke peringkat seterusnya. Permainan ini juga dapat memantapkan pemahaman pelajar sambil memberikan keseronokan dalam penilaian.

3. Objektif

- Untuk memberikan nilai interaktiviti dalam penilaian bagi kursus MPU 11012 Pengajian Malaysia bagi mengukuhkan pemahaman pelajar.
- Untuk membantu merealisasikan hasil pembelajaran kursus (HPK) bagi kursus MPU 11012 Pengajian Malaysia secara teori melalui pembelajaran secara *gamification*.
- Untuk menarik minat pelajar dalam mempelajari kursus MPU 11012 Pengajian Malaysia.

4. Carta-Alir Idea Inovasi

```
graph TD; MULA([MULA]) --> A[Pemain memulakan permainan]; A --> B[/Pemain memasukkan nama/]; B --> C[Klik butang enter]; C --> D[/Nama pemain dipaparkan di skrin/]; D --> E[Klik butang enter sekali lagi]; E --> F[Permainan dimulakan]; F --> TAMAT([TAMAT]);
```



SNEAK N ESCAPE

START



Sila scan QR code ini untuk download game tersebut

5. Kesimpulan

Projek ini bertujuan untuk memberikan nilai interaktiviti dalam penilaian bagi kursus MPU 11012 Pengajian Malaysia bagi mengukuhkan pemahaman. Ia bertujuan untuk membantu merealisasi hasil pembelajaran kursus (HPK) bagi kursus MPU 11012 Pengajian Malaysia secara teori melalui pembelajaran secara *gamification*. Akhir sekali, projek ini bertujuan untuk menarik minat pelajar dalam mempelajari kursus MPU 11012 Pengajian Malaysia.

6. Rujukan

1. <https://www.tutorkami.com/tuition/gaya-belajar-anak-vak/>
2. <https://www.malaysiakini.com/news/545005>
3. <https://www.bharian.com.my/rencana/sastera/2022/06/970528/sejarah-malaysia-perlu-kajian-anak-tempatan>



STM 30294 PROJECT

SESI I 2023/2024



TAJUK PROJEK

1. 1 TOUCH KKBPCGP
2. B-ALERT
3. COLLEGE COMMUNITY TO YOU (CC2U)
4. e-MC
5. EDUSYNC
6. LAPARLAH: A RESTAURANT SYSTEM
7. M-LET (MODERN TOILET)

PROJEK 1: 1 TOUCH KKBPCGP



TAJUK INOVASI: 1 TOUCH KKBPCGP



AZMER BIN AZMAN



AIZAT JOHARY BIN ISMAIL



CHIN CHEAH CHOON

NAMA PENYELIA PROJEK : PN. ROSILAWATI BINTI MASDAR
PN. STELLA A/P STEVAN



Perincian Inovasi



- Manfaatkan data pelajar dan pensyarah untuk menyediakan kandungan dan fungsi yang dipersonalisasi melalui laman web 1TouchKKBPCGP. Contohnya, paparkan maklumat dan sumber yang berkaitan berdasarkan minat, bidang pengajian, atau disiplin pengguna untuk meningkatkan keterlibatan mereka.
- Manfaatkan NFC atau QR code untuk menyediakan fungsi pemberitahuan dan peringatan secara real-time. Dengan cara ini, pelajar dan pensyarah dapat menerima maklumat penting seperti pengumuman kampus, perubahan jadual, atau keadaan kecemasan dengan lebih cepat.
- Cipta papan pameran kejayaan akademik pelajar dalam laman web 1TouchKKBPCGP, termasuk penganugerahan biasiswa, pencapaian dalam pertandingan, dan sebagainya. Ini boleh memberi dorongan kepada pelajar untuk berusaha lebih keras sambil mempamerkan kejayaan sekolah.
- Cipta papan pameran kejayaan akademik pelajar dalam laman web 1TouchKKBPCGP, termasuk penganugerahan biasiswa, pencapaian dalam pertandingan, dan sebagainya. Ini boleh memberi dorongan kepada pelajar untuk berusaha lebih keras sambil mempamerkan kejayaan sekolah.

Pernyataan Masalah



Kos reka bentuk dan pencetakan (flyer atau banner) yang terlalu tinggi

Pengisian borang manual yang kurang efisien

Objektif



Menghasilkan Kad *Near NFC* (*Near Field Communication*) yang mengandungi maklumat promosi KKBPCGP tentang maklumat STM, bayaran yuran dan borang “walk in”) pelajar baru. Borang “walk in”) secara online lebih efisien.

Kepentingan Inovasi

1 menggunakan kad Komunikasi Medan Dekat (NFC) untuk menyentuh KKBPCGP. Juga, kad ini digunakan untuk mengiklankan universiti dengan mudah. Maklumat KKBPCGP boleh diperolehi dengan berkesan dengan hanya satu ketikan.



Inovasi dengan memperkenalkan cara akses melalui kad NFC atau kod QR tidak hanya membuat akses lebih intuitif dan mudah, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kecekapan pelajar dan pensyarah dalam mengakses laman web 1TouchKKBPCGP.

Dapatan Kajian / Potensi Inovasi



Berdasarkan kajian maya, “1TouchKKBPCGP” memperlihatkan prestasi yang cemerlang, dengan potensi untuk mengubah aplikasi NFC. Keputusan kajian menunjukkan bahawa operasi sentuhan ringan yang efisien tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna, malah menunjukkan aplikasi yang meluas dalam pelbagai bidang. Dari segi potensi inovasi, “1TouchKKBPCGP” tidak terbatas kepada pembayaran dan pengesahan identiti tradisional, malah mengeksplorasi peluang baru dalam NFC. Aplikasi yang serbaguna ini membuka peluang baru untuk perkembangan teknologi NFC (*Near Field Communication*) pada masa depan, dan mungkin mempengaruhi trend keseluruhan industri.

Gambar / Lukisan Inovasi



Pertama, pelajar dan guru boleh menggunakan NFC telefon bimbit untuk mengimbas.

Tekan notifikasi yang pop up dari telefon anda . Dan ia akan membawa ke website “1TouchKKBPCGP”

Selepas mengklik, ini adalah laman utama.

Produk (NFC CARD)

Front

Back

Boleh gunakan QR untuk scan

PROJEK 2: B-ALERT



B-ALERT

Penuelia Proiekt:



- MOHAMMAD HAIDHIR BIN ASRI
- NORHALMIZAN BINTI HALIM



NUR AIMAN
HAQIM BIN
SUNOSI



MUHAMMAD
AQIL BIN
MUHD NOR



MUHAMMAD
HAZIQ ALIFF
BIN
KAMARUDDIN

Perincian Inovasi

Kita sering mendengar kawasan yang dilanda banjir dan paras air di longkang dan sungai naik dengan sangat laju tanpa pengetahuan penduduk. Ia disebabkan oleh longkang kecil di kawasan perumahan tersumbat dan hujan yang lebat. Oleh yang demikian B-Alert direka untuk menyelesaikan masalah dengan mengesan kenaikan air di sungai dan longkang.

