

**UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
CAWANGAN MELAKA**

**RANCANGAN PERNIAGAAN KEUSAHAWANAN
ETR 300**

MUPHIC STUDIO

DI SEDIAKAN UNTUK:

**TUAN HJ. NASIR NORDIN
PENSYARAH ETR 300**

DI HASILKAN OLEH:

AZNAM BIN TUKIAMAN	96899115
MOHD ASRIZAM BIN ROSTY	96142852
MOHD FAISHAL BIN ABD. KUDUS	96128663
NAZLINDA BTE MAHAMUD	96596003
YUHANA BTE MD. YAAKUB	96949783
SAMSI AH BTE AWANG	96885984

KAJIAN SENIREKA GRAFIK

**SARJANA MUDA SENIREKA GRAFIK
BAD 06
22. OKTOBER 1999**



INSTITUT TEKNOLOGI MARA

CAWANGAN MELAKA

MARA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

Tarikh: 12hb. Julai 1999
Surat Tuan:
Surat Kami: 100-CM(AKA 37/B)

Km 26, Jalan Lendu, 78000 Alor Gajah Melaka
Tel No: 06-565241, 565341, 565342, 565770, 565771
Telefax: 06-563963 06-5591067

KEPADA SESIAPA YANG BERKENAAN

Tuan,

Sukacita dimaklumkan bahawa pelajar-pelajar yang tersenarai namanya di bawah adalah pelajar Kursus Sarjana Muda Seni Lukis dan Seni Reka. di Institut Teknologi MARA, Melaka. Mereka telah ditugaskan untuk membuat penyelidikan sebagai memenuhi syarat matapelajaran ETR 300 Asas Keusahawanan

Bil.	Nama Pelajar	No. ITM
1.	Aznam b. Tuki Aman	96899115
2.	Mohd Asrizam b. Rosty	96142852
3.	Mohd Faishal b. Abd. Kudus	96128663
4.	Samsiah bt. Awang	96885984
5.	Yuhana bt. Md. Yaakub	96949783
6.	Nazlinda bt. Mahamud	96596003

Sukacita saya sekiranya dapat tuan membantu mereka dengan maklumat-maklumat yang berkaitan untuk menjayakan projek kajian mereka. Segala maklumat yang diperolehi akan digunakan semata-mata untuk tujuan akademik dan tidak akan disebar kepada umum.

Kerjasama tuan saya dahului dengan ucapan ribuan terima kasih.

Sekian.

Yang benar,

SHAHRUL AZMAN SHAHBUDIN
Ketua Kursus
Seni Reka Grafik
ITM Melaka.
b/p Provos

ISI KANDUNGAN

MUKA SURAT

Surat Penyerahan Rancangan Perniagaan	i - ii
Sekapur Sireh Seulas Pinang	iii
Surat Penghargaan	vi - vii
Logo	viii
Penerangan Logo	ix - x
Kad Perniagaan	xi
Pengenalan	1 - 2
Tujuan	3 - 4
Surat Perjanjian Ahli Perkongsian	5 - 13
Surat Perjanjian Sewa Bangunan	14 - 17
Surat Perjanjian Dengan Pembekal Komputer	18
Latar Belakang Perniagaan	19
Latar Belakang Rakan Kongsi	20 - 25
Sumbangan Modal Rakan Kongsi	26
Rancangan Organisasi	26 - 48
Matlamat Organisasi	
Strategi Organisasi	
Strategi Pengurusan	
Strategi Pemasaraan	
Strategi Kawasan	
Etika Pekerja	
Piagam Pelanggan	
Struktur Organisasi	
Huraian Carta Organisasi	
Spesifikasi Tugas	
Imbuhan Balas Jasa Dan Insentif Pekerja	
Jadual Kelengkapan Pejabat	
Jadual Kelengkapan Pentadbiran	
Jadual Imbuhan Balas Jasa Dan Insentif Pekerja	

