



**KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA**



PROSPEKTUS

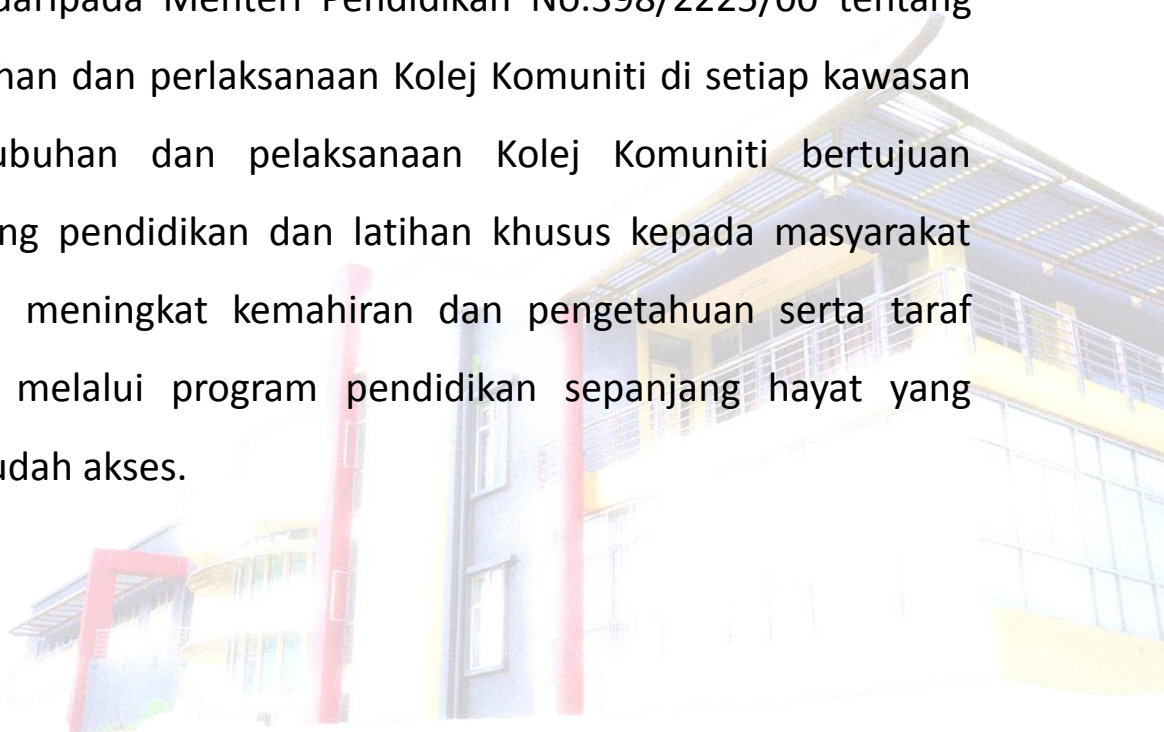
KOLEJ KOMUNITI KUALA LANGAT

2018-2020

SEJARAH PENUBUHAN

Mesyuarat Jemaah Menteri pada 3 November 1999 yang membincangkan Belanjawan 2000 telah memutuskan supaya Kementerian Pendidikan membuat kajian mengenai model dan konsep komuniti yang sesuai untuk diwujudkan di setiap kawasan Parlimen diseluruh negara. Asas pertimbangan penubuhan Kolej Komuniti ialah untuk menyediakan peluang alternatif kepada lepasan menengah yang tidak berpeluang melanjutkan pelajaran ke peringkat yang lebih tinggi. Kolej Komuniti juga akan membuka peluang kepada pekerja dan komuniti setempat untuk mendapat pendidikan dan latihan kemahiran yang lebih terancang.

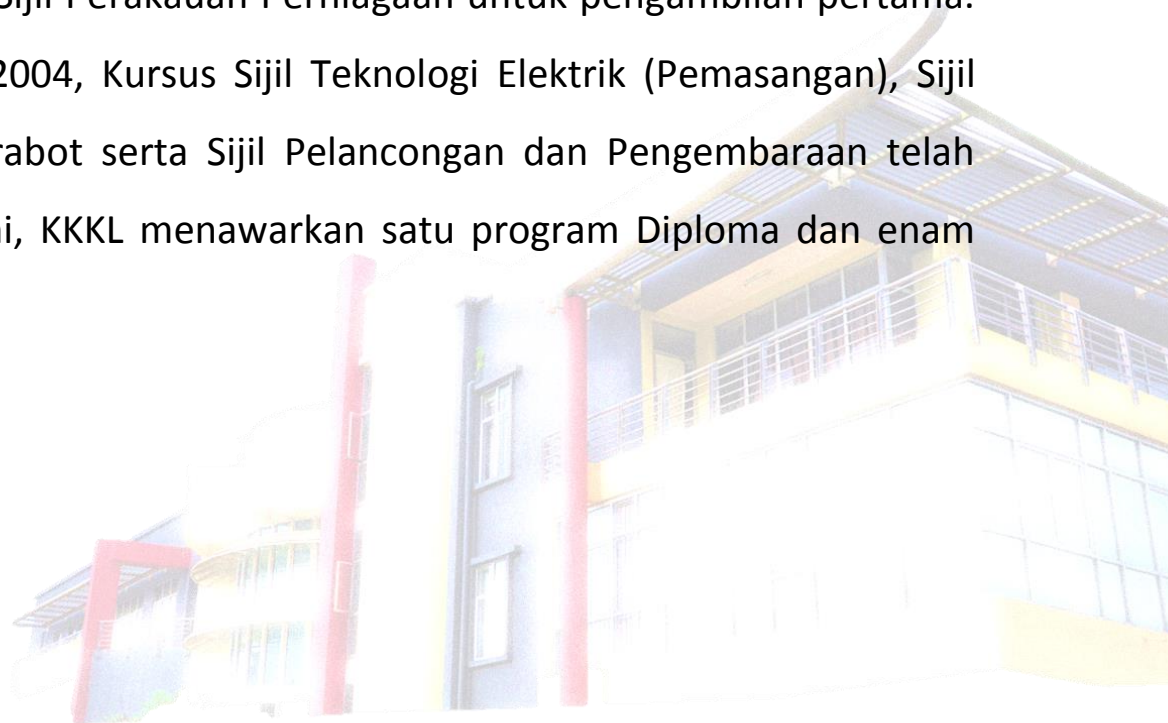
Jemaah Menteri pada 5hb Julai 2000 telah mempertimbangkan memorandum daripada Menteri Pendidikan No.398/2225/00 tentang konsep penubuhan dan pelaksanaan Kolej Komuniti di setiap kawasan parlimen. Penubuhan dan pelaksanaan Kolej Komuniti bertujuan memberi peluang pendidikan dan latihan khusus kepada masyarakat setempat untuk meningkatkan kemahiran dan pengetahuan serta taraf sosio ekonomi melalui program pendidikan sepanjang hayat yang fleksibel dan mudah akses.



Kolej Komuniti juga memainkan peranan dalam memenuhi kehendak sosial dan keperluan tenaga manusia selaras dengan dasar kerajaan untuk melahirkan lebih ramai golongan pekerja mahir demi merealisasikan matlamat wawasan 2020. Melalui persetujuan Jemaah Menteri, Kolej Komuniti Kuala Langat adalah diantara 34 buah Kolej Komuniti yang ditubuhkan pada 1 Mac 2003.

