

e-proceeding

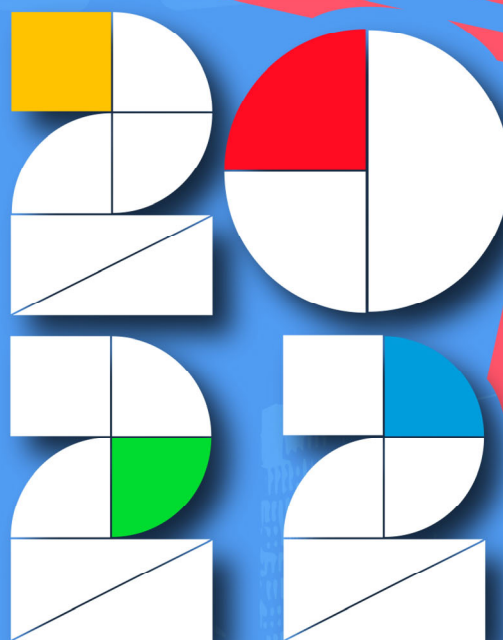
Technology, Science, Social Science & Humanities
International Conference 2022

Tesshi



Reengineering
Knowledge &
Creativity for
Global Excellence

30
June



***E-PROCEEDINGS
TECHNOLOGY, SCIENCE, SOCIAL SCIENCES AND
HUMANITIES INTERNATIONAL CONFERENCE
TeSSH I 2022***

**Reengineering Knowledge and Creativity
for Global Excellence**

Copy Editors:

***Nor Azrina Mohd Yusof (Dr.)
Lee Chai Chuen
Juaini Jamaludin
Normaziana Hassan***

**Papers presented online at
Technology, Science, Social Sciences and Humanities
International Conference 2022 (TeSSH I 2022)
30 June 2022
UiTM Cawangan Kedah, Merbok
Kedah, Malaysia**

UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN KEDAH

Copyright © 2022 is held by the owner/authors(s). These papers are published in their original version without editing the content.

The views, opinions and technical recommendations expressed by the contributors are entirely their own and do not necessarily reflect the views of the editors, the Faculty or the University.

Copy Editors/Layout :Nor Azrina Mohd Yusof (Dr.)
Lee Chai Chuen
Juaini Jamaludin
Normaziana Hassan

Cover Design :Asrol Hasan

eISBN : 978-967-2948-33-9

Published by : Universiti Teknologi MARA CawanganKedah,
08400 Merbok,
Kedah,
Malaysia.

Printed by : Perpustakaan Sultan Badlishah
Universiti Teknologi MARA Cawangan Kedah,
08400 Merbok,
Kedah,
Malaysia.

Foreword

The papers compiled in these e-proceedings are papers presented online at Technology, Science, Social Sciences and Humanities International Conference 2022 (TeSSH I 2022) held on 30 June 2022 at Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Kedah, Kedah, Malaysia. With the theme, ***Reengineering Knowledge and Creativity for Global Excellence***, the conference has brought together presenters of diverse background who shared their conceptual and empirical papers in broad areas that are subsumed under the fields of Technology, Science, Social Sciences and Humanities. These e-proceedings comprise current researches that were undertaken with the rigorous endeavour of knowledge enhancement to ensure that the world of academia will continue to flourish. It is thus hoped that readers will significantly benefit from knowledge contained in these proceedings.

TeSSH I 2022 and these e-proceedings would not have been possible without the great efforts from the presenters, and the generous support from the TeSSH I 2022 committee members and the Rector of UiTM Cawangan Kedah, Prof. Dr. Mohamad Abdullah Hemdi. A heartfelt gratitude is extended to all involved. It is hoped that these e-proceedings will be an impetus to stimulate further studies and research that benefit the society at large.

