

JPH

KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024

JABATAN PELANCONGAN DAN HOSPITALITI

POLITEKNIK HULU TERENGGANU

PHT.MYPOLYCC.EDU.MY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



JPH

KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024

JABATAN PELANCONGAN DAN HOSPITALITI

POLITEKNIK HULU TERENGGANU

JPH KOMPILASI INOVASI SESI 1 2023/2024 JABATAN PELANCONGAN DAN HOSPITALITI
PEOLITEKNIK HULU TERENGGANU

e ISBN 978-967-2764-22-9



9 789672 764229

POLITEKNIK HULU TERENGGANU

(online)

TERBITAN 2024

Politeknik Hulu Terengganu

Cetakan Pertama 2024

© Hakcipta terpelihara. Tiada mana-mana bahagian daripada buku ini yang boleh diterbitkan semula dalam sebarang bentuk dan dengan apa cara sekalipun, termasuklah eletronik, mekanikal, fotokopi, rakaman dan sebagainya, tanpa mendapat izin bertulis daripada Penerbit dan Pemilik Hakcipta.

Perpustakaan Negara Malaysia

Kementerian Pendidikan Tinggi

Politeknik Hulu Terengganu

JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024

THE PROCEEDING OF STUDIEX'23

Diterbitkan oleh :

POLITEKNIK HULU TERENGGANU

Jalan Pengkalan Gawi Tasik Kenyir,

21700 Kuala Berang

Hulu Terengganu

No Tel : 09-6825555

Fax : 09-6825556

Web : pht.mypolycc.edu.my

Editor

Nurul Ilyani Binti Abdullah

eDIGEST Designer

Norli Yanawati Binti Zakaria

Balqis Binti Ahmad Shahar

Writers

Nurul Ilyani Binti Abdullah

Muhammad Fahmie Bin Azmi

Nur Hidayah Binti Hassan

Norli Yanawati Binti Zakaria

Che Ku Norzuraida Binti Che Ku Long

Fahimdin Bin Mohd Yusof@Kamal

Armila Binti Mad Lazim

Mohd Afifi Bin Mohd Sarib

Maheran Binti Refin

Mohd Hishamudin Bin Mat

Wan Nor Azida Binti Wan Ali

Azizah Binti Mohd Tamamuddin

Afandi Bin Fikri

Faridah Binti Mohamad

Rosmera Binti Ibrahim

Nur Adlina Binti Hj Mohd

Masliza Binti Deraman

Mohd Razhan Ariff Bin Mohd Zain

Muhammad Fahmi Bin Md Sabri

Nor Fadila binti Kamardin

Nur Alia Binti Zakri

Mohd Azamrul Bin Harun

Izyan Sabihah Binti Zahari

Herdayanty Binti Abdul Vziz

Khairul Bin Mohd Azemi

Hasrol Bin Hasnan

ALUAN PENGARAH

Assalamualaikum w.b.t dan Salam sejahtera

Alhamdulillah, segala puji ke hadrat Allah S.W.T dapat saya merakamkan penghargaan kepada semua yang terlibat terutamanya Jabatan Pelancongan dan Hospitaliti dalam menjayakan JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 untuk Students Innovation and Exhibition Competition (STUDIEX'23).

JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 ini merupakan satu usaha penting untuk membudayakan dan mengukuhkan aktiviti penyelidikan dan inovasi dalam kalangan Pelajar TVET di Malaysia. Ia menjadi platform utama bagi perkongsian hasil penyelidikan dan inovasi seterusnya dapat mengembangkan idea ke peringkat lebih tinggi.

Saya juga mengucapkan tahniah dan syabas kepada semua jawatankuasa JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 yang terlibat dan telah berusaha keras memastikan kejayaan prosiding ini. Akhir kata, semoga JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 dapat memberi manfaat kepada semua pihak dalam usaha merealisasikan transformasi bidang pendidikan TVET ini ke arah melahirkan modal insan yang berkemahiran tinggi dan berdaya saing dalam arus modenisasi global.

Syabas dan tahniah juga kepada semua pelajar dan pensyarah yang telah terlibat dan berjaya dalam menghasilkan inovasi yang begitu membanggakan. Semoga hasil ciptaan inovasi yang kreatif ini akan dapat memberikan manfaat yang sebaiknya kepada masyarakat, negara dan agama.

Sekian, terima kasih.

HJ. AZAHAN HJ. DAUD

Pengarah

Politeknik Hulu Terengganu

ALUAN KETUA JABATAN

Assalamualaikum w.b.t dan Salam sejahtera

Bersyukur kita kehadiran Allah S.W.T, kerana dengan izinNya Politeknik Hulu Terengganu telah berjaya melakukan satu program yang kreatif dan iniatif di Dewan Batu Bersurat. Tahniah juga diucapkan kepada semua jawatankuasa yang terlibat dalam pelaksanaan Students Innovation and Exhibition Competition (STUDIEX'23). Penghasilan JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 bersempena STUDIEX'23 ini merupakan salah satu usaha yang baik di mana inovasi yang dipaparkan ini mampu memperkasa budaya penyelidikan dan inovasi dalam kalangan pelajar dan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu.

JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 ini membuka peluang dan ruang supaya pelajar dan pensyarah bergerak seiring dengan teknologi semasa yang menitikberatkan kreativiti dan inovasi dalam kehidupan. Di samping itu juga, JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 seperti ini juga dapat menyumbang kepada Petunjuk Prestasi Utama (KPI) Politeknik.

Akhir kata, saya berharap supaya JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 dapat memberi manfaat serta inspirasi kepada pelajar dan pensyarah politeknik agar lebih berinovasi dan kreatif. Sesungguhnya tanpa usaha yang padu dan kerjasama yang erat, segala kejayaan yang dilakarkan bersama tidak mungkin akan tercapai. Semoga segala usaha dan kerjasama dalam menghasilkan prosiding ini akan diteruskan demi kegemilangan yang ingin dicapai.

Sekian, terima kasih.

NUR HIDAYAH BINTI HASSAN

**Ketua Jabatan Pelancongan dan Haspitaliti,
Politeknik Hulu Terengganu**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji-pujian kepada Allah S.W.T kerana Prosiding STUDIEX'23 telah berjaya dihasilkan. Bagi pihak jawatankuasa STUDIEX'23 dengan sukacitanya mengucapkan tahniah kepada Jabatan Pelancongan dan Hospitaliti Politeknik Hulu Terengganu atas usaha mereka dalam menjayakan program STUDIEX'23 ini.

JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 ini merupakan ringkasan kajian inovasi yang dipertandingkan di Politeknik Hulu Terengganu. Ia mengandungi maklumat tentang usaha serta penyelidikan inovatif dan menarik yang berkaitan dengan Pelancongan dan Hospitaliti. Kini Revolusi Perindustrian Keempat (IR 4.0) hangat diperkatakan. Saya percaya dengan kehadiran JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 di PHT ini tepat pada masanya dan akan membantu menggalakkan persekitaran penyelidikan di Politeknik Hulu Terengganu.

Saya yakin bahawa JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024 ini akan memberi manfaat dalam memacu pembangunan kapasiti dan potensi penyelidikan Politeknik kami. Saya juga yakin, kita akan melihat banyak lagi produk yang luar biasa dari Politeknik Hulu Terengganu pada masa akan datang.

Sekian, terima kasih.

NURUL ILYANI BINTI ABDULLAH

Editor

JPH_KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024

Selayang pandang **STUDIEX'23**

STUDIEX'23 atau Student Innovation and Exhibition merupakan anjuran Jabatan Pelancongan dan Hospitaliti yang mana platform perkongsian amalan terbaik inovasi dalam kalangan pelajar serta staf akademik di PHT dengan mengenalpasti inovasi yang boleh diketengahkan di peringkat kebangsaan nanti. Bertemakan ***Pelancongan dan Hospitaliti*** para pelajar mengetengahkan produk yang mempunyai ciri-ciri pelancongan dan hospitaliti mengikut bidang umumnya pelancongan, rekreasi dan juga pengurusan resort. Ia diadakan pada 30 November 2023. Program ini merupakan aktiviti dwi-tahunan dianjurkan.

Di dalam program ini, pelajar berpeluang menunjukkan penyelidikan, rekacipta dan inovasi yang mereka bangunkan hasil daripada kematangan proses pembelajaran sepanjang pengajian mereka di Politeknik. Sebanyak 26 kumpulan pelajar semester akhir terlibat pada kali ini.

Selain dari itu, STUDIEX'23 juga menyediakan platform bagi pelajar semester akhir yang menghasilkan projek dalam bentuk penulisan penyelidikan. Dengan adanya pertandingan ini ia mampu membentuk budaya penyelidikan dan perkongsian ilmu dalam kalangan pelajar Politeknik Hulu Terengganu.

Program ini dilaksanakan untuk memupuk minat pelajar terhadap inovasi dan rekacipta selaras dengan dengan visi Kementerian Pendidikan Tinggi dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi) yang telah menggariskan 10 lonjakan utama dalam penilaian prestasi, menghadapi cabaran semasa dan mencapai aspirasi yang jelas untuk mentransformasi sistem pendidikan Malaysia yang lebih menyeluruh dan bersifat global. Antara lonjakan utama yang berkait dengan sistem pendidikan Politeknik Malaysia ialah Lonjakan Pertama – graduan holistic, berciri keusahawanan dan seimbang, Lonjakan Keempat – graduan TVET berkualiti dan Lonjakan Ketujuh – ekosistem inovasi. Lonjakan- lonjakan ini menjadi garis panduan yang jelas dalam melahirkan pelajar politeknik yang berkualiti dan berkemahiran.

Selayang pandang **STUDIEX'23**

Pameran ini juga bertujuan memberi peluang kepada pelajar untuk mengaplikasikan kemahiran teknikal dalam bidang atau program yang mereka ceburi iaitu pelancongan dan hospitaliti. Secara tidak langsung, program ini dapat mengimbangi tahap sosial pelajar untuk melangkah ke alam pekerjaan yang lebih mencabar sekaligus dapat membuktikan bahawa Politeknik dapat mengeluarkan graduan yang kreatif, inovatif, berdedikasi, cemerlang, dan mempunyai semangat jati diri yang tinggi bagi melahirkan modal insan yang diperlukan oleh negara. Oleh itu budaya kreativiti dan inovasi perlu diterapkan supaya mereka dapat mengoptimalkan potensi masing-masing ke arah menyumbang dalam pembangunan negara.

Ia juga bertujuan memberi peluang kepada pelajar untuk mengaplikasikan kemahiran dalam bidang yang mereka ceburi. Secara tidak langsung program ini dapat mengimbangi tahap sosial pelajar untuk melangkah ke alam pekerjaan yang lebih mencabar.

Kami berharap STUDIEX'23 akan berjaya dan membawa pengalaman yang bermakna kepada semua peserta. Semoga platform ini akan terus kekal bagi mengetengahkan budaya penyelidikan dan inovasi kepada warga PHT.

OBJEKTIF STUDIEX'23

- i. Memberikan platform kepada kumpulan pelajar tahun akhir bagi mempersembahkan hasil projek dengan jayanya.
- ii. Menggalak dan meningkatkan kesedaran tentang budaya inovasi dalam kalangan pelajar Politeknik Hulu Terengganu.
- iii. Memupuk sikap kreatif, inovatif, suka berusaha, jujur, bekerjasama dan mengamalkan cara kerja yang bersistem, tabiat kerja yang selamat, sihat dan bertanggungjawab.
- iv. Melahirkan pelajar yang berinovasi tinggi dan berdaya saing yang bertepatan dengan matlamat Kementerian Pendidikan Tinggi.

RASIONAL STUDIEX'23

Program ini adalah di antara usaha pihak Jabatan Pelancongan dan Hospitaliti untuk meningkatkan keberkesanan pembelajaran dan keupayaan diri bakal graduan sebelum mereka menceburi bidang kerjaya setelah bergraduasi kelak. Program seperti ini memberi pendedahan kepada pelajar tentang proses penyelidikan, rekacipta dan menyediakan produk berinovasi tinggi serta dapat mempamerkan kualiti produk dan hasil penyelidikan mereka kepada pihak industri.

Oleh yang demikian, program ini mampu membantu pelajar memahami teori dan amali yang dipelajari di bilik kuliah dan dapat mengaplikasikannya di dalam penghasilan projek mereka. Selain daripada itu, Pameran Projek Pelajar & Pertandingan Pameran dan Inovasi (STUDIEX'23) ini dapat memberikan peluang dan platform kepada pelajar tahun akhir bagi mempersembahkan projek mereka dengan jayanya. Di samping itu juga, program ini dapat melihat kredibiliti dan komitmen pelajar yang bersemangat setiakawan, tekun dan beriltizam yang akhirnya berjaya menghasilkan satu projek yang berinovasi.

