

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

| | | | |
|-----|--|-------------|------------------------|
| | | | |
| 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. Barang keperluan asas ii. Barang beli belah iii. Barang istimewa | 1 1 1 | [Maksimum 3 markah] |
| 18. | Kos Pengeluaran = Kos Bahan + Kos Upah + Kos Overhead = RM 20.00 + RM 5.00 + RM 4.00 = RM 29.00 Margin keuntungan = Kos Jualan – Kos Pengeluaran = RM 37.70 - RM 29.00 = RM 8.70 = RM 8.70 / RM 29.00 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. | <p>a)</p> <p>i. Imbalan</p> <ul style="list-style-type: none"> • kedua-dua sisi pasu mempunyai corak yang serupa/bahagian atas serta bawahnya seimbang dari segi bentuk. <p>ii. Corak</p> <ul style="list-style-type: none"> • corak yang terancang dan berulang. <p>(Terima mana-mana jawapan yang bersesuaian)</p> <p>b) – Warnakan sekurang-kurangnya 2 warna</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna yang kontra <p>Contoh:</p>  | 1+1 | | |
| | c) - Lakar jenama - Nama jenama sahaja, tanpa pasu. Contoh: | 1+1 | [Maksimum 2 markah] | |
| |  | | | |
| | (Terima mana-mana jawapan yang bersesuaian) | | | |
| | d) - Tulis slogan - Ringkas/ Bahasa mudah/ Senang difahami Contoh: 'Elegan dan Romantik' | 1+1 | [Maksimum 2 markah] | |
| | (Terima mana-mana jawapan yang bersesuaian) | | | |
| 2. | <p>a) Sistem Tuas / Sistem Tuas Kelas Pertama</p> <p>b) P : Daya Q : Beban</p> <p>(c) (i) Apabila Panjang alatan ditambah Daya akan berkurang. Kerja akan menjadi mudah</p> <p>(c)(ii) Apabila Panjang alatan dikurangkan, Daya akan bertambah. Kerja akan menjadi susah/sukar/penat.</p> | 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. | <p>(a) Perbandingan spesifikasi + Huraian/ Kesan/ Akibat dari spesifikasi.</p> <p>(i) Sofa katil A mempunyai berat 50kg berbanding Sofa katil B beratnya 40kg, yang lebih ringan oleh itu katil B mudah dialihkan.</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(iv) Sofa katil A mempunyai rupa bentuk tradisional berbanding Sofa katil B rupa bentuknya moden oleh itu sofa katil B lebih eksklusif.</p> <p>(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.</p> <p>(b) lakaran 3D lakaran penjanaan idea label</p> <p>Contoh:</p> <p>(c) kelebihan penambahbaikan yang di lakar</p> | 1+1 1+1 1+1 1+1 1 1 2/1 2/1 | [Maksimum 8 markah] [maksimum 5 markah] [maksimum 2 markah] |
| 4. | a) <ul style="list-style-type: none"> • 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) | <ul style="list-style-type: none"> produk boleh dilaraskan mengikut ketinggian yang diperlukan / barang di rak yang tinggi dapat ditutupkan dengan selamat tapak produk mempunyai lapis 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 <p>(mana-mana jawapan yang logic dan berkaitan boleh diterima)</p> | 1+1 1+1 1+1 1+1 7 | |
| c) | <ul style="list-style-type: none"> Lakaran Lakaran penyelesaian masalah Label Maklumat lakaran Keaslian idea | 1 1+1 1+1 1 1 | |