



**KERTAS KERJA**  
**GAMES DAY SEASON 3**

**TARIKH/ HARI**  
1-2 MAC 2014 (SABTU & AHAD)

**TEMPAT**  
DEWAN SITC, UPSI

**MASA**  
8.00 PAGI – 5.00 PETANG

**ANJURAN**  
PELAJAR DIPLOMA REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN PERMAINAN &  
PERSATUAN PERMAINAN DIGITAL

<b>PENGARAH PROGRAM</b> <b>NO. TELEFON</b>	<b>ASMALIZA JAAFAR</b> <b>012-555 7717</b>
<b>PENASIHAT PROGRAM</b> <b>NO. TELEFON</b>	<b>EN. NAZRE ABDUL RASHID</b> <b>012-777 5515</b>

**1.0 TUJUAN**

Kertas kerja ini dikemukakan untuk mendapatkan pertimbangan daripada Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif (FSKIK), Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) dengan tujuan berikut:-

- 1.1 Untuk mendapatkan kelulusan program
- 1.2 Untuk mendapatkan bantuan sumber kewangan
- 1.3 Untuk memohon kemudahan pengangkutan
- 1.4 Untuk memohon kemudahan peralatan dan sijil

**2.0 LATAR BELAKANG**

Lampirkan Salinan Rancangan Instruksional (RI) – Jika berkaitan

**3.0 OBJEKTIF**

Nyatakan objektif program yang dijalankan

**4.0 JUSTIFIKASI**

Berikan penjelasan mengenai keperluan untuk mengadakan program.

**5.0 BUTIRAN PROGRAM**

- 5.1 Tarikh & Hari
- 5.2 Masa
- 5.3 Tempat

**6.0 TENTATIF PROGRAM**

Lampirkan tentatif program yang telah dirancang

**7.0 SENARAI TETAMU KEHORMAT DAN PERASMI PROGRAM**

Lampirkan Senarai Nama

**8.0 SENARAI PENCERAMAH**

Lampirkan CV

**9.0 KUMPULAN SASARAN/ PESERTA**

Lampirkan Senarai Nama

**10.0 SENARAI AHLI JAWATANKUASA PELAKSANA DAN SENARAI TUGAS**

- 10.1 Lampirkan Senarai Jawatankuasa
- 10.2 Lampirkan Surat Jemputan

**11.0 ANGGARAN KEWANGAN**

Nyatakan secara terperinci dan logik anggaran pendapatan dan perbelanjaan program dan diperincikan mengikut butir-butir perbelanjaan seperti contoh yang dilampirkan.

**12.0 KEPERLUAN PERALATAN**

Senaraikan keperluan (jika ada).

Contoh: Kamera 2 unit  
*Bunting Stand* 4 unit

**13.0 SYOR**

Nyatakan ucapan terima kasih dan memohon untuk pertimbangan dan kelulusan.

Contoh :-

Memandangkan program ini amat memberi manfaat kepada pelajar-pelajar, diharap program ini mendapat sokongan dan kelulusan dari pihak Pengurusan Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif.

## CONTOH ANGGARAN KEWANGAN

<b>Bil</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Pendapatan</b>	<b>Perbelanjaan</b>
1	<b><u>Penajaan dan Pendapatan</u></b> i. Yuran Peserta ii. Sumbangan Fakulti iii. Sumbangan JHEPA (Bagi persatuan/ kelab yang berdaftar dibawah JHEPA) iv. Sumbangan Luar (Penaja -jika ada & nyatakan) v. Sumbangan Majlis Perwakilan Pelajar (MPP) vi. Lain-lain (jika ada)		
2	<b><u>Perbelanjaan</u></b> i. Percetakan ii. Penginapan iii. Pengangkutan/Sewa bas iv. Makanan/ Minuman v. Honorarium/ Bayaran Saguhati* vi. Banner vii. Lain-lain (Nyatakan)		
<b>JUMLAH</b>			
<b>LEBIHAN PENDAPATAN</b>			
<b>LEBIHAN PERBELANJAAN</b>			

\*Rujukan

- 1) Pekeliling Perbendaharaan Bil. 2/2005 (Membatalkan Pekeliling Perbendaharaan Bil. 5/1995 dan Surat Pekeliling Perbendaharaan Bil. 1/1996.
- 2) Surat Pekeliling Perbendaharaan Bil. 19/2002.

**CONTOH KELULUSAN**

Disemak Oleh:  ..... DR. MODI BIN LAKULU Ketua Jabatan Komputeran Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif	Tarikh : .....
Semakan Kewangan Oleh:  ..... EN. ILMIZAN BIN ISMAIL Penolong Pendaftar Kanan Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif	Peruntukan dicadangkan : .....  Pusat Kos : .....  Tarikh : .....
Diperakui dan Diluluskan Oleh:  ..... DR. -ING. MAIZATUL HAYATI BINTI MOHAMAD YATIM Dekan Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif	Tarikh : .....