

e-BULETIN JSKM

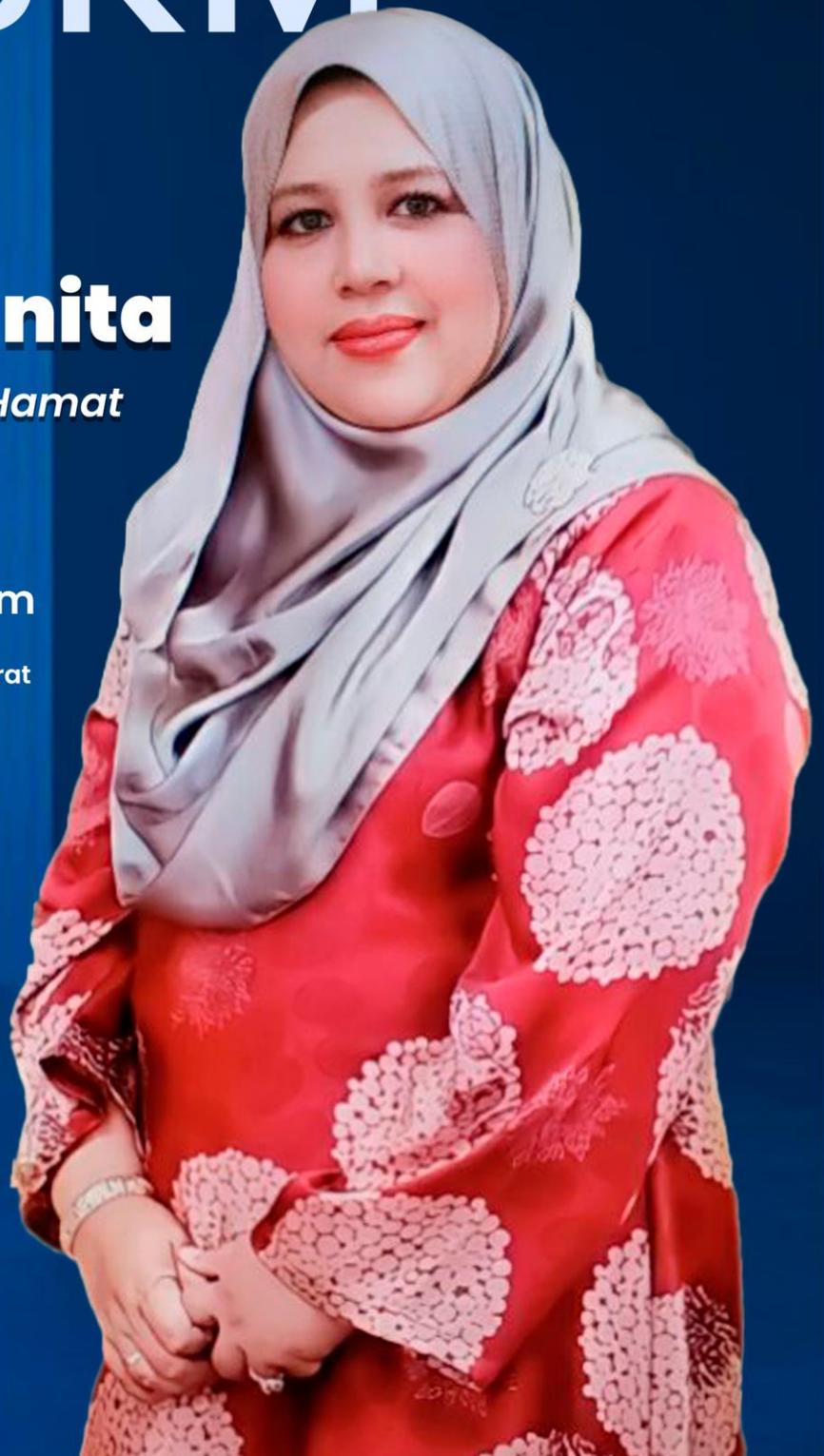
Cabaran Wanita

Muniroh Hamat

Antara Menarik di Dalam

- Generate e-Certificates with Autocrat
- Symbolab Matrices
- JJCM Hatyai
- Jika Diri Diuji
- Tentang Kamu
- Pengurusan Rekod
- Musafir Haji
- Wira Sejati

Edisi April 2023



ISI KANDUNGAN e-BULETIN

03 Dari Meja Editor

04 Setinta Kata dari Koordinator

05 Cabaran Wanita

06 Aktiviti JSKM

21 Perkongsian

57 Puisi

65 Permainan



Sidang Redaksi:

Ketua Editor

Puan Siti Nurleena Abu Mansor

Editor

Ts. Jamal Othman

Puan Siti Mariam Saad

En. Ahmad Rashidi Azudin

Terbitan:



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Cawangan Pulau Pinang
Kampus Permatang Pauh

Unit Penerbitan e-Buletin

Jabatan Sains Komputer dan Matematik

UiTM Cawangan Pulau Pinang

13500 Permatang Pauh

Pulau Pinang

eISSN 2637-0077



9 772637 007004

DARI MEJA

EDITOR

Siti Nurleena Abu Mansor



Assalamualaikum dan salam sejahtera kepada semua pembaca.

Syukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah rahmat-Nya Unit Penerbitan e-Buletin, Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM) berjaya menerbitkan e-Buletin JSKM Edisi 9, sesi 20232. Edisi kali ini menampilkan kelainan dalam reka bentuk muka depan, di mana kita menampilkan *cover figure* dan kisah pengalaman dan kejayaan figura tersebut. Istimewa kali ini ditampilkan Puan Muniroh Hamat yang sangat berpengalaman dalam pengajaran dan pembelajaran di UiTM. Perkongsian beliau diharap dapat dijadikan rujukan serta meningkatkan motivasi pembaca sekalian.

Kami juga telah menerima sebanyak 34 artikel dari warga JSKM dari pelbagai kategori seperti laporan aktiviti, perkongsian informasi, pengalaman peribadi, puisi-puisi yang indah dan juga permainan menguji minda. Penulisan warga juga semakin matang dan penulisan juga lebih santai. Tidak dinafikan kemahiran menulis penting kerana dapat menyampaikan fikiran dan idea dengan lebih jelas, meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan menulis, serta memperdalam pemahaman tentang topik tertentu dan meningkatkan kreativiti dan akademik seseorang serta membantu orang untuk berkomunikasi dengan lebih efektif dan efisien.

Terima kasih kepada semua editor yang telah membantu dalam menyusun atur serta mereka letak e-Buletin ini. Tanpa usaha dan kreativiti mereka, e-Buletin JSKM tidak akan dapat mencapai kualiti yang tinggi seperti saat ini. Kami berharap bahawa edisi e-Buletin kali ini dapat memberikan informasi yang berguna serta menghibur pembaca kami dari pelbagai kalangan. Kami juga berharap anda menikmati edisi terbaru e-Buletin kami dan berterima kasih atas sokongan anda yang berterusan. Kami akan selalu terbuka untuk sebarang komen serta saranan dari pembaca bagi terus meningkatkan e-Buletin ini.

Selamat membaca. Sekian, terima kasih.

SETINTA KATA DARI KOORDINATOR

Ts. Dr. Rozita Kadar



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan salam sejahtera.

Setinggi-tinggi syukur ke hadrat Allah SWT kerana dengan izin-Nya, e-Buletin Edisi ke-9 ini berjaya diterbitkan. Di kesempatan ini saya ingin merakamkan penghargaan dan jutaan terima kasih kepada seluruh Jawatankuasa Unit Penerbitan e-Buletin Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM) dalam usaha merealisasikan penerbitan ini. Penerbitan e-Buletin ini adalah salah satu bukti dari usaha dan dedikasi yang tinggi oleh Jawatankuasa Unit Penerbitan e-Buletin JSKM ke arah membantu menghasilkan karya yang berkualiti dalam kalangan pensyarah JSKM. Syabas diucapkan.

Penghargaan ini juga dituju kepada semua pensyarah yang sama-sama memberi sokongan dalam menyumbangkan bahan-bahan penulisan untuk diterbitkan didalam e-Buletin pada kali ini. Karya-karya yang diterbitkan ini memperlihatkan satu usaha yang luar biasa oleh pensyarah dalam bidang penulisan. Saya yakin e-Buletin ini akan memberikan manfaat yang besar kepada pembaca dan memperlihatkan bahawa warga JSKM mempunyai bakat yang hebat dalam bidang penulisan. Terima kasih sekali lagi kerana memberikan sokongan yang besar dalam penerbitan ini. Teruskan usaha anda yang hebat ini dan saya berharap anda akan terus mencapai kejayaan yang lebih besar lagi di masa depan.

Seperti kita sedia maklum, penerbitan ini sedikit sebanyak dapat menjadi sebagai salah satu platform untuk kita melakarkan peristiwa dan perkembangan semasa serta info-info terkini yang berlaku di dalam JSKM. Tidak ketinggalan juga penerbitan laporan-laporan yang merakamkan aktiviti-aktiviti JSKM sepanjang tahun lalu. Di sini, saya ingin mengambil kesempatan untuk mengucapkan terima kasih kepada warga JSKM yang aktif melibatkan diri dalam aktiviti peringkat JSKM seterusnya menyumbang kepada peningkatan prestasi JSKM. Warga JSKM sekalian telah memberikan contoh yang hebat dalam mendukung dan memperjuangkan kemajuan JSKM. Kerja keras dan semangat anda dalam memberikan sokongan demi kemajuan JSKM tidak ternilai harganya.

Teruskan usaha yang hebat ini dan saya yakin bahawa kita semua akan terus mencapai kejayaan yang lebih besar lagi di masa depan. Kepada semua yang terlibat dalam usaha ini, terima kasih kerana telah memberikan usaha dan sumbangan yang besar dalam mencapai kejayaan dalam penerbitan e-Buletin pada kali ini. Akhir kata, semoga e-Buletin Edisi ke-9 ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh kita semua. Untuk edisi-edisi yang akan datang, saya mendoakan agar warga JSKM akan terus memberi sokongan kepada penerbitan ini dengan berkongsi idea melalui sumbangan karya, artikel dan bahan terbitan lain.

Selamat membaca. Sekian, terima kasih.

CABARAN WANITA

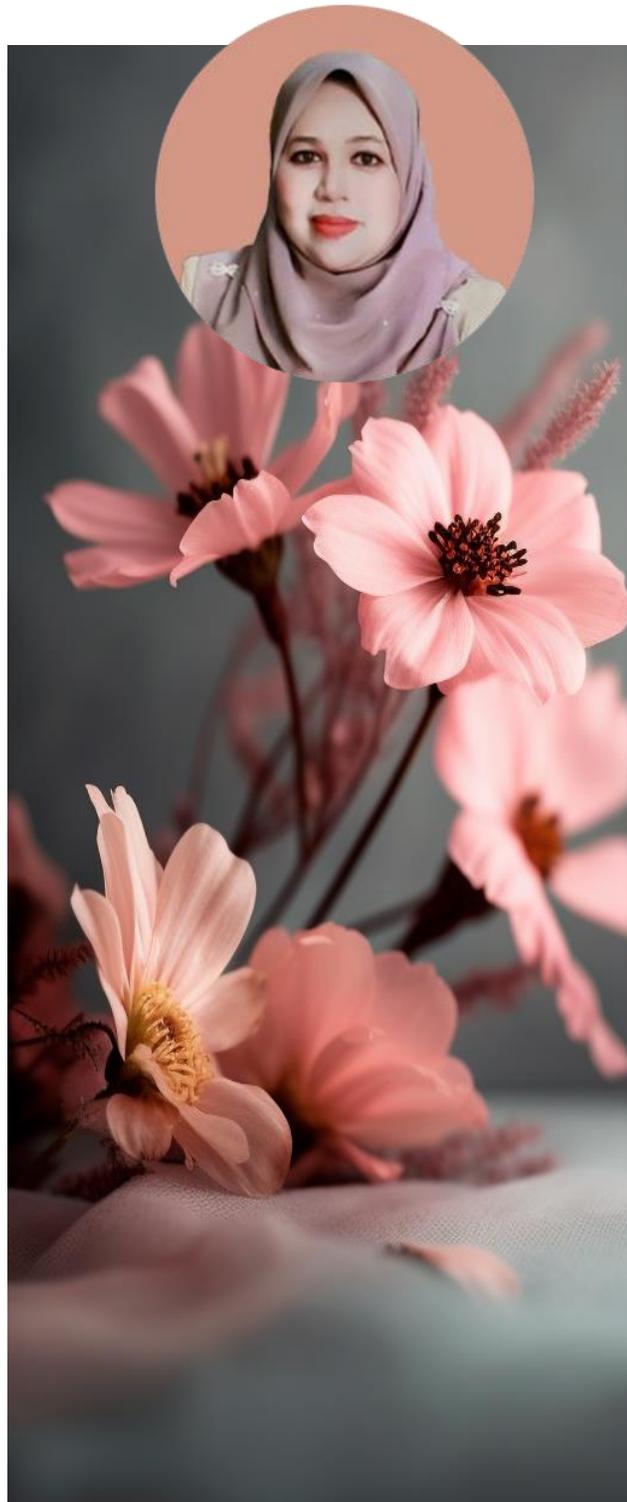
MENJADI PEMIMPIN SESEBUAH JABATAN

Oleh: Muniroh Hamat

Peranan wanita dalam era globalisasi sudah banyak berubah berbanding peranan tradisional. Wanita tidak hanya memikul tanggungjawab sebagai pengurus rumah tangga, malah turut menyumbang kepada kedudukan ekonomi keluarga dengan bekerja mencari sumber pendapatan. Dengan keluar bekerja, wanita kini dipertanggungjawabkan sebagai ketua memimpin sekumpulan individu pekerja dalam organisasi awam mahupun swasta. Justeru, ciri kepemimpinan wanita perlu mampu untuk menyiapkan mereka dengan cabaran kepemimpinan dalam dunia pekerjaan selari perkembangan teknologi digital. Ciri kepemimpinan ini juga perlu memastikan wanita mampu mengekalkan sikap ketahanan dalam mengharungi cabaran zaman digital. Dari segi gaya kepemimpinan secara amnya ada empat gaya, iaitu autokratik, humanis, demokrasi dan laissez-faire. Gaya kepemimpinan diamalkan pemimpin banyak dipengaruhi pengalaman bekerja, latar belakang keluarga dan pendidikan diterima mereka.

Semasa saya menerajui Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM), UiTM Cawangan Pulau Pinang, cabaran dan dugaan memang tidak dapat dielakkan. Seramai 40 staf di bawah jagaan, masing-masing memikul amanah tugas dengan sebaiknya. Selepas 1 tahun memegang jawatan Koordinator JSKM, saya diduga dengan kematian suami tersayang. Tetapi kekuatan untuk meneruskan amanah tugas tetap diteruskan dengan sokongan padu dari staf-staf JSKM. Sentiasa positif, simpan semua yang negatif untuk dibuang secara perlahan-lahan. Sentiasa senyum dan tunjukkan kemesraan walaupun di sebalik senyuman tersimpan seribu cerita. 6 tahun menggalas tanggungjawab ketua, alhamdulillah tidak banyak masalah timbul. Semua urusan disiapkan pada masanya dengan bantuan semua staf yang baik dan rajin belaka. Sentiasa mencari peluang untuk menaikkan nama jabatan. Usah malu untuk bertanya dan belajar.

Akhir kata, terimalah setiap ujian dan cabaran yang ditentukan dalam kehidupan dengan redha. Atasi dan tangani dengan sebijaknya. Mudahkan semua urusan kawan-kawan, insya-Allah, Allah mudahkan urusan kita.



AKTIVITI JSKM

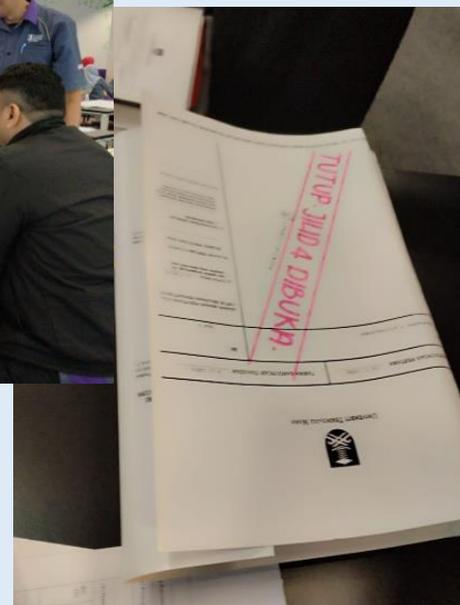
01

Pada 15-16 Mac 2023, Unit Arkib Perpustakaan Tun Abdul Razak (PTAR) UiTM Pulau Pinang telah menganjurkan Kursus Pengurusan Rekod bertempat di ruang bacaan PTAR. Kursus dua hari ini disertai oleh Pengurus Rekod Jabatan (PRJ) dan Pembantu Tadbir Rekod jabatan (PTRJ) yang telah dilantik.

Encik Mohd Shahrman bin Sahar, Pengarah, Arkib Negara Malaysia (ANM), Negeri Pulau Pinang sendiri yang dijemput untuk menyampaikan pengisian kursus ini. Antara objektif kursus ialah:

1. mengenal pasti konsep dan perundangan pengurusan rekod mengikut Akta Arkib Negara 2003 [Akta 629]
2. melaksanakan urusan sistem fail dengan sistematik mengikut piawaian dan prosedur pengurusan rekod yang ditetapkan oleh ANM.
3. mengaplikasikan proses pengurusan rekod dengan betul mengikut standard dan panduan yang dikeluarkan oleh ANM.

