



Kanak-Kanak
'Gila Gajet' **Berisiko**

REALITI
ONLINE



Tips Penjagaan Komputer





DARI MEJA PENYELARAS

PPKT KEL.

En Mazlifendin Bin Md Rejab

Jualan 11.11 sudah tidak asing lagi di negara ini, malah ia merupakan fenomena di seluruh dunia. Tidak cukup dengan satu hari sakan berbelanja secara atas talian, tempoh ini dipanjangkan sehingga 12.12 setiap tahun.

Tahukan anda asal usul jualan 11.11 ini bermula? 11.11 merupakan tarikh perayaan bagi orang-orang bujang atau lebih dikenali sebagai "Single's Day" oleh sekumpulan pelajar dari Nanjing University pada tahun 1993. Angka 11.11 dipilih kerana simbolik bilangan angka 1 di dalamnya yang melambangkan keseorangan atau bujang. Pada peringkat awal, sambutan pada hari berkenaan diisi dengan temu janji dan bertukar-tukar hadiah yang dibeli dari pelbagai cara.

Mengambil kesempatan ini, gergasi ekonomi dunia Alibaba, Jack Ma memperkenalkan jualan 11.11 atau lebih dikenali sebagai Single's Sale. Lihatlah bagaimana fenomena ini berkembang dari segi nilai jualan dari tahun 2009 sehingga kini.

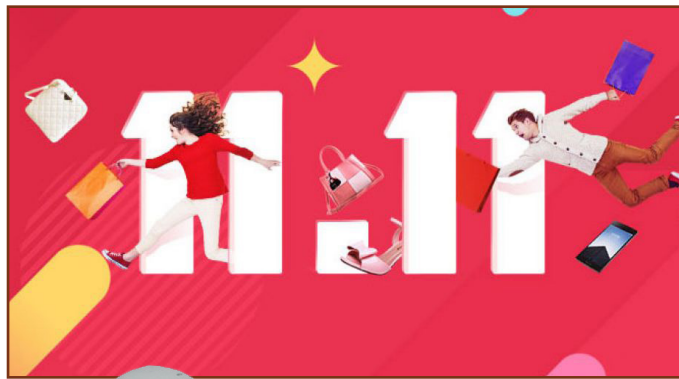
Alibaba sales on Singles' Day

Year	USD ($\times 10^9$)	RMB ($\times 10^9$)	Growth
2018	30.70	213.5	+27%
2017	25.30	168.2	+39%
2016	17.73	120.7	+32%
2015	14.32	91.20	+60%
2014	9.30	57.10	+63%
2013	5.75	35.00	+83%
2012	3.04	19.10	+267%
2011	0.75	5.20	+456%
2010	0.135	0.936	+1700%
2009	0.007	0.052	Ø

Memandangkan trend membeli belah secara online menjadi semakin popular dan dipercayai pada masa ini, adalah diingatkan agar kita sentiasa berhati-hati semasa mengendalikannya. Pastikan kita membeli di laman web yang benar-benar dipercayai dan menawarkan kawalan sekuriti yang amat ketat dari awal proses pemilihan barangan sehinggalah ke bahagian pembayaran. Selain dari itu, sentiasalah menyemak komen atau ulasan dari pembeli terdahulu sebelum melakukan pembelian. Pastikan syarikat jualan tersebut mudah dihubungi dan menawarkan perkhidmatan selepas jualan yang dipercayai ramai. Jangan lupa simpan resit pembelian untuk rujukan pada masa akan datang. Selalulah membaca polisi dan dasar syarikat berkenaan supaya kita mengetahui hak dan keselamatan data peribadi yang mereka uruskan. Sekiranya semua ini diuruskan dengan baik, membeli-belah secara online akan menjadi pengalaman yang begitu mengujakan dan selamat.

Berbelanjalah dengan bijak!

Pn Sharifah Shakila Bt. Md Saad



DARI KETUA EDITOR



Assalamualaikum w.b.t

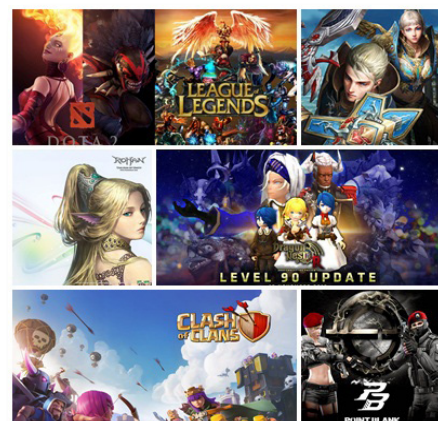
Alhamdulillah, kerana dengan limpah kurnianya Buletin Bit Of Byte (BOB) Bil.2 2018 dapat diterbitkan sebagai penutup dan penyeri untuk tahun 2018. Terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam proses merealisasikan penerbitan buletin ini.

Buletin BOB kali ini lebih fokus kepada permainan video dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan teknologi telah menjadi fenomena biasa kepada semua golongan masyarakat. Jelas bahawa, internet memberikan suatu pemikiran yang kontradiktif, kerana dari satu sudut, internet memberikan impak positif namun di sudut lain impak negatifnya juga tidak dapat dihindari.