Penuataan Masalah

Berlaku kes dimana penduduk tidak sedar akan kenaikan paras air yang semakin tinggi. Oleh itu, jumlah mangsa banjir sering kali didengar ketika banjir melanda sesebuah kawasan tersebut.

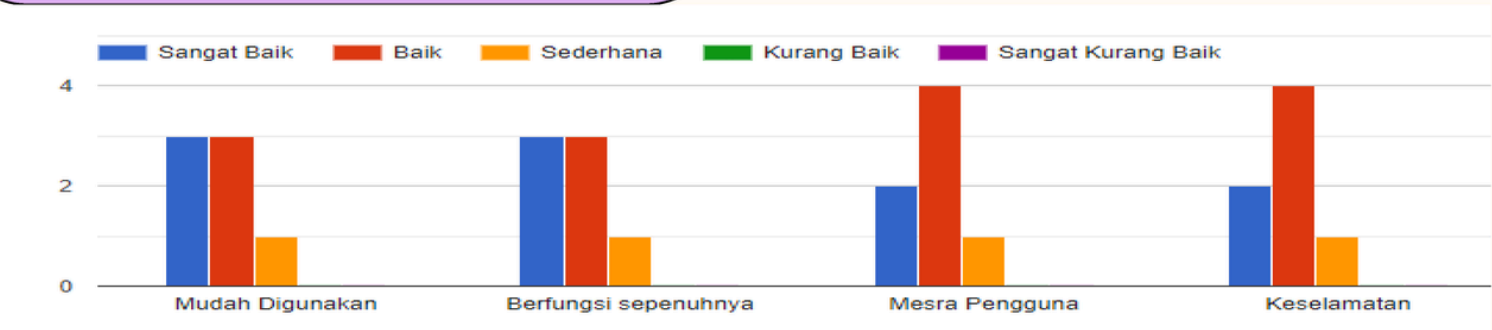
Obiektif

- Membina satu sistem pengesan kenaikan paras air(Banjir) secara automatik.
- Membantu untuk meningkatkan keselamatan dan memberi amaran dengan lebih awal
- Mengurangkan kadar kematian dan kerosakan harta benda penduduk akibat banjir yang berlaku.

Keperntingan Inovasi

- Dapat dilaksanakan dan membantu sebuah organisasi seperti jabatan pengairan dan saliran negeri johor.
- dapat memberi tahu kawasan penduduk dengan lebih cepat.

Dapatan Raiian / Poetensi Inovasi



Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan
Gelang Patah
STM 30294 (PROJECT)
Hak Cipta Terpelihara

PROJEK 3: COLLEGE COMMUNITY TO YOU (CC2U)



TAJUK INOVASI: COLLEGE COMMUNITY TO YOU(CC2U)



NAMA PENYELIA PROJEK :PUAN NORHAFIZA BINTI AHMAD & PUAN NORHALMIZAN BINTI HALIM



NAMA AHLI :KHAIRUL IZZAT & IZZUL HARITH



PERINCIAN INOVASI

COLLEGE COMMUNITY TO YOU ataupun **CC2U** adalah salah satu sistem pengurusan maklumat keberadaan pelajar-pelajar di Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah. Dengan sistem ini, kolej komuniti dapat mempermudah pergerakan maklumat keberadaan pelajar kepada sesiapa sahaja (yang berkaitan dengan Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah).

POTENSI INOVASI

7 responses

Bagus	6 (85.7%)
Teruk	1 (14.3%)

1B) Anda rasa adakah aplikasi ini sesuai untuk digunakan oleh pelajar Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah?

7 responses

Sesuai	6 (85.7%)
Tidak sesuai	1 (14.3%)

PERNYATAAN MASALAH

1

SUKAR UNTUK MENGETAHUI KEBERADAAN PELAJAR DI KOLEJ.

2

MAKLUMAT AKTIVITI DAN PROGRAM KOLEJ KOMUNITI SUKAR UNTUK DISEBARKAN DALAM MEDIA SOSIAL LAIN SEPERTI WHATSAPP, TELEGRAM DAN WECHAT.

3

SUKAR UNTUK MENGETAHUI JADUAL KELAS, LOKASI DAN PENSYARAH UNTUK RUJUKAN.

OBJEKTIF

1

MEMBANGUNKAN SATU SISTEM APLIKASI UNTUK MEMAPARKAN DAN MEMASTIKAN KEBERADAAN PELAJAR DAN PENSYARAH DI KOLEJ KOMUNITI BANDAR PENAWAR CAWANGAN GELANG PATAH.

2

MEMAPARKAN SEMUA JADUAL WAKTU BAGI PELAJAR DENGAN MUDAH DAH JELAS SUPAYA PELAJAR DAPAT MENGHADIRI KELAS YANG SEPATUTNYA HADIR DAN TIDAK TERSILAP MASA KELAS.

KEPENTINGAN INOVASI

KEPENTINGAN PROJEK KAMI ADALAH UNTUK MEMUDAHKAN AKSES MAKLUMAT KEBERADAAN PELAJAR SERTA KEMASKINI AKTIVITI YANG MELIBATKAN PELAJAR DAN PENSYARAH DI KOLEJ KOMUNITI BANDAR PENAWAR CAWANGAN GELANG PATAH. DENGAN ADANYA SISTEM KEBERADAAN PELAJAR KOLEJ, PIHAK KOLEJ BOLEH MENGETAHUI KEBERADAAN PELAJAR JIKA MEREKA MASIH BERADA DI DALAM KAWASAN KOLEJ ATAU TIDAK.

GAMBAR/ LUKISAN INOVASI

PROJEK 4: E-MC



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI

E-MC



KOLEJ KOMUNITI
CAWANGAN
GELANG PATAH



NATASHA AFRINA BINTI
ZAILNI
J33STM22F020



NISHA A/P
SUNTHERASAN
J33STM22F018



SANKIETAA A/P
SIVA
J33STM22F017



PN. JUAINIAH UMI BT ABU
BAKAR



PN. NORHALMIZAN BT
HALIM

PERINCIAN INOVASI

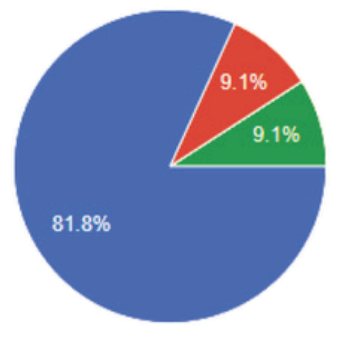
Sistem pengurusan dokumen ketidakhadiran pelajar secara elektronik dan bersepadu untuk KKBPCGP

Menyimpan, merekod dan mengesan dokumen ketidakhadiran pelajar dengan lebih berkesan.