ISI KANDUNGAN

PROJEK AKHIR PELAJAR (DIPLOMA PENGURUSAN PELANCONGAN)

BIL.	TAJUK	NAMA PENYELIA	NAMA AHLI	NO MATRIKS
1	"Smart exploration book" terbang tinggi Terengganu	Che Ku Norzuraida Binti Che Ku Long	Putri Balqis Binti Muhamad Nor Azli	26DUP21F1059
			Che Siti Hajar Aswaq Binti Che Harun	26DUP21F1042
			Nurul Fadhilah Binti Mohd Othman	26DUP21F1035
			Irsalina Natasya Binti Nor Azmir	26DUP21F1047
			Nor Hanis Hafiza Mohd Ropfi	26DUP21F1069
			Filza Danish Skymmar Bin Haris Johari Skymmar	26DUP21F1052
2	Ebeca	Fahimdin Bin Mohd Yusof@Kamal	Nur Effa Airen Binti Zainuddin	26DUP21F1014
			Nur Farhana Binti Hasni	26DUP21F1027
			Nurazyah Binti Mohd Amri	26DUP21F1064
			Nur Fatin Amira Binti Ibrahim	26DUP21F1020
			Wan Muhammad Fakhru Azizi Bin Wan Ahmad	26DUP21F1006
3	Urban Vision	Armila Binti Mad Lazim	Fakhru Haikal Bin Khalil	26DUP21F1063
			Aliya Nafeesa Binti Shamshuri	26DUP21F1026
			Nur Alya Syakirah Binti Rusli	26DUP21F1013
			Siti Nuraimi Binti Suhaimi	26DUP21F1005
			Nur Nadirah Binti Md Zaidi	26DUP21F1009
4	Buku Pop Timbul Inovasi yang memperkenalkan makanan tradisional Negeri Terengganu	Mohd Afifi Bin Mohd Sarib	Nur Afifah Shahira Binti Mat Soh	26DUP21F1036
			Mohamad Zafarul Haiqal Bin Zulkifli	26DUP21F1043
			Siti Nur Sarah	26DUP21F1048
			Muhammad Waliyuddin Bin Mohd Suhaimi	26DUP21F1054
			Vimala Thevi A/P Kupusamy	26DUP21F1060
5	Siks Buceros EduKit	Nurul Ilyani Binti Abdullah	Muhammad Nur Hidayat Hafizzudin Bin Norsam	26DUP21F1051
			Zulfariesya Mysara Binti Zool Nazri	26DUP21F1033
			Muhammad Nabil Hakim Che Pa	26DUP21F1040
			Siti Nur Farahanim Binti Mohd Ariffin	26DUP21F1046
			Siti Nursuhaila Binti Mad Nor	26DUP21F1058
			Muhammad Shafiq Bin Ahmad Murad	26DUP21F1068
6	Alpha Case Pro: Mempromosikan Rimba Razia Dengan Lebih Tertumpu Sebagai Tarikan Baharu Di Kawasan Kuala Berang	Maheran Binti Refin	Nur Ain Sofea Binti Mohd Azhar	26DUP21F1004
			Nurain Nazurah Aqmar Binti Rusdi	26DUP21F1018
			Nur Laili Suraya Binti Mohd Rosdi	26DUP21F1012
			Emylia Natasha Binti Khairul Anuar	26DUP21F1062
			Nur Atiqah Fadhlin Binti Mat Nawi	26DUP21F1025
7	Penggunaan seni lipatan blok kayu (seni blok)	Mohd Hishamudin bin Mat	Irfan Najmi Bin Ramli	26DUP21F1050
			Muhamad Harris Bin Fazil	26DUP21F1057
			Nur Afifah Binti Mohd Shukri	26DUP21F1032
			Nur Aima Fatimah Binti Ariff Marlino	26DUP21F1045
			Nur Aleesya Aleeya Binti Abdul Hadi	26DUP21F1067
			Nor Farhana Binti Abdul Hakim	26DUP21F1039
8	Smart Portable Memories Dispenser	Wan Nor Azida Binti Wan Ali	Nur Syhamimi Akmal Binti Mohamed Sabri	26DUP21F1022
			Siti Nurdinie Binti Ismail	26DUP21F1002
			Putri Arisya Kirana Binti Zaidul Ashari	26DUP21F1016
			Muhammad Aiman Shafie Bin Zul	26DUP21F1008
			Muhammad Irfan Noraini	26DUP21F1029
			Muhammad Azrul Bin Shahrom	26DUP21F1070



BIL.	TAJUK	NAMA PENYELIA	NAMA AHLI	NO MATRIKS
9	Fotografi Hidupan Liar - Rimba Accordion Leaflet	Azizah Binti Mohd Tamamuddin	Atif Aiman Bin Omar Shariff	26DUP21F1023
			Muhammad Izzul Fitri Bin Sahir	26DUP21F1011
			Huzack Danial Bin Hasai	26DUP21F1017
			Nur Athirah Binti Ahmad Fauzi	26DUP21F1003
			Siti Maisarah Binti Sansudin	26DUP21F1030
10	Nova : The World Of Dimensions	Afandi Bin Fikri	Nurul Athirah Binti Kamaruzaman	26DUP21F1001
			Wan Norsuniera Eliesya Binti Wan Mat	26DUP21F1007
			Nuraina Sofea Binti Mohamad	26DUP21F1015
			Alia Salsabeela Binti Mohamad Zaini	26DUP21F1021
			Nur Salihah Binti Noradira	26DUP21F1028
11	Penceritaan tentang Fotografi Jalanan di Kampung Cina menggunakan 'Augmented Reality Fabric Book'	Faridah Bt Mohamad	Ezlyn Elyana Binti Samsul	26DUP21F1065
			Mohamad bin Mohamad Zikeri	26DUP21F1049
			Wan Muhammad Aniq Akram bin Wan Zuhaidi	26DUP21F1066
			Muhammad Harriith Daniel b Mamat	26DUP21F1044
			Arisha Nurain Najiha bt Safi'e	26DUP21F1031
			Nur Aireen Qistina bt Rezal	26DUP21F1055
			Nur Iffahazira Alya b Busu	26DUP21F1037

PROJEK AKHIR PELAJAR (DIPLOMA PENGURUSAN RESORT)

BIL.	TAJUK	NAMA PENYELIA	NAMA AHLI	NO MATRIKS
1	E-senSR / E-clickSR	Rosmera Binti Ibrahim	Ahmad Haiqal Arif Bin Idris	26DHR21F1023
			Nur Ain Rozalinda Binti Jalaludin	26DHR21F1021
			Nur Syahirah Binti Ya'acob	26DHR21F1001
			Nur Shamirah Binti Mohd Samsol Anuar	26DHR21F1018
2	Smart Hoteliers	Nur Adlina Binti Hj Mohd	Irdina Karmila Binti Zahari	26DHR21F1010
			Souffiya Waheedah Binti Hibatur Rahman	26DHR21F1033
			Muhammad Adri Bin Mohd Sabri	26DHR21F1006
			Muhammad Ikhwan Nazmie Bin Kamarudin	26DHR21F1009
3	Room Smart Scenery	Masliza Binti Deraman	Nur Izzaty Binti Ahmad Roszeey	26DHR21F1020
			Jasmin Amiera Binti Jeffri	26DHR21F1012
			Nur Ain Shaliana Binti Kamal Arifin	26DHR21F1030
			Wan Safiy Aiman Bin Wan Zahron	26DHR21F1007
4	Eco-Environmental Portable Grease Trap	Mohd Razhan Ariff Bin Mohd Zain	Muhammad Idham Bin Zulkipli	26DHR21F1008
			Najati Huda Binti Rosli	26DHR21F1029
			Dhiya Mawaddah Binti Mohd Shokri	26DHR21F1013
5	CerminS	Muhammad Fahmi Bin Md Sabri	Nurul Hayati Bt Zakaria	26DHR21F1002
			Siti Maryam Bt Md Azahar	26DHR21F1027
			Wan Ahmad Syahmi Bin Wan Anuar	26DHR21F1005
			Muhammad Ikhwan Bin Ramli	26DHR21F1016
6	Smart Pillow Blanket	Nur Hidayah Binti Hassan	Muhammad Amirul Asyraf Bin Muhamed Rostam	26DHR21F1025
			Sri Ramachanran A/L Munusamy	26DHR21F1033
			Siti Nur Aisyah Sofea Binti Mohd	26DHR21F1003
			Nurul Shafiqah Binti Sakeman	26DHR21F1032
7	Multipurpose Magic Board	Norli Yanawati Binti Zakaria	Aiman Mifdzhah Bin Husni	26DHR21F1011
			Muhammad Hazim Bin Norhamidi	26DHR21F1028
			Nur Shazwani Binti Mazlan	26DHR21F1036
			Noor Atira Syuhada Binti Husni Rizal	26DHR21F1026

PROJEK AKHIR PELAJAR (DIPLOMA PELANCONGAN REKREASI)

KUMP.	TAJUK	NAMA PENYELIA	NAMA AHLI	NO MATRIKS
1	Sinki Mudah Alih	Nor Fadila binti Kamardin	Nurin Ayu Asyiqeen binti Mohd Rizal	26DRT21F1015
			Nur Ain Balqis binti Yusli	26DRT21F1022
			Nurul Umami Ain binti Mansor	26DRT21F1026
			Muhammad Rakin Rasyad bin Razali	26DRT21F1032
			Mohd Haikal Hakimi bin Mohd Zamri	26DRT21F1034
2	Smart Scanner Booklet	Nur Alia Binti Zakri	Zahirullah Bin Zulhisham	26DRT21F1005
			Muhammad Danny Hafyzan Bin Zulhairi	26DRT21F1011
			Muhammad Danish Irfan Bin Mohd Fauzi	26DRT21F1019
			Nur Zulikha Nazifa Binti Asmawi	26DRT21F1042
			Nor Farah Syakirin Binti Nor Fakri	26DRT21F1045
3	Personal Survival Bag (PSB)	Mohd Azamrul Bin Harun	Nadhirah Uzma Binti Mohd Hussin	26DRT21F1002
			Khairunnisa Binti Mohamad Hazizi	26DRT21F1003
			Qatrul Najja Binti Azizan	26DRT21F1006
			Nur Adibah Syahirah Binti Zulkefli	26DRT21F1020
			Muhammad Akmal Zafran	26DRT21F1025
4	Multi Hi-Tri	Izyan Sabihah Binti Zahari	Raja Nurhanis 'Aqilah Binti Raja Mohd Fuad	26DRT21F1046
			Nur Alyia Nurina Binti Azman	26DRT21F1041
			Nur Emie Razlien Binti Rahim	26DRT21F1021
			Muhammad Firdaus Bin Ibrahim	26DRT21F1018
			Wan Muhammad Akashah Bin Wan Abdul Rahman	26DRT21F1001
5	Beginner N.E.A.T Bag	Herdayanty Binti Abdul Vziz	Wan Muhammad Adzim bin Wan Amri	26DRT21F1031
			Najmi Solihin bin Syamsul Rizal	26DRT21F1016
			Muhammad Afiq bin Jamaluddin	26DRT21F1031
			Muhammad Reaz Zikry Bin Rohaizan	26DRT21F1044
6	EcoTechno Bag	Khairul Bin Mohd Azemi	Mimi Wirdawati Sheryna Binti Izani	26DRT21F1010
			Muhammad Imran Bin Azihan	26DRT21F1023
			Aisne A/P S.A Goppalan	26DRT21F1028
			Liss Liana Suwansomphong A/P Tinakon	26DRT21F1030
			Muhammad Habibbulah Bin MD Radhi	26DRT21F1039
7	Multipurpose Survival Tent	Hasrol Bin Hasnan	Fatin Adryana Binti Mohd Azani	26DRT21F1004
			Muhammad Hazim Isyraq bin Abdul Hafif	26DRT21F1007
			Muhammad Daniel Ikhwan Bin Abdul Ghani	26DRT21F1017
			Aqil Qayyum bin Zainol Rashid	26DRT21F1033
			Putri Noor Arifah Binti Johan	26DRT21F1043
8	Trec Go! Thrill Game	Muhammad Fahmie Bin Azmi	Aliana Athira Binti Ismail	26DRT21F1024
			Muhammad Zuhri Bin Johari	26DRT21F1013
			Nur Aqilah Naili Binti Musa	26DRT21F1014
			Mohammad Haikal Asyraf Bin Huzaidi	26DRT21F1029
			Muhammad Alif Fahmi Bin Wan Abdul Halim	26DRT21F1037



JPH

*Kompilasi Inovasi
Sesi I 2023/2024*

DIPLOMA PENGURUSAN PELANCONGAN

***TOURISM
FOR EDUCATION***

SMART EXPLORATION BOOK TERBANG TINGGI TERENGGANU



PUTRI BALQIS BINTI
MUHAMAD NOR AZLI
(PRESENTER)



NURUL FADILAH BINTI
MOHD OTHMAN
(PRESENTER)



IRSALINA NATASYA
BINTI NOR AZMI
(PRESENTER)



FILZA DANISH SKYMMAR BIN
HARIS JOHARI SKYMMAR
(PRESENTER)



NOR HANIS HAFIZA
BINTI MOHD ROPFI
(PRESENTER)



CHE SITI HAJAR ASWAQ
BINTI CHE HARUN
(PRESENTER)



CHE KU NORZURAIDAH
BINTI CHE KU LONG
(SUPERVISOR)

ABSTRAK

Tujuan projek ini dijalankan adalah untuk menghasilkan satu majalah Negeri Terengganu versi yang baharu untuk memperkenalkan tempat-tempat pelancongan yang wujud di Terengganu. Dengan menggunakan dron (fotografi udara), pelancong dapat mengenali Terengganu dengan lebih mendalam melalui pandangan yang luas menerusi majalah yang bakal diterbitkan. Projek ini dapat menghasilkan satu alternatif lain dalam mempromosikan tarikan Negeri Terengganu kepada pelancong luar. Selain itu, bukan sekadar majalah sahaja yang kami hasilkan malah kami juga menginovasikan sebuah majalah dengan beberapa fungsi iaitu menambah AR (AUGMENTED REALITY) untuk akses ke laman sesawang untuk mendapatkan foto yang lebih terperinci.

PENYATA MASALAH

1. Kesediaan gambar Fotografi Udara yang terhad
 - disebabkan oleh kepesatan teknologi terkini yang terletak di hujung jari, maka kurangnya penerbitan buku secara nyata yang membuatkan buku kurang mendapat sambutan sekaligus menyebabkan kurangnya penerbitan buku fotografi secara nyata.
2. Kekurangan peralatan
 - Tidak semua penduduk di sekitar kawasan Terengganu mampu membeli alat untuk melakukan aktiviti fotografi udara kerana kos yang terlalu tinggi. Contohnya peralatan utama seperti dron.