TABLE OF CONTENTS

1	A Conceptual Paper on Factors That Affect the Shariah Compliance Auditing Among the Islamic Financial Institutions in Malaysia	1
	Saifulrizan Norizan & Marjan Mohd Nor	
2	A Qualitative Study of Entrepreneurial Intention Among UiTM Kedah Accounting Students During Covid-19 Pandemic	8
	Mazlifa Md. Daud, Noora'in Omar, Muhammad Hariz Hamid, Mohd Hafiz Hashim & Anwar Johari	
3	A Review on By-Laws of Alor Setar City Council (MBAS)	21
	Nor Zaini Zainal Abidin, Nur Irinah Mohamad Sirat & Nurul Mazrah Manshor	
4	Accounting For Agriculture in Malaysia: A Special Attention to Aquaculture	27
	Saifulrizan Norizan, Mohd Halim Kadri, Zarina Abu Bakar & Juyati Mohd Amin	
5	Age-Friendly Environment for Older People: Challenges and Plans	34
	Noorlailahusna Mohd Yusof & Suziana Mat Yasin	
6	Aplikasi Inovasi E2 Kit 1.0 Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Litar Asas Elektrik	40
	Siti Rohaiza Zainol, Noor Aziana Abu Taib & Wan Nadirah Rosli	
7	Basic Of Differentiation Using Three Alternative Approach in Seberang Perai Polytechnic	50
	Siti Faridah Ismail, Rosila Adnan & Rohani Hamsan	
8	Bio Natural Food Seasoning from Eugenia Cephalanthum Using Dehydration Method	60
	Hidayah Julaihi, Theivya A/P Santhanasamy & Felicia Bong Lee Chen	
9	Cabaran dan Masa Depan Muzium Negeri Kedah	68
	Juaini Jamaludin	
10	Co-Integration Between Malaysia Stock Market, ASEAN and ASEAN Plus Three Countries During Pre and Post 14th Malaysia's General Election: A Short Run Analysis	72
	Anas Fathul Ariffin, Muhammad Akmal Hakim & Muhammad Hilmi Samian	
11	Computer Science Students' Learning Preferences, Mental Health, And Emotional Issues During Pandemic Covid-19 While Moving Towards Endemic	78
	Ahmad Faiz Ghazali, Noor Azrin Zainuddin, Ahmad Kamalrulzaman Othman & Yusnita Sokman	
12	Customer's Satisfaction: The Role of Food Quality, Service Quality and Ease of Website in Online Food Delivery	86
	Nur Afifah Aliah Husaini, Norhamizan Hamir, Rashid Salleh & Zamri Ahmad	
13	Digital inheritance: Legal Challenges in Malaysia	98
	Nor Azlina Mohd Nor & Ahmad Shamsul Abd Aziz	

14	Digital Literacy: Presentation Made Easy with ACE Alice Shanthi, Nur Izzah Jamil, Sheela Paramasivam, Siti Noor Dian Ahmad & Mohd Nur Fitri Mohd Salim	106
15	Diploma Students' Perceptions of Online Assessment: The Anchor That Holds Them in The ESL Classroom Jaqueline Susan Rijeng, Imelia Laura Daneil, Kimberley Lau Yih Long, Tang Howe Eng & Christine Jacqueline Runggol	115
16	Evolusi Tadbir Urus Dan Perundangan Wakaf Di Malaysia: Satu Analisis Rohayati Hussin, Mohd Zulharmey Abdullah, Afiffudin Mohammed Noor & Farahdina Fazial	125
17	Exploring Strategies to Reduce Adolescents' Involvement in Risky Behaviours from The Perspective Of A Probation Officer Lina Mursyidah Hamzah, Sharifah Muzlia Syed Mustafa, Nurul Fitriah Alias & Norazah Abdul Aziz	142
18	Factors That Lead to Poor Mental Health of Social Media User among UiTM Kedah Degree Students Nur Elisa Aqila Amir Yusrie, Sarah Sabir Ahmad, Azfahane Zakaria & Mhd Azmin Mat Seman	147
19	How The Covid-19 Pandemic Has Increased the Risk of Compulsive Buying Behaviour And Online Shopping Addiction For Apparel Purchasing In Malaysia: An Overview Of Generation Y And Generation Z Normaziana Hassan, Basitah Taif & Rosita Mohd Tajuddin	155
20	Hubungan Antara Impak Teknologi Maklumat Dan Budaya Organisasi Dalam Kalangan Kakitangan FRIM Nor Arinah Mohamed Zemudin, Muhammad Badri Ishak, Nurul Madiha Mohd Ilham & Wan Nur Syazmira Wan Suhaimi	168
21	Inhibiting Factors to Successful Virtual Teaching and Learning in Engineering Science Topic from the Perspectives of Polytechnic Lecturers Nurul Ain Saipudin, Noorul Amilin Saipudin & Nornazira Suhairom	174
22	Inovasi Sosial Melalui Program Akademik Intensif untuk Pelajar STPM Aliran Sains Tercicir Marinah Muhammad, Wong Hie Ling, Aainaa Syazwani Mohamad Amir Hamzah & NoorJanatun Naim Jemali	183
23	Investigating the Usefulness of TikTok as an Educational Tool in Learning Chemistry Nur Farha Shaafi, Mohammad Mubarrak Mohd Yusof, Nurul Nabilla Mohammad Khalipah & Norhazly Mohd Hanif	187
24	IPQUEUE: Indoor Premises Control Using Quick Response (QR) Code for Covid-19 Pandemic Mohd Suffian Sulaiman, Zuraidah Derasit & Sharizah Shahar	200