Tidak dapat dinafikan, kemajuan teknologi dan komunikasi sememangnya membawa kebaikan kepada kehidupan. Kewujudan teknologi di hujung jari sedikit sebanyak telah membantu kehidupan terutamanya dalam penyebaran maklumat kepada masyarakat. Namun, penggunaan teknologi ini sekiranya diabaikan dan disalahgunakan boleh memberi kesan yang negatif kepada masyarakat terutamanya kanak-kanak. Apa ertinya teknologi maklumat yang canggih sekiranya

kanak-kanak pewaris masa hadapan menjadi mundur ke belakang dan tidak dapat berfikir ke arah pembentukan masa depan yang cemerlang.

Edisi buletin BOB kali ini akan mengupas dan merungkai sedikit sebanyak persoalan berkaitan permainan video dan sebagainya. Semoga artikel kali ini dapat membantu dan memberi banyak informasi kepada semua pembaca, terima kasih.



Pengaruh permainan Mobile Legend: Bang Bang telah menggugat industri Game Developer antarabangsa. Apabila disebut mengenai permainan digital Mobile Legend: Bang Bang, sudah pasti ramai yang mengenailnya kerana permainan ini telah menjadi kegilaan ramai. Umum mengetahui bahawa, permainan ini menyerupai permainan League of Legend dan Magic Rush: Heroes. Namun, ia lebih popular dan mempunyai hampir 8 juta pengguna aktif dan 36% daripadanya adalah pengguna berumur 7-12 tahun.

Syarikat permainan kegilaan ramai ini pernah disaman pada 11 July 2017 ekoran mencabuli akta hak cipta. Walau bagaimanapun, pengguna aktif permainan ini semakin bertambah dari hari ke hari. Permainan ini berjaya mempengaruhi teknologi telefon pintar ios dan android. Dari sudut teknologi permainan ini menggunakan telefon pintar sebagai medium utama. Telefon pintar adalah gadget yang menjadi kewajiban dimiliki semua tidak mengira peringkat umur jika dibandingkan dengan komputer. Oleh itu, pengaplikasian permainan tersebut melalui medium seperti ini mendapat sambutan yang meluas berbanding permainan Dota yang hanya boleh diakses melalui komputer.

Kelebihan permainan ini diperkuatkan lagi dengan penggunaan watak hero animasi yang hampir menyerupai gambaran watak-watak dalam pelbagai kisah dongeng rakyat. Hero seperti "Gatotkaca" menyerupai pahlawan Mahabrata yang popular dalam penulisan sanskrit rakyat India, "Hayabusa" seperti ninja Jepun dan "Lapu-Lapu" yang digambarkan seperti tokoh pahlawan asli Filipina iaitu Cali Pulaco. Ini menjadi tarikan bagi pemain daripada pelbagai negara kerana Mobile Legend memberi penghormatan keatas negara mereka. Secara tidak langsung pemain daripada negara lain dapat mempelajari kisah-kisah negara lain.

Menurut suatu kajian pada tahun 2015 oleh Mohd Yazid, permainan ini bukan



sahaja memberi pengetahuan sahaja, malah ia juga membaiki kemahiran motor dan meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Permainan ini menggunakan proses pegerakkan mata, tangan dan minda. Apabila seseorang itu bermain permainan digital secara langsung ia telah menggunakan pegerakkan kreatif dalam diri iaitu kemahiran lokomotor dan kemahiran memanipulasi alatan. Tambahan lagi, secara tidak langsung ia meningkatkan fokus minda terhadap menyelesaikan dalam suatu.



Namun begitu, permainan ini juga mempunyai kesan negatif untuk jangka masa panjang kepada pemain. Menurut kajian yang dilakukan oleh Akademik Pediatrik Amerika (AAP) pada tahun 2010, kecenderungan penggunaan teknologi boleh menjejaskan kemahiran kognitif kanak-kanak. Kanak-kanak yang didedahkan dengan teknologi pada usia muda tidak mampu membaca persekitarannya dengan baik. Mereka akan bersikap lebih pasif dan kurang berkomunikasi. Interaktiviti melalui teknologi tidak dapat menggantikan interaktiviti dengan manusia.

Sehubungan dengan itu, permainan digital yang mempunyai elemen ganas akan meningkatkan tindakbalas agresif kepada kanak-kanak. Mobile Legend merupakan permainan yang berciri-cirikan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).

Permainan ini mengandungi banyak elemen-elemen ganas seperti memusnahkan dan membunuh. Elemen-elemen seperti ini boleh merosakkan minda kanak-kanak.

Hal yang demikian, Mobile Legend juga tidak sesuai dimainkan oleh kanak-kanak kerana penggunaan ayat-ayat yang negatif. Misalnya, "Words are meaningless, now talk with your fists!" (Aldous), "Another reckless fool" oleh watak Balmound, "You're so lame!" oleh watak Diggie, "Stop pissing me off, or I'll destroy you!" oleh watak Gord dan "You... Nothing! but mere Maggots!" oleh watak Gord. Ayat-ayat ini merupakan perkataan yang tidak elok dipelajari oleh kanak-kanak. Tambahan lagi, penggunaan istilah "noob" iaitu bodoh dan istilah "fu" sering digunakan oleh pemain-pemain yang berusia lebih tua merupakan contoh yang sangat tidak sihat dan tidak wajar diikuti.