Secara keseluruhannya, kursus ini merupakan satu pendedahan dan ilmu yang baru buat kebanyakan peserta. Adalah diharapkan selepas ini, ia dapat dipanjangkan kepada warga JSKM, dan dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.



Oleh Noor Aina Abdul Razak

KURSUS PENGURUSAN
REKOD

MAJLIS APRESIASI JSKM

Oleh AZLINA BINTI MOHD MYDIN

Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM), UiTM Cawangan Pulau Pinang julung kalinya telah mengadakan Majlis Apresiasi JSKM pada 1 Mac 2023 di Hotel UiTM Cawangan Pulau Pinang. Tujuan utama majlis ini adalah untuk menghargai dan meraikan staf-staf jabatan yang gigih berusaha bagi mencapai KPI jabatan dan kampus dalam semua bidang. Majlis ini juga dijalankan untuk mengenalpasti dan menghargai sumbangan staf yang berusaha bersungguh-sungguh menaikkan nama jabatan.

Seramai 25 orang ajk dilantik untuk menjayakan majlis ini. Ajk-ajk ini dibahagikan dalam kumpulan kerja kecil mengikut skop kerja seperti unit sijil, pengurusan majlis, penjurian, dan unit teknikal dan hiasan. Kesemua ajk bertungkus lumus untuk menjayakan majlis ini dalam tempoh masa 3 minggu sahaja. Walaupun dalam masa yang singkat disamping sibuk dengan musim peperiksaan akhir, Allhamdulillah, majlis ini berjaya dilaksanakan dengan sempurna.

Pemilihan pemenang anugerah ini dijuri dan disahkan oleh koodinator Ts Dr. Hajah Rozita Kadar bersama-sama mantan-mantan koodinator Puan Norazah Umar dan Puan Muniroh Hamat. Data-data yang dikumpulkan oleh ajk juri yang diketuai oleh Puan Mariam Saad diserahkan maklumat tersebut kepada pihak juri untuk mengesahkan pemenang anugerah. Ajk sijil yang diketuai oleh Encik Saiful Abu Bakar juga berjaya menghasilkan rekabentuk dan menyiapkan semua sijil yang akan diberikan kepada pemenang sebelum hari kejadian dengan kemas.

Ajk teknikal dan hiasan yang diketuai oleh Dr Syarifah Adilah dibantu oleh ajk-ajk lain menjalankan gotong-royong pada pagi 1 Mac untuk menghias Bilik Sireh untuk memeriahkan majlis tersebut. Hiasan bertemakan warna merah, hitam & *gold* yang dirancang telah dapat direalisasikan dengan menggunakan belon-belon. Cenderahati juga disediakan kepada semua staf yang hadir sebagai kenang-kenangan untuk majlis ini.

Majlis Apresiasi JSKM ini akan dijadikan sebagai satu aktiviti tahunan jabatan. Dengan adanya majlis sebegini staf akan lebih bersemangat untuk teruskan usaha untuk mencapai KPI jabatan dan juga kampus.

15

Sebanyak 15 anugerah telah dikenalpasti dalam pelbagai bidang. Antara anugerah yang diberikan adalah anugerah penerbitan, *collaborative teaching*, pembangunan MOOC & MC, penglibatan sukan (aktif), perundingan (aktif) dan staf cemerlang mengikut bidang.



Seramai 25 orang ajk dilantik untuk menjayakan majlis ini. Ajk -ajk ini dibahagikan dalam kumpulan kerja kecil mengikut skop kerja seperti unit sijil, pengurusan majlis, penjurian, dan unit teknikal dan hiasan.

25

FREE MARKET 4.0

Oleh Fuziatul Norsyiha Ahmad Shukri

“FREE MARKET 4.0” telah dianjurkan oleh Malaysian Academy of SME and Entrepreneurship Development (MASMED) UiTM Cawangan Pulau Pinang pada 12 dan 13 Januari 2023 yang lalu. Program ini adalah kesinambungan daripada Free Market 3.0 yang berlangsung pada bulan April 2022. Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM) juga tidak melepaskan peluang untuk turut menyertai program ini seperti yang diminta oleh pihak MASMED bagi memeriahkan lagi program tersebut. Program ini bertujuan untuk memberi sumbangan kepada pekerja pembersihan atau “cleaner” iaitu kebanyakannya adalah daripada golongan asnaf dan B40 serta kepada warga UiTM yang berminat. Konsep program ini adalah mengumpul barangan terpakai yang masih elok dan disumbangkan kepada yang berminat secara percuma.



Seramai lebih kurang 30 orang pekerja ‘cleaner’ yang memperoleh manfaat daripada program ini dan juga segelintir pelajar yang berada di kampus ketika itu. Diharapkan program khidmat masyarakat sebegini akan diteruskan lagi supaya dapat memberi peluang kepada seluruh warga UiTM untuk menjalinkan hubungan yang baik tanpa mengira pangkat mahupun darjat. Disamping itu, diharapkan juga aktiviti yang dijalankan dapat memupuk rasa kasih sayang sesama insan dan sifat suka membantu antara satu sama lain.

Semua staf JSKM yang terlibat dengan program ini berasa berbesar hati kerana dengan sumbangan kecil ini dapat memberi senyuman kepada insan-insan yang memerlukan.

Jabatan Sains Komputer dan Matematik, (JSKM) UiTM Cawangan Pulau Pinang telah mengadakan program gotong-royong di bawah anjuran Unit 5S JSKM pada 8 Februari 2023. Program ini diadakan bertunjangkan tiga objektif utama iaitu mewujudkan kawasan tempat kerja yang lebih bersih, ceria dan harmonis. Keduanya, memupuk semangat kekitaan dan sikap bertanggungjawab staf JSKM dalam menjadikan kawasan tempat kerja selesa dan kondusif. Ketiga, meningkatkan kerjasama dan mengeratkan silaturahim dikalangan staf JSKM.

PROGRAM KEMAS SANTAI

Program gotong-royong ini bertemakan “Kemas Santai” yang menampilkan keselesaan dan kerjasama yang tinggi dalam kalangan staf JSKM. Program bermula dengan berkumpul beramai-ramai di bilik mesyuarat JSKM dengan sarapan pagi yang disediakan oleh pihak penganjur. Taklimat ringkas disampaikan oleh ketua program, Puan Rafizah Kechil, sebelum bermulanya program gotong-royong ini. Program ini telah dihadiri oleh 35 staf JSKM yang dijalankan di sekitar ruang pejabat, ruang stor dan bilik mesyuarat JSKM. Staf JSKM telah dibahagikan kepada beberapa kumpulan ketika menjalankan gotong-royong di setiap ruang JSKM.

Persekitaran tempat kerja yang ceria dan bersih memberi keselesaan, keceriaan dan kebersihan kawasan tempat kerja adalah penting bagi meningkatkan mutu kerja bagi melahirkan insan yang seimbang dari segi emosi, rohani, jasmani dan intelek. Program ini telah berjaya memupuk semangat kekitaan dan sikap bertanggungjawab staf JSKM dalam menjadikan kawasan tempat kerja yang selesa dan ceria. Selain itu, dapat meningkatkan kebersihan di tempat kerja yang diterapkan dikalangan staf JSKM dan seterusnya meningkatkan imej organisasi.



Oleh Sharifah Sarimah



Bilik Mesyuarat
J&KM



Staf membersihkan
bahagian Pejabat
J&KM



Staf membersihkan
bahagian Stor J&KM



Pejabat J&KM

Program Kemas Santai Unit 5S



Pada 4-5 Februari 2023 yang lalu, Jabatan Sains Komputer dan Matematik, UiTM Cawangan Pulau Pinang telah menganjurkan Program Pemantapan Kepimpinan melalui Kerja Berpasukan. Ia adalah salah satu program yang terbuka kepada seluruh warga JSKM sebagai salah satu aktiviti tahunan jabatan.

Antara objektif program adalah untuk mengeratkan perhubungan dan semangat kepimpinan antara warga sejabat serta menggalakkan aktiviti bersukan dan beriadah di kalangan staf JSKM serta mengurangkan tekanan kerja. Program ini telah dijalankan pada 4 Februari 2023 bermula dari jam 1.00 petang sehingga 5 Februari 2023 jam 12.00 tengah hari. Program ini telah dijalankan di Jerai Hill Resort, Gurun, Kedah Darul Aman.

PEMANTAPAN KEPIMPINAN MELALUI KERJA BERPASUKAN

Oleh Wan Anisha Binti Wan Mohammad

Pelbagai aktiviti telah dijalankan sepanjang program berlangsung. Peserta dibahagikan kepada beberapa kumpulan dan aktiviti Latihan Dalam Kumpulan (LDK) di adakan. Antara aktiviti yang di jalankan adalah Logo Challenge, Si Beluncas, Tiru Macam Saya, Shape Your Memory dan Teka-teki.



Program ini telah dihadiri oleh 22 staf JSKM dengan kerjasama ahli keluarga staf. Program telah berjaya memupuk nilai kerjasama antara staf, semangat kerja berpasukan serta mengeratkan silaturrahim antara staf dan ahli keluarga.

BADMINTON

Oleh Noor Aina Abdul Razak

PIALA TREK HEP 22/23

Bermula pada 22 Disember 2022 sehingga 21 Januari 2023, telah berlangsungnya Pertandingan Badminton Piala Trek HEP 22/23 UiTM Cawangan Pulau Pinang. Kejohanan ini adalah inisiatif dan anjuran Persatuan Sukan dan Kebajikan Kakitangan (PSKK) UiTM CPP. Penyertaan adalah terbuka kepada semua warga UiTM CPP dan hanya acara beregu lelaki dan perempuan sahaja dipertandingkan dengan setiap beregu dikenakan bayaran RM30.

Penyertaan paling ramai adalah daripada staf lelaki. Untuk staf wanita, hanya tujuh penyertaan (beregu) sahaja yang diterima. Setiap penyertaan dibahagikan kepada kumpulan tertentu bermula dari Kumpulan A hingga kumpulan G. Perlawanan diadakan secara liga. Beregu JSKM (Noor Aina dan Maisurah) diletakkan di dalam kumpulan F bersama tiga lagi beregu. Walaupun kurang pengalaman, alhamdulillah JSKM mampu menduduki tangga keempat kejohanan.



Untuk beregu lelaki, Johan: Zahimi dan Hafidz, Naib johan: Irsyad dan Zainol, Ketiga: Dr. Rozaini dan Khuzairi.

Untuk beregu wanita, Johan: Nurlida dan Zaripah, Naib johan: Suhaiza dan Nurshazwani, ketiga: Maznah dan Suhaila. Tahniah buat semua pemain.

PERLAWANAN PERSAHABATAN DART ANTARA JABATAN 2023

Oleh Fuziatul Norsyiha
Ahmad Shukri

Unit Sukan dan Kepimpinan Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM) telah menganjurkan perlawanan persahabatan dart antara jabatan yang melibatkan JSKM, Jabatan Sains Gunaan (JSG), Jabatan Pengurusan Perniagaan (JPP), Akademi Pengajian Bahasa (APB) dan Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS) pada 14 Mac 2023 yang lepas bertempat di Laman Perdana UiTM Kampus Permatang Pauh.

Alhamdulillah program ini mendapat sambutan yang baik kerana terdapat tujuh kumpulan yang turut sama menyertai perlawanan persahabatan ini. Kumpulan daripada APB yang diketuai oleh Pn Aileen Farida telah dinobatkan sebagai juara dan diikuti oleh kumpulan daripada JSKM yang diketuai oleh Pn Siti Nurleena sebagai naib juara. Seterusnya tempat ketiga dimenangi oleh kumpulan JSG yang diketuai oleh Pn Atikah dan tempat keempat menjadi milik kumpulan JSKM yang diketuai oleh Pn Norshuhada.



OBJEKTIF utama perlawanan ini diadakan adalah untuk memberi pendedahan dan mencungkil

bakat warga UiTM Cawangan Pulau Pinang dalam permainan dart serta menjalinkan hubungan erat sesama staf antara jabatan. Selain itu, perlawanan dart ini secara tidak langsung dapat memberi 'mood happy' kepada semua staf yang baru sahaja selesai menanda kertas peperiksaan akhir. Para peserta juga rata-rata kelihatan ceria semasa perlawanan berlangsung dan memberi maklum balas yang positif terhadap program ini. Semoga program seperti ini dapat diteruskan lagi pada masa-masa akan datang.

SASPEN 2023

Oleh Noor Aina Abdul Razak



DART



Tanggal 7-20 Februari 2023, Unit Sukan UiTM CPP telah menganjurkan Sukan Antara Staf Penang 2023 atau lebih dikenali sebagai SASPEN 2023. Ia adalah sukan tahunan yang diadakan sebagai medan pemilihan staf ke sukan kakitangan UiTM seluruh Malaysia (KARISTA). SASPEN kali ini mempertandingkan beberapa jenis sukan bola jaring, bola tampar, dart, catur, petanque, dan karom.

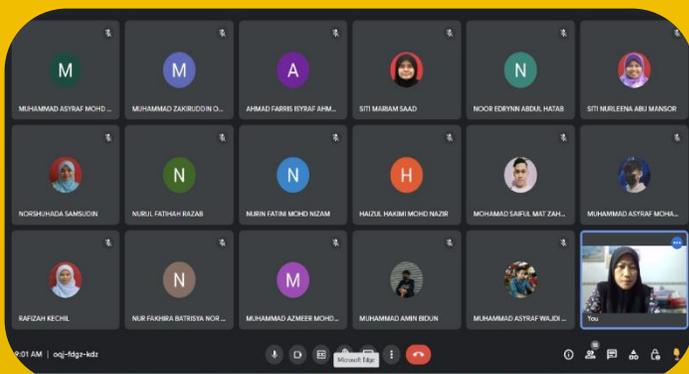
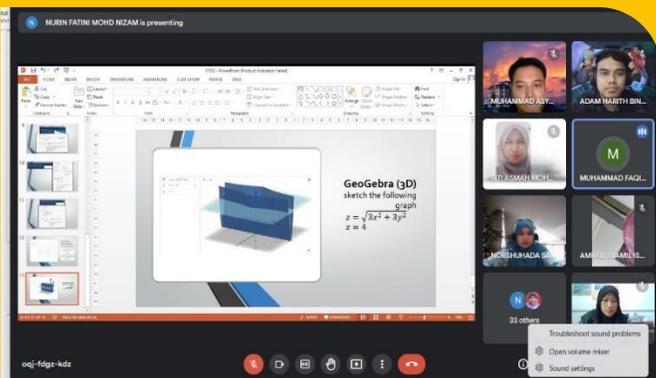
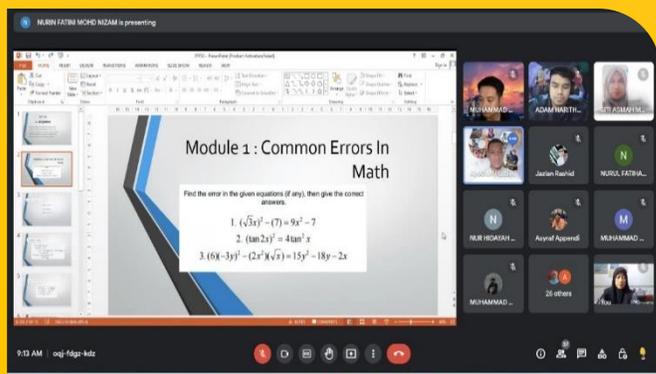
TAHNIAH!

Setiap fakulti dan bahagian telah dibahagikan kepada enam kumpulan mengikut warna. JSKM digabungkan dengan Perpustakaan Tun Abdul Razak (PTAR) dan Kolej Pengajian Awam (PKA), dan diwakili oleh warna merah. Untuk pertandingan dart SASPEN, JSKM telah menghantar beberapa peserta menyertainya. Dr. Norhanim (JSKM), En. Muhammad Ismail dan En. Effendy (PTAR) serta En. Salehuddin (PKA) dalam kumpulan Merah A. Manakala Pn. Noor Aina, En. Mawardi, En. Mohd Syafiq dan Dr. Azhar berada dalam kumpulan Merah B. Pertandingan yang dijalankan secara kumpulan ini diadakan di ruang legar Pusat Islam UiTM CPP.



Tahniah diucapkan kepada kumpulan Merah A kerana berjaya menjuarai Dart SASPEN 2023, peningkatan yang baik berbanding SASPEN 2022 di mana Merah menjadi Naib Johan. Buat kumpulan Merah B, jangan berputus asa. Cuba lagi tahun depan.

E-FUNDAMENTAL OF ENGINEERING SEMINAR SESI 20224 (OKT. 18 - 21, 2022)



Sebagaimana semester-semester yang lepas, sesi semester Oktober 2022 – Februari 2023 ini juga siswa-siswi di bawah kumpulan penerapan Pusat Pengajian Kejuruteraan Mekanikal (PPKM), UiTM Cawangan Pulau Pinang akan disajikan dengan sebuah program khas yang dikenali sebagai Program *e-Bridging* atau *e-Fundamental of Engineering Seminar (e-FES)*. Program ini mula diperkenalkan pada tahun 2017 apabila fakulti terlibat mengenalpastikan kepincangan dari segi pencapaian siswa-siswi penerapan bagi subjek-subjek teras seperti Calculus dan Thermodynamics. Bertitik tolak dari tahun tersebut, program e-FES ini telah menjadi sebuah program tahunan PPKM dengan kerjasama pensyarah-MAT455 JSKM. Walau bagaimanapun bagi acara e-FES 20224 ini, sedikit kelainan dan penambahbaikan telah diperkenalkan di mana bukan hanya penglibatan siswa-siswi penerapan, malahan melibatkan semua siswa-siswi yang berdaftar di bawah kumpulan PEM2453A dan PEM2453B yang seramai empat puluh (40) orang. Mereka ini terdiri juga dari siswa-siswi kejuruteraan kimia juga kejuruteraan elektrik. Program ini juga melibatkan lapan pensyarah MAT455 selaku penceramah merangkap fasilitator e-FES.

Alhamdulillah, program e-FES 20224 kali ini telah berjaya dilaksanakan pada Oktober 18-21, 2022 dengan penggunaan Google Classroom (GC) dan Google Meet (GM) merupakan pelantar utama program ini. Program ini telah dibahagikan kepada dua sesi iaitu 'Video Modules' di mana mereka diberikan tiga hari untuk menonton video-video yang telah disusun atur di GC, diikuti dengan sesi 'e-Latihan Dalam Kumpulan atau eLDK' di GM, dimana mereka dibahagikan kepada lapan kumpulan kecil. Bagi sesi eLDK, siswa-siswi dikehendaki membentangkan solusi-solusi secara kreatif dan aktif dan dibimbing oleh fasilitator bertugas. Semua pelajar memberi respon dan kerjasama yang sangat memberangsangkan bagi memahami modul-modul yang disediakan.

OBJEKTIF

utama program ini adalah sasaran berdasarkan empat kategori kemahiran asas untuk menghadapi silibus Kalkulus Tambahan atau *Further Calculus for Engineers and Scientists* (MAT455) yang merupakan subjek teras semester tiga peringkat ijazah. Empat sasaran utama pihak JSKM adalah:

- i. Modul 1: *Common Errors in Mathematics* (Dr Nor Hanim Abd Rahman dan Pn Siti Nurleena Abu Mansor). Kemahiran pelajar untuk mengenal pasti kesilapan-kesilapan yang sering dilakukan tanpa sedar dalam mengolah persamaan aritmetik seperti pemfaktoran, index, fungsi braket dan lain-lain.
- ii. Modul 2: *Exploring Calculus using Calculator* (Pn Siti Mariam Saad dan En Ahmad Rashidi Azudin). Kemahiran pelajar menggunakan kalkulator saintifik MS570 untuk menyelesaikan masalah pemfaktoran, penyelesaian 2×2 serta 3×3 sistem persamaan linear, dan penyelesaian melibatkan kamiran dan pembezaan tertentu.
- iii. Modul 3: *Application of GeoGebra* (Pn Norshuhada Samsudin dan Pn Fuziatul Norsyiha Ahmad Shukri). Kemahiran pelajar mengaplikasikan alatan berkesan sebagai bahan pembelajaran dalam memahami konsep melakar graf secara dua dan tiga dimensi (2-D dan 3-D).
- iv. Modul 4: *Matrix dan Vector* (Pn Rafizah Kechil dan Pn Siti Asmah Mohamed). Kemahiran pelajar dalam memahami konsep asas vector dan matrix, serta penggunaan kalkulator secara fizikal dan aplikasi *e-Calculator*.

KEBERKESANAAN

modul-modul ini telah mendapat lima pengiktifaran di dua pertandingan di peringkat tempatan dan antarabangsa seperti eConDev2021 (1 Emas) dan VGee/TALPI2021 (1 Emas, 2 Perak, 1 Gangsa). Seterusnya, modul ini juga telah diterbitkan serta didaftarkan di bawah Perpustakaan Negara Malaysia (PNM) dengan nombor rujukan eISBN: 978-967-0841-96-0. Akhirnya, diharapkan program sebegini dapat memangkinkan serta mengukuhkan kemahiran asas kalkulus siswa-siswi terlibat sebagai penyediaan menghadapi subjek matematik taraf lebih tinggi.

'GAMIFICATION OF ENGLISH, MATHEMATICS AND SCIENCES'

BERSAMA PELAJAR TAHFIZ DAN PPT (GEMS - SESI 20224)

Oleh Nor Hanim Abd Rahman



Bergambar bersama pelajar MRIQ & PPT



Alhamdulillah, pada tanggal Oktober 13 -15, 2022, satu program khidmat sosial yang dikenali sebagai GEMS telah berjaya dilaksanakan di UiTM Cawangan Pulau Pinang, Kampus Permatang Pauh. GEMS merupakan singkatan kepada '*Gamification of English, Mathematics and Sciences*', diketuai oleh Encik Noor Azli bin Affendy Lee dari Akademi Pusat Bahasa (APB), dibantu oleh Dr Nor Hanim Abd Rahman dari Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM) dan ChM. Marina Mokhtar dari Jabatan Sains Gunaan (JSG) selaku Timbalan Pengarah I/II, juga dua belas pensyarah dari tiga jabatan terlibat. Program ini juga merupakan program di bawah tajaan TAPA dan Pengurusan di mana penglibatan seramai tiga puluh siswa-siswi selaku fasilitator, dengan kerjasama Persatuan Bahasa Inggeris UITMCPD dan Mystem Ambassador UiTMCPD di sepanjang program berlangsung.

Program ini bukan sahaja menghidangkan aplikasi-aplikasi permainan matematik, malahan juga melibatkan dengan pelbagai acara akademik berunsurkan STEM, termasuk uji kaji di makmal kimia, permainan memanah, kenali-PTAR dan kampus UiTMCPD, sesi-sesi tazkirah subuh dan kuliah maghrib. Menerapkan juga konsep *mentor-mentee* antara pelajar MRIQ bersama pelajar PPT.

Objektif program GEMS secara umumnya adalah:

- 1) menghubungkan masyarakat setempat dengan UiTMCPD.
- 2) menyediakan modul asas ulang kaji berunsurkan STEM kepada semua peserta.
- 3) sebagai pemangkin minat dalam bidang STEM kepada peserta MRIQ melalui permainan atau '*gamifications*'.
- 4) sebagai usaha kesedaran akan kepentingan pengambilan SPM selepas selesai hafazan 30 juzuk (penumpuan kepada pelajar MRIQ).

Seramai 17 pelajar Maahad Tahfiz Riyahil Quran (MRIQ) bersama empat staf, serta dua puluh tiga pelajar PPT UiTM CPP telah mengambil bahagian di dalam dua slot aktiviti Matematik. Dua slot ini telah diperuntukkan selama empat jam aktiviti-aktiviti permainan *non-digital* melibatkan aplikasi matematik. Slot pertama diadakan pada hari khamis dari 2:00 petang hingga 4:00 petang, di mana para peserta disajikan dengan permainan *Four-stations Games*. Permainan ini melibatkan empat jenis permainan memberi penekanan kepada empat tajuk utama berasaskan silibus sekolah menengah (tingkatan 1-3) iaitu Luas dan Isipadu (*Area and Volume*); Pecahan dan Nisbah (*Fractions and Ratio*); Laju, Pecutan dan Jarak (*Speed, Acceleration and Distance*); manakala stesen terakhir melibatkan konsep koordinat (*Coordinates*). Slot kedua merupakan permainan berunsurkan *Treasure-hunting* (Jumaat 10:00am-12:00pm). Slot ini disajikan dengan empat tugas di empat lokasi *checkpoints* yang berbeza iaitu di Laman Siswa, perkarangan Kolej Nilam, PTAR (level 1 dan 2) dan perkarangan Pusat Islam. Di setiap checkpoints pelajar dikehendaki menyelesaikan tugas “applied math” yang telah dipelajari ketika di slot pertama.

Akhirnya, program ini juga menyumbang kepada kajian berkaitan pemahaman peserta-peserta sebelum dan selepas berkaitan aplikasi STEM di dalam kehidupan seharian mereka. Hasil dari aktiviti GEMS ini juga, terhasil buku-buka kerja Modul Matematik, Modul Sains dan Modul Bahasa Inggeris. Semoga usaha kecil ini dapat memberi manfaat kepada semua pihak yang terlibat, insya-Allah.



Pelajar MRIQ dan PPT sedang asyik melakukan aktiviti FOUR-STATION GAMES@MATH

PERKONGSIAN

02

GENERATE E-CERTIFICATES WITH AUTOCRAT

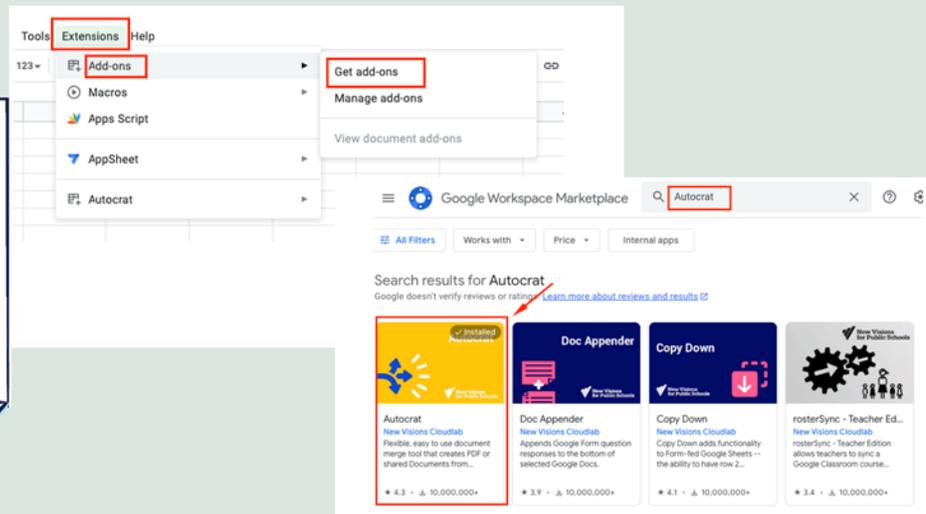
Mohd Syafiq Abdul Rahman

Autocrat is a Google Sheets add-on that allows you to merge data from a Google Sheet into a Google Slides template. You can use it to generate certificates by creating a Google Sheet with data and a Google Slides template for the certificate. Lastly, Autocrat will generate the final certificate in Portable Document Format (PDF) and email automatically to the recipients.

Here's a step-by-step tutorial:

Step 1: Install Autocrat

To install Autocrat, open a Google Sheet and go to Extensions > Add-ons > Get Add-ons. Search for "Autocrat" and install it.



Step 2: Create a Google Sheet

In your Google Sheet, create a header row with the names of the fields you want to include in your certificate (e.g. "Name", "E-mail", "Award"). If you have created a Google Form, you can also use the response sheet.



Step 3: Create a Google Slides

In Google Slides, create a new presentation and design your certificate template.

Placeholder text can be used to represent the fields from the Google Sheet (e.g. "<<NAME>> or <<AWARD>>").



Step 4: Merge the data and template

This is the crucial part. Just follow the instructions step by step, you will be fine. In your Google Sheet, go to Extensions > Autocrat > Launch > New Job



(i) Name your merge job

Give a name for your job. This is just for your own reference.

(ii) Choose template

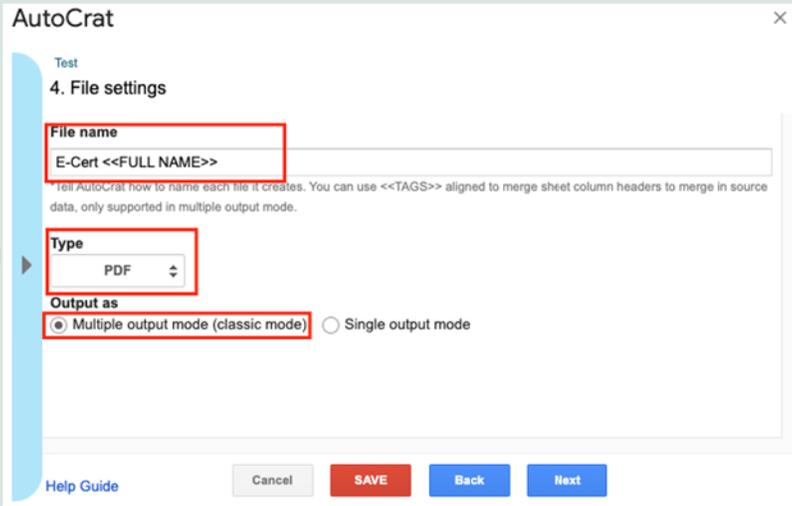
Choose your certificate template design in your Google Drive. Make sure you have created and typed the details in your template file in Google Slides and save it in your Drive.

(iii) Map source data to template

Select your sheet in the Merge tab. After select, the details will automatically map. So, make sure that column name in Sheet is tally with info in Slides.

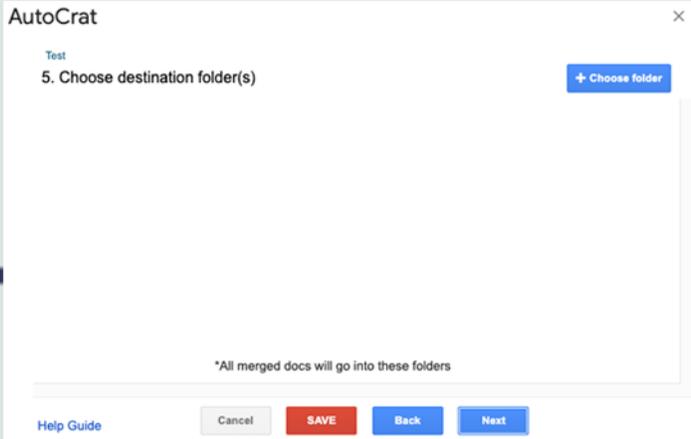
(iv) File settings

This is how you want your certificate file will be renamed and save type as.
For the file name, you can use tags to save the file name. For example, if you save the file name as E-cert <<FULL NAME>>, The PDF file name will be saved as E-cert ALI BIN ABU



Choose destination folder(s) (v)

You can choose or create folder that where you want to save all the certificates.



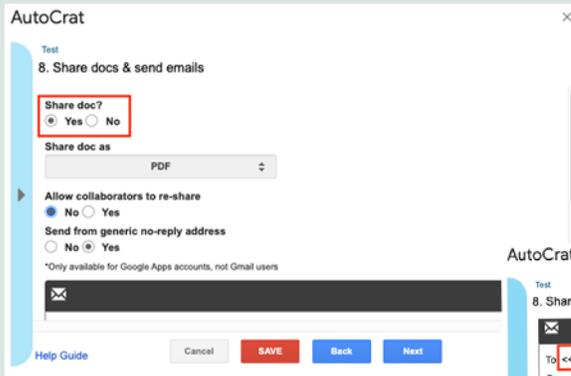
Add dynamic folder reference (optional) (vi)

You can skip these two steps by just clicking Next.

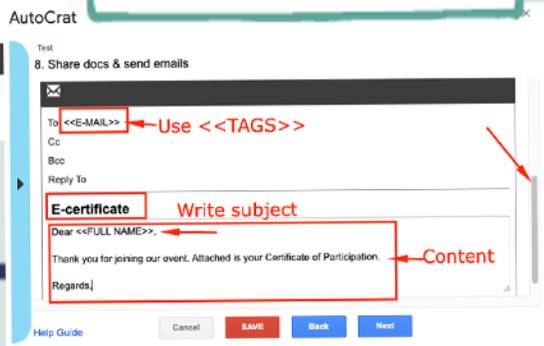
Set merge condition (optional) (vii)

Share docs & send emails (viii)

Select Yes if you want Autocrat to automatically send the certificates to the recipients. If you select No, the certificates can be downloaded in the folder that you have chosen in step v.



Scroll down a little bit.



(ix) Add/remove job triggers

Click Yes to Run on form trigger if you want the Autocrat to generate the certificate automatically right after your respondent filled the Google Form.

Finally click SAVE.

**Step 5:
Generate certificates**

Click Run, wait and voila! In Autocrat, select the range of data to merge and choose the output options. Autocrat will then generate one PDF file for each row of data in the Google Sheet.

And that's it! Autocrat makes it easy to generate certificates in bulk using data from a Google Sheet and a Google Slides template turn to a PDF file. Just the the respondents fill the form, and Autocrat will do the rest.

Biteable

Oleh: Siti Asmah Mohamed

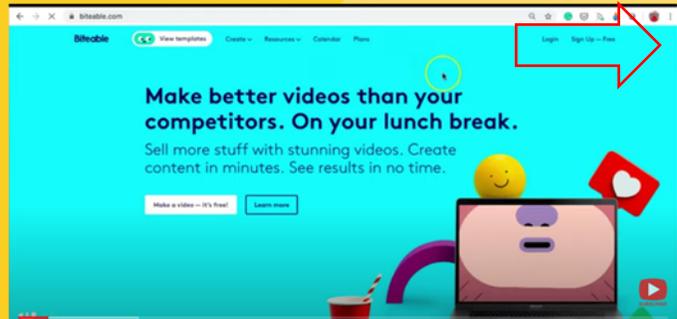
Perisian untuk Menghasilkan Video Menarik

Biteable ialah salah alat bantu dalam talian untuk menghasilkan bahan video yang mudah dan cepat. Biteable membantu untuk menghasilkan video yang cantik dan kelihatan professional dengan pendekatan yang interaktif, dinamik dan persuasif bagi membantu para pendidik dan pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran. Pengguna boleh terokainya sendiri untuk melihat apa yang tersedia di dalamnya. Biteable boleh diakses oleh pengguna dalam talian sama ada pada komputer riba, desktop atau telefon mudah alih. Perisian Biteable ini boleh digunakan secara percuma dan mesra pengguna bagi menghasilkan animasi video menarik walaupun mempunyai kekangan dari sudut kemahiran dan masa.