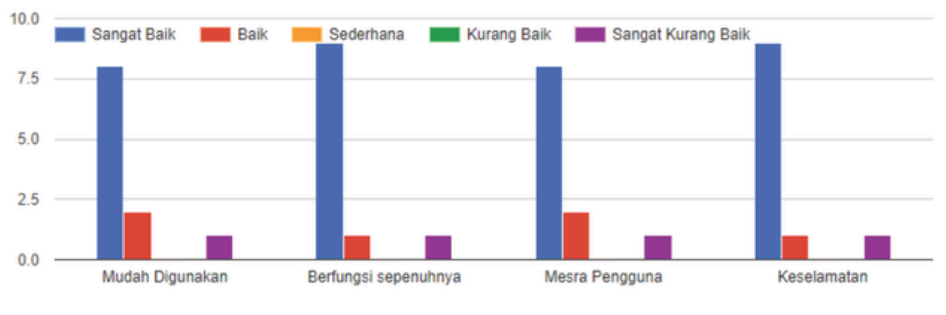
Memudahkan pensyarah dan pelajar untuk membuat carian dokumen ketidakhadiran pelajar.

DAPATAN KAJIAN/POTENSI INOVASI

SEBANYAK 81.8% SANGAT SETUJU JIKA SISTEM INI DIGUNAPAKAI PADA MASA AKAN DATANG



● Sangat Setuju
● Setuju
● Kurang Setuju
● Tidak Setuju



Kategori	Sangat Baik	Baik	Sederhana	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
Mudah Digunakan	8.0	2.0	0.0	0.0	0.0
Berfungsi sepenuhnya	8.0	2.0	0.0	0.0	0.0
Mesra Pengguna	8.0	2.0	0.0	0.0	0.0
Keselamatan	8.0	2.0	0.0	0.0	0.0

