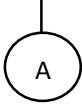


PERCUBAAN SPM 2024 NEGERI PAHANG				
BAHAGIAN A				
Soalan	Jawapan		Sub Markah	Jumlah Markah
1.	i.	Robest Yong	1	[Maksimum 2 markah]
	ii.	Dieter Rams	1	
2.	i.	Garisan	1	[Maksimum 2 markah]
	ii.	Rupa Geometri	1	
	iii.	Bentuk	1	
3.	i.	<i>Elipse Template / NT Cutter/</i>	1	[Maksimum 4 markah]
	ii.	Lengkung Perancis/ Pembaris	1	
	iii.	<i>Rendering marker/ Soft pastel/ marker/ kertas/</i>	1	
	iv.	Pensel warna/ pemadam/ pita selofan/ pensel	1	
4.	i.	Mesra pengguna	1	[Maksimum 2 markah]
	ii.	Ergonomik	1	
5.	i.	Mengenalpasti responden	1	[Maksimum 2 markah]
	ii.	Diberi		
	iii.	Diberi		
	iv.	Merekod butir temu bual	1	
6.	i.	Bahan Rujukan	1	[Maksimum 2 markah]
	ii.	Produk Sedia Ada	1	
7.	i.	Pemikiran analitikal	1	[Maksimum 2 markah]
	ii.	Diberi	1	
	iii.	Pemikiran intuitif	1	
8.	i.	Dapat membantu melihat gambaran sebenar model 3D yang akan dibina	1	[Maksimum 2 markah]
	ii.	Dapat membantu membuat penilaian dan penanda aras terhadap reka bentuk model 3D	1	
	iii.	Dapat membantu mencari keseimbangan dan struktur reka bentuk model sebenar	1	
9.	i.	Model Statik	1	[Maksimum 3 markah]
	ii.	Tidak berfungsi	1	
	iii.	Reka bentuk 3D	1	
	iv.	Tidak berskala	1	
	v.	Tidak mengikut saiz sebenar	1	
10.		4	1	[Maksimum 3 markah]
		Diberi		
		diberi		
		2	1	
		5	1	
11.	i.	Mendimensi Pinggir Lurus	1	[Maksimum 3 markah]
	ii.	Mendimensi Pinggir Condong	1	
	iii.	Mendimensi Sudut	1	
12.	i.	AutoCAD	1	[Maksimum 2 markah]
	ii.	Solidworks	1	
13.	i.	Elipse	1	[Maksimum 3 markah]
	ii.	Centerpoint Arc	1	
	iii.	Corner Rectangle	1	

14.	i. Kekuatan [Strength] ii. Diberi iii. Kekerasan [hardness]	1 1	[Maksimum 2 markah]
15.	i.  ii. 	1 1	[Maksimum 2 markah]
16.	i.  ii. Diberi iii. 	1 1	[Maksimum 2 markah]
17.	i. Barangan keperluan asas ii. Barangan beli belah iii. Barangan istimewa *Mesti ada perkataan barangan	1 1 1	[Maksimum 3 markah]
18.	Kos Pengeluaran = Kos Bahan + Kos Upah + Kos Overhed = RM 20.00 + RM 5.00 + RM4.00 = RM29.00 Margin keuntungan = Kos Jualan – Kos Pengeluaran = RM 37.70- =RM 29.00 = RM 8.70 = RM8.70/ RM29.00 x 100 = 30%	1 1 1	[Maksimum 3 markah]
19.	i. Petunjuk geografi ii. Cap dagangan	1 1	[Maksimum 3 markah]
20.	i. A ii. B iii. C	1 1 1	[Maksimum 3 markah]

BAHAGIAN B			
1.	a) i. Imbangan - kedua-dua sisi pasu mempunyai corak yang serupa/ bahagian atas serta bawahnya seimbang dari segi bentuk. ii. Corak - corak yang terancang dan berulang. (Terima mana-mana jawapan yang bersesuaian) b) – Warnakan sekurang-kurangnya 2 warna - Warna yang kontra Contoh:  c) - Lakar jenama - Nama jenama sahaja, tanpa pasu. Contoh:  (Terima mana-mana jawapan yang bersesuaian) d) - Tulis slogan - Ringkas/ Bahasa mudah/ Senang difahami Contoh: 'Elegan dan Romantik' (Terima mana-mana jawapan yang bersesuaian)	1+1 1+1 1+1 1+1 1+1	[Maksimum 4 markah] [Maksimum 2 markah] [Maksimum 2 markah] [Maksimum 2 markah]
2.	a) Sistem Tuas / Sistem Tuas Kelas Pertama b) P : Daya Q : Beban (c) (i) Apabila Panjang alatan ditambah Daya akan berkurang. Kerja akan menjadi mudah (c)(ii) Apabila Panjang alatan dikurangkan, Daya akan bertambah. Kerja akan menjadi susah/sukar/penat.	1 1 1 1+1 1+1	

	(d) Sistem Elektrik/Sistem Gear Daya digunakan adalah kurang Kerja menjadi mudah/kurang tenaga/jimat masa	1+1+1	[Maksimum 2 markah]
3.	(a) Perbandingan spesifikasi + Huraian/ Kesan/ Akibat dari spesifikasi. (i) Sofa katil A mempunyai berat 50kg berbanding Sofa katil B beratnya 40kg, yang lebih ringan oleh itu katil B mudah dialihkan. (ii) Sofa katil A bahan rangkanya diperbuat dari kayu berbanding Sofa katil B bahannya keluli yang lebih kukuh oleh itu rangka sofa katil B lebih tahan lama/ lebih lasak. (iii) Sofa katil A bahan sarung tilam diperbuat dari fabrik berbanding Sofa katil B bahannya plastik PVC yang kalis air oleh itu sofa katil B lebih mudah dikeringkan apabila terkena air. (iv) Sofa katil A mempunyai rupa bentuk tradisonal berbanding Sofa katil B rupa bentuknya moden oleh itu sofa katil B lebih eksklusif. (v) Sofa katil A menggunakan kemasan syelek berbanding Sofa katil B kemasannya cat sembur yang memberi pilihan banyak warna oleh itu sofa katil B lebih menarik minat pengguna. (b) lakaran 3D lakaran penjanaan idea label Contoh: (c) kelebihan penambahbaikan yang di lakar	1+1 1+1 1+1 1+1 1+1 1 1 2/1 2/1 1 1	[Maksimum 8 markah] [maksimum 5 markah] [maksimum 2 markah]
4.	a) - Sukar untuk mengambil barang di rak yang tinggi / tidak cukup ketinggian - Kecederaan akibat terjatuh / tangga yang digunakan tidak stabil @ tidak kukuh - Orang lain tercedera / dihempap barang @ orang (mana-mana jawapan yang logic dan berkaitan boleh diterima)	1+1 1+1 1+1	4 4

b) • produk boleh dilaraskan mengikut ketinggian yang diperlukan / barang di rak yang tinggi dapat ditutupkan dengan selamat • tapak produk mempunyai lapik getah / cengkaman yang kuat dan mengelakkan produk daripada bergerak @tergelincir • produk diperbuat daripada bahan yang tahan lasak / dapat menampung beban @ berat manusia tanpa patah • rupa bentuk produk yang lebar / stabil dan tidak mudah tumbang (mana-mana jawapan yang logic dan berkaitan boleh diterima) c) • Lakaran • Lakaran penyelesaian masalah • Label • Maklumat lakaran • Keaslian idea	1+1 1+1 1+1 1+1 1 1 1+1 1+1 1	7