OBJEKTIF

- Untuk menghasilkan buku "Smart Exploration Book: Terbang Tinggi Terengganu".
- Untuk memperkenalkan teknologi terkini kepada pengguna.

KEPENTINGAN INOVASI

- Dapat memberi panduan dan juga gambaran kepada para pelajar yang ingin membuat lawatan supaya mudah untuk melakukan perancangan yang rapi.
- Untuk mempromosikan produk atau destinasi pelancongan dengan lebih terperinci dan menarik.
- Membantu mempromosi industri pelancongan menerusi tempat-tempat lokal yang terdapat dalam kandungan buku ini sekaligus dapat menarik minat perhatian para pelancong luar.

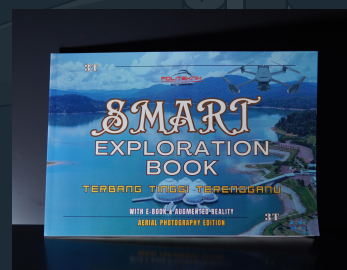
IMPAK INOVASI

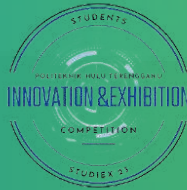
- Dapat mempromosikan lagi tempat-tempat yang terdapat di negeri Terengganu.
- Dapat memberi pengguna ilmu yang baru semasa menggunakan Augmented Reality (AR).

PERINCIAN INOVASI

Antara tempat tarikan yang mempunyai gambaran udara dari produk ini adalah Drawbridge, Masjid Kristal, Muzium Terengganu, Pasar Payang, Pulau Duyong, Perbadanan Perpustakaan Awam Terengganu, Stadium Sultan Mizan Zainal Abidin, KTC Arena, Pantai Batu Burok, Taman Tamadun Islam, Politeknik Hulu Terengganu dan Tasik Kenyir.

GAMBAR PRODUK





MEMPROMOSIKAN e-Beca DI KUALA TERENGGANU DENGAN MENGUNAKAN KOD QR



ENCIK FAHIMDIN BIN MOHD YUSOF@KAMAL
SUPERVISOR



NURAZYHAN BINTI
MOHD AMRI
26DUP21F1064
PRESENTER



NUR EFFA AIREN
BINTI ZAINUDDIN
26DUP21F1014
PRESENTER



WAN MUHAMMAD FAKHRUL
AZIZI BIN WAN AHMAD
26DUP21F1006
PRESENTER



NUR FARHANA
BINTI HASNI
26DUP21F1027
PRESENTER



NUR FATIN AMIRA
BINTI IBRAHIM
26DUP21F1020
PRESENTER

ABSTRAK

- Tujuan projek ini dijalankan adalah untuk mempromosikan e-Beca di Kuala Terengganu dalam industri pelancongan dengan menggunakan aplikasi kod QR.
- Memberi pendedahan kepada pelancong luar dan masyarakat setempat dengan menyalurkan maklumat perkhidmatan e-Beca secara tidak langsung dapat membantu pelancong mencari maklumat dengan lebih mudah dan jelas

PERINCIAN INOVASI

- Tujuan kami meletakkan maklumat ini seharusnya untuk memudahkan pelancong untuk mengetahui tentang e-Beca dengan terperinci sebelum menaiki e-Beca
- Maklumat yang terdapat dalam kod QR adalah tentang kami, sejarah e-Beca, waktu operasi, harga pakej, laluan e-Beca beserta gambar dan video

PERNYATAAN MASALAH

- Tiada kaedah khusus pemasaran yang dapat memudahkan pelancong mendapatkan maklumat berkenaan e-Beca di Kuala Terengganu.
- Kurang maklumat berkenaan dengan gambar dan video yang menarik untuk mempromosikan e-Beca di Kuala Terengganu

IMPAK INOVASI

- Dengan wujudnya kod QR dapat memberi manfaat kepada pihak e-Beca di Kuala Terengganu itu sendiri kerana mampu memperkenalkan dan mempromosi e-Beca kepada pelancong dalam mahupun luar negara yang mana sebelum ini langsung tidak dikenali dan diketahui kewujudan e-Beca dan dimanakah lokasi e-Beca beroperasi.
- Dapat memberi impak positif kepada pihak e-Beca di Kuala Terengganu kerana dengan wujudnya kod QR pelancong akan dapat maklumat yang lebih banyak berserta gambar dan video yang lebih jelas dan secara tidak langsung dapat meningkatkan keuntungan pihak e-Beca.

OBJEKTIF

- Menghasilkan kod QR yang diletakkan pada papan tanda sebagai kaedah mempromosikan e-Beca di Kuala Terengganu
- Membantu mempromosikan maklumat berkenaan perkhidmatan e-Beca di Kuala Terengganu melalui gambar dan video yang menarik dan jelas

GAMBAR/LAKARAN INOVASI



KEPENTINGAN INOVASI

- Dapat memudahkan pelancong untuk mendapatkan maklumat e-Beca yang lebih terperinci sebelum berada di lokasi
- Dapat melihat pelbagai gambar dan video e-Beca yang lebih jelas dan menarik

URBAN VISION

MEMPERKENALKAN SENI BINA IDENTITI NEGERI TERENGGANU MELALUI
KONSEP FOTOGRAFI



PN. ARMILA BINTI MAT LAZIM
(SUPERVISOR)



FAKHRUL HAIKAL BIN
KHALIL
26DUP21F1063
(PRESENTER)



ALIYA NAFEESA BINTI
SHAMSHURI
26DUP21F1026
(PRESENTER)



NUR ALYA SYAKIRAH
BINTI RUSLI
26DUP21F1013
(PRESENTER)



NUR NADHIRAH BINTI
MD ZAIDI
26DUP21F1019
(PRESENTER)



SITI NURAIN BINTI
SUHAIMI
26DUP21F1005
(PRESENTER)

Pernyataan Masalah

- Masyarakat kini kurang minat untuk menerokai tentang seni bina yang terdapat di negeri terengganu
- Masyarakat luar dan dalam negeri kurang pengetahuan tentang warisan seni bina yang terdapat dinegeri Terengganu
- Masyarakat yang kurang mengambil berat tentang seni bina di Negeri Terengganu

Keperluan Inovasi

- Inovasi memainkan peranan penting dalam memacu kemajuan ekonomi, teknologi, dan sosial. Ia dapat meningkatkan daya saing, mencipta pekerjaan baru, meningkatkan kecekapan dan menyumbang kepada penyelesaian masalah global

Impak Inovasi

(Industri/komuniti dll)
Potensi Inovasi

- Menggunakan bahan kitar semula yang tidak mencemarkan alam sekitar.
- -Dapat mempromosikan warisan seni bina yang berada di negeri Terengganu.
- Mudah untuk masyarakat mengenali warisan seni bina negeri Terengganu.

Perincian Inovasi

- Skop projek inovasi kami adalah untuk mempromosikan seni bina yang berada di negeri Terengganu dengan memperkenalkan 'Urban Vision' kepada masyarakat dalam dan luar negeri Terengganu. Kami juga dapat menarik perhatian masyarakat yang mempunyai minat mendalam terhadap seni bina. Secara tidak langsung, projek inovasi ini dapat menaikkan semula seni bina negeri Terengganu yang semakin ditelan zaman. Penghasilan produk inovasi ini dapat memupuk rasa tanggungjawab kepada masyarakat tempatan dalam mendedahkan kepada masyarakat luar negeri Terengganu tentang seni bina negeri Terengganu yang kurang dikenali.

Gambar/ Lukisan Inovasi



Objektif

- Untuk menghasilkan produk inovasi yang mampu menarik minat masyarakat untuk menerokai seni bina di negeri Terengganu melalui fotografi
- Untuk mempromosikan seni bina fotografi negeri Terengganu kepada masyarakat luar dan dalam negeri.
- Untuk memberi kesedaran kepada masyarakat luar dan dalam negeri tentang seni bina yang terdapat di negeri Terengganu

Abstrak

- Urban vision memperkenalkan identiti seni bina negeri Terengganu dengan penghasilan produk inovasi seni bina fotografi yang dikenali sebagai Urban vision. Urban vision ialah produk inovasi yang memiliki gabungan konsep fotografi seni bina tradisional. Produk inovasi ini dihasilkan bagi memperkenalkan seni bina negeri Terengganu yang dipamerkan melalui Urban Vision. Urban Vision merupakan sebuah produk inovasi yang dihasilkan untuk memperkenalkan seni bina yang berada di negeri Terengganu. Faktor utama yang menyumbang kepada penghasilan produk inovasi ini adalah disebabkan masyarakat kini kurang minat untuk meneroka seni bina yang terdapat di negeri Terengganu. Penghasilan produk inovasi ini sedikit sebanyak telah menjentik minda masyarakat tentang keunikan seni bina tradisional yang sedia ada. Penyelidik telah menggunakan kaedah kuantitatif dengan mengedarkan soalan kaji selidik dalam bentuk google form kepada penduduk setempat bagi memudahkan para penyelidik untuk menganalisis data. Seramai 50 orang responden telah memberikan kerjasama untuk menjawab soalan kaji selidik ini. Penyelidik berharap agar kajian ini dapat memberi saluran maklumat kepada semua lapisan masyarakat tentang seni bina negeri Terengganu yang semakin ditelan zaman.



MOHD AFIFI BIN
MOHD SARIB
(SUPERVISOR)



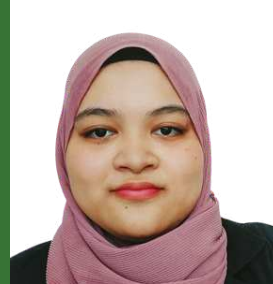
MOHD ZAFARUL HAIQAL BIN
ZULKIFLI
(26DUP21F1043)
PRESENTER



MUHAMMAD WALIYUDDIN BIN
MOHD SUHAIMI
(26DUP21F1054)
PRESENTER



VIMALA THEVI A/P KUPUSAMY
(26DUP21F1060)
PRESENTER



NUR AFIFAH SHAHIRA BINTI
MAT SOH
(26DUP21F1036)
PRESENTER



SITI NUR SARAH
(26DUP21F1048)
PRESENTER

ABSTRAK

- Makanan tradisional tempatan semakin terancam dan dilupakan disebabkan oleh peredaran zaman dan kemajuan teknologi terkini. Oleh itu, kami telah membuat satu buku timbul tentang makanan tradisional supaya generasi akan datang sentiasa diingati.
- Buku Timbul sering digunakan pada mana-mana buku dengan halaman tiga dimensi. Beberapa buku timbul mendapat perhatian sebagai karya sastera untuk tahap kesenian serta kecanggihan yang mereka perlukan. Ia juga memberikan pengalaman yang menarik kepada pembaca, merangsang minat membaca, dan dalam masa yang sama ia dapat menyentuh perkembangan pemikiran kreatif pembaca.

PERNYATAAN MASALAH

- Kurang pendedahan menjadi punca maklumat makanan tradisional ini tidak sampai kepada kawasan-kawasan kecil ini. Kepsatan teknologi yang semakin canggih di era globalisasi ini menjadi punca permasalahan kepada pembaca yang semakin kurang berminat untuk membaca buku atau artikel berbentuk kertas dan sebagainya.

OBJEKTIF

- Untuk menghasilkan bahan buku inovasi yang memperkenalkan makanan-makanan tradisional.
- Untuk mengetahui ciri-ciri produk inovasi yang mewujudkan kesedaran kepada kebaikan makanan tradisional.
- Untuk mengenalpasti keberkesanan Buku Pop Timbul dalam memupuk amalan membaca di kalangan generasi muda.

KEPENTINGAN INOVASI

- **Pembangunan Keterampilan Membaca:** Buku Pop Timbul ini dapat membantu dalam pembangunan kemahiran membaca mereka. Elemen visual yang menarik dapat meningkatkan minat membaca dan membantu pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.
- **Pendidikan Budaya dan Warisan:** Buku Pop Timbul boleh menjadi medium yang berkesan untuk memperkenalkan makanan tradisional Terengganu kepada generasi muda. Ini membantu dalam pemeliharaan dan penyebaran warisan budaya masyarakat.

PERINCIAN INOVASI

- Kumpulan kami memilih untuk menghasilkan produk inovasi sebuah Buku Pop Timbul Inovasi yang Memperkenalkan Makanan Tradisional Terengganu bagi memenuhi tajuk yang diberi iaitu "Food Photography" atau Fotografi Makanan melalui pembuatan produk inovasi kepada semua golongan.

IMPAK INOVASI (INDUSTRI/KOMUNITI DLL) POTENSI INOVASI

• Akademik

Produk ini dapat memberikan inspirasi darisegi akademik pelajar serta menjadi rujukan kepada pelajar membuat produk inovasi tersebut. Produk inovasi ini juga, dapat mengambil hati pelancong dan akan menimbulkan perasaan ingin mencuba makanan tradisional Terengganu.

• Industri

Produk inovasi ini juga dapat menyumbang kepada industri pelancongan terutamanya di Negeri Terengganu dan ia juga dapat memberi pendedahan kepada generasi muda mengenai kepentingan makanan tradisional melalui Buku Pop Timbul yang dapat memberikan info tentang makanan tradisional yang hampir pupus di telan zaman pada masa kini.