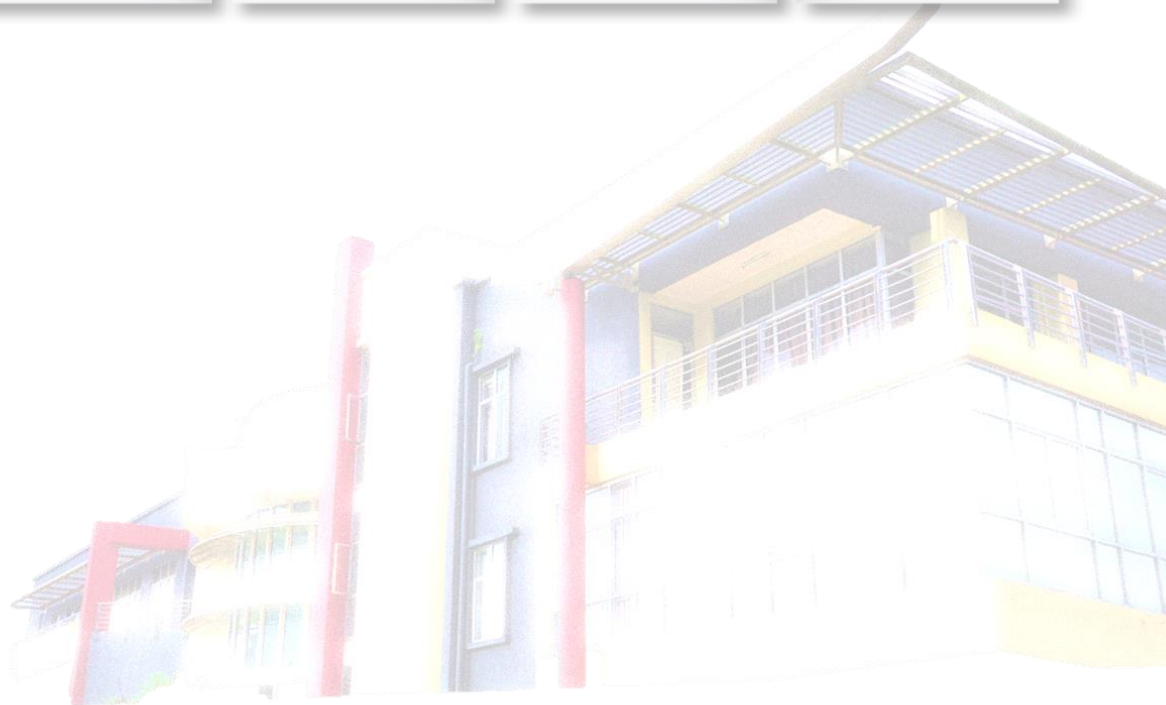
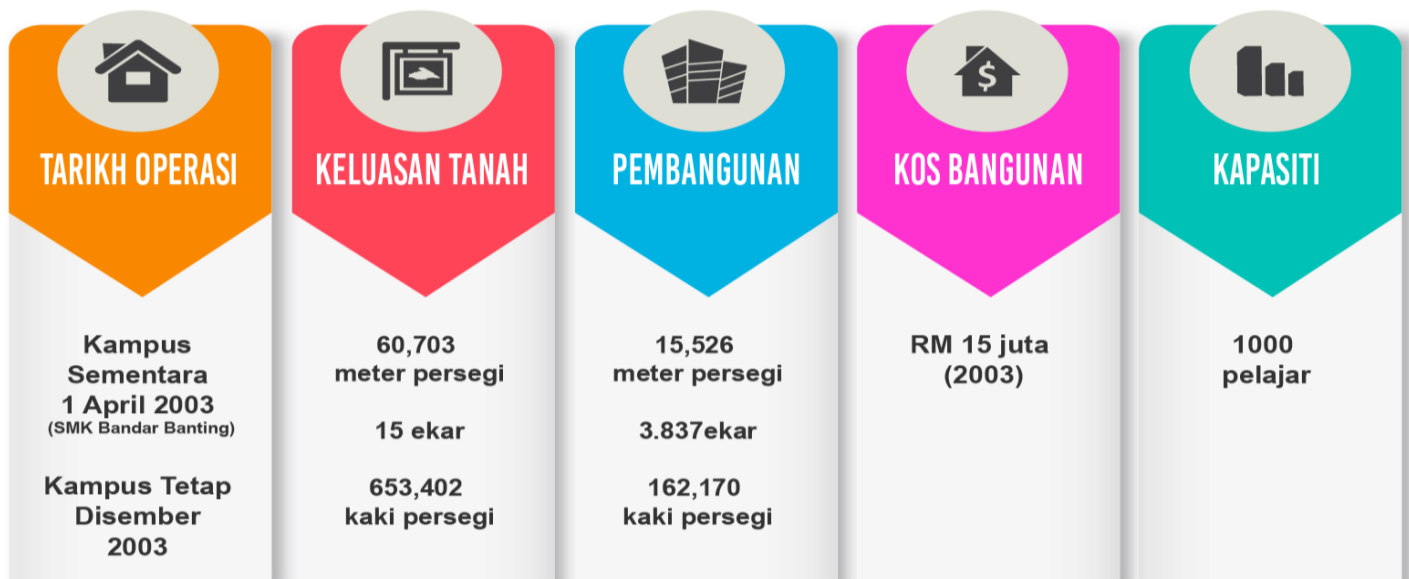
Kolej Komuniti Kuala Langat (KKKL) mula beroperasi di kampus sementara di Sekolah Menengah Kebangsaan Bandar Banting, Jalan Persiaran Majlis, Banting pada 1 April 2003 dan berpindah ke kampus induk pada Disember 2003 di Jalan Ubi, Jugra yang kini dikenali sebagai Jalan Sultan Suleiman Shah. Seramai 50 orang pelajar rintis telah memulakan pengajian di Kampus sementara ini pada 17 Jun 2003.

KKKL menawarkan dua kursus di peringkat sijil iaitu Sijil Teknologi Maklumat dan Sijil Perakauan Perniagaan untuk pengambilan pertama. Pada sesi Jun 2004, Kursus Sijil Teknologi Elektrik (Pemasangan), Sijil Pembuatan Perabot serta Sijil Pelancongan dan Pengembaraan telah ditawarkan. Kini, KKKL menawarkan satu program Diploma dan enam Program Sijil.



Selain program sepenuh masa, KKKL juga menjalankan kursus pendek bersesuaian dengan permintaan tempatan bagi memberi peluang kepada komuniti untuk menambah kemahiran dan pengetahuan mereka dalam pelbagai bidang seperti masakan, keagamaan, jahitan, pengkomputeran dan sebagainya.

PROFIL KKKL



VISI KKKL

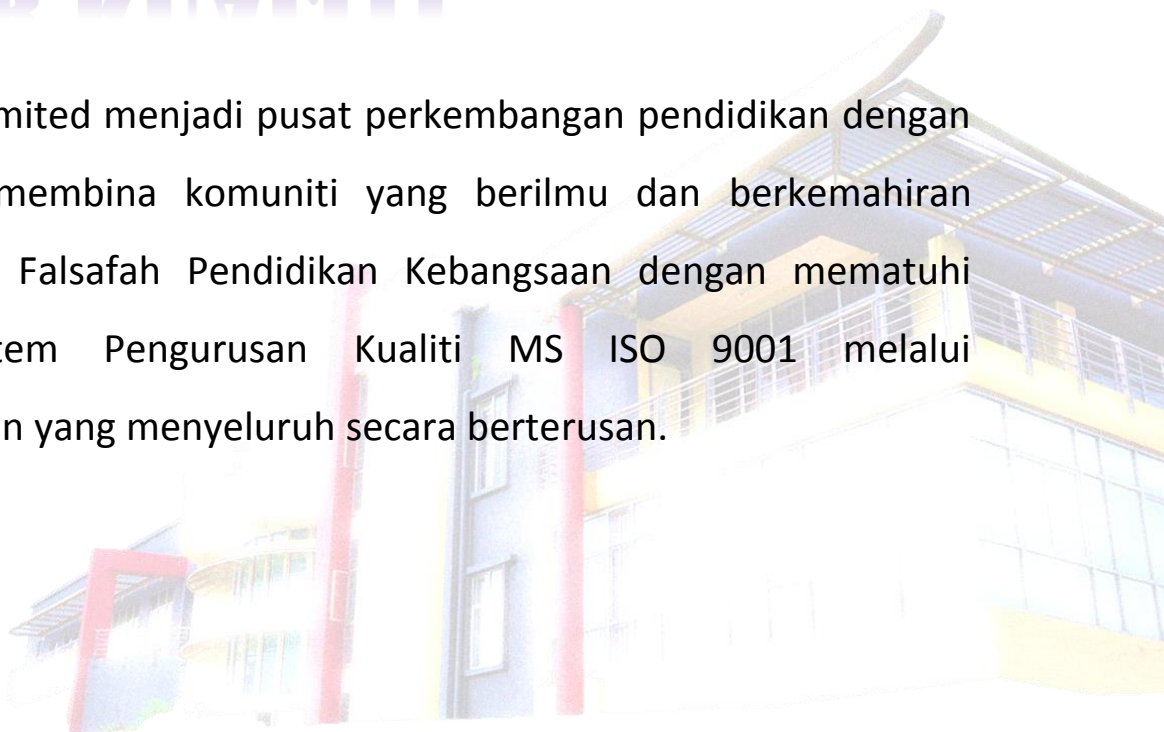
Menjadi Peneraju Institusi TVET yang unggul.