Rancangan Operasi

49 - 75

- Matlamat Penyediaan Operasi
- Fungsi Operasi
- Kelengkapan Operasi
- Operasi Perniagaan Yang Di Jalankan
- Lokasi Operasi
- Premis Perniagaan
- Langkah Perniagaan Yang Di Jalankan
- Jadual Bertugas
- Contoh Pengisian Borang Penggunaan Perkhidmatan
- Perbezaan Bayaran Bagi Ahli Dan Bukan Ahli
- Harga Penggunaan Perkhidmatan
- Matlamat Muphic Studio Kepada Orang Awam
- Carta Aliran Proses
- Penerangan Proses
- Perbelanjaan Mesin Dan Kelengkapan
- Senarai Perabot dan Kelengkapan
- Senarai Bahan Mentah
- Anggaran Perbelanjaan Operasi

Rancangan Pemasaran

76 - 113

- Objektif Pemasaran
- Analisa pasaran
- Bentuk Pasaran
- Saiz Pasaran
- Pelanggan
- Objektif Pasaran
- Pasaran Sasaran
- Kekuatan Pesaing
- Kelemahan Pesaing
- Kekuatan Muphic Studio
- Kelemahan Muphic Studio

Ramalan Jualan
Ramalan Jualan tahun Kedua dan Ketiga
Strategi pasaran Secara Keseluruhan
Perbelanjaan Pemasaran

Rancangan Kewangan

114 - 122

Kos Pelaksanaan Projek
Jadual Susut Nilai Aset Tetap
Jadual Bayaran Balik Berpenggal
Proforma Penyata Untung Dan Rugi
Proforma Penyata Aliran Wang Tunai
Proforma Penyata Kunci Kira – Kira

RUMUSAN

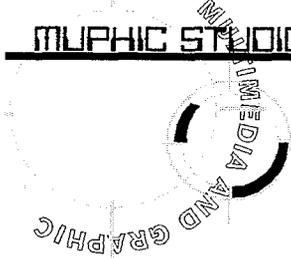
123

LAMPIRAN

MUPHIC STUDIO

MUPHIC STUDIO

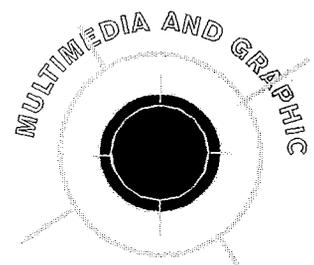
MUPHIC STUDIO



RAHAN HONGSI MUPHIC STUDIO

DUDUK DARI KIRI: EN. AZNAM BINTUHIAMAN, CIH NAZLINDA MAHAMUD,
EN. ASAIZAM BIN POSTY, EN MOHD FAISHAL BIN ABD. HUDAUS.,
CIH YUHANA BTE MD. YAAHUB, DAN CIH SAMSIAH BTE AWANG.

BELAHANG: EN. AZIZ SAMSON, EN. ZAINUD-DIN, DAN PN. CHUA SUAT AI.



SURAT PENYERAHAN

Muphic Studio
(Studio Grafik & Multimedia)
Kumpulan Projek ETR 300
Km. 26 Jln. Lendu
UTM. Cawangan Melaka
78000 Alor Gajah
Melaka.

Tuan Hj. Nasir Nordin
Pensyarah Asas keusahawanan (ETR 300)
UTM. Cawangan Melaka
78000 Alor Gajah
Melaka.

Tuan,

Penyerahan Laporan Rancangan Perniagaan

Merujuk kepada perkara di atas, kami dengan sukacitanya menyerahkan kepada Tuan Rancangan Perniagaan yang kami akan usahakan iaitu sebuah perniagaan yang melibatkan perkhidmatan pengajaran komputer terutamanya dalam bidang Grafik, Multimedia serta penghasilan kerja terakhir dalam bentuk manual.

