

Buletin FTWK

Isu 1 | 2020

Our Beloved Superhero
Prof. Dr. Mohd Ishak Desa
m.s.4

Kerjasama Projek Inovasi
Reduce Carbon Dioxide
m.s.22

UTeM TigerTrons di Mata Dunia
NARC2019
m.s.31

Tren Gaya Hidup Sihat
'Berjalan'
m.s.51

Firedrill FTMK
Latihan dan Panduan
m.s.52

Travelog Haji
1440 Hijrah | 2019 Masihi
m.s.54

ISSN 1675-1388



9 771675138008 >

Buletin

FTMK

IsiKandungan

02	Sidang Redaksi
03	Serangkap Kata
04-06	<i>Our Beloved Superhero</i>
07	Puisi: Maestro
08	Seerat Tatutan Hati
09	Aidilfitri 2019
10	Fusion 2019
11	MICE 2019
12	Santai Takraw
13	<i>Food Corner</i> dan Bantuan Banjir
14	<i>Shopping Raya</i>
15	<i>ICT Camp</i>
16	Iftar FTMK 2019
17-21	MAVEC 2019
22-24	S4L
25	Tuah UTeM kini Ejen UTeM
26-27	Kerjasama dalam Projek Inovasi
28-29	IMDC 2019
30-32	Melaka <i>City Robotic Challenge</i> 2019
33	<i>International Robot Olympics</i> 2019
34	Pasukan Robotik UTeM ke Persada Dunia
35-36	UTeM TigerTrons ke Mata Dunia
37-38	STEM Grooming Camp Peringkat Selatan
39	Artikel Majalah, Bagaimana Menulis?
40-46	2D Animation Video for Kids
47-48	Kenapa Visualisasi
49-54	<i>Remote Connection Your Wordpress</i> <i>Using Dreamweaver</i>
55	Berjalan, Tren Gaya Hidup
56-57	<i>Firedrill</i> FTMK
58-61	Travelog Haji 1440 H 2019 M
62	Natijah dalam Mendidik
63	FTMK di Media Sosial

Pengurusan FTMK

Dekan

Gs. Dr. Othman Mohd

Tim. Dekan (Akademik)

Profesor Dr Abd Samad Hasan Basari

Tim. Dekan (Penyelidikan & P.Siswazah)

Profesor Madya Ts. Dr. Sabrina Ahmad

Tim. Dekan (Pembangunan Pelajar)

Profesor Madya Dr. Sharifah Sakinah Syed Ahmad

Timbalan Pendaftar

Sharifah Nurul Faridah Syed Bakar

Penolong Pendaftar Kanan

Norhidayah Mohd Zainudin

Ketua Jabatan

Ts. Dr. Mohd Rizuan Baharon

Gs. Dr. Safiza Suhana Kamal Baharin

Ts. Dr. Muhammad Haziq Lim Abdullah

Profesor Madya Ts. Dr. Zuraida Abal Abas

Ts. Dr. Aswaliza Abdullah

Penyelaras Makmal

Ts. Suhaimi Basrah

Sidang Redaksi

Penasihat

Gs. Dr. Othman Mohd

Editor

Dr. Norhazwani Md Yunos

Ts. Dr. Robiah Yusof

Ts. Erman Hamid

Fauzura Mohd Salleh

Norfazlizah Mat Sapar

Penulis

Sharifah Nurul Faridah Syed

Abu Bakar

Ts. Dr. Sazalinsyah Razali

Ts. Hj Muhammad Suhaizan

Sulong

Dr. Nur Zareen Zulkarnain

Zuraini Othman

Dr. Siti Azirah Asmai

Profesor. Madya Dr. Sharifah

Sakinah Syed Ahmad

Profesor Madya. Ts. Dr.

Norasiken Bakar

Wan Sazli Nasaruddin Saifudin

Norfazlizah Mat Sapar

Fauzura Mohd Salleh

Ts. Dr. Robiah Yusof

Ts. Erman Hamid

Serangkap Kata



Dengan nama Allah.

Alhamdulillah, segala pujian bagi Allah S.W.T, selawat dan salam atas junjungan besar Nabi Muhammad S.A.W dan keluarganya serta para pengikutnya.

Syabas dan tahniah diucapkan kepada Pengerusi dan Jawatankuasa Penerbitan FTMK kerana telah berjaya menerbitkan Buletin FTMK bagi sidang kali ini. Ucapan terima kasih juga kepada warga kerja FTMK yang telah berusaha menjayakan aktiviti-aktiviti sama ada di peringkat fakulti, universiti, kebangsaan dan antarabangsa sepanjang tahun 2019. Banyak kejayaan yang telah dicapai di mana buletin ini menjadi medium untuk kita sama-sama melakar sejarah dan sebagai arkib kepada kejayaan-kejayaan yang dicapai oleh fakulti.

Saya berharap penerbitan buletin ini dapat membantu mengembangkan ilmu yang bermanfaat untuk dikongsi bersama oleh seluruh warga fakulti dengan yang lain. Ianya sejajar dengan peranan fakulti iaitu sebagai penjana ilmu pengetahuan. Amatlah diharapkan agar artikel-artikel yang dihasilkan pada buletin ini dapat menjadi bahan pemangkin kepada pencarian ilmu pengetahuan selain ianya menjadi bahan-bahan pengajaran di bilik kuliah, perkongsian idea dan bacaan santai oleh pembaca.

Buletin ini juga membuka peluang kepada gabungan penulis-penulis sedia ada dan muda di FTMK untuk mengasah bakat, memupuk minat dan berkongsi pendapat serta mengetengahkan kepakaran melalui penulisan.

Akhir sekali, bagi pihak fakulti saya mengucapkan tahniah dan terima kasih kepada pihak yang terlibat terutama sidang ridaksi Buletin FTMK dan semua yang terlibat dalam menyumbang bahan, idea, masa dan tenaga bagi menerbitkan buletin ini. Mudah-mudahan, usaha ini diberkati Allah SWT dan memberi manfaat kepada semua.

Salam hormat

Gs. Dr. Othman Mohd
Dekan, FTMK

Sekejap sahaja masa berlalu, Buletin FTMK terbit kembali. Akhirnya edisi terkini makalah rasmi FTMK ini menjengah lagi.

Isu pertama 2020 ini menampilkan aktiviti yang berjalan di dalam fakulti sepanjang tahun 2019. Bermula daripada aktiviti berkaitan akademik, bukan akademik, lawatan, dan penulisan penyelidikan, sehinggalah kepada karya santai warga FTMK telah termuat dalam isu ini.

Pihak Editorial Buletin FTMK merakamkan berbilang penghargaan kepada warga FTMK yang terlibat menyumbang idea sehingga terhasilnya wadah FTMK kali ini.

Semoga kita terus berkarya!
Terima Kasih

Dr. Norhazwani Md Yunos
Editor, Buletin FTMK

OUR BELOVED SUPERHERO

“PROF. DR. MOHAMMAD ISHAK BIN DESA”

Sharifah Nurul Faridah bt. Syed Abu Bakar,
Deputy Registrar FTMK

Prof. Dr. Mohammad Ishak bin Desa was born in Muar, Johor on Thursday, December 3, 1959 / 3 Jamadil Akhir 1379 Hijrah.



Being the fifth of eight siblings, Prof. Ishak or better known as Mat by the family members, is very close to his parents, Mdm Kalthom bin Md Rejo and Mr. Desa bin Besari.

Married to Mdm Norhamidah binti Abdul Manan in 1982 whilst completing his Post Graduate Diploma in University of Aston, Birmingham, England. They are blessed with four fabulous and fantastic children, the twins Mohammad Abdul Basit & Nor Aqilah, Nor Alhuda and Nor Safiahanis.

“Success is a journey, not a destination”

His excellence in education started when he was offered to study in a boarding school, Sekolah Menengah Sains Johor. He was a pioneer there and together with him was all the top gunners in many fields, such as Prof. Sidek from UPM, the creator of “Sidek Indeks”, Mr. Johari (General Manager in Proton) and also Dr. Ponijan (Anaesthetic Specialist in Hospital Sultanah Aminah), not forgetting our former Dean, Assoc. Prof. Shahdan bin Mad Lani.

Then, Prof. Ishak continue to UKM Matriculation in Sekolah Alam Shah, Kuala Lumpur in 1977-1978 and pursuing his Bachelor Degree in Mathematics in UKM, Bangi, in 1981.

Lucky enough that the government announced the rapid needs on system analysts, he was then sent to a special programme between the Malaysia Public Service Department (JPA), the British Council and the University of Aston for Post Graduate Diploma in University of Aston, Birmingham and soon graduated in 1984.

He also possessed his Master in Mathematical Sciences from University of Illinois at Springfield, Illinois, USA (1987). And finally, obtained his PhD in Operational Research from University of Salford, Manchester, England in 1995.



“Leadership is the ability to get extraordinary achievement from ordinary people”

Prof. Ishak is an experienced Professor in Faculty of Information & Communication Technology (FTMK), Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM) and in fact was the respected first Dean of FTMK.

His excellent career especially in education and research starts in 1984 when he made a wise decision to accept the offer from UTM as Assistant Lecturer in Institute of Computer Science.

After completing his master degree, Prof. Ishak was redirected to convert a "unit" to become a "department", that is the Department of Operational Research and was appointed as the Head Department for 3 years. With his dedication to the education and research field, he managed to bring the 1st visiting professor in UTM, the late Prof. Anthony Hugh Christor (University of Salford) who then became his PhD supervisor.



Back to UTM and with PhD in hand, Prof. Ishak had been appointed as the Deputy Dean (Research & Post Graduate Studies) in Faculty of Computer Science and Information Systems, UTM Skudai. He managed to develop new master programme – Master of IT & Master of IT Entrepreneurship.

In 1998, Prof. Ishak decided to change his interest and venture more on consultancy. He was appointed to be the Director, Software Technology Institute, UTM KL in January 1999 with the biggest and successful project cooperated with TLDM worth nearly RM 20 million and he was the Project Director. The project entitles TLDM to be awarded with Anugerah Perdana ICT (Public Sector) in 2002.

After that, in 2001, Prof. Ishak has been invited to establish KUTKM and he became the first Dean of FTMK for 6 years. We were so regret

that we had to let him go in 2006 when UTM calls him back. Prof. Ishak was then appointed as the Deputy Dean (Development) in Faculty of Computer Science and Information System UTM Skudai.



In Jun 2010, Prof. Ishak decided to be more active in research by setting up a Research Group, namely The Operations and Business Intelligences Research Group. The most outstanding project was the project on Health Human Resource Planning cooperated with Ministry of Health and a few other universities inclusive UTeM.

The skies are bright again, we are so glad to receive the news that Prof. Ishak is coming back to serve UTeM. He was offered by our Datuk Vice Chancellor based on the government policy of staff mobility programme.

In February 2016, Prof. Ishak was appointed as the Director, Centre for Research and Innovation Management (CRIM) for one year.

"Nothing succeeds like success"

Prof. Ishak received Anugerah Khidmat Cemerlang in 2011 and 2013, Anugerah Jasa Bakti 2005, Anugerah Perundingan (Kategori Kumpulan) in 2002 and many more.

And in 2018, we proudly announced that Prof. Ishak is one of the recipients for Anugerah Perkhidmatan Cemerlang UTeM 2017.

"Success is not in what you have, but who you are"

In teaching and learning activities, Prof. Ishak has always been full of energetic spirits. He

taught undergraduate as well as post graduate programs, supervising 13 PhD students (9 graduated & 4 on going) and 11 Master graduates. They are now working in universities and industries all over the world including UAE, Iran, Indonesia and USA as well. Prof. Ishak also supervised more than 50 Bachelor Final Year Projects and Post Graduate Diploma.



In 1997, while in UTM, Prof. Ishak once helped the Yayasan Tinggi Komputer Padang, Indonesia in terms of its talent management until it appears to be Universitas Putra Indonesia, Padang.

As a successful academician, Prof. Ishak has published hundreds of articles, journals and books.



He is also the External Assessor for UUM Masters programme and the External Assessor for PhD (IT) in UNITAR International University. Not many people know that Prof. Ishak is actually the MQA panel for various

programme such as Audit for Compliance, Audit for IPTA Post Graduate Programme, Audit for Post Graduate IT/CS Accreditation Programme in many universities throughout Malaysia. He was also been appointed as the COPPA Panel of Assessors to many Universities like MSU, UTP, MMU, UNISEL, UNITEN, KLIUC, Lim Kok Wing University College and many more. He was also the Member of ICT Cluster, Majlis Professor Negara.

***From
'FTMK
World',
to
'FTMK
Truly
World'***



Other than that, Prof. Ishak actively involved as the internal and external examiner for PhD thesis in many universities. He also involved in reviewing journal and conference papers, national and international.

On 27th November 2019, we had organized the "Logged Out" Ceremony for Prof. Ishak which had been attended by most of UTeM's Senior Officers and friends. It is indeed such a great lost to us in FTMK. All the kindness and knowledge poured will always be remembered and treasured. Thank you for everything, Prof.!



"You will surely be missed"

Maestro



(Penghargaan (kali kedua!) buat Maestro terhebat Profesor Dr. Mohammad Ishak bin Desa, pelopor FTMK, UTeM) 😊

Insan nan sopan berbicara, tinggi
fikirnya,
Hampir dua dasawarsa,
Tekad dan tekal membimbing,
mendidik, membentuk...
Asas yang kukuh.
Sepanjang perjalanan,
Mengocak pemikiran, menganyam
mimpi,
Memburu bintang di langit,
Membina jiwa kamil, insan-insan
kerdil...

Visi dan mimpi saling bertingkah,
berjuang tanpa lelah...
Lingkarannya umpama tingkat-
tingkat dipimpinya,
dengan tenang & harmoni.

Rona diraja bagai manifestasi,
mimpi-mimpi yang mengungguli
zaman...
dari seorang maestro,
Buat menerangi perjalanan ini...

Budi dan jasamu bak mutiara,
akan terus bersinar...

Dari kamar hati:
Terima kasih Prof.!

Karya dan dipuisikan oleh:

Ts. Dr. Sazalinsyah Razali,
Rabu,

4 Disember 2019;

1:30pm ~ 3:30pm

FTMK, UTeM

~ Hatten Place, Melaka
(bukan Hatten Hotel!)



Seerat Tautan Hati bersama Arkitek FTMK



Aidilfitri 2019 Perkarangan FTMK



Fusion'19

Feb 15, 2019
Dewan Seminar
FTMK



MICE2019

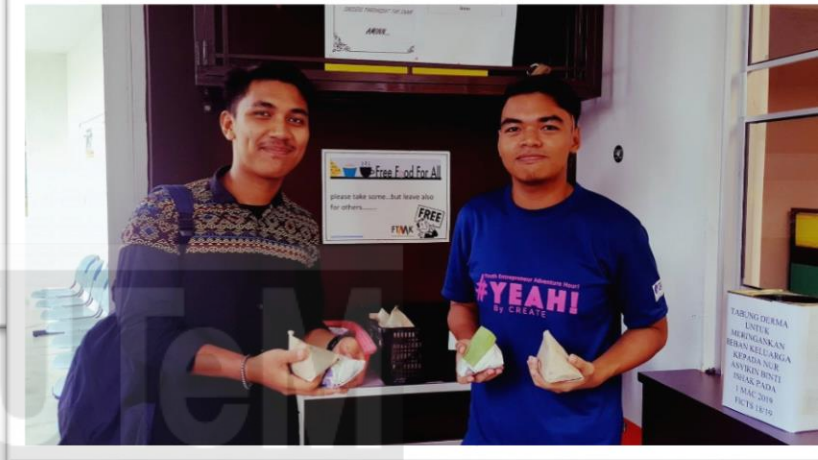
Mei 28, 2019
Dewan Seminar
FTMK



Santai dan Sihat, Gelanggang Takraw FTMK



Food Corner JKM FTMK



Bantuan Banjir Julai 9, 2019



Shopping Raya 2019 JKM FTMK Mei 25, 2019



ICT Camp

Program Cuti Sekolah
FTMK




Iftar FTMK 2019 Perkarangan FTMK



Malaysia Autonomous Vehicle Challenge (MAVeC 2019)

Ts. Dr. Sazalinsyah Razali

Nama Pertandingan	Malaysia Autonomous Vehicle Challenge(MAVeC) 2019
Tarikh dan masa	11-14 April 2019
Tempat	MAEPS, Serdang
Anjuran	Society of Automotive Engineers (SAE), Malaysia Automotive Robotics & IoT Institute (MARii), Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM)
Pasukan yang bertanding	<p>PERINGKAT 1 36 kumpulan yang bertanding dari IPTA dan IPTS seluruh Malaysia</p> <p>PERINGKAT 2 20 kumpulan telah terpilih.</p> <p>Peringkat Akhir (Grand Finale)</p>  <ol style="list-style-type: none">1. Stroopwaffle (UIAM)2. AVS (UTM)3. ARViS (UKM)4. The Pianists (UTM)5. UTeM STIOS (UTeM)6. RoboMind (UTHM)7. UTeM A (UTeM)8. Tachikoma (UniKL MSI)9. Slow.Pacer ii (UniKL MSI) <p>(10 Pasukan telah layak ke peringkat akhir, 1 pasukan dari UMP telah menarik diri)</p>
Penyelia UTeM/Pengiring	Ts. Dr. Sazalinsyah bin Razali
VIP yang hadir	Tun Dr. Mahathir bin Mohamad Dato Madani Sahari, Chief Executive Officer of MARii
Dirasmikan oleh (pembukaan)	Tun Dr. Mahathir bin Mohamad

Malaysia Autonomous Vehicle Challenge (MAVeC) 2019 (<http://mavec19.saemalaysia.org.my/>) yang dianjurkan oleh *Society of Automotive Engineers (SAE) Malaysia* dan Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM) di bawah naungan Malaysia Automotive Robotics & IoT Institute (MARii) iaitu sebuah agensi di bawah Kementerian Perdagangan Antarabangsa & Industri (MITI) yang berperanan selaku *focal point*, pusat koordinasi dan *think tank* untuk

industri automotif negara. SAE Malaysia atau SAEM ialah sebuah persatuan saintifik & kejuruteraan khusus untuk kemajuan industri mobiliti di Malaysia. Ia diiktiraf sebagai sebahagian *SAE International* di Malaysia.

