

# MIIEx2017

Melaka  
International  
Intellectual  
Exposition

## PROGRAMME ABSTRACT

AUTISM

INNOVATION

DESIGN

INVENTION

**"Bridging Gaps with Creativity for Future Sustainability"**

# MIIEX2017



“Bridging the Gaps with Creativity for Future Sustainability”

## **EDITORS AND COMPILERS:**

Prof. Madya Dr. Shafinar Binti Ismail  
Mohd Halim Bin Mahphoth  
Aemillyawaty Binti Abas  
Fazlina Mohd Radzi  
Aidah Alias  
Ilinadia Jamil  
Nor Yus Shahirah Hassan  
Shafirah Shaari  
Farihan Azahari

## **COVER DESIGN:**

AFTI Sdn Bhd

## **PUBLISHED BY:**

Division of Research and Industry Linkages  
Universiti Teknologi MARA MELAKA  
KM26 Jalan Lendu,  
78000 Alor Gajah Melaka  
Tel +606-5582094/ +606-5582190 / +606-5582113  
Web: [www.miiex2017.com](http://www.miiex2017.com)

*All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without permission of the copyright holder.*

**HALAL FUN BOARD GAMES**

Mohd Zaid Bin Daud, Dr. Azri Bhari &amp; Zulaipa Binti Ruzulan

UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA SHAH ALAM

**Abstract**

Industri halal global dijangka terus mendapat permintaan yang lebih memberangsangkan dengan memperkenalkan pelbagai modifikasi dan inovasi produk. Ini terbukti apabila, saiz pasaran halal di peringkat global telah mencapai jumlah US\$ 2.77 trilion setahun, manakala eksport produk halal Malaysia telah mencapai RM 37.7 billion. Perkembangan ini didorong oleh peningkatan populasi, kesedaran Muslim, dan aspek penyelidikan dan inovasi. Negara Malaysia dilihat sebagai rujukan terbaik dalam membangunkan produk halal melalui penawaran beberapa skim pensijilan halal yang merangkumi tujuh kategori iaitu produk makanan dan minuman, premis makanan, barang gunaan, kosmetik dan dandanan diri, rumah sembelih, farmaseutikal dan logistik. Walau bagaimanapun, terdapat perbincangan isu-isu halal disebabkan kurangnya keberkesanan dalam penyampaian maklumat. Kewujudan pelbagai manual dan standard sewajarnya memerlukan alat yang bukan sahaja memudahkan, namun mampu mengukur asas kefahaman mereka. Menyedari hal ini, sebuah inovasi baharu diperkenalkan iaitu permainan ilmiah yang dinamakan Halal Fun Board Games. Halal Fun Board Games merupakan permainan papan bertemakan halal yang bertujuan meningkatkan kefahaman dan kemahiran setiap pemain terhadap pengurusan halal. Halal Fun Board Games meliputi beberapa tahap soalan uji minda yang menerapkan kaedah pengurusan halal meliputi semua aspek skim pensijilan halal. Halal Fun Board Games turut bersifat global iaitu diterbitkan dalam pelbagai bahasa termasuklah bahasa Melayu, Inggeris dan Arab. Halal Fun Board Games diyakini mampu menjadi bahan bantu mengajar yang interaktif dan mampu membawa masyarakat memahami konsep dan pengurusan halal dengan lebih mudah dan pantas.

**OASIS: MONITORING FUNDAMENTAL WELL-BEING OF ORANG ASLI**

Dr. Mohd Nur Ruzainy bin Alwi, Nurul Nadiah binti Ahmad, Siti Sarah binti Baharuddin &amp; Dr. Shahrul Nizam bin Salahudin

UNIVERSITI TENAGA NASIONAL, KAMPUS SULTAN HAJI AHMAD SHAH

**Abstract**

Orang Asli Social Impact System (OASIS) is an automated system that measure and monitor social impact towards happiness and satisfaction of Orang Asli. OASIS has been designed to serve TWO (2) types of users which are Orang Asli (user) and Jabatan Kemajuan Orang Asli, JAKOA/related ministry (administrator) as commercialization potential. Specifically, OASIS provides objective measuring on four fundamental universal needs which are socioeconomic, health, interpersonal relationship and environment. This system also able to generate a report on social impact for the JAKOA/related ministry regarding Orang Asli's happiness and satisfaction. This report is important to assist related parties particularly JAKOA in determining the impact of Orang Asli's social events and activities and perhaps can provide guidelines for their action plan in improving the social life of Orang Asli. Besides, this system has been designed as user friendly due to the limitation on the literacy of Orang Asli.