MISI KKKL

- ∂ Menyediakan akses yang meluas kepada program TVET berkualiti dan diiktiraf.
- ∂ Memperkasa komuniti melalui pembelajaran sepanjang hayat.
- ∂ Melahirkan graduan holistik, berciri keusahawanan dan seimbang.
- ∂ Memanfaatkan sepenuhnya perkongsian pintar dengan pihak berkepentingan.

DASAR KUALITI

KKKL adalah komited menjadi pusat perkembangan pendidikan dengan iltizam untuk membina komuniti yang berilmu dan berkemahiran seiring dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan dengan mematuhi keperluan Sistem Pengurusan Kualiti MS ISO 9001 melalui penambahbaikan yang menyeluruh secara berterusan.



PROGRAM SEPENUH MASA



**Sijil Pengoperasian
Perniagaan**



Sijil Teknologi Elektrik



**Sijil Pelancongan
& Pengembaraan**



**Sijil Rekabentuk &
Pembuatan Perabot**



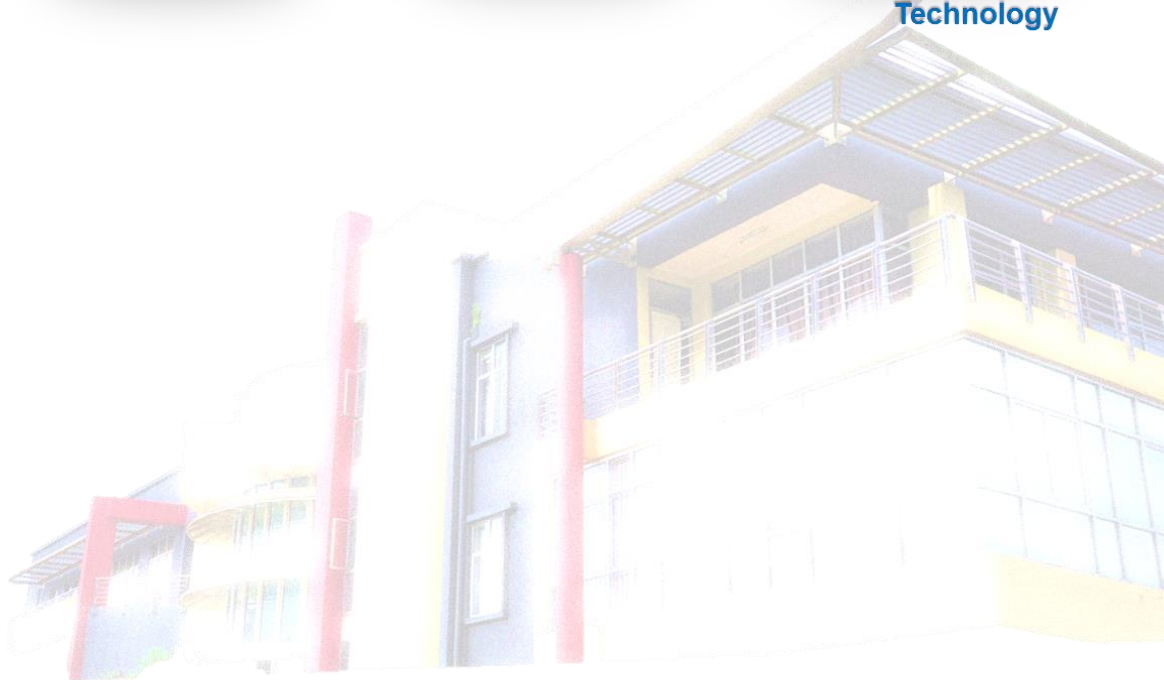
Sijil Teknologi Maklumat



Sijil Animasi 2D



**Diploma in
Sound & Lighting
Technology**



DIPLOMA IN SOUND & LIGHTING TECHNOLOGY

SYARAT KEMASUKAN (UTAMA)

Warganegara Malaysia

Lulus Sijil Kolej Komuniti dalam program

- Sijil Pemasangan Elektrik;
- Sijil Teknologi Elektrik (Pemasangan dan Perkhidmatan)
- Sijil Sistem Komputer Sokongan.

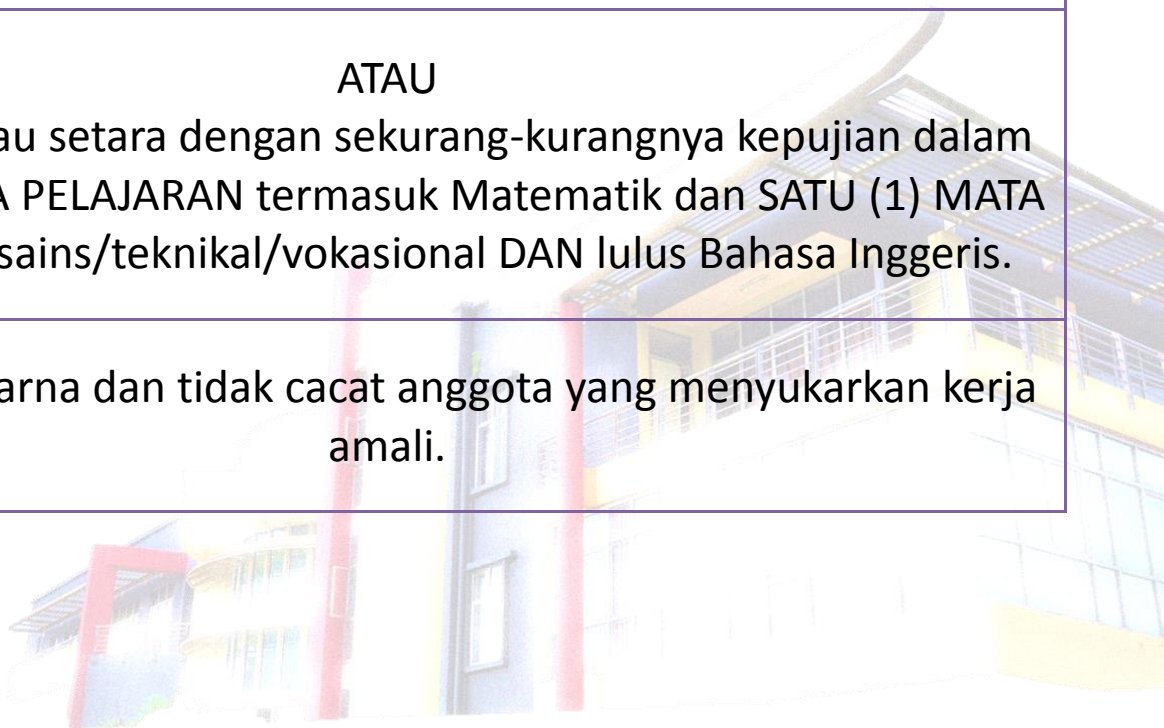
ATAU

Lulus SPM dengan sekurang-kurangnya kepujian dalam LIMA (5) MATA PELAJARAN termasuk BAHASA MELAYU

ATAU

Lulus SPM atau setara dengan sekurang-kurangnya kepujian dalam TIGA (3) MATA PELAJARAN termasuk Matematik dan SATU (1) MATA PELAJARAN sains/teknikal/vokasional DAN lulus Bahasa Inggeris.

Tidak Buta Warna dan tidak cacat anggota yang menyukarkan kerja amali.

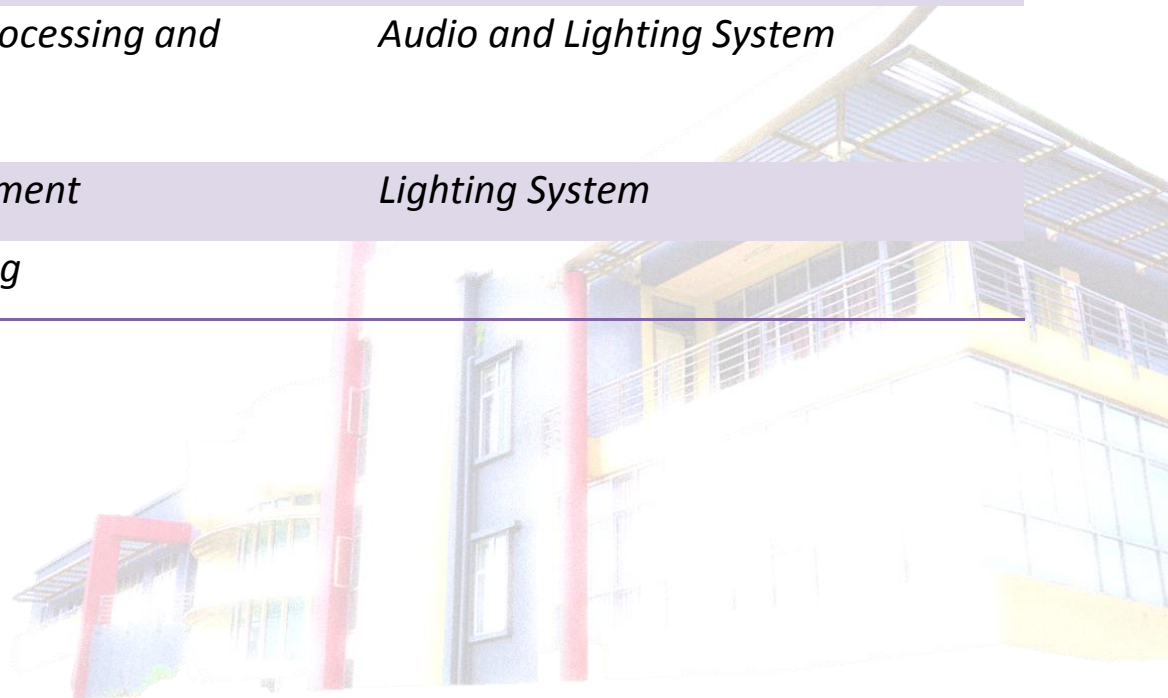


SINOPSIS

Program ini direka untuk memperkenalkan pelajar kepada teknologi elektrik yang memberi tumpuan kepada bidang *sound and lighting*. Pelajar juga akan belajar teknik merekabentuk dan mengoperasi bunyi serta sistem lampu terutamanya menggunakan teknologi tinggi yang khusus bagi industri, peralatan elektrik dan elektronik.

Program ini menawarkan peluang kepada pelajar mempelajari kursus-kursus seperti:-

<i>Occupational Safety and Health Act</i>	<i>Digital Audio System</i>
<i>Power Amplifier and Loudspeaker</i>	<i>Electrical Wiring</i>
<i>Electrical Fundamentals</i>	<i>Event Management Project</i>
<i>Audio Balancing</i>	<i>Sound and Lighting Fundamental</i>
<i>Basic Electronic and Digital System</i>	<i>Digital Audio Mixer</i>
<i>Computer Aided Design</i>	<i>Entertainment and Advanced</i>
<i>Digital Audio Processing and Balancing</i>	<i>Audio and Lighting System</i>
<i>Audio Measurement</i>	<i>Lighting System</i>
<i>Audio Processing</i>	



PROSPEK KERJAYA

Technical Assistant

Electrical, Sound and Lighting Technician

Stage Technician

Studio Technician

Assistant Lighting and Sound Engineer

Audio Visual (AV) Specialist

Theatre Technician

Rigging and Truss Specialist

Entrepreneur

SESI PENGAMBILAN

November

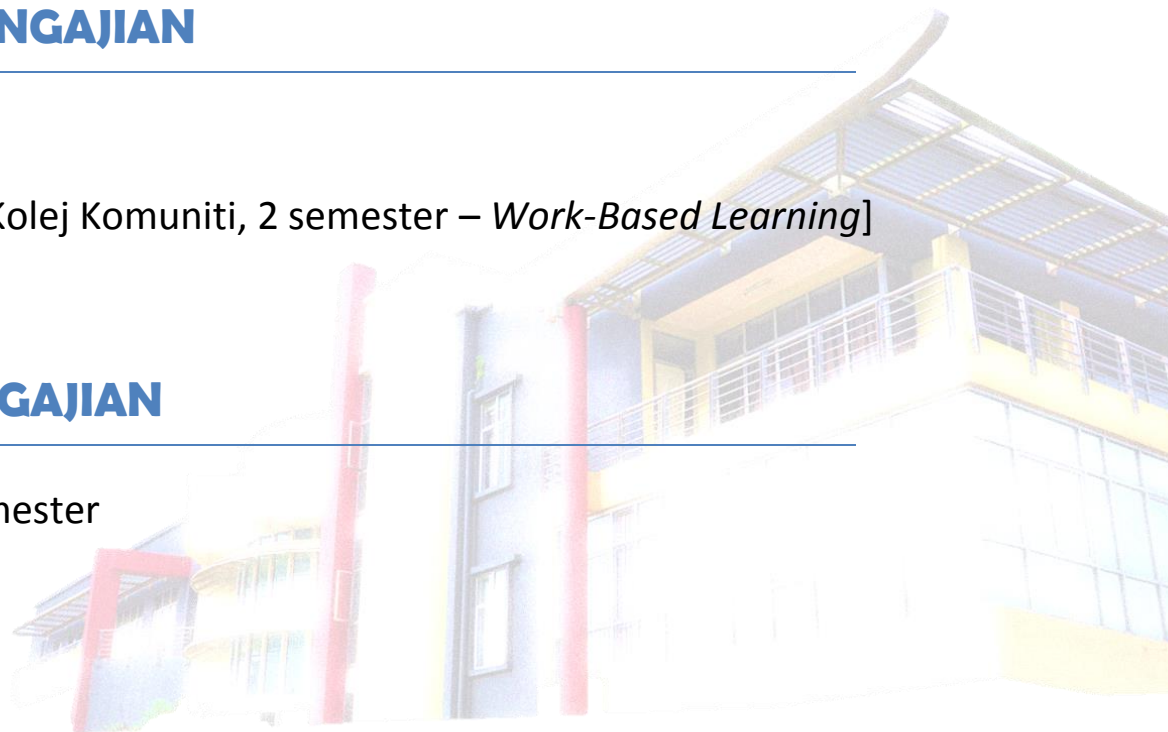
TEMPOH PENGAJIAN

6 semester

[4 semester di Kolej Komuniti, 2 semester – *Work-Based Learning*]

YURAN PENGAJIAN

RM 200 per semester



PROGRAM SIJIL

SYARAT KEMASUKAN (UTAMA)

Lulus SPM atau setara
(Lulus matapelajaran BM dan Sejarah)

SYARAT KEMASUKAN (KHAS)

Sijil Pengoperasian Perniagaan (SPP)	1 kepujian dalam mana-mana matapelajaran
Sijil Pelancongan dan Pengembaraan (SPL)	
Sijil Teknologi Elektrik (SKE)	Tidak buta warna

SESI PENGAMBILAN

Jun & Disember

TEMPOH PENGAJIAN

4 Semester [24 bulan]

YURAN PENGAJIAN

RM 200 per semester



SIJIL PELANCONGAN DAN PENGEMBARAAN

SINOPSIS

Program ini direkabentuk bertujuan memperkenalkan pelajar kepada keperluan tenaga kerja yang terkini berdasarkan permintaan industri. Pelajar akan memperolehi pengalaman bagaimana untuk melaksanakan dan mengendalikan aktiviti berkaitan pelancongan dan pengembaraan. Pelajar berkemampuan untuk menguruskan projek berkenaan dengan aktiviti pelancongan dan pengembaraan. Program ini menawarkan modul teras:-

- Pengenalan Pelancongan
- Pertolongan Cemas
- Interpretasi Pelancongan
- Perkhidmatan Pelanggan Pelancongan
- Rekreasi Darat
- Pemanduan Pelancongan
- Operasi Agensi Pelancongan
- Pengangkutan Pelancongan
- Rekreasi Air
- Tempahan Dan Tiket
- Etika Kerja Dalam Pelancongan

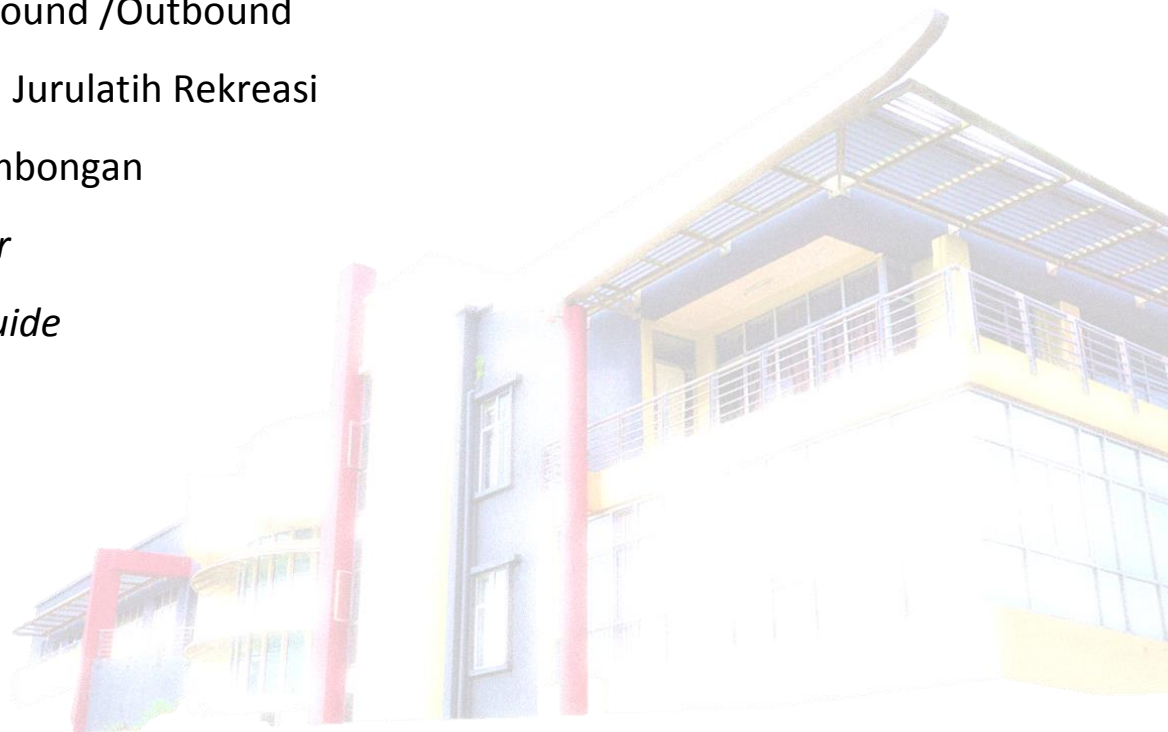


Pelajar juga akan diajar berkaitan dengan modul wajib yang mana akan membekalkan pelajar dengan kemahiran insaniah dan pembelajaran secara sendiri melalui tugas dan projek. Lulusan daripada program ini akan bersedia bagi menyahut cabaran dunia sebenar dalam bidang Pelancongan dan Pengembaraan.

PROSPEK KERJAYA

Program ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang pelancongan dan pengembaraan yang mana ia boleh diimplimentasikan bagi kerjaya di dalam industri pelancongan. Pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang pelancongan dan pengembaraan, membolehkan pelajar memulakan kerjaya di dalam bidang berikut:

- Kerani Tempahan/Jualan Tiket
- Kerani Inbound /Outbound
- Pembantu Jurulatih Rekreasi
- Ketua Rombongan
- *Front Liner*
- *On-Site Guide*

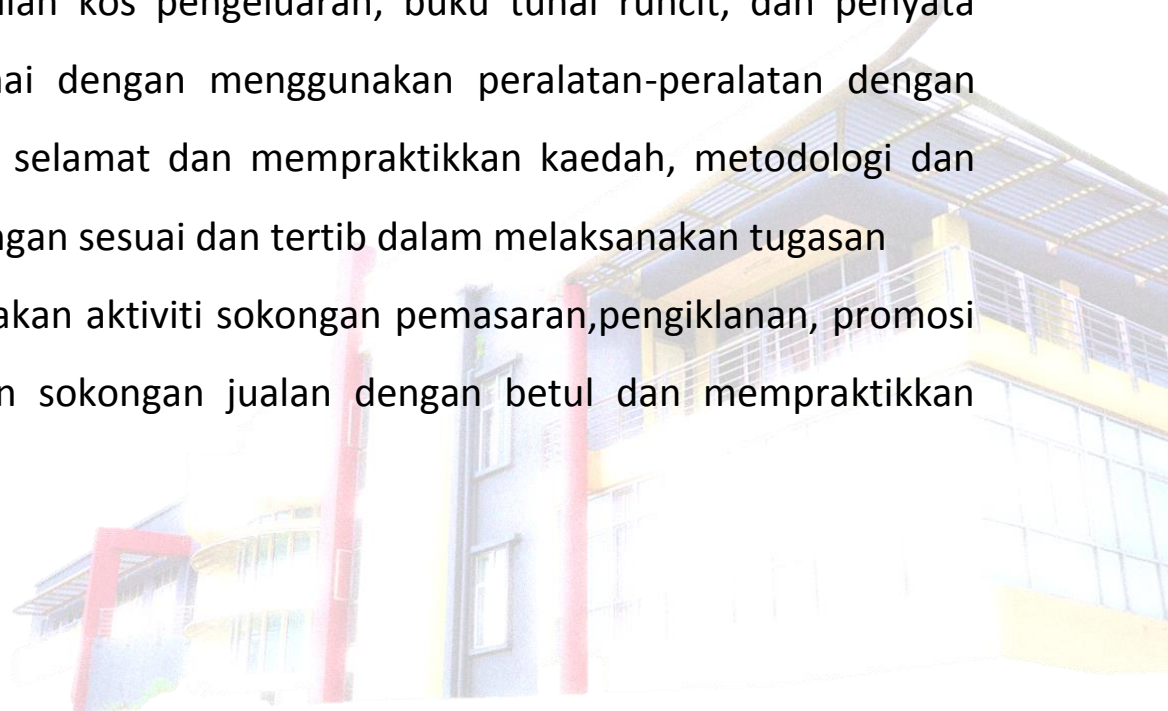


SIJIL PENGOPERASIAN PERNIAGAAN

SINOPSIS

Program Pengoperasian Perniagaan adalah salah satu program yang membolehkan pelajar mendapat pengetahuan dan kemahiran bukan sahaja secara teori bahkan juga secara amali dalam bidang perakaunan, kewangan dan perniagaan. Dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi itu nanti dapat membantu dan mampu menyediakan pelajar ke alam pekerjaan mahupun melanjutkan pelajaran ke peringkat yang lebih tinggi. Antara lain, program ini dapat melengkapkan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran berkaitan dengan:-

- Penyediaan rekod-rekod perakaunan daripada dokumen sumber dan seterusnya menyediakan Laporan Kewangan berpanduan kitaran perakaunan yang lengkap.
- Pengendalian kos pengeluaran, buku tunai runcit, dan penyata aliran tunai dengan menggunakan peralatan-peralatan dengan betul dan selamat dan mempraktikkan kaedah, metodologi dan teknik dengan sesuai dan tertib dalam melaksanakan tugas
- Melaksanakan aktiviti sokongan pemasaran, pengiklanan, promosi jualan dan sokongan jualan dengan betul dan mempraktikkan

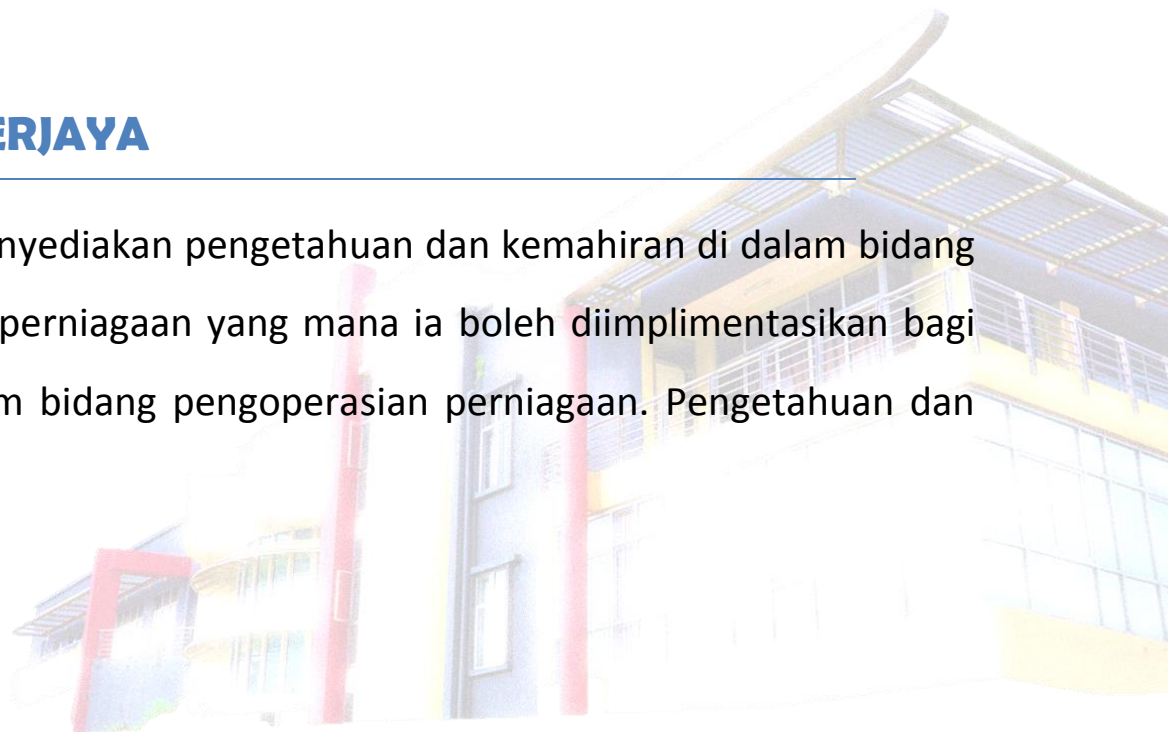


kaedah, metodologi dan teknik yang sesuai dan tertib dalam melaksanakan tugas

- Melibatkan diri dalam pembangunan maklumat dan keusahawanan.
- Menggunakan pengetahuan dan kemahiran asas keusahawanan di dalam bisnes secara professional dan beretika.
- Menunjukkan kerjasama dan kemahiran interpersonal dan sosial semasa merancang dan melaksanakan tugas
- Mengamalkan kemahiran mengumpul maklumat dan pembelajaran sendiri dan sepanjang hayat.
- Menyampaikan pengetahuan bagi isu kotemporari dan mengenal pasti keperluan bagi pembelajaran sepanjang hayat.
- Berkomunikasi secara berkesan, bersikap professional dan bertanggungjawab di dalam persekitaran kerja berkumpulan.

PROSPEK KERJAYA

Program ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang pengoperasian perniagaan yang mana ia boleh diimplimentasikan bagi kerjaya di dalam bidang pengoperasian perniagaan. Pengetahuan dan



kemahiran di dalam bidang pengoperasian perniagaan, membolehkan pelajar memulakan kerjaya di dalam bidang berikut:-

- Penyelia Operasi.
- Penyelia Jualan
- Penyelia Sumber Manusia
- Pembantu Pemasaran
- Perunding Perniagaan
- Kerani
- Usahawan dalam sektor perniagaan



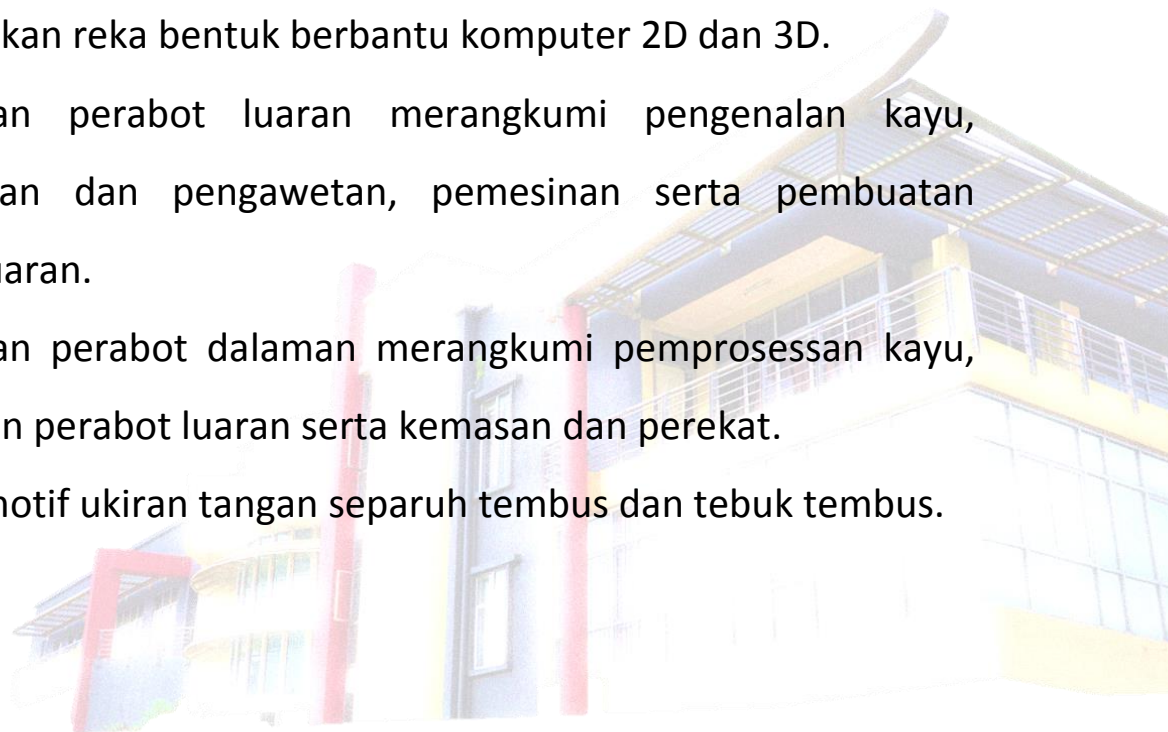
SIJIL REKABENTUK DAN PEMBUATAN PERABOT

SINOPSIS

Program Reka Bentuk dan Pembuatan Perabot adalah salah satu program yang membolehkan pelajar mendapat pengetahuan dan kemahiran bukan sahaja secara teori bahkan juga secara amali dalam bidang Reka Bentuk dan Pembuatan Perabot. Dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi itu nanti dapat membantu dan mampu menyediakan pelajar ke alam pekerjaan mahupun melanjutkan pelajaran ke peringkat yang lebih tinggi.

Antara lain, program ini dapat melengkapkan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran berkaitan dengan:

- Teknik dan kaedah melukis lukisan asas geometri dan menghasilkan reka bentuk berbantu komputer 2D dan 3D.
- Penghasilan perabot luaran merangkumi pengenalan kayu, pengeringan dan pengawetan, pemesinan serta pembuatan perabot luaran.
- Penghasilan perabot dalaman merangkumi pemprosesan kayu, pembuatan perabot luaran serta kemasan dan perekat.
- Melakar motif ukiran tangan separuh tembus dan tebuk tembus.



- Menghasilkan ukiran CNC merangkumi simulasi CNC, memindahkan arahan kerja CNC, mengukir ukiran berbantu CNC dan membuat kemasan ukiran CNC.

PROSPEK KERJA

Program ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang Reka Bentuk dan Pembuatan Perabot yang mana ia boleh diimplimentasikan bagi kerjaya di dalam bidang Reka Bentuk dan Pembuatan Perabot. Pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang ini, membolehkan pelajar memulakan kerjaya di dalam bidang berikut:-

- Pelukis Pelan Perabot
- Pereka Bentuk Perabot
- Juruteknik Mesin Perabot
- Operator Pengeluaran dan Kawalan Mutu Perabot
- Pengukir
- Usahawan

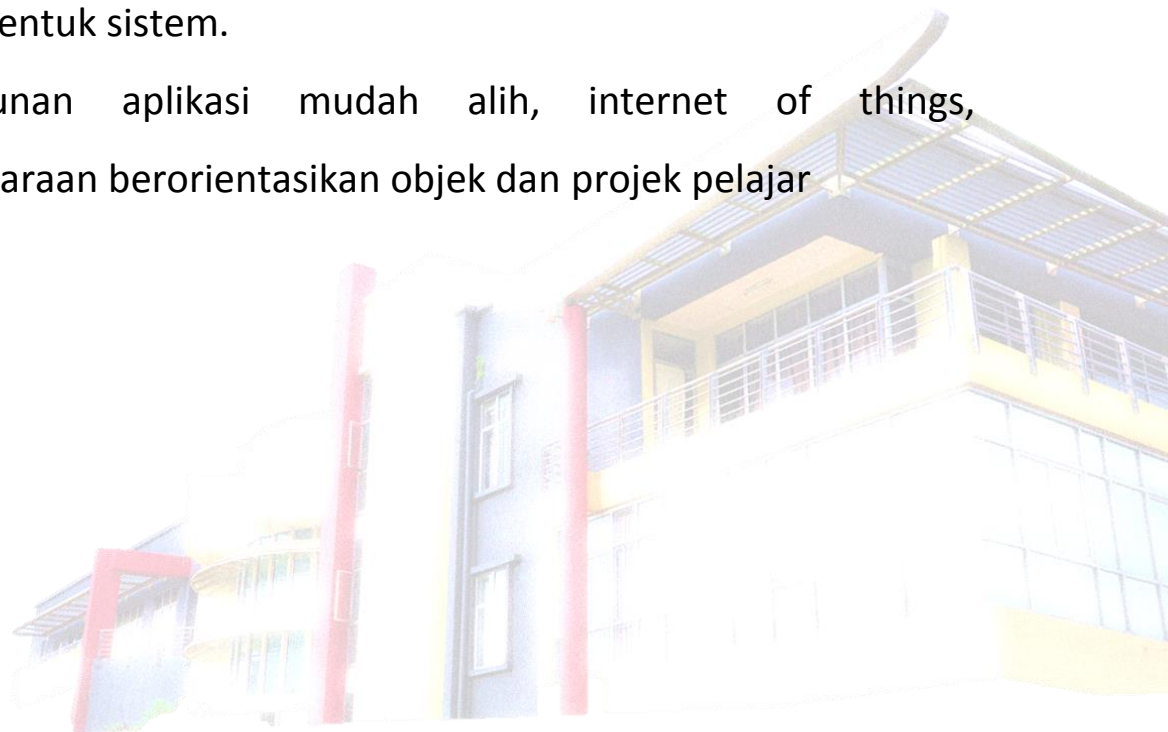


SIJIL TEKNOLOGI MAKLUMAT

SINOPSIS

Program Teknologi Maklumat adalah salah satu program yang membolehkan pelajar mendapat pengetahuan dan kemahiran bukan sahaja secara teori bahkan juga secara amali dalam bidang Teknologi Maklumat. Dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi, ia dapat membantu dan mampu menyediakan pelajar ke alam pekerjaan. Antara lain, program ini dapat melengkapkan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran berkaitan dengan:-

- Perisian aplikasi, pemasangan komputer, asas pengaturcaraan dan etika digital dan keselamatan sosial.
- Pangkalan data, rangkaian komputer, asas multimedia, pembangunan reka bentuk laman web dan pengenalan analisis dan rekabentuk sistem.
- Pembangunan aplikasi mudah alih, internet of things, pengaturcaraan berorientasikan objek dan projek pelajar



PROSPEK KERJAYA

Program ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang teknologi maklumat yang mana ia boleh diimplimentasikan bagi kerjaya di dalam bidang teknologi maklumat. Pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang ini, membolehkan pelajar memulakan kerjaya seperti:-

- Pembantu Tadbir
- Juruteknik Komputer
- Pembantu Pengaturcara
- Usahawan Teknologi Maklumat



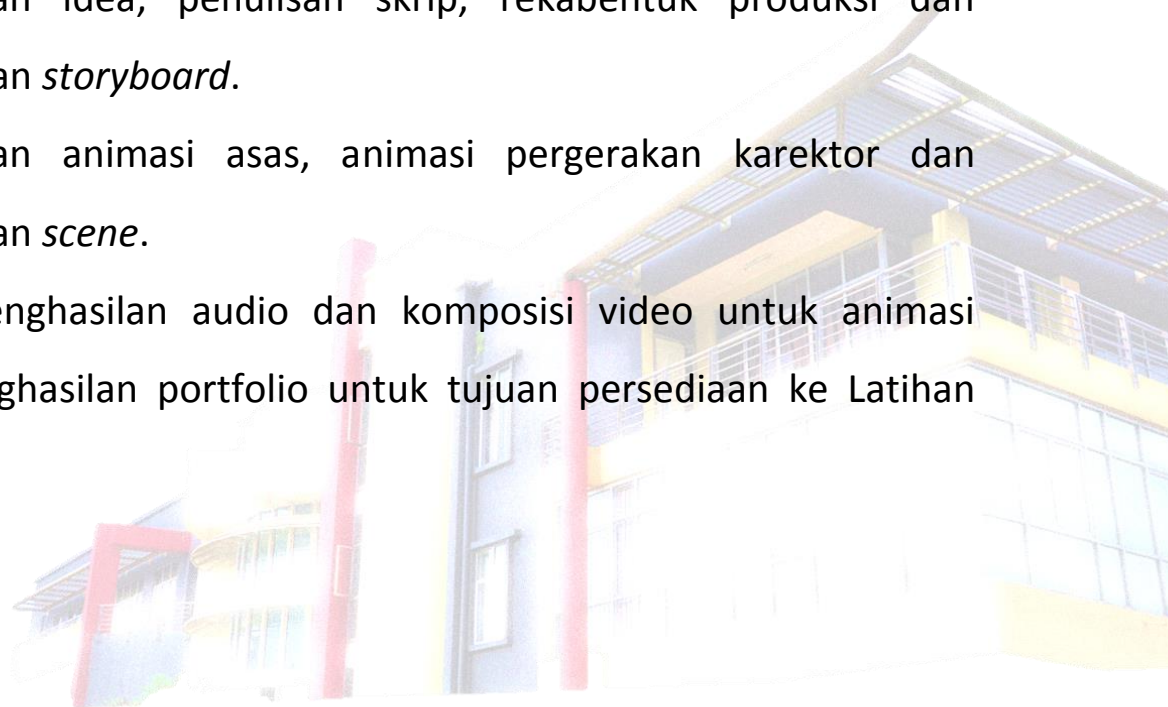
SIJIL ANIMASI 2D

SINOPSIS

Program Animasi 2D adalah salah satu program yang membolehkan pelajar mendapat pengetahuan dan kemahiran bukan sahaja secara teori bahkan juga secara amali dalam bidang Animasi 2D. Dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi itu nanti dapat membantu dan mampu menyediakan pelajar ke alam pekerjaan mahupun melanjutkan pelajaran ke peringkat yang lebih tinggi.

Antara lain, program ini dapat melengkapkan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran berkaitan dengan:

- Teknik dan kaedah melukis lukisan asas geometri dan organik, lukisan anatomi manusia dan haiwan dan lukisan karektor animasi secara manual dan digital.
- Penghasilan idea, penulisan skrip, rekabentuk produksi dan penghasilan *storyboard*.
- Penghasilan animasi asas, animasi pergerakan karektor dan penghasilan *scene*.
- Teknik penghasilan audio dan komposisi video untuk animasi serta penghasilan portfolio untuk tujuan persediaan ke Latihan Industri



PROSPEK KERJA

Program ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang Animasi 2D yang mana ia boleh diimplimentasikan bagi kerjaya di dalam bidang Animasi 2D. Pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang ini, membolehkan pelajar memulakan kerjaya di dalam bidang berikut:

- Perekabentuk Karektor (*Character Designer*)
- Pereka Latarbelakang (*Background Artist*)
- Penganimasi (*Animator*)
- Artis Render (*Render Artist*)
- Artis Papan Cerita (*Storyboard Artist*)
- Artis Kesan Visual (*VFX Artist / Compositor*)
- Penyunting Audio (*Audio Editor*)
- Suara Latar (*Voice Talent*)



SIJIL TEKNOLOGI ELEKTRIK

SINOPSIS

Program Sijil Teknologi Elektrik adalah merupakan program yang digubal bagi memastikan pelajar memperolehi pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang elektrik. Melalui program ini, pelajar bukan sahaja berpeluang mendapatkan pengetahuan teori tetapi juga latihan amali.

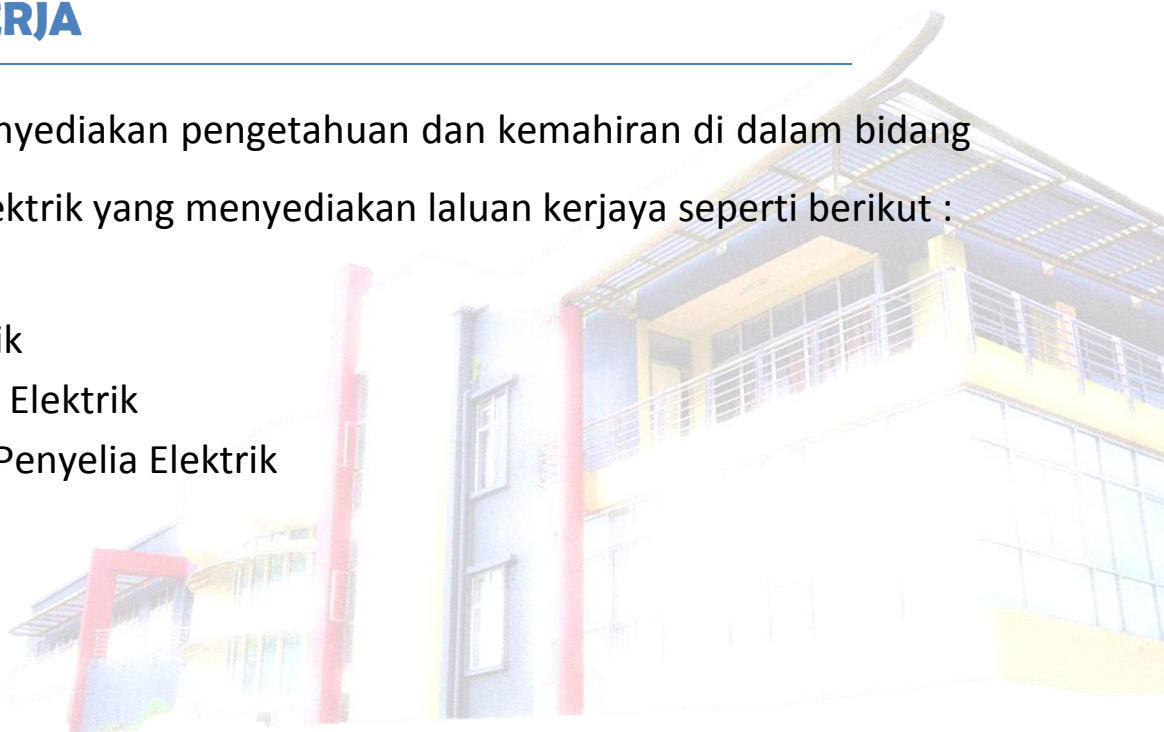
Terdapat 4 modul bagi program iaitu:-

- Pemasangan Elektrik Fasa Tunggal
- Pemasangan Elektrik Tiga Fasa
- Pemasangan dan Kawalan Mesin Elektrik
- Pemasangan Elektrik Industri

PROSPEK KERJA

Program ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran di dalam bidang Pemasangan Elektrik yang menyediakan laluan kerjaya seperti berikut :

- Juruelektrik
- Juruteknik Elektrik
- Penolong Penyelia Elektrik
- Usahawan



LALUAN PENGAJIAN



DIPLOMA

[KOLEJ KOMUNITI/ POLITEKNIK /
IPTA/IPTS]



IJAZAH

[IPTA/IPTS]



FASILITI



**Bilik
Persidangan**



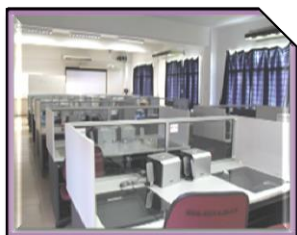
**Panggung
Syarahan**



Bilik Seminar



**Bilik Kuliah
(6)**



**Makmal
Komputer (9)**



**Makmal
Animasi (4)**



Bilik Simulasi



**Bengkel
Elektrik**



**Bengkel
Perabot**



**Dewan Dato'
Hj. Sidek**



**Padang
Futsal**



**Arena
Petanque**



**Bilik
Masakan**



Bilik Jahitan



Bilik Tarian



HUBUNGI KAMI



Kolej Komuniti Kuala Langat
(Official)



KolejKomunitiKualaLangatRasmi



@kkkualalangat



KKKLaORIGINAL



<http://kkkualalangat.mypolycc.edu.my/> contact_us@kkkla.edu.my



KKKL *Touch*™ App



KOLEJ KOMUNITI KUALA LANGAT

Jalan Sultan Suleiman Shah

42700 Jugra, Banting

Selangor Darul Ehsan

Tel: (+603) 31202030

Fax: (+603) 31202080