MAVeC 2019 adalah pertandingan teknologi berasaskan Autonomi Kenderaan / *'Autonomous Vehicle'* (AV) yang pertama di Malaysia dengan sasaran untuk mencapai automasi peringkat tinggi yang memberi tumpuan kepada integrasi sistem dan tingkah laku pintar AV seperti *Speedway (Lane Keeping)*, *Urban Drive (Traffic Assist)* dan *Parking*.

UTeM telah menghantar 4 pasukan. Salah satu daripada pasukan tersebut, UTeM STIOS adalah merupakan pelajar Tahun 1 Ijazah Sarjana Muda Sains Komputer (Kepintaran Buatan) dari Jabatan Pengkomputeran Pintar & Analitik (ICA), Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi (FTMK). Mereka ialah:

1. Aiman Iskandar Bin Mohd Zaidi
2. Muhammad Haziq Izzuddin Bin Mohammad Junaidy
3. Ariff Rahimin Bin Mohamed Norazman
4. Muhammad Azri Bin Azmi

Fakulti Kejuruteraan Pembuatan (FKP) dan Fakulti Kejuruteraan Elektronik dan Kejuruteraan Komputer (FKEKK) telah bergabung menghantar 1 pasukan (UTeM A). 2 pasukan lagi adalah dari Fakulti Kejuruteraan Elektrik (FKE).

Pada 19 Oktober 2018 PERINGKAT 1 telah berlangsung. Setelah disenarai pendek oleh pihak penganjur, kumpulan pelajar ini telah terpilih dalam kelompok 20 pasukan untuk maju ke peringkat ke-2 pertandingan. Seterusnya, 20 pasukan yang terpilih telah membentangkan idea & konsep teknikal masing-masing di hadapan hakim yang terdiri daripada ahli akademik & panel industri pada 17 November 2018 (PERINGKAT 2) di MARii, Cyberjaya. Pasukan FTMK (UTeM STIOS) dan Pasukan FKP & FKEKK (UTeM A) telah terpilih dalam kelompok 10 pasukan untuk maju ke peringkat akhir pertandingan.

Seterusnya, bengkel 2 hari yang melibatkan 10 pasukan peringkat akhir telah diadakan pada 15 & 16 Disember 2018 (PERINGKAT 3) di UIAM, Gombak, untuk penilaian teknikal & pembangunan sistem AV yang lebih baik. Sebuah robot Turtlebot 3 telah diberikan oleh penganjur kepada setiap pasukan untuk cabaran trek termasuk 4 cabaran utama: traffic light, parking, automatic lane barrier, dan tunnel. Di samping itu, Pasukan FTMK telah mengambil inisiatif sendiri untuk menyertai bengkel robotik pada 3 & 17 Mac 2019 di UTHM berkenaan perisian *Robot Operating System (ROS)* yang digunakan di dalam pertandingan MAVeC 2019 ini.

Pertandingan peringkat akhir MAVeC 2019 (Grand Finale) yang dinamakan *Autobot Challenge* berlangsung pada 11 sehingga 14 April 2019 di Malaysia Agro Exposition Park Serdang (MAEPS), Serdang, Selangor. Selain itu, pertandingan ini selaras dengan penunjuk kemahiran dalam bidang Kemahiran Berfikir, Pengetahuan & Fourth Industrial Revolution untuk meningkatkan reputasi serta mempromosikan program yang ditawarkan oleh Jabatan ICA di peringkat kebangsaan, dalam menjadikan program Jabatan ICA sebagai pilihan utama industri & masyarakat.

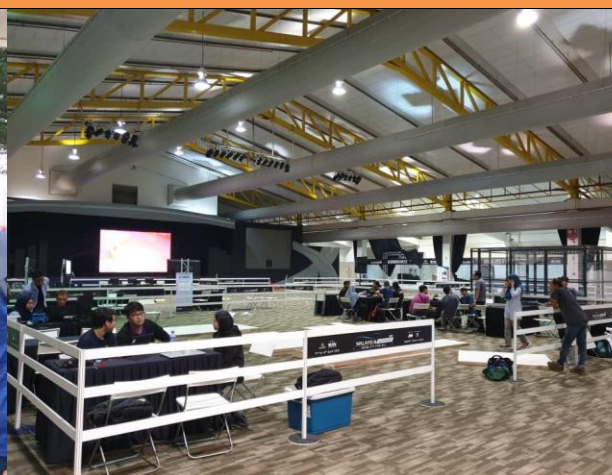
Dari keseluruhan 36 kumpulan yang bertanding dari peringkat awal, kumpulan pelajar tahun akhir dari FKP dan FKEKK telah mendapat tempat ke 4 (UTeM A) dan kumpulan pelajar tahun pertama dari Jabatan Pengkomputeran Pintar & Analitik (ICA) dari jurusan Ijazah Sarjana Muda Sains Komputer (Kepintaran Buatan) telah berjaya mendapat tempat ke tujuh (UTeM STIOS) dari keseluruhan kumpulan yang bertanding. Semangat juang pelajar dari bermulanya persiapan pertandingan amat memberangsangkan terutamanya dari FTMK kerana mereka kumpulan termuda yang bertanding dengan kumpulan yang kebanyakannya dari pelajar tahun akhir dan pelajar pasca siswazah.

Maklumat Aktiviti dari kumpulan UTeM STIOS

Khamis, 11 April: Kami bertolak dari UTeM dalam pukul 3.00 petang. Kami tiba di OYO 707 Ayuni Hotel dalam pukul 5.30 petang. Selepas kami berehat dan solat di hotel, kami bertolak melawat ke tempat pertandingan (MAEPS, Serdang). Pada pukul 8.00 malam kami bertolak ke IOI Mall untuk makan malam. Kami bertolak balik ke hotel untuk persiapan pada hari berikutnya.



**Gambar 1: Kami tiba di MAEPS,
Serdang**



**Gambar 2: Kami melawat tempat
pertandingan**

Jumaat, 12 April: Kami tiba di tempat pertandingan pada pukul 8.00 pagi. Pihak penganjur memberi taklimat tentang peraturan permainan dan mengambil undi untuk giliran Autobot Challenge 1 dan 2. Pihak penganjur memberi peluang kepada semua peserta untuk menentukur cahaya di dalam dewan tersebut sehingga selepas solat Jumaat. Kami bersiap sedia untuk Autobot Challenge. Autobot Challenge terdiri kepada 4 misi iaitu lampu isyarat, tempat letak kereta, 'Lever Breaker' dan terowong. Pada pukul 3.00 petang Autobot Challenge 1 bermula. Autobot Challenge 2 pula bermula pada pukul 7.00 petang. Setelah selesai Autobot Challenge 2. Kami bertolak balik ke hotel untuk berehat.



Gambar 3: Kami mendengar taklimat dari penganjur



Gambar 4: Autobot challenge 1 bermula.

pertandingan pada 8.00pagi. Kami diberi penerangan tentang perjalanan pertandingan pada pada hari tersebut dan mengambil undi giliran untuk pembentangan. Sementara menunggu giliran kami tiba, kami membuat pemeriksaan terhadap robot kami, menentukur cahaya dalam dewan tersebut. Kami membuat pembentangan di hadapan empat orang juri yang berpengalaman dalam bidang automotif di Malaysia. Selepas itu, Autobot Challenge 3 diteruskan pada pukul 2.00 petang dan seterusnya Autobot Challenge 4 bermula pada pukul 6.00 petang. Setelah habis kedua-dua Autobot Challenge selesai pada hari ketiga, kami di beri penerangan tentang Mystery Challenge untuk hari Ahad. Kami berbincang untuk menyelesaikan Mystery Challenge dan mencuba robot di litar yang di sediakan. Pada pukul 9.00 malam kami bertolak balik ke hotel.

**MAVeC 2019
adalah pertandingan
teknologi berasaskan
Autonomi
Kenderaan /
'Autonomous Vehicle'
(AV) yang pertama
di Malaysia.**



Gambar 5: Kami membuat pembentangan di hadapan juri



Gambar 6: Autobot Challenge 3 bermula

Ahad, 14 April: Mystery Challenge 1 dan 2 berlaku serentak pada pukul 10.00 pagi. Pihak penganjur telah mengubah format pertandingan untuk Mystery Challenge. Setelah habis kedua-dua Mystery Challenge kami berkemas untuk majlis penutup dan penyampaian hadiah. Majlis penutup bermula pada pukul 2.00 petang. Kami mendapat tempat ke-tujuh dalam peringkat akhir tersebut.



Program **SMART4Learning**TM FTMK

Ts. Hj. Muhammad Suhaizan Sulong

Pelajar universiti merupakan aset utama negara bagi membina generasi Malaysia yang berpotensi bagi mendukung pelan negara ke arah negara maju menjelang 2030 iaitu Wawasan Kemakmuran Bersama 2030 pada 5 Oktober 2019. Bagi pelajar di dalam bidang teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) khususnya, kemahiran nilai tambah dalam penggunaan teknologi ICT masa kini memberi kelebihan kepada mereka untuk merealisasikan hasrat ini. Pelajar yang diharapkan adalah pelajar yang mampu memikul amanah yang bakal menerajui tunggak kepimpinan negara kelak.



Oleh itu, di Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi (FTMK), satu program tahunan iaitu sebanyak dua (2) siri setiap tahun, yang berunsurkan kemahiran insaniah serta motivasi telah diwujudkan sejak 2005 bagi membantu para pelajar untuk cemerlang dari sudut akademik, aqidah, ibadah dan akhlak sebelum melangkah ke alam pekerjaan kelak. Program tersebut adalah Program **SMART4Learning** – nama program yang baharu digunapakai bermula tahun 2015 yang

bermaksud – *Self Management and Accelerated Revision Technique for Learning*. Terdapat dua cara pelaksanaan program ini iaitu berkonsepkan kem dan mengaplikasikan pendekatan sesi interaktif.

Bagi yang berkonsepkan kem (terakhir dilaksanakan pada Siri 1/2015), para pelajar dibawa keluar dari suasana pembelajaran kepada suasana yang santai dan rileks dalam persekitaran yang nyaman supaya mereka lebih fokus untuk diterap dengan pengisian slot yang menarik, iaitu:

- Slot Agama bagi memantapkan kerohanian melalui qiamullail dan tazkirah bersama penceramah yang berpengalaman.
- Slot Latihan Dalam Kumpulan (LDK) bagi meningkatkan refleksi minda serta semangat ingin belajar dalam jiwa para pelajar beserta perkongsian pembelajaran melalui aktiviti kumpulan.
- Slot Aktiviti Luar dapat membina kecergasan, merangsang kecerdasan dan melepaskan tekanan dalam pembelajaran melalui aktiviti fizikal di kawasan rekreasi.





“Pelajar dibawa keluar dari suasana pembelajaran kepada suasana yang santai dan ‘rileks’ dalam persekitaran yang nyaman supaya mereka lebih fokus untuk diterap dengan pengisian slot yang menarik”



Bagi yang mengaplikasikan pendekatan sesi interaktif (bermula dilaksanakan pada Siri 2/2015), terdapat empat (4) sesi yang mana setiap satu sesi itu dilaksanakan dalam semester pengajian pada waktu tertentu untuk memudahkan dan memberi masa pelajar untuk berubah dan perbaiki diri. Sesi yang disediakan ialah:

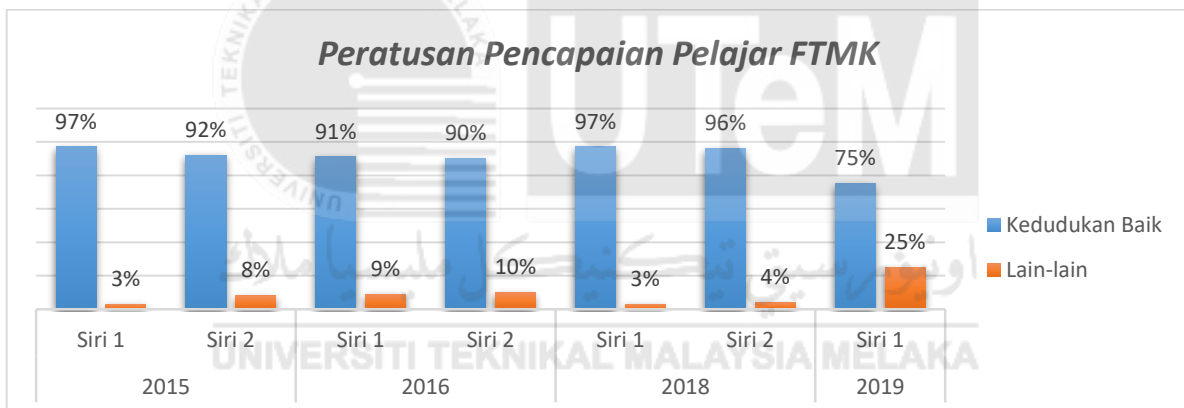
- Sesi Kaunseling diadakan supaya pelajar dapat kenalpasti dan mengatasi kelemahan diri bersama kaunselor di awal semester pengajian.
- Sesi Pengurusan Kendiri ini dengan bantuan pakar luar diadakan di awal semester supaya pelajar dapat motivasi serta menguruskan diri lebih awal untuk pengajaran dan pembelajaran sepanjang semester.
- Sesi Teknik Ulangkaji Pantas diadakan supaya pelajar dapat bersedia mengulangkaji pelajaran dengan penggunaan teknik yang berkesan oleh pensyarah berpengalaman.
- Sesi Mentor diadakan semasa minggu ulangkaji supaya pelajar dapat berhubung secara terus bersama pensyarah untuk memahami subjek dengan lebih berkesan.





“Bengkel berunsurkan kemahiran insaniah serta motivasi telah diwujudkan sejak 2005 bagi membantu para pelajar untuk cemerlang dari sudut akademik”

Secara keseluruhannya, hasil daripada pelaksanaan program ini, bagi tahun 2015, 2016 dan 2018, Graf 1 menunjukkan bahawa peratus pencapaian pelajar yang mendapat status kedudukan baik (KB) adalah sangat memberangsangkan iaitu melebihi 90%. Bagi tahun 2017, program SMART4Learning ditangguhkan kerana didapati tiada pelajar yang hadir pada Siri 1/2017, Sesi 2, 10 Mac 2017. Bagi tahun 2019 pula, bilangan pelajar yang hadir berkurangan menyebabkan peratusannya menjadi 75%. Status Lain-lain adalah terdiri daripada Kedudukan Bersyarat (KS), tangguh pengajian dan berhenti pengajian. Program ini masih diteruskan sehingga kini bagi Siri 2/2019.



Graf 1: Peratusan Pencapaian Pelajar FTMK

Secara terperinci, Jadual 1 di bawah menunjukkan bilangan pelajar yang hadir dalam program SMART4Learning ini mengikut siri serta status pengajian. Siri merujuk kepada semester pengajian. Sebagai contoh, Siri 1/2015 adalah pada Semester 2-2014/2015 dan Siri 2/2015 adalah pada Semester 1-2015/2016.

Status	2015		2016		2018		2019
	Siri 1	Siri 2	Siri 1	Siri 2	Siri 1	Siri 2	Siri 1
Kedudukan Baik	38	36	31	27	40	24	9
Lain-lain	1	3	3	3	1	1	3
Jumlah Hadir	39	39	34	30	41	25	12

Jadual 1: Jumlah Pelajar Hadir mengikut Siri dan Status Pengajian

Tuah UTeM kini Ejen UTeM!

Ts. Erman Hamid

Tahukah Anda;

Tuah UTeM merupakan sebahagian daripada krew produksi Ejen Ali yang meletop di pawagam dengan kutipan RM13 juta pada minggu pertama tayangan di Malaysia, Singapura dan Brunei?

Graduan Ijazah Sarjana Muda Sains Komputer (Media Interaktif) Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi UTeM; Saudara Muhammad Nawawi Muhammad Ismail dan Saudari Phang Li Mi merupakan Senior 3D Animator di WAU Animation dan terlibat secara langsung dalam produksi Ejen Ali.

Penglibatan siswazah UTeM dalam industri, dengan kejayaan sebegini adalah sewajarnya sebuah kebanggaan kepada Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi khususnya, menjadi juga cerita gemilang Universiti Teknikal Malaysia Melaka.

Ia ternyata mendapat perhatian Naib Canselor UTeM, Prof. Datuk Wira Dr. Raha Abdul Rahim yang sangat gembira dengan kejayaan UTeM menghasilkan graduan yang terus menepati kehendak pasaran semasa, dalam bentuk cetusan impak positif kepada persekitaran, masyarakat dan negara.

Pencapaian mereka ternyata menyebarkan nama baik Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi dan Universiti Teknikal Malaysia Melaka, menjadikan mereka kini seolahnya Ejen dalam promosi tidak langsung, memasarkan jenama berkualiti keluaran Universiti Teknikal Malaysia Melaka.

Semoga kejayaan Saudara Muhammad Nawawi Muhammad Ismail dan Saudari Phang Li Mi dalam mengibarkan nama baik FTKM dan UTeM di dalam industri animasi negara ini berterusan dan menjadi pencetus semangat untuk pelajar-pelajar sedia ada berusaha dengan lebih gigih bagi mencapai kejayaan yang lebih besar lagi.



Kerjasama dalam Projek Inovasi bertema *Reduce Carbon Dioxide* di dalam Pertandingan Yayasan Petronas *All About Youth 2019*

Ts. Dr. Szalinsyah Razali



Gambar 1 - Penerangan



**Gambar 2 -
i-Ez (Blynk)**



Gambar 3 - Produk



**Gambar 4 -
Penganugerahan**

Seorang pelajar tahun 1 Ijazah Sarjana Muda Sains Komputer dalam bidang Kepintaran Buatan (*Bachelor of Computer Science in Artificial Intelligence*) dari Fakulti Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (FTMK) Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM) telah bekerjasama membantu Sekolah Menengah Kebangsaan Durian Tunggal (SMKDT) dalam menghasilkan sebuah projek inovasi bertemakan "*Reduce Carbon Dioxide (CO₂)*" di dalam Pertandingan Yayasan Petronas *All About Youth 2019*.

