

ETR 300

PERNIAGAAN HOBBY CENTRE

Disediakan oleh

Murni Md. Saman

Rohaiza Abd. Wahab

Norzilah Mat Saad

Afza Alawi

Harlina Md. Isa

DIPLOMA IN BANKING 05

UiTM Kampus Sungai Petani

25 Mac 2000

ISI KANDUNGAN

TAJUK	MUKA SURAT
Isi Kandungan	I-II
Pengesahan Pelajar	III
Surat Penyerahan	IV-V
Sekapur Sirih	VI
Penghargaan	VII
1.0 Pengenalan	1-2
1.1 Profil Industri	3-4
1.2 Logo	5
1.3 Keterangan Logo	6
1.4 Tujuan Penyediaan Rancangan Perniagaan	7-8
1.5 Latarbelakang Perniagaan	9
1.6 Latarbelakang Tapak Projek	10-11
1.7 Latarbelakang pekongsi	12-16
1.8 Surat Perjanjian Pekongsi	17-20
1.10Peta Lokasi	
1.11Lokasi Kedai	
2.0 Rancangan Pentadbiran	
2.1 Carta Organisasi	
2.2 Struktur Organisasi	21
2.3 Matlamat Organisasi	22-24
2.4 Strategi Organisasi	25
2.5 Deskripsi Tugas	26-34
2.6 Nama Pemegang Saham Perniagaan	35
2.7 Imbuan Balas Jasa	36
2.8 Imbuan Balas Jasa Dan Insentif Pekerja	37
2.9 Senarai Perabot dan Kelengkapan	38
2.10 Nama dan Alamat Pembekal	39
2.11 Belanja Pentadbiran	40
2.12 Susun Atur Pejabat	41
3.0 Rancangan Pemasaran	
3.1 Carta Organisasi Pemasaran	
3.1Matlamat Pemasaran	42
3.2 Sasaran Pasaran	43
3.3 Syer Pasaran	44

3.3.1 Syer Pasaran Sebelum Kemasukan	45
3.3.2 Syer Pasaran Selepas Kemasukan	46
3.4 Kelebihan Perniagaan	47
3.5 Kelebihan Dan Kelemahan Pesaing	48
3.6 Ramalan Jualan	49
3.7 Strategi Promosi	50-51
3.8 Strategi Harga	52-54
3.9 Strategi Edaran	55
3.10 Strategi Barangan	56-57
3.11 Senarai Barangan Yang Ditawarkan	58-59
3.12 Belanja Pemasaran	60
3.13 Kad Perniagaan	
4.0 Rancangan Operasi	
4.1 Carta Organisasi Operasi	
4.2 Rancangan Operasi	61
4.3 Objektif Operasi	62
4.4 Strategi Operasi	63
4.5 Kemudahan	64
4.6 Waktu Operasi	64
4.7 Imbuan Balas Jasa	65
4.8 Imbuan Balas Jasa Dan Insentif Pekerja	66
4.9 Belanja Operasi	67
4.10 Carta Aliran Proses	68-69
4.11 Susun Atur Bahagian Operasi	70
5.0 Rancangan Kewangan	
5.1 Matlamat Rancangan Kewangan	71
5.2 Kos Perlaksanaan Projek	72
5.3 Sumber Pembiayaan Projek	73-74
5.3 Jadual Bayaran Balik Pinjaman	75
5.4 Jadual Bayaran Balik Sewa Beli	76-78
5.5 Jadual Susut Nilai Aset Tetap	79-85
5.7 Proforma Aliran Tunai	86-89
5.8 Proforma Penyata Pendapatan Dan Untung Rugi	90-94
5.9 Proforma Kunci Kira- Kira	95-97
5.10 Analisa Titik Pulang Modal	98-99
5.11 Rumusan	100
6.0 Lampiran	



PUSAT PEMBANGUNAN USAHAWAN MALAYSIA (MEDEC)

Universiti Teknologi MARA

Cawangan Kedah

Peti Surat 187

08400 Merbok

Kedah Darul Aman

Tel: 04-457 1300

Fax: 04-457 4355

Surat Kami : 500-KDH(MEDC. 15/2/1)

Tarikh : 19/1/2000

KEPADA SESIAPA YANG BERKENAAN

Tuan/Puan

ASAS KEUSAHAWANAN (ETR)

Adalah dengan segala hormatnya dimaklumkan bahawa penama-penama yang dinyatakan di bawah ini adalah pelajar-pelajar UiTM Cawangan Kedah yang sedang mengikuti subjek Asas Keusahawanan yang dikendalikan oleh Pusat Pembangunan Usahawan Malaysia (MEDEC), UiTM Cawangan Kedah pada semester ini.

Salah satu daripada syarat di dalam subjek tersebut ialah pelajar-pelajar dimestikan untuk menyediakan satu Rancangan Perniagaan (RP) yang lengkap mengenai projek yang mereka pilih sendiri.

Pelajar-pelajar berkenaan ialah:

1. MURNI BT MD SAMAN
2. HARLINA BT MD ISA
3. AFFA BT ALAWI
4. NORZILAH BT MAT SAAD
5. ROHAIZA BT ABD WAHAB

Pihak kami amat berbesar hati sekiranya pihak tuan/puan dapat memberi kerjasama yang sewajarnya kepada penama berkenaan.

Sekian, terima kasih

Yang benar

MOHD AZHAR OSMAN

Koordinator

b/p. Provos

MOHD AZHAR B. OSMAN

Koordinator

Pusat Pembangunan Usahawan Malaysia

Universiti Teknologi MARA

Kampus Merbok

Kedah Darul Aman

1.1 PROFIL INDUSTRI

Industri permainan elektronik berasaskan alat kawalan jauh di Malaysia merupakan industri baru yang diketengahkan sebagai suatu lagi sumber pendapatan negara yang semakin penting. Dengan kehidupan masyarakat di Malaysia yang serba maju dan canggih, industri ini semakin mendapat sambutan yang menggalakkan.

Dewasa ini, majoriti masyarakat di Malaysia berpendidikan tinggi dan semakin berkemampuan berikutan ekonomi negara yang semakin pulih serta pendapatan perkapita penduduk semakin stabil. Ini terbukti dengan kemunculan golongan profesional yang mendapat pendidikan sehingga ke tahap tertinggi dan memiliki pengetahuan terkini di tahap termaju. Menurut statistik yang dikeluarkan oleh sebuah universiti tempatan bermula dari tahun 1995 hingga 1999, peratusan pelajar yang mencapai tahap pendidikan atau kelulusan kelas pertama meningkat setiap tahun. Bermula dengan kadar sebanyak 5.9% pada tahun 1995, meningkat kepada 7.8% pada tahun 1996. Seterusnya 9.3% tahun 1997, peratusan ini meningkat sebanyak 1.6% dalam tahun 1998. Peratusan terkini dalam tahun 1999 ialah pada kadar yang lebih tinggi iaitu sebanyak 12.3%. Daripada statistik di atas, terbuhtilah tahap pendidikan semakin maju yang dicapai oleh rakyat negara kita.

Ekoran daripada itu, produk ini dapat dimiliki oleh sesiapa sahaja yang berminat dengan permainan elektronik berasaskan alat kawalan jauh. Walaupun industri ini masih baru diperkenalkan, namun ia tidak menghalang untuk terus berkembang dan mendapat perhatian umum. Malaysia dikatakan tidak mustahil untuk bersaing di dalam pasaran antarabangsa iaitu setanding dengan Singapura, Jepun dan Taiwan yang merupakan 'orang lama' dalam bidang ini. Di Malaysia persaingan terhadap produk ini tidak begitu ketara tetapi lebih