25	Kajian Arah Kiblat Liang Lahat Lama Bagi Tanah Perkuburan Islam Syed Idrus Syed Salim & Nor Asmadi Asri	213
26	Keberkesanan Kaedah Masa Hakiki Sistem Penentududukan Sejagat Dalam Penubuhan Stesen Kawalan Kerja Ukur Tanah Asiah Abdul Satar, Nor Azme Nordin & Sulzakimin Mohamed	220
27	Kesediaan Pensyarah Sains Kejuruteraan Dalam Pelaksanaan Mini Projek Secara Hibrid Di Politeknik Tuanku Sultanah Bahiyah Nur Elyani Musa, Shamsul Arif Ismail & Azlina Hassan	229
28	Keunikan Partikel 'Lah' Dalam Terjemahan Surah Yasin di Malaysia Mohd Sufian Ismail & Anida Sarudin	238
29	LEVs As an Assessment Tool for Affective Domain In Laboratory Courses For Diploma In Civil Engineering Narita Noh, Noor Raifana Ab Rahim, Nur Zaidani Wati Mohd Darwis & Juwita Asfar	246
30	Measurements of Customer's Satisfaction towards Courier Services in Malaysia during Covid-19 among Students in UiTM Kedah Siti Nursyahirah Zaffendee, Sarah Sabir Ahmad, Azfahane Zakaria & Mhd Azmin Mat Seman	256
31	Measurements Of Depression Level Among Students in UiTM Kedah Adlin Mohd Anizam, Sarah Sabir Ahmad, Azfahane Zakaria & Syed Mohammed Alhady Syed Ahmad Alhady	264
32	Media Arts as An Art-Based Interventions in the Institutional Care Environment Raja Eda Shabina Raja Raimie, Mohammad Kamal Sabran & Nur Zaidi Azraai	270
33	Mengatasi Kesalahan Umum Yang Pelajar Lakukan Semasa Menjawab Soalan Peperiksaan Sains Kejuruteraan Nur Azilina Abdul Aziz, Koa Chee Hoon & Siti Aishah Azmi	279
34	Pelaksanaan Wakaf Air di Malaysia: Satu Tinjauan Tadbir Urus Dan Perundangan Nurul Mazrah Manshor, Rohayati Hussin, Syatirah Abu Bakar, Nur Irinah Mohamad Sirat & Salmah Roslim	288
35	Pembangunan MOOC Bagi Kursus Foundation Mandarin (Level II) Berpanduan Model ADDIE Ting Hie Ling	294
36	Pengaruh Budaya Merantau Terhadap Evolusi Seni Bina Rumah Tradisional Negeri Sembilan, Malaysia Mohamad Hanif Abdul Wahab, Azizi Bahauddin & Nor Aniswati Awang Lah	302
37	Pengesanan Graduan Kolej Komuniti Jelebu Ketika Pandemik Covid-19 Noor Aziana Abu Taib, Siti Rohaiza Zainol & Zainatul Fakhir Zainon	313
38	Penggunaan iPad Dalam Menambakbaik Interaksi Di Kalangan Pensyarah Dan Pelajar Bagi Kursus Matematik Kejuruteraan 1 Mohd Syukor Che Omar & Azlina Hassan	317