Dalam tempoh hanya dua minggu projek tersebut telah berjaya disiapkan yang diberi nama i-Ez dan telah dibentangkan dalam pertandingan tersebut pada 23 Julai 2019 di *Melaka International Trade Centre (MITC)*, Melaka. Projek i-Ez ini berkonsepkan sistem akuaponik yang mana keseluruhan penjagaannya adalah automatik (*fully autonomous*).

Tujuan projek ini adalah untuk memastikan kitaran karbon dioksida kepada oksigen berlaku dengan lebih efisien iaitu dengan memanjangkan kadar fotosintesis Sistem i-Ez dilengkapi sistem elektronik seperti mengesan kadar cahaya, paras air, suhu, kelembapan, masa dan lain-lain dengan menggunakan komponen elektronik Studuino dan ESP32 bagi memastikan penjagaan akuaponik mengikut jadual yang ditetapkan.

Hasil pertandingan itu, SMKDT telah dinobatkan sebagai pemenang tempat kedua Pertandingan Yayasan Petronas *All About Youth (AAU)* 2019, Peringkat Negeri Melaka. Selain itu, Guru Penasihat Pasukan SMKDT iaitu Mohd Raimi bin Rahim telah menerima Anugerah *Awesome Teacher* Melaka 2019 dan seterusnya SMKDT terpilih untuk menyertai Pertandingan Yayasan Petronas *All About Youth (AAU)* 2019, *Chairman Circle*.

Tidak terhenti di situ sahaja, SMKDT telah mengorak langkah seterusnya dengan menyertai Pertandingan Reka Cipta Inovasi Teknologi Hijau Peringkat Negeri Melaka 2019 menggunakan hasil projek yang sama. Dalam pertandingan ini SMKDT telah berjaya dinobatkan sebagai johan pertandingan pada 22 Ogos 2019 di Universiti Teknologi MARA Jasin dan ini melayakkan mereka ke peringkat kebangsaan.

Dengan beberapa anugerah yang telah dirangkul, SMKDT telah berbesar hati menyampaikan cenderahati sebagai tanda penghargaan kepada pihak FTMK, UTeM yang diterima oleh Gs. Dr. Othman Bin Mohd, Dekan FTMK, UTeM pada 29 Ogos 2019. Pihak sekolah juga turut menyampaikan penghargaan kepada Saudara Aiman Iskandar Bin Mohd Zaidi atas komitmen beliau yang tinggi dalam usaha membantu menyiapkan projek tersebut. Semoga kerjasama universiti-komuniti seperti ini terus rancak dan memberi manfaat kepada semua.



**Gambar 5 -
Penyampaian cenderahati dan sijil penghargaan kepada
Saudara Aiman Iskandar Bin Mohd Zaidi**

Penyertaan FTMK ke Pertandingan Akhir *Innovate Malaysia Design Competition (IMDC) 2019*

Dr. Nur Zareen Zulkarnain

Pada 22 Julai 2019, Jabatan Pengkomputeran Pintar dan Analitik, Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi (FTMK) telah menghantar dua kumpulan pelajar bersama pensyarah pembimbing masing-masing yang telah layak ke pertandingan akhir Innovate Malaysia Design Competition (IMDC) 2019.

Pertandingan yang diadakan secara tahunan ini bertujuan untuk mempromosikan budaya inovatif dalam kerja reka bentuk kejuruteraan, menangani masalah dunia sebenar dengan penyelesaian kejuruteraan praktikal, dan melahirkan bakat cemerlang untuk pembangunan produk, penyelidikan dan pengkomersialan berterusan.

IMDC adalah pertandingan reka bentuk terbesar di Malaysia, terbuka kepada semua pelajar kejuruteraan, sains komputer, IT, dan pelajar sains / matematik tahun ketiga atau akhir tahun.

Pada tahun ini, DreamCatcher bersama-sama syarikat-syarikat teknologi seperti SOLIDWORKS, Google, Intel, Keysight, MathWorks, Microsoft, SAS dan SilTerra telah bekerjasama bagi menganjurkan pertandingan ini.



Kumpulan MY086 (kiri) dan MY090 (kanan) bersama poster dan projek masing-masing.

Kumpulan pertama dari FTMK iaitu MY086 (Wan Nur Syahirah Binti Wan Min, Farah Izzaty Binti Mohd Azman, Assoc. Prof. Dr. Choo Yun Huoy, Dr. Nur Zareen Binti Zulkarnain) telah dicalonkan dalam kategori *SAS Technology Track Award* manakala kumpulan kedua iaitu MY090 (Muhammad Hafizi Bin Mohd Ali, Mohamad Nurallik Daniel Mohamad Zukhairin, Dr. Siti Azirah Binti Asmai, Dr. Abdul Syukor Bin Mohamad

Jaya) telah dicalonkan dalam dua kategori iaitu *SAS Technology Track Award* dan *IEEE Social Innovation Award*.

Pada sesi penyampaian hadiah yang telah dirasmikan dan disampaikan oleh Timbalan Menteri Perdagangan Antarabangsa dan Industri, Dr Ong Kiang Ming, kumpulan MY090 dengan tajuk projek mereka iaitu "*Mosquito Larvae Detection using Smartphone with SAS*" telah diumumkan sebagai naib juara bagi kategori *SAS Technology Track Award*. Kumpulan MY086 dengan tajuk projek "*A Resilient Me – An Intelligent Emotion Monitoring Dashboard*" pula telah diumumkan sebagai pemenang saguhati kategori yang sama.

Bagi kategori *IEEE Social Innovation Award*, kumpulan MY086 tidak berjaya memenangi kategori tersebut di mana ia telah dimenangi oleh kumpulan dari Universiti Teknologi Malaysia (UTM) dengan tajuk projek "*The Blind People's Eye*".



Para pemenang kategori *SAS Technology Track Award* bersama Timbalan Menteri Perdagangan Antarabangsa dan Industri, Dr Ong Kiang Ming dan wakil dari SAS

Pertandingan IMDC 2019 merupakan platform yang amat sesuai bagi para pelajar untuk mempamerkan bakat mereka. Pertandingan seperti ini juga dapat memupuk nilai usahasama dan semangat berkumpul serta mengasah bakat mereka dalam berkomunikasi dan menyampaikan idea. Pertandingan IMDC ini juga telah membuka peluang bagi para pelajar ini untuk berkenalan dan beramah mesra dengan pemain industri dan para pelajar dalam bidang yang sama. Diharapkan akan ada lebih banyak peluang penyertaan ke pertandingan seperti ini supaya dapat membina pelajar yang bersifat TUAH dan sejurusnya mengharumkan nama UTeM dimata Malaysia dan dunia.

Melaka City Robotic Challenge 2019

Zuraini Othman

Jabatan Pengkomputeran Pintar dan Analitik (ICA), Fakulti Teknologi Maklumat & Komunikasi (FTMK), Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM) mempunyai pengalaman dalam penganjuran pertandingan robotik selama 12 tahun sejak dari tahun 2008.



Untuk makluman, Jabatan ICA menawarkan Ijazah Sarjana Muda (Kepintaran Buatan) di mana salah satu cabang bidang ini adalah dalam bidang robotik. Bersesuaian dengan itu, pertandingan robotik telah dilaksanakan setiap tahun sehingga ke hari ini oleh Jabatan ICA. Acara seumpama ini dapat dilihat sumbangannya dalam membentuk pelajar yang cemerlang dalam kemahiran kreatif dan inovatif.



FTMK melalui Jabatan ICA juga melihat bahawa pertandingan seperti ini dapat membantu dalam proses pembelajaran para peserta dan membentuk sifat daya saing yang bermanfaat. Di samping itu, jawatan kuasa

sukarelawan penganjuran program ini sendiri terdiri dari siswa-siswa Ijazah Sarjana Muda (Kepintaran Buatan) yang diketuai oleh Muhammad Haziq Izzuddin Bin Mohammad Junaidy. Melalui program ini nilai-nilai kepimpinan, penyelesaian masalah, kemahiran berkomunikasi dan kemahiran insaniah yang lain dapat diterapkan di dalam diri siswa-siswa dari Jabatan ICA.

Buat pertama kalinya Jabatan Pengkomputeran Pintar dan Analitik (ICA), Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi (FTMK), UTeM bekerjasama dengan Majlis Bandaraya Melaka Bersejarah (MBMB) dalam menganjurkan pertandingan robotik bersempena Karnival ICT MBMB 2019 pada 5 Oktober 2019 bertempat di Dataran Majlis Bandaraya Melaka Bersejarah.

Jabatan ICA dengan ini berbesar hati untuk bersama-sama menganjurkan dan memberi khidmat nasihat kepakaran kepada MBMB untuk menganjurkan Pertandingan 'Melaka City Robotic Challenge 2019'. Pertandingan ini terbuka kepada



para pelajar sekolah rendah dan sekolah menengah di seluruh Melaka. Program pertandingan ini dikendalikan selama sehari.

Program ini dapat memberi pendedahan yang

berguna kepada para pelajar tentang pertandingan robot khususnya, dan kepentingan kemahiran penyelesaian masalah, perancangan strategik, kepimpinan, pengetahuan dan kerjasama berpasukan dalam industri teknologi maklumat & komunikasi secara amnya. Pertandingan kali ini melibatkan sebanyak 23 pasukan dari 2 kategori daripada sekolah-sekolah seluruh negeri Melaka.

Kategori Sekolah Rendah		Kategori Sekolah Menengah	
Bil.	Nama Sekolah	Bil.	Nama Sekolah
1	SK Jalan Datuk Palembang	1	SMK Dato' Dol Said
2	SK Tun Syed Ahmad Shahabudin	2	SMK Kampung Gelam
3	SK Malim	3	SMK St. Francis
4	SK Lereh	4	SMK Kampung Gelam
5	SK Malim	5	SMK Dato' Syed Esa
6	SR Arab Jaim Jelatang	6	SMK Dato' Syed Esa
7	SJK(C) Ping Ming & Sekolah Imusleh	7	SMK Ayer Keroh
8	SK Kem Terendak 1	<p>Johan telah menerima wang tunai RM1000, trofi dan medal.</p> <p>Naib Johan menerima wang tunai RM750 dan medal</p> <p>Tempat ketiga menerima wang tunai RM500 dan medal.</p> <p>Saguhati iaitu dari tempat keempat sehingga ke lapan menerima wang tunai RM100 beserta medal.</p>	
9	SK Berisu		
10	SK Imusleh Melaka		
11	SK Jalan Datuk Palembang		
12	SK Hutan Percha		
13	SK Imusleh Melaka		
14	SK Kampung Gelam		
15	SK Hutan Percha		
16	SK St. Francis Melaka		

Hadiah kemenangan disampaikan oleh Encik Mansor Bin Mohamad, Pengarah Infrastruktur, Komuniti & Logistik MBMB. Hadiah wang tunai adalah sumbangan MBMB manakala medal pemenang adalah daripada pihak UTeM.

SENARAI PEMENANG

Kategori Sekolah Rendah

Johan : SK TUN SYED AHMAD SHAHABUDIN

Naib Johan : SK MALIM

Tempat ketiga : SK MALIM

Tempat keempat: SK JALAN DATUK PALEMBANG

Tempat kelima: SK LEREH

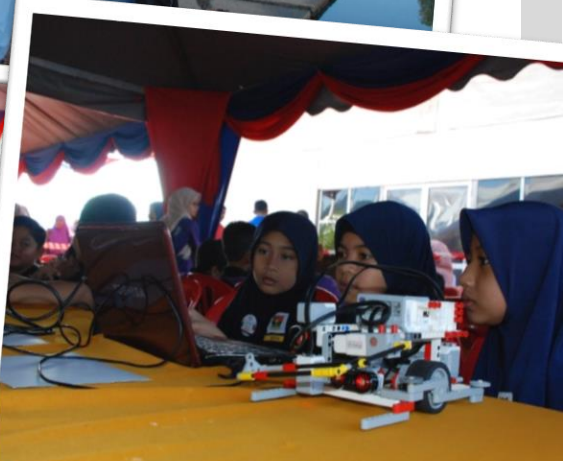
Kategori Sekolah Menengah

Johan : SMK ST. FRANCIS

Naib Johan : SMK KAMPUNG GELAM

Tempat ketiga : SMK KAMPUNG GELAM

Tempat keempat: SMK DATO' DOL SAID



“INTERNATIONAL ROBOT OLYMPICS MALAYSIA 2019”

Profesor Madya Dr. Sharifah Sakinah Syed Ahmad

Objektif utama penganjuran pertandingan ini adalah untuk memupuk minat para pelajar terhadap sains, teknologi, kejuruteraan dan matematik (STEM) serta mengasah kemahiran berfikir, membina kreativiti dan kemahiran menyelesaikan masalah.

Di samping itu, pertandingan ini juga bertujuan untuk menggalakkan perkembangan industri pelancongan Melaka yang kaya dengan warisan dunia dan keunikan budaya Baba dan Nyonya serta mempromosikan Melaka ke mata dunia sempenan Tahun Melawat Melaka 2019.



INTERNATIONAL ROBOT OLYMPICS MALAYSIA

LEGO® Education.

Pertandingan ini terbuka kepada para pelajar dari umur 7 hingga 18 tahun dari seluruh dunia. Pertandingan ini merangkumi dua kategori, iaitu kategori sekolah rendah (7 – 12 tahun) dan sekolah menengah (13-18 tahun).

Pertandingan ini menitikberatkan kemahiran penyelesaian masalah, perancangan strategik, kepimpinan, berfikir secara kreatif dan kritis serta bersemangat berpasukan. Pertandingan ini adalah usahasama antara sekolah, universiti dan industri untuk menjalin kesinambungan yang erat demi hasrat kerajaan melahirkan pakar STEM pada masa akan datang.

Dengan adanya pertandingan yang eksklusif ini, adalah dipercayai bahawa pelajar-pelajar dari seluruh dunia akan mengenali Melaka bukan sahaja dari aspek teknologi yang moden, tetapi juga dari segi pengiktirafan Melaka sebagai tapak Warisan Dunia oleh UNESCO sejak tahun 2008.

UTeM menerusi Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi telah bekerjasama dengan SMK Yok Bin Melaka menganjurkan International Robot Olympics Malaysia 2019 pada 30 Oktober 2019 yang lalu. Kejohanan kali ini bertemakan Budaya Futuristik - Pertembungan Teknologi dan Warisan "A city of the future where technology meets heritage", disertai oleh pasukan daripada Malaysia, Singapura, Taiwan, Vietnam, Indonesia dan Cambodia. Sebanyak 54 pasukan bagi kategori Sekolah Rendah dan 52 pasukan bagi kategori Sekolah Menengah telah terlibat dalam acara yang berjalan dengan gilang gemilang tersebut.

Pasukan Robotik UTeM ke Persada Dunia

Muhammad Haziq Izzudin Mohammad Junaidy dan Dr. Siti Azirah Asmai

Pasukan UTeM TigerTrons muncul johan dengan UTeM Probe meraih kedudukan kedua *National Advanced Robotics Competition 2019* (NARC 2019) dalam kategori *Advance Robotics Challenge Category* sekaligus melayakkan UTeM TigerTrons ke World Robot Olympiad 2019 yang diadakan pada 8 sehingga 10 November 2019 di Gyor, Hungary.

Kemenangan itu sekaligus membawa nama universiti dan negara ke persada dunia. UTeM TigerTrons dianggotai Aiman Iskandar Mohd Zaidi, Muhammad Haziq Izzudin



Mohammad Junaidy dan Ahmad Naufal Mohd Saleh, pelajar tahun 2 Ijazah Sarjana Muda Sains Komputer (Kepintaran Buatan) dengan Kepujian UteM.

Ketua pasukan UTeM TigerTrons (Aiman) berkata, "Saya dan pasukan tidak menjangkakan kami akan memenangi pertandingan ini kerana ini merupakan pertandingan yang sangat mencabar kemampuan kami. Kami gigih berusaha menghasilkan algorithm terbaik untuk pertandingan ini dalam masa lebih kurang tempoh sebulan, dan syukur kami berjaya".



"Terima kasih juga kepada Dr. Siti Azirah Binti Asmai, Ts. Dr. Sazalinsyah Bin Razali dan Ts. Dr. Abdul Syukor Bin Mohamad Jaya yang banyak memberi dorongan dan sokongan serta strategi

penyusunan dan pembangunan robot yang sistematik dan efisien".

"Kami juga mohon doa daripada seluruh rakyat Malaysia untuk terus mencapai kejayaan di peringkat antrabangsa. Mudah-mudahan dipermudahkan segala urusan serta dikurniakan idea-idea baru dalam proses pembangunan robot dan keseluruhannya".

UTeM TigerTrons Di Mata Dunia

Muhammad Haziq Izzudin Mohammad Junaidy dan Dr. Siti Azirah Asmai

Sempena tema "SMART CITIES" untuk pertandingan National Advanced Robot Competition 2019 (NARC 2019), penyelidikan dan pembangunan sebuah robot perlu dilakukan bertujuan untuk menjalankan misi secara autonomous atau didefinisikan sebagai Tanpa Kawalan serta berperisian Simultaneous Localization and Mapping (SLAM). Ini merupakan antara misi yang paling mencabar bagi setiap peserta sepanjang pertandingan ini dianjurkan.



Pada Ogos 2019, UTeM telah menghantar 2 pasukan (UTeM TigerTrons dan UTeM Probe) di dalam pertandingan National Advanced Robot Competition 2019 (NARC 2019) dan UTeM telah berjaya mendapat johan (UTeM TigerTrons) dan naib johan (UTeM Probe) di dalam pertandingan tersebut. Johan pertandingan tersebut ialah UTeM TigerTrons seterusnya dapat mewakili Malaysia ke World Robot Olympiad 2019 (WRO 2019) di Győr, Hungary.