Tambahan lagi, penggunaan telefon pintar melebihi 1-3 jam boleh mengakibatkan masalah tidur. Kanak-kanak memerlukan tidur selama 12 jam bagi membesar dengan sihat. Selain itu, ia juga boleh menyebabkan depresi, autism, bipolar, cemas dan masalah lain. Isu ini telah diusul melalui kempen "No Pubbing" pada tahun 2017.

Akhir kata, ibu bapa janganlah memandang remeh terhadap penggunaan permainan Mobile Legend

yang sering dimainkan oleh anak-anak mereka kerana permainan ini mungkin mempunyai positifnya tetapi impak negatif yang diberikan merupakan kesan jangka masa panjang. Tidak semua permainan digital zaman kini bagus untuk perkembangan minda kanak-kanak. Malah, ada yang akan merosakkan akhlak, minda, kesihatan dan kemahiran mereka pada usia muda.

Sumber:

<https://twitter.com/MobileLegendsOL>
http://mobile-legends.wikia.com/wiki/Mobile_Legends_Wiki

<http://www.utusan.com.my/rencana/forum/kesan-buruk-beri-anak-gajet-1.463517>

<https://sites.google.com/site/skyllychin/kesan-penggunaan-telefon-bimbit>

REALITI ONLINE

Bermain game online pada remaja memiliki impak positif dan negatif. Impak positif dari bermain game online iaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian diteruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu. Game online dapat mendorong remaja menjadi cerdas, kerana pemain game online menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar dapat menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang dapat diperoleh oleh remaja dalam bermain game online adalah meningkatkan konsentrasi.

Game online memang mempunyai impak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada ketagihan tentu akan memberikan impak negatif, diantaranya remaja tidak tahu mengutamakan aktiviti-aktiviti seharian yang lebih utama. Ini mendorong remaja untuk bertindak anti sosial, kerana aktiviti bermain game online menyebabkan waktu berkomunikasi berkurangan. Hal ini menimbulkan kemalasan belajar disebabkan oleh kepenatan yang ditimbulkan setelah bermain game online. Ia juga dapat mengakibatkan tindakan kekerasan kerana remaja cuba meniru perilaku yang dilakukan oleh watak di dalam permainan tanpa memikirkan akibat hal tersebut.

sumber:

<http://kumpuljurnalp1.blogspot.com/2017/05/artikel-pengaruh-game-online-terhadap.html>



Steam yang mula beroperasi pada tahun 2003 merupakan pasaran online yang dikenali untuk menjual pelbagai game, sama ada online atau offline. Selain itu, STEAM juga mempunyai software-software yang boleh dimuat turun.



Core i7 sekarang tidak lagi menduduki tangga teratas di kategori prosesor desktop. Core i9 ini adalah jawapan Intel atas tentangan AMD yang dengan bangganya menggembar-gemborkan jumlah core dan thread pada Ryzen 7.

Ada lima model Core i9 yang akan dijual di pasaran. Core i9-7900X adalah yang paling 'murah' di angka \$999, dilengkapi 10-core / 20-thread, dengan base clock 3,3 GHz dan boost clock 4,5 GHz. Selanjutnya ada Core i9-7920X dengan 12-core / 24-thread berharga \$1.199, Core i9-7940X dengan 14-core / 28-thread bernilai \$1.399, dan Core i9-7960X dengan 16-core / 32-thread berharga \$1.699.

sumber: <https://dailysocial.id/post/intel-core-i9-core-x>

GEFORCE GTX 1080Ti



Geforce Gtx 1080Ti merupakan kad grafik yang terhangat di pasaran sekarang kerana ia dilengkapi 11Gbps GDDR5X memori dan mempunyai VRAM sebanyak 11GB. Raksasa ini sangat sesuai untuk permainan video dan aplikasi multimedia yang memerlukan grafik yang tinggi agar dapat berjalan dengan lancar.



Controller yang digunakan untuk console Super Nintendo merupakan antara controller yang terawal dicipta.



PENGUNAAN TELEFON PINTAR MENGANGGU 'VISUAL BERFUNGSI' KANAK-KANAK

Tapi tahukah anda yang penggunaan telefon pintar sebenarnya mengganggu 'visual berfungsi' kanak-kanak?

Apa itu 'visual berfungsi'?

"Visual berfungsi" ialah keupayaan menggunakan sensori visual untuk kerja yang melibatkan visual.

Keupayaan untuk melihat ruang visual dalam erti kata lain. Contohnya **membezakan jarak, mengenali seseorang di antara orang ramai** atau mengganggu **kedalaman**.

Untuk berupaya bekerja dalam dunia tiga dimensi, mata kita harus mempunyai **keupayaan untuk fokus** pada objek tidak kira dekat atau jauh.

Otak dan visual harus seiring dan bekerjasama untuk memberi fokus. Terutamanya apabila menggabungkan dua imej menjadi objek 3-D.