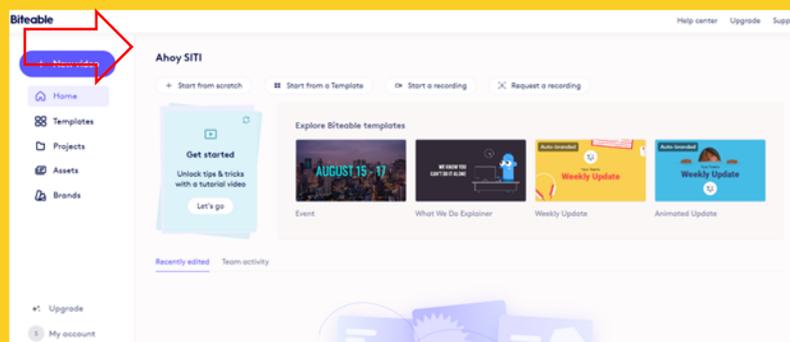
Berikut adalah panduan langkah-langkah menggunakan perisian Biteable:-



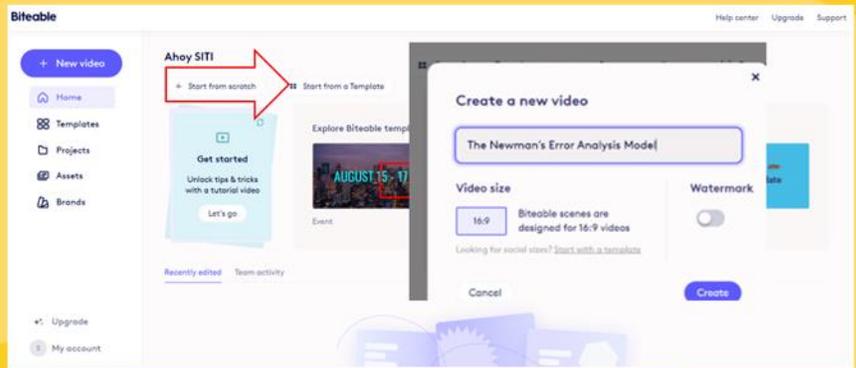
Pengguna boleh daftar masuk pada browser <https://biteable.com>. Bagi pertama kali pengguna perlu mencipta akaun baru sebelum berjaya mengakses. Pengguna juga boleh login menggunakan akaun Facebook atau Google (Gmail).



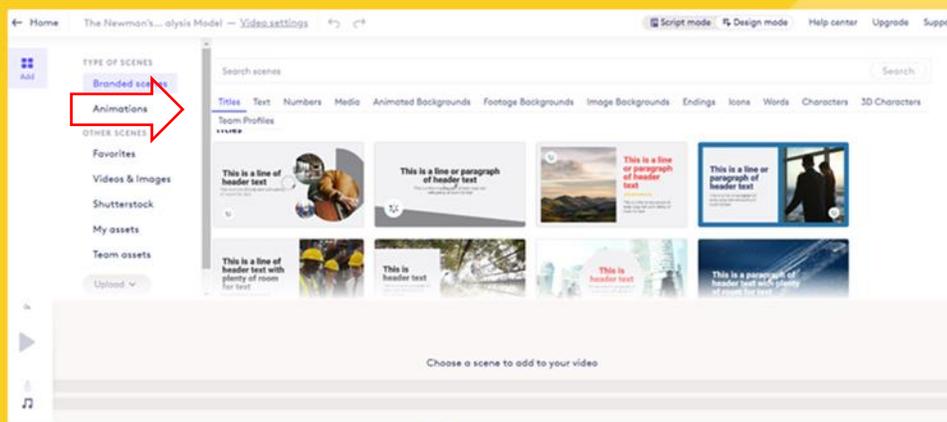
Setelah berjaya daftar, klik Get Started untuk memulakan video pertama anda. Terdapat banyak pilihan template yang tersedia untuk digunakan berserta muzik latar yang 'catchy' tetapi template ini mempunyai tempoh video berdurasi antara 30 hingga 50 saat sahaja. Untuk menambahkan durasi video tersebut pengguna hanya perlu menambah scene. Paparan pautan pertama adalah seperti berikut.



Bagi penghasilan video sendiri tanpa menggunakan template sedia ada, pengguna perlu klik pada start from scratch. Masukkan nama tajuk video dan klik Get Started.

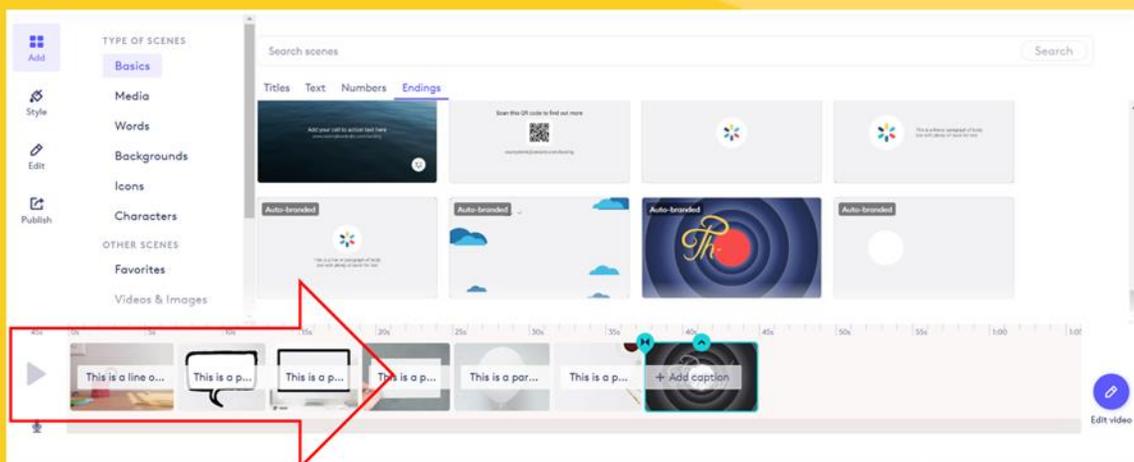


Seterusnya paparan sebelah kiri skrin merupakan pilihan templat bagi scene. Semua templat ada dalam Animation. Antara kelompok-kelompok dalam Animation yang boleh dipilih ialah Infographic, Clay, Frack, Isometric dan Robot. Semuanya adalah percuma. Manakala templat footage pula mengandungi templat scene dengan latar belakang video atau footage. Ruangan Favorite adalah simpanan automatik scene kesukaan anda. Hanya klik simbol "love" dibahagian penjuru kanan mana-mana template scene kesukaan anda sahaja.



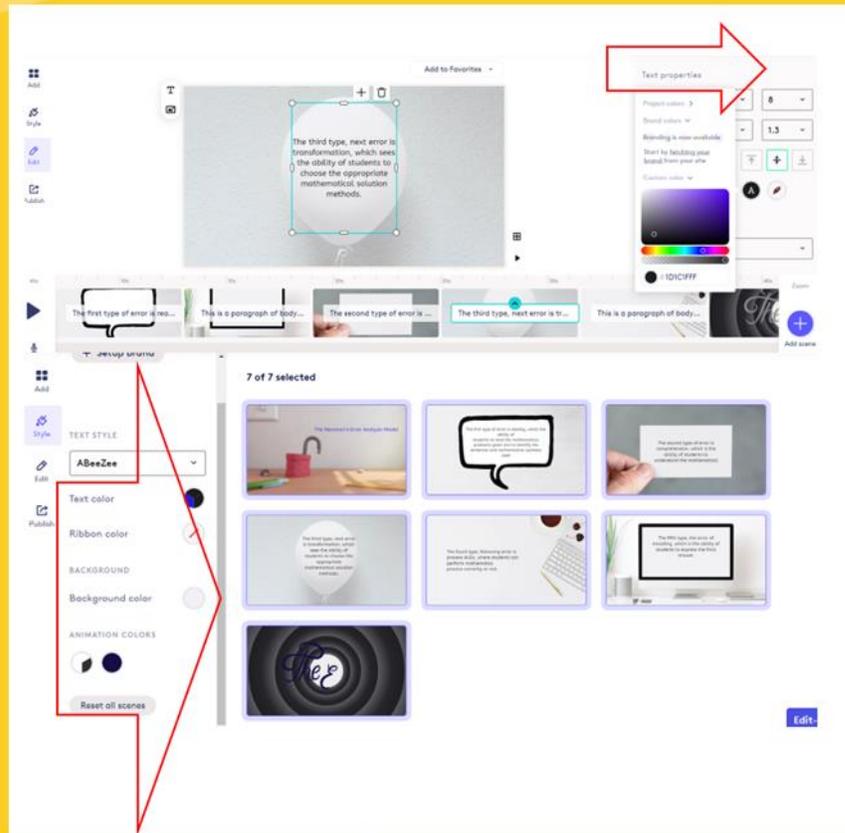
Langkah 3 Timeline

Penghasilan video pula tidak menggunakan konsep 'timeline' sebaliknya dalam bentuk slaid yang boleh diubah kedudukan susunannya mengikut keperluan pengguna. Scene boleh dipilih untuk disesuaikan dengan bahan yang hendak dibangunkan. Scene akan berada di ruangan Timeline seperti paparan di bawah. Pengguna boleh preview scene dengan membawa cursor dan boleh nampak bentuk yang dimainkan.

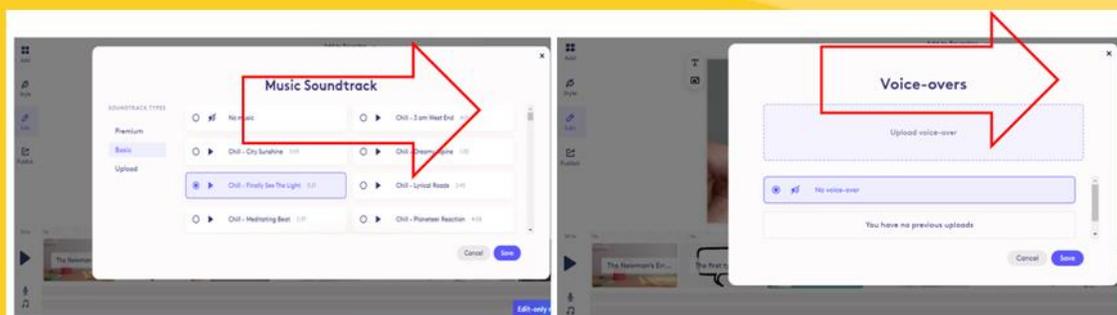


Langkah 4 Text, color & Audio

Setiap projek video yang dibangunkan akan tersimpan di dashboard Biteable dan boleh disunting pada bila-bila masa sahaja. Proses suntingan boleh dibuat dengan klik pada scene di timeline. Pengguna boleh menukar tajuk video dan boleh masukkan teks pada bahagian content. Pastikan teks tidak melebihi jumlah askara yang dinyatakan. Begitu juga pemilihan font yang bersesuaian. Setiap susunan scene di timeline, pengguna boleh mengubah skim warna video mengikut citarasa tersendiri.

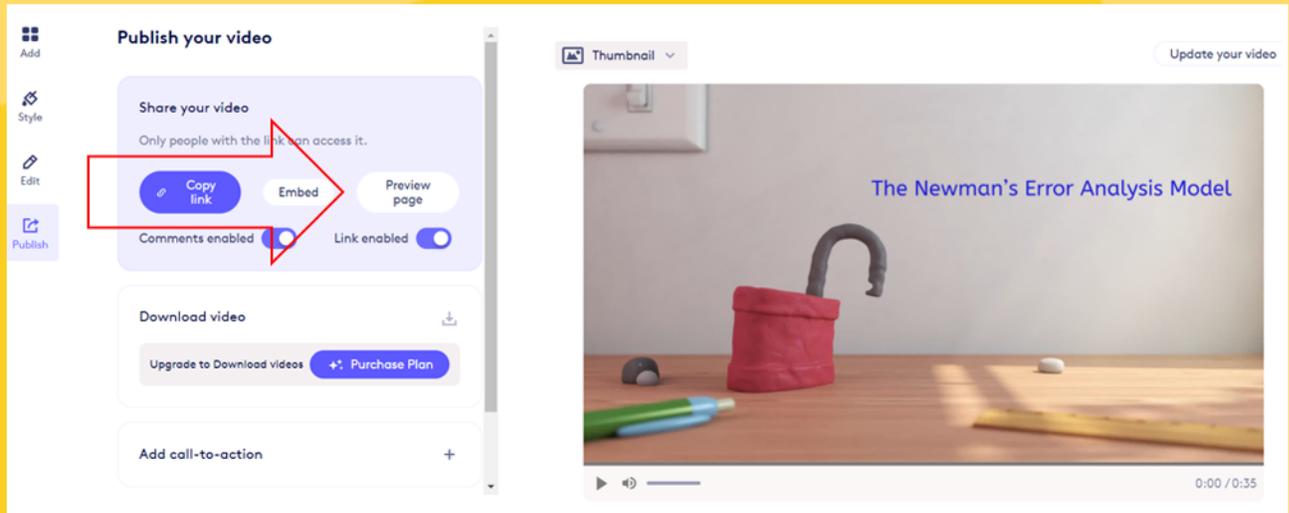


Seterusnya pengguna boleh masukkan pilihan latarbelakang musik audio untuk dimuatkan dalam video. Begitu juga untuk rakaman suara untuk dimuatnaik dalam bahan yang dibangunkan.



Langkah 5 Preview & Upload Video

Bahan yang siap dibangunkan boleh klik pada ruangan Preview. Biteable membolehkan kita terus memuatnaik video yang dihasilkan ke YouTube dan sebagainya serta boleh dikongsi dengan klik di ruangan copy link dan untuk proses ini, masa yang diambil adalah sangat singkat.



SELAMAT MENCUBA!

Rujukan:
<https://www.farizakhalid.com/e-learning-support/biteable>

Citation Gecko: A Literature Discovery App

Siti Mariam Saad

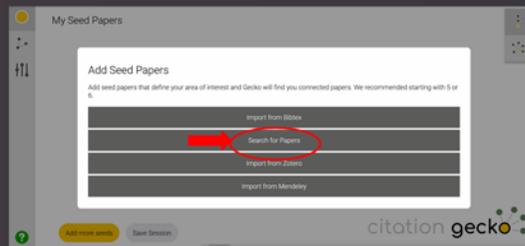
Citation Gecko is a free open-source web application for finding literature. This app can assist researchers in their search for relevant literature. This literature app will search for relevant articles based on some 'seed papers' from your research field of interest. Besides, it creates a visual citation network for connected articles. This makes it easier to identify important articles in case we missed them.

To use this web app to find relevant recommended articles, simply upload some 'seed papers' from your research area or field. You can do the following steps:

Open the Citation Gecko web application <https://citationgecko.azurewebsites.net/> and click the Start discovering papers button.

Add "seed papers" related to your field of interest in research. You can add your "seed papers" in one of four modes.

Let's consider the option Search for Papers to find the relevant articles on the web.



Enter the title of your article in the Enter query area and click the Search button.



STEP 1

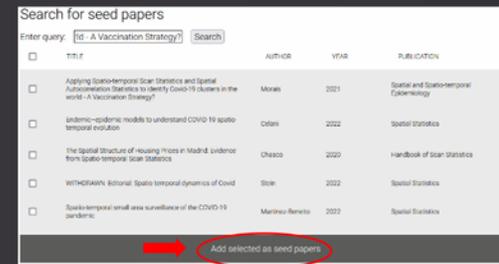
STEP 2

STEP 3

You will see the Search for seed papers interface.



It will show results of the related articles to be added as seed papers.



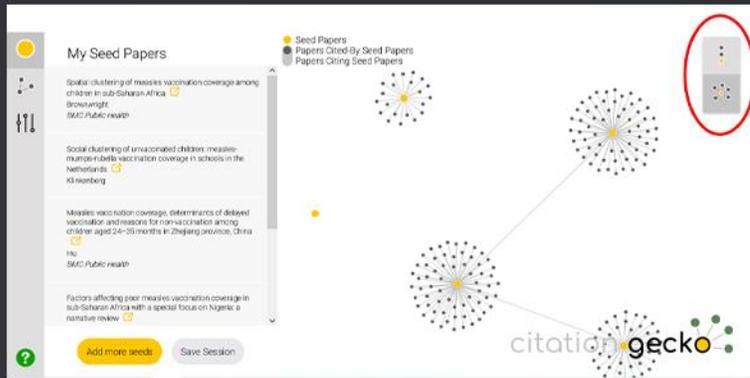
Select the recommended papers (6 or 7 is recommended) for adding as 'seed papers'.

After selecting the papers, click on the Add selected as seed papers button.



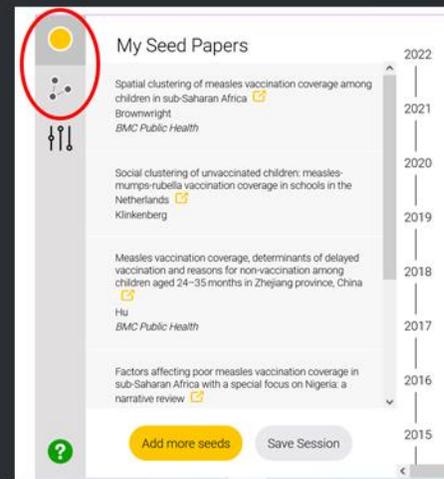
There are two ways to view the result from the previous page: **Network or Timeline views.**

You can switch between network and timeline view by clicking **button on the right side**



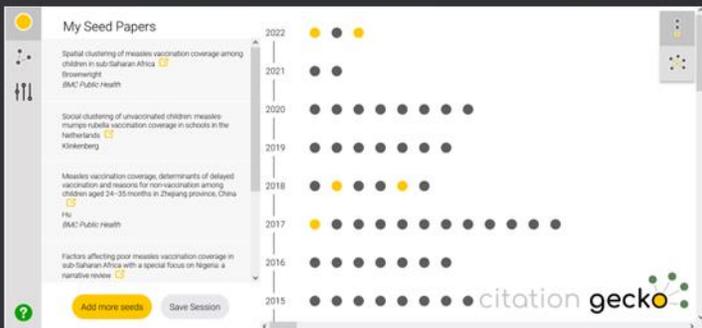
Network view of seed papers

Besides, this app also displays the seed papers and recommended papers based on the seed papers.



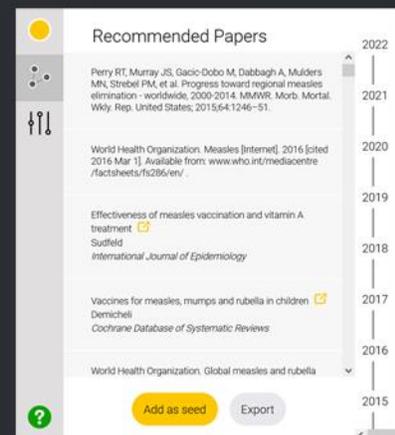
STEP 4

STEP 5



Timeline view of the seed papers

You can display **My Seed Papers or Recommended papers** by clicking **button on the left side**



By clicking  button, you will be directed to the webpage of the selected papers.

Source: <https://researcherssite.com/how-to-identify-relevant-academic-papers-using-literature-discovery-tool/>



Kenali NAMA PANGGILAN *Part 1*

Oleh:

Azlina Mohd Mydin, Wan Anisha Wan Mohammad, Rafizah Kechil,
Syarifah Adilah Mohamed Yusoff & Elly Johana Johan

KENALI PANGGILAN (BAHASA MELAYU VS BAHASA TAMIL)	
-PART 1-	
Bapa/Ayah/ Abi	Appa
Emak/Ibu/Um mi	Amma
Kakak	Akka
Abang	Anna
Adik Lelaki	Thambi
Adik Perempuan	Thangachi
Datuk/ Tokwan	Tatha
Nenek	Pathi
Adik Bapa	Chittapa
Abang Bapa	Periyappa

Mai Cakap Penang

Oleh:

Azlina Mohd Mydin, Wan Anisha Wan Mohammad, Rafizah Kechil, Elly Johana Johan & Syarifah Adilah Mohamed Yusoff

MAI CAKAP PENANG

Baloq liat – pemalas
 Cengei – garang
 Gostan – undur ke belakang
 Kalut – kelam kabut
 Ketegaq – degil sangat
 Lekaih – cepat
 Ligan – kejar
 Mampoih – sudah/mati
 Meluat – benci/menyampah
 Panchoq – tandas
 Satgi – sekejap lagi

CHATGPT

Inovasi Kecerdasan Buatan

Oleh: Siti Nurleena Abu Mansor



ChatGPT adalah satu inovasi kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh OpenAI. **ChatGPT** merupakan singkatan bagi *Chat Generative Pre-training Transformer*. Ia membolehkan pengguna berinteraksi secara langsung melalui program yang dirancang untuk menghasilkan jawapan berdasarkan pertanyaan yang diberikan oleh pengguna. **ChatGPT** juga telah dilatih menggunakan teknologi mesin pembelajaran dan pengoptimuman prestasi untuk memahami makna dan konteks pertanyaan, serta menghasilkan jawapan yang tepat.

Keupayaan **ChatGPT** untuk berkomunikasi seperti manusia memberikan banyak manfaat. Dalam bidang perniagaan, ia boleh digunakan untuk mengoptimumkan servis pelanggan dan menjawab pertanyaan pengguna secara real-time. Dalam bidang kesihatan, **ChatGPT** boleh digunakan untuk memberikan nasihat kesihatan kepada pesakit, serta menyediakan bantuan diagnostik pada peringkat awal. Ia juga digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran, di mana ia boleh memberikan penjelasan dan menjawab soalan pelajar.

ChatGPT mempunyai kemampuan dalam menghasilkan teks yang relevan dan informatif dalam masa yang singkat dan tanpa batasan waktu dan tempat. Hal ini memungkinkan ia memberikan informasi yang relevan dan berguna untuk pembelajaran. Ia juga dapat menyesuaikan diri dengan keperluan individu yang berbeza dan dapat memberikan pengajaran yang disesuaikan dengan keperluan setiap individu.

Selain **ChatGPT**, terdapat beberapa inovasi kecerdasan buatan yang mempunyai keupayaan yang sama dalam berkomunikasi dengan manusia. Contohnya, Siri dan Alexa yang dikeluarkan oleh Apple dan Amazon masing-masing. Siri dan Alexa juga membolehkan pengguna berinteraksi dengan program melalui suara, dan dapat memberikan jawapan yang sesuai dengan pertanyaan pengguna. Selain itu, terdapat juga inovasi kecerdasan buatan lain seperti Google Assistant dan Microsoft Cortana yang boleh digunakan untuk berkomunikasi dengan manusia. Kedua-dua program ini dapat memahami bahasa manusia dengan baik dan memberikan jawapan yang tepat.

Namun, **ChatGPT** mempunyai kelebihan berbanding inovasi kecerdasan buatan lain. Ia dilatih menggunakan teknologi mesin pembelajaran dan pengoptimuman prestasi yang unik, dan membolehkan program ini memahami konteks pertanyaan dan menghasilkan jawapan yang lebih tepat. Selain itu, ia juga dapat berkomunikasi dalam pelbagai bahasa dan topik, menjadikannya satu inovasi kecerdasan buatan yang serba guna. Walau bagaimanapun, seperti teknologi lain, **ChatGPT** juga mempunyai kekurangan. Walaupun ia dapat menghasilkan jawapan yang baik, ia kadang-kadang masih menunjukkan kelemahan dalam memahami bahasa manusia. Oleh itu, OpenAI sedang bekerja untuk meningkatkan teknologi ini agar dapat memahami bahasa manusia dengan lebih baik lagi.

Kesimpulannya, **ChatGPT** adalah inovasi yang sangat penting dalam dunia teknologi. Keupayaannya untuk berkomunikasi seperti manusia membuatkan ia sangat berguna dalam pelbagai bidang. Walaupun masih terdapat kekurangan dalam teknologi ini, ia akan terus ditingkatkan oleh OpenAI agar dapat memberikan manfaat yang lebih besar lagi pada masa depan. Namun, perlu diingat bahwa **ChatGPT** bukanlah pengganti pengajaran manusia sepenuhnya. Ia masih memiliki keterbatasan dalam memahami emosi, perkembangan sosial, dan pengalaman hidup yang mungkin mempengaruhi proses pembelajaran dan pengajaran secara menyeluruh. Oleh kerana itu, ia sebaiknya digunakan sebagai sumber tambahan dan bukan pengganti kepada komunikasi manusia sepenuhnya.

The Benefits of Playing Darts

By:
Nor Hanim Abd Rahman

Unintentionally involving myself in several darts' tournaments organized by UiTM (2022-2023), let me share some of the benefits of playing the game. Playing darts is not only a fun game, but also an engaging activity that offers a variety of benefits beyond just entertainment.

Here are some of the benefits of playing darts [1]

Improves hand-eye coordination

Darts requires a high level of hand-eye coordination and precision, which can improve with regular practice. This skill can also transfer to other activities that require coordination and accuracy, such as playing sports or performing manual tasks.



Boosts mental math skills

Darts involves keeping track of scores and calculating the remaining points needed to win. This can help improve mental math skills and increase mental agility.

Provides a social outlet

Playing darts can be a great way to socialize and connect with others. It can be played in a casual or competitive setting, and can be enjoyed by people of all ages and skill levels.

Reduces stress

Playing darts can be a great way to unwind and reduce stress after a long day. It can also help improve focus and concentration, which can have a positive impact on overall mental health.

Offers physical activity

While playing darts may not be a strenuous physical activity, it does require standing and walking, which can provide some level of exercise and movement.

Next, here are the basic steps for beginners to start [2]

Step-1 Set up the dartboard: Hang the dartboard on a wall or dartboard stand, making sure it is level and secure. Measure the distance from the front of the dartboard to the throwing line (also called the oche), which is 7 feet 9 1/4 inches for steel tip darts and 8 feet for soft tip darts.

Step-2 Choose your darts: Select a set of darts that feel comfortable in your hand and have a weight that suits your throwing style.

Step-3 Stand at the oche: Stand at the throwing line with your feet shoulder-width apart and your dominant foot slightly forward.

Step-4 Aim at the dartboard: Focus your eyes on the target you want to hit and aim your dart accordingly. The most common target is the center of the dartboard, which is worth 50 points.

Step-5 Hold the dart: Hold the dart with a relaxed grip, using your thumb and index finger to steady the dart and your other fingers to support it



Step-6 Take your shot: Pull your arm back and release the dart with a smooth, fluid motion. Follow through with your arm to ensure a consistent release.

Step-7 Score your throw: After your dart lands, calculate your score based on where it landed on the dartboard. The scoring areas on the dartboard are divided into numbered sections, with the outer ring worth double points and the inner ring worth triple points.

Repeat steps 4-7: Take turns with your opponent(s) and continue playing until one player reaches the predetermined score to win the game (usually 1001, 501 or 301).



Gripping the dart too tightly: Holding the dart too tightly can affect your aim and cause your throws to be inconsistent. Try to grip the dart lightly and use a relaxed throwing motion.

Not standing in the correct position: Your stance and position at the oche can affect your aim and throwing motion. Make sure you are standing with your feet shoulder-width apart, your dominant foot slightly forward, and your body perpendicular to the dartboard.

Flicking the wrist: Flicking your wrist at the end of your throwing motion can cause the dart to veer off course and miss the target. Instead, try to use a smooth, fluid throwing motion with a follow-through.

Overcompensating for missed throws: After missing a target, some players may overcompensate and throw the next dart too hard or too far in the opposite direction. Instead, try to focus on making small adjustments to your aim and throwing motion.

Here are some common errors that players make when playing darts [3]

Not aiming for the right target: It's important to aim for the correct target on the dartboard to maximize your score. Make sure you are aiming for the right section of the dartboard and taking into account the scoring areas (double and triple rings).

Not practicing regularly: Like any skill, playing darts requires practice and repetition to improve. Not practicing regularly can lead to a lack of consistency and accuracy in your throws.

Poor grip or balance: If you have a poor grip or balance, it can affect your throwing motion and make it difficult to hit your targets. Make sure you are holding the dart correctly and standing in a stable position at the oche.

“Remember to always follow safety precautions when playing darts, such as ensuring that no one is standing in the line of fire and using appropriate safety measures for your particular type of dartboard (such as a protective backboard or darts with plastic tips for soft tip dartboards).”

By addressing these common errors and practicing regularly, we hope to improve our accuracy and consistency when playing darts. Overall, playing darts can offer a range of benefits for both physical and mental health, as well as social and cognitive development. It is an activity that can be enjoyed by individuals and groups alike, making it a versatile and engaging pastime.

References:

- [1] ChatGPT. "Steps of Playing Darts." Chat conversation. OpenAI, 6 March 2023. <https://openai.com>. Accessed 6 March 2023.
- [2] ChatGPT. "The Benefits of Playing Darts." Chat conversation. OpenAI, 6 March 2023. <https://openai.com>. Accessed 6 March 2023.
- [3] ChatGPT. "The Common Errors of Playing Darts." Chat conversation. OpenAI, 6 March 2023. <https://openai.com>. Accessed 6 March 2023.

JJCM Hatyai

Oleh:
Fuzyatul Norsyihah Ahmad Shukri
& Fadzilawani Astifhar Alias

Sejak akhir-akhir ini ramai orang Malaysia berpusu-pusu masuk ke Thailand terutamanya Hatyai. Tujuan utama kebanyakan rakyat Malaysia pergi ke Hatyai adalah untuk jalan-jalan cari makan. Tidak dapat dinafikan makanan Thailand memang sedap-sedap belaka.

Jom kami kongsi sedikit tempat-tempat makan yang best yang pernah kami lawati dan harganya juga berpatutan.

Daging Bakar Danok



Untuk ke Hatyai, anda boleh masuk melalui pintu sempadan Padang Besar, Wang Kelian ataupun Bukit Kayu Hitam. Jikalau anda memasuki melalui pintu sempadan Bukit Kayu Hitam, singgahlah di Danok dahulu untuk menjamu selera. Terdapat banyak kedai makan di tepi-tepi jalan yang menjual pelbagai jenis makanan.

“
Daging bakarnya yang sedap dicicah dengan sos yang sedap memang sangat menyelerakan
”

Selain daging bakar, terdapat juga menu-menu sedap yang lain seperti pulut ayam, pulut mangga, masakan panas dan banyak lagi.

Lee Garden Street

Kebanyakan pelancong Malaysia yang datang ke Hatyai akan memilih hotel yang berdekatan dengan Lee Garden Plaza. Hal ini kerana pada malam hari suasana di Lee Garden Street ini sangat meriah dengan jualan-jualan seperti makanan, kekacang, pakaian dan lain-lain lagi. Pelancong boleh berjalan kaki sahaja untuk menikmati suasana malam di Lee Garden Street ini sambil membeli-belah dan menjamu selera. Selain makanan yang dijual di tepi-tepi jalan, anda juga boleh pergi ke Hamid Restaurant. Tomyam di Hamid Restaurant memang padu. **Cubalah!**



Floating Market



Floating Market boleh diibaratkan sebagai tempat 'syurga makanan'. Pelbagai jenis makanan dijual di sini. Sekiranya anda pergi ke Floating Market ini sudah pasti anda akan berasa rambang mata untuk mencuba makanan-makanan yang ada di sana. Rasa setiap makanan mungkin berbeza bagi setiap individu. Cubalah makanan yang anda ingin makan. Jangan sampai membazir pulak ya!

Seterusnya adalah Chekkar Restaurant. Anda boleh 'waze' sahaja untuk pergi ke restoran ini. Makanan-makanan di sini pun tidak kurang sedapnya juga.

“*Antara menu-menu yang best bagi saya adalah seperti ikan tenggiri black pepper, sup tulang, kerabu sotong, sotong goreng tepung dan banyak lagi.*”

InsyaAllah kalau anda datang sini pasti anda akan rasa nak datang lagi lepas ini. 😊 **Cubalah!**

Chekkar Restaurant



Dimsum Chabura



Akhir sekali adalah Restoran Dimsum Chabura. Di sini syurga bagi penggemar-penggemar dimsum kerana pelbagai jenis dimsum terdapat di sini. Bagi yang tidak menggemari dimsum, anda jangan risau kerana terdapat juga makanan masakan panas yang boleh anda pesan. 😊

KELEBIHAN MASJID AL-AQSA

Oleh: Fadzilawani Astifar Alias & Nurhafizah Ahmad

Kiblat pertama bagi umat muslim dalam melaksanakan sholat.

Saksi perjalanan Israk & Mikraj yang dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW. Masjid yang menjadi tempat persinggahan Nabi Muhammad setelah melakukan perjalanan jauh dari Masjidil Haram, Mekah.

Masjid kedua yang diletakkan Allah di muka bumi setelah Masjidil Haram yang berada di Mekah.

Mengerjakan solat di Masjid Al Aqsa ini mempunyai kelebihan 1000 kali ganda dari masjid yang lain.

Sebagai tempat ziarah yang dianjurkan Rasulullah selain Masjidil Haram dan Masjid Nabawi.



Sumber: kompas.com

Menjadi salah satu permohonan Nabi Sulaiman, yang turut memperbaiki dan memperbaharui bangunan masjid bersejarah ini.

Di sini, Allah mengangkat Nabi Muhammad ke langit ke tujuh atau Sidratul Muntaha untuk memberikan wahyu kepadanya iaitu perintah solat 5 waktu.

Dikatakan bahawa Nabi Sulaiman pernah berdoa kepada Allah dan mengajukan 3 permohonan. Hal ini seperti yang dijelaskan dalam Hadis Riwayat An Nasa'i, di mana Rasulullah bersabda:

“Sesungguhnya ketika Nabi Sulaiman bin Daud membangunkan kembali Baitul Maqdis (Masjid al-Aqsa), ia meminta kepada Allah 'azza wa jalla tiga perkara. Iaitu meminta kepada Allah agar (diberi taufiq) dalam memutuskan hukum yang menepati hukum-Nya, lalu dikabulkan; dan meminta kepada Allah dianugerahi kerajaan yang tidak patut diberikan kepada seseorang setelahnya, lalu dikabulkan; serta memohon kepada Allah bila selesai membangunkan masjid, agar tidak ada seorang pun yang berkeinginan solat di situ, kecuali agar dikeluarkan kesalahannya seperti hari ia dilahirkan oleh ibunya (dalam riwayat lain: Lalu Nabi shallallaahu 'alaihi wasallam bersabda: "Adapun yang kedua, maka telah diberikan. Dan aku berharap, yang ketiga pun dikabulkan)."