Semasa dalam tempoh masa persiapan robot, *I2C BUS Sensor Adapter* telah rosak dan kabel *ethernet* menjadi cair kerana sambungan yang longgar. Alat tersebut digantikan dengan alat daripada set KNR kedua. Cabaran seterusnya yang kami hadapi untuk ke WRO ialah ketika transit di Lapangan Kapal Terbang Istanbul, Turki dalam tempoh satu jam setengah sebelum penerbangan seterusnya ke Vienna, Austria. Selepas tiba di lapangan terbang itu, bateri *TETRIX* telah dirampas oleh pegawai polis Turki kerana suspek bom. Kami telah merayu dan menunjukkan surat formal daripada

pihak pengurus pertandingan kepada pegawai tetapi mereka tidak menerimanya dan terus membuang bateri itu ke dalam bekas tong sampah.

Apabila tiba di Hungary, kami sepasukan bertungkus lumus mencari alternatif lain mencari bateri untuk hari pertandingan. Hasil usaha kami, salah seorang juri pertandingan yang mempunyai kepakaran *DRONE* telah meminjamkan kepada bateri jenis *DRONE* kepunyaanya. Walaupun voltan bateri tersebut agak rendah daripada yang sepatutnya, pergerakan robot itu tidak mencapai perspektif yang kami inginkan.

Walaubagaimanapun, kami berjaya mengharungi semua pusingan dan bersaing dengan pasukan lain daripada seluruh dunia seperti Taiwan Drift, Kait Specialist, C305 B-iThunterz, Love Father 3000, Teikyo Robolab, Icreate Café Manila, Esdalab, Sathunopante, Amaiub, RPM, BBB, Dyci Primes 3.0, Sorter – Kau Saudi, Teikyo Robotica, Gardener – Kau Saudi and Shiraz. Malah kami juga berjaya memasuki pusingan akhir.

Malaysia akhirnya mendapat kedudukan ke-11 daripada 18 kumpulan daripada seluruh dunia. walaupun kami hampir kalah namun kami tetap berusaha habis-habisan untuk memastikan Malaysia bukan di kedudukan terakhir dan tiada unsur menyerah kalah dalam apa-apa jua keadaan sekalipun. Pengalaman yang diperoleh sangat berharga dalam

bidang kami serta kehidupan seharian dalam mengusahakan sesuatu. Komitmen dan nilai jati diri yang tinggi dalam diri kami dapat melonjakan kedudukan negara

lebih baik daripada sebelum ini seterusnya dapat memberi impak positif kepada jabatan, fakulti, universiti dan negara.



"STEM Grooming Camp" Peringkat Zon Selatan

Profesor Madya Dr. Sharifah Sakinah Syed Ahmad

Program "STEM GROOMING CAMP" PERINGKAT ZON SELATAN melibatkan pelajar-pelajar sekolah rendah dan menengah sekitar negeri Melaka, Negeri Sembilan dan Johor telah berlangsung pada 13-15 November 2019 di Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi UTeM.



Ini merupakan sebuah program bersama para pelajar tingkatan tiga dari sekolah zon selatan, dianjurkan bagi membuka minda para pelajar mengenai aspek-aspek penting di dalam "STEM EDUCATION" iaitu sains, teknologi, kejuruteraan dan matematik, bertujuan memenuhi permintaan Jabatan Pendidikan Negeri untuk mengelolakan aktiviti sepanjang program ini berlangsung. Antara aktiviti yang dijalankan adalah pembangunan aplikasi dengan menggunakan Scratch. Scratch merupakan satu perisian aplikasi untuk memahami jujukan arahan dalam pengaturcaraan. Scratch membolehkan pelajar membina cerita animasi serta permainan mudah. Ia juga menyokong asas untuk kawalan aturcara ke peranti berhubung (IoT) seperti Raspberry Pi. Anak-anak muda masa kini dikatakan sebagai digital *native* yang merujuk kepada mereka yang dilahirkan dan dibesarkan pada zaman teknologi digital. Pelajar sekolah amnya sangat mahir menggunakan teknologi seperti telefon pintar, aplikasi Facebook/ Instagram dan juga bermain permainan video.

Namun begitu, keterdedahan mereka dalam hal ini tidak bermaksud mereka memahami pembangunan teknologi ini dengan baik. Mereka pasti terkejut apabila mengetahui bahawa proses membina aplikasi dan permainan tersebut adalah rumit dan mencabar. Seperti mana kanak-kanak teruja untuk melihat bagaimana pizza kegemaran mereka dibuat, seperti itu jugalah mereka akan teruja apabila mengetahui bagaimana teknologi kegemaran mereka dibangunkan. Ini dapat memupuk empati agar mereka lebih menghargai teknologi yang merupakan hasil titik peluh dan usaha insan lain.

Pengaturcaraan merupakan sebuah proses di mana manusia mengarahkan komputer atau apa-apa alat elektronik yang mempunyai mikroprocessor untuk melakukan sesuatu tugas seperti membunyikan penggera, menggerakkan motor



ataupun menyalakan lampu. Pengaturcaraan merupakan sebuah kecelikkan baharu yang penting pada era digital ini, sama seperti kemahiran membaca, menulis dan mengira. Mempelajari pengaturcaraan membolehkan pelajar-pelajar ini mencipta sesuatu yang hebat, yang barangkali kita tidak pernah terfikir pun sebagai seorang dewasa, seperti mengaturcara komputer, membangunkan aplikasi web dan permainan komputer mahupun membina sebuah robot. Mereka bukan sahaja menjadi pengguna mahir teknologi, tetapi juga mampu menjadi pencipta teknologi yang dapat memberi manfaat kepada manusia lain.

Artikel Majalah, Bagaimana Menulis?

Ts Erman Hamid

Menulis Artikel?

Edisi terkini Buletin FTMK datang lagi. Itu yang biasa kita dengar saban tahun. Biasa kita terbaca akan iklan memohon artikel untuk majalah rasmi fakulti kita yang secara rutinnya akan terbit beberapa kali setahun. Terdetik di hati kita untuk menulis. Tetapi, apa yang ingin kita tulis? Apa ceritanya? Bagaimana mengolahnya? Banyak mana perlu kita tuliskan? Mengenai apa dan untuk siapa? Terlalu banyak persoalan yang berlegar di benak kita yang akhirnya menyebabkan kita tidak menulis apa-apa. Kita jadi buntu untuk berkarya walaupun kita tahu, artikel tersebut hanya sekajang kertas sahaja. Untuk itu, artikel ini menelurkan secebis idea tentang bagaimana untuk menulis artikel untuk sebuah majalah. Ianya pasti berbeza dengan penulisan jurnal, kertas persidangan mahupun buku akademik. Penulisannya seharusnya lebih ringkas dan padat dengan pendekatan yang lebih mesra pembaca.

1. Pilih Tajuk

Tajuk perlu tepat kepada apa yang kita mahu tuliskan. Tajuk yang meleret-leret dan terlalu panjang amat tidak sesuai.

2. Tahu Pembaca Anda

Kita perlu sedar akan aras kedudukan pembaca sama ada peringkat asas, pertengahan, mahupun pembaca mahir. Sebagai contoh, jika anda menulis rencana tentang "Merangkaikan Komputer," maka pembaca kita yang baru dalam hal merangkaikan komputer boleh faham, dan pada masa yang sama peringkat pertengahan dan mahir boleh juga menerima ianya secara minima.

3. Buat Penyelidikan Ringkas

Sejauh manakah kita tahu tentang topik? Adakah ia sesuatu yang kita boleh menulis dengan mudah tanpa persediaan ataupun perlu melakukan sedikit persediaan, atau ada keperluan untuk kita mendapatkan maklumat daripada pakar? Melawat perpustakaan, carian dalam talian ataupun menemuduga mungkin menjadi pilihan bagi kita mendapatkan maklumat.

4. Memutuskan Panjang Artikel

Penerbit majalah dan akhbar sering akan memberi kita had berkaitan panjang sesebuah artikel, dan ini wajib kita patuhi. Tentukan perkara yang penting sahaja untuk dimuatkan ke dalam artikel. Ingat, artikel yang berjela-jela akan disunting oleh penerbit, yang kadangkala menyimpangkan maksud asal penulisan.

5. Menyediakan Garis Panduan

Bukan semua orang menulis garis panduan penulisan sebelum menulis, tetapi ia boleh membantu anda untuk menyusun buah fikir. Mulakan dengan pengenalan yang membawa kepada titik utama, diikuti sekurang-kurangnya tiga perenggan badan, dan kesimpulan.

6. Draf Kasar Artikel

Beritahu pembaca kita apa yang kita akan memberitahu mereka. Ini kata pemula. Contohnya: Artikel ini menerangkan bagaimana untuk merangkaikan komputer. Kita seterusnya perlu mengandaikan bahawa pembaca tidak tahu akan maklumat yang ingin kita sampaikan. Seterusnya penulisan boleh diteruskan berdasarkan draf kasar tersebut.

7. Memperbetulkan Artikel Anda

Baca artikel kita dengan kuat dan berulang-ulang untuk memastikan apa yang kita tulis masuk akal. Tajamkan mata untuk mengenalpasti kesalahan ejaan atau miskin tatabahasa, dan pastikan kita memeriksa fakta sekurang-kurangnya dua kali.

8. Menulis Semula Artikel

Menulis semula dan semula artikel seberapa kerap yang boleh kerana ianya mampu menambah baik kualiti artikel. Sebaik sahaja artikel telah ditulis dan ditulis semula, minta rakan yang boleh dipercayai untuk membaca karya dan pohonkan maklum balas yang membina daripada mereka.

9. Memasukkan Gambar

Jika ia sesuai untuk format, masukkan gambar. Ia akan menonjolkan artikel dan mampu member kesan dramatik kepada pembacaan.

10. Hantarkan Artikel

Pastikan artikel yang telah siap ditaip dihantarkan kepada editorial majalah untuk terbitan dan kita harus pasrah bilamana artikel tersebut ditolak oleh editorial.

2D ANIMATION VIDEO FOR KIDS

Woon Kung Chung and Associate Professor Dr. Hajah Norasiken Bakar

INTRODUCTION

Based on the research, smartphone penetration among adult population in Malaysia continue to grow to 71% as reported in early year 2016. The number of smart phone sales in Malaysia was 2,499,800 units in 2011, which was equivalent to 38% growth. Technology has become an integral part of the way that people communicate with one another and has increasingly taken the place of face-to-face communication (Emily Drago, 2015). Technology may have influenced social behaviour due to the online environment, and it might be unrelated to the lack of face-to-face communication. (Ceulemans P. W., 2012). It will be interested to spend too much time on chatting and message with others. Then, soon can become addicted to social networks if overuse on it, which is obviously not good. It may lead the them become self-closing and the skill of communication become more worst. After that, it also will wreck any relationship especially with families.

The aim of this study is to evaluate the effectiveness of the integrated video will help the audiences in understanding the lesson convey through the 2D animation. 25 samples were taken from the Faculty of Information and Communication Technology (FTMK), University Technical Malaysia Melaka (UTeM). During the testing progress, samples were asked to use a questionnaire instrument after watched the 2D animation video. Results of the study indicate that development of 2D animation project provide a holistic element that will produce lessons with excellent influences and good behaviour. The study also proposed Multimedia Production Stages to develop this 2D animation project.

METHODOLOGY

Multimedia technology enables instructional delivery through effective learning strategies such as digital storytelling using 2D or 3D animation or animated cartoons, simulation and digital games (Nor Azan M. Z., (2010). Variety of the information and knowledges can be conveyed by using moving sequences image which is called animation because the eye-brains assembles a sequence of image and translate them as a continuous movement. The children will normally be attracted by some interactive moving information presentations and activities (Wan Malini W. I., 2015). Currently, there are many ways and forms to convey information like storytelling, animation, video and games. The animation such the major approach to convey the content through its storyline. Some parts of the animated series are express in visualization (Wan Malini W. I., 2015). Animation and digital storytelling can help users visualize ancient terms and metaphors used in literature besides presenting content in an interesting, lively and dynamic manner (Nor Azan M. Z., 2010).

Multimedia Production Process is used in this project as the methodology. It included three main phases needed to go through before created a 2D animation which are pre-production phase, production phase, and post-production phase. Figure 1 shown the development methodology for carry out this 2D animation project. This model is called Multimedia Production Stage.

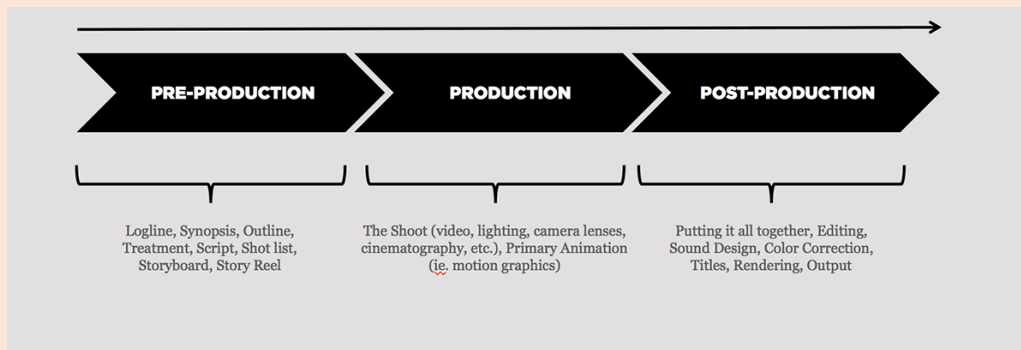


Figure 1: Multimedia Production Stage Model

(Source : Barker, P.G., 1994)

Pre-production Phase

Pre-production is the period during which work is done on a show prior to the first rehearsal (Debasmita B., 2013). This is the first phase that need the strong brainstorming from animator. In this phase, the good idea or concept of the story need to be clear then only will come out a good story. Ideas are free and nobody can own one outright (Gossman, 2011). During pre-production, you make decisions that dictate how the rest of the production comes together (Gossman, 2011). After the idea come out, writer translates the idea using a document format known as a script. The script details the narrative through setting, character actions, dialogue and camera framing (Gossman, 2011). A storyboard for the whole animation will be generated. It represents the idea visually. Once the storyboard is complete, the individual panels are edited together along with dialogue, music and sound effects to see how it flows as a movie (Gossman, 2011). After that, the design of environment and setting ambiance should be establish. The character inside the animation will be modelling. A character's base poses are created and then dissected into several layered elements such as head, mouth, eyes, arms, legs, etc. These elements must be designed to overlap correctly when manipulated so the 2D artwork appears to have dimension (Gossman, 2011).

Production Phase

Second phase that needed to go through is production phase. It is the most challenging stage of creating an animation film. At this stage, the actual result of the treatment given to the story and the visual achievement of the director's imagination will be shown (Debasmita B., 2013). A drawn background is used to set as the layout for both the setting and character blocking involved. Then, the animation stays within the parameters of the background, which will be painted later (Debasmita B., 2013). The rough animation lines are then cleaned up (inked), painted and combined with the background. The addition of effects animation, like shadows and highlights, can add considerable time to the process.

Post-production Phase

Lastly, it is ready for the finishing touches. Post-production phase will be developed. This can be anything from special effects to image enhancement to colour correction (Debasmita B., 2013). The special effects such as fire, smoke, water and more can make the unbelievable seam real and will be added into the 2D animation. Effects usually go hand in hand with compositing (Debasmita B., 2013). After the whole animating process done, the sound or audio are added into the animation to enrich the final product. Next, rendering the frames by computer. This stage can go quickly, depending on how much calculation the computer must do to produce the final image (Debasmita B., 2013).

DEVELOPMENT

This section describes the findings of a study on the development of this 2D animation project, which has been choosing as a sample. Multimedia elements are such the important elements to integrate to produce this 2D animation. It can be classified to five main elements which are text, animation, image, audio and video (Wan Malini W. I., 2015). Text provides information in written way, video provide the visualization, sound provides an emphasis, graphics provide the creative possibilities (Shilpa and Sunita, 2016). Animation used to demonstrate an idea or illustrate a concept. For this 2D animation project, three elements from the five elements are chosen to be applied which are text, image and audio.

“Face The World” develop by using Adobe suite which are Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere Pro, Adobe Illustrators CS6. Besides that, other tools such as Audacity also been used in this 2D animation project. Graphic tablet is involved in this 2D animation project too.

Production of Texts

Text is one of the multimedia element which develop in this 2D animation project. It purposed to express the specific information, and able to reinforcement for information contained in other media items by its font type, style, size and colour. In this 2D animation project, various of text applied on the introduction, subtitles and credit parts of the 2D animation video. The production of text in this project created by using software Adobe Premiere Pro CS6. Figures 2 below shows the text creation process for this 2D animation.

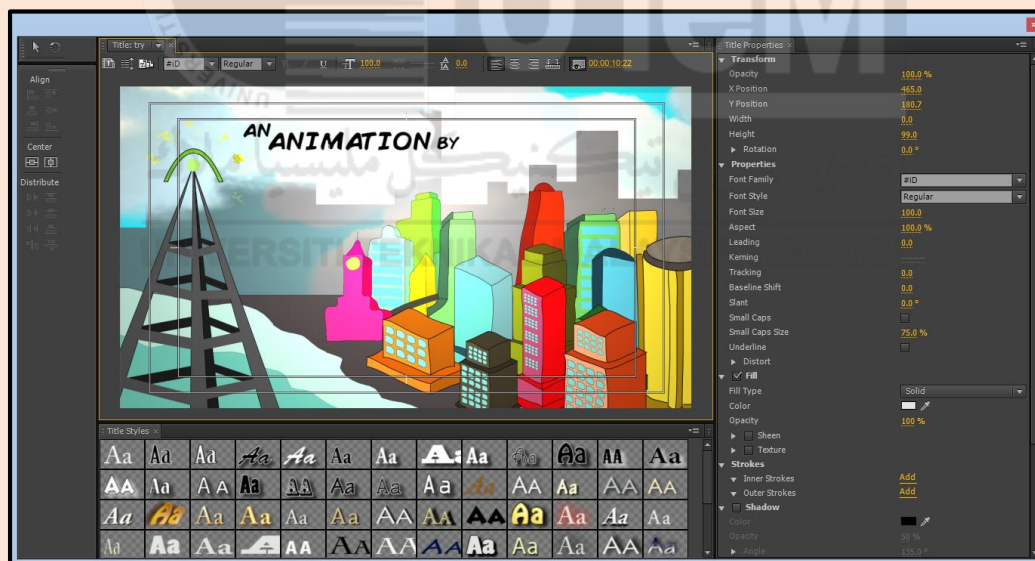


Figure 2: Choose font type, style, and size then apply the text into the composition

Production of Graphics

The production of graphics involves all the graphics design in this project such as characters, background, objects, and more. As mentioned, all the image that used by this 2D animation project are produce by Adobe Illustrators CS6 with

hand drawing using graphic tablet. The purpose of using the selected tools can adjust the size randomly without any concern.

