

# Are you the next **TOP STUDENT?**



Join the **Score A**  
**Student Olympiad 2026**  
and stand a chance to  
win prizes worth up to

# **RM35,000**

### **Category A**

Standard 1 - 6 /  
Year 1 - 6  
(Primary)

### **Category B**

Form 1 - 3 /  
Year 7 - 9  
(Lower Secondary)

### **Category C**

Form 4 - 5 /  
Year 10 - 11  
(Upper Secondary)

This Program is supported by Ministry of Education

For more details, visit: <https://scoreawithfc.my/>





# Why Join?

## E-Certificate

with PAJSK Marks\*

*\*PAJSK marks are awarded for completion of Mission 1.*

## Exciting Prizes To Be Won

- ★ Cash prizes
- ★ Product hampers
- ★ Customised trophies
- ★ Exclusive field trip\*\*

*\*\*Field trip is subject to selection criteria and availability.*

## Learn Smarter

Turn long and complex information into clear, **visual one-page notes**. Use **colour-coding techniques** to strengthen memory and recall.

## Think Sharper

Learn to **think outside the box**, **analyse problems** creatively, and **express your ideas** clearly and convincingly.

## Speak Confidently

Deliver **impactful presentations** and capture your audience's attention.

## How to Join

### Step 1

#### Understand & Create

Read the Mission 1 article and create your Creative Note using creative learning techniques

Article available in:

**English / Bahasa Melayu / Chinese**

Scan here to download:



<https://tinyurl.com/scorea2026-mission>

### Step 2

#### Submit Your Creative Note by 19 July 2026

Choose ONE submission method

##### 1. Individual Submission



Scan here

<https://tinyurl.com/scorea2026-submission>

##### 2. Submit to your Teacher-In-Charge



Scan here

Only for **Teacher**

<https://tinyurl.com/scorea2026-submission-bulk>

### Step 3

#### Answer the Quiz by 19 July 2026

Answer the online quiz based on the Mission 1 article

Only the first attempt will be counted

Scan here to access quiz:



<https://tinyurl.com/scorea2026-quiz>

# Faber-Castell Score A Creative Learning Student Olympiad 2026 – Mission 1

Secondary Category – Malay Translation

Any discrepancy, please refer to the English version.

## Di Sebalik Skrin Anda: Wang, Aplikasi & Pilihan Dalam Talian

Dalam dunia digital masa kini, banyak keputusan harian dibuat melalui skrin. Kita membeli-belah secara dalam talian, membuat pembayaran menggunakan dompet digital, dan melakukan pembelian hanya dengan beberapa sentuhan. Tindakan ini kelihatan mudah dan bersifat peribadi. Namun begitu, di sebalik setiap klik, carian, dan transaksi, terdapat pelbagai sistem digital yang tidak kelihatan sedang berfungsi secara serentak. Sistem ini bukan sahaja memindahkan wang, malah turut mempengaruhi apa yang kita lihat, apa yang menarik perhatian kita, serta seberapa cepat kita membuat keputusan.

Apabila anda membuka platform membeli-belah dalam talian, sistem platform tersebut akan terus menyusun kandungan yang dipaparkan pada skrin anda. Sistem ini merangkumi beberapa komponen seperti reka bentuk susun atur aplikasi, fungsi carian, alat penarafan produk, serta enjin cadangan. Secara bersama, komponen-komponen ini menentukan struktur platform, kedudukan butang, dan produk yang dipaparkan terlebih dahulu. Item yang berada di bahagian teratas hasil carian atau halaman utama akan menerima lebih perhatian kerana pengguna lebih cenderung untuk menekannya. Oleh itu, platform tidak memaparkan produk secara rawak. Sebaliknya, reka bentuknya membimbing perhatian pengguna dan boleh mempengaruhi persepsi terhadap sesuatu produk sama ada ia popular, berguna, atau berbaloi untuk dibeli.

Semasa pengguna melayari platform, teknologi penjejakan mula merekod cara mereka berinteraksi dengan laman web atau aplikasi tersebut. Dua alat yang lazim digunakan ialah kuki (cookies) dan piksel penjejakan (tracking pixels), yang masing-masing memainkan peranan berbeza dalam mengumpulkan data tingkah laku. Kuki merupakan fail data kecil yang disimpan pada peranti pengguna apabila sesuatu laman web dilawati. Ia membantu platform mengingati maklumat seperti status log masuk, item yang ditambah ke dalam troli, carian terdahulu, serta keutamaan pelayaran. Hal ini membolehkan pengguna kembali ke laman tersebut tanpa perlu memasukkan semula maklumat, di samping membolehkan platform mengenal pasti lawatan berulang.