Apabila terlalu kerap melihat **skrin komputer**, mata akan mengalami **stress visual**.

Dan stress visual yang **terlalu kerap** boleh menyebabkan 'visual berfungsi' rosak dan menjadi simptomatik; iaitu sakit mata, mata penat, pening kepala dan penglihatan yang kabur, malah boleh menyebabkan penglihatan yang normal menjadi bermasalah.

Penggunaan telefon pintar secara langsung meningkatkan masalah ini. Bukan hanya orang dewasa menggunakannya. Malah kanak-kanak dan bayi juga!

Apa yang boleh kita lakukan untuk membendung masalah ini dari terjadi?

The vision therapy telah berkongsi apa yang boleh kita lakukan bagi **mengurangkan** permasalahan ini.

Dr. Kellye Knueppel mencadangkan beberapa garis panduan buat ibu bapa supaya penggunaan telefon pintar tidak mengganggu 'visual berfungsi' mereka:

- **Gunakan jarak Harmon.**

Jika anak kecil anda ingin menggunakan telefon pintar, pastikan mereka tidak memegang alat tersebut terlalu dekat. Gunakan jarak Harmon, iaitu diukur dengan meletakkan penumbuk di bawah dagu kemudian telefon pintar diletakkan di bawah siku. Pastikan jarak tidak kurang daripada ini.

- **Seimbangkan penggunaan telefon pintar dan bermain.**

Anak anda boleh menggunakan telefon pintar **dengan syarat** mereka mempunyai masa yang seimbang untuk aktiviti fizikal.

Ia seperti bermain bola atau berlari. Aktiviti fizikal bukan sekadar bagus untuk tubuh badan yang sihat malah **bagus** untuk 'visual berfungsi' mereka.

Untuk setiap **satu jam masa skrin**, kanak-kanak harus berhenti dan membuat aktiviti fizikal seperti bermain Frisbee.

80% daripada masa kanak-kanak wajar dihabiskan dengan aktiviti fizikal. Ini akan melatih 'visual berfungsi' mereka dengan lebih baik.

- **Membaca bukan pengganti.**

Memang bagus jika kanak-kanak minat untuk membaca tetapi **bukan untuk setiap masa**.

Ini kerana seperti memandang skrin, terlalu banyak membaca boleh **memberi kesan** terhadap 'visual berfungsi' mereka. Selitkan juga aktiviti fizikal buat mereka.

Nota: jika anak anda kelihatan seperti sukar membezakan jarak (seperti ketika bermain menangkap bola), boleh dapatkan nasihat pakar dan membuat **'Functional Vision Test'**.

Sumber : The AsianParent Malaysia

Kanak-Kanak 'Gila Gajet' Berisiko Hidap Pseudo Autism

Diterbitkan: Jumaat, 23 Mac 2018 4:06 PM
Sumber : mstar.com.my

KUALA LUMPUR: Memberikan kanak-kanak seawal usia satu hingga enam tahun bermain gajet seperti telefon pintar tanpa kawalan berisiko mendedahkan mereka kepada masalah mental dan 'pseudo autism', kata pakar pendidikan awal Kanak-kanak Dr Putri Afzan Maria Zulkifli.

Beliau berkata 'pseudo autism menyerupai autisme iaitu golongan kanak-kanak tidak mempunyai kemampuan atau kemahiran bersosial dan hidup dalam dunia sendiri yang boleh berlaku sekiranya mereka menghabiskan terlalu banyak masa secara rutin bermain gajet atau menonton televisyen.

"Usia satu hingga enam tahun adalah

waktu kritikal dalam pembinaan neuron kanak-kanak, namun apabila kurangnya aktiviti fizikal dan interaksi, ia mengganggu pertumbuhan otak mereka yang sepatutnya berkembang sehingga 90 peratus dalam tempoh berkenaan," katanya kepada Bernama selepas menjadi tetamu program Nine11 terbitan Bernama News Channel pada Jumaat. Beliau berkata neuron yang tidak dikembangkan atau digunakan sepenuhnya ini akan mati, sekali gus mewujudkan pelbagai konflik pada kanak-kanak terbahagi.

Dr Putri Afzan Maria berkata konflik lain yang boleh berlaku ialah kegagalan kanak-kanak berfikir dengan waras, tiada daya pemikiran kreatif, tidak mampu berinteraksi dan bertutur dengan baik selain perkembangan emosi serta intelek terbantut.