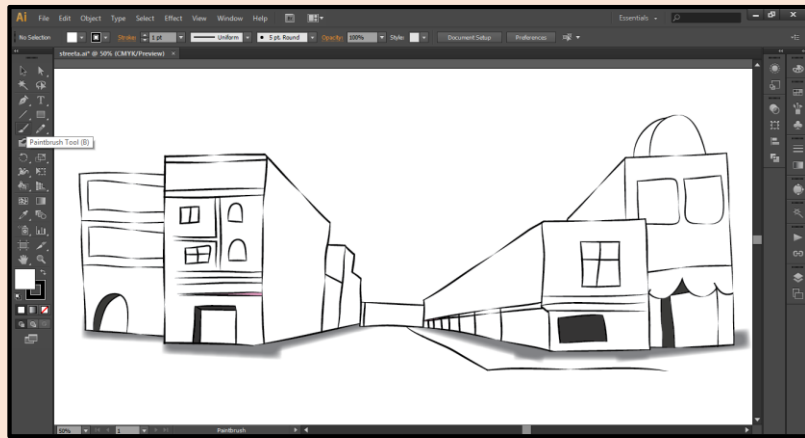


Figure 3: Hand drawn illustration by using Brush Tool

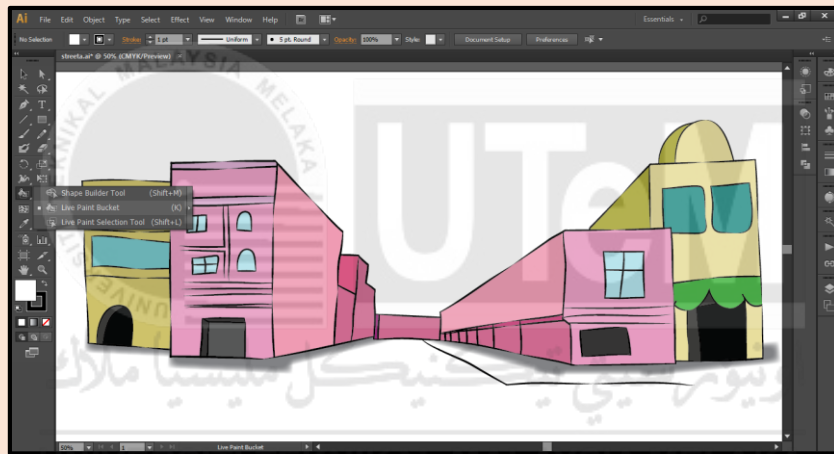


Figure 4: Colouring the hand drawn illustration by using Live Paint Bucket

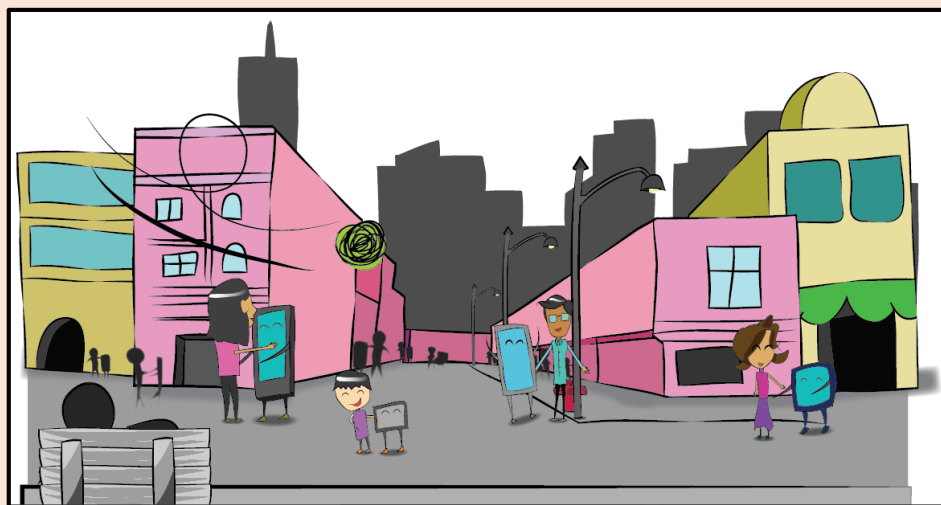


Figure 5: Completed hand drawn illustration

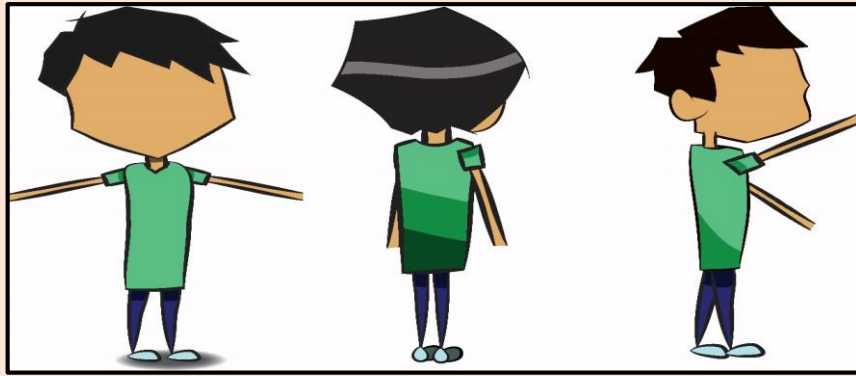


Figure 6: Sam's character for front, back and side view

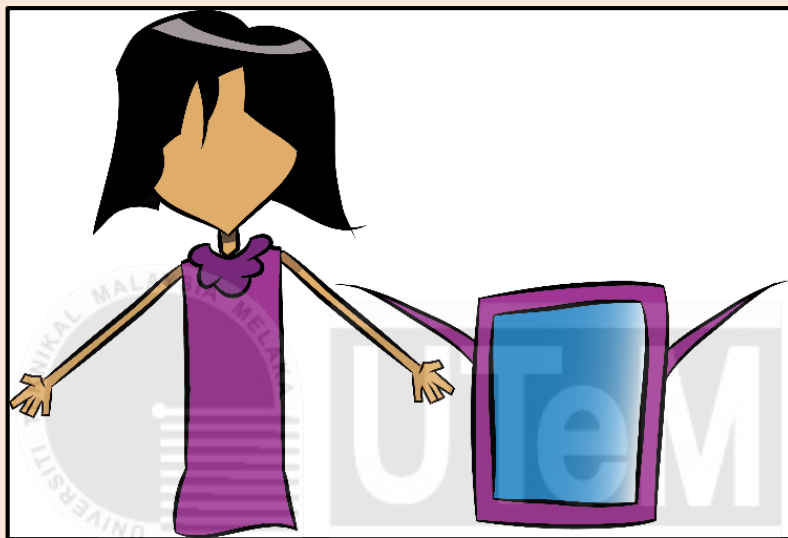


Figure 7: Sam's mother and her buddy for front view

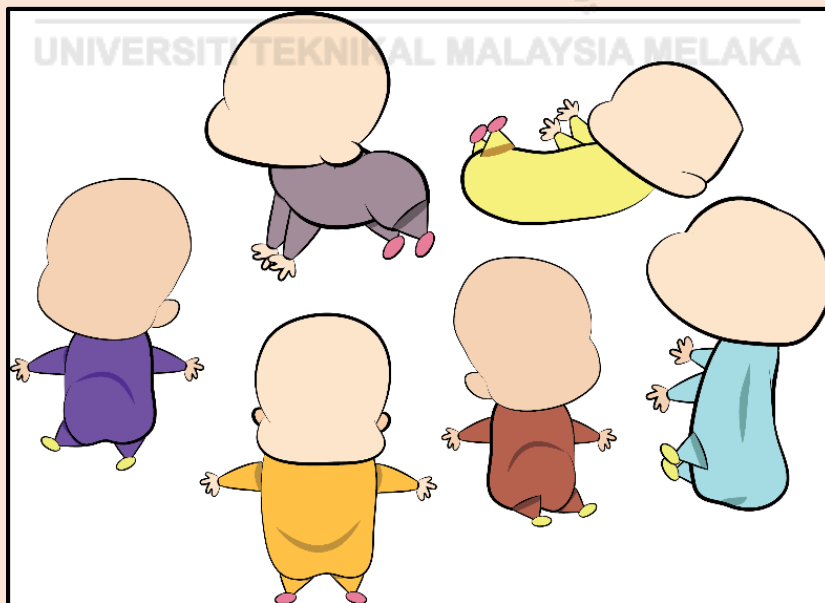


Figure 8: Babies for front view

Production of Audio

For this 2D animation project, background music, voice over, and sound effects will be involved. Software Audacity used by this project to produce a high quality and better recording sound and then convert the file into MP3 file format. Table 5.2 describes the list of audios produced in this project.

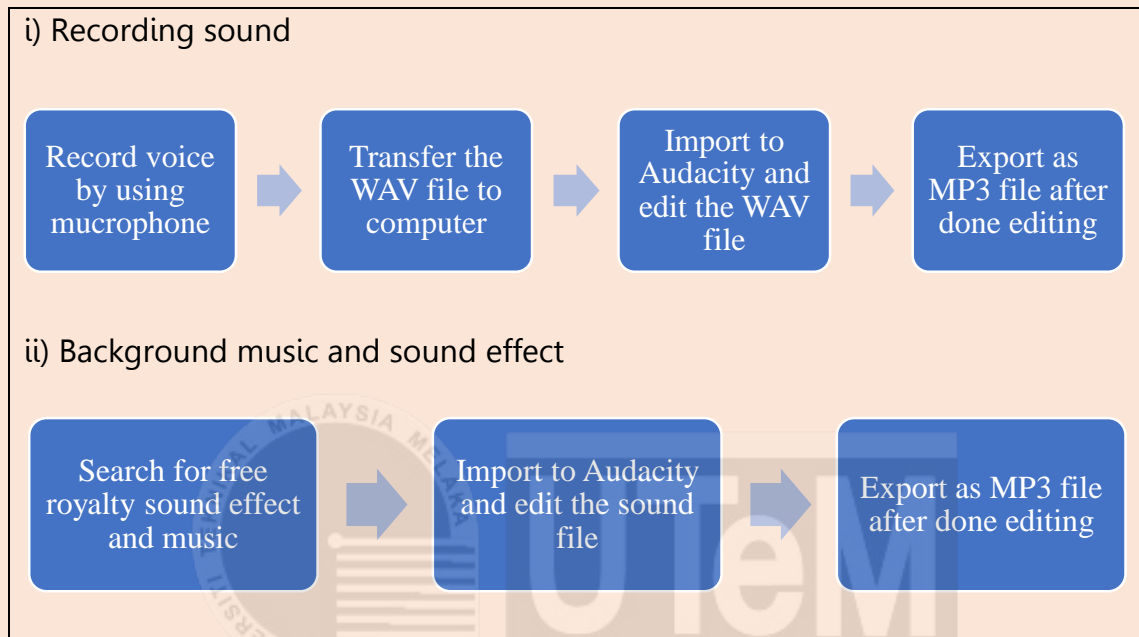


Figure 9: Flow of audio creation

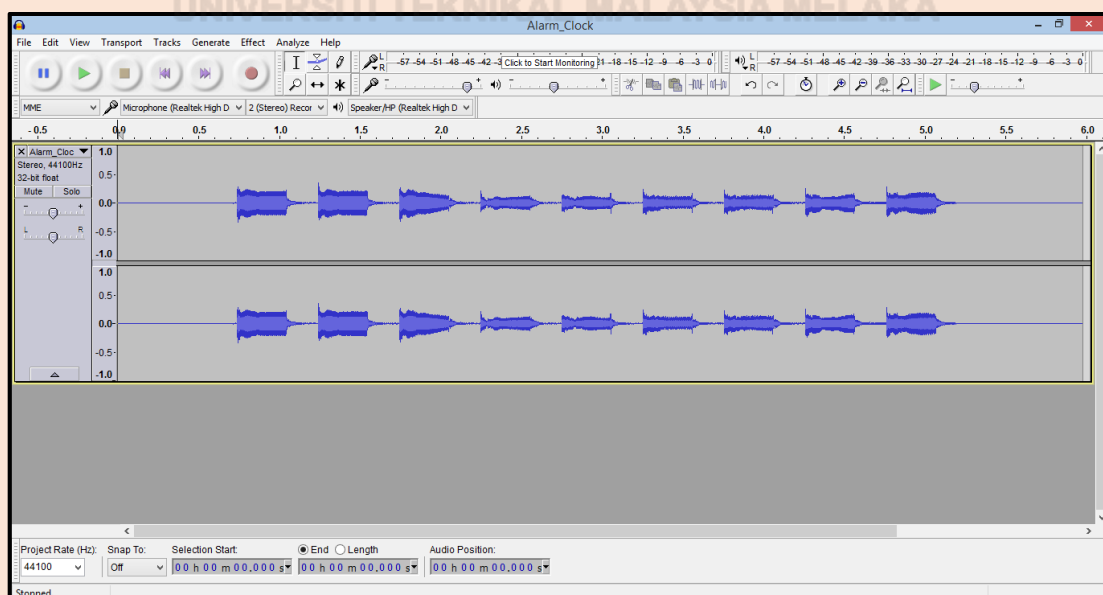


Figure 10: Edit sound with Audacity

CONCLUSION

The objectives for this project are study the appropriate method to develop 2D animation, then develop the 2D animation, and evaluate the effectiveness of the integrated video will help the users in understanding the lesson convey through the 2D animation. Hence, the expected objectives of this project are achieved successfully. The data obtained from public audiences shows that most of them agree that the lesson from this 2D animation can be conveyed and understandable.

As the conclusion, this 2D animation video for kids created to spread the awareness about face-to-face communication issue between human since this issue existed for a long time. Hopefully this 2D animation video able to improve our society and make the relationship between human closer with each other.

REFERENCES

Barker, P.G. (1994). Designing Interactive Learning, 1-30 in Design and Production of Multimedia and Simulation-Based Learning Material, edited by T. de Jong and L. Sarti, Kluwer Academic Publishers, Dordrecht, The Netherlands.

Ceulemans, P. W. (2012). The Impact of Technology on Social Behavior. America.

Debasmita, B. (2013). Animation Concepts. India: OKFN.

Emily, D. (2015). The Effect of Technology on Face-to-Face Communication. NC: Elon.

Nor Azan, M. Z. (2010). Promoting Socio-Cultural Values Through Storytelling Using Animation and Game-Based Edutainment Software. Malaysia.

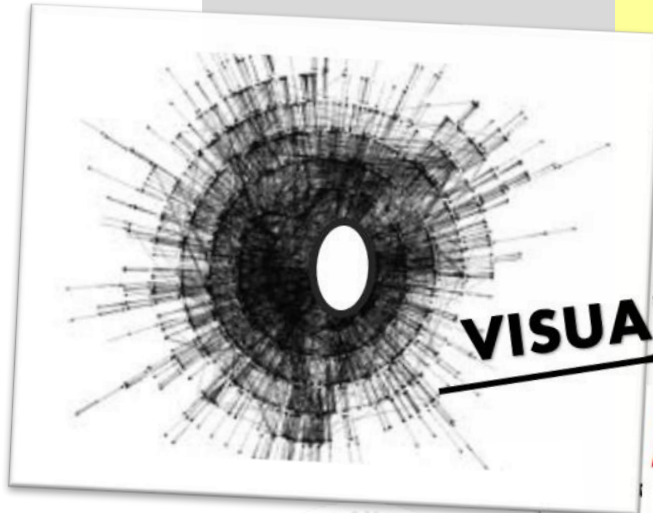
Randy, G. (2011). The Animation Production Process.

Shilpa, S. and Sunita, M. (2016). Negative Impact of Multimedia Elements in Early Year (3-6) Students' Education. India: Lucknow.

Wan Malini, W. I. (2015). Conceptual Framework Of Edutainment Animated Series For Children: A Pious Story. Malaysia: Terengganu.

Kenapa Visualisasi?

Ts. Erman Hamid



VISUALISASI



Visualisasi Yang Baik

Visualisasi yang berkesan membantu Pengguna meneroka dan memahami data dengan baik. Ianya juga mampu merangsang kefahaman Pengguna yang akhirnya membolehkan Pengguna menterjemahkan kefahaman mereka ketika berkomunikasi.

Peranan Visualisasi

Visualisasi berperanan membantu Pengguna mengenal pasti maklumat terpenting daripada keseluruhan data yang dipaparkan.

Paparan Visualisasi yang berkesan, mengelakkan Pengguna terpesong daripada kefahaman sebenar yang ingin disampaikan oleh sesebuah antaramuka.

Sesebuah maksud yang luas lazimnya berjaya disampaikan dengan ringkas dan padat menggunakan pendekatan Visualisasi yang betul.

Prinsip Asas Visualisasi

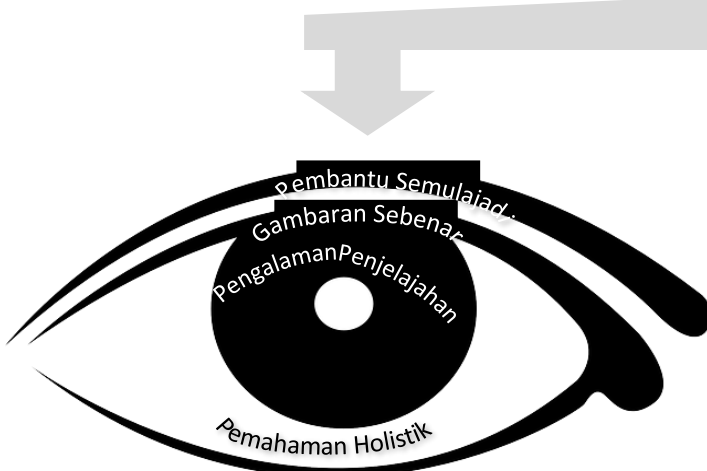
Visualisasi merujuk kepada kaedah menyampaikan maklumat yang berteraskan 'kefahaman holistik'.