GAMBAR PRODUK INOVASI





MUHAMMAD NUR HIDAYAT
HAFIZZUDIN BIN NORSAM
26DUP21F1051



MUHAMMAD NABIL HAKIM
CHE PA
26DUP21F1040



MUHAMMAD SHAFIQ BIN
AHMAD MURAD
26DUP21F1068



NURUL ILYANI BINTI ABDULLAH
PENYELIA



SITI NUR FARAHANIM BINTI
MOHD ARIFFIN
26DUP21F1046



SITI NURSUHAILA BINTI
MAD NOR
26DUP21F10458



ZULFARIESYA MYSARA
BINTI ZOOL NAZRI
26DUP21F1033

ABSTRAK

- 'Siks Buceros Edu Kit' direka bertujuan untuk memperkenalkan spesies haiwan yang diancam kepupusan iaitu burung enggang.
- Produk ini diinovasikan berunsurkan permainan dengan peletakan gambar yang menarik serta diselitkan dengan maklumat tentang spesies burung enggang melalui QR dan AR.
- 'Siks Buceros Edu Kit' mampu memberi pelbagai manfaat serta ilmu pengetahuan kepada generasi muda di samping dapat memelihara spesies haiwan liar ini dari diancam kepupusan melalui kajiselidik yang telah dijalankan di sekolah di Daerah Hulu Terengganu.

PERNYATAAN MASALAH

- Di Negeri Terengganu burung enggang seperti tidak diendahkan di mana berdasarkan pemerhatian, penduduk setempat kurang mengetahui akan kewujudan spesies burung enggang di Hulu Terengganu.
- Ini berkemungkinan kerana pihak berkepentingan tempatan kurang mempromosikan burung enggang sebagai salah satu tarikan pelancongan di Hulu Terengganu walhal burung enggang dapat dilihat dengan mudah di Tasik Kenyir.
- Spesis Enggang Terbang Mertua atau Helmeted Hornbill, adalah burung yang paling berharga dan sangat 'rare' kerana bahagian bonggolnya (casque) keras dan padu menjadi buruan pedagang haram untuk dijadikan barangan perhiasan (Aziz, 2023).
- Pendidikan berkaitan spesis burung ini adalah amat perlu kerana generasi muda pada masa kini kurang mengenali spesis burung yang terancam ini kerana mereka lebih tertarik kepada permainan gajet berbanding permainan berbentuk informasi atau pendidikan (Daud, 2022).

OBJEKTIF

- Untuk membangunkan produk inovasi berbentuk permainan pendidikan kepada generasi muda.
- Untuk mengenalpasti ciri-ciri produk inovasi yang dibangunkan dapat memberi kesedaran tentang kewujudan burung enggang di Hulu Terengganu.
- Untuk menggalakkan pihak berkepentingan tempatan bekerjasama dalam mempromosikan burung enggang kepada generasi muda.

PERINCIAN INOVASI

- Produk ini merupakan sebuah permainan dengan peletakan gambar burung enggang yang menarik.
- Produk ini juga sesuai untuk peringkat umur sekolah.
- Produk ini mudah untuk dibawa kemana-mana serta mempunyai AR dan QR Code maklumat tentang burung enggang yang menarik dan interaktif.
- Berdasarkan kos pula, produk ini amat berpatutan kerana pengkaji menggunakan bahan yang mudah untuk didapati.

IMPAK INOVASI

- Kajian pembangunan produk ini dapat memberi cadangan penambahbaikan bagi mengelakkan kepupusan burung enggang yang ada di Hulu Terengganu khususnya di Tasik Kenyir.
- Isu pemahaman tentang burung enggang ini dapat ditingkatkan terutama di Malaysia.
- Produk ini dapat diedarkan di pusat pelancongan seluruh Malaysia dan juga boleh diedarkan di sekolah-sekolah yang mempunyai kelab pelancongan.

KEPENTINGAN INOVASI

Pelajar dan institusi

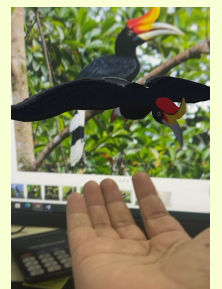
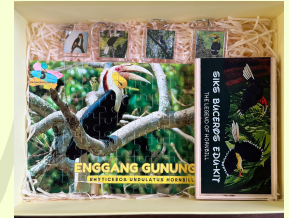
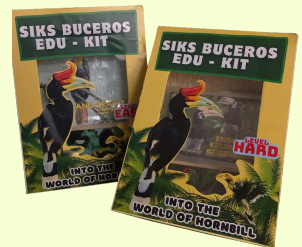
(Politeknik Hulu Terengganu)

- Kajian produk ini akan menjadi penting kepada pelajar sebagai 'innovator'.
- Oleh kerana politeknik ini adalah pusat pelancongan maka terdapat keperluan untuk pelajar membuat produk yang dapat membantu pelancongan untuk mengenali tarikan pelancongan yang unik di Hulu Terengganu.
- Dengan membangunkan produk ini, ia secara tidak langsung menjadi penggerak kepada pelajar untuk melancong ke tempat tarikan yang ada khususnya di Terengganu.

Komuniti/Industri

- Kajian produk ini dapat menjadi saluran maklumat kepada komuniti
- 'Siks Buceros Edu Kit' dapat menyampaikan maklumat yang interaktif kepada pelancong
- Membantu Pusat Penerangan Pelancongan di Terengganu untuk menyampaikan maklumat tepat tentang tarikan pelancongan yang hampir pupus kepada semua peringkat umur.

GAMBAR/ LUKISAN INOVASI



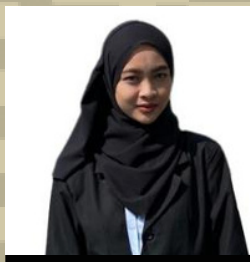
ALPHA CASE PRO: MEMPROMOSIKAN RIMBA RAZIA DENGAN LEBIH TERTUMPU SEBAGAI TARIKAN BAHARU DI KAWASAN KUALA BERANG



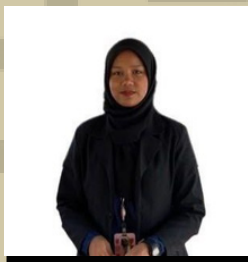
**CIK MAHERAN BINTI REFIN
(SUPERVISOR)**



**EMYLIA NATASHA
BINTI KHAIRUL ANUAR
(26DUP21F1062)**



**NUR LAILI SURAYA
BINTI MOHD ROSDI
(26DUP21F1012)**



**NURAIN NAZURAH AQMAR
BINTI RUSDI
(26DUP21F1018)**



**NUR AIN SOFEA
BINTI MOHD AZHAR
(26DUP21F1004)**



**NUR ATIQA FADHLIN
BINTI MAT NAWI
(26DUP21F1025)**

PERINCIAN INOVASI

- Kami menawarkan dua pilihan warna untuk setiap reka bentuk iaitu pilihan warna biru dan merah.
- Terdapat Kod QR di bahagian kanan sarung telefon dari sudut pandangan belakang yang merupakan salah satu inovasi kami untuk memperkenalkan Zoo Rimba Razia kepada umum.
- Terdapat juga permainan sliding puzzle yang merupakan salah satu inovasi kami selain kod QR.

OBJEKTIF

- Dapat menghasilkan sarung telefon dua fungsi
- Dapat memudahkan orang ramai untuk mengakses maklumat dengan pantas melalui kod bar.
- Dapat menjadikan sarung telefon ini sebagai pilihan cenderahati.

KEPENTINGAN INOVASI

- Inovasi utama produk kami adalah untuk memfokuskan kepada kod QR sebagai akses untuk mempromosikan Zoo Rimba Razia melalui laman web yang kami bangunkan.
- Kegunaan kod QR ini telah dipelbagaikan dan salah satu daripadanya adalah inovasi yang kami hasilkan iaitu memperkenalkan Zoo Rimba Razia kepada pelancong melalui kod QR yang terdapat di belakang sarung telefon.

PERNYATAAN MASALAH

- Sukar mendapat maklumat tentang Rimba Razia
- Memperkenalkan lagi Rimba Razia kepada masyarakat dan pelancong.
- Sukar mendapatkan reka bentuk sarung telefon yang unik dan berinformasi.

ABSTRAK

- Kajian inovasi berbentuk fotografi berdokumentari ini memfokuskan inovasi sarung telefon pintar iaitu Alpha Case Pro yang mana disetiap sarung telefon ada diletakkan kod bar yang mempunyai maklumat berkenaan tempat yang dipilih.
- Pemilihan Rimba Razia pula kerana ianya merupakan tempat tarikan baharu yang memang sesuai untuk dipromosikan.
- Kajian inovasi ini mempunyai tiga objektif iaitu dapat menghasilkan sarung telefon dua fungsi, dapat memudahkan orang ramai untuk mengakses maklumat dengan pantas melalui kod bar dan dapat menjadikan sarung telefon ini sebagai pilihan cenderahati.
- Pengguna juga boleh mengakses semua maklumat berkaitan lokasi, sejarah penubuhan dan juga informasi setiap haiwan yang ada di Rimba Razia dengan lebih pantas dan seterusnya akan menarik minat pengguna untuk datang melihat sendiri.

IMPAK

- Sarung telefon yang mempunyai kod QR menjadi saluran maklumat kepada pengunjung untuk mengetahui tentang Zoo Rimba Razia dengan lebih mendalam.
- Sarung telefon ini boleh melindungi telefon daripada calar dan rosak.

GAMBAR/LUKISAN INOVASI

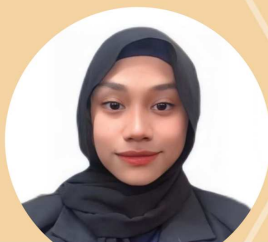




PENGUNAAN SENI LIPATAN BLOK KAYU (SENIBLOK)



ENCIK MOHD HISHAMUDDIN BIN MAT
(SUPERVISOR)



NUR ALEESYA ALEEYA BINTI ABDUL HADI
(PRESENTER)



IRFAN NAJMI BIN RAMLI
(PRESENTER)



MUHAMAD HARRIS BIN FAZIL
(PRESENTER)



NOR FARHANA BINTI ABDUL HAKIM
(PRESENTER)



NUR AIMA FATIMAH BINTI ARIFF MARLINO
(PRESENTER)



NUR AFIFAH BINTI MOHD SHUKRI
(PRESENTER)

ABSTRAK

Pelancongan adalah pemangkin ekonomi yang telah berjaya membangunkan negara dalam perindustrian. Oleh itu, pertumbuhan seni bina harus sesuai dengan aliran pemodenan dengan budaya tempatan sehingga menjadi elemen penting dalam pelancongan budaya tempatan. Dengan itu, beberapa kenyataan masalah timbul kerana ia mempunyai banyak kelemahan yang telah ditemui di General. Secara khususnya, seni bina harus memvisualisasikan memori ke dalam bentuk fizikal contohnya permainan dan replika yang merupakan salinan bentuk asal. Akhirnya, ia dapat mempromosikan keunikan keunikan dan kehebatan seni bina tradisional di Terengganu.

PERNYATAAN MASALAH

Pengalaman dan memori semasa melancong merupakan satu-satunya produk atau cenderamata yang boleh dibawa balik tetapi ianya bersifat tidak nyata, tidak boleh digambarkan, tidak mudah ditafsir kerana bentuk memori dan ingatan tidak tahan lama kerana faktor usia pelancong yang semakin pudar.

OBJEKTIF

- Untuk menghasilkan replika dalam bentuk permainan mudah berasaskan kiub kayu yang berteraskan senibina tradisional Terengganu.
- Untuk mengaplikasikan ciri-ciri karakter budaya setempat yang ditonjolkan dalam senibina bangunan ikonik pelancongan di Terengganu.
- Untuk mengukur tahap keberkesanan inovasi trans-bina dalam mempromosikan senibina ikon pelancongan di Terengganu.

PERINCIAN INOVASI

Perincian inovasi hanya terhad kepada senibina Terengganu yang menjadi ikon pelancongan semasa. Antara senibina yang menjadi ikon terkenal di Terengganu adalah muzium negeri, jambatan angkat, masjid kristal, dan menara jam.

IMPAK INOVASI

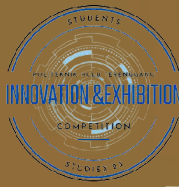
- Dapat mempromosikan ikon seni bina yang ada di Terengganu.
- Dapat menguji minda jika bermain permainan ini terutamanya kepada golongan pelajar

KEPENTINGAN INOVASI

Kepentingan utama produk ini dihasilkan adalah untuk memperkenalkan ikon seni bina yang ada di Terengganu kepada pelancong dalam dan luar negara. Dengan adanya produk ini dapat memberikan kebaikan kepada Malaysia kerana mempunyai negeri yang ada pelbagai bentuk seni bina yang unik dan indah.

GAMBAR PRODUK





Inovasi Pembangunan Bahan Interpretasi Fotografi Makanan Warsian Negeri Terengganu



**PUAN WAN NOR AZIDA
BINTI WAN ALI
(SUPERVISOR)**



**NUR SYHAIMIMI AKMAL
BINTI MOHAMED SABRI
26DUP21F1022
(Presenter)**



**SITI NURDINIE BINTI
ISMAIL
26DUP21F1002
(Presenter)**



**PUTRI ERISYA KIRANA
BINTI ZAIDUL ASHARI
26DUP21F1016
(Presenter)**



**MUHAMMAD AIMAN
SHARIE BIN ZUL
26DUP21F1008
(Presenter)**



**MUHAMMAD IRFAN BIN
MOHAMMAD NORAINI
26DUP21F1029
(Presenter)**



**MUHAMMAD AZRUL BIN
SHAHRUM
26DUP21F1070
(Presenter)**

ABSTRAK

- Kajian ini berteraskan pembangunan interpretasi fotografi makanan warisan di Negeri Terengganu. Istilah "fotografi makanan" telah dibuat pada akhir 1970-an untuk menggambarkan gambar makanan yang sangat lazat yang kelihatan lebih baik daripada makanan sebenar. (McBride, 2010) dan ia bertujuan memperluaskan lagi makanan warisan dengan melaksanakan inovasi yang berkaitan. Ini kerana makanan warisan semakin tidak dikenali oleh pelancong dan pengunjung luar serta makanan warisan kurang mendapat perhatian dan kebanyakan makanan ini terletak di kawasan pedalaman dan sukar untuk didapati.
- Tujuan projek ini dibina untuk mempromosikan makanan warisan tradisional kepada para pelancong. Projek ini juga dilaksanakan untuk meningkatkan budaya pelancongan berasaskan 'food tourism' ke Negeri Terengganu. Dengan adanya 'Smart Portable Memories Dispenser' ia dapat memajukan industri kecil sederhana di Negeri Terengganu dan inovasi ini mungkin dapat menarik lebih banyak pelancong luar khususnya yang menyukai kesenian dan keunikan makanan warisan.