PERNYATAAN MASALAH

PENSYARAH BERMASALAH DALAM PENCARIAN DOKUMEN KETIDAKHADIRAN PELAJAR KOLEJ KOMUNITI BANDAR PENAWAR CAWANGAN GELANG PATAH

PENSYARAH BERMASALAH DALAM PENCARIAN DOKUMEN KETIDAKHADIRAN PELAJAR KOLEJ KOMUNITI BANDAR PENAWAR CAWANGAN GELANG PATAH

TIADA RUANGAN KHAS UNTUK MENYIMPAN DOKUMEN KETIDAKHADIRAN PELAJAR KOLEJ KOMUNITI BANDAR PENAWAR CAWANGAN GELANG PATAH

OBJEKTIF

Pensyarah bermasalah dalam pencarian dokumen ketidakhadiran Pelajar KKBPCGP

Berlaku kemungkinan kehilangan dokumen pelajar KKBPCGP

KEPENTINGAN INOVASI

MUDAH & EFEKTIF

mudah untuk pensyarah mengemaskini modul frp dalam ccms

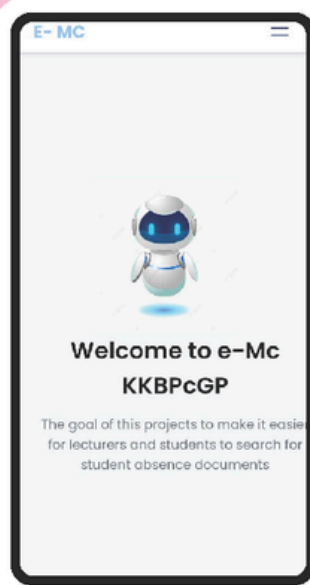
CAPAIAN

boleh dicapai semua peringkat selagi berdaftar dengan sistem

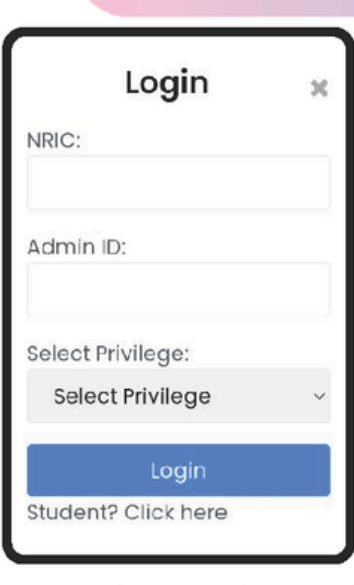
PANTAS

menambah baik pengurusan masa dalam menghantar dokumen

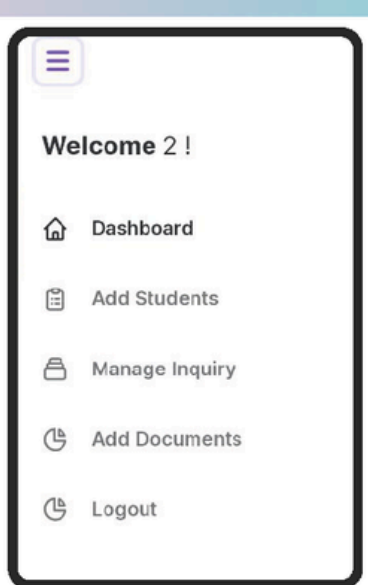
GAMBAR/ LUKISAN INOVASI



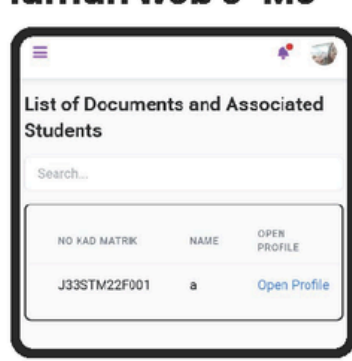
muka utama laman web e-Mc



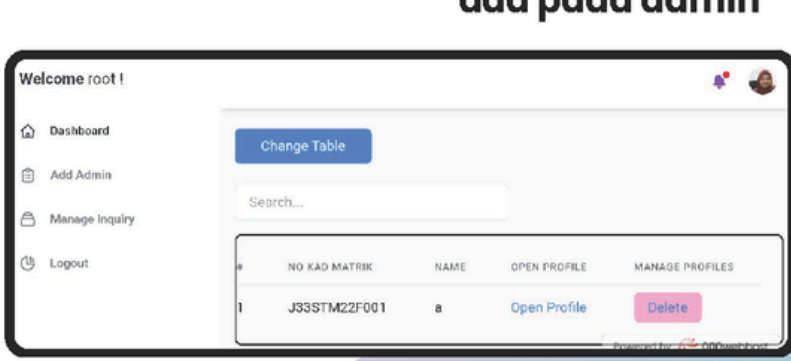
design login bagi student, admin, root



antara navigasi yang ada pada admin



senarai nama dan dokumen pelajar



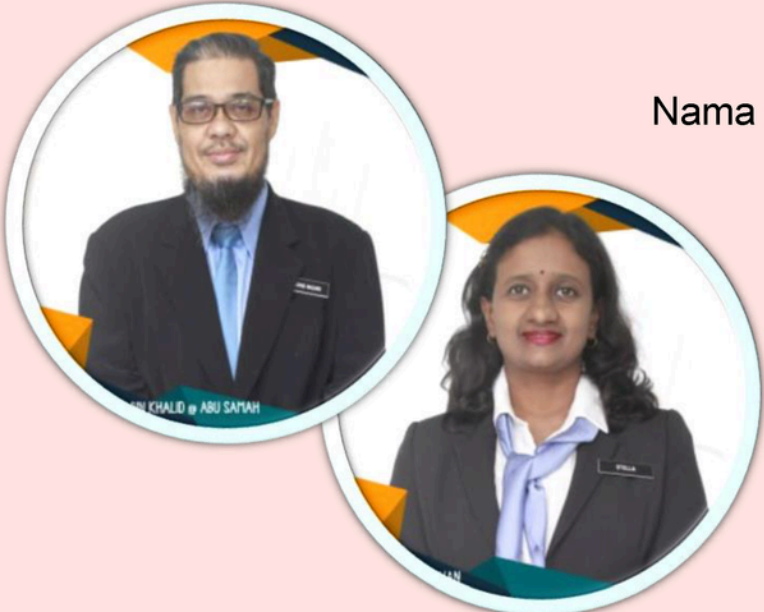
senarai nama dan dokumen pelajar dalam view root

PROJEK 5: EDUSYNC



TAJUK INOVASI: EDUSYNC

Nama Penyelia Projek: En. Mohd Nazari Bin Khalid @ Abu Samah Dan Pn Stella A/L Stevan



Perincian Inovasi :

Kami ingin membangun sebuah platform berupa aplikasi mobile untuk mempromosikan kursus-kursus pendek yang ditawarkan oleh kolej kami. Kami juga ingin platform ini menjadi sumber informasi utama bagi semua pengguna yang ingin mengetahui lebih banyak tentang kursus pendek di KKBP Cawangan Gelang Patah. Ini adalah langkah yang terbaik untuk memperluaskan capaian kursus di KKBP Cawangan Gelang Patah.

Pernyataan Masalah :

Masalah-masalah yang kami sebutkan adalah hal yang umum ditemui dalam aplikasi yang sebelum ini kursus pendek. Untuk mengatasi masalah-masalah ini kami menyatakan.

- Dari segi reka bentuk tidak menarik
- Sukar mengemaskini kursus terkini
- Kesulitan peserta untuk mendaftar dan menghubungi pegawai

Objektif :

- Paparan lebih menarik
- Mesra pemgguna
- Mudah digunakan dan mudah dikemaskin

Kepentingan Inovasi :

Projek ini merupakan suatu projek pembanguna aplikasi kursus pendek di Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah yang memberi berimpak tinggi bagi pensyarah dan calon. Projek ini dapat memudahkan pengguna mendaftar ataupun mencari kursus yang telah disediakan mengikut tarikh yang ditetapkan.

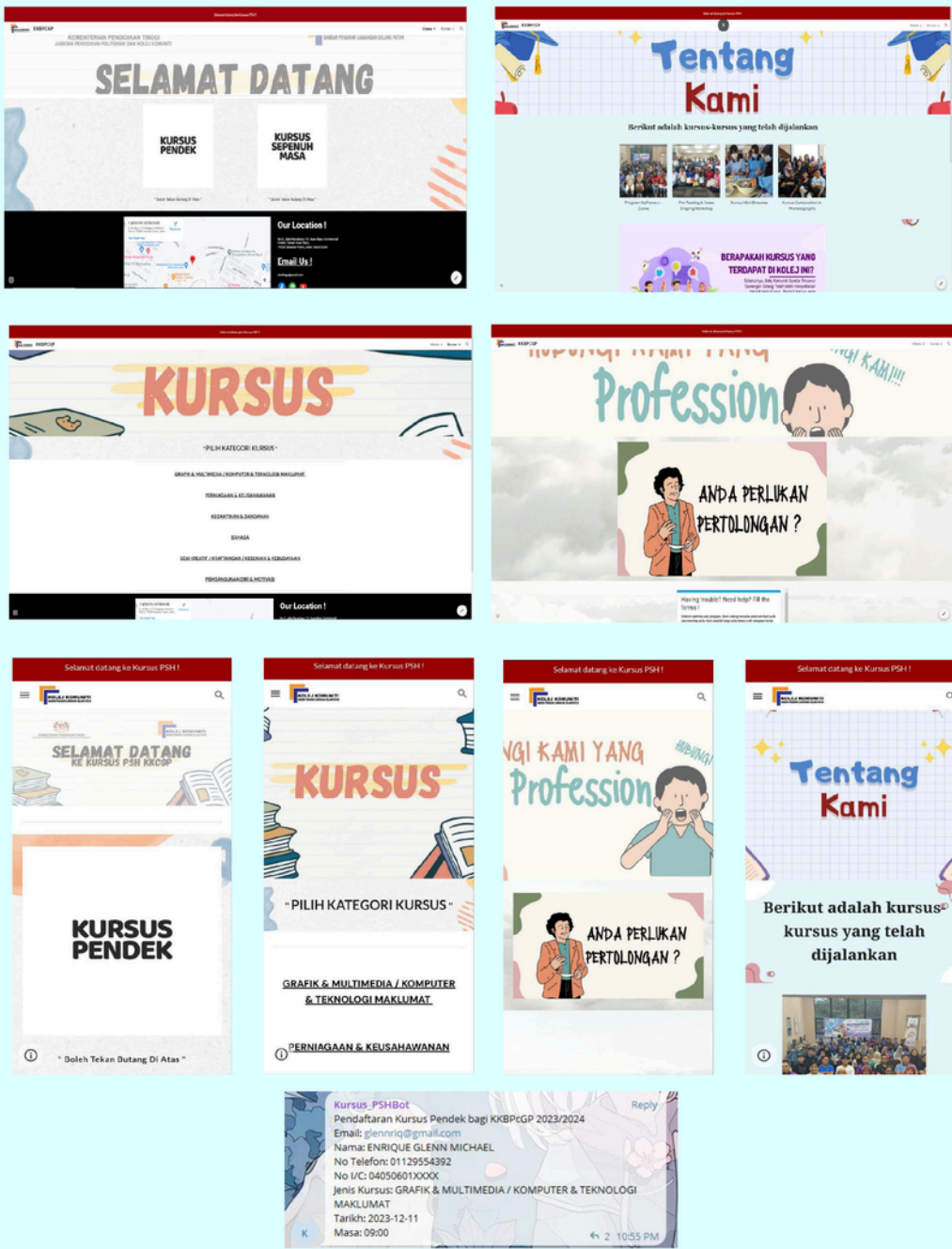
Melalui projek ini, pembinaan dalam makmal komputer (*indoor learning classroom*) dapat dijalankan dengan lebih terancang dan berstruktur dan dapat menarik kepercayaan calon.