Elemen Visualisasi membolehkan Pengguna mendapat gambaran menyeluruh dan jelas tentang apa yang cuba disampaikan.

Visual yang baik membuatkan Pengguna seolah-olah menjelajah persekitaran yang menghampiri gambaran sebenar.

Ianya menjadikan Pengguna rasa dibantu ketika mendepani antaramuka, dan seterusnya membuatkan Pengguna mencapai objektif penggunaannya.

Visualisasi berbeza dengan 'Data Grafik'. 'Data Grafik' menumpu kepada bagaimana mewakili data pada skrin komputer manakala Visualisasi memberi penekanan kepada bagaimana mempersembahkan data dalam bentuk interaktif dan mudah difahami Pengguna.



Bagaimana?

Visualisasi yang baik seharusnya memiliki 3 elemen berikut:

Orientasi Pengguna

Fikirkan mengenai maklumat yang dikehendaki Pengguna dan rangkakan visual yang mampu mencapai aras kefahaman Pengguna.

Ketepatan Maksud

Visualisasi perlu sebaiknya mewakili maksud data tanpa kecikiran walau sedikitkan maklumat asal yang ingin disampaikan.

Pemaparan Jelas

Visual grafik perlu jelas, ringkas, padat dan paling penting sekali mampu mendapatkan perhatian dan fokus daripada Pengguna.



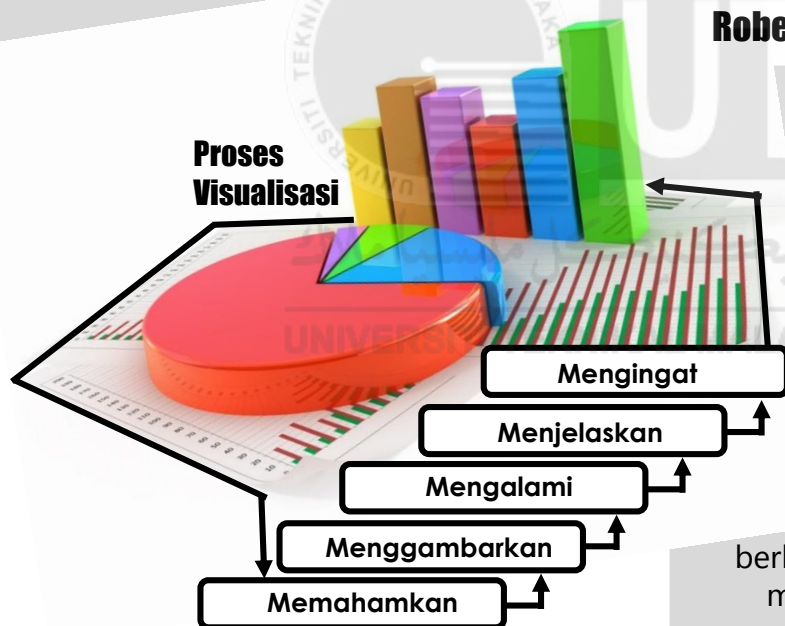
“VISUAL adalah elemen yang anda mahu lihat, rasa, percaya, faham dan amalkan”

Robert Collier

Motivasi dari Visualisasi

Visualisasi adalah umpama sebuah gambaran pada skrin yang melibatkan Pengguna melakukan tafsiran tentang apa yang dia disampaikan.

Ini melibatkan proses 5M, dimana Pengguna melakukan proses pentafsiran sendiri yang melibatkan hal berkaitan memahami, menggambarkan, mengalami, menjelaskan dan mengingat



“Tujuan Visualisasi adalah wawasannya bukan gambarnya”
Ben Shneiderman

Kaedah menyampaikan maklumat dalam apa sahaja bidang yang berteraskan proses 5M adalah perlu untuk menjadikan sesebuah antaramuka tersebut MESRA dengan Pengguna.

Pendekatan MESRA boleh menjadi bertambah sempurna dengan suntikan elemen Kelestarian yang menjadikan antaramuka tersebut seolah Pembantu Semulajadi yang mesra.

Seharusnya sebuah Visualisasi yang baik memerlukan kefahaman oleh Pengguna terhadap apa yang sedang dilakukannya.

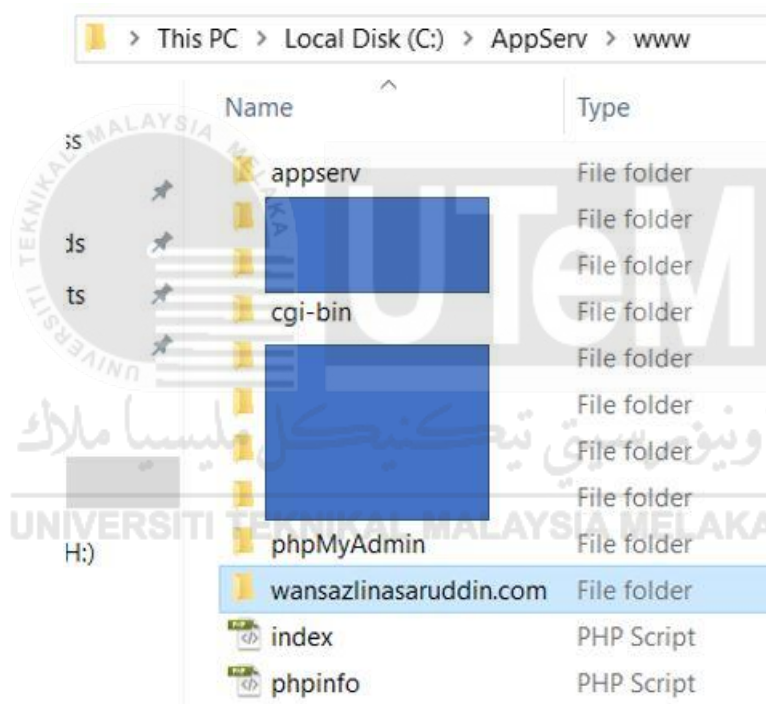
Ini mesti menyempurnakan objektif skrin dan pada masa yang sama memenuhi harapan Pengguna ketika menggunakan antaramuka sesebuah perisian.

Remote Connection Your WordPress Hosting Using Dreamweaver

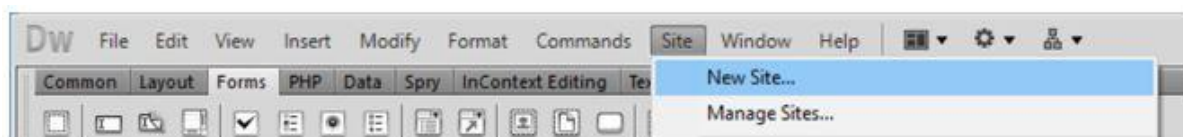
Wan Sazli Nasaruddin Saifudin

In this short article I will show on how to connect your live WordPress hosting (also work without WordPress installed or just a standard hosting connection) with your Dreamweaver. With this, you may work with your WordPress based project locally and upload the files once ready or to be tested or if you wish to customize your WordPress with your add on app/system. Whatever the purpose are, this will get you connected to your WordPress hosting, via Dreamweaver. You might need a Dreamweaver installed on your computer and a working WordPress site on your hosting.

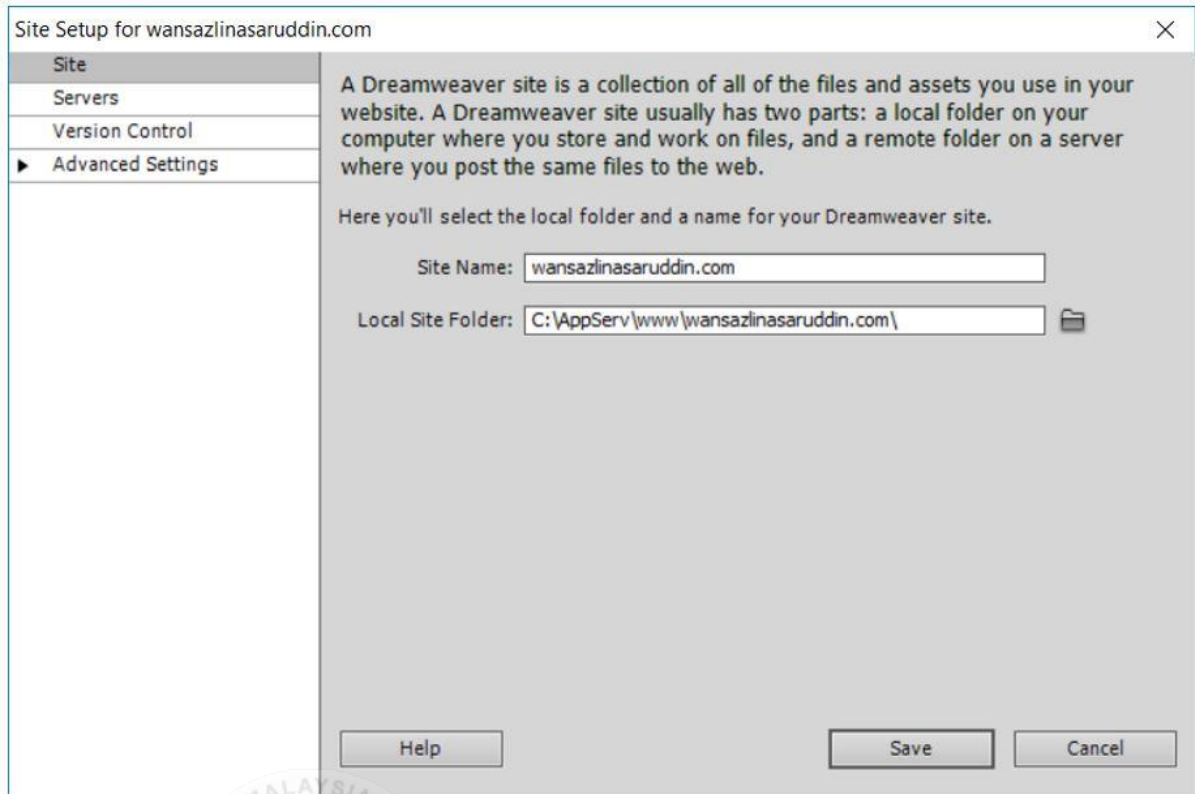
1. Open your local server folder and **create a local folder** for your website that you want to connect with. I usually use the domain name, for example if your domain is wansazlinasaruddin.com , then name your folder as wansazlinasaruddin.com



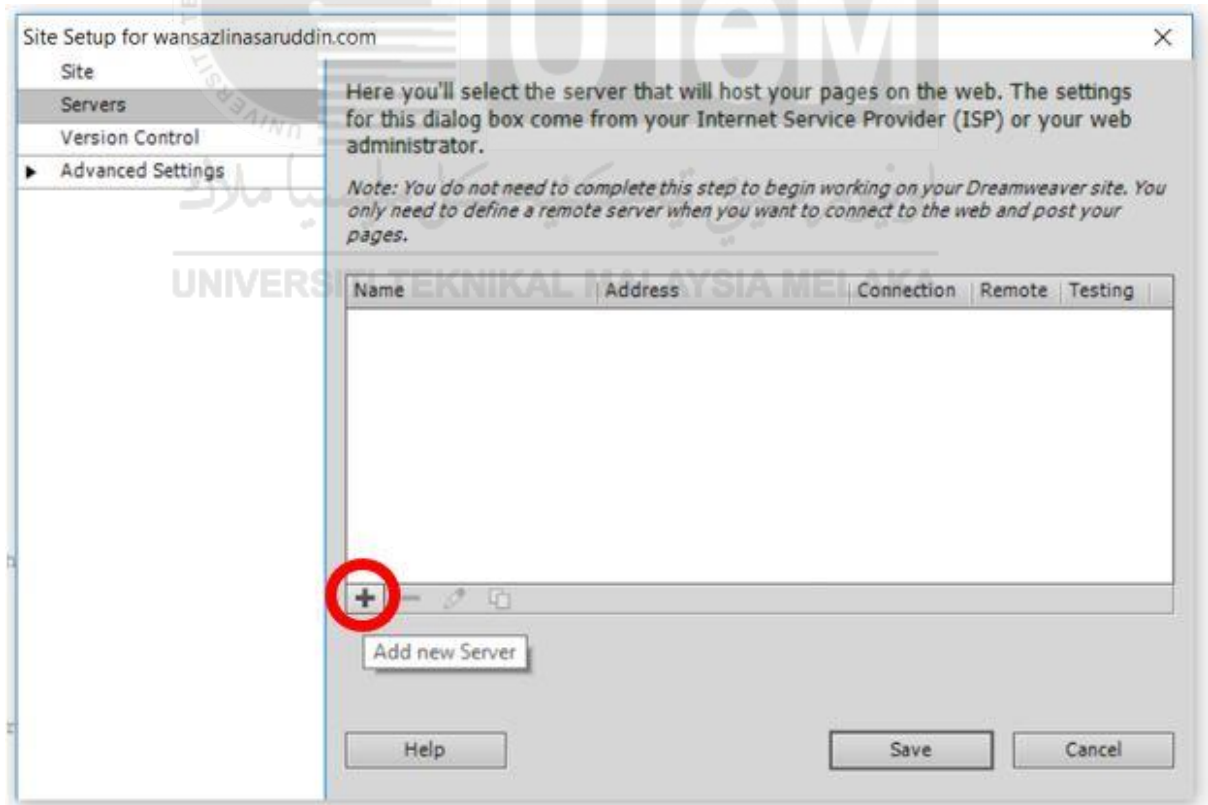
2. Then, open your Dreamweaver and go to **Site -> New Site...**



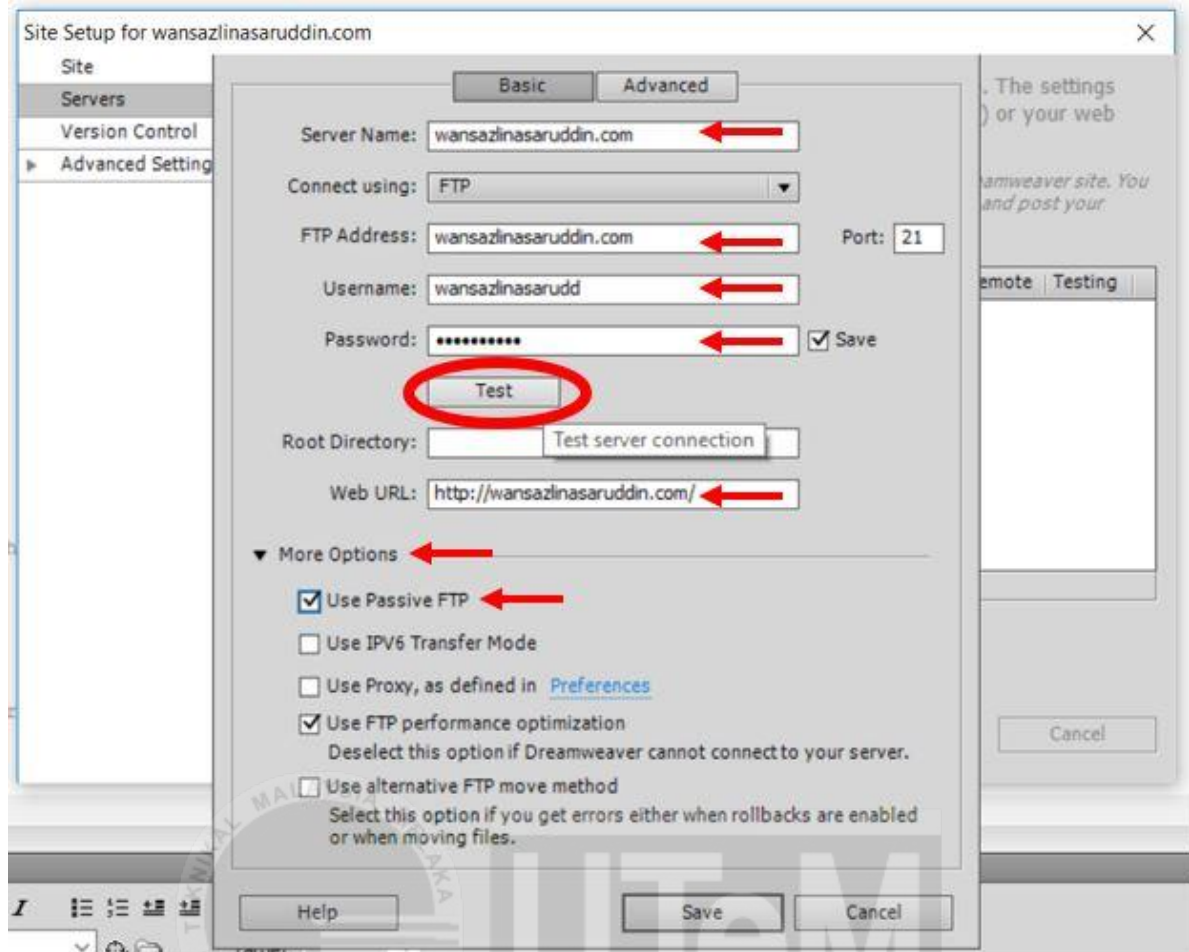
3. Enter the information for **Site Name** and **Local Site Folder** (that we just created)