39	Penggunaan Video <i>YouTube</i> Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Mandarin: Satu Tinjauan Awal	328
	Lee Chai Chuen & Nor Azrina Mohd Yusof	
40	Penguatkuasaan Undang-Undang Dalam Menangani Penyalahgunaan Media Sosial di Malaysia	333
	Ahmad Shamsul Abd Aziz & Nor Azlina Mohd Nor	
41	Penyampaian Amalan Pengajaran Dan Pembelajaran (Laboratory Work) Secara Atas Talian Terhadap Pembelajaran Pelajar Diploma Geomatik Politeknik Sultan Haji Ahmad Shah	343
	Nur Aisah Ab Moin & Asiah Abdul Satar	
42	Pelaksanaan Ujian Pra Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Pencapaian Markah Pelajar Bagi Kursus DBM20023 Matematik Kejuruteraan 2	351
	Siti Norhazlina Shafie & Rosila Adnan	
43	Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan E-Book Dalam Menyelesaikan Tugas Kajian Kes	359
	Farah Abdul Malek, Rohaida Abu Bakar & Liyana Murni	
44	Promoting Learner Autonomy Through Online Global Interactions Among ESL Students	365
	Sharina Saad, Rafidah Amat & Nor Asni Syahriza Abu Hassan	
45	Remote Learning in The Time of Post - Covid-19: The Conceptual Framework of An Interactive PdPR For Primary School Via Visual Basic Programming	380
	Aslina Omar, Samsiah Abdul Razak, Nur Insyirah Mohamad Radzi & Ini Imaina Abdullah	
46	Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu dalam Kalangan Murid Cina di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina	385
	Wee Kee Quan, Zamri Mahamod & Shamsul Aizuwani Nawi	
47	Stres Dan Kepuasan Kerja: Analisis Inferensi Faktor Gender Dan Status Perkahwinan Dalam Kepuasan Kerja Pensyarah IPG	397
	Punitha Muniandy, Khairani Zakariya, Azhar Mohd Ali & Ahmad Sukari Mohamad	
48	Student Satisfaction of Public Transportation at UiTM Kedah	408
	Muhammad Azizi Azizurrahim, Sarah Sabir Ahmad, Azfahane Zakaria & Mhd Azmin Mat Seman	
49	Sustainable Smart Retirement City: A Concept Paper	417
	Nazmi @ Nazni Noordin, Zaherawati Zakaria, Mohd Zool Hilmie Mohamed Sawal, Mohd Syahmizan Azmi & Adnan Aminuddin	
50	Teknik Retorik Lafaz-Lafaz Berkaitan Dengan Syaitan Dalam Al-Quran	425
	Muhamad Khairul Anuar Zulkepli, Burhanuddin Wahab, Ahmad Fauzi Yahaya & Mohd Zulkhairi Abd Hamid	
51	The Determinants and Impact of Social Media Content on Consumer Engagement	438
	Marha Abdol Ghapar, Azlina Shamsudin, Nazlin Emieza Ngah & Nur Dalila Adenan	

52	The Distraction That Affects Students Focus	446
	Nur Khalyda Kamarol Hisham, Sarah Sabir Ahmad, Azfahanee Zakaria & Syed Mohammed Alhady Syed Ahmad Alhady	
53	The Effects of Varying the Duty Cycle to The Output Voltage in Buck Converter	455
	Nurhazwani Saleh	
54	The Impact of i-Pulih Model Towards Methamphetamine Addicts Recovery in PUSPEN Tampin, Melaka	462
	Muhammad Dhamir Audi Azizul, Wan Munira Wan Jaafar, Azlina Mohd Khir & Samir Muhazzab Amin	
55	The Implementation of National Education Assessment System in Malaysian Primary Schools	473
	Shanusi Ahmad, Nor Hasnida Che Md Ghazali & Mohd Nazir Md Zabir	
56	The Influence of Leadership Style on Lecturer's Performance	481
	Azlina Shamsudin, Nalin Emieza Ngah, Marha Abdol Ghapar & Nur Dalila Adenan	
57	The Internet Addiction (IA) Among Youth Generation	487
	Muhammad Arif Ikhwan Aminuddin, Sarah Sabir Ahmad, Azfahanee Zakaria & Mhd Azmin Mat Seman	
58	The Relationship Between Curricular Activities Among Students' Leadership	493
	Syarifah Nur Bahirah Syed Jamalulil, Sarah Sabir Ahmad, Azfahanee Zakaria & Syed Mohammed Alhady Syed Ahmad Alhady	
59	The Role Entrepreneurship Education in Moderating Intention to Be An Entrepreneur Among Students With Learning Disabilities In Malaysia	504
	Nazlin Emieza Ngah, Nur Dalila Adenan, Azlina Shamsudin & Marha Abdol Ghapar	
60	The Usage of Open Green Space (Planting Strip Area) at the Perimeter of Terrace House Unit by The Residents: Case Study in Taman Sinar Intan, Sungai Petani	511
	Mohd Zikri Mohd Zaki, Nurul Izzaty Zulkipli, Ahmad Faisol Yusof & Tajul Edrus Nordin	
61	The Use of Scaffolding in Helping Students Complete Tasks That Require Higher Order Thinking Skills	525
	Syakirah Mohammed, Fathiyah Ahmad @ Ahmad Jali, Robekkah Harun & Sharina Saad	
62	Time Passed and How Much Time Is Left? A Study on Motivation to Graduate on Time (GOT)	537
	Nur Dalila Adenan, Marha Abdol Ghapar, Nazlin Emieza Ngah & Azlina Shamsudin	
63	Underground Mapping for Islamic Mausoleum	546
	Syed Idrus Syed Salim, Nor Azme Nordin & Sulzakimin Mohamed	

