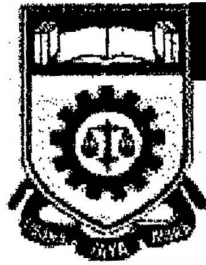
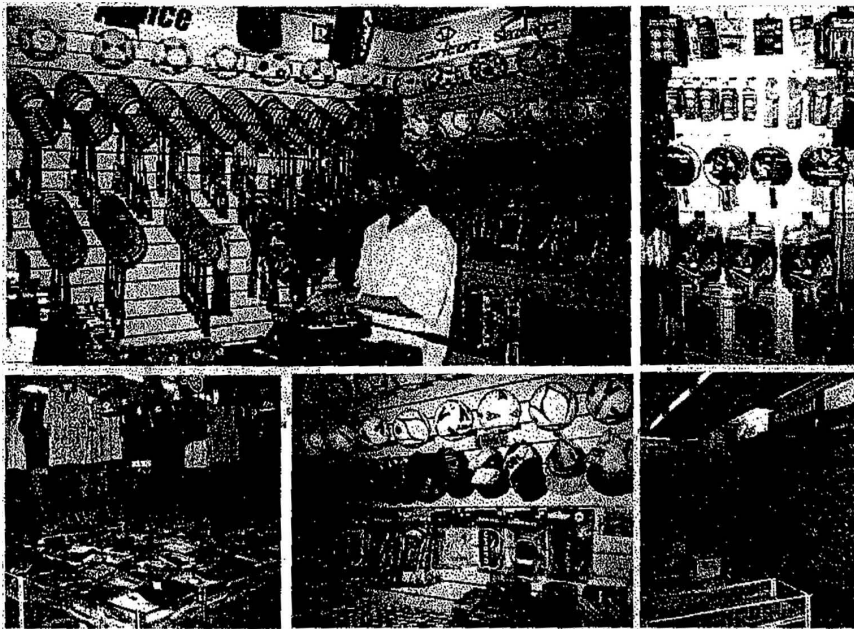


TAJUK PROJEK:

SPORT INTERACTIVE EQUIPMENT CENTRE



UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
SHAH ALAM



SPORTS INTERACTIVE EQUIPMENT CENTRE

DIPLOMA PERANCANGAN BANDAR & WILAYAH (05)

sports interactive

TIDAK BOLEH DIFOTOSTAT

PEPPUSTAKAAN
INSITUT TEKNOLOGI MARA
CAWANGAN KEDAH

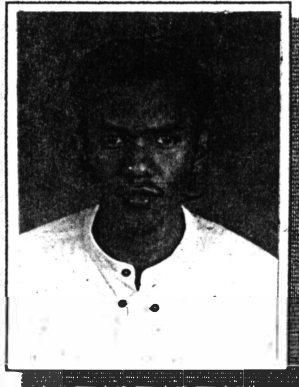
TAJUK PROJEK:

SPOR  CTIVE
EQUIPMENT CENTRE

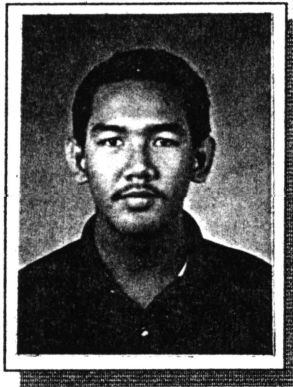
ETR0000004

Di Sediakan Untuk:

EN. MOHD YUSOFF B. ISMAIL
PENSYARAH TUTORIAL



AZELAN BIN ABU SAMAH
98149125



ZURAI BIN AZIZ
97384973



KHAIRULAZHAM BIN HAMDIN
98149118



RASHIDAH BTE HJ. HASHIM
97146895

DIPLOMA PERANCANGAN BANDAR & WILAYAH (05)

**FAKULTI SENIBINA PERANCANGAN DAN UKUR
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
SHAH ALAM.**

TIDAK BOLEH DIFOTOSTAT

Q.S

ISI KANDUNGAN

BADAN UTAMA RANCANGAN PERNIAGAAN

1. Pengenalan	1
2. Tujuan	3
3. Latarbelakang Perniagaan	4
Nama Perniagaan	
Alamat Perniagaan	
Alamat Surat Menyurat	
Nombor Telefon	
Nombor Fax	
Bentuk Perniagaan	
Kegiatan Utama	
Tarikh Memulakan Perniagaan	
Tarikh Daftar perniagaan	
Nombor Pendaftaran	
Modal Permulaan	
Nama Bank	
Nombor Akaun Bank	
4. Latarbelakang Pemilik	6
Biodata	
Syarat Perjanjian Ahli Kongsi	

1.0 PENGENALAN

Selaras dengan seruan kerajaan dalam menggalakkan penyertaan bumiputra untuk menceburi bidang perniagaan maka **Sport Interactive Equipment Centre** telah mengambil inisiatif untuk menceburi bidang yang mencabar dan berisiko ini untuk menyahut seruan kerajaan dan membuktikan kebolehan bumiputra dalam bidang ini. Menjelang alaf baru tahun 2000, Malaysia akan muncul sebagai sebuah negara yang akan pesat membangun menuju status negara maju. Peningkatan pertumbuhan penduduk yang berlaku di negara ini juga akan menyebabkan peningkatan permintaan terhadap keperluan barangan sukan dan lain – lain lagi peralatan yang berkaitan dengan sukan. Malaysia juga mempunyai prasarana yang cukup lengkap dan canggih dalam kemudahan kesukanan. Kegiatan sukan bukan lagi sebagai keperluan untuk memenuhi masa lapang, tetapi juga sebagai satu industri yang boleh memberikan pulangan yang sangat menguntungkan. Melalui sukan, negara dapat di promosikan dan negara juga sudah mampu untuk menganjurkan acara – acara sukan yang bertaraf antarabangsa seperti sukan kedua terbesar di dunia iaitu Sukan Komarwel.

Selain itu, penglibatan bumiputra yang menceburi bidang perniagaan ini juga amat kurang. Oleh yang demikian, faktor ini menjadi pemangkin utama dengan tertubuhnya **Sport Interactive Equipment Centre** di mana ianya di miliki sepenuhnya oleh bumiputra. Dengan penubuhan **Sport Interactive Equipment Centre** ini juga di harap dapat membuka peluang – peluang baru kepada para pengusaha bumiputra lain. Selain daripada faktor penglibatan kaum, minat yang mendalam terhadap bidang sukan juga adalah menjadi faktor tertubuhnya perniagaan ini. Dengan minat yang mendalam, di harap perniagaan ini dapat di tadbir dengan baik dan sistematik seterusnya boleh mendatangkan pulangan yang lumayan.

Sport Interactive Equipment Centre akan menawarkan perkhidmatan menjual alatan sukan seperti baju, kasut, raket dan peralatan lain yang berkaitan dengan sukan. Perniagaan ini akan memulakan operasinya pada Januari 2000. Perniagaan ini juga terletak di lokasi yang sangat baik. Oleh yang demikian, ianya akan memberi kelebihan kepada **Sport Interactive Equipment Centre** dalam menguasai pasaran.