4. Then, go to Server tab and click the + button to add a server. Enter the related information;



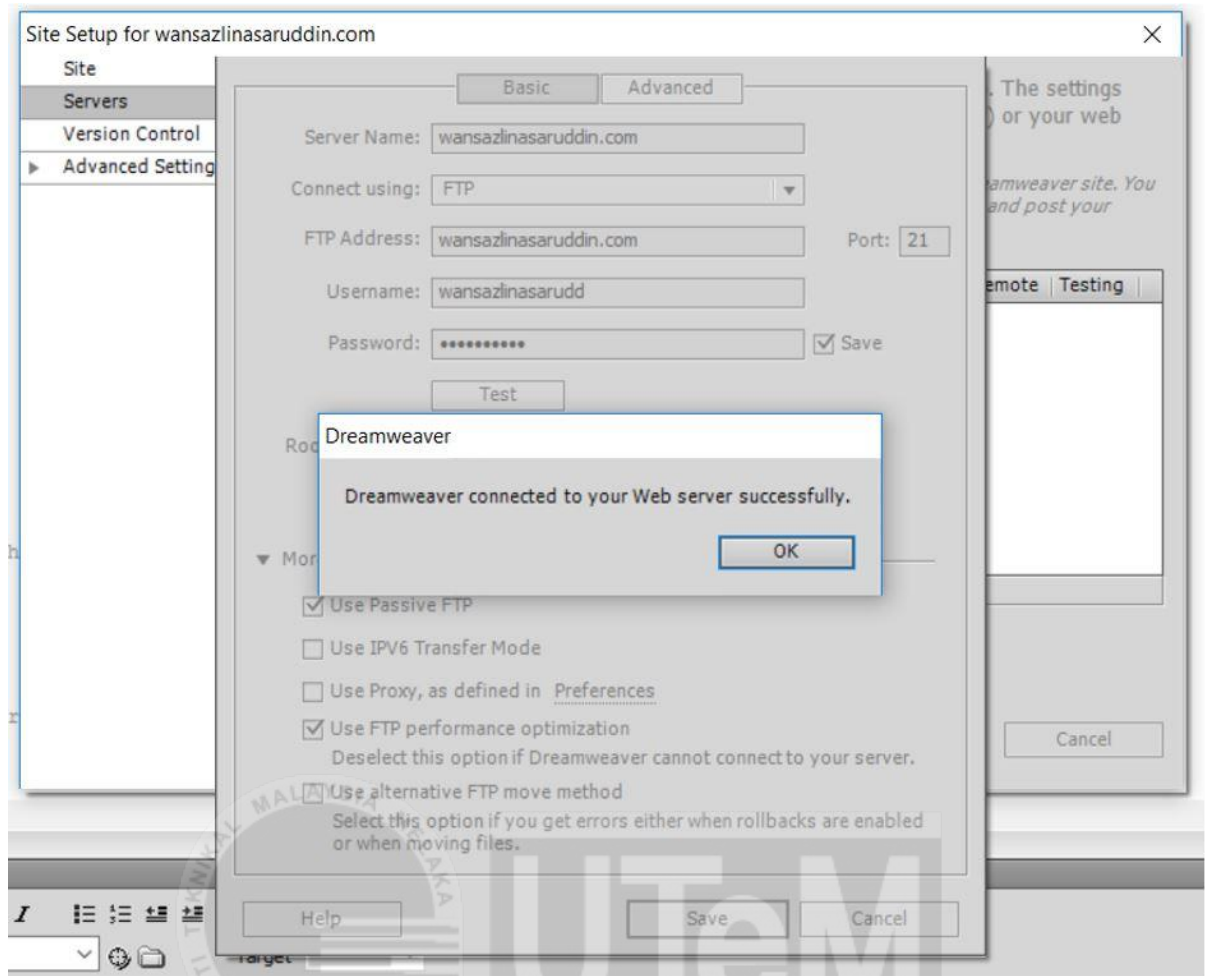
Enter **Server Name** and **FTP Address** (usually set as same), **Username** and **Password** to your hosting, your **Web URL** and expand the **More Options**, check the **Use Passive FTP**. Then click on **TEST** button.



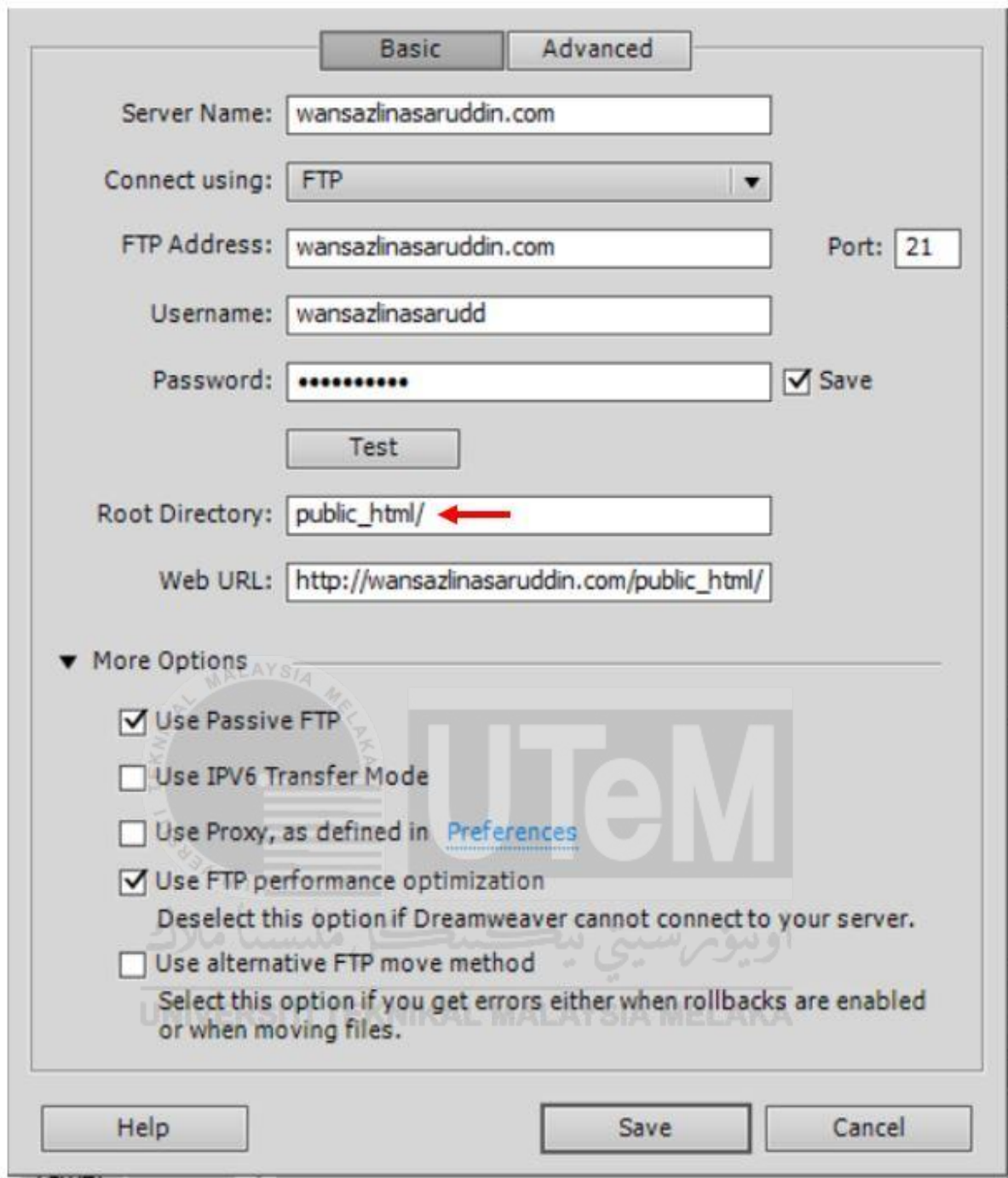
5. Once you click the **TEST** button, give a time for your Dreamweaver to check and test the connection details you just provide.



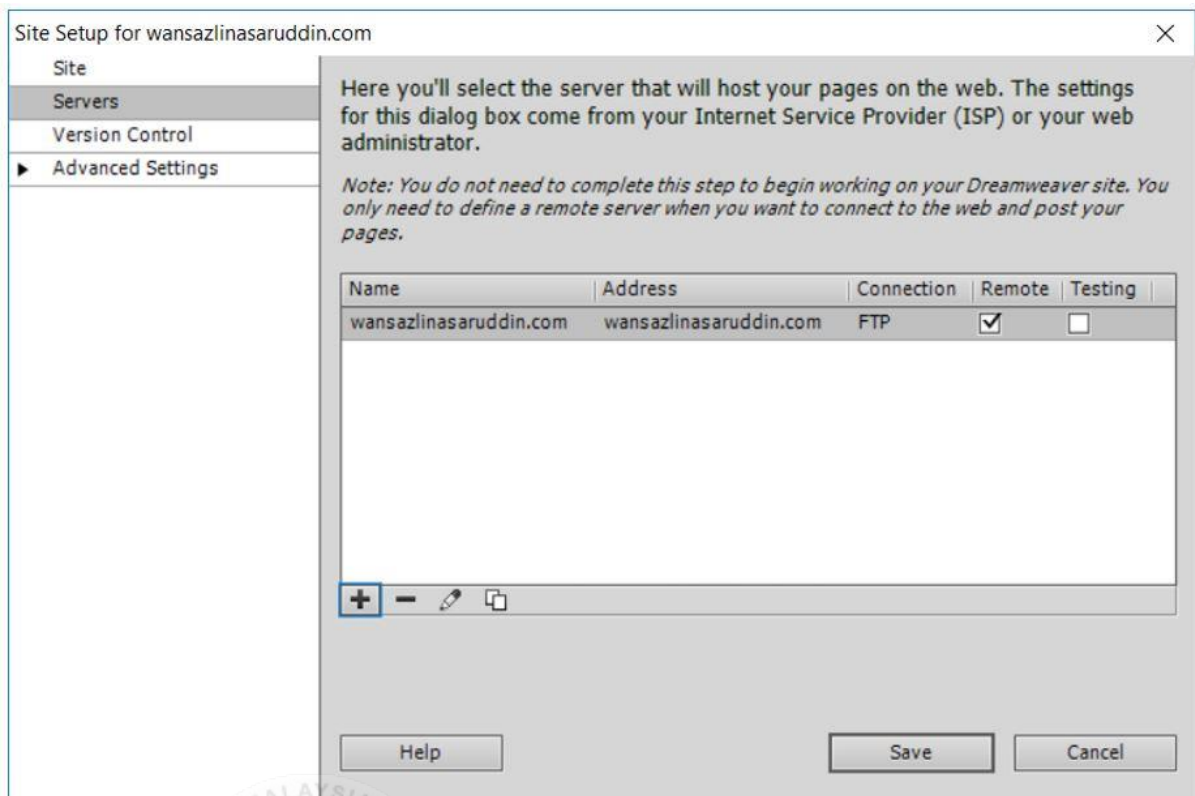
6. If everything is good, you will get this success message box! Click **OK**.



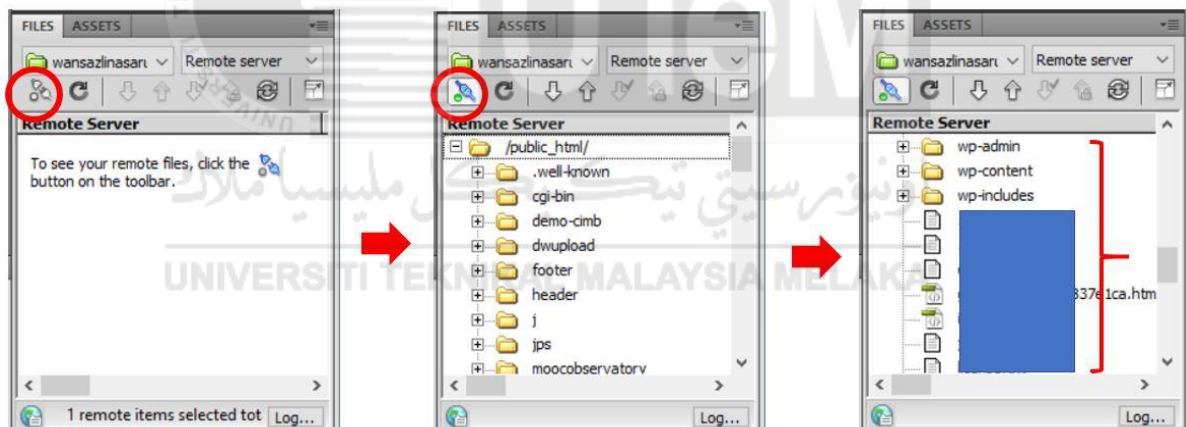
7. Before you Save the settings, you might want to set the **Root Directory** path. This to ensure you access the correct directory and not messing up others. Then click the **Save** button.



8. It will bring you back to the Site Setup window. Now you should have server information as below with Remote box checked. Once again, click the **Save** button.



- At your main Dreamweaver window, look at your Files tab. By default the site is not connected yet. Click on the connection icon.



The connection start at your /public_html/ directory as you set and your WordPress folders and files is there.

Now you are done. The connection is working, you are now set to go!. Remember to click upload arrow to update your file in to your servers. Remember to always have a **good backup** and try not to mess up too much your folders and files. This steps also can be use even that you dont have WordPress installed or for your own online system dev.

Berjalan, Tren Gaya Hidup Sihat

Norfazliah Mat Sapar

Sedang kita sibuk mengejar arus perkembangan semasa, masyarakat kini lebih bijak dengan mengamalkan gaya hidup yang lebih sihat bagi mengimbangi jadual harian yang padat dengan pelbagai aktiviti.

Pelbagai aktiviti boleh dijalankan dalam mengamalkan gaya hidup sihat. "Berjalan" adalah salah satu cara yang bermanfaat untuk badan dan emosi. Anda akan mendapati diri berasa bertenaga, lebih focus dan ceria selepas berjalan. Sama ada secara bersendirian atau pun berpasukan sudah menjadi trend sekarang jika dilihat dimana-mana tempat yang ideal untuk melakukan aktiviti yang menyihatkan ini.

WAJIB TAHU!

5 Manfaat Jalan Kaki

Manfaat Jalan Kaki Sungguh Luar Biasa.

Berjalan kaki dianggap sebagai senaman yang paling efektif kerana boleh dilakukan oleh sesiapa sahaja. Berikut beberapa manfaat jalan kaki yang perlu anda ketahui.

1 Menguatkan Daya Ketahanan Tubuh

Aktiviti berjalan kaki boleh meningkatkan daya ketahanan tubuh anda sehingga anda tidak mudah diserang penyakit. Ini adalah kerana daya ketahanan tubuh anda terjaga dengan baik.

2. Bebas Diabetes

Dengan melakukan aktiviti berjalan kaki secara automatik kadar gula atau glukosa di dalam tubuh akan bekerja di setiap jaringan sel dalam tubuh anda. Situasi ini membuatkan kadar gula atau glukos tersebut tidak 'berkumpul atau bertimbun' di dalam darah. Secara tak langsung ia akan membuatkan anda terhindar daripada penyakit diabetes. Penyakit diabetes merupakan penyakit yang disebabkan oleh kadar gula yang tinggi di dalam darah anda.

3. Menyihatkan Jantung

Berjalan kaki boleh membantu untuk menjaga perjalanan darah masuk dan keluar dari jantung untuk bekerja dengan cara yang sempurna. Ini bermakna berjalan kaki juga penting bagi kesihatan jantung anda.

4. Otak Jadi Lebih Sihat

Dengan berjalan kaki secara teratur, ia mampu membuat gerak kerja otak berjalan lebih baik. Jalan kaki juga mampu meredakan depresi dan stress serta meningkatkan daya ingatan.

5. Menurunkan Berat Badan

Bagi anda yang ingin membakar kalori dengan cara sederhana, tak ada salahnya anda cuba bersenam dengan berjalan kaki. Dengan teknik yang tepat, berjalan kaki boleh menambah jumlah kalori yang terbakar sehingga 15 peratus.



firedrill FTMK

Fauzura Mohd Salleh

**Api,
ketika kecil dia sahabat.
Bila besar, ia
menjahanamkan!**



Pada 7 Ogos 2019, Fakulti Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (FTMK) dibantu Pejabat Kesihatan dan Keselamatan Pekerjaan (PKKP) UTeM, dengan kerjasama Balai Bomba Ayer Keroh telah mengadakan satu latihan pengusian bangunan di FTMK, UTeM iaitu dengan mengosongkan penghuni Bangunan FTMK. Seramai lebih kurang 300 orang peserta yang terlibat dari kalangan staf dan pelajar dan pekerja pembersihan di FTMK telah hadir ke latihan tersebut.

Tujuan utama latihan ini diadakan adalah untuk melatih para pelajar dan kakitangan syarikat dan Universiti mengenai tindakan kecemasan yang perlu diambil apabila berlaku sebarang kejadian yang tidak diingini di tempat kerja seperti kejadian kebakaran atau bencana alam.

Selain itu, latihan cara-cara memadam kebakaran dengan menggunakan alat pemadam api sekiranya berlaku kecemasan kebakaran di FTMK. Senario kebakaran ini adalah bermula dari kebakaran serta asap dikeluarkan dan melibatkan dua orang mangsa. di BLOK A tingkat 4 (Dewan Seminar). Apabila kebakaran bermula, keadaan makmal mula bergelap, (Manuall Call Point) diaktifkan dan loceng berbunyi di keseluruhan FTMK. Pengusian bangunan bermula dimana pegawai pengusian pergi ke semua tempat untuk memastikan tiada lagi penghuni yang tertinggal. Pensyarah dan pelajar mula meninggalkan kelas secara berbaris ke tempat berkumpul. Kesemua penghuni di FTMK juga keluar ke tempat berkumpul. "Head Count" dijalankan untuk memastikan tiada lagi penghuni yang tertinggal di dalam bangunan.



Pasukan Pemadam UTeM

dan pasukan penyelamat mula memasuki makmal dan mencari tempat berlaku kebakaran dengan melihat panel kawalan.

Lokasi kebakaran telah dikenalpasti di makmal penyelenggaraan bangunan.

Pasukan pemadam menarik kabel hos dan hos bomba untuk memadamkan kebakaran.

Pasukan penyelamat menyelamatkan mangsa yang cedera untuk dibawa ke tempat berkumpul untuk dirawat oleh pasukan pertolongan cemas. Pasukan pertolongan cemas menyerahkan mangsa pada klinik Kesihatan UTeM untuk rawatan lanjut.

Kejadian menyelamatkan dan memadam dilaporkan kepada ketua komander dan didapati juga ada mangsa tertinggal dimana ketua komander telah melaporkan kepada pihak bomba.