Dapatan Kajian / Potensi Inovasi :

Laman web Kolej Komuniti Bandar Penawar memperkenalkan pengalaman pembelajaran yang berpusatkan siswa dengan pelbagai program pengajian dan peluang kokurikulum. Pendekatan ini melibatkan interaksi dengan guru dan pensyarah berpengalaman, menekankan pentingnya sokongan peribadi dalam pembangunan kemahiran, jalinan sosial, dan persiapan untuk masa depan yang Berjaya.

Kolej ini menawarkan lebih dari pembelajaran di dalam kelas, memberikan akses kepada sumber daya pendidikan yang komprehensif, termasuk maklumat terkini tentang kursus, kemudahan pelajar, dan potensi bantuan kewangan. Dengan semangat pendidikan yang menginspirasi, Kolej Komuniti Bandar Penawar mengundang pelajar untuk menjelajahi laman web dan bersama-sama membina masa depan yang cemerlang. Selamat datang ke tempat di mana impian menjadi kenyataan !

Gambaran Laman Web, Apk dan Bot Telegram:



PROJEK 6: LAPARLAH: A RESTAURANT SYSTEM



TAJUK INOVASI:

LAPARLAH: A RESTAURANT SYSTEM

NAMA PENYELIA PROJEK : TS. NURUL ASHIKIN BT ABD SAMAD / STELLA A/P STEVEN



AHMAD DANIEL



MAR WEI JUN



Pn. Ashikin



Pn. Stella

PERINCIAN INOVASI

Laparlah: A Restaurant System bertujuan untuk memberi akses informasi kepada orang awam mengenai lokasi premis menjual makanan di kawasan persekitaran mereka. Ia dibangunkan untuk membantu restoran mahupun gerai yang berada di lokasi yang tidak begitu strategik dan mendapat kurang pendedahan untuk mendapatkan lebih ramai pelanggan.

PERNYATAAN MASALAH

- Terdapat pelancong dan orang luar yang susah untuk mencari tempat makan kerana tidak tahu tentang makan di lokasi berkenaan
- Restoran mahupun gerai yang sukar mendapat pelanggan kerana tidak berada di lokasi yang strategik dan kurangnya pendedahan mengenai pemasaran secara digital
- Orang awam yang kadang-kadang ingin mencari informasi tentang sesuatu kedai

OBJEKTIF

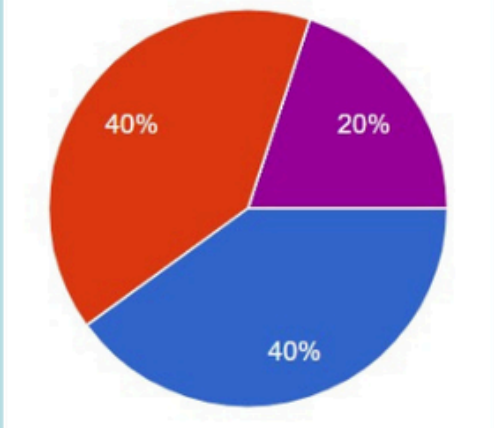
- Menghasilkan laman sesawang menjual makanan di kawasan setempat.
- Membantu kemudahan mencari restoran menjual makanan di kawasan setempat.
- Menghimpunkan maklumat mengenai premis menjual makanan di kawasan setempat.

KEPENTINGAN INOVASI

Projek ini penting bagi semua pihak yang menyediakan laman sesawang yang mengandungi maklumat mengenai sesebuah premis menjual makanan di kawasan setempat.

DAPATAN KAJIAN / POTENSI INOVASI

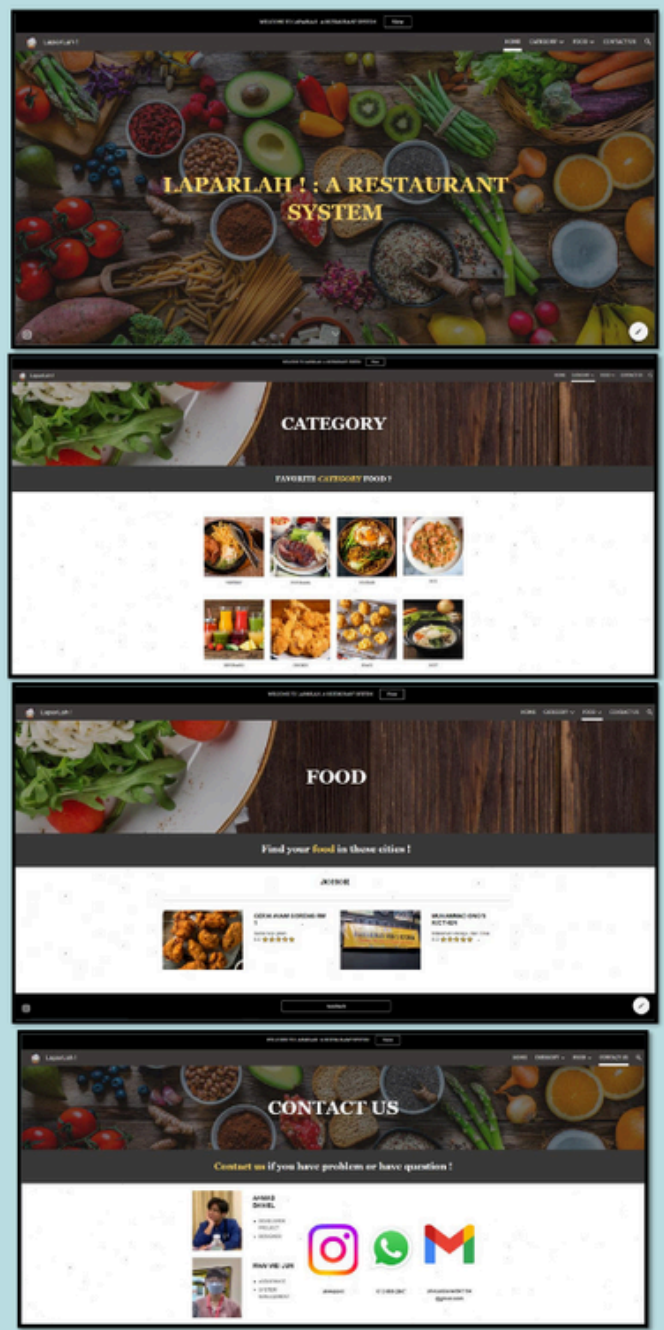
80% responden bersetuju projek ini berpotensi dan layak diteruskan