2. Perniagaan kami di kenali dengan nama Muphic Studio (Studio Grafik & Multimedia) yang akan di tubuhkan pada 1 Januari 2003 di 02. Ground Floor, Jln. Negara, Pusat Bandar Melawati, 53100 Kuala Lumpur. Kami memilih perniagaan ini kerana kami berpendapat bahawa ia merupakan satu perkhidmatan yang terbaru iaitu sistem yang mengajar grafik, multimedia dan kaedah penghasilan kerja terakhir secara manual berbanding dengan Cyber Café yang lebih banyak menumpukan kepada penggunaan Internet. Memandangkan kami akan mula menjalankan perniagaan ini pada tahun 2003, maka kami menjangkakan masyarakat di Malaysia ketika itu sudah cukup terdedah dengan Informasi Teknologi (IT).

3. Rancangan Perniagaan ini merupakan sebahagian daripada syarat bagi melengkapkan keperluan matapelajaran Asas Keusahawanan (ETR 300), seterusnya juga menjadi keperluan untuk memperolehi Ijazah Sarjana Muda Senireka Grafik yang sedang kami duduki.

4. Kertas kerja ini juga bertujuan untuk mendedahkan kaedah serta teknik-teknik yang baik dan bersesuaian untuk di praktikkan agar menjadi panduan dan petunjuk bagi kami atau mana-mana pihak yang ingin melibatkan diri secara langsung mahupun tidak langsung dalam bidang perniagaan ini.

5. Kami juga mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan ribuan terima kasih yang tidak terhingga kepada Tuan di atas segala nasihat, panduan, bimbingan dan tunjuk ajar yang telah di berikan. Kami juga ingin meminta maaf atas sebarang kekurangan yang terdapat di dalam Laporan Rancangan Perniagaan ini.

Sekian,

Terima Kasih.

.....
(Aznam Bin Tukiaman)
96899115
Ketua Projek

SEKAPUR SIREH SEULAS PINANG

Alhamdulillah syukur ke hadrat ilahi kerana dengan izin dan limpah kurnianya dapat kami menyiapkan Rancangan Perniagaan ini. Di dalam usaha untuk menyiapkan dan menyempurnakan Rancangan Perniagaan ini, pelbagai masalah dan dugaan telah kami hadapi untuk mendapatkan maklumat – maklumat yang kami perlukan berkaitan dengan tajuk Rancangan Perniagaan ini. Namun begitu dengan berkat kesabaran, kerjasama dan ketabahan sesama ahli kumpulan maka segala masalah yang dihadapi telah dapat kami atasi dan tangani dengan jayanya. Amat bersesuaian dan bertepatan sekali Rancangan Perniagaan ini di hasilkan bagi mengkaji dan mengenalpasti keuntungan kepada pengguna.

Sesungguhnya Rancangan Perniagaan ini tidak akan dapat kami sempurnakan dengan jayanya tanpa tunjuk ajar, perhatian dan galakan dari pelbagai pihak samada dari kalangan warga Universiti Teknologi Mara sendiri, masyarakat luar serta pihak-pihak yang terbabit dalam menjayakan rancangan Perniagaan ini.

Semoga segala usaha yang telah di curahkan ini dapat memberi manfaat kepada semua pihak.

SURAT PENGHARGAAN

Alhamdulillah, syukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah dan kurniannya serta keizininannya kami berjaya melengkap dan menyiapkan Rancangan Perniagaan ini. Semoga apa yang dipaparkan dalam Rancangan Perniagaan ini sedikit sebanyak dapat memberi manfaat kepada semua. Insya Allah.

Kami ingin merakamkan ucapan terima kasih kami yang tidak terhingga kami kepada pihak-pihak dan individu-individu yang terbabit di atas kesudian mereka melapangkan masa bagi membantu, memberi tunjuk ajar dan nasihat kepada kami dalam menjayakan projek penyediaan Rancangan Perniagaan ini.

Setinggi-tinggi penghargaan kami ucapkan kepada:

Encik Shahrul Azman Shahbudin
Ketua Kursus Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka
ITM. Cawangan Melaka.

Tuan Hj. Nasir Nordin
Pensyarah ETR 300
ITM. Cawangan Melaka.

Miss Tan Bee Lian
Cyber Centre
Mahkota Parade
Melaka.

En Ahmad Shariff
Uni Data Computer System
Graha Peladang, Jln. Hang Tuah
75300 Melaka.