Pihak bomba dengan segera memasuki bangunan untuk memadam dan menyelamatkan mangsa yang tertinggal.

Selepas mangsa diselamatkan dan api kebakaran dipadamkan oleh pihak Bomba, pihak bomba dan komander telah mengistiharkan latihan pengusian telah selesai. Seusai latihan pengusian, pihak bomba telah menjalankan latihan cara-cara memadam api bersama pelajar dan staf untuk memastikan mereka dapat menggunakan alat pemadam api dengan baik. Pihak bomba menunjukkan keberkesanan alat pemadam api jenis ABC berbanding dengan alat pemadam api menggunakan air dan karbon dioksida kepada pelajar dan kakitangan FTMK.



Travelog Haji 1440 Hijrah / 2019 Masihi

Ts. Dr. Robiah Yusof

Alhamdulillah tahun ini merupakan tahun yang amat bersejarah bagi kami berdua suami isteri. Kami amat bersyukur padaMu Ya Allah kerana dengan limpah rahmatMu kami telah dijemput menjadi tetamuMu. Kebetulan dapat pergi bersama-sama dengan rakan sepejabat iaitu Faizal dan isterinya. Perasaan gembira yang teramat sangat dan ianya tak dapat digambarkan dengan penulisan.

Pada 4hb Julai 2019, tibalah masanya untuk kami bertolak ke Madinah menaiki kapalterbang KT02, iaitu penerbangan yang kedua pada musim haji tahun 2019 ini. Alhamdulillah segala urusan perjalanan kami dipermudahkan.

Memang tak sabar rasanya nak bertemu dengan Nabi Muhammad SAW. Rindu teramat sangat untuk bertemu dengan Nabi. Apabila sampai saja di bumi Madinah kami tidak



berlengah lagi. Sejurus selepas selesai urusan penginapan, kami berdua terus bersedia menuju ke masjid Nabi. Memang terasa aman seaman-amannya sewaktu duduk beriktikaf di masjid Nabi sambil sekali-sekala dapat minum air zam-zam untuk menghilangkan dahaga.



Salah satu daripada aktiviti yang amat dinanti-nantikan oleh semua umat Nabi Muhammad SAW yang datang berziarah ke masjid Nabi adalah untuk pergi ke Raudah iaitu Taman-taman Syurga. Alhamdulillah, Allah maha Pengasih lagi maha Penyayang,

setiap kali hati ini berniat hendak kesana Allah datangkan sahabat yang tak pernah kita berjanji untuk pergi bersama-sama kesana. Beberapa kali kejadian yang sama berulang, iaitu sewaktu hendak pergi ke Raudah ianya seolah-olah kita pernah jadi rakan karib sehidup semati.

Di Raudah, rakan tersebut akan jaga kita dan kita juga akan jaga dia sewaktu tiba giliran kita untuk bersolat dan berdoa. Masya Allah, sekejap sungguh masa berlalu, cuma 4 hari sahaja kami dapat tinggal di bumi madinah. Memang sedih sewaktu nak mengucapkan selamat tinggal pada Nabi. Kami berdua berdoa agar diberi rezeki dan tubuh badan yang sihat agar kami dapat datang lagi ke bumi madinah untuk ziarah Nabi.

Pada 9hb Julai 2019, tibalah masa untuk kami bertolak ke Mekah dengan menaiki bas untuk menunaikan umrah dan haji. Dalam perjalanan ke Mekah kami telah singgah di Bir Ali untuk bermiqat dan berniat ihram. Selesai urusan di Bir Ali, kami meneruskan perjalanan ke Mekah. Kami akhirnya telah sampai di hotel penginapan kami pada lewat waktu malam di Hotel Janadriyah. Ianya merupakan Pusat Tabung Haji Malaysia di Mekah. Kami telah dikumpulkan dalam satu maktab iaitu Maktab 78. Selesai urusan penginapan, kami telah diarahkan oleh pihak pengurusan Tabung Haji untuk berkumpul di lobi bagi melaksanakan tawaf dan saie untuk umrah. Hotel kami terletak 700 meter dari Masjidil Haram. Ianya kelihatan macam jauh, tapi bila dah berjalan ulang alik hari-hari dah tak terasa jauhnya.

Pada keesokan harinya, bermulalah aktiviti rutin seharian kami iaitu pergi ke masjid untuk beriktikaf dan solat subuh seawal pukul 2.30 pagi. Selesai solat subuh, kami akan beriktikaf hingga selesai waktu dhuha. Setelah itu melakukan tawaf sunat dan kemudian pulang ke hotel untuk bersarapan dan merehatkan badan. Pukul 11.00 pagi kami beransur perlahan-lahan ke masjidil haram semula untuk melaksanakan solat fardhu zohor dan seterusnya fardhu asar, maghrib dan isyak. Sementara menunggu selang waktu solat fardhu kami cuba memenuhinya dengan membaca ayat-ayat suci Al-Quran dan zikir serta solat-solat sunat. Kami memang ada bawa bekalan kurma serta biskut untuk alas perut. Kami hanya akan keluar sebentar untuk makan tengahari pada pukul 2.00 petang di kedai berdekatan sekiranya kami lapar. Aktiviti rutin ini berlaku sehinggalah tibanya hari untuk wukuf di Arafah.

Banyak perkara nostalgia berlaku di Arafah, Muzdalifah dan Mina. Di Arafah, sewaktu tiba sahaja waktu mustajab untuk berdoa ianya berserta dengan hujan dan ribut menjadikan semua Jemaah kelim-kabut untuk masuk semula ke dalam khemah masing-masing. Di Muzdalifah kami tidur sebentar dibawah sinaran cahaya bulan sementara menunggu giliran untuk dibawa menaiki bas ke Mina. Di Mina, kami



diarahkan oleh pihak pengurusan Tabung Haji untuk melaksanakan Nafar awal dimana kami perlu melontar jamrah hanya pada 10, 11 dan 12 zulhijjah sahaja.

Aktiviti yang menyeronokkan di Mina adalah aktiviti berjalan kaki seawal pukul 3.00 pagi dari tempat penginapan kami dan kemudiannya melalui

terowong untuk melontar batu kedalam jamrah Sughro, Wusto dan Kubro. Jarak untuk pergi dan balik ke jamrah tersebut adalah sejauh 7 km. Aktiviti rutin harian yang telah kami laksanakan sewaktu kami berjalan kaki ke masjidil haram telah menjadikan kami tegap dan tidak letih untuk melaksanakan aktiviti lontar jamrah yang sekadar 7 km ini. Barulah kami sedar hikmahnya hotel kami diMekah terletak jauh dari masjidil haram,

rupa-rupanya Allah nak kita bersenam sebelum kita dapat melaksanakan aktiviti diMina dengan mudah dan santai. Selesai melontar jamrah pada 12 zulhijah, kami telah bertolak menaiki bas ke Mekah untuk menyempurnakan dua rukun yang terakhir haji iaitu tawaf dan saie. Setibanya kami di hotel penginapan Mekah, kami terus menyiapkan diri untuk ke masjidil haram untuk melaksanakan tawaf keliling kaabah 7 kali dan saie iaitu berjalan berulang-alik dari safwa ke marwah sebanyak 7 kali.

Alhamdulillah, kebetulan hari terakhir untuk menyempurnakan rukun haji ini jatuh pada 13hb Ogos 2019 dimana ianya juga merupakan tarikh harijadi saya. Pada hari tersebut juga dengan ditemani oleh suami yang tersayang kami berdua telah dapat menyempurnakan rukun haji dan juga menyempurnakan pembacaan 30 juzuk ayat suci Al Quran. Tiga peristiwa yang bermakna dalam hidup saya telah kebetulan berlaku secara serentak pada hari yang sama. Ianya merupakan anugerah yang terindah dalam hidup saya dan kami berasa amat bersyukur yang tidak terhingga atas ketentuan ini Ya Allah. Semoga Allah swt mengurniakan haji yang mabrur untuk kita semua. Amin ya rabbal alamin.



Natijah dalam Mendidik

AMAT BERAT, payah dan berliku tanggung jawabmu wahai pendidik, terutama di zaman media social menjarah minda. Saban hari kita berhadapan dengan para pelajar yang kebanyakannya semakin berani. Mereka bukan sahaja alpa merosakkan diri sendiri malah persekitaran. Kerap kali di media-media pelbagai, terpapar salah laku pelajar seperti penyalahgunaan dadah, zina, vadalisma, arak, bahkan sampai ke tahap membunuh. Kesakitan ini semakin hari semakin membarah dan sukar dibendung.

Jika ditelusuri masalah gejala sosial yang kini menjadi wabak dalam masyarakat, ia sebenarnya bagai kayu ukur berjaya tidaknya kita dalam mendidik. Tentu hati kecil kita sukar menafikan bahawa selama ini kita hanya berjaya melahirkan manusia yang pandai belum tentu baik akhlaknya. Kita hanya upaya memandaikan akal mereka tetapi belum tentu berjaya mencerdikkan hati dan nurani mereka.

Sudah banyak pihak melontarkan pandangan, saranan dan idea-idea bahkan sesetengah pandangan itu sudah pun dicuba pakai, namun ia masih tidak dapat membaiki keadaan. Malah, ia ibarat benang yang kusut dan tambah serabut.

Makin dicuba, makin selirat jadinya.

Menjadi pendidik bukanlah suatu kerja yang mudah. Jika hanya sekadar untuk makan gaji atau sebagai "escapism" setelah gagal menjawat jawatan lain, mana mungkin kita dapat memberi komitmen yang sungguh-sungguh dengan tugas ini.

Jika tanggung jawab ini dilakukan sambil lewa maka kita perlu disedarkan, yang akan rosak ini ialah manusia, bukannya barang atau benda. Jika ianya barang yang rosak, boleh kita buang sahaja namun yang ini manusia hakikatnya yang rosak, ke mana hendak kita campakkan?

Perkara yang pertama dan utama yang hendak dididik kepada para pelajar ialah mengenalkan Tuhan kepada mereka. Sabda Rasulullah s.a.w. "Awal-awal agama ialah mengenal Allah". Para pelajar perlu diajak untuk mengenal, membesarkan dan mengagungkan Tuhan.

Mengapa Tuhan itu menjadi perkara utama? Kerana hati-hati yang kenal Tuhan itu pasti takut padaNya. Logiknya, orang yang takut Tuhan tidak akan mencuri, tidak akan bergaduh, apatah lagi minum arak atau berzina. Orang yang takutkan Tuhan pasti dapat mengawal dirinya dari membuat sebarang kejahatan.

Maka kerana itulah pendidikan kita perlu bertunjang dari rasa takut akan Allah. Tugas ini bukan hanya menjadi tanggung-jawab asatizah sahaja, malah segenap insan yang bernama pendidik. Walaupun kita hanya mengajar ilmu tentang tanah yang dipijak, biarlah ilmu itu menimbulkan rasa takut akan Tuhan. Tentunya ia bukan mudah untuk dilaksanakan melainkan melainkan perlu bermula daripada diri pendidik itu sendiri. Bagaimana acuan, begitulah kuihnya!

Di sinilah pentingnya faktor kepimpinan melalui teladan. Ia bermakna, rasa takut kepada Tuhan itu sangat perlu ada dalam diri setiap pendidik sebelum rasa itu dapat disalurkan kepada anak didik. Rasa takut itu perlu hadir sepanjang masa walaupun memang agak sukar untuk ia berterusan. Namun jika para pendidik ingin supaya didikannya berkesan, maka tidak dapat tidak, ia perlu diusahakan.

Apa ertinya teori demi teori dan falsafah yang berjela-jela tentang pendidikan dikeluarkan tetapi gagal memberi sebarang kesan atau kebaikan yang kita idamkan. Firman Allah; "Barangsiapa diberi hikmah, akan diberikan kebaikan yang banyak". Malah di dalam sebuah hadis, Rasulullah s.a.w. telah bersabda yang mafhumnya "Ibu segala hikmah ialah rasa takut pada Allah."

Dari ayat dan hadis tersebut, fahamlah kita bahawa orang yang memiliki rasa takut pada Allah akan diberi kebaikan yang banyak. Justeru itu, pendidikan yang baik itu perlulah bermula dari diri pendidik itu sendiri. Dengan menjadikan diri kita sebagai pendidik yang takutkan Allah, ada rasa bertuhan dan rasa kehambaan yang tinggi dalam diri, apa jua didikan, mesej, atau ilmu yang disampaikan akan meninggalkan kesan yang baik kepada sesiapa sahaja yang mendengarnya.

Kesimpulannya, jika kita terlebih dahulu mengamalkan apa yang kita ajarkan kepada anak-anak didik kita, insyaAllah ia akan memberi kesan kepada mereka. Dan tidak timbullah istilah "seperti ketam mengajar anaknya berjalan lurus." Semoga kita semua dipimpinNya dalam usaha memimpin pelajar kita insvaAllah.

Ts. ErmanHamid

FOLLOW US ON
SOCIAL MEDIA



FTMK di Media Sosial



FTMK UTeM

17 Dec 2019 at 8:48 am

FTMK khususnya, dan UTeM amnya, amat berbangga dengan anda! Anda kini Ejen UTeM untuk mengembangkan jenama UTeM dan FTMK ke persada dunia!

#myftmk



MALAYSIA GAZETTE.COM

Graduan UTeM diiktiraf selepas hasilkan filem Ejen Ali The Movie

myftmk

Gerhana Matahari

26 Disember 2019

Jurufoto: Aiman Faris b. Mazri

Fakulti Teknologi Maklumat & Komunikasi, Universiti Teknikal Malaysia Melaka



Partial Solar Eclipse | 26 December 2019 | Location: Universiti Teknikal Malaysia Melaka, Melaka, Malaysia



Liked by nurulemran and 94 others
myftmk GERHANA DI UTeM... more
View All 4 Comments

FTMK (UTeM) @myftmk · 27 Oct 19
Happy Deepavali 2019!
#myftmk



FTMK (UTeM) @myftmk · 01 Sep 19
Salam Maal Hijrah.

Negara Rahmah, Ummah Sejahtera!

#myftmk



Liked by haf...
myftmk Good mornin

FTMK UTeM
28 Dec 2019 at 1:59 pm

Kurang 5 hari lagi 2019 akan ditinggalkan. Kami kongsi dengan anda "12 Malaysia's Top Jobs In-Demand" untuk tahun 2019. Sains Komputer, Komunikasi dan Rekabentuk Multimedia/Grafik tergolong di dalamnya, petanda terbaik bahawa kita berada di landasan!

#myftmk



EDUADVISOR MY
Malaysia's Top Jobs In-Demand for 2019 | EduAdvisor

FTMK UTeM
19 Dec 2019 at 9:58 am

Pejabat Timbalan Naib Canselor (Hal Ehwat Pelajar) sedang membuat Kajian Kepuasan Pelajar yang bertujuan untuk mendapatkan maklum balas pelajar UTeM berkenaan perkhidmatan yang disediakan oleh pihak Universiti.

Sehubungan dengan itu, mohon kerjasama daripada semua pelajar untuk mengisi kajian tersebut. Maklum balas yang diberikan akan digunakan u... See More



UTeM secara keseluruhannya telah berjaya memperoleh 9 pingat dengan satu A... See More

FTMK UTeM
9 Dec 2019 at 6:55 am

Kami kehilangan. 😞

Allahyarhamah Rohana Abu Bakar, Pembantu Tadbir Kanan FTMK, telah kembali ke Rahmahtullah pada 9 Disember 2019 (Ahad) jam 12.50 pagi di Hospital Besar Melaka.

Jenazah akan diuruskan di Hospital Besar Melaka jam 8.30 pagi, dibawa ke rumah Allahyarhamah di Bukit Katil Melaka sebaik selesai untuk solat jenazah dan dijangka di kebu... See More



Rohana Abu Bakar
Pembantu Tadbir Kanan
Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi
Kembali ke Rahmatullah
pada Isnin, 9 Disember 2019
Mafatih

myftmk



Liked by nurulemran and 74 others
myftmk Selamat Menyambut Tahun Baru 2020... more
1 January · See Translation

myftmk



Liked by hafizanachik and 53 others
myftmk Exam Mood!... more
31 December 2019 · See Translation

myftmk



Liked by hafizanachik and 26 others

FTMK (UTeM) @myftmk · 19 Oct 19
Selamat Pagi Malaysia!

"Beza antara ruang selesa anda dan impian masa hadapan adalah dimana kehidupan anda dijalankan menuju impian. Kami sedia menjadi bahagian penting kehidupan anda menuju masa depan gemilang tersebut"

#myftmk



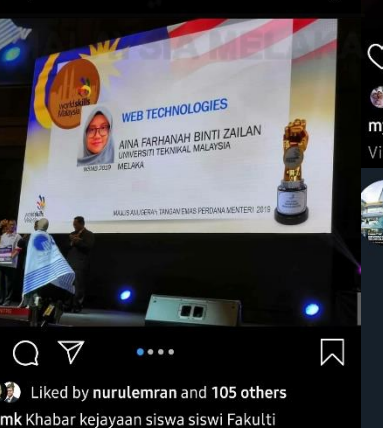
Liked by hafizanachik and 53 others

myftmk



Liked by nurulemran and 105 others
myftmk Khabar kejayaan siswa siswi Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi tncheputem Syabas TUAH UTeM
19 November 2019 · See Translation

myftmk



Liked by hafizanachik and 26 others

myftmk



Liked by haf...
myftmk Good mornin

FTMK (UTeM) @myftmk · 05 Oct 19
Hari Akademia Malaysia; jatuh pada 5 Oktober setiap tahun, diraikan sempena menghargai sumbangan dan pengorbanan ahli akademik dalam meladeni tanggungjawab kepada universiti dan masyarakat.

Selamat Hari Akademia!
'Akademia bersama Masyarakat'

#myftmk



FTMK (UTeM) @myftmk · 02 Sep 19
FTMK UTeM dari udara.

Selamat datang siswa/siswi baharu FTMK, inilah fakulti kita!

FTMK World!





Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi,
Universiti Teknikal Malaysia Melaka
Hang Tuah Jaya,
76100 Durian Tunggal, Melaka