Sumber: [gettyimages.com](https://www.gettyimages.com)

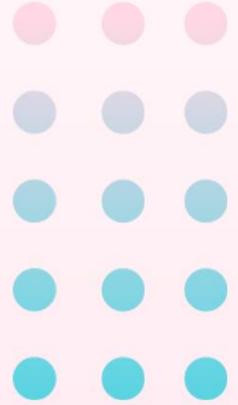


Sumber: [hmetro.com.my](https://www.hmetro.com.my)

Nama Kuih-Muih Kelate

Oleh: Wan Anisha Wan Mohammad & Rafizah Kechil





Oleh: Farah Hayati binti Mustapa

MENARA GADIS

Menara Gadis, yang dikenali sebagai *Maiden's Tower*, ataupun Kız Kulesi dalam Bahasa Turki adalah sebuah bangunan bersejarah yang ikonik lagi indah dan merupakan salah satu simbol kota İstanbul, Türkiye. Ia dibina di sebuah pulau kecil yang mana tidak pernah kelihatan dasarnya sehingga kini. Ia terletak di pintu masuk bahagian Asia, selat Bosphorus, lebih kurang 200 meter dari pantai Üsküdar di İstanbul. Ia menjadi lambang cinta dan kasih sayang, juga terkenal di dalam filem, cerita dan kesusasteraan. Menara ini dibina oleh Maharaja Byzantine pada tahun 1110. Selepas penaklukan Byzantine oleh Sultan Muhammad Al-fateh, menara ini berfungsi sebagai menara pemerhati. Menara ini pernah musnah akibat gempa bumi, dibina semula kemudian dirobohkan. Proses roboh dan bina ini berlaku berulang kali pada pemerintahan Sultan-sultan Empayar Uthmaniyah yang lain. Menara ini pernah berfungsi sebagai rumah api pada zaman pemerintahan Sultan Muhammad III. Pada 1829, ia pernah digunakan sebagai stesen kuarantin sebelum diambil alih oleh Sultan Mahmud II pada 1832. Selepas kejatuhan Empayar Uthmaniyah, pada 1945, menara ini telah diambil alih oleh kerajaan Republik Turki. Selepas sahaja selesai dibaik pulih pada 1998, menara ini muncul dalam filem James Bond, *"The World Is Not Enough"*. Seterusnya, selepas gempa bumi dan tsunami pada 1999 di Laut Marmara, struktur sokongan besi ditambah kepada menara supaya lebih kukuh. Kini menara ini dijadikan sebagai tarikan pelancong, terdapat café dan restoran untuk disinggahi dengan menaiki bot yang berlayar dari pantai ke menara pada setiap hari.

Terdapat banyak lagenda tentang asal usul nama Menara Gadis. Lagenda yang masyhur menceritakan bahawa pada zaman dahulu ada seorang raja yang mempunyai puteri yang sangat cantik. Pada suatu hari ahli nujum negara berkata kepada raja, "Apabila puteri Tuanku berumur 18 tahun, beliau akan mati dipatuk ular. Itulah sebabnya, raja membina menara di tengah laut dan mengurung puterinya di menara itu. Baginda juga melaksanakan langkah berjaga-jaga terhadap bahaya ular. Pada suatu hari, puteri raja itu jatuh sakit. Ramai tabib cuba merawatnya, akan tetapi tidak dapat menyembuhkan penyakitnya. Akhirnya setelah sekian waktu, seorang tabib berjaya menyembuhkan penyakit puteri itu. Maka pada hari itu, raja mengisytiharkan untuk mengadakan upacara keraian. Mereka menghantar bakul anggur ke menara sempena upacara itu. Di dalam bakul itu, ada seekor ular kecil yang berbisa. Ular itu telah mematuk puteri raja dan tamatlah riwayat sang puteri di pangkuan ayahandanya. Maka begitulah menara tersebut mendapat nama.

Rujukan:

- 1) Maiden's Tower <https://en.m.wikipedia.org> [Retrieved 3 March 2023]
- 2) Yedi İklim Türkçe A2 Çalışma Kitabı 10. Baskı - Mart 2020

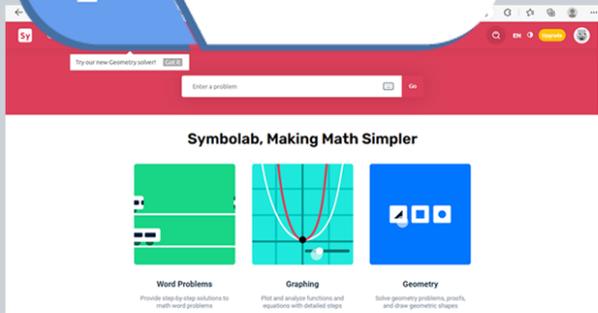
MathsHints: Use Symbolab to Solve Linear Algebra

By: Rafizah Kechil, Azlina Mohd Mydin & Wan Anisha Wan Mohammad

The learning process was further simplified by the quick development of technology and the simplicity of internet access. To further support teaching and learning, numerous websites and apps are created. The websites and apps created specifically for this purpose should be utilized to their greatest potential. Symbolab is one of the online resources for learning. In this article, we'll go through how to use Symbolab to solve linear algebra-related problems.

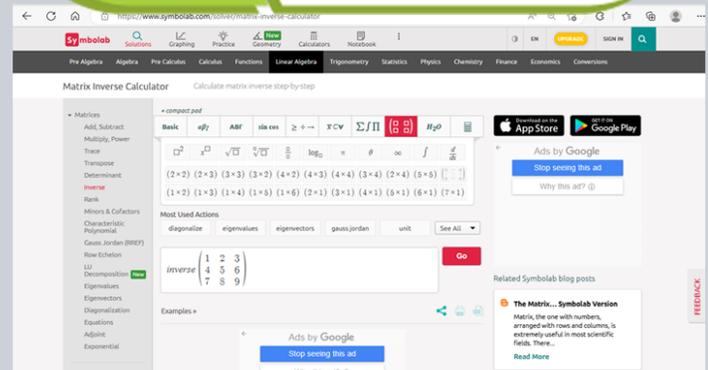
1

Visit <https://www.symbolab.com> and select icon search.



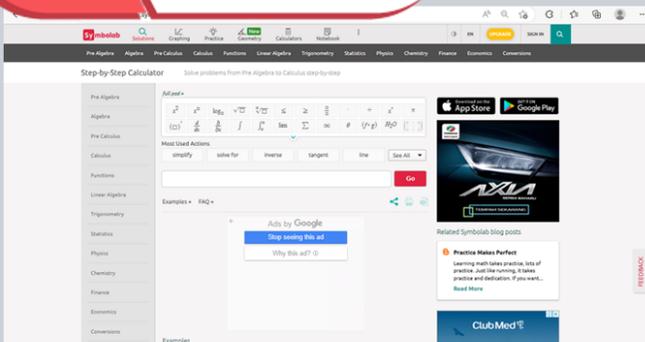
4

As an illustration, choose "Inverse" if you wish to find the inverse of the matrix. It will then display the "Matrix Inverse Calculator" interface. Insert the matrix's order, then its components. Click "GO."



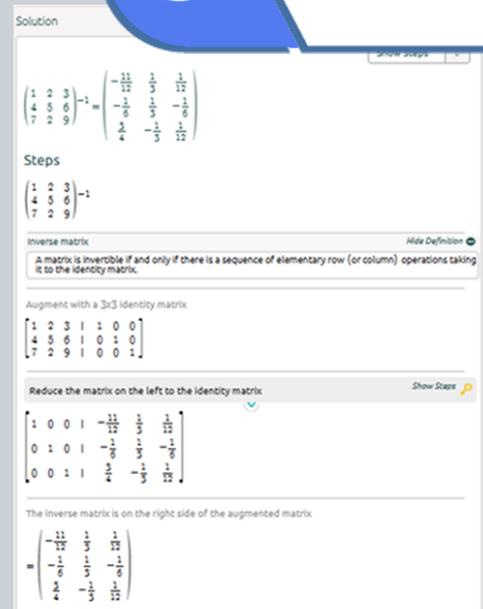
2

The Interface Step-by-Step Calculator will show up. You can choose "Linear Algebra".



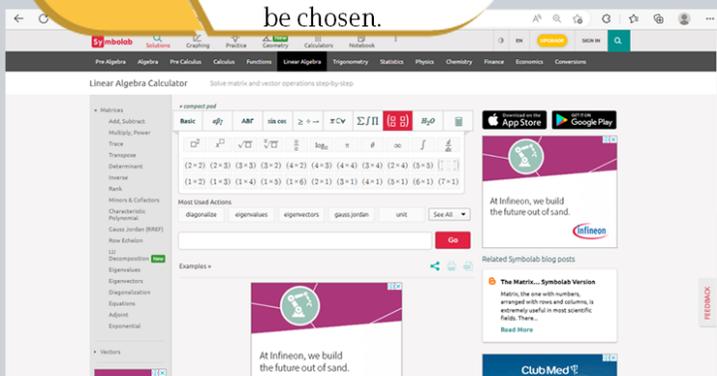
5

The Symbolab will give the answer and the solution.



3

You'll see the interface linear algebra calculator. Topics listed under Matrices may be chosen.



This sharing is intended to assist instructors in checking their final answers for the marking scheme and to assist students in doing their own revision.

MENGUCAP DUA KALIMAH SYAHADAH

Oleh: Fadzilawani Astifar Alias & Fuziatul Norsyiha Ahmad Shukri

Lafaz Dua Kalimah Syahadah

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ

Aku bersaksi tiada Tuhan yang berhak disembah melainkan Allah

وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ

Dan aku bersaksi sesungguhnya Muhammad adalah pesuruh Allah

Sumber: islamitu indah.info

Maksud Dua Kalimah Syahadah

Syahadah pertama

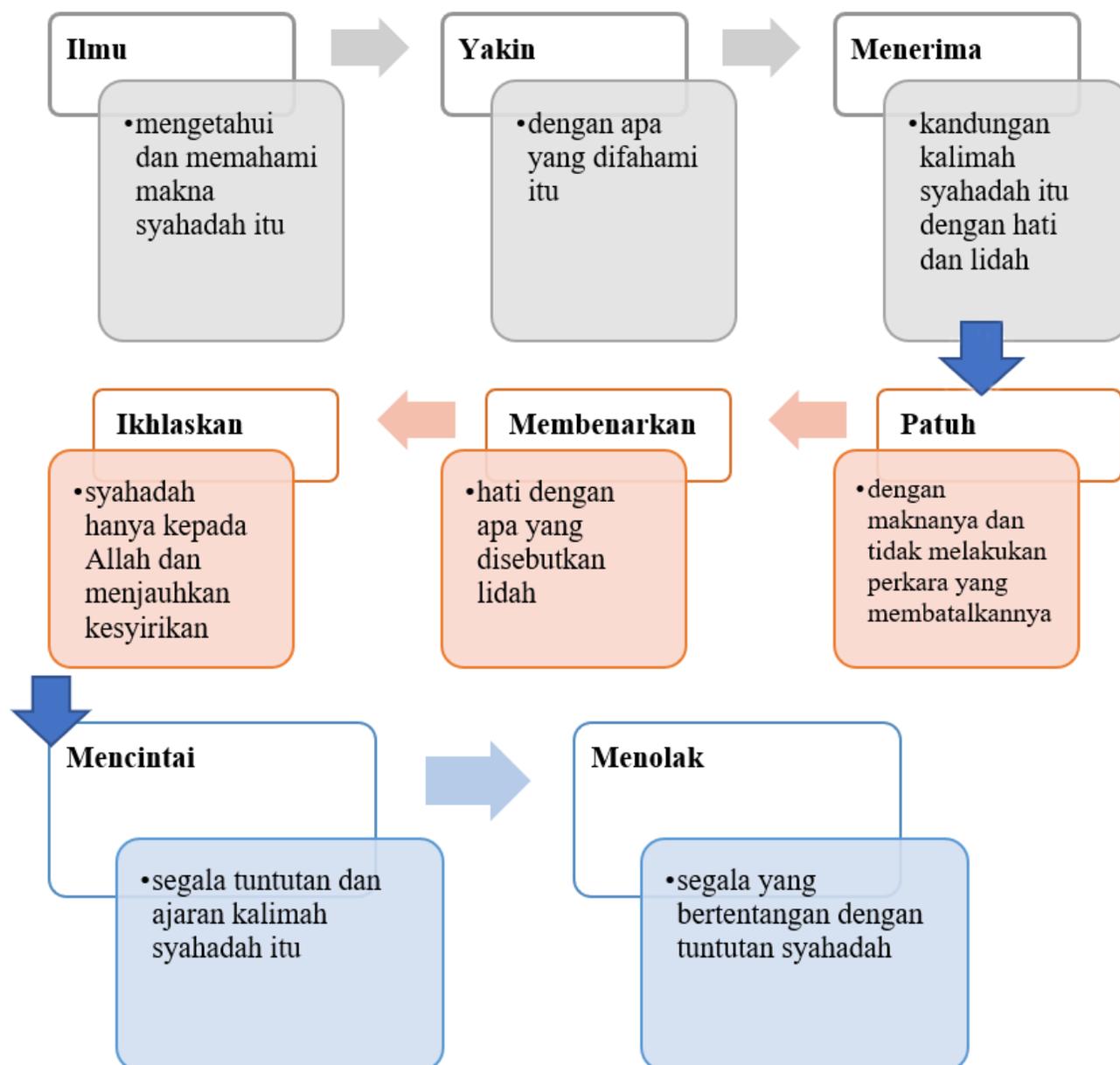
- yakin bahawa tiada Tuhan yang sebenar melainkan Allah SWT. Dialah yang berhak disembah, dan segala yang disembah selain Allah adalah salah dan palsu.
- Syahadah pertama menafikan segala apa yang disembah selain Allah dan menetapkan bahawa ibadah atau penyembahan hanya layak untuk Allah SWT.

Syahadah kedua

- mengakui kerasulan Nabi Muhammad dan menerima ajaran baginda kerana baginda adalah utusan Allah kepada manusia.

Syarat Sah Syahadah “La Ilaha Illallah”

Seseorang yang mengucapkan syahadah, tidak akan sempurna syahadahnya melainkan dengan syarat-syarat berikut:-



Musafir Haji 1434H (Siri III)

Oleh: Noor Aina Abdul Razak

Setiap jemaah, di mana-mana sahaja ketika ini masing-masing menghitung hari untuk berwuquf. Di lobi hotel, pejabat TH dan bilik kaunseling mesti tertulis "6 HARI LAGI". Ini kerana, wuquf itulah kemuncaknya dalam haji. Tiada wuquf tiadalah haji. Hatta, yang sakit pun akan dibawa dengan ambulans untuk berwuquf. Aku sendiri tidak dapat membayangkan bagaimanakah yang dikatakan berwuquf itu.

"5 HARI LAGI". Debaran kian terasa. Masa seperti bergerak terlalu perlahan. Maka, isilah masa dengan solat dan iktikaf di masjid. Isilah masa yang ada dengan sebaik-baiknya sementara kita menjadi tetamuNya. Bagi kaum wanita yang uzur, boleh berehat di kawasan saie sambil membaca terjemahan Al-Quran dan berzikir.

Teringat aku peristiwa satu pagi di Safa pada minggu pertama di sana. Disebabkan terasa lama sangat menunggu suami, mata pun dah mula kuyu dan mengantuk. Suami tak keluar-keluar lagi. Akhirnya aku pun berbaring di lantai Safa yang sejuk hingga terlena. Tiba-tiba aku terdengar orang memanggil. "Makcik. Makcik. Bangun." Ada dua jemaah lelaki Malaysia dan seorang pekerja Indonesia. Aku tanya kenapa.

"Ok ke? Cik sesat ka? Tak tahu nak balik hotel ka? Kenapa dok sini?" Sebabnya si Indon ini yang memberitahu jemaah kita aku tidur di situ. Beg sandang kuning jemaah kita memang mudah dikenali. Baru minggu pertama di Mekah. Mungkin sangkaan mereka aku tersesat. Mana ada jemaah Malaysia yang saja-saja baring dan tidur di Safa. Kalau ada pun mesti berteman. Yang ramai biasanya dari India, Pakistan, dan Turki. "Saya ok. Saya tunggu suami solat tak keluar-keluar lagi." Hahahaha. Itu kali pertama dan terakhir tidur di Safa. Cukuplah sekali.

Berbalik kepada hari wuquf. Aku bersama lima orang lagi teman sebilik masing-masing sudah mengemas beg. Diharap tidak ada barang-barang penting yang tertinggal. Bila tiba masa untuk bertolak, beg sudah tersedia untuk ditarik. Para jemaah telah dibahagikan mengikut nombor-nombor bas yang disediakan pihak TH.

Di Arafah, para jemaah ditempatkan mengikut khemah yang telah disediakan. Setiap khemah ada beberapa karpet terhampar, dan setiap karpet boleh memuatkan dalam 10-15 jemaah. Terasa sesak tapi alhamdulillah, masih ada tempat untuk tumpang rehat. Masuk waktu wuquf nanti, akan banyak kekosongan kerana masing-masing mencari tempat sesuai di luar khemah untuk berdoa dengan bersungguh-sungguh.



Jika hendak menggunakan tandas pun harap bersabar. Jemaah ramai, tandas terhad. Tambahan pula dalam suhu yang boleh mencecah 40C-45C. Air paip pun panas ketika ini. Ada saja masanya tandas tidak dikunjungi. Terutama ketika waktu solat. Tentang makanan, janganlah risau. Pihak TH amat menjaga kebajikan para jemaah. Makanan yang disediakan pastinya cukup dan alhamdulillah, amat sedap.

Selepas waktu maghrib, para jemaah sudah bersiap sedia untuk bermabit di Muzdalifah pula. Apabila bas tiba di Arafah, jangan ada yang berebut-rebut. Tiada yang akan ditinggalkan. Para jemaah sudah diberikan nombor bas untuk dinaiki. Jarak Arafah dan Muzdalifah lebih kurang 30 minit perjalanan, jika bas tidak sesat. Teruskan berdoa moga dimudahkan perjalanan selepas ini.



