

# **GARIS PANDUAN PROJEK TAHUN AKHIR IJAZAH SARJANA MUDA, IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN DAN DIPLOMA**

**FAKULTI KOMPUTERAN DAN META-TEKNOLOGI**



**GARIS PANDUAN PROJEK TAHUN AKHIR  
IJAZAH SARJANA MUDA, IJAZAH SARJANA  
MUDA PENDIDIKAN DAN DIPLOMA**

**FAKULTI KOMPUTERAN DAN META-TEKNOLOGI**

**UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

## KANDUNGAN

		<b>Halaman</b>
<b>KANDUNGAN</b>		<b>ii</b>
<b>BAHAGIAN I</b>	<b>GARIS PANDUAN UMUM PROJEK TAHUN AKHIR (AT20, AT46, AT47 DAN AC10)</b>	
1.1	Pengenalan	2
1.2	Projek Tahun Akhir Bagi Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat, Multimedia, Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) Dengan Kepujian (AT20, AT46 dan AT47)	3
	1.2.1 Kursus DTR3996 (Projek Tahun Akhir)	3
	1.2.2 Kursus DTR3983 (Projek Tahun Akhir 1)	4
	1.2.3 Kursus DTR3993 (Projek Tahun Akhir 2)	4
	1.2.4 Jenis Projek	5
	1.2.5 Tajuk Projek	6
1.3	Projek Tahun Akhir Bagi Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) dengan Kepujian (AC 10)	7
	1.3.1 Kursus DER3982 (Projek Tahun Akhir 1)	7
	1.3.2 Kursus DER3994 (Projek Tahun Akhir 2)	7
	1.3.3 Jenis Projek	7
	1.3.4 Tajuk Projek	8
1.4	Spesifikasi Umum Projek Tahun Akhir	8
	1.4.1 Lantikan Penyelia	8
	1.4.2 Pertukaran Penyelia	9
	1.4.3 Peranan Jawatankuasa Penyelia	10
	1.4.4 Peranan Penyelia	10
	1.4.5 Proses Penyeliaan	10
	1.4.6 Peranan Pelajar	11
	1.4.7 Kriteria Penilaian	11
	1.4.8 Penyelarasan Penilaian dan Gred	11
<b>BAHAGIAN II</b>	<b>GARIS PANDUAN UMUM PROJEK TAHUN AKHIR PELAJAR DIPLOMA</b>	
2.1	Pengenalan	14
2.2	Kursus DKS1084 (Projek Tahun Akhir)	14
2.3	Kursus DGS1034 (Projek Tahun Akhir)	14
2.4	Jenis Projek	15
2.5	Tajuk Projek	15

2.6	Lantikan Penyelia	15
2.7	Pertukaran Penyelia	16
2.8	Peranan Jawatankuasa Penyelia	17
2.9	Peranan Penyelia	17
2.10	Proses Penyeliaan	18
2.11	Peranan Pelajar	18
2.12	Proses Penyeliaan	18
2.13	Format Laporan Projek	19
2.14	Penyerahan Laporan Projek	19

# **BAHAGIAN I**

## **GARIS PANDUAN UMUM PROJEK TAHUN AKHIR (AT20, AT46, AT47 DAN AC10)**

## 1.1 PENGENALAN

Projek Tahun Akhir adalah salah satu kursus teras major yang wajib diambil oleh setiap pelajar dari keempat-empat program berikut iaitu Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Maklumat) dengan Kepujian (AT20), Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) dengan Kepujian (AT46), Sarjana Muda Pendidikan (Teknologi Reka Bentuk Berkomputer) dengan Kepujian (AT47) dan Sarjana Muda Kejuruteraan Perisian (Perisian Pendidikan) dengan Kepujian (AC10). Kursus ini juga merupakan sebahagian daripada syarat bergraduasi di Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Bagi pelajar Sarjana Muda Pendidikan (AT20, AT46 dan AT47), kursus ini dijalankan secara berperingkat selama **dua (2) semester** iaitu pada **semester enam (6)** dan juga pada **semester tujuh (7)** dengan jumlah keseluruhan **enam (6) jam kredit**. Penyediaan dan pembentangan kertas cadangan (proposal) dilaksanakan pada semester enam (6) manakala lanjutan pembangunan sistem, prototaip, model atau modul, pembentangan produk dan poster dan penyediaan laporan akhir dilaksanakan pada semester tujuh (7). Bagi pelajar AT47, mereka mengambil kursus DTR3996 (Projek Tahun Akhir) dan Gred **Sedang Maju (SM)** atau **Gagal** akan diberikan pada **semester enam (6)** manakala gred **Muktamad** diberikan pada **semester tujuh (7)**. Manakala bagi pelajar AT20 dan AT46, bermula kohort A211, mereka akan mengambil DTR3983 (Projek Tahun Akhir 1) dan DTR3993 (Projek Tahun Akhir 2) yang masing-masing mewakili tiga (3) jam kredit.

<b>Program</b>	<b>Sem 6</b>	<b>Sem 7</b>
AT20 & AT46 (bermula kohort A211 dan ke atas)	<b>DTR3983</b> Projek Tahun Akhir 1 (Gred)	<b>DTR3993</b> Projek Tahun Akhir 2 (Gred)
AT47	<b>DTR3996</b> Projek Tahun Akhir (Status Sedang Maju (SM))	<b>DTR3996</b> Projek Tahun Akhir (Gred)

Bagi pelajar AC10 pula, pelajar perlu mengambil kursus DER3982 (Projek Tahun Akhir 1) pada **semester enam (6)** dan DER3994 (Projek Tahun Akhir 2) pada **semester tujuh (7)**. Projek Tahun Akhir 1 mewakili dua (2) jam kredit manakala Projek Tahun Akhir 2 adalah empat (4) jam kredit. Projek Tahun Akhir 1 merupakan kertas cadangan dan Projek Tahun Akhir 2 pula melibatkan pembangunan sistem yang mengikut disiplin kejuruteraan perisian.

<b>Program</b>	<b>Sem 6</b>	<b>Sem 7</b>
AC10	<b>DER3982</b> Projek Tahun Akhir 1 (Gred)	<b>DER3994</b> Projek Tahun Akhir 2 (Gred)

## **1.2 PROJEK TAHUN AKHIR BAGI SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT, MULTIMEDIA, TEKNOLOGI REKA BENTUK BERKOMPUTER) DENGAN KEPUJIAN (AT20, AT46 DAN AT47)**

### **1.2.1 Kursus DTR3996 (Projek Tahun Akhir)**

Khusus kepada pelajar AT47.

#### **Sinopsis:**

Kursus ini memberi latihan kepada pelajar mengaplikasikan pengetahuan menjalankan penyelidikan dengan betul di lapangan. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah penulisan penyelidikan, menyediakan alat kajian, mentadbir alat kajian, mengumpul data, menganalisis data, dan menulis laporan lengkap penyelidikan mengikut format yang betul.

### **1.2.2 Kursus DTR3983 (Projek Tahun Akhir 1)**

Khusus kepada pelajar AT20 dan AT46 (bermula kohort A211).

#### **Sinopsis:**

Kursus ini menyediakan platform kepada pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan bagi menghasilkan tajuk penyelidikan dalam bidang pendidikan dalam lapangan yang berkaitan. Isi kandungan kursus adalah meliputi mengenalpasti masalah, mengumpulkan maklumat yang berkait dengan masalah dan mencadangkan penyelesaian masalah. Dalam kursus ini, pelajar didedahkan kepada jenis-jenis kajian, membuat kajian literatur, metodologi kajian/pembangunan sistem, prosedur membuat kajian dan kaedah analisis data. Pada akhir kursus ini, pelajar membentangkan dan menghasilkan satu laporan cadangan penyelidikan yang lengkap. Hasil daripada kursus ini akan dilanjutkan ke Projek Tahun Akhir 2.

### **1.2.3 Kursus DTR3993 (Projek Tahun Akhir 2)**

Khusus kepada pelajar AT20 dan AT46 (bermula kohort A211).

#### **Sinopsis:**

Kursus ini merupakan lanjutan dari Projek Tahun Akhir 1. Di dalam kursus ini, pelajar menjalankan projek secara individual dengan pengawasan yang minimum dalam membuat perancangan dan pengurusan kerja. Perkara yang dijalankan oleh pelajar merangkumi pembangunan produk/sistem, mengumpul data, menganalisis data, dan menulis laporan akhir penyelidikan. Pelajar juga dapat mengintegrasikan pengetahuan dan kemahiran sedia ada dalam menyelesaikan masalah yang dikaji dengan menjalankan penyelidikan mengikut prosedur yang betul dan beretika. Pada akhir kursus ini, pelajar membentangkan projek dan menghasilkan satu laporan akhir penyelidikan yang komprehensif.



#### 1.2.4 Jenis Projek

Projek yang diterima pakai untuk dilaksanakan diklasifikasikan kepada **dua (2)** jenis utama iaitu:

**i. Pembangunan Produk, Prototaip, Model Atau Modul**

Projek ini melibatkan proses pembangunan yang berteraskan pembangunan sesuatu produk seperti sistem, prototaip, koswer, model ataupun modul berdasarkan model pembangunan yang dipilih. Pembangunan projek ini juga perlu dilengkapi dengan proses pengujian yang bersesuaian. Projek jenis ini perlu mempunyai kelebihan berbanding tugas yang dijalankan dalam kursus lain sebelum ini khususnya dari segi sumbangan saintifik (*scientific contribution*), berinovasi tinggi (*hi-innovation*) dan sebagainya.

**ii. Kajian pendek empirikal**

Projek ini boleh dikendalikan dalam bentuk kajian kes, kajian tindakan, kajian tinjauan (*survey*) atau kajian eksperimen. Projek ini memerlukan pemahaman yang mendalam berkaitan kajian empirikal dan kebolehan mengaplikasikan pemahaman tersebut dalam melaksanakan disiplin dalam kajian empirikal dengan baik.

Pelajar perlu memahami dan mengaplikasikan pengetahuan sedia ada (teori dan juga kemahiran) yang dipelajari di sepanjang semester sebelumnya.

### 1.2.5 Tajuk Projek

Pelajar boleh mencadangkan dan memilih sendiri tajuk projek dan skop yang berkaitan dengan jenis projek seperti yang telah diterangkan di bahagian 1.2.4. Pemilihan tajuk adalah berdasarkan seperti berikut:

**i. Mengikut bidang pengajian**

Berdasarkan topik atau tema yang dikenalpasti dalam bidang tersebut oleh penyelia.

**ii. Berorientasikan pendidikan**

Mempunyai nilai keserjanaan yang sesuai, serta melalui kajian yang teratur (*disciplined inquiry*).

Pelajar juga boleh meminta pandangan atau cadangan tajuk daripada penyelia. Penyelia boleh mengesyorkan topik, tema, masalah utama atau persoalan utama di dalam bidang yang berkaitan dan perlulah bersesuaian. Justeru, kajian pelajar akan lebih menyumbang ke arah menambah pengetahuan, *insight* atau langkah-langkah penambahbaikan pendidikan dalam topik atau bidang tersebut.

Persetujuan bersama di antara penyelia dan pelajar perlu ada sebelum meneruskan ke fasa berikutnya. Sebarang perubahan tajuk boleh dilakukan sekiranya mendapat persetujuan daripada penyelia. Panjang tajuk mestilah tidak melebihi **15 patah perkataan**.

### **1.3 PROJEK TAHUN AKHIR BAGI SARJANA MUDA KEJURUTERAAN PERISIAN (PERISIAN PENDIDIKAN) DENGAN KEPUJIAN (AC 10)**

#### **1.3.1 Kursus DER3982 (Projek Tahun Akhir 1)**

##### **Sinopsis:**

Kursus ini menyediakan platform kepada para pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan bagi menghasilkan tajuk penyelidikan dalam bidang perisian pembelajaran dan juga kejuruteraan perisian. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah pecahan penyataan masalah yang telah dianalisa, pendekatan pembangunan projek yang bersesuaian, pemilihan peralatan dan instrumen penyelidikan, penyataan rekabentuk awalan dan laporan cadangan penyelidikan mengikut format yang betul. Hasil daripada kursus ini akan dilanjutkan ke Projek Tahun Akhir 2.

#### **1.3.2 Kursus DER3994 (Projek Tahun Akhir 2)**

##### **Sinopsis:**

Kursus ini memberi latihan kepada pelajar mengaplikasikan pengetahuan menjalankan penyelidikan dengan betul di lapangan. Perkara yang diberi perhatian dalam kursus ini adalah pengintegrasian disiplin Kejuruteraan Perisian dan produk perisian pendidikan, penulisan cadangan penyelidikan, menyediakan alat kajian, mentadbir alat kajian, mengumpul data, menganalisis data, dan menulis laporan lengkap penyelidikan mengikut format yang betul.

Prasyarat: DER3982 (Projek Tahun Akhir 1).

#### **1.3.3 Jenis Projek**

Projek yang dihasilkan mesti berasaskan pembangunan sistem. Pelajar perlu mengaplikasikan pengetahuan dalam bidang perisian pendidikan dan juga kejuruteraan perisian seperti yang telah dipelajari sepanjang semester pengajian.

### 1.3.4 Tajuk Projek

Pelajar boleh mencadangkan dan memilih sendiri tajuk projek dan skop yang berkaitan dengan jenis projek seperti yang telah diterangkan di bahagian 1.3.3. Pemilihan tajuk adalah berdasarkan seperti berikut:

1. Mengikut bidang pengajian.
2. Berdasarkan topik atau tema yang dikenalpasti dalam bidang tersebut oleh penyelia.
3. Mempunyai nilai kesarjanaan yang sesuai, serta melalui kajian yang teratur (*disciplined inquiry*).
4. Dipersetujui bersama antara pelajar dan penyelia.

Pelajar juga boleh meminta pandangan atau cadangan tajuk daripada penyelia. Penyelia boleh mengesyorkan topik, tema, masalah utama atau persoalan utama di dalam bidang yang berkaitan dan perlulah bersesuaian. Sebarang perubahan tajuk projek dalam kursus DER3994 perlulah mendapat persetujuan daripada penyelia. Panjang tajuk mestilah tidak melebihi **15 patah perkataan**.

## 1.4 SPESIFIKASI UMUM PROJEK TAHUN AKHIR

Bahagian ini menerangkan secara umum berkaitan lantikan dan peranan penyelia, proses penyeliaan dan peranan pelajar itu sendiri terhadap kajian/penyelidikan yang dijalankan, serta kriteria penilaian projek tahun akhir.

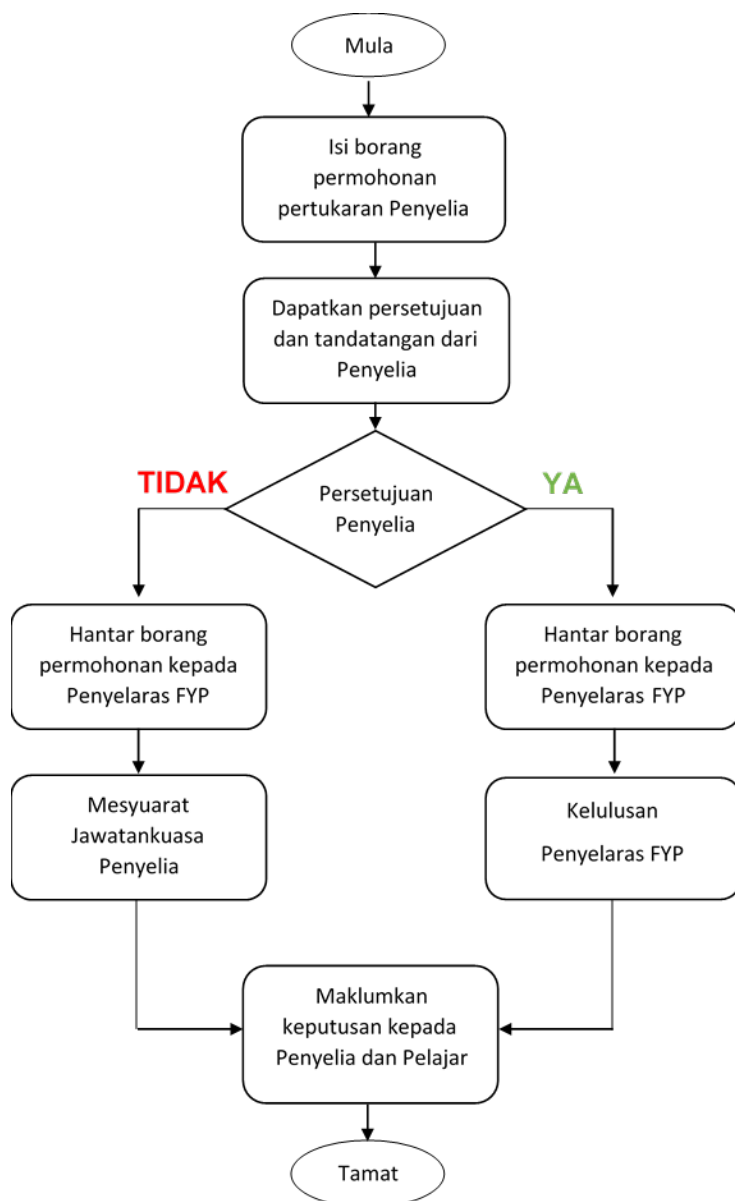
### 1.4.1 Lantikan Penyelia

Lantikan penyelia adalah ditentukan oleh penyelaras kursus mengikut keperluan semester semasa, sama ada:

1. Penyelaras kursus yang menetapkan penyelia kepada setiap pelajar berdasarkan bidang kepakaran penyelia, ATAU
2. Pelajar dibenarkan untuk mencari penyelia mereka sendiri.

### 1.4.2 Pertukaran Penyelia

Sebarang perubahan atau pertukaran penyelia perlulah dimaklumkan kepada penyelarar kursus dan diperakui oleh Ketua Jabatan. Pertukaran penyelia adalah dibenarkan sehingga minggu ke-2 sahaja. Sekiranya permohonan pertukaran tidak dipersetujui oleh penyelia, permohonan tersebut akan dibawa ke Mesyuarat Jawatankuasa Penyelia. Berikut adalah carta alir permohonan pertukaran penyelia.



Rajah 1 : Carta Alir Prosedur Penukaran Penyelia

### **1.4.3 Peranan Jawatankuasa Penyelia**

Jawatankuasa Penyelia berperanan untuk membuat keputusan bagi sebarang isu yang berkaitan dengan Projek Tahun Akhir seperti pertukaran penyelia, kebenaran menyertai pameran projek tahun akhir dan lain-lain.

Jawatankuasa Penyelia terdiri daripada :

- i. Ketua Jabatan
- ii. Penyelaras Program
- iii. Penyelaras Kursus Projek Tahun Akhir
- iv. 2 orang wakil pensyarah

### **1.4.4 Peranan Penyelia**

Penyelia projek berperanan dan bertanggungjawab sebagai:

1. Memberi panduan dan bimbingan akademik yang konstruktif kepada pelajar seliaan untuk melengkapkan projek tahun akhir.
2. Memberi nasihat dan bimbingan kepada pelajar berkaitan pengurusan masa dan produktiviti di sepanjang pelaksanaan projek tahun akhir.
3. Memantau projek pelajar dari masa ke semasa sehingga akhir pelaksanaan projek ini.
4. Menilai projek pelajar berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam borang penilaian.
5. Memupuk dan memelihara hubungan profesional di antara penyelia dan pelajar.

### **1.4.5 Proses Penyeliaan**

Pelajar perlu berjumpa dengan penyelia mengikut jadual yang telah ditetapkan oleh penyelaras kursus dan direkodkan dalam log perundingan/borang penyeliaan. Perjumpaan ini penting supaya pelajar dapat dibantu oleh penyelia untuk menjalankan projek mengikut jadual perancangan penyeliaan yang telah disediakan. Kemajuan pelajar dalam pelaksanaan projek hendaklah dilaporkan dalam Mesyuarat Jabatan.

#### 1.4.6 Peranan Pelajar

Pelajar adalah bertanggungjawab untuk:

1. Menepati masa dalam semua urusan yang berkaitan.
2. Mengikuti jadual yang telah ditentukan oleh penyelarar kursus dan yang tertera di dalam proforma.
3. Menghasilkan projek atau kajian yang berkualiti dan memenuhi aras Sarjana Muda dan Sarjana Muda Pendidikan melalui sikap suka mencari ilmu baru.
4. Memperlihatkan kemajuan kerja projek mengikut tahap-tahap yang telah dipersetujui bersama dengan penyelia.
5. Mematuhi semua perkara yang telah dipersetujui bersama di antara pelajar dan penyelia.
6. Mematuhi syarat dan peraturan berhubung dengan projek penyelidikan.
7. Mematuhi etika dan menghormati hak cipta/hak milik intelek dengan memberi rujukan (*cited*) dan pengiktirafan yang sewajarnya (tidak dibenarkan sama sekali memplagiat).

#### 1.4.7 Kriteria Penilaian

Projek tahun akhir ini dinilai berasaskan kepada jenis projek di mana setiap jenis projek mempunyai fokus berlainan yang perlu diberi perhatian dan ditekankan. Proses penilaian dilakukan secara berasingan pada dua (2) semester iaitu pada **semester enam (6)** dan **semester tujuh (7)**. Butiran terperinci penilaian bagi setiap kursus perlu dirujuk di dalam proforma kursus masing-masing.

#### 1.4.8 Penyelarasan Penilaian dan Gred

Penilaian projek pelajar oleh penyelia akan dibentangkan dalam Mesyuarat Jawatankuasa Peperiksaan Jabatan bagi tujuan penyelarasan dan pemantauan hal-hal berkaitan pemeriksaan dan penilaian laporan projek. Gred ini akan seterusnya diperakukan sekiranya tiada perkara berbangkit. Gred yang telah diselaraskan dengan

persetujuan pensyarah/pemeriksa akan dilaporkan ke Mesyuarat Jawatankuasa Peperiksaan Fakulti dan seterusnya ke Mesyuarat Jawatankuasa Peperiksaan Universiti sebelum pengesahan Senat.



**BAHAGIAN II**

**GARIS PANDUAN UMUM PROJEK**

**TAHUN AKHIR PELAJAR**

**DIPLOMA**

## **2.1 PENGENALAN**

Projek Tahun Akhir merupakan sebahagian daripada syarat keperluan untuk bergraduat bagi pelajar program diploma di Fakulti Komputeran dan Meta-Teknologi dengan nilai 4 jam kredit. Kursus **DKS1084 Projek Tahun Akhir** perlu diambil oleh pelajar Program Diploma Sains Komputer manakala kursus **DGS1034 Projek Tahun Akhir** oleh pelajar Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan.

## **2.2 KURSUS DKS1084 (PROJEK TAHUN AKHIR)**

Khusus kepada pelajar Diploma Sains Komputer

### **Sinopsis:**

Memberikan peluang kepada pelajar untuk mempraktikkan pengetahuan yang diperolehi sepanjang mengikuti program melalui penghasilan projek berkaitan pengkomputan Internet. Dengan dibimbing oleh pensyarah penyelia, para pelajar akan didedahkan dengan persekitaran sebenar pembangunan sistem bermula dari mengenalpasti masalah sehinggalah kepada penghasilan produk akhir.

## **2.3 KURSUS DGS1034 (PROJEK TAHUN AKHIR)**

Khusus kepada pelajar Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan

### **Sinopsis:**

Tujuan kursus ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pelajar kepada proses reka bentuk dan pembangunan permainan untuk permainan komputer atau permainan atas talian. Ini termasuklah peralatan permainan (perkakasan dan perisian), papan cerita dan alat pengarang untuk menghasilkan dan mengedit permainan interaktif. Prinsip dan pemahaman unsur realiti maya, penggunaan internet, audio dan teknologi di dalam permainan juga akan turut diterapkan. Kursus ini juga akan memfokuskan kepada

penggunaan alat pengarangan web, grafik lanjutan, animasi dan teknik pengaturcaraan untuk menghasilkan permainan interaktif.

#### **2.4 JENIS PROJEK**

Projek yang hendak dihasilkan mesti berteraskan program yang diambil oleh pelajar. Pelajar perlu menghasilkan projek berdasarkan model pembangunan yang bersesuaian. Manakala, kajian pengujian dan penilaian boleh dikendalikan dalam bentuk kajian kes, kajian tindakan, kajian tinjauan atau kajian eksperimen. Rujuk Panduan Projek Tahun Akhir mengikut program masing-masing.

#### **2.5 TAJUK PROJEK**

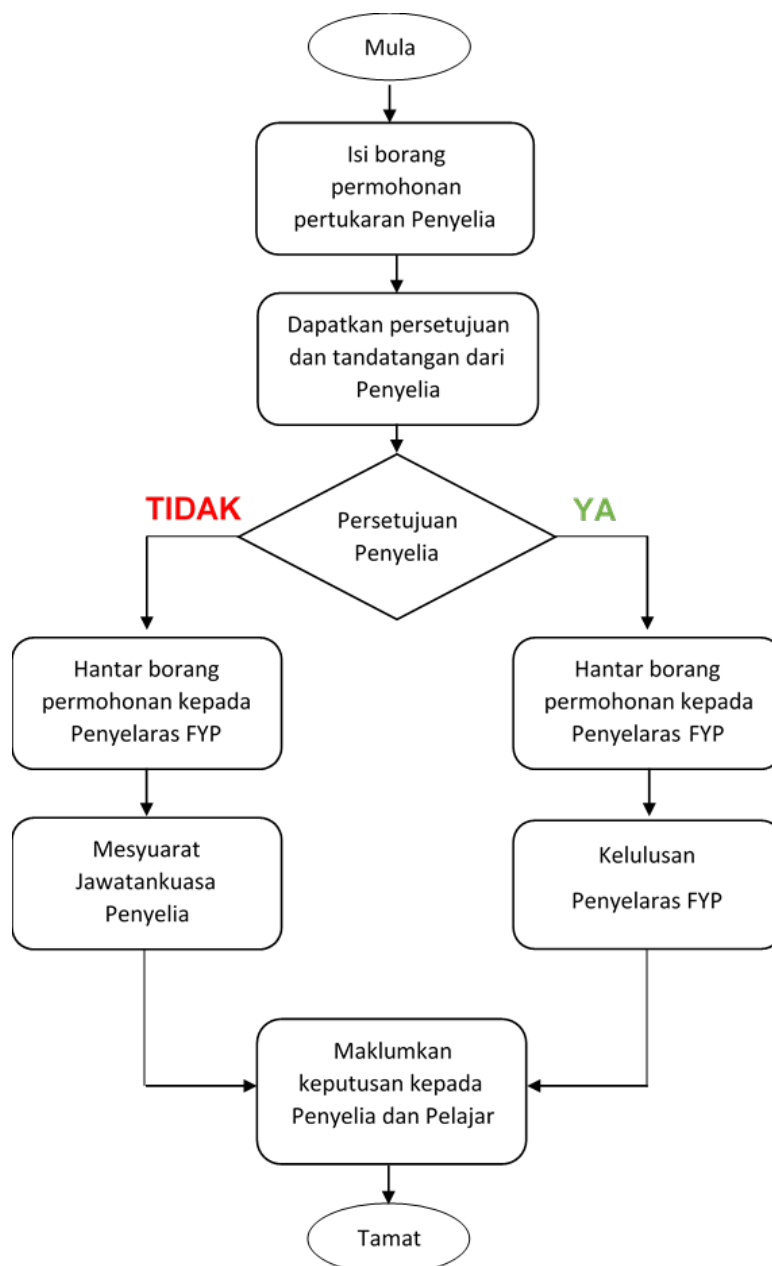
Pelajar dikehendaki memilih tajuk dan skop projek mengikut minat dan kemahiran sedia ada. Tajuk serta kandungan projek perlu dibincangkan dan dipersetujui secara bersama antara pelajar dengan penyelia. Pelajar boleh melakukan sebarang perubahan (jika perlu) tetapi mesti mendapatkan persetujuan penyelia. Untuk membantu pelajar mengenalpasti tajuk projek atau perkara yang hendak dikaji, setiap penyelia boleh mengesyorkan topik, tema, masalah utama atau persoalan utama di dalam bidang masing-masing.

#### **2.6 LANTIKAN PENYELIA**

Lantikan penyelia adalah ditentukan oleh penyelaras kursus dan lantikannya adalah melalui Ketua Jabatan. Sebarang perubahan atau pertukaran penyelia perlulah dimaklumkan kepada penyelaras kursus. Proses seliaan akan menggunakan senarai semak yang disediakan.

## 2.7 PERTUKARAN PENYELIA

Pertukaran penyelia adalah dibenarkan sehingga minggu ke-2 sahaja. Sekiranya permohonan pertukaran tidak dipersetujui oleh penyelia, permohonan tersebut akan dibawa ke Mesyuarat Jawatankuasa Penyelia. Berikut adalah carta alir permohonan pertukaran penyelia.



Rajah 2 : Carta Alir Prosedur Penukaran Penyelia

## **2.8 PERANAN JAWATANKUASA PENYELIA**

Jawatankuasa Penyelia berperanan untuk membuat keputusan bagi sebarang isu yang berkaitan dengan projek tahun akhir seperti pertukaran penyelia, kebenaran menyertai pameran projek tahun akhir dan lain-lain.

Jawatankuasa Penyelia terdiri daripada :

- v. Ketua Jabatan
- vi. Penyelaras Program
- vii. Penyelaras Kursus Projek Tahun Akhir
- viii. 2 orang wakil pensyarah

## **2.9 PERANAN PENYELIA**

Penyelia berperanan untuk:

1. Memberi panduan dan bimbingan akademik yang konstruktif kepada pelajar seliaan untuk melengkapkan projek tahun akhir.
2. Memberi nasihat dan bimbingan kepada pelajar berkaitan pengurusan masa dan produktiviti di sepanjang pelaksanaan projek tahun akhir.
3. Memantau projek pelajar dari masa ke semasa sehingga akhir pelaksanaan projek ini.
4. Menilai projek pelajar berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam borang penilaian.
5. Memupuk dan memelihara hubungan profesional di antara penyelia dan pelajar.

### **2.10 PROSES PENYELIAAN**

Pelajar perlu berjumpa dengan penyelia mengikut jadual yang diberikan pada Borang Senarai Semak yang turut mengandungi maklumat rekod seliaan. Pelajar akan dibantu penyelia untuk menjalankan projek sebagaimana yang dirancangan.

### **2.11 PERANAN PELAJAR**

Pelajar berperanan untuk:

1. Menepati masa dalam semua urusan berkaitan.
2. Mengikuti jadual yang telah ditentukan oleh penyelaras kursus dan yang tertera di dalam proforma.
3. Menghasilkan projek atau kajian yang berkualiti dan memenuhi peringkat pengajian diploma melalui sikap suka mencari ilmu baru.
4. Memperlihatkan kemajuan kerja projek mengikut tahap-tahap yang telah dipersetujui bersama dengan penyelia.
5. Mematuhi semua perkara yang telah dipersetujui bersama di antara pelajar dan penyelia.
6. Mematuhi syarat dan peraturan berhubung dengan projek penyelidikan.
7. Mengamalkan etika serta menghormati hakmilik intelek melalui rujukan/pengiktirafan sewajarnya (tidak dibenarkan sama sekali memplagiat).

### **2.12 PROSES PENYELIAAN**

Pelajar perlu berjumpa dengan penyelia mengikut jadual yang diberikan pada Borang Senarai Semak yang turut mengandungi maklumat rekod seliaan. Pelajar akan dibantu penyelia untuk menjalankan projek sebagaimana yang dirancangan.

### **2.13   FORMAT LAPORAN PROJEK**

Penulisan laporan projek adalah berdasarkan panduan penulisan mengikut program yang diambil oleh pelajar. Rujuk Panduan Projek Tahun Akhir mengikut program masing-masing.

### **2.14   PENYERAHAN LAPORAN PROJEK**

Laporan projek perlu dihantar kepada penyelaras kursus dan penyelia masing-masing dalam bentuk salinan lembut (*softcopy*).



UNIVERSITI  
PENDIDIKAN  
SULTAN IDRIS  
اونورسيتي قنديديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY



**DISEDIAKAN OLEH:**

**JAWATANKUASA PENGHASILAN GARIS PANDUAN  
PROJEK TAHUN AKHIR**

Prof. Madya Dr. Maizatul Hayati Mohamad Yatim  
Prof. Madya Dr. Ramlah Mailok  
Prof. Madya Dr. Hjh. Nor Azah binti Abdul Aziz  
Prof. Madya Dr. Suliana bt. Sulaiman  
Prof. Madya Dr. Wang Shir Li  
Dr. Mohd Hishamuddin bin Abdul Rahman  
Dr. Nadia Akma binti Ahmad Zaki  
Dr. Nor Masharah binti Husain  
Dr. Mohd Fadhil Harfiez bin Abdul Muttalib  
Dr. Suhazlan bin Suhaimi  
Dr. Roznim binti Mohamad Rasli  
Ts. Dr. Noor Anida Zaria binti Mohd Noor  
Dr. Laili Farhana binti Md Ibharm  
Dr. Marzita binti Mansor  
Dr. Sumayyah binti Dzulkifly  
Dr. Noor Hidayah binti Che Lah  
Dr. Nor Asiah binti Mohamad@Razak  
Dr. Mad Helmi bin Ab. Majid  
En. Ahmad Nurzid bin Rosli  
Pn. Nur Saadah binti Fathil  
Pn. Asma Hanee binti Ariffin  
Cik Amily Shafila binti Shariff