40%	20%	40%
-----	-----	-----

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Tidak Yakin

GAMBAR/ LUKISAN INOVASI



Kolej Komuniti Bandar Penawar Cawangan Gelang Patah
STM 30294 (PROJECT)
Hak Cipta Terpelihara

33

32

PROJEK 7: M-LET (MODERN TOILET)



M-LET(MODERN TOILET)

M-Let dibangunkan untuk mengesan asap yang berada di udara. Penggera buzzer akan berbunyi sekiranya mengesan asap di dalam tandas serta menghantar notifikasi kepada Admin melalui aplikasi Blynk.

AHLI YG TERLIBAT

M-Let ini dibangunkan oleh 3 orang pelajar serta dibantu oleh 2 orang penyelia



PUAN MASURIA
BINTI MOHD TAHAR



PUAN NORHALMIZAN
BINTI HALIM



ASRUL



SUBAATHIRAN A/L
MURUGAN



AISYAH
(KETUA KUMPULAN)

KEPENTINGAN

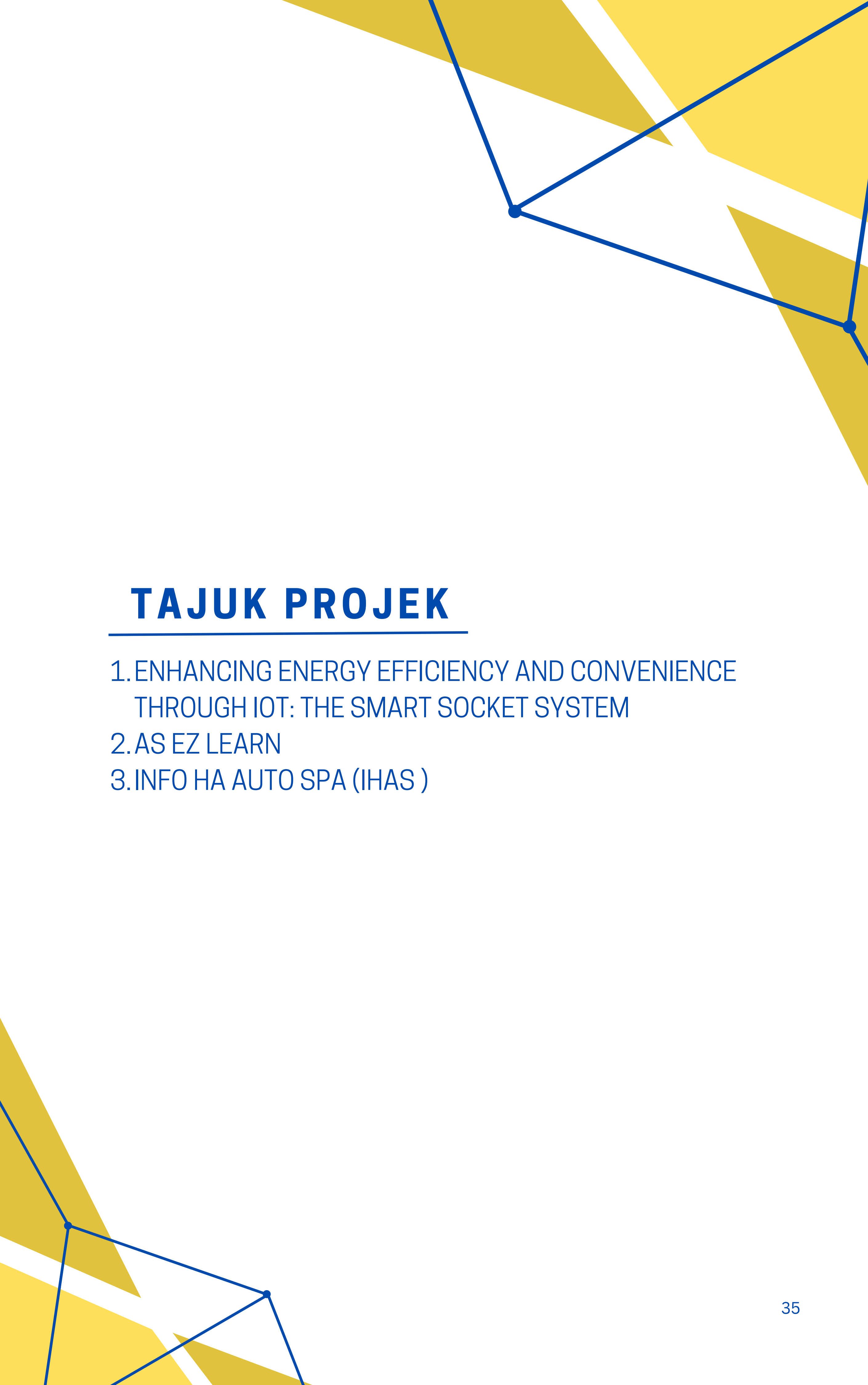
- 1 Keselamatan dan Pengawasan Asap
- 2 Notifikasi dan Pemantauan Jarak Jauh
- 3 Integrasi IoT untuk Kehidupan Harian yang Efisien

KAEDAH AGILE



Bagi membangunkan projek ini,kaedah Metodologi Agile digunapakai bagi memastikan projek dilaksanakan.