Kawasan di Muzdalifah untuk kita ialah satu tanah lapang yang telah dikhaskan mengikut negara. Jangan tersesat masuk kawasan maktab lain sudah. Tujuan utama untuk bermabit sekejap sahaja. Ada doa-doa untuk dibaca di sini. Semuanya ada di dalam buku panduan doa ibadah haji. Kemudian buatlah aktiviti masing-masing.

Seketika, aku terpandang seorang makcik seperti tercari-cari sesuatu. "Cari apa makcik?" aku tanya. "Cari suami," katanya. Maktab berapa tak ingat. KT mana pun tak ingat.. "Tag nama makcik mana?" "Pada suami." Allahuakbar. Bagaimana ya? Serahkan pada petugas TH yang sentiasa ada bersama kita. Makcik ini akan selamat dalam penjagaan mereka dan pemeliharaannya, insyaaallah. Memang sukar mencari jika tiada maklumat. Kita berada dalam lautan manusia berpakaian serba putih. Semua kelihatan serupa, tiada bezanya walau siapa pun kita.

Disunatkan mengutip tujuh biji anak batu agak-agak sebesar kacang kuda dari tanah Muzdalifah. Nak kutip lebih, atau mahu mengutip di Mina pun boleh. Hilang pahala sunat jika dibawa dari Malaysia.

Gunakan sudu yang dibekalkan bersama meggi segera semasa di Arafah untuk mencari batu. Batu-batu yang dikutip ada syaratnya. Amat penting ia mestilah batu yang sebenar. Bukan batu binaan konkrit atau batu runtuh bangunan, dan bukan tanah berketul yang jadi batu. Mesti batu! Satu cara untuk menentukannya, masukkan batu di dalam botol mineral berisi air, dan goncang. Jika ia tanah, ia akan terlerai semasa digoncang.

Sementara menunggu tengah malam, bolehlah berehat sambil berdoa atau berzikir. Masuk saja tengah malam, pengumuman dibuat untuk bersiap sedia bertolak ke Mina. Seperti masa datang, untuk ke Mina juga ada nombor bas yang telah diberi. Usahlah berebut kerana kita semua menuju tempat dan tujuan yang sama.

Alhamdulillah. Bas kami tiba di Mina pukul 2 pagi, Hari Raya Aidil Adha. Di sini kami bertakbir selepas setiap solat jemaah. Waktu melontar yang afdal pada hari ini bermula pada waktu dhuha. Untuk hari pertama, pihak TH membawa jemaah mengikut kumpulan selepas maghrib kerana waktu ini tidak ramai jemaah. Dari khemah, jemaah Asia Tenggara akan mengikut laluan yang sama yang akan membawa kita ke tingkat 3 jamrah utk melontar. Hari ini melontar Jamrah Kubra sahaja. Selepas itu boleh bergunting.



Selepas jam 10.30 malam, sempat tidur dalam sejam dua. Aku, suami, Kak Aziah dan suaminya, Halim, sudah bersetuju untuk balik ke Mekah. Kami berjanji untuk berjumpa semula jam dua pagi.

Jam 2 pagi 11 Zulhijjah, kami berempat berkumpul di depan pintu masuk perkhemahan Maktab 91. Jurupandu kami si Halim (dia pun macam kami juga, kali pertama di sini). Tujuan kami ke Masjidil Haram.

Kami mula berjalan kaki dinihari, walaupun kaki aku (jari-jari kaki sebenarnya) sakit dan pedih sebab banyak berjalan. Perjalanan diteruskan sehinggalah kedengaran, "Haram. Haram. Haram." Ke Mekah maksudnya. Apa lagi, kami pun dengan yakinnya jom naik. Bas sapu. Pak Arab minta "Khomsin. Khomsin." Aku rasa SD50, tak mungkin SD5. Betul tekaan aku. Bayangkan kalau dia amik 40 penumpang didarab dengan 50. Satu hala hasilnya SR2000! Kaya pakcik!

Bayar saja la. Nak sangat ke Mekah. Pihak TH sudah pesan jangan tapi degil (tak mungkin berulang lagi sebab penat, sakit, masa dan wang). Berdoa moga Allah permudahkan dan menjaga kami berempat. Penumpang lain semuanya berwajah luar. Hanya kami dari berwajah Asia Tenggara hahaha.

Sampai di Mekah jam 3 pagi. Bas menurunkan jemaah di belakang Safa Tower dalam keadaan tergesa-gesa kerana ada polis yang meronda. Maklumlah, bas sapu seumpama teksi sapu. Kami nak tawaf sudah penat. Balik bilik hotel rehat dan tidur sebentar. Waktu dhuha esok kita berjumpa lagi. Pagi esoknya, sempat juga aku membasuh kain baju. Dalam tempoh 2 jam sudah kering (jemur di bumbung hotel). Kami juga mendengar khabar terdapat jemaah Malaysia yang balik ke Mekah seperti kami tidak dapat balik ke hotel kerana laluan ditutup. Allahuakbar. Rezeki kami nampaknya boleh berehat sekejap.

Jam 10.30 pagi, ketika matahari terpacak atas kepala, kami pun menuju ke Haram untuk melaksanakan tawaf Ifadah. Selesai tawaf, kami solat zohor sebelum menyempurnakan saie haji. Alhamdulillah. Maka sempurnalah rukun haji kami. Kami juga tidak perlu berihram lagi. Semoga Allah menerima ibadah haji kami ini.

Selesai saie, kami menuju ke Safa untuk mencari makanan. Lapar betul sebab belum menjamah sebarang makanan dari pagi. Walaupun mahal, tetapi sedap makanannya. Sepinggian nasi mandy boleh dikongsi berdua. Selesai makan, rehat dan solat asar

di Haram, kami berkira-kira untuk pulang ke Mina. Sebelum itu, kami pulang ke hotel sekejap untuk menggunakan tandas. Manakala, Kak Aziah dan Halim mencari teksi. Mungkin rasa terlalu lama menunggu, pemandunya sudah hilang sabar. Seorang dikenakan SD20 dan dihantar sekerat jalan sahaja kerana laluan ke jamrah ditutup untuk kenderaan.

Maka, menapak lagi kami hari ini untuk melontar Jamrah di tingkat 3. Perjalanan ke jamrah perlu menaiki laluan berbukit dalam jarak empat ke lima batu. Meredah lautan manusia berbilang bangsa dan bermacam perangai sepanjang laluan. Jari-jari kaki semakin sakit. Sabar, sabar, sabar. Sedikit lagi untuk tiba atas dan melontar ketiga-tiga jamrah. Ketika itu sudah hampir ke waktu zohor. Kami terus melontar tanpa menghiraukan umat yang semakin membanjiri kawasan jamrah.

Jemaah dari India dan sewaktu dengannya belum melontar rupa-rupanya. Mereka menunggu masuk azan zohor kerana untuk hari-hari tasyrik, waktu yang afdal untuk melontar ialah selepas zohor. Alhamdulillah urusan melontar pada hari ini mudah dan tidak berhimpit-himpit. Sebab itulah TH tidak menggalakkan jemaah Malaysia untuk melontar pada waktu-waktu afdal, kerana terlalu ramai orang dan risiko untuk dihimpit adalah tinggi. Alhamdulillah. Selesai untuk hari ini. Jom balik ke khemah, rehat dan sapu minyak di kaki. Tidur, makan, solat dan berzikir. Buatlah sebanyak mungkin ibadah masa ni. Jangan paksa diri sampai mudarat.



Sayangnya di Mina ini, sampah terlalu banyak. Sepanjang jalan pergi dan balik, di khemah penginapan, di jamrah itu sendiri dipenuhi sampah-sarap. Andai dikutip pastinya berlori-lori sehari. Bukan itu sahaja, laluan juga dipenuhi oleh hamba-hamba Allah yang meminta sedakah dengan mengendong anak-anak kecil. Ada yang ditidurkan dalam kotak beralaskan kain saja. Ada yang dibiarkan bermain-main di sekitar. Jika dihulur duit pada seorang, pasti yang lain datang berkerumun. Diharap pada masa hadapan, kerajaan Saudi mengambil satu pendekatan yang baik untuk mengatasi dua masalah utama ketika musim haji di sini.



Ini khemah kami. Lorong-lorong untuk jemaah di maktab ini menggunakan nama peralatan sukan seperti bolesepak, bulu tangkis, ping pong dan sebagainya. Gambar-gambar peralatan ini digantung pada lorong-lorong bertujuan untuk memudahkan jemaah mencari khemah masing-masing. Ada maktab menggunakan gambar perabot, binatang dan lain-lain lagi.

Ini gambar ketika berlaku rusuhan kecil. Kami hampir terperangkap di sini kerana melontar ketika hampir waktu zohor. Bila azan zohor berkumandang, dalam perjalanan pulang ke khemah, tiba di tengah terowong, lorong menghala ke jamrah tidak bergerak. Tiba-tiba polis yang berkawal berlari-lari. Rupa-rupanya jemaah lorong sebelah tidak sabar. Mereka melompat masuk ke laluan bertentangan (laluan balik). Apa yang dikhuatiri ialah sejarah Muassem berulang kerana pertembungan dua arah

Alhamdulillah, tiada kemalangan berlaku. Setiba di khemah, pihak TH membuat pengumuman meminta jemaah melontar selepas jam 2 petang. Alhadulillah kami sudah selesai untuk hari ini.



Hari ini, 13 Zulhijjah 1434H bersamaan 18 Oktober 2013. Hari terakhir di tanah Mina. Keadaan terasa sedikit lengang sebab ramai jemaah dari negara-negara lain sudah melakukan Nafar Awal, yakni tidak menunggu sehingga 13 Zulhijjah. Mereka telah balik ke Mekah utk menyelesaikan ibadah haji - tawaf ifadah dan saie. Bagi jemaah Malaysia, pagi ini ialah hari terakhir untuk melontar ketiga-tiga jamrah. Selepas solat subuh, terus ke jamrah untuk melontar sebab bas terawal yang akan datang untuk membawa jemaah balik ke Mekah ialah pada jam 8 pagi.

Setibanya di khemah selepas melontar, kami sempat meronda-ronda lagi kerana bas belum tiba. Paling sedap sudah tentu aiskrim Mina- dua kali aku membelinya. Teringat malam pertama di sini selepas balik dari melontar. Aku ternampak seorang pakcik memegang dua aiskrim kon. Aku dengan selambanya bertanya pada kak Aziah, "Eh, ada aiskrim la. Mana dia beli?" Mendengar perbualan kami, pakcik tersebut menoleh dan memberikan aiskrimnya. "Nah ambil aiskrim ni. Saya beli untuk isteri saya tetapi dia pula hilang entah ke mana. Ambil." Eh. Malu pula aku. Dalam malu-malu aku capai juga pemberian beliau. Terima kasih pakcik. Rezeki aku malam itu.

Selesai meronda, makan aiskrim, baru aku sedar pesanan ringkas Kak Aziah bahawa bas sudah tiba.

Kelam kabut dibuatnya walaupun barang-barang sudah dikemas. Terpaksa menunggu bas yang lain pula. Naik saja bas mana yang TH arahkan. Semuanya akan ke Mekah, tiada yang ke Malaysia. Alhamdulillah, perjalanan bas kami lancar saja. Ada bas yang sesat berjam-jam semasa ke Mina, dan ada yang sampai lambat ke Mekah walaupun jarak cuma dalam 30 minit perjalanan.

Sesungguhnya buat aku, Arafah, Muzdalifah dan Mina adalah pengalaman yang paling berharga sepanjang mengerjakan ibadat haji. Walaupun suasana sesak, padat, rimas, kekurangan tandas, panas dan macam-macam lagi, tetapi itulah yang paling seronok buat aku. Selamat tinggal Mina. Sesungguhnya mengerjakan haji itu memerlukan kesabaran yang amat tinggi. Ya, Allah. Ampunkan dosa-dosa kami. Terimalah ibadah haji kami. Kurniakan kami haji yang mabrur. Amin.

Ok. Aku nak cerita sikit **bab tandas** yang ramai jemaah risau sangat. Memang tandas terhad. Ada 30 tandas pun yang nak guna hampir 2000 jemaah. Separuh lelaki separuh perempuan. Sebelah menyebelah. Hari kedua, 5 tandas lelaki sudah bertukar menjadi tandas wanita. Sebabnya, kaum wanita menggunakan tandas agak lama berbanding kaum lelaki. Lelaki mudah. Ada yang bertuala sahaja ketika ke tandas. Wanita dengan berhelai-helai, berlapis-lapis. Aurat kena dijaga setiap masa.

Ada tandas cangkung dan tandas duduk. Ada yang OK ada yang KO. Beratur menunggu giliran masing-masing. Jika tidak mampu bertahan, minta laluan. Inshaallah tentu dimudahkan. Hari pertama dan kedua perlu banyak bersabar. Ada jemaah-jemaah Indonesia, China, Mongolia dan kawasan sewaktu dengannya yang masuk kawasan Malaysia dan terus menggunakan tandas yang ada. Ada yang sudah tidak tahan (jemaah negara lain), dikencingnya depan-depan jemaah kita. Jangan saja-saja menonton pula. Sudah ditegur pun mereka buat tak tahu saja. Hari-hari seterusnya bertambah baik kerana tiada jemaah asing masuk ke kawasan Malaysia. Mungkin mereka sudah Nafar Awal.

Jika uzur, waktu sesuai ke tandas ketika solat waktu. Ketika in tidak ramai menggunakan tandas. Bau tandas memang harum menyucuk hidung. Bertahanlah untuk beberapa hari di sini. Ada paip rosak dan sesekali ketiadaan air. Pandai-pandailah menguruskan masa dan bertolak-ansur. Pihak TH juga sudah mengingatkan jemaah supaya tidak membasuh pakaian di tandas. Ada juga yang degil. Dibasuh juga dan digantung di sekitar kawasan tandas, termasuk pakaian dalam. Masyallah. Membasuh ini yang menyebabkan jemaah lain terpaksa menunggu lama.

Laluan tandas agak sempit. Yang beratur, mencuci, dan berwuduk lagi. Kena saling ingat mengingatkan. Empat hari saja pun. Simpan baju bawa balik hotel, boleh hantar dobi. Kalau setakat mahu menggosok gigi, (atau berwuduk) bawa botol untuk menadah air dan berus di luar tandas. Jadi, ia tidak mengganggu jemaah yang beratur untuk membuang dan mandi. Gunakan apa saja kesempatan yang ada untuk menjimatkan masa. Lagipun kita dibekalkan dengan botol spray untuk berwuduk.

Jemaah wanita sekalian, sila jaga harta anda. Dengan baik. Ada yang tercicir pakaian dalam kemudian tidak mengaku tuannya. Ada yang meninggalkan tuala wanita begitu sahaja di dalam tandas. Botol-botol air yang kosong pun ada ditinggalkan di dalam tandas. Tong dan plastik sampah ada di luar. Kesian petugas-petugas sukarela yang perlu membuang semua itu. Kita ke sini untuk beribadah, bukan untuk menyusahkan orang lain. Jadilah jemaah yang bertanggungjawab. Kebersihan juga sebahagian daripada iman.

Jagalah kepentingan awam untuk kebaikan semua. Kita mudahkan orang Inshaallah Allah mudahkan kita. Kata ustaz, tahap ujian jemaah bermula sejak di Arafah lagi, dan di Mina inilah puncak kesabaran diuji. Allahuakbar. Oleh itu jemaah-jemaah yang ke sana, banyakkann bersabar. Semoga kita dalam peliharaan Allah swt.

The Mysterious Beauty of 6174

Siti Mariam Saad

The mysterious number 6174 is known as the Kaprekar's constant. It was discovered by Indian mathematician D. R. Kaprekar in 1949. What makes this number so mysterious?

Do the following procedure with any four-digit number, making sure that at least two of the digits are different.

Step 1

Arrange the digits in descending and ascending order to create two new

Step 2

Next, subtract the smaller number from the larger number.

Step 3

Use the result and repeat step 1 and 2 until you get the number 6174.

For example, consider the four-digit number 3, 5, 7, 2

Step 1

The smallest number is 2357 and the largest number is 7532.

Step 2

$$7532 - 2357 = 5175$$

Step 3

Repeat the previous process

$$5, 1, 7, 5 : 7551 - 1557 = 5994$$

$$5, 9, 9, 4 : 9954 - 4599 = 5355$$

$$5, 3, 5, 5 : 5553 - 3555 = 1998$$

$$1, 9, 9, 8 : 9981 - 1899 = 8082$$

$$8, 0, 8, 2 : 8820 - 0288 = 8532$$

$$8, 5, 3, 2 : 8532 - 2358 = 6174$$

After 7 iterations, we have finally reached the number 6174. The above process will always reach the Kaprekar's constant, 6174, in at most 7 iterations. If we keep repeating the process after reaching 6174, it will keep producing the same number.

Share this mysterious beauty of 6174 with your kids and families.

Sources:

1. <https://www.theguardian.com/science/grrlscientist/2011/dec/12/1>
2. <https://www.scoopwhoop.com/culture/why-is-number-6174-considered-a-magic-number/>

SAMPLING TERMINOLOGY

By: Nurhafizah Ahmad & Fadzilawani Astifar Alias

Basic Terminologies used in Sampling

POPULATION

Population is the total entity of people upon which you want to generalize your research. In research, population size is denoted by uppercase letter "N".

SAMPLE

A sample is a part of the population that is drawn from the population. It makes the collection of data and its analysis easy and feasible. Sample size is denoted by lowercase letter "n".

SAMPLE SIZE

The size of the total samples to be taken constitutes the sample size. This is the collection of all the samples taken. Sample size can vary on the following factors: size of the population, variability on the population and required level of accuracy.