OBJEKTIF

- Mengenal pasti kaedah dan menambah bahan interpretasi bagi mempromosikan makanan warisan melalui pembinaan inovasi.
- Mengenalpasti kaedah promosi yang efektif bagi mengenalkan makanan warisan kepada generasi muda dan pelancong serta meningkatkan kedatangan pelancong.
- Mempromosikan IKS makanan warisan di Negeri Terengganu.

IMPAK INOVASI

- Mempunyai rekabentuk yang unik dengan menggunakan bahan yang tidak mencemarkan alam sekitar.
- Produk mudah alih kerana dilengkapi dengan roda tahan lasak.
- Ia mudah dibersihkan dan digunakan semula.
- Sangat selesa dan mudah digunakan dan menjimatkan ruang.
- Meningkatkan aktiviti mempromosi makanan warisan Negeri Terengganu.

PERYATAAN MASALAH

- Kurang bahan interpretasi bercirikan makanan warisan Negeri Terengganu
- Generasi muda tidak mengenali apa itu makanan warisan Negeri Terengganu apatah lagi pelancong luar.
- IKS makanan warisan Negeri Terengganu kurang mendapat perhatian dan publisiti kerana kewujudan makanan viral menjejaskan makanan tradisional dan nama baharu membuatkan makanan tradisional dilupakan.

KEPENTINGAN INOVASI

- Mampu membantu kerajaan di Terengganu ini meningkatkan pendapatan ekonomi.
- Dapat mempromosikan makanan warisan Terengganu kepada pelancong luar.
- Dapat memajukan industri sederhana kecil makanan warisan di Terengganu.

PERINCIAN INOVASI

- Produk inovasi ini dibina dengan menggunakan kayu getah yang tahan dan kukuh serta dilengkapi dengan roda yang tahan lasak bagi memudahkan produk untuk di alih dan dibawa kemana-mana sahaja. Selain itu, ditambahkan lagi dengan 'cupholder' untuk meletakkan cawan dan kami menerapkan kebersihan. Kami menggunakan 'Water Dispenser' yang elegant serta mudah diggunakan untuk jangka masa lama dan disekeliling produk dilengkapi dengan gambar makanan tradisional Negeri Terengganu serta QR code bagi membantu pelancong mencari maklumat makanan ketika menggunakan produk inovasi ini.

GAMBAR INOVASI



RIMBA ACCORDION LEAFLET: RISALAH MINI UNTUK MEMPROMOSI ZOO RIMBA RAZIA



PUAN AZIDAH BINTI MOHD TAMAMUDDIN
(SUPERVISOR)



ATIF AIMAN BIN OMAR
SHARIFF
26DUP21F1023
(PRESENTER)



MUHAMMAD IZZUL FITRI
BIN SAHIR
26DUP21F1011
(PRESENTER)



HUZACK DANIAL BIN
HASAI
26DUP21F1017
(PRESENTER)



NUR ATHIRAH BINTI
AHMAD FAUZI
26DUP21F1003
(PRESENTER)



SITI MAISARAH BINTI
SANSUDIN
26DUP21F1030
(PRESENTER)

ABSTRAK

Rimba Accordion Leaflet merupakan produk inovasi yang berbentuk risalah mini. Kajian ini bertujuan untuk mempromosikan Zoo Rimba Razia kepada masyarakat. Kami telah mencipta produk inovasi pemasaran dalam bentuk yang lebih kecil tetapi mengandungi banyak maklumat. Selain itu, produk yang dihasil ini akan dapat mempromosi Zoo Rimba Razia kepada masyarakat dengan lebih meluas. Kaedah kajian yang diguna pakai adalah berbentuk kuantitatif dimana kami mengedarkan borang soal selidik kepada 32 orang pengunjung sebagai responden kajian ini. Dapatan kajian mendapati kebanyakan pengunjung bersetuju dengan produk inovasi ini yang berbentuk fleksibel dan mudah digunakan oleh pengunjung.

PERNYATAAN MASALAH

- Zoo Rimba Razia merupakan zoo yang baru sahaja beroperasi, jadi kaedah promosi yang digunakan masih lagi terhad.
- Masyarakat kurang diberikan pendedahan melalui risalah yang berkaitan haiwan-haiwan yang berada di dalam Zoo Rimba Razia.
- Kurangnya maklumat manual yang fleksibel seperti risalah di Zoo Rimba Razia.

OBJEKTIF

- Menghasilkan produk inovasi pemasaran yang fleksibel untuk masyarakat.
- Mempelbagaikan kaedah untuk meningkatkan promosi Zoo Rimba Razia kepada masyarakat.

GAMBAR / LUKISAN INOVASI



KEPENTINGAN INOVASI

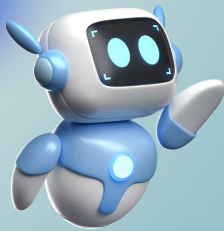
- Promosi Zoo Rimba Razia meningkat.
- Dapat menarik lebih ramai pelancong ke Zoo Rimba Razia.
- Dapat meningkatkan eko pelancongan di negeri Terengganu.

PERINCIAN INOVASI

Rimba Accordion Leaflet ialah risalah mini yang telah diinovasi sebagai produk baharu. Risalah ini juga diinspirasi oleh elemen fotografi hidupan liar. Penghasilan risalah ini dengan menggunakan kertas yang tahan lasak untuk menjadikan risalah ini sebagai satu produk yang berkualiti tinggi. Inovasi ini bertujuan untuk mempromosikan Zoo Rimba Razia dengan lebih meluas. Risalah ini dilengkapi dengan info ringkas tentang Zoo Rimba Razia dan gambar-gambar haiwan yang terdapat di sana. Terdapat paparan qr code pada risalah mini ini yang menghubungkan ke satu laman web yang mengandungi maklumat berkaitan hidupan liar.

IMPAK INOVASI

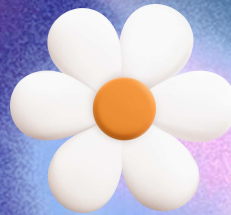
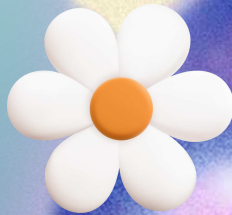
- Rimba Accordion Leaflet dapat meningkatkan lagi promosi bagi menarik ramai pelancong ke Zoo Rimba Razia.
- Masyarakat akan lebih sedar tentang kepentingan dan kondisi hidupan liar pada masa kini.
- Menambah lagi tempat tarikan pelancongan di kawasan negeri Terengganu serta dapat meningkatkan lagi ekonomi dalam sektor pelancongan.



NOVA



THE WORLD OF DIMENSIONS



PENYELIA PROGRAM
ENCIK AFANDI BIN FIKRI



NURUL ATHIRAH BINTI
KAMARUZAMAN
(26DUP21F1001)



WAN NORSUNIERA
ELIESYA BINTI WAN MAT
(26DUP21F1007)



NURAINA SOFA BINTI
MOHAMAD
(26DUP21F1015)



ALIA SALSABEELA
BINTI MOHAMAD ZAINI
(26DUP21F1021)



NUR SALIHAH BINTI
NORADIRA
(26DUP21F1028)



EZLYN ELYANA
BINTI SAMSUL
(26DUP21F1065)

ABSTRAK

NOVA : The World of Dimensions telah dicipta dengan objektif untuk membantu dalam mempromosikan Tasik Kenyir kepada pelancong domestik ataupun antarabangsa selaras dengan perubahan zaman yang lebih menumpukan kepada teknologi dan dunia IT.

PERINCIAN INOVASI

NOVA : The World of Dimensions merupakan sebuah produk inovasi yang menggunakan medium pancaran hologram dan juga kad foto yang mempunyai "QR Code" dimana pelancong dapat melihat dan mengakses maklumat mengenai salah satu kawasan pelancongan di Terengganu iaitu Tasik Kenyir.

PERNYATAAN MASALAH

Pelancong kurang mengenali tempat-tempat pelancongan yang terletak di kawasan pedalaman, pelancong tempatan dan pelancong asing kurang berminat untuk membaca dan kekurangan pemantauan daripada pihak berkuasa di Tasik Kenyir

IMPAK INOVASI

Menarik minat pelancong dari kesemua peringkat umur melalui bentuk promosi yang baharu, meningkatkan pengetahuan mengenai kawasan pelancongan yang terletak di kawasan pedalaman dan memudahkan pelancong untuk mengakses informasi mengenai sesebuah kawasan pelancongan.

OBJEKTIF

Untuk mempromosikan Tasik Kenyir kepada pelancong luar dan pelancong domestik, untuk mempertingkatkan kehadiran pelancong ke kawasan pelancongan Tasik Kenyir dan untuk menghasilkan produk pemasaran yang selaras dengan peredaran zaman

GAMBAR INOVASI



KEPENTINGAN INOVASI

Membantu industri pelancongan dalam meningkatkan promosi untuk sesebuah kawasan pelancongan, menghasilkan sebuah produk promosi yang fleksibel dan mudah untuk dibawa ke mana-mana sahaja dan mendedahkan generasi muda tentang kawasan pelancongan yang terletak di kawasan pedalaman.

PENCERITAAN TENTANG FOTOGRAFI JALANAN DI KAMPUNG CINA MENGGUNAKAN “ AUGMENTED REALITY FABRIC BOOK “



MOHAMAD
26DUP21F1049
PRESENTER



FARIDAH BINTI MOHAMAD
SUPERVISOR



WAN MUHAMMAD ANIQ AKRAM
26DUP21F1066
PRESENTER



MUHAMMAD HARRITH DANIEL
26DUP21F1044
PRESENTER

ARISHA NURAIN NAJIHA
26DUP21F1031
PRESENTER



NUR AIREEN QISTINA
26DUP21F1055
PRESENTER



NUR IFFAHAZIRA ALYA
26DUP21F1037
PRESENTER



Abstrak

“Fabric Book” diperbuat daripada kain batik yang telah diinovasikan menjadi sebuah buku yang dipenuhi dengan pelbagai informasi berkenaan dengan fotografi jalanan di Kampung Cina. Tujuan penciptaan produk “Fabric Book” ini adalah untuk menarik minat pelancong untuk mengetahui tentang fotografi jalanan di Kampung Cina Kuala Terengganu dengan lebih mendalam. Penghasilan “Fabric Book” ini juga bertujuan untuk menarik minat pelancong dengan seni batik pada buku dan diisi dengan pelbagai informasi yang berguna kepada mereka. Metodologi yang digunakan adalah kaedah kuantitatif seperti borang soal selidik yang telah kami edarkan di sekitar Kampung Cina untuk mendapatkan maklum balas terhadap produk inovasi ini.

Pernyata Masalah

- Kebanyakan pelancong tidak tahu tentang keistimewaan Kampung Cina
- Kampung Cina merupakan kawasan yang mempunyai kurang tarikan pelancong
- Pernah berlakunya tragedi kebakaran yang menyebabkan kerosakan deretan rumah kedai di kawasan Kampung Cina

Perincian Inovasi

- “Fabric Book” ini mengandungi info yang memberi fokus kepada keistimewaan lorong-lorong di Kampung Cina
- Sasaran jualan “Fabric Book” ini adalah kepada agensi-agensi pelancongan di Kuala Terengganu
- Pelancong boleh mendapatkan “Fabric Book” ini menerusi agensi pelancongan di Kuala Terengganu

Objektif

- Memberi maklumat pelancongan tentang Kampung Cina kepada umum melalui teknologi Augmentasi Realiti (AR)
- Mengenal pasti tempat - tempat menarik di Kampung Cina yang sesuai untuk tatapan umum
- Menghasilkan “Augmented Reality Fabric Book” bertujuan untuk memperkenalkan Kampung Cina kepada umum.

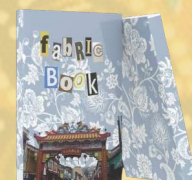
Impak Inovasi

- Pelancong dapat mengenali dan mengetahui tempat-tempat yang menarik serta sejarah Kampung Cina secara visual.
- Pelancong yang tidak dapat mengunjungi Kampung Cina boleh melihat montaj setiap lorong yang telah kami sediakan dengan menggunakan teknologi “Augmented Reality”

Kepentingan Inovasi

- Untuk mendedahkan keunikan “Fabric Book” ini kepada pelancong luar mahupun penduduk tempatan
- “Fabric Book” ini akan membantu penduduk setempat dalam menjelaskan tentang Kampung Cina dengan lebih mudah kepada pelancong yang mengunjunginya
- Dapat memperkenalkan Kampung Cina kepada pelancong dan memperluaskan pengetahuan penduduk-penduduk yang kurang mengenali kawasan Kampung Cina

Gambar / Lukisan Projek





JPH

*Kompilasi Inovasi
Sesi I 2023/2024*

DIPLOMA PENGURUSAN RESORT

***TOURISM
FOR EDUCATION***



E-SENSR (ERGONOMIC SHOE RACK)

LATAR BELAKANG

Rak kasut tradisional telah berkembang menjadi reka bentuk ergonomik yang dilengkapi sensor, dapat menangani keperluan individu yang mempunyai masalah muskuloskeletal dan meningkatkan pengalaman tetamu hotel. Dimaklumkan oleh pandangan daripada Dr. Wong Chung Chek, reka bentuk inovatif ini bertujuan untuk mengurangkan ketidakselesaan dengan menggabungkan elemen pintar. Dibuat daripada bahan papan blok yang ringan dan berpatutan.