STM 30294
PROJECT
SESI II 2023/2024



TAJUK PROJEK

1. ENHANCING ENERGY EFFICIENCY AND CONVENIENCE THROUGH IOT: THE SMART SOCKET SYSTEM
2. AS EZ LEARN
3. INFO HA AUTO SPA (IHAS)

PROJEK 1: ENHANCING ENERGY EFFICIENCY AND CONVENIENCE THROUGH IOT: THE SMART SOCKET SYSTEM

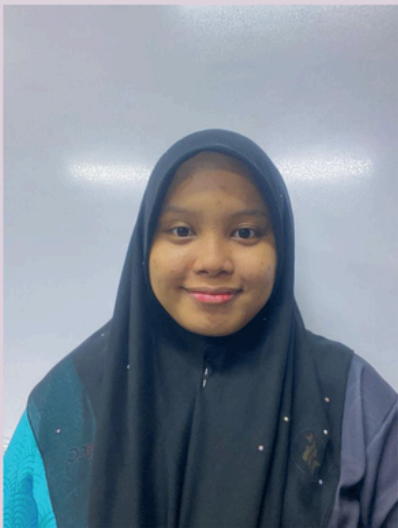


KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



KOLEJ KOMUNITI
BANDAR PENAWAR

TAJUK INOVASI :
SMART SOCKET (IOT)



SYAHIRAH AFIFAH
BINTI ROHAIZAT



NUR SYAZUWANA
BINTI MOHAMAD NAHAR

NAMA PENYELIA PROJEK :

PUAN ROSILAWATI
BINTI MASDAR

TUAN MOHAMAD
HAIDHIR BIN ASRI

KEPETINGAN INOVASI

- Smart Scket bersambung ke apps bylnk dan boleh dikawal melalui telefon bimbit.
- Smart Socket ini juga dapat menjimatkan arus elektrik dari pembaziran.

PERINCIAN INOVASI

- Smart Socket ini adalah extansion yang mudah untuk membantu memudahkan pensyarah untuk menekan butang on/off di dalam telefon bimbit sahaja. Butang on/off ini dibangunkan menggunakan perisian apps bylnk.
- Smart Socket ini dihasilkan untuk memudahkan pensyarah bagi mengesan komputer yang tidak di tutup oleh pelajar. Selain itu, Smart Socket ini juga boleh di offkan dari jarak.

DAPATAN KAJIAN / POTENSI INOVASI

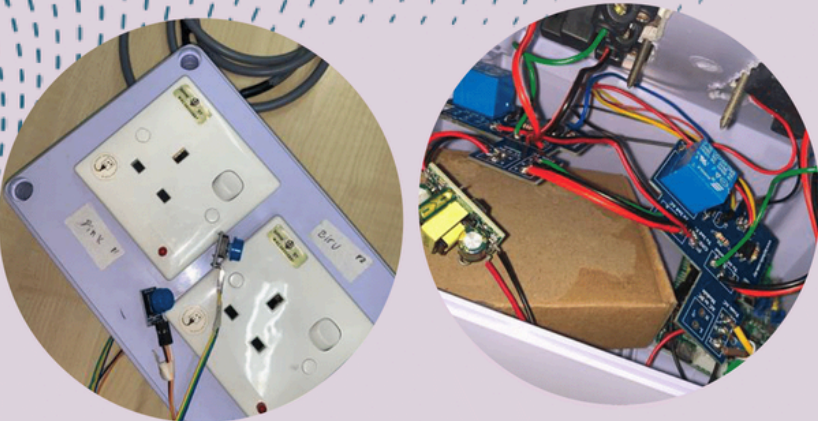
- Smart Socket ini menggunakan telefon bimbit. Memudahkan untuk di mana - mana saja.
- Smart Socket boleh disebar luas kepada masa akan datang.
- Smart Socket ini juga sangat membantu untuk di dalam makmal.

PERNYATAAN MASALAH

- Pelajar terlupa menutup suis komputer selepas selesai tamat kelas.
- Membazirkan elektrik jika komputer tidak ditutp.

OBJEKTIF

- Mencipta sebuah smart plug yang menggunakan butang on/off.
- Untuk menguji keberkesanan projek dalam menyelesaikan masalah.



GAMBAR PROJEK

PROJEK 2: AS EZ LEARN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



KOLEJ KOMUNITI
BANDAR PENAWAR CAWANGAN GELANG PATAH

TAJUK INOVASI: AS ez Learn



SHARVIN A/L
SUBRAMANIAM



SYAHIRAH AFIAH
BINTI ROHAIZAT

NAMA PENYELIA PROJEK: PN.
ROSILAWATI BINTI MASDAR

Kepentingan Inovasi

- Menghasilkan aplikasi mobil yang menjadi 1 stop center sebab ia mengandungi gabungan nota, tutorial dan quiz.
- Membantu pelajar untuk mengakses nota dan tutorial dengan mudah.
- Menghasilkan kuiz interaktif.

Perincian Inovasi

- AS ez Learn adalah aplikasi mudah alih untuk membantu memudahkan proses pembelajaran pelajar. Aplikasi ini dibangunkan menggunakan perisian MIT App Inventor.
- Aplikasi ini dihasilkan untuk membolehkan pelajar membuat ulang kaji dan menjawab soalan kuiz dengan menggunakan telefon bimbit tanpa ada limit masa dan lokasi.
- Kursus yang dipilih untuk aplikasi ini adalah Application Software.

Penyataan Masalah

- Pelajar sering kali kehilangan nota
- Pelajar sukar mengingati atau mudah lupa langkah demi langkah untuk membuat amali
- Pelajar buat Latihan atau quiz secara manual sebab tidak berinteraktif

Objekif

- Menghasilkan aplikasi mobil yang menjadi 1 stop center sebab ia mengandungi gabungan nota, tutorial dan quiz.
- Membantu pelajar untuk mengakses nota dan tutorial dengan mudah.
- Menghasilkan kuiz interaktif.

Dapatan Kajian / Potensi Inovasi

- AS ez Learn sangat membantu dalam proses pembelajaran dan pengajaran pelajar.
- Aplikasi ini menggunakan telefon pintar, maka ia mudah untuk diakses dan interaktif.
- Boleh disebar kepada insitusi lain sebagai alat bantu mangajar untuk pelajar STM.



Gambar Projek

PROJEK 3: INFO HA AUTO SPA (IHAS)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



KOLEJ KOMUNITI
BANDAR PENAWAR CAWANGAN GELANG PATAH



PROJEK NAME: INFO HA AUTO SPA (IHAS)

TEAM MEMBERS



FATIN NAJWA
BINTI MUSA



SANJANA SRI
A/P SRI DAHRAN

NAMA PENYELIA PROJEK

PUAN ROSILAWATI BINTI
MASDAR

PUAN NORHALMIZAN BINTI
HALIM

1

PERINCI INOVASI

- Mereka bentuk untuk memudahkan pemilik / pekerja HA AUTO SPA memasukkan dan mengesan transaksi hasil jualan harian beserta menyediakan laporan bulanan yang sistematik.
- Menyediakan info dan promosi terkini yang ditawarkan oleh HA AUTO SPA pada laman web yang dihasilkan.

2

POTENSI INOVASI

Mereka bentuk untuk memudahkan pemilik / pekerja HA AUTO SPA memasukkan dan mengesan transaksi hasil jualan harian beserta menyediakan laporan bulanan yang sistematik.

Menyediakan info dan promosi terkini yang ditawarkan oleh HA AUTO SPA pada laman web yang dihasilkan.