UNIT

Each component of the population being studied is known as a unit of the population. Some or many of these units are chosen as samples for further analysis and deduction.

SAMPLE FRAME

The list of people from whom you draw your sample, such as a phone book or 'people shopping in town today', may well be less than the entire population and is called a sample frame. This must be representative of the population otherwise bias will be introduced. The sample frame must be representative of the whole population.

SAMPLING ERROR

The error that occurs because the samples are not the true representatives of the population is known as Sampling Error.

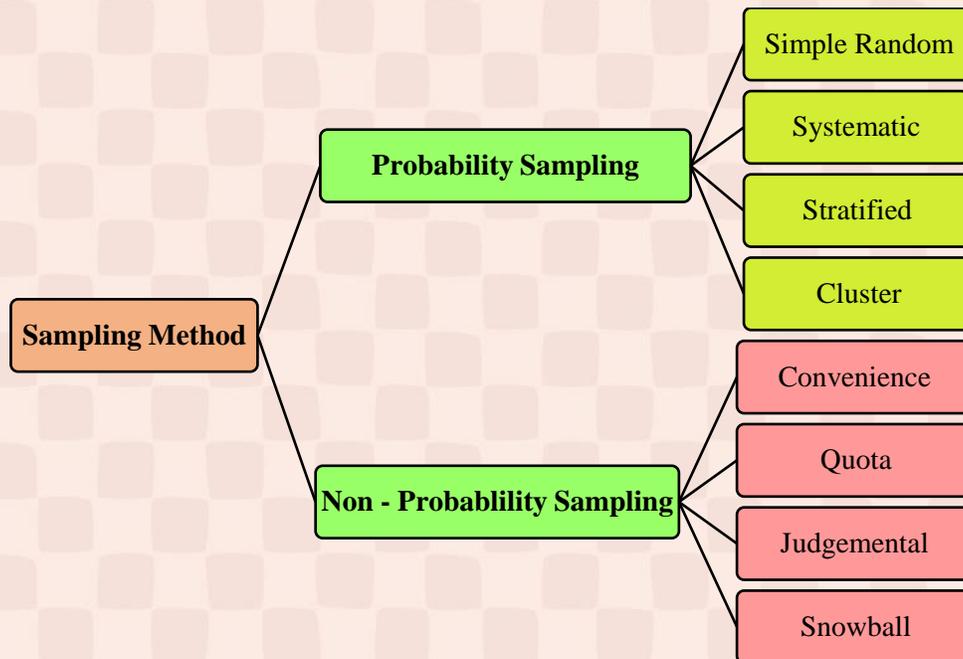
PROBABILITY SAMPLING

In this type of sampling, there is a known probability of each member of the population of being selected in the sample. When population is highly homogenous, there are high chances of each member of being selected in a sample.

NON-PROBABILITY SAMPLING

These techniques do not focus on the equal chances of getting selected. They focus on certain traits/characteristics of the items and select them if they fall in such categories.

These techniques do not focus on the equal chances of getting selected. They focus on certain traits/characteristics of the items and select them if they fall in such categories.



REFERENCES:

- Acharya, A. S., Prakash, A., Saxena, P., & Nigam, A. (2013). Sampling: why and how of it? *Indian Journal of Medical Specialities*, 4(2). <https://doi.org/10.7713/ijms.2013.0032>
- Bhardwaj, P. (2019). Types of sampling in research. *Journal of the Practice of Cardiovascular Sciences*, 5(3), 157. https://doi.org/10.4103/jpcs.jpcs_62_19
- Elfil, M., & Negida, A. (2017). Sampling methods in Clinical Research; an Educational Review. *Emergency*, 5(1), 52. <https://doi.org/10.1136/eb-2014>
- Sharma, G. (2017). *Impact Factor: 5.2 IJAR*. 3(7), 749–752. www.allresearchjournal.com
- Shorten, A., & Moorley, C. (2014). Selecting the sample. In *Evidence-Based Nursing* (Vol. 17, Issue 2, pp. 32–33). BMJ Publishing Group. <https://doi.org/10.1136/eb-2014-101747>

How to make a Pinata

By:
Wan Anisha Wan Mohammad
Azlina Mohd Mydin

A pinata is a figure-shaped container made with paper. The figures can be shaped like virtually anything imaginable and are hollow on the inside so that they can be filled with toys, candy and other treats. Pinata will be hung up at parties or celebrations. It will be hit with a stick by children until it is broken and the things inside fall out.

To create a pinata, below are the materials needed:

Foil/Latex Balloon (any shapes)
Colourful papers/crepe papers
Scissors
Glue
Newspaper
Candies/treats
Strings
Stick



Steps to make Pinata:

- 1 Blow out the balloon. Cut newspapers into strips and glue them until it covers the balloon. Cover the balloon with layers of newspaper stripes. Wait until the glue dries.
- 2 Cut out 4cm wide strips of brightly coloured crepe paper using scissors. Fringe the stripes. Glue the coloured papers layer by layer with different colours onto the balloon. Wait until the glue dries.
- 3 Next, make a hole under the bottom part of the balloon. Insert chocolates, sweets/candies, cookies or other treats into the balloon. Close the hole with layers of newspapers and coloured papers.
- 4 Finally, to make your pinata look nicer, cut the colourful crepe papers into strips and fringe it to decorate the side or top of the pinata. Tie a string on top of the pinata to hang it.
- 5 To make the stick of the pinata, cut the colourful crepe papers into stripes and fringe it. Glue the stripes onto the stick until the stick is fully covered with colourful crepe papers.
- 6 **Now, it's time to have fun!**

PULSI

03



Ketawa membisu walau sejenak
tegas dalam kebaikan
bukan tanda kelemahanmu
cerita lelahmu termaktub dalam buku ingatan
tersimpan kemas bersama jejak kelmarin

Tiada keluhan dari bibir tuamu
kau sorok keringatmu dalam senyuman letih
jangan anak-anak menghidu payahmu
usai bersolat doa ikhlasmu ada terselit nama
anakmu

Berpagian awal kau melakar rutin mengarai
rezeki
lewat senja tubuh sasamu baru muncul
dipangkin
selagi nadi masih berdenyut, tugas jangan
berhenti
kami, anak-anak hanya tahu meminta
sedang ayah dalam berpayah sabar menghulur

WIRA SEJATI

Ayah...
wajah kentalmu tidak akan sirna
ingatan padamu tetap kekal
bahawa engkaulah wira terunggul

Di pusara damai itu
pohon kemboja berdiri gagah
bunganya semerbak mengharum alam
sewangi kasihmu melitupi sebuah rumah
yang penghuninya adalah kami

Ayah...
walau jasadmu tiada disisi
namamu abadi dalam doa kami.

Nukilan WAN NUR SHAZIAYANI

AKU PEMINJAM YANG CULAS

ALASTU BIRAB BIKUM, QOOLU BALA SYAHIDNA
 Artinya : Bukan aku ini Tuhanmu?
 Betul engkau Tuhan kami, Kami menjadi Saksi
 (Al-Araf 7:172)

Dari azali
 Bukan aku tidak mengetahui
 Bukan aku tidak mengerti
 Bukan aku tidak memahami
 Bukan aku tidak diingatkan
 berkali-kali

INNA LAHA YAK MARUKUM ANTU ABDUL AMANATI ILAAHILHA
 Artinya: Sesungguhnya Allah memerintahkan kamu supaya memulangkan
 amanah kepada yang berhak menerimanya iaitu Allah
 (An-Nisa 4:58)

Akan tetapi bila tiba masanya
 Aku terlalu meratapi
 Aku tidak meredhai
 Aku amat rasa tidak berpuas hati
 Aku lupa sifat hamba pada diri

Kau datang tanpa seurat benang
 Segala dunia dan semua isinya
 Hanya pinjaman sementara
 Tetapi bila cukup qaul dan masa
 Kau tega tidak mahu memulangkan semula
 Peminjam yang culas dan lupa hakikat diri
 Sedarlah akhirnya dirimu hanya dibaluti
 Tenunan kain kapas yang bernama kapan
 Dari pemilik ijazah kepada sekujur jenazah

Untuk semalam, hari ini dan hari seterusnya
 Jasadmu berada pada satu lokasi dan destinasi
 Semuanya adalah dengan rahmat dan kasih
 sayangnya
 Yang menutup terlalu banyak aibmu
 Bukan sahaja sebagai peminjam yang culas
 Tetapi sebagai seorang hamba yang tidak punya apa-
 apa
 Yang sering lupa dan tenggelam dalam nikmat duniawi

Apa yang kau "miliki"
 Bukan milik jasadmu yang haqiqi
 Sehingga sampai masanya nanti
 Anggota tubuhmu sendiri menjadi saksi
 Usah menjadi peminjam yang culas lagi
 Bersiap siaga untuk mengotakan segala janji
 Untuk berangkat ke negeri abadi

INNA LILLAHI WA INNA ILAIHI RAAJIUN
 Artinya : Sesungguhnya kita adalah milik Allah dan kepada-
 Nyalah kita akan kembali
 Al-Baqarah 2:156

Monolog Kalbu : ME Qalam Ehsan & Zahra AlJanna



GMeet oh GMeet

7:45 am, share links kat students

8:05 am, students baru ada seven

8:15 am, lecture starts walaupun student baru eleven

Malaih nak tanya why late &, what happen

Nanti lecturer tension, pikiaq nak awai pension

Reason bangun lewat buat assignment

Berletiaq banyak pun buang karen

Yang utama, attendance is already taken

And lecture is already given

Time nak habis kelas, dari 30 tinggal 8 students

Keluar masuk GMeet sebab Internet problem intermittent

Student mintak sir share video na, nak buat revision

Itulah students kita yang brilliant

Tanya students ada questions?

Sunyi sepi krik krik macam di tengah ocean

Assume je lah depa terror macam Rowan Atkinson

Habis class, baru dengar suara, "Thank you sir, see you then"

Selesai class, ingat semua dah left session

Rupanya sambung tidoq lena atas kusyen

Mimpi melancong ke negara German

Or sambung gheja parttime hantar parcel kat location

Masuk GMeet cukup syarat untuk ambik attendance

Inilah class ODL student kita yang masih relevant

Nukilan Ts. Jamal Othman

Tentang Kamu

*Fikirkan mengenai ini
Kamu mampu mengharungi segalanya
Ini kerana
Walau gelora melanda
Walau ombak membadaai
Yang telah membuatkan kamu rasa kesedihan dan
kehilangan
Walaupun semuanya mencetuskan huru hara
Yang mana terpaksa ditanggung oleh kamu
Ketahuilah oleh kamu
Kamu masih disini
Bersyukurlah kepada Allah swt
Kerna kamu masih bertahan dan bernafas.*

*Jika diri diuji,
Usah salahkan takdir Ilahi,
Usah tunding jari sana sini,
Cuba muhasabah diri sendiri,
Lanya ujian Yang Maha Esa,
Agar dapat menghapus dosa.*

*Jika diri diuji,
Tekad dalam hati,
Hikmah dari-Nya sentiasa
menanti,
Allah uji tanda diri disayangi,
Bukan tanda kita dibenci,
Kerana sebuah kehidupan
perlu ujian.*

JIKA DIRI dijui

*Jika diri diuji,
Jangan pernah kita mencaci,
Jangan pernah kita lari,
Lari dari ujian,
Umpama lari dari medan perang,
Membiarkan musuh datang
menyerang.*

*Hikmah disebalik ujian,
Perlu dihadapi dengan tenang,
Bersabarlah dukai hati,
Allah tidak akan membebani,
Kecuali sesuai dengan
kemampuan diri.*

Nukilan
Norshuhada Binti Samsudin



HAMPA REHAT SAT NA.

CERIAKAN MINDA

Nukilan Noor Aina Abdul Razak

KISAH 1:

Ticer: Hari ni Amar gigit Tuti.
Ibu Amar: Amar gigit Tuti wat pa?
Amar: Amar tak gigit pun. Amar jilat jeeee



KISAH 2:

Ketika menonton cerita merawat pesakit.
Mika terjatuh dan lebam sedikit.
Mika: Mika kena jumpa doktor ni.
Ibu Mika: Tak payah la. Sikit je pun.
Mika: Mika dah nak mati.
Ibu Mika: Mana adaaaa!
Mika: Hehehe Mika lupa le.

KISAH 3: Amar lagiii

Ibu Amar: Amar jangan la biag air tu. Nanti cicak berak.
Amar: Lagi?
Ibu Amar: Lizard. Lipas. Kokoch.
Amar: Lagi?
Siti: Amar berak.
Amar: Amar tak dak ekog!



KISAH 4: Ok.. ni baru cerita Emad 😊

Ibu: Emad ni. Haru la. Ibu tinggai Emad nanti. Ibu naik car. Emad tak reti bawa car.
Emad: Emad terebang nanti. Emad sampai kat car Ibu. Emad turun pastu.... Pastu Emad buka pintu. Emad kata la kat ibu, "Ibuuuu, jangan tinggai Emad".

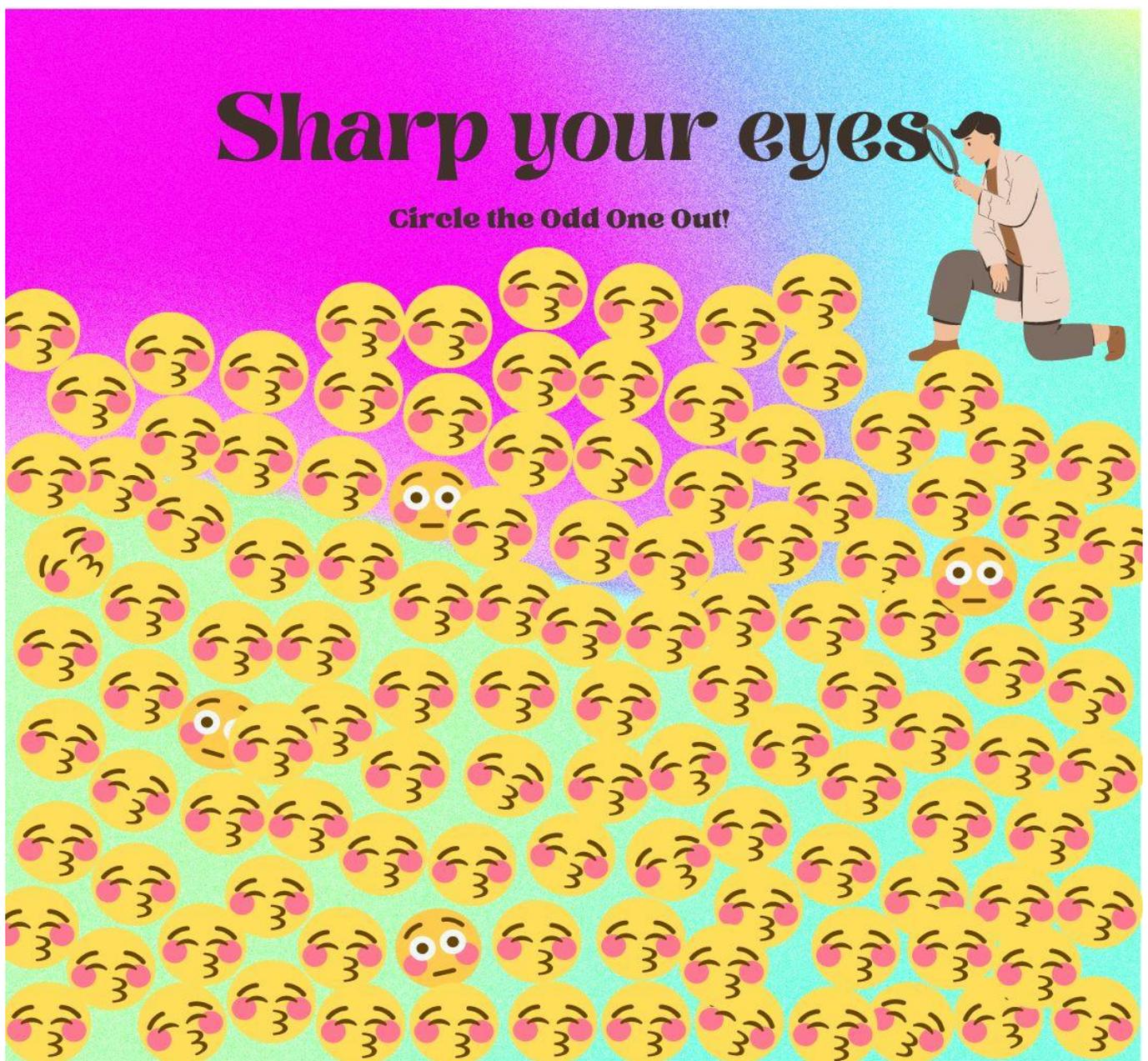
PERMAINAN

04

Sharp Your Eyes

AZLINA BINTI MOHD MYDIN, WAN ANISHA WAN MOHAMMAD & RAFIZAH KECHIL

Sharp your eyes adalah satu permainan untuk melatih kita untuk meneliti maklumat dengan terperinci. Permainan ini juga melatih kita untuk pemikiran dan mata kita untuk lebih fokus.





اَبُو سَيِّدِي تَيْكُو لَوِي كِي مَارَا
UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Cawangan Pulau Pinang
Kampus Permatang Pauh

Unit Penerbitan e-Buletin

JABATAN SAINS KOMPUTER DAN MATEMATIK

UiTM CAWANGAN PULAU PINANG

13500 PERMATANG PAUH

PULAU PINANG

eISSN 2637-0077



9 772637007004