

# **DREAMWORKS**

## **ANIMATION SDN. BHD.**

### **RANCANGAN PERNIAGAAN**

### **ETR 300**

DISEDIAKAN UNTUK

**PUAN NURJALILAH**

DISEDIAKAN OLEH

ZAMINUDDIN BIN ZAINAL ABIDIN

RASHA AZARZI BIN SHAFII

RAFIDAH BT HJ. JOHAN

NORHASLINDA ROHAYU BT ABD MANAN

NURUL AZRA BT ZAKARIA

**ISI KANDUNGAN**

- i. Surat Penyerahan Rancangan Pentadbiran
  - ii. Sekapur Sireh
  - iii. Lembaga pengarah
- 
- 1.0. PENGENALAN**
    - 1.1. Logo Syarikat
    - 1.2. Pengenalan
    - 1.3. Tujuan
    - 1.4. Latarbelakang Syarikat
      - 1.4.1. Nama dan alamat pemegang saham ahli kongsi
      - 1.4.2. Nama, jawatan dan pemegang syer rakan kongsi
    - 1.5. Latarbelakang rakan kongsi
      - 1.5.1. Rakan kongsi pertama
      - 1.5.2. Rakan kongsi kedua
      - 1.5.3. Rakan kongsi ketiga
      - 1.5.4. Rakan kongsi keempat
      - 1.5.5. Rakan kongsi kelima
- 
- 2.0. RANCANGAN PENTADBIRAN SYARIKAT**
    - 2.1. Struktur Organisasi
    - 2.2. Carta Organisasi
    - 2.3. Senarai Kakitangan Pengurusan
    - 2.4. Tugas dan Peranan Kakitangan Syarikat
      - 2.4.1. Pengurus seni
      - 2.4.2. Pengurus pemasaran
      - 2.4.3. Pengurus kewangan



# INSTITUT TEKNOLOGI MARA

## CAWANGAN MELAKA

MARA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Tarikh: 13 Januari 1999  
Surat Tuan: 100-CM(AKA 30/7B)  
Surat Kami:

Km 26, Jalan Lendu, 78000 Alor Gajah Melaka  
Tel No: 06-565241, 565341, 565342, 565770, 565771  
Telefax: 06-563963 06-5591000

### KEPADA SESIAPA YANG BERKENAAN

Tuan/Puan

Adalah dimaklumkan bahawa pelajar-pelajar berikut adalah pelajar Diploma In Business Studies di Institut Teknologi MARA Cawangan Melaka. Melaka telah ditugaskan untuk membuat penyelidikan di organisasi tuan/puan sebagai memenuhi syarat bagi matapelajaran mereka.

BIL	NAMA PELAJAR	NO. PELAJAR
1.	NURUL AZRA BTE ZAKARIA	96962871
2.	NORHASLINDA ROHAYU BTE ABD. MANAN	96449515
3.	RAFIDAH HJ. JOHAN	96141950
4.	ZAMINUDDIN BIN ZAINAL ABIDIN	96495273
5.	RASHA AZARZI BIN SHAFII	96580569

Sehubungan dengan itu, dapat kiranya pihak tuan/puan memberikan kerjasama yang diperlukan. Semua maklumat yang diterima akan digunakan untuk tujuan akademik sahaja.

Kerjasama dari pihak tuan/puan kami dahului dengan ucapan ribuan terima kasih.

Sekian.

Yang benar

**SHAHARIAH HJ. OSMAN**  
Ketua Kursus DBS  
b/p Provos  
ITM Cawangan Melaka

## **1.2 PENGENALAN**

Perkembangan perniagaan di dalam era pengkomputeran, pengiklanan dan teknologi maklumat merupakan salah satu bidang yang memainkan peranan penting di dalam masyarakat dalam merealisasikan hasrat kerajaan membentuk dan menentukan hala tuju negara yang berorientasikan "Budaya Maklumat" dan negara maju dalam abad ke-21.

Pelbagai teknik dan cara yang dilakukan di dalam perniagaan tersebut seperti pendedahan tentang asas komputer, internet, pengiklanan grafik 3D, penjualan dan pemasaran komputer, pengendalian kelas komputer, servis komputer dan lain-lain lagi yang menjadikan komputer sebagai asas utama.

Oleh yang demikian kami telah merancang untuk menjalankan perniagaan yang terdiri daripada 5 orang rakan kongsi di bawah nama Syarikat Dreamworks Animation Sdn. Bhd. yang mana syarikat ini akan menjalankan perniagaan mereka animasi 3D dan juga 2D untuk tujuan pengiklanan dan penyiaran.

### 1.3 TUJUAN

Matlamat utama organisasi kami adalah untuk menjadikan Syarikat kami sebagai pusat pengiklanan dan multimedia komputer yang utama di kawasan Petaling Jaya. Kami juga bermatlamat untuk mengubah hala pelanggan atau pengguna Petaling Jaya yang lebih tertumpu perkhidmatan di Kuala Lumpur. Matlamat kami juga mungkin tercapai kerana kawasan sekitarnya terdiri daripada kawasan perumahan, kilang-kilang, syarikat-syarikat di sektor swasta mahupun kerajaan dan institusi pengajian tinggi yang kini lebih banyak menggunakan komputer sebagai kemudahan asas yang penting dan sedang berkembang pesat.

Selain itu matlamat kami juga adalah untuk:

1. Menghasilkan satu gerak kerja yang sistematik di dalam urusan pentadbiran syarikat.
2. Memastikan pengiklanan multimedia syarikat yang di berikan menepati kehendak pengguna dari segi kualiti, masa dan juga harga.
3. Memastikan kualiti pengiklanan dan rekabentuk grafik syarikat berada dalam kuantiti yang mencukupi dan kualitinya terjamin.
4. Memastikan kewangan syarikat dikemaskinikan sentiasa bagi mengetahui kemanakah pengaliran wang syarikat.
5. Memberikan perkhidmatan yang cekap dan teratur serta lancar.
6. Menberi kepuasan kepada pelanggan dengan pengiklanan yang akan direkabentukkan oleh syarikat.
7. Membentuk masyarakat yang bermoral , beretika dan mempunyai nilai-nilai ketimuran dengan siri-siri animasi yang bakal dikeluarkan.