Aplikasi ini menggunakan telefon pintar boleh scan website itu maka ia mudah untuk diakses dan interaktif.

3

PERNYATAAN MASALAH

- HA AUTO SPA Tiada sistem untuk merekod transaksi hasil jualan harian. dengan.Tiada platform berkaitan info dan promosi terkini HA AUTO SPA yang boleh diakses oleh pelanggan.Kesukaran dalam memproses tempahan perkhidmatan polish dan coating secara manual.

4

OBJEKTIF

- Membangunkan sesebuah laman website yang mengandungi fungsi-fungsi bagi menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi seperti berikut :
- Memudahkan pemilik / pekerja HA AUTO SPA memasukkan dan mengesan transaksi hasil jualan harian beserta menyediakan laporan bulanan yang sistematik.
- Menyediakan platform untuk pelanggan membuat tempahan perkhidmatan polish dan coating secara atas talian.
- Menyediakan info dan promosi terkini yang ditawarkan oleh HA AUTO SPA pada laman web yang dihasilkan.

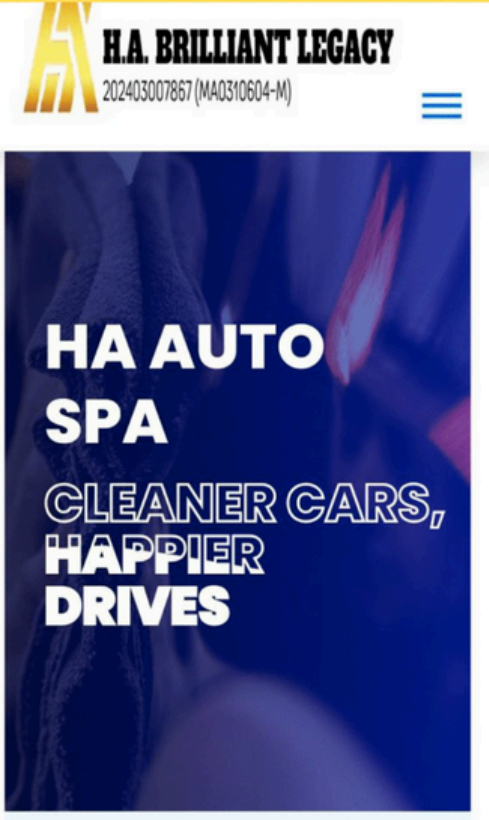
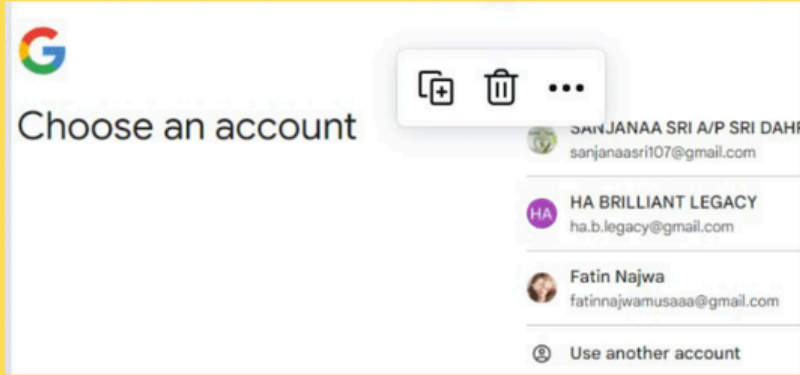
6

KEPENTINGAN INOVASI

- Sistem Tempahan Cuci Kereta memudahkan operasi dengan mengautomasikan penjadualan janji temu, menghantar peringatan dan juga memproses pembayaran dalam talian. Ini bukan sahaja menjimatkan masa untuk pelanggan dan kakitangan tetapi juga mengurangkan potensi ralat yang berkaitan dengan proses manual.
- Sebab itu dengan aplikasi HA AUTO SPA ini. Pelanggan tidak perlu mengunjungi premis perniagaan untuk memesan perkhidmatan yang mereka inginkan atau perkhidmatan lain kerana pelanggan boleh menggunakan aplikasi HA AUTO SPA ini untuk berurusan dengan mudah. Pemilik perniagaan basuh kereta mendapat manfaat yang besar daripada melaksanakan Sistem Tempahan. Ia membantu menyelaraskan operasi dengan mengautomasikan penjadualan janji temu, mengurangkan ralat manual dan mengoptimumkan peruntukan kakitangan.

5

GAMBAR INOVASI



Ha Auto Spa Admin		
main	Report	pivot report
FORM	Sales of the day	PIVOT SALES AND CHART
Form & Report		Pivot
A	B	C
mestamp	No.Plat	Name
16/04/2024 11:23:47	2335465	assgg
30/04/2024 08:59:56	JTP2234	RAHIM
30/04/2024 11:18:47	sdasf	sssfef
30/04/2024 11:42:56		3312222 ROY
07/05/2024 14:39:01	jh5643	ram
07/05/2024 14:51:35	YTP 2023	Hafiz rahim
10/05/2024 21:23:07	Jky2018	Sanjay

PENGHARGAAN

Dengan penuh kesyukuran, kami ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua pihak yang telah memberikan sokongan dan sumbangan dalam menjayakan penerbitan buku ini. Terima kasih kepada para pelajar yang telah berkongsi hasil kerja mereka dengan penuh dedikasi, kreativiti, dan ketekunan. Setiap projek yang terkandung dalam buku ini adalah hasil usaha gigih dan aspirasi tinggi mereka dalam memajukan diri serta memberi impak kepada komuniti.

Penghargaan khas juga ditujukan kepada para pensyarah pembimbing yang tidak jemu memberi bimbingan, tunjuk ajar, dan galakan kepada pelajar sepanjang proses penyelidikan dan pembangunan projek ini. Bimbingan mereka adalah pemangkin kepada pencapaian pelajar dalam bidang teknologi dan inovasi.

Tidak dilupakan kepada semua rakan kerjasama, penyumbang dana, serta pihak penerbit yang telah berusaha keras dalam menyediakan ruang untuk kompilasi ini dapat direalisasikan. Sesungguhnya, tanpa sokongan anda semua, buku ini tidak mungkin dapat diterbitkan.

Akhir kata, semoga buku ini dapat memberi inspirasi kepada para pelajar, pendidik, dan pembaca sekalian untuk terus mengasah bakat, memperkasa ilmu, dan mencipta lebih banyak inovasi yang bermakna di masa hadapan.

Terima kasih.

KOMPILASI PROJEK AKHIR PELAJAR SIJIL TEKNOLOGI MAKLUMAT VERSI 1

INOVASI, INSPIRASI & TEKNOLOGI DIGITAL

e ISBN 978-629-99239-5-4



9 786299 923954