Twoone Cyber
Tmn Seri Bayu
Alor Gajah
Melaka

Cyber Net
Lot 36. Tmn. Permata
Kuala Lumpur.

Serta kepada semua pihak-pihak yang telah terlibat samada secara langsung ataupun tidak langsung dalam penyediaan rancangan Perniagaan ini. Juga tidak dilupakan, usaha dan bantuan daripada rakan-rakan seperjuangan.

Akhir kata, kami mengharapkan agar dengan terlaksananya Rancangan Perniagaan ini sedikit sebanyak dapat memberi gambaran kepada semua pihak dan pembaca mengenai perniagaan yang bakal kami tubuhkan ini.

Semoga usaha yang seperti ini di redhai oleh Allah dan ia dapat di jadikan asas serta panduan kepada bakal usahawan muda untuk memasuki era baru dunia IT, dan bidang pengkomputeran menuju alaf baru yang akan tiba serta seterusnya di zaman akan datang.

Sekian,

Wassalam.



MULTIMEDIA &

GRAPHIC STUDIO

PENERANGAN LOGO

Muphic - Merupakan singkatan bagi perkataan multimedia dan grafik

Studio - Merupakan tempat dimana kegiatan syarikat kami beroperasi.

Muphic studio ini merupakan nama yang mewakili syarikat kami yang membawa maksud penubuhan sebuah syarikat yang menyediakan perkhidmatan pengajaran software grafik dan multimedia serta proses penghasilan kerja terakhir yang di lakukan secara manual.

Syarikat ini di terajui oleh enam orang graduan bumiputera. Boleh dikatakan keseluruhan logo syarikat Muphic Studio berbentuk typografi, tetapi hanya bentuk “C” saja yang di ubah suai seperti bentuk tetikus.

Tetikus digunakan pada huruf “C” yang melambangkan bahawa kegiatan syarikat kami ini banyak melibatkan penggunaan komputer selaras dengan matlamat kerajaan yang ingin menuju ke arah perkembangan IT.

Muphic Studio menaruh harapan yang tinggi bahawa satu hari nanti ia akan menjadi sebuah syarikat grafik dan multimedia yang terbesar di Malaysia.

WARNA

Biru

Warna biru merupakan warna utama bagi syarikat kami. Ia bermaksud bahawa syarikat kami sentiasa dinamik dan kecekapan kami dalam bidang ini. Warna ini juga bermaksud Muphic Studio akan terus menghadapi saingan dan menjadi contoh kepada syarikat lain kerana kualiti dan layanan mesra kakitangan Muphic Studio.

Kuning

Membawa pelbagai makna . Ia merupakan warna yang melambangkan sikap kami yang sanggup menghadapi rintangan dan dugaan dalam memperkenalkan era baru dunia pengkomputeran, IT, terutamanya dalam bidang grafik dan multimedia serta tanggungjawab dalam perniagaan yang kami lakukan. Selain daripada itu ia turut melambangkan keceriaan dan persefahaman antara ahli-ahli perkongsian.

Kelabu

Menjadi bayang pada perkataan logo Muphic Studio. Ia bertujuan untuk menampakkan imej syarikat yang sentiasa ke hadapan dan warna ini juga bermaksud kami sentiasa mengikut arus perkembangan semasa yang menyediakan kemudahan dan maklumat mengenai komputer yang semakin maju dan moden, tambahan pula warna ini melambangkan teknologi seperti mana perniagaan kami yang menggunakan teknologi baru.

Hitam

Warna hitam pula melambangkan bahawa syarikat kami akan lebih mementingkan mutu dan keunggulan dalam proses membimbing pelanggan untuk menerokai alam pengkomputeran terutamanya grafik dan multimedia dengan lebih meluas.