Cabaran dan Masa Depan Muzium Negeri Kedah

Juaini Jamaludin

College of Creative Arts
UiTM Cawangan Kedah
juaini@uitm.edu.my

ABSTRAK

Muzium merupakan tempat dimana penyimpanan bahan objek bersejarah yang memaparkan budaya dan warisan manusia. Ianya memberikan kepentingan pendidikan dan hiburan kepada orang ramai. Ketika dunia sedang berdepan dengan pelbagai cabaran, pendigitalan pameran dan lawatan maya merupakan salah satu program yang boleh menarik perhatian ramai pengunjung. Dengan revolusi industri 4.0 membolehkan para pengunjung merasai sendiri sama ada di muzium mahupun di atas talian sahaja. Dalam untuk melaksanakan pendigitalan bahan pameran, pihak muzium sendiri menghadapi pelbagai cabaran, di antaranya adalah untuk membangunkan sistem yang seimbang, pembiayaan yang tidak mencukupi dan tiada staf yang berkemahiran. Untuk mengatasi cabaran ini, pelbagai pihak haruslah berganding bahu untuk mengatasi masalah yang ada. Ianya secara tidak langsung membolehkan pengunjung menyaksikan sendiri pameran secara berinovatif, kreatif dan berimajinasi.

Kata Kunci: pameran, pendigitalan, lawatan maya

PENGENALAN

Muzium secara umumnya merupakan sebuah institusi yang berfungsi memelihara bahan sejarah. Menurut Vermeeren et al. (2018), muzium dikatakan sedang mengalami perubahan. Daripada sekadar pengumpulan bahan sejarah, muzium dikatakan sebagai pusat komuniti yang bertindak sebagai institusi penyebaran maklumat untuk pengunjung dan masyarakat. Selain itu, muzium juga menjadi sebuah institusi yang memberikan kepentingan kepada negara terutama dalam bidang pelancongan dan sebagai institusi pendidikan bukan formal. Menurut He et al. (2018), dengan adanya pameran yang berteknologi tinggi pengunjung sanggup membelanjakan wang ringgit untuk menyaksikannya.

"Preserving cultural archives and collections for future generations is an urgent issue for all countries around the world. Digitalising historical documents and works of art is one of the most effective means for preserving these valuable assets" oleh Duta Kazuo Sunaga

Memetik kata-kata dari Duta Kazuo Sunaga tentang betapa pentingnya memelihara artifak dalam bentuk digital di ucapan pelancaran Projek Arkib Digital Warisan Budaya ASEAN (ACHDA) pada tahun 2018. Portal ACHDA merupakan salah satu projek warisan budaya yang membolehkan masyarakat mengakses koleksi muzium dengan lebih mudah. Portal ini bukan sahaja mempunyai bahan artifak, tetapi juga dokumen lama dan lukisan dan ianya merupakan projek pertama untuk portal yang menyediakan bahan akses arkib digital bagi meningkatkan kesedaran warisan budaya masyarakat di ASEAN.

Pendokumentasian dan pengaksesan maklumat koleksi muzium terdapat dalam variasi seperti buku, jurnal, majalah, bulletin, katalog pameran, cakera liut, filem dokumentari dan sebagainya merupakan salah satu usaha ke arah pembudayaan pelbagai ilmu dalam masyarakat.

Kelestarian pendigitalan perlulah diberikan perhatian untuk meningkatkan kehidupan berkualiti menerusi perancangan dan pelaksanaan berjiwa berinovasi kepada semua penduduk di dunia.

lanya bukanlah sesuatu yang mudah. Dorongan yang tinggi dari kerajaan dari segi bentuk sokongan polisi, moral dan bantuan dana bagi memastikan kemampunan pengdigitalan. China merupakan salah sebuah negara yang maju dalam aspek pengdigitalan. Sebagai contoh dalam e-dagang, di mana sesuatu perdagangan dapat dipermudahkan menerusi pengdigitalan ekonomi dengan perkhidmatan cekap dan prihatin pelanggan.

Revolusi Industri 4.0 (IR4.0) perlulah digiatkan ke arah Society 5.0. Malaysia bukan sahaja mempunyai infrastruktur komunikasi 5G, kepintaran buatan AI, internet benda (IoT), data sains dan blok rantai untuk meningkatkan kualiti kehidupan rakyat.

Seperti mana yang diperkatakan oleh Ketua Pengarah Muzium Negara (2022) di dalam teks ucapan beliau, penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu usaha dalam mentransformasikan teknik persembahan pameran yang lebih interaktif dan efektif bagi kepuasan pengunjung. lanya bertepatan dengan objektif Jabatan Muzium Malaysia ke arah memperkasa pengdigitaln muzium selaras dengan Revolosi Industri 4.0. lanya salah satu inisiatif untuk menggalakan kehadiran lebih ramai pelawat ke muzium khususnya dari generasi muda.

MUZIUM NEGERI KEDAH

Muzium Sejarah Kedah telah bermula dari tahun 1957 sebagai Muzium Sejarah Kedah yang bermula di tingkat bawa Balai Besar, Alor Setar dan kemudiannya telah berpindah ke bangunan sendiri di Lebuhraya Darul Aman, Bakar Bata pada tahun 1961. Pada tahun 1964, Muzium Sejarah Kedah telah bertukar kepada Muzium Negeri Kedah. Bangunan ini menempatkan dewan pameran, bengkel, perpustakaan dan mini theatrette. Terdapat 10 galeri pameran tetap seperti Dewan Kebudayaan, Dewan Sejarah, Dewan Manuskrip, Dewan Tekstil, Dewan Seni kraf dan Sudut Bahasa dan Sastera. Muzium ini juga mempunyai perkhidmatan atas talian di laman web Muzium Negeri Kedah.

Jadual 1 Statisitik Pengunjung di Laman Web bagi tahun 2022

Perkhidmatan	TAHUN 2022											
	Jan	Feb	Mac	Apr	Mei	Jun	Jul	Ogo	Sep	Okt	Nov	Dis
Permohonan Lawatan Berpandu	1	1	1	1	1	0						

TUJUAN DAN OBJEKTIF KAJIAN

Kajian in bertujuan untuk mewujudkan dunia tanpa sempadan yang memerlukan pendekatan kreatif dan inovatif untuk menghubungkan pelanggan dan muzium. Selain itu, memenuhi keperluan generasi X dan Y yang memilih penggunaan hujung jari untuk mencapai maklumat. Transformasi ke arah kandungan digital dan data besar dalam aktiviti permuziuman.

PERNYATAAN MASALAH

Untuk membangunkan pengdigitalan di Muzium Negeri Kedah, terdapat beberapa cabaran yang telah dikenalpasti:

1. Membangunkan sistem yang seimbang
Usaha untuk membangunkan sesebuah sistem yang berkeupayaan untuk merekodkan semua bahan memerlukan kerja sama yang baik dari semua pihak yang terlibat. Setiap bahan adalah berbeza dan mempunyai nilai yang tersendiri. Bahan-bahan ini yang membolehkan menarik minat pengunjung untuk mengakses dan mendapatkan maklumat berkenaan.
2. Pembiayaan yang tidak mencukupi

Peruntukan kewangan yang diberikan sangat minimum untuk merealisasikan usaha ini. Ruang reka, platform, dan penyimpanan bahan di atas talian memerlukan kewangan yang tinggi berdasarkan

3. Tiada staf yang berkemahiran

PERANCANGAN MASA HADAPAN

Meluaskan aplikasi teknologi pengdigitalan

Di dalam era Revolusi Industri 4.0 (IR4.0), dunia pengdigitalan bahan semakin giat dijalankan. Capaian internet sudah mula dinaik taraf bukan sahaja di bandar tetapi di Kawasan perkampungan. Koleksi bahan fizikal yang berada di muzium akan dapat dipelihara dengan baik. Dengan adanya capaian akses atas talian, pengguna mahupun pelawat lebih mudah mengakses bahan yang ada di atas talian tanpa perlu menjejakkan kaki ke muzium.

Penguasaan dan penggunaan ICT yang efektif mampu untuk meningkatkan kecekapan dan keberkesanan dalam penyampaian perkhidmatan melalui penyuburan budaya inovasi malah dapat menghubungkan terus muzium dan pelanggan. Oleh itu, pihak muzium perlu memastikan setiap proses kerja, perancangan dan pelaksanaan program/ aktiviti perlulah berteraskan ICT dan semua kakitangan mempunyai penguasaan ICT yang baik melalui pembudayaan ICT yang menyeluruh. Pihak muzium perlulah merancang dengan menyeluruh dengan mengutamakan perolehan perkakasan dan perisian ICT, program penyelenggaraan yang terancang serta latihan berterusan untuk meningkatkan kualiti perkhidmatan penyampaian muzium.

Pengurusan Kewangan yang cekap

Dalam melaksanakan pengdigitalan atau pembelian perkakasan bagi aktiviti pengdigitalan ianya memerlukan penyediaan peruntukan kewangan yang mencukupi untuk menjamin kelancaran dan keberkesanan pelaksanaannya. Untuk itu, pengurusan kewangan yang cekap, sistematik dan berhemah perlu dibudayakan melalui pelbagai mekanisme seperti mesyuarat berkala, pemantauan projek, pematuhan kepada peraturan dan tatacara kewangan ditetapkan di samping pendedahan lebih meluas tentang pengurusan kewangan kepada semua kakitangan muzium.

Kolaborasi dan Kerjasama strategik

Bagi membolehkan proses pengdigitalan berjaya, kolaborasi dan kerjasama strategik dengan pelbagai pihak di dalam dan luar negara amat diperlukan dan dirancang sebaik mungkin. Di samping mengukuhkan jaringan Kerjasama, kolaborasi seperti ini akan dapat membantu dari segi pertukaran pengetahuan dan kemahiran, penjimatan kos dan peningkatan imej muzium khususnya dan negaranya.

RUMUSAN

Kepesatan pembangunan fizikal, dan teknologi telah mengubah corak pemikiran dan wajah budaya masyarakat di Malaysia. Muzium berperanan sebagai agen perubahan sosial malah turut berfungsi menggalakan perpaduan masyarakat dengan menggunakan kekuatan artifak budaya dalam memastikan pemahaman dan penghargaan untuk pelbagai kumpulan etnik yang wujud dalam masyarakat negara ini.

Ledakan era digital dan revolusi industri 4.0 merupakan cabaran terkini kepada institusi permuziuman negara. Sebagai sebuah tempat yang menyimpan khazanah negara, muzium haruslah lebih terkehadapan dalam menggunakan aplikasi digital dan teknologi terkini dalam usaha menambah nilai perkhidmatan, peragaan artifak negara. Muzium merupakan sebuah institusi penyumbang kepada industri pelancongan negara melalui pelancongan warisan. Sebagai sebuah

institusi pelancongan, muzium haruslah lebih kreatif memplebagaikan produk dan strategi pemasaran khususnya dalam membentuk monetizing culture, penajaan, kolaborasi strategik yang menyumbang kepada pendapatan negara. Gabungan kepakaran dan tadbir uurus muzium yang baik serta sokongan bantuan kewangan yang mencukupi dari kerajaan dan swasta pastinya akan membantu kea rah transformasi institusi permuziuman negara pada masa akan datang.

RUJUKAN

- He, Z., Wu, L., & Li, X. R. (2018). When art meets tech: The role of augmented reality in enhancing museum experiences and purchase intentions. *Tourism Management*, 68, 127-139. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0261517718300475>
- Perutusan Tahun Baru 2022, Teks ucapan Ketua Pengarah Jabatan Muzium Malaysia, <http://www.jmm.gov.my/files/Perutusan%20Tahun%20Baru%20DKP%20JMM.pdf>
- Vermeeren, A. P., Calvi, L., Sabiescu, A., Trocchianesi, R., Stuedahl, D., Giaccardi, E., & Radice, S. (2018). Future museum experience design: crowds, ecosystems and novel technologies. In *Museum Experience Design* (pp. 1-16). Springer, Cham. Retrieved from https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-58550-5_1