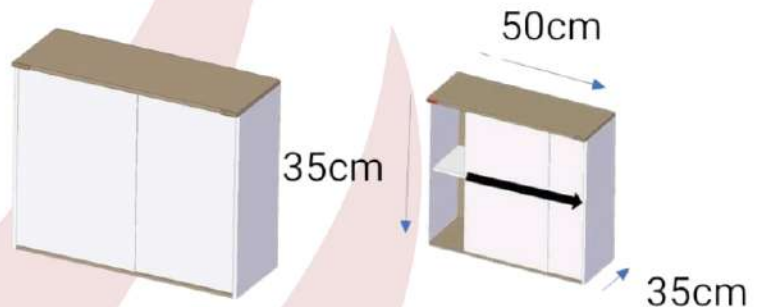
OBJEKTIF

- Untuk menginovasikan rak kasut konvensional bagi mengurangkan masalah muskuloskeletal.(masalah tulang belakang)
- Dapat menambahbaik rak kasut konvensional dengan meletakkan sensor supaya tidak perlu menunduk atau membongkok.
- Dapat memaksimumkan ruang di dalam bilik hotel dengan meletakkan rak kasut mesra pengguna

IMPAK

Produk inovasi ini mampu memberi impak kepada pihak hotel dan juga mampu meningkatkan ekonomi dari segi penghasilan rak kasut ergonomik bersensor. Produk ini juga mampu menjadi perhatian dan pengalaman baru kepada komuniti dan juga industri.

GAMBAR & SAIZ



PENYATA MASALAH

- Rak kasut konvensional tidak ergonomik kerana melibatkan pergerakan menunduk untuk menyimpan kasut
- Rak kasut tidak ergonomik berpotensi untuk menyebabkan masalah muskuloskeletal
- Tiada rak kasut mesra pengguna disediakan di dalam bilik hotel.

KEPENTINGAN

- Mengurangkan masalah muskuloskeletal kepada pengguna.
- Membantu pengguna mendapat keselesaan di dalam bilik dengan mengekalkan kebersihan dan kekemasan.
- Meminimumkan pergerakan menggunakan ketika menyimpan kasut (tanpa perlu menunduk).

INOVATOR

AHMAD HAIQAL
ARIF BIN IDRIS
26DHR21F1023

NUR AIN ROZALINDA
BINTI JALALUDIN
26DHR21F1021

NUR SYAHIRAH
BINTI YA'ACOB
26DHR21F1001

NUR SHAMIRAH BINTI
MOHD SAMSOL ANUAR
26DHR21F1018

PENYELIA

PUAN ROSMERA
BINTI IBRAHIM



CADANGAN PRODUK INOVASI DALAM BENTUK PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN: SMART HOTELIERS (SHOT)



IRDINA KARMILA BINTI ZAHARI
(26DHR21F1010)
KETUA



PUAN NUR ADLINA BINTI HJ MOHD
PENYELIA



SOUFFIYA WAHEEDAH BINTI HIBATUR
RAHMAN
(26DHR21F1033)



MUHAMMAD IKHWAN NAZMIE BIN
KAMARUDIN
(26DHR21F1009)



MUHAMMAD ADRI BIN MOHD SABRI
(26DHR21F1006)



LATAR BELAKANG

Smart Hoteliers (SHot) ialah papan permainan yang telah digabungkan dengan permainan dam ular. Smart Hoteliers ini adalah hasil produk inovasi yang mengfokuskan pada Pengajaran & Pembelajaran (PdP).

Tujuannya ialah untuk membantu pelajar dalam menambah ilmu pengetahuan mereka serta pada institusi yang menerapkan bidang hospitaliti ini. Sehubungan dengan itu, dengan wujudnya permainan ini ia mampu meluaskan pengetahuan pelajar tentang pelbagai kemahiran yang terdapat dalam bidang penghotelan serta menarik minat pelajar untuk mengetahui cara-cara menguruskan masalah yang berlaku dalam bidang tersebut. Permainan ini juga meningkatkan keyakinan pelajar dalam berkomunikasi dan berinteraksi antara satu sama lain.

PENYATAAN MASALAH

- Menghadapi kesukaran untuk mengingat dalam pembelajaran dalam jangka masa Panjang
- Cara pembelajaran yang lapuk serta ketinggalan zaman
- Sikap pelajar yg malas untuk "menulis"
- Terlalu fokuskan pada keseronokkan permainan di atas talian sahaja

KEPENTINGAN INOVASI

Pelajar di Politeknik Hulu Terengganu

- Dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemahiran berfikir aras tinggi dan merangsang minat pelajar
- Dapat melahirkan pelajar yang kreatif dan inovatif serta mewujudkan persekitaran bilik darjah yang lebih cekap semasa pembelajaran
- Dapat membentuk komuniti yang berkemahiran dalam sesuatu bidang



OBJEKTIF KAJIAN

- Untuk menarik minat pelajar untuk belajar sambil berseronok
- Untuk mewujudkan generasi yang berpengetahuan yang tinggi.
- Untuk mengasah bakat generasi muda berkebolehan dalam menyelesaikan masalah tertentu
- Untuk mengembangkan aras pemikiran pelajar

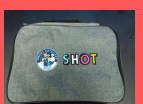
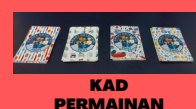


PERINCIAN INOVASI

Nama projek ialah "Smart Hoteliers" manakala dalam singkatannya iaitu "SHot". Nama ini telah diambil kerana ingin melahirkan seorang pengusaha hotel yang bijak dalam mengendalikan dari segi masalah yang berlaku agar dapat mengurus dan menyelesaikan masalah tersebut dengan baik. SHot ialah papan permainan yang telah diinovasikan dalam bentuk PdP. SHot adalah inovasi baharu untuk menjadi kemudahan bagi pelajar yang mengambil bidang berkemahiran ini seperti pengurus hotel dan resort. Dengan wujudnya permainan seperti ini pengajar dapat menarik minat pelajar dengan lebih mudah kerana ada tarikan yang lebih menarik dan menjadikannya lebih mudah untuk difahami dan diingati dalam proses pembelajaran.

Papan permainan ini diperbuat daripada banner sebagai bahan utama dan direka bentuk dengan persediaan yang baik untuk kelihatan seperti permainan papan sebenar. Terdapat 100 petak yang telah disediakan dalam permainan dan pada petak tertentu mempunyai soalan-soalan yang tersembunyi yang perlu dijawab oleh pemain sekiranya dia berada pada petak tersebut. Dalam masa yang sama terdapat 40 soalan pada 1 set yang berlainan bidang iaitu yang terdiri daripada Housekeeping, Front Offices, Kitchen, Food & Beverage dalam bentuk kad permainan, disediakan dadu serta terdapat miniatur yang disediakan iaitu digantikan dengan pin bowling. Pin bowling adalah untuk mewakili setiap pemain bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain. Cara untuk menjadi pemenang permainan ini adalah berjaya menjawab semua soalan dengan betul serta berada di petak ke 100 dikira pemenang. Di papan tulis, terdapat juga halangan seperti beg Tarik, mop, telefon, botol kaca pecah, cawan terbalik, senduk sup dan penyapu manakala terdapat beberapa tangga yang membantu pemain untuk menuju lebih jauh. Saiz papan permainan adalah 3 kaki lebar x 2 kaki tinggi dan saiz kad permainan adalah 9cm x 6cm. Disamping itu mempunyai ciri-ciri gambar bahan adalah realistik.

Smart Hoteliers ini dapat memberikan manfaat kepada pelajar masa akan datang. Produk ini juga dapat membantu dalam mencari bakat baharu serta kemahiran pelajar. Pada masa yang sama dapat mengasah bakat orang-orang muda bagi menjadi pelapis pada masa akan datang.



QR CODE

PRODUK INOVASI: MENKAKI KEBERKESANAN ROOM SMART SCENERY DI SESEBUAH BILIK HOTEL BAJET YANG MEMPUNYAI Pemandangan YANG TERHAD



PROJEK AKHIR DIPLOMA PENGURUSAN RESORT (DHR) SEMESTER 5

AHLI KUMPULAN



KETUA KUMPULAN:
NUR IZZATY BINTI AHMAD ROSSEZY
(26DHR21F1020)



JASMIN AMIERA BINTI JEFFRI
(26DHR21F1012)



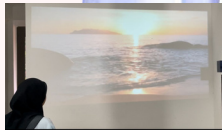
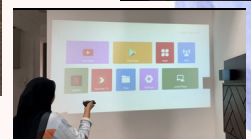
WAN SAFIY AIMAN BIN WAN ZAHRON
(26DHR21F1007)



NUR AIN SHAJANA BINTI KAMAL ARIFIN
(26DHR21F1030)



NAMA PENYELIA: CIK MASLIZA BINTI DERAMAN



LATAR BELAKANG KAJIAN

Kajian ini memfokuskan kepada bahagian bilik yang mempunyai pandangan yang terhad di hotel bajet. Selain itu, produk inovasi kami akan menggunakan kemudahan teknologi yang ada dengan menambahbaik mengikut keperluan produk inovasi kami. Kami berharap dengan penghasilan produk inovasi *Room Smart Scenery* ini, mampu membuka mata tetamu atau pengurus resort atau hotel pada zaman ini tentang kelebihan *Room Smart Scenery* dengan menggunakan perkembangan teknologi yang boleh membawa kepada era baharu dan dapat membantu penggunaan teknologi dalam industri pelancongan dan hospitaliti.

PENYATAAN MASALAH

- Hotel tersebut mempunyai pemandangan yang terhad
- Terdapat bilik-bilik yang perlu diperbaharui dari segi dekorasi
- Mempunyai masalah tidak mempunyai tingkap

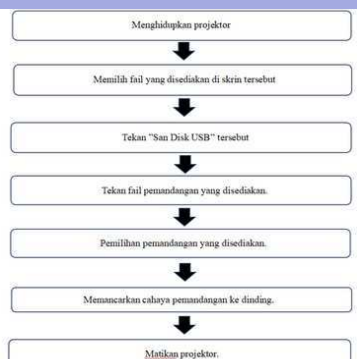
OBJEKTIF KAJIAN

- Untuk mengkaji *Room Smart Scenery* di hotel bajet.
- Untuk mengkaji tahap keberhasilan *Room Smart Scenery* di hotel bajet.

IMPAK PROJEK KEPADA INDUSTRI

- Penggunaan teknologi yang meluas di dalam bidang pelancongan dan hospitaliti.
- Penggunaan inovasi teknologi secara proaktif cenderung menjadi lebih relevan dan berdaya saing dalam era digital.
- Meningkatkan pengalaman tetamu.

CARTA ALIR



KEPENTINGAN INOVASI

INDUSTRI

- Dijadikan rujukan kepada industri bidang hospitaliti dan bidang-bidang yang lain.
- Menjadi penanda aras kemajuan bidang teknologi.
- Dapat memberi saingan kepada industri hotel yang lain.
- Memberi kelebihan kepada hotel bajet untuk berkembang maju

INSTITUSI

- Latihan dan pendidikan yang berasaskan teknologi (IT) kepada pelajar-pelajar
- Dijadikan penanda aras pelancongan dengan menambah pusat pelancongan di Terengganu.
- Boleh menjadikan rujukkan kepada pelajar-pelajar.

KESIMPULAN

Penghasilan produk *Room Smart Scenery* yang mengkaji keberhasilan didalam bilik hotel bajet di Terengganu telah meningkatkan kemajuan industri pelancongan. Berdasarkan soal selidik yang telah kami jalankan kami mendapati bahawa responden daripada tetamu dan kakitangan bersetuju dengan wujudnya *Room Smart Scenery* ini boleh memberi kepuasan kepada tetamu yang menginap di hotel bajet.

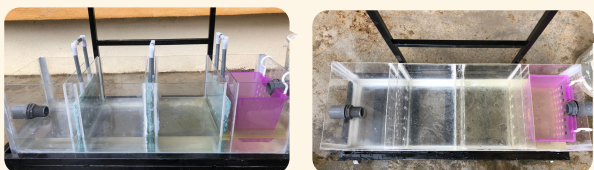
ECO-ENVIRONMENTAL PORTABLE GREASE TRAP



LATAR BELAKANG KAJIAN

PENGUNAAN PERANGKAP MINYAK MERUPAKAN SALAH SATU ALTERNATIF UNTUK MENGELOKKAN LONGKANG DAN PAIP SALURAN TERSUMBAT DAN BERBAU BUSUK. IA MERUPAKAN SEJENIS ALAT YANG DI PASANG DI KEDAI MAKANAN UNTUK MENGASINGKAN SISA PEPEJAL DAN MINYAK SEBELUM AIR TERSEBUT DISALURKAN KE DALAM SISTEM PEMBENTUNGAN. KEBANYAKAN PERANGKAP YANG SEDIA ADA TIDAK MAMPU MEMERANGKAP MINYAK DENGAN SEPENUHNYA. KAJIAN INI DIJALANKAN UNTUK MENILAI KEBOLEHLAKSANAAN PERANGKAP MINYAK ECO-ENVIRONMENTAL PORTABLE GREASE TRAP, BAGI MEMERANGKAP MINYAK DARIPADA AIR SISA BUANGAN DARI SINKI. DI DALAM KAJIAN INI, BAHAN-BAHAN YANG DIGUNAKAN IALAH RAMBUT, SABUT KELAPA DAN ARANG KAYU SEBAGAI BAHAN PENAPIS MINYAK.

OBJEKTIF KAJIAN



- Untuk menghasilkan produk inovasi yang mesra alam.
- Untuk menambahbaik perangkap minyak yang sedia ada bagi mengawal pencemaran air.
- Untuk mengasingkan sisa minyak daripada air supaya air yang telah diguna boleh dikitar semula menjadi air yang bersih.

PENYATAAN MASALAH



Merujuk kepada kajian lembangan sungai yang telah dijalankan oleh Jabatan Alam Sekitar (JAS) dalam program Pencegahan Pencemaran dan Peningkatan Kualiti air. Penyumbang utama pencemaran sungai yang dikenalpasti adalah air sisa dari premis makanan.

Menurut Nur Suraya (2012) pembuangan sisa makanan yang berminyak ke dalam longkang dari sinki kemudian disalurkan ke longkang akan menyebabkan longkang tersumbat, menyekat air sisa untuk melalui saluran dan seterusnya mengeluarkan bau busuk.

Menurut Zainuddin (2015), direkodkan sebanyak 15000 tan iaitu 45% dari sisa pepejal dalam masa sehari adalah sisa makanan yang menjadi punca berlakunya pencemaran air sungai.

KEPENTINGAN INOVASI



Penggunaan Domestik

- kecekapan operasi : Dengan menggunakan perangkap minyak (grease trap), perniagaan dalam sektor makanan dan minuman dapat mengurangkan risiko penyumbatan longkang.
- Penjimatan Kos: Perangkap minyak (grease trap) boleh mengurangkan risiko paip tersumbat dan dapat mengurangkan kos penyelenggaraan.

Pengendali makanan dan minuman.

- Kebersihan lebih terjamin: Perangkap minyak (grease trap) membantu mengekalkan kebersihan dan kualiti makanan yang dihidangkan di restoran hotel, resort dan premis makanan. .

IMPAK INOVASI

- Membantu mengelakkan daripada berlakunya pencemaran air sungai.
- Dapat mengelakkan daripada berlakunya penyumbatan saluran paip yang berpunca daripada sisa makanan.
- Dapat memudahkan pengguna untuk melakukan kerja pembersihan.
- Dapat menapis minyak daripada air sisa makanan dan produk yang mesra alam.
- Menggunakan produk yang mudah dilupuskan seperti sabut kelapa, rambut dan arang kayu.

The development of "CerminS" as solution and alternative for women in hotel room

BACKGROUND

Women are by nature highly self-conscious and value their beauty. That is why women can't run with a mirror if it is mentioned that something is about women. Modern mirrors have been improved nowadays. With the aid of a button, simply push it on the mirror to activate the lights. This helps women feel confident in their own beauty, great lighting is needed. Due to the fact that women need a fan to dry their faces when applying makeup in addition to a bright mirror for proper light distribution.

CerminS



OBJECTIVES

- ✓ Innovating the existing traditional face mirror by combining lighting and a portable fan that makes it easy for female guests to groom themselves while applying makeup and skincare without hassle.
- ✓ To ease users to dry their face after applying makeup.

IMPACTS

- ✓ This innovative product will become another aid that will ease ladies' guests while applying makeup and add value to the hotel rooms.
- ✓ Hotel rooms equipped with this product will attract more guests especially career women. It will be among the preferred hotels during their business trip . Thus increasing revenue to the hotels.

PROBLEMS STATEMENT

- ✗ The majority of hotels provide only hair dryers in the room, but no aid is provided for guest to dry their face after applying makeup.
- ✗ Female guest had difficulty staying at the hotel because there were no facilities to provide for them to dry their faces after applying makeup. Thus, this makes it difficult for them to dry their faces when applying cosmetics or facial care products.

IMPORTANCE

- ✓ To minimum the movement for women while applying makeup or skincare without need to move around.
- ✓ To ease women while applying makeup or skincare to their faces and save time.

SUPERVISOR



MUHAMMAD FAHMI
BIN MD SABRI

NURUL HAYATI
BINTI ZAKARIA
26DHR21F1002



SITI MARYAM
BINTI MD AZAHAR
26DHR21F1027



WAN AHMAD
SYAHMI BIN WAN
ANUAR
26DHR21F1005



MUHAMMAD
IKHWAN BIN
RAMLI
26DHR21F1016

INNOVATORS

SMART PILLOW BLANKET



KETUA KUMPULAN
**MUHAMMAD AMIRUL ASYRAF
BIN MUHAMED ROSTAM**
(26DHR21F1025)



**SRI RAMACHANRAN
A/L MUNUSAMY**
(26DHR21F1031)



NUR HIDAYAH BIN HASSAN
PENYELIA



**SITI NUR AISYAH
SOFEA BINTI MOHD**
(26DHR21F1003)



**NURUL SHAFIQAH
BINTI SAKEMAN**
(26DHR21F1032)

LATAR BELAKANG

Smart Pillow Blanket adalah produk inovasi yang dihasilkan dengan bermotifkan batik yang bersesuaian dengan persekitaran Spa. Smart Pillow Blanket ini dihasilkan sebagai dwifungsi yang boleh diubahsuai sebagai bantal dan selimut. Selain daripada itu produk ini juga sesuai untuk digunakan sebagai alas badan. Produk Smart Pillow Blanket ini dihasilkan daripada kain batik yang berkualiti tinggi serta kain mikrofiber yang dijamin mempunyai kadar penyerapan yang tinggi. Smart Pillow Blanket juga dapat memberi keselesaan kepada pengguna. Dengan reka bentuk yang ringkas, mudah disimpan dan dilipat. Smart Pillow Blanket ini juga akan dapat membantu terapis atau pengusaha Spa dalam penyusunan dan penyimpanan yang teratur dan menarik.

OBJEKTIF

- ➡ Untuk menghasilkan produk inovasi dwifungsi yang bermotif batik bersesuaian dengan persekitaran Spa.
- ➡ Untuk meningkatkan ciri-ciri keselesaan kepada pengguna semasa rawatan Spa.
- ➡ Untuk menambah baik dan memaksimumkan ruang penyimpanan di Spa.

PERNYATAAN MASALAH

-  Ruang penyimpanan yang terhad menyebabkan penyusunan kain terlalu padat dan tidak kemas.
-  Kualiti kain yang menyebabkan ketidakselesaan kepada pengguna

KEPENTINGAN INOVASI



PELAJAR

Dapat belajar tentang cara mencipta produk dan meningkatkan pengetahuan tentang produk yang terdapat di Spa



INSTITUSI

Dapat membangunkan idea inovasi dan membantu pelanggan yang datang ke Spa dalam sektor pelancongan dan hospitaliti.



INDUSTRI

Dapat menghasilkan inovasi linen yang berkualiti, tahan lama mudah dijaga dan disimpan.

IMPAK PRODUK



Smart Pillow Blanket dapat menjimatkan ruang penyimpanan.



Ruang penyimpanan terlihat kemas atau tersusun



Dapat memartabatkan batik sebagai elemen atau konsep di setiap Spa di negeri Terengganu.

GAMBAR PRODUK





30 NOVEMBER 2023

DEWAN BATU BERSURAT, PHT



1

LATAR BELAKANG

- Produk inovasi merupakan produk dwifungsi iaitu papan seterika dan meja pantri dalam satu rekabentuk yang sama.
- Boleh disimpan di dalam almari supaya ruangan dapat digunakan dengan hal lain



3

OBJEKTIF

- Reka bentuk yang minimakan ruangan
- Memanfaatkan ruangan untuk kegunaan lain
- Reka bentuk mengikuti peredaran zaman
- Dwifungsi yang efisien



5

IMPAK

- Industri - berlakunya peningkatan ekonomi kepada pihak industri perhotelan, hal ini dapat mengurangkan kadar inflasi.
- Komuniti - manfaat kepada komuniti tempatan dari segi ekonomi, kesejahteraan hidup, kesedaran ekologi dan keselamatan.
- Politeknik Hulu Terengganu - menyediakan peluang pelajar memberi idea produk inovasi.



2

PERNYATAAN MASALAH

- Ruangan yang terhad
- Pihak hotel tidak menyediakan papan seterika di dalam bilik
- Pelanggan harus meminta papan seterika pada pihak hotel
- Ruangan meja pantri yang sempit



4

KEPENTINGAN INOVASI

- Produk inovasi yang kami hasilkan mampu memudahkan pengguna dari segi tenaga dan masa.
- Ruangan yang terhad merupakan satu masalah bagi penyelia dan pengguna.

6

RAJAH PRODUK



MUHAMMAD HAZIM



AIMAN MIFDZHAL



NUR SHAZWANI



ATIRA SYUHADA



PENYELIA :
PN. NORLI YANAWATI BT
ZAKARIA



JPH

*Kompilasi Inovasi
Sesi I 2023/2024*

DIPLOMA PELANCONGAN REKREASI

***TOURISM
FOR EDUCATION***

DT050124 RECREATIONAL PROJECT (FINAL PRESENTATION POSTER)

SINKI MUDAH ALIH BAGI PENGGEMAR REKREASI



Puan Nor Fadila Binti Kamardin



Nurin Ayu Asyiqeen Binti Mohd Rizal
(26DRT21F1015)



Nur Ain Balqis Binti Yusli
(26DRT21F1022)



Nurul Umami Ain Binti Mansor
(26DRT21F1026)



Muhammad Rakin Rasyad Bin Razali
(26DRT21F1032)



Mohd Haiqal Hakimi Bin Mohd Zamri
(26DRT21F1034)

OBJEKTIF KAJIAN

- Untuk mengelakkan daripada berlakunya pencemaran alam.
- Untuk memupuk perlakuan yang positif dalam kalangan pengguna rekreasi.
- Untuk menghasilkan sinki mudah alih kepada penggemar rekreasi.

ANALISIS SWOT

Kekuatan: Mudah alih untuk kegunaan serba boleh, mudah untuk aktiviti rekreasi.

Kelemahan: Sumber air yang terhad terhadap penggemar rekreasi.

Peluang: Boleh dipasarkan kepada penggemar rekreasi.

Ancaman: Pelbagai reka bentuk yang lebih menarik di pasaran luar.

PENYATA MASALAH

- Pencemaran alam sekitar disebabkan pembuangan sisa makanan merata tempat.
- Perlakuan negatif dalam penggemar rekreasi.



DT050124 RECREATIONAL PROJECT (FINAL PRESENTATION POSTER)

PRODUK INOVASI : SMART SCANNER BOOKLET



Puan Nur Alia Binti Zakri
PENYELIA PROJEK



Zahirullah Bin
Zulhisham
26DRT21F1005



Muhammad Danny
Hafyza Bin Zulhairi
26DRT21F1011



Muhammad Danish
Irfan Bin Mohd Fauzi
26DRT21F1019



Nur Zulikha Nazifa
Binti Asmawi
26DRT21F1042



Nor Farah SYakirin
Binti Nor Fakri
26DRT21F1045

LATAR BELAKANG PRODUK

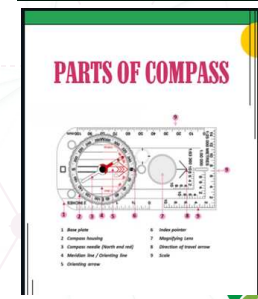
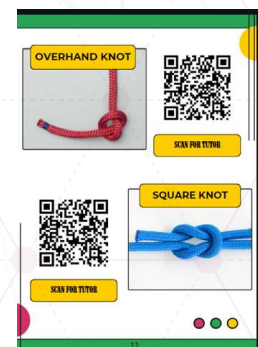
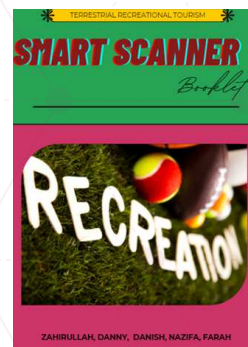
SMART SCANNER BOOKLET berfungsi bagi memudahkan pelajar dan pensyarah dalam sesi pengajaran dan pembelajaran mereka dalam kursus Terrestrial Recreational Tourism. Isi kandungan di dalam booklet ini mempunyai beberapa topik yang dianggap perlu diberi penekanan terutama apabila menjalankan sesi amali di lapangan. Antaranya ialah *Camping, Orienteering & Rope Course*. Topik ini sudah menjadi keperluan terutama bagi pelajar rekreasi apabila mereka mengendalikan program yang dianjurkan bersama pihak luar, seperti aktiviti perkhemahan, menjadi seorang fasilitator dan sebagainya.

OBJEKTIF KAJIAN

- Mengubahsuaikan cara pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif untuk menarik minat pelajar.
- Menguji keberkesanan inovasi SMART SCANNER BOOKLET dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran.
- Meningkatkan kefahaman pelajar di dalam proses pembelajaran mereka terutama dalam kerja lapangan dengan menggunakan produk inovasi SMART SCANNER BOOKLET

METODOLOGI

- Jenis kajian kes: Kuantitatif
- Kaedah kajian:
 1. Soal Selidik melalui *Google Form*
 2. Responden Pelajar:
 - Diploma Pelancongan Rekreasi (Semester 2)
 - Diploma Pengurusan Pelancongan (Semester 2)

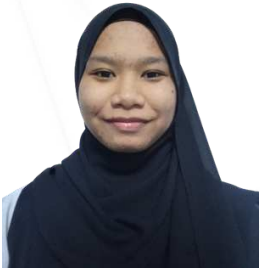


DT050124 RECREATIONAL PROJECT (FINAL PRESENTATION POSTER)

PRODUK INOVASI TERRESTERIAL - PRODUK INOVASI: PERSONAL SURVIVAL BAG



ENCIK MOHD AZAMRUL BIN HARUN
PENYELIA PROJEK



NADHIRAH UZMA BINTI MOHD
HUSSIN
(26DRT21F1002)



KHAIRUNNISA BINTI
MOHAMMAD HAZIZI
(26DRT21F1003)



QATRUL NAJJA BINTI AZIZAN
(26DRT21F1006)



NUR ADIBAH SYAHIRAH BINTI
ZULKEFLI
(26DRT21F1020)



MUHAMMAD AKMAL
ZAFRAAN BIN ZURAIMI
(26DRT21F1025)

OBJEKTIF KAJIAN

- Mendapat maklumat berkaitan tahap keberkesanan bekas survival kit.
- Mendapatkan maklumat berkenaan keperluan peralatan / barangan yang diperlukan dalam situasi kecemasan semasa melakukan aktiviti rekreasi berasaskan daratan.
- Menghasilkan set peralatan yang boleh digunakan semasa berlaku kecemasan ketika beraksi.

METODOLOGI KAJIAN

1. Jenis kajian:
 - Kualitatif
 - Kuantitatif
2. Kaedah kajian:
 - Temu bual
 - Soal Selidik
 - Pemerhaian
3. Responden temu bual:
 - R1 Encik Khairul Bin Azmi
 - R2 Kapten (PA) Mohd Zabri Bin Abdul Rahman
 - R3 Encik Syed Mohd Yasni Bin Syed Yasin

LATAR BELAKANG PRODUK

Personal Survival Bag (PSB) juga merupakan satu produk yang dapat memudahkan pengguna untuk dibawa kemana-mana sahaja. Hal ini dapat memberikan kemudahan kepada pengguna produk seperti **pendaki, pemancing** dan sebagainya untuk membawa peralatan ini dengan mudah. Selain itu, produk ini juga dapat digunakan oleh pengguna dalam jangka masa yang lama kerana kami menggunakan bahan yang tahan lama. Hal ini kerana, kami ingin memastikan produk yang dihasilkan ini dapat digunakan oleh pengguna yang melakukan aktiviti rekreasi yang lasak. Produk **Personal Survival Bag (PSB)** ini juga dapat digunakan oleh semua lapisan umur. Hal ini demikian kerana, produk yang kami ciptakan ini dapat memberi manfaat kepada peserta yang melakukan aktiviti rekreasi.



DT050124 RECREATIONAL PROJECT (FINAL PRESENTATION POSTER)

INOVASI, MULTI HI-TRI



IZYAN SABIHAH
BINTI ZAHARI
PENSYARAH PENYELIA



RAJA NURHANIS 'AQILAH
BINTI RAJA MOHD FUAD
26DRT21F1046



MUHAMMAD FIRDAUS
BIN IBRAHIM
26DRT21F1018



NUR ALYIA NURINA
BINTI AZMAN
26DRT21F1041



WAN MUHAMMAD AKASHAH
BIN WAN ABDUL RAHMAN
26DRT21F1001



NUR EMIE RAZLIEN
BINTI RAHIM
26DRT21F1021

PERNYATAAN MASALAH

- MENURUT HEGGIE DAN HEGGIE (2004), BEGINNER-LEVEL HIKERS ADALAH ORANG AKAN TERDEDAH KEPADA **PELBAGAI RISIKO** ANTARANYA KETIDAKBIASAAN LALUAN DENAI, KEPAKARAN DAN ILMU PENGETAHUAN. SECARA TIDAK LANGSUNG, PARA BEGINNER-LEVEL HIKERS IAITU **CONTENT CREATOR** TERPAKSA MEMBAWA PERALATAN YANG BANYAK DAN BERAT TERDIRI DARIPADA TRIPOD, CAMERA DSLR, STABILIZER, MICROPHONE AND SEBAGAINYA. AKIBATNYA AKAN TERCEDERA APABILA **KEHILANGAN KESEIMBANGAN DIRI DAN JATUH**. JIKA TERDAPAT PRODUK YANG BOLEH MENYOKONG SEMASA MENDAKI AND MENJIMATKAN PERALATAN YANG BERAT, MAKA **PRODUK INOVASI MULTI HI-TRI** DAPAT MEMBANTU MERINGANKAN BEBAN PARA **CONTENT CREATOR** DAN **PENDAKI** JUGA.

METODOLOGI KAJIAN

- KAEDAH PENSAMPELAN YANG SESUAI AKAN DIGUNAKAN UNTUK KAJIAN INI. KAJIAN INI MENCADANGKAN **NON PROBABILITY SAMPLING** UNTUK DIGUNAKAN DALAM KAJIAN PRODUK INI KERANA IA MUDAH DAN KURANG KOS UNTUK MEMPEROLEH SEJUMLAH BESAR SOAL SELIDIK YANG LENGKAP.
- MENURUT HASIL KAJIAN YANG DIPEROLEHI DALAM SOAL SELIDIK SECARA DALAM TALIAN YANG TELAH KAMI EDARKAN KEPADA PELAJAR DIPLOMA PELANCONGAN REKREASI POLITEKNIK HULU TERENGGANU BERMULA DARI PELAJAR SEMESTER 1 HINGGA PELAJAR SEMESTER 5. MERUJUK **KREJIE & MORGAN, (1970) POPULASI 160** ORANG DIRUJUK KERANA PALING DEKAT DENGAN POPULASI SEBENAR IAITU **163 ORANG** MAKA **SAMPEL SAIZ** ADALAH **113 ORANG**.

OBJEKTIF

- MEMBANTU PARA PENDAKI SUPAYA DAPAT **MENJIMATKAN RUANG** TANPA PERLU MEMBAWA BANYAK PERALATAN KETIKA MELAKUKAN AKTIVITI MENDAKI DI SESEBUAH TEMPAT.
- TUJUAN UTAMA PROJEK INI DIHASILKAN ADALAH UNTUK MEMASTIKAN **PARA PENDAKI BERADA DALAM KEADAAN YANG SELAMAT** DENGAN MENDAPATKAN BANTUAN DARIPADA HIKING STICK KETIKA BERLAKUNYA SEBARANG SITUASI KECEMASAN.
- INOVASI YANG DILAKUKAN DAPAT MEMBANTU PARA **CONTENT CREATOR** DAN **PENDAKI BAHARU** YANG BARU BERJINAK DALAM BIDANG AKTIVITI PENDAKIAN UNTUK MEMBUAT VIDEO MAHUPUN VLOG TANPA MEMIKUL BEBANAN YANG LEBIH BERAT.



DT050124 RECREATIONAL PROJECT (FINAL PRESENTATION POSTER)

INOVASI: BEGINNER “N.E.AT” BAG



Puan Herdayanty Binti Abdul Vziz
PENYELIA PROJEK



Najmi Solihin Bin Syamsul
Rizal
26DRT21F1016



Wan Muhammad Adzim Bin
Wan Amri
26DRT21F1031



Muhammad Afiq Bin
Jamaluddin
26DRT21F1012



Muhammad Reaz Zikry
Bin Rohaizan
26DRT21F1044

Pengenalan

- Pengenalan tentang pelancongan
- Ergonomik dan reka bentuk
- Keupayaan kalis air
- Fungsi pencahayaan
- Kepentingan mesra alam

Penyataan Masalah

- Membawa barang yang berlebihan, di tulis oleh “Swami”
- Masalah beg gelas dimasuki air, di tulis oleh “Mohd Hilmi”
- Masalah sakit belakang dan lutut, di tulis oleh “Suri amanda”
- Masalah pencahayaan, di tulis oleh “KiKi Magazine”

Objektif Kajian

- Menghasilkan produk yang boleh menghadkan barang
- Mereka cipta beg kalis air
- Mewujudkan produk yang selesa dan dapat menghilangkan sakit lutut dan bahu
- Menyelesaikan masalah pada beg gelas kerana mempunyai sistem pencahayaan



DT050124 RECREATIONAL PROJECT (FINAL PRESENTATION POSTER)



Khairul Bin Mohd
Azemi
Penyelia Projek



Mimi Wirdawati
Sheryna
Binti Izani
26DRT21F1010



Muhammad
Imran
Bin Azihan
26DRT21F1023



Aisne A/P S.A
Goppalan
26DRT21F1028



Liss Liana
Suwansomphon
A/P Tinakon
26DRT21F1030



Muhammad
Habibbulah
Bin MD Radhi
26DRT21F1039

PENERANGAN PRODUK

Di hadapan beg ini mempunyai panel solar yang menjana tenaga elektrik daripada tenaga solar menggunakan haba dan cahaya daripada matahari. Selain itu, mempunyai baju hujan yang melindungi beg dan pengguna daripada terkena air hujan. Baju hujan ini telah dijahit sekali dengan beg supaya mudah dipakai oleh pengguna. Seterusnya, di sisi beg ini mempunyai powerbank yang telah dijahitkan di bahagian dalam poket beg supaya lebih kukuh dan tidak mudah jatuh daripada beg tersebut. Kami telah menyambungkan cable daripada solar ke powerbank supaya dapat menyimpan tenaga di powerbank tersebut. Dengan menggunakan tenaga elektrik yang disimpan melalui powerbank tersebut, pengguna boleh mengecas peranti pintar mereka. Akhir sekali, di belakang beg mempunyai piezoelektrik yang menjana tenaga elektrik hasil daripada pergerakan menggunakan geseran dan tekanan. Piezoelektrik ini akan menyambung dengan bateri yang boleh dicas semula. Bateri ini akan dicas dan menyimpan tenaga daripada piezoelektrik tersebut. Bateri ini boleh digunakan untuk lampu suluh, headlamp dan sebagainya.

EcoTECHNO BAG

OBJEKTIF

- 1.1.1 Membina satu produk inovasi yang menggunakan sumber tenaga hijau sebagai sumber kuasa sementara.
- 1.1.2 Menghasilkan produk mesra alam dan menjadi sumber tenaga alternatif kepada penggemar aktiviti rekreasi.
- 1.1.3 Membangunkan produk inovasi yang ringan, kompak dan mudah dibawa ketika melakukan aktiviti rekreasi.

PERNYATAAN MASALAH

- 1.1.1 Jangka hayat bateri basah dan kering pada peranti yang tidak tahan lama.
- 1.1.2 Sukar memperoleh sumber bekalan elektrik ketika melakukan aktiviti luar seperti perkhemahan.
- 1.1.3 Penjana mudah alih yang berada dipasaran seperti generator, sukar untuk dibawa serta menggunakan bahan bakar untuk berfungsi, berat dan menyumbang kepada pencemaran udara.

GAMBAR PRODUK



DT050124 RECREATIONAL PROJECT (FINAL PRESENTATION POSTER)

Multipurpose Survival Tent untuk para pemula rekreasi



HASROL BIN HASNAN
PENYELIA PROJEK



FATIN ADRYANA BINTI
MOHD AZANI
26DRT21F1004



MUHAMMAD HAZIM
ISRAQ BIN ABDUL HAFIF
26DRT21F1007



MUHAMMAD DANIEL
IKHWAN BIN ABDUL GHANI
26DRT21F1017



AQIL QAYYUM
BIN ZAINOL RASHID
26DRT21F1033



PUTRI NOOR ARIFAH
BINTI JOHAN
26DRT21F1043

PENYATAAN MASALAH

- Tiada tempat berteduh sementara.
- Tiada tempat untuk meletakkan barang.
- Memasak semasa cuaca hujan.

OBJEKTIF

- Menyediakan tempat berteduh sementara berjalan ke tapak perkhemahan sebenar.
- Menyediakan tempat meletak barang-barang perkhemahan sementara.
- Menyediakan tempat masak ketika waktu hujan.

SWOT ANALISIS

- Kekuatan** - Produk ini merupakan produk yang mudah dibawa dan mudah alih.
- Kelemahan** - Tidak boleh bertahan semasa cuaca ribut.
- Peluang** - Memudahkan pelajar semasa menjalankan aktiviti perkhemahan.
- Ancaman** - Bersaing dengan produk yang sedia ada di dalam pasaran.



DT050124 RECREATIONAL PROJECT (FINAL PRESENTATION POSTER)

TREC GO! THRILL GAME



MUHAMMAD FAHMIE BIN AZMI
PENYELIA



ALIANA ATHIRA BINTI
ISMAIL (K)
26DRT21F1024



MUHAMMAD ZUHRI BIN
JOHARI
26DRT21F1013



NUR AQILAH NAILI
BINTI MUSA
26DRT21F1014



MOHAMMAD HAIKAL
ASYRAF BIN HUZAIDI
26DRT21F1029



MUHAMMAD ALIF
FAHMI BIN ABDUL
HALIM
26DRT21F1037

Pengenalan Projek

- TREC GO! THRILL GAME yang berasaskan rekreasi telah dibangunkan untuk memenuhi keperluan khusus para pelajar Diploma di seluruh Politeknik Malaysia yang memerlukan.
- Permainan ini juga mewujudkan persekitaran pembelajaran yang positif dan menyeronokkan.
- Gamifikasi menawarkan pendekatan menarik dan interaktif untuk pendidikan.

Objektif Kajian

- Meningkatkan pengetahuan pemain tentang elemen-elemen bidang rekreasi darat.
- Memperkenalkan tempat yang menjadi tarikan pengunjung dalam bidang rekreasi darat di Malaysia.
- Mewujudkan suasana pembelajaran kursus rekreasi yang lebih interaktif.

Pernyataan Masalah

- Pembelajaran berkaitan rekreasi sering mengalami kekurangan pengalaman pembelajaran praktikal yang berorientasikan aplikasi.
- Kesukaran dalam penyediaan alat bantu mengajar (ABM).
- Penggunaan peranti teknologi menyebabkan kerosakan mata terhadap pelajar.
- Ramai pelajar yang hanya ke sekolah tetapi hakikatnya mereka tidak belajar.





JPH

KOMPILASI INOVASI SESI I 2023/2024

JABATAN PELANCONGAN DAN HOSPITALITI

POLITEKNIK HULU TERENGGANU

JALAN PENGKALAN GAWI TASIK KENYIR

21700 KUALA BERANG

HULU TERENGGANU

PHT.MYPOLYCC.EDU.MY