MULTIMEDIA & GRAPHIC STUDIO

AZNAH TUHMAN
PENGURUS BESAR

MUPHIC STUDIO
02. GROUND FLOOR, JLN. NEGARA
PUSAT BANDAR MELAWATI,
31000 KUALA LUMPUR

TEL 03- 4087575
FAX 03- 4087576

MULTIMEDIA & GRAPHIC STUDIO

NAZLINA RAHMAN
PENGURUS PENTADBIRAN

MUPHIC STUDIO
02. GROUND FLOOR, JLN. NEGARA
PUSAT BANDAR MELAWATI,
31000 KUALA LUMPUR

TEL 03- 4087575
FAX 03- 4087576

MULTIMEDIA & GRAPHIC STUDIO

FAUZAN ROSTY
PENGURUS OPERASI 1

MUPHIC STUDIO
02. GROUND FLOOR, JLN. NEGARA
PUSAT BANDAR MELAWATI,
31000 KUALA LUMPUR

TEL 03- 4087575
FAX 03- 4087576

MULTIMEDIA & GRAPHIC STUDIO

FRISAL ABD. HUSS
PENGURUS OPERASI 2

MUPHIC STUDIO
02. GROUND FLOOR, JLN. NEGARA
PUSAT BANDAR MELAWATI,
31000 KUALA LUMPUR

TEL 03- 4087575
FAX 03- 4087576

MULTIMEDIA & GRAPHIC STUDIO

LIYANA MO YARHOB
PENGURUS PEMASARAN

MUPHIC STUDIO
02. GROUND FLOOR, JLN. NEGARA
PUSAT BANDAR MELAWATI,
31000 KUALA LUMPUR

TEL 03- 4087575
FAX 03- 4087576

MULTIMEDIA & GRAPHIC STUDIO

SAMSIAH AWANG
PENGURUS KEWANGAN

MUPHIC STUDIO
02. GROUND FLOOR, JLN. NEGARA
PUSAT BANDAR MELAWATI,
31000 KUALA LUMPUR

TEL 03- 4087575
FAX 03- 4087576

PENGENALAN

Di dalam menuju alaf baru, untuk menjadikan diri kita golongan yang cerdas pandai, kita semua perlulah peka akan kecanggihan dunia teknologi masa kini. Janganlah kita menjadikan diri ini laksana tunggul kayu yang mendiampkan diri yang melihat akan arus kemajuan sahaja.

Selaras dengan itu kami telah menubuhkan Muphic Studio yang merupakan satu perniagaan perkongsian yang ditubuhkan atas dasar saling percaya antara satu sma lain dan perniagaan ini merupakan perniagaan baru dan masih belum wujud lagi di negara ini.

Muphic sebenarnya ialah singkatan daripada perkataan multimedia dan grafik. Perniagaan ini berbentuk perkhidmatan sistem pengajaran kepada mereka yang berminat dalam penghasilan rekaan grafik dan mencipta hasil kerja dalam bentuk multimedia serta proses penghasilan kerja terakhir iaitu dalam bentuk manual. Contohnya seperti teknik atau cara menampalkan kerja yang di buat dengan lebih kemas terutamanya ketika hendak melakukan persembahan hasil kerja di hadapan pensyarah, guru, pengurus syarikat dan sebagainya.

Perniagaan ini bertujuan untuk memperkembangkan lagi ilmu dan kemahiran dalam bidang grafik dan multimedia serta kaedah penghasilan kerja terakhir iaitu secara manual selaras dengan keperluan era teknologi maklumat yang semakin berkembang pesat pada masa kini. Di samping itu perniagaan ini bertujuan juga untuk melahirkan pereka-pereka grafik yang berjaya kerana pada masa kini negara memerlukan pereka-pereka grafik dan multimedia untuk syarikat pengiklanan, percetakan, perfileman dan sebagainya.

Kami mengambil inisiatif untuk membuka perniagaan ini memandangkan kurangnya pendedahan dan pengetahuan masyarakat menghasilkan rekaan dalam bidang grafik dan multimedia yang merupakan satu keperluan dunia hari ini. Pengwujudan studio pula ialah sebagai tempat untuk mengaplikasikan penggunaan komputer dan kerja-kerja manual bagi menghasilkan rekaan sendiri yang sempurna dan kreatif. Oleh itu dengