



Selamat Datang
Ke Laman Web dan Portal
Universiti Putra Malaysia

[UTAMA](#) | [FAKTA & ANGKA](#) | [MEDIA](#) | [DIREKTORI KAKITANGAN](#) | [LOKASI](#) | [PETA LAMAN](#) | [SOALAN LAZIM](#) | [HUBUNGI KAMI](#)

CARI



Rabu, Julai 11, 2012

[Maklum Balas Laman Web](#)

[MENGENAI KAMI](#) | [PENYELIDIKAN](#) | [AKADEMIK](#) | [JARINGAN](#) | [ANTARABANGSA](#) | [KEHIDUPAN KAMPUS](#) | [PERKHIDMATAN](#)

[A-](#) | [A](#) | [A+](#) | [ENGLISH](#)

Berita » [Tiga projek pelajar FSKTM wakili UPM ke Imagine Cup](#)



KUCHING, 5 Mei – Tiga projek pelajar Fakulti Sains Komputer dan Teknologi Maklumat (FSKTM), Universiti Putra Malaysia (UPM), terpilih mewakili UPM ke pertandingan Imagine Cup Malaysia 2011 baru-baru ini.

Kumpulan pelajar FSKTM diketuai oleh mentornya iaitu Dr. Lili Nurliyana Abdullah, Dr. Razali Yaakob dan Dr. Rohaya Latip.

Kumpulan The Green P yang menghasilkan projek 'Botanic Sustainability Smart System' adalah perisian web based bagi mengenalpasti jenis tanah dan dapat memberi cadangan tanaman untuk pelbagai jenis tanah bersesuaian dengan keadaan tanah.

Mohamad Najib Basery, The Green P

Pelajar tahun dua, Bachelo Sains Komputer (Rangkaian Komputer), Mohamad Najib Basery berkata idea perisian bertemakan kebuluran masyarakat di negara Afrika untuk membantu serta memberi peluang kepada mereka untuk mengenalpasti tanaman yang sesuai.

“Kami mengambil masa hampir dua bulan untuk membangunkan sistem ini serta data-data dikumpulkan daripada Kementerian Pertanian dan Industri Asas Tani (MoA), Institut Penyelidikan dan Kemajuan Pertanian Malaysia (MARDI) serta dibantu oleh Prof. Dr. Kamaruzaman Jusof daripada Fakulti Perhutanan,” katanya pada pertandingan Imagine Cup Malaysia 2011 di Pullman Hotel, Kuching.

Selain itu, sistem itu berupaya untuk menganalisis indeks harga tanaman semasa serta memudahkan mereka yang terlibat dalam industri pertanian untuk mengenalpasti bajet untuk memulakan projek pertanian.

Sementara itu, kumpulan WASPending membangunkan perisian menggabungkan pengajaran pengetahuan am, sains dan matematik, wira (karektor berpengaruh kepada kanak-kanak) serta sejarah khusus untuk pelajar berumur 10 hingga 12 tahun.

Wong Ching Yee, WASPending

Ketua kumpulan WASPending, Wong Ching Yee berkata sistem bertajuk ‘Challenge the Difference’ itu membangunkan perisian berbentuk permainan dan pendidikan.

“Saya berharap pembangunan perisian ini akan menarik perhatian industri berkaitan pendidikan kanak-kanak,” katanya.

Rakannya, Tan Wee Chong pelajar tahun akhir Bachelor Sains Komputer (Kejuruteraan Perisian) dari kumpulan The Frontiers berkata kumpulannya membangunkan ‘The 1 Cent Project’ iaitu sistem micro donation iaitu donation website dengan kerjasama syarikat telekomunikasi bagi menggalakkan budaya menderma dalam kalangan pelajar.

Tan Wee Cheng, The Frontiers

“Pelajar juga boleh menderma serendah satu sen serta perisian itu boleh digunakan oleh syarikat telekomunikasi berkenaan sebagai salah satu program khidmat masyarakat (CSR).

“Dengan penggunaan sistem ini, pengguna boleh memilih organisasi badan bukan kerajaan (NGO) yang hendak diderma, jumlah yang hendak didermakan serta nombor kad pengenalan dan data-data ini akan disahkan oleh syarikat telekomunikasi setelah mendapat pengesahan syarikat telekomunikasi,” katanya.

Imagine Cup 2011 merupakan pertandingan teknologi antara pelajar Institusi Pengajian Tinggi Malaysia untuk mencari penyelesaian untuk masalah global.

Pertandingan itu bertujuan melahirkan pelajar dalam perancang perisian berbakat di dunia, pengaturcara, developer game dan digital media peminat untuk mengatasi isu-isu yang berkaitan dengan bantuan kemanusiaan, kemiskinan, pendidikan, kawalan penyakit, kesihatan, persekitaran dan masalah global.

Berita ini disediakan oleh Seksyen Media, Bahagian Komunikasi Korporat UPM. (Noor Eszereen Juferi, 03-89466013) Foto (Arafat Mashhuri Awang, 03-8946 6188).