Sebaliknya, piksel penjejakan ialah imej kecil yang tidak kelihatan yang disisipkan dalam laman web, iklan, atau e-mel. Apabila halaman yang mengandungi piksel ini dimuatkan, ia akan menghantar maklumat kembali ke pelayan, sekali gus membolehkan platform merekod tindakan seperti sama ada sesuatu halaman telah dilihat, tempoh masa pengguna berada di halaman tersebut, atau sama ada sesuatu iklan telah dibuka.

Secara keseluruhannya, teknologi ini mengumpulkan pelbagai isyarat tingkah laku, termasuk kata kunci carian, produk yang diklik, corak penatalan (scrolling), tempoh tontonan, serta sejarah pembelian. Malah, interaksi kecil seperti berhenti seketika pada imej produk, membandingkan beberapa item, atau melawat semula halaman yang sama juga boleh direkod dan dianalisis.

Data yang dikumpulkan seterusnya dianalisis menggunakan algoritma. Algoritma ialah satu set arahan yang diprogramkan untuk memberitahu komputer cara memproses maklumat dan mengenal pasti corak dalam jumlah data yang besar. Algoritma tidak memahami niat atau emosi pengguna; sebaliknya, ia bergantung kepada corak statistik dalam tingkah laku pengguna. Dengan menganalisis tindakan lalu, algoritma dapat menganggarkan perkara yang berkemungkinan akan dicari, dilihat, atau dibeli oleh pengguna seterusnya. Sebagai contoh, jika seseorang pengguna kerap mencari produk alat tulis, sistem mungkin meramalkan minat berterusan terhadap item yang serupa dan mula memaparkan lebih banyak pen, buku nota, atau peralatan seni. Dengan cara ini, algoritma menggerakkan sistem cadangan yang memperibadikan pengalaman membeli-belah dengan menentukan produk, iklan, atau promosi yang dipaparkan pada skrin setiap pengguna.

Sebagai ilustrasi, bayangkan seorang pelajar mencari “pen penyerlah kuning Faber-Castell” secara dalam talian untuk kegunaan sekolah. Pelajar tersebut mengklik beberapa pilihan pen penyerlah dan membaca ulasan produk, namun tidak membuat pembelian. Kemudian, apabila pelajar itu membuka semula aplikasi membeli-belah, produk pen penyerlah yang serupa akan muncul di halaman utama, lazimnya dengan label seperti “Disyorkan untuk Anda”. Malah, apabila menggunakan platform lain seperti YouTube, Google, atau media sosial, iklan berkaitan alat tulis juga mungkin dipaparkan. Hal ini berlaku kerana sistem digital yang tidak kelihatan telah merekod carian dan klik pelajar tersebut. Algoritma kemudian menganalisis data ini dan meramalkan minat yang berterusan terhadap produk yang serupa. Sistem ini tidak membaca fikiran pengguna, sebaliknya menggunakan corak tingkah laku lalu untuk menentukan kandungan yang akan dipaparkan seterusnya.

Selain sistem cadangan, sistem penarafan dan promosi turut mempengaruhi tahap keterlihatan sesuatu produk. Sistem ini menentukan produk yang dipaparkan di bahagian teratas hasil carian serta tawaran yang diberi penonjolan. Produk yang popular, ditaja, atau yang menjana keuntungan lebih tinggi lazimnya diberi keutamaan. Sebaliknya, produk lain mungkin diletakkan pada kedudukan yang lebih rendah dan menerima kurang perhatian. Oleh itu, pilihan pengguna tidak hanya dipengaruhi oleh keutamaan peribadi, tetapi juga oleh peraturan perniagaan yang dibina dalam sistem tersebut.

Apabila pengguna membuat keputusan untuk membeli, satu sistem pembayaran akan berfungsi di sebalik skrin. Sistem ini menghubungkan platform dengan bank, dompet digital, dan rangkaian pembayaran QR bagi memastikan pemindahan wang dilakukan secara selamat. Di Malaysia, sistem seperti DuitNow QR membolehkan pembayaran diselesaikan hampir serta-merta merentas pelbagai bank dan dompet digital melalui maklumat pembayaran yang disimpan serta ciri pembayaran sekali klik. Oleh kerana transaksi berlaku dengan pantas dan pengesahan diterima serta-merta, proses perbelanjaan terasa lancar dan mudah. Semakin cepat sistem berfungsi, semakin kurang masa yang ada untuk pengguna menilai sama ada sesuatu pembelian itu benar-benar diperlukan.

Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence, AI) memperluas keupayaan sistem-sistem ini dalam mengumpul dan mentafsir maklumat. Carian suara dan pembantu pintar menggunakan sistem AI yang hanya diaktifkan apabila kata pencetus diucapkan (seperti "Hey Google" atau "Siri") atau apabila butang tertentu ditekan. Apabila diaktifkan, pertuturan pengguna akan ditukar kepada bentuk teks dan dimasukkan ke dalam profil data pengguna. Hal ini bermakna pertanyaan suara menjadi satu lagi sumber input bagi sistem cadangan. Dari semasa ke semasa, apa yang diucapkan oleh seseorang boleh mempengaruhi iklan, hasil carian, dan produk yang disyorkan pada masa hadapan. Walaupun interaksi dengan peranti mungkin terasa seperti satu perbualan, AI tidak memahami perasaan atau niat pengguna. Sebaliknya, ia hanya mengenal pasti corak dalam data yang ditaip dan diucapkan bagi memperhalus ramalan.

Sistem yang beroperasi di sebalik platform digital pada hari ini merupakan hasil perkembangan teknologi yang berterusan. Pada awal tahun 2000-an, platform dalam talian adalah agak ringkas, kebanyakannya hanya memaparkan produk atau maklumat dalam bentuk senarai asas dengan tahap perperibadian yang terhad. Seiring dengan peningkatan akses internet dan penggunaan telefon pintar yang semakin meluas pada tahun 2010-an, platform ini menjadi lebih interaktif, membolehkan pengguna melayari, membeli-belah, dan membuat pembayaran pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja. Dalam tempoh ini juga, platform mula mengumpul data pengguna secara lebih aktif, sekali gus membolehkan pengenalan sistem cadangan dan pengiklanan digital yang disasarkan.

Menjelang penghujung tahun 2010-an, kemajuan dalam analitik data dan teknologi pembayaran digital membolehkan platform menawarkan pengalaman yang lebih pantas dan lancar. Ciri-ciri seperti cadangan yang diperibadikan, pembayaran dompet digital yang selamat, serta proses pembayaran yang dipermudahkan menjadi semakin lazim. Pada masa kini, dengan penggunaan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence, AI) dan pembelajaran mesin, platform digital berupaya menganalisis sejumlah besar data secara masa nyata. Keupayaan ini membolehkan sistem memperhalus cadangan, menyokong ciri interaktif seperti jualan penstriman langsung, serta mewujudkan pengalaman digital yang sangat diperibadikan. Perkembangan ini menunjukkan bahawa platform digital telah berevolusi daripada alat yang ringkas kepada sistem yang kompleks, yang secara aktif mempengaruhi apa yang dilihat oleh pengguna, cara mereka berinteraksi, dan bagaimana mereka membuat keputusan.

Seiring dengan peningkatan keupayaan dan pengaruh sistem ini, pemahaman tentang cara operasinya menjadi semakin penting bagi pengguna masa kini. Cadangan, iklan, dan hasil carian sering dibentuk berdasarkan corak dalam data pengguna, bukannya dipaparkan secara rawak. Apabila pengguna menyedari bahawa pengalaman dalam talian mereka dipengaruhi oleh algoritma dan reka bentuk platform, mereka dapat menggunakan platform digital dengan lebih berfikir dan berhati-hati. Pembentukan kesedaran ini—berserta amalan yang bertanggungjawab seperti menyemak maklumat, membandingkan pilihan, dan mengambil masa sebelum membuat pembelian—membolehkan pengguna memanfaatkan teknologi digital secara optimum sambil membuat keputusan yang lebih bijak dan selamat dalam talian.

### **Soalan Pemikiran Kritis (Critical Thinking Question, CTQ):**

Anda merupakan Ketua E-dagang di Faber-Castell. Platform membeli-belah dalam talian menggunakan sistem tersembunyi yang boleh mempengaruhi cara pelajar berbelanja. Bagaimanakah anda akan mereka bentuk semula e-kedai Faber-Castell untuk membantu pelajar membuat keputusan perbelanjaan yang lebih bertanggungjawab, dan bukannya secara impulsif?

Jelaskan:

- satu atau lebih ciri yang akan anda tambahkan pada platform,
- satu atau lebih peraturan atau had yang akan anda tetapkan, dan
- satu atau lebih peringatan atau mesej yang akan dipaparkan sebelum pembayaran dibuat.

### **Arahan:**

*Respons terhadap CTQ ini hendaklah dimasukkan dalam nota kreatif, sama ada dalam bentuk cabang peta minda, bahagian berbingkai, rajah alir, atau apa-apa format visual yang jelas bagi menunjukkan cadangan ciri, peraturan, dan peringatan yang dicadangkan.*