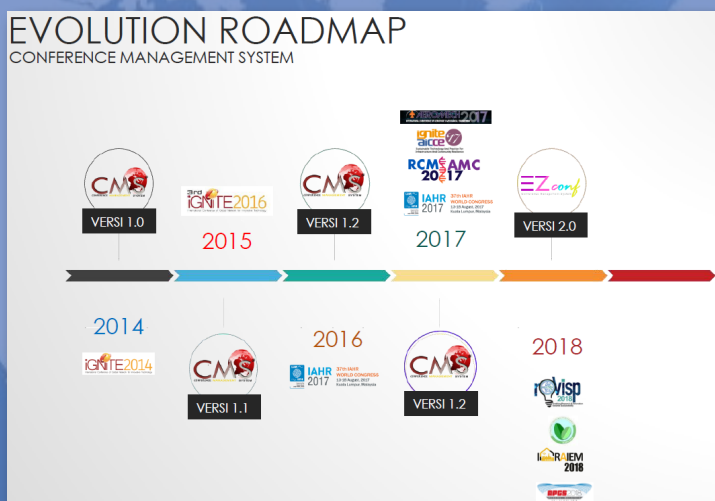
"Paling teruk ia akan menjerumuskan golongan kanak-kanak ini dalam satu situasi iaitu mereka tidak mampu mengawal perasaan atau tekanan yang dialami sehingga menyebabkan kemurungan," katanya. Justeru itu, beliau menyarankan golongan ibu bapa supaya mengawal penggunaan gajet anak-anak mereka selain menjalankan aktiviti lain yang dirasakan bersesuaian dengan tahap umur bagi merangsang pembinaan neuron termasuk perkembangan emosi dan intelek.

"Ibu bapa masih boleh memberi anak-anak bermain gajet, namun cukup sekadar satu jam sehari bagi kanak-kanak berusia satu hingga tiga tahun, manakala maksimum dua jam sehari bagi yang berumur empat hingga tujuh tahun dengan syarat di bawah pengawasan penjaga," katanya. - Bernama



Perkembangan dunia penyelidikan dan pendidikan telah menjadikan konsep persidangan sebagai salah satu platform perkongsian maklumat. Persidangan merupakan satu platform bagi mengumpulkan para ahli akademik, jurutera, golongan profesional, dan pelajar yang diadakan untuk menjalani proses pertukaran idea, maklumat mengenai penyelidikan dan penemuan untuk kepentingan komuniti.

Namun begitu, tanpa aspek pengurusan yang efektif akan menyebabkan suatu persidangan itu tidak menghasilkan kejayaan yang jitu. Sistem EZConf ini dibangunkan untuk membantu pihak pengurusan persidangan menguruskan aktiviti persidangan dengan cekap. EZConf adalah satu platform sistem pengurusan persidangan yang komprehensif. Sistem ini adalah penambahbaikan daripada versi sistem CMS(Conference Management System) yang telah melalui beberapa evolusi seperti rajah dibawah.



Antara fasa-fasa yang terlibat dalam proses suatu persidangan ialah panggilan kertas kerja, penghantaran abstrak, pemberitahuan penerimaan, penghantaran kertas kerja penuh, pembayaran dan pendaftaran. Inisiatif telah diambil bagi menterjemahkan proses ini kepada satu sistem selain dapat menguruskan persidangan secara elektronik.

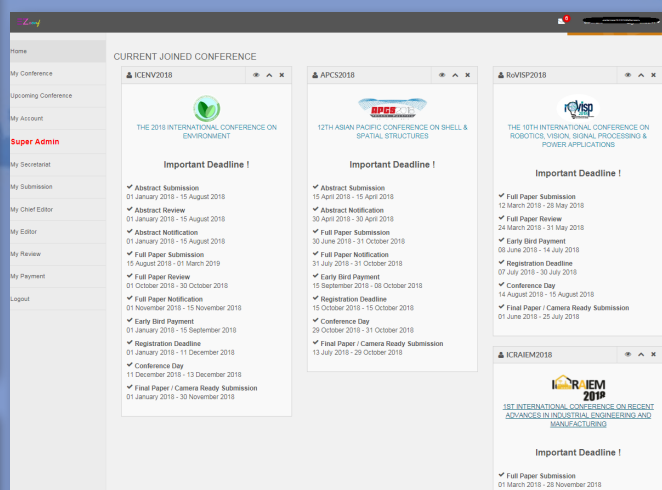
Pembangunan modul-modul ini telah melalui beberapa versi bagi menghasilkan satu wadah inovatif penyelesaian pengurusan persidangan secara atas talian.

Pembangunan modul bagi sistem ini adalah hasil kajian dan analisa terhadap sistem sedia ada yang wujud di Internet dan telah ditambahbaik dengan elemen mesra pengguna, secara atas talian dan paparan laporan di dalam masa nyata.



Antara ciri-ciri sistem EZConf versi terkini ini adalah:

- 1 Satu integrasi sistem yang boleh mengurus lebih daripada satu persidangan di dalam satu tempoh masa.
- 2 Satu profil pengguna boleh digunakan untuk semua persidangan yang berdaftar di dalam sistem EZConf.
- 3 Pengguna hanya perlu login satu sahaja sistem untuk mengurus lebih daripada satu persidangan yang disertai.
- 4 Pengguna boleh hantar abstrak lebih daripada satu persidangan.



Pada tahun 2018, sistem EZConf ini telah berjaya mengurus 7 persidangan yang dianjurkan oleh Pusat Pengajian di Kampus Kejuruteraan USM iaitu:

1. **ROVISP2018** - Pusat Pengajian Kejuruteraan Elektrik & Elektronik
2. **RCEEE2018** - Pusat Pengajian Kejuruteraan Elektrik & Elektronik
3. **NGC2018** - Pusat Pengajian Kejuruteraan Bahan & Sumber Mineral
4. **APCS2018** - Pusat Pengajian Kejuruteraan Awam
5. **RAMM2018** - Pusat Pengajian Kejuruteraan Bahan & Sumber Mineral
6. **ICENV2018** - Pusat Pengajian Kejuruteraan Kimia
7. **ICRAIEM2018** - Pusat Pengajian Kejuruteraan Mekanik

Jika berminat untuk memohon langganan sistem EZConf ini bagi pengurusan persidangan, boleh emel kepada Puan Nurzalina Nordin, nurzalina@usm.my, Seksyen Aplikasi, Web & Multimedia, PPKT Kampus Kejuruteraan USM.

BARAKAH

Kekayaan tidak membawa erti tanpa ada keberkatan.
Umur yang panjang tidak membawa erti tanpa ada keberkatan.
Ilmu yang banyak tidak membawa erti tanpa ada keberkatan.
Ibadah yang memenatkan tidak membawa erti tanpa ada keberkatan.
Kediaman yang besar tidak membawa erti tanpa ada keberkatan.
Manusia yang memiliki apa yang dia mahu tidak membawa erti tanpa ada keberkatan.

Apa itu berkat?

Berkat diambil daripada perkataan Arab iaitu Barakah. Perbuatan 'mengambil berkat' pula dikenali sebagai tabarruk. Tetapi berkat bukan sebagaimana yang difahami oleh masyarakat Jawa iaitu nasi kenduri yang dibawa pulang sebagai bekalan. Berkat boleh diterjemah sebagai bahagia, beruntung, bertambah dan berkembang. Ar-Raghib al-Asfahani pernah mengungkapkan al-Barakah sebagai

ثبت الخير الاله في الشيء

Ertinya: Keberkatan itu ialah wujudnya kebaikan yang dilimpahkan oleh Allah di dalam sesuatu.

Jenis Berkat:

1. Berkat dalam pelajaran:

- Sedikit yang dipelajari tetapi membuahkan lagi ilmu-ilmu yang lain.
- Ilmu membuahkan amal.
- Ilmu merangsangkan lagi untuk kuat beribadat.
- Ilmu dikembangkan pula untuk orang lain.

2. Berkat dalam amalan/ibadat:

- Terasa manis dalam ibadat.
- Berterusan dalam ibadat (*istiqamah*).
- Ibadat diterima Allah.
- Terpelihara dari cacat cela seperti riya' dan bangga diri (*ujub*).

3. Berkat pada tempat:

- Masjidil Haram, Masjidin Nabawi dan Masjidil Aqsa.
- Padang Arafah.
- Multazam**, Safa dan Marwa, Maqam Ibrahim, Telaga Zam-Zam dan lain-lain.

4. Berkat pada masa:

- 1/3 malam terakhir.
- Antara azan dan iqomah.
- Antara azan Jumaat dengan selesainya khutbah.
- Bulan Ramadhan terutamanya pada 10 hari terakhir.
- Saat melakukan ibadah haji seperti saat wuquf dan sebagainya.

5. Berkat pada rezeki/makanan:

- Sumbernya halal.
- Sedikit tapi cukup.
- Dengannya kita mampu biayai keluarga.
- Rezeki menyebabkan kita semakin dekat dengan Allah.
- Menyemarakkan lagi semangat untuk beribadat.

6. Berkat pada usia:

- Usia dimanfaatkan untuk menegakkan syiar Islam.
- Usia pendek tetapi mendatangkan jasa besar.
- Usia itu memenuhi matlamat mengapa kita berada di dunia ini.

7. Berkat pada sesebuah majlis:

- Dalam majlis tersebut tiada unsur-unsur yang haram.
- Tenang berada di dalamnya.
- Kebaikannya berpanjangan.
- Tidak membebani mana-mana pihak.



8. Berkat pada manusia:

- Menjaga kehormatan diri.
- Sentiasa ingat untuk melakukan kebaikan.
- Orang lain menyukainya.

9. Berkat pada perniagaan:

- Modalnya daripada sumber yang halal (**bebas riba**).
- Tidak melalaikannya daripada menunaikan ibadat solat, puasa dan sebagainya.
- Memperolehi keuntungan dengan cara yang baik dan tidak menipu.
- Mengeluarkan zakat perniagaan.
- Perniagaan tersebut boleh membantu masyarakat.

10. Berkat pada kehidupan:

- Syukur atas nikmat yang diterima.
- Belanja harta pada jalan Allah.
- Berusaha dapat rezeki yang halal.
- Ikhlas dalam amalan.

Marilah **bersama-sama** mencari Keberkatan dalam **apa jua** urusan agar hidup kita penuh dengan berkat dan disudahi dengan kesudahan yang **terbaik**.

Diolah dan dipetik dari:
<https://www.facebook.com/SurauTBR/posts/610496905652912>



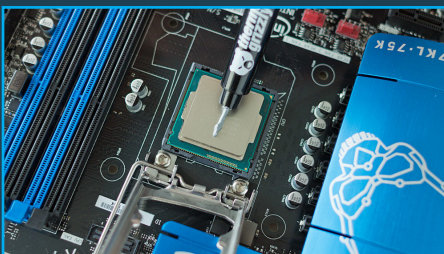
Tips Penjagaan Komputer Yang Mudah!!

1 PEMBERSIHAN HABUK



Habuk adalah pemusnah utama prestasi sesebuah komputer. Sekiranya komputer tidak pernah di servis walaupun sudah 10-15 tahun, processor akan mengeluarkan haba yang lebih panas daripada biasa kerana kipas cooler processor akan berputar perlahan. Apabila itu berlaku, maka komponen seperti processor akan overheat. Apabila overheat, ianya sedikit sebanyak akan effect pada prestasi komputer. Solusinya, Bila komputer sudah berhabuk, bersihkan segala kekotoran yang terkumpul.

2 PENGGANTIAN THERMAL PASTE



Thermal paste ini liquid yang diletak atas processor. Tujuannya adalah untuk menyejukkan processor komputer. Terdapat 2 jenis thermal paste, satu jenis liquid, dan satu lagi jenis seakan getah. Thermal paste sebaiknya

ditukar setahun sekali kerana apabila sudah kering, ianya akan mengeras dan suhu processor akan meningkat. Jika tiada budge, buatlah dua tahun sekali tukar thermal paste. Itu sudah memadai untuk jaga suhu processor.

3 AIR FLOW MANAGEMENT (SISTEM SALIRAN UDARA)

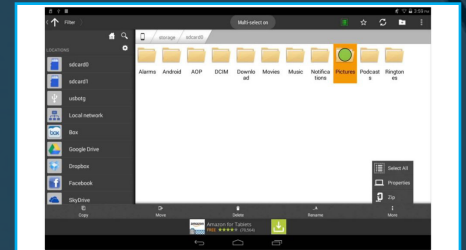


Di dalam sebuah rumah, aliran udara atau air flow sangat penting untuk mengekalkan suhu rumah di dalam keadaan dingin. Apabila sebuah rumah tidak mempunyai air flow yang bagus, bila panas terik sahaja, sudah pasti di dalam rumah akan terasa bahang cahaya matahari. Begitulah juga dengan komputer.

Apabila suhu di dalam komputer itu panas, ianya akan memberi kesan kepada semua komponen di dalam komputer. Terutama sekali motherboard. Apabila komputer panas, akan rasa sedikit lag pada komputer tersebut. Bagi memastikan jangka hayat sesebuah komputer itu panjang, teknik menguruskan air flow komputer tersebut haruslah bijak. Ada angin masuk, dan ada angin keluar. Sebab itu, kipas casing komputer dihasilkan. Tujuannya untuk membuat air flow di dalam komputer.

Guna dua kipas pun sudah memadai. Kau beli yang murah sahaja pun boleh. Janji kau buat macam aku cakap tadi, satu angin masuk, satu lagi angin keluar.

4 SUSUN FILE



Kebanyakan pengguna suka meletakkan file-file di Desktop. Memadai hanya sedikit, selebihnya, simpan di My Documents atau di partition lain seperti D,E,F dan lain-lain. Apabila meletakkan semua file di Desktop, secara tak langsung, akan memberatkan komputer untuk load semua file ketika proses "Booting Windows." Lebih disarankan supaya file-file yang ada di transfer ke partition lain dengan tujuan tidak mengganggu Windows Partition.

Jika kurang kepakaran, hantar komputer di kedai komputer. Maklumkan pada technician kedai untuk servis komputer. Biasanya, jika di hantar untuk servis computer, tindakan yang di lakukan adalah membersihkan habuk di dalam komputer, menggantikan thermal paste jika perlu dan juga buat sedikit "performance test" pada komputer. Caj yang dikenakan itu bergantung pada kedai dan setiap kedai caj lain-lain harga. Jadilah pengguna bijak.

Mohamad Taufik bin Jabir
Juruteknik Komputer
Persendirian.



NIBONG TEBAL, 4 NOVEMBER 2018 (AHAD) - SEE IT FEEL IT DO IT (SIFIDI) 2018 telah berlangsung pada 4-5 November 2018 di Pusat Pengetahuan, Komunikasi & Teknologi (PPKT), Kampus Kejuruteraan selama dua hari bermula jam 8.00 pagi hingga 5.00 petang. Menurut pengarah projek, Puan Umul Hapsah Mohamad, seramai 46 orang pelajar sekolah rendah dan menengah rendah dari pelbagai sekolah dari kawasan sekitar negeri Kedah, Pulau Pinang dan Perak telah mengikut program ini.

Majlis perasmian dan penyampaian hadiah telah disempurnakan oleh Penyelaras PPKT, Encik Mazlifendirizan Bin Md Rejab. Turut dijemput buat kali kedua, Cik Intan Nadhirah Binti Nor Azam sebagai pengacara majlis.

Teks: Shariza Shaari & Umul Hapsah Mohamad

Foto: Mohd Kamal Mohd Noordin, Sheikh Md Roshahidi Sheikh Daud & Pelajar Pratikah



Pelbagai aktiviti telah diadakan seperti ceramah mengenai "Media Sosial" dan "Aplikasi Google untuk Pendidikan", mereka cipta robot (Elektronik Robot Kit), aktiviti menguji kemahiran ICT menerusi "treasure hunt", lawatan ke beberapa Pusat Pengajian, kursus penyediaan infografik menggunakan Canva dan aktiviti kuiz menggunakan Kahoot.

Aktiviti mencipta robot buat julung kalinya telah diperkenalkan oleh Encik Mohd Jamil Bin Kasim kepada peserta SIFIDI 2018, di mana ianya memerlukan komitmen dan sokongan daripada ahli kumpulan untuk sama-sama mencipta robot dan mempersembahkan hasil ciptaan untuk diadili.

Kesemua peserta sangat teruja dengan program-program yang diadakan dan telah melakukan yang terbaik bagi memenangi hadiah-hadiah yang disediakan dan mereka berharap agar PPKT menganjurkan lagi program seumpama ini.



MANFAAT KOMPUTER

DI BIDANG KESIHATAN

Manfaat komputer dalam kehidupan seharian sangat banyak. Komputer dari semasa ke semasa telah menjadi alat yang membantu kerja manusia moden. Banyak aspek kehidupan yang cuba menggunakan komputer sebagai alat utama untuk mempercepatkan kerja. Selain itu, dalam bidang kesihatan juga tidak terkecuali dari persinggahan manfaat komputer. Berikut adalah manfaat kesihatan komputer yang dapat anda lihat:

BIDANG PENTADBIRAN



Komputer berguna untuk memudahkan aktiviti dalam bidang pentadbiran. Dengan peranti ini, pelbagai jenis keperluan pentadbiran hospital seperti data pesakit, bekalan ubat dan banyak lagi. Komputer boleh digunakan untuk memeriksa data pesakit, kemudian juga merekodkan kewangan hospital yang akan menjadi kerja yang sangat mudah dan praktikal dengan komputer.

FARMASI

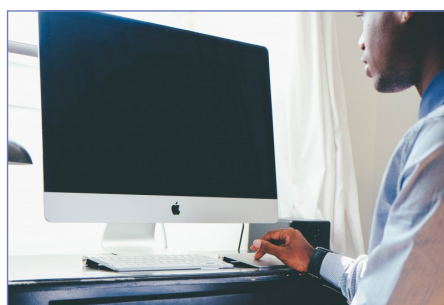


Dalam bidang farmaseutikal, komputer memainkan peranan penting. Sebagai contoh, komputer ini berguna untuk mengumpul data mengenai resipi dan dos, senarai harga ubat dan sebagainya. Tidak hanya itu, dengan komputer, keperluan dalam bidang farmaseutikal adalah kumpulan utama pelbagai ubat berdasarkan kegunaannya juga akan mudah dilakukan.

DIAGNOSIS PENYAKIT

Proses diagnosis penyakit dalam bidang kesihatan akan sangat mudah apabila menggunakan peranti komputer yang telah dirancang sedemikian rupa. Komputer berlabel DNA ini akan memaparkan keputusan yang agak tepat mengenai nama dan jenis penyakit pesakit.

MEMANTAU STATUS PESAKIT



Pesakit akan sangat mudah dijejaki apabila menggunakan peranti komputer. Kerana, mereka yang pernah melawat hospital maka data yang relevan akan mudah dilihat. Doktor atau jururawat juga boleh melihat rakaman pemeriksaan pesakit, sama ada aduan atau sejarah penyakit yang dialami oleh pesakit. Data yang lebih terperinci juga boleh diperoleh dengan mudah, seperti tarikh lawatan terakhir pesakit, data preskripsi dan sebagainya.

MELAKUKAN PENYELIDIKAN



Komputer akan berperanan penting dalam bidang penyelidikan saintifik. Contoh-contoh penyelidikan yang boleh dilakukan dengan mudah menggunakan peranti komputer ialah melakukan dekteksi bakteria atau virus, DNA dan banyak lagi. Hasilnya akan diringkaskan secara terperinci dan tepat.



MENGANALISIS ORGAN DALAM MANUSIA



Semua organ dalaman manusia akan mudah dikesan menggunakan peranti komputer yang direka khas. Doktor boleh menganalisis organ-organ badan pada manusia untuk tujuan pemeriksaan atau juga x-ray.

Sumber : <https://tekno-hp.blogspot.com/2016/01/toko-komputer-sentra-komputer-yang.html>

SIDANG PENGARANG

KETUA EDITOR

Pn Sharifah Shakila Bt. Md Saad

Ahli

Pn Salina Bt. Abdul Samat
Pn Mashithah Bt. Md Hasim
En Mohd Khairi B. Osman
En Suhaimi B. Saibon
Pn Nurzalina Bt. Nordin
Tn Hj Mohd Amir Husaini B. Abd Hamid
Pn Shariza Bt. Sharuddin

PENYELARAS

En Mazlifendirizan B. Md Rejab

PENULIS JEMPUTAN

En Hanif B. Jamaluddin
Pn Nur Amalina Binti Ahmad Tarmizi

SENIREKA & GRAFIK

En Mohd Kamal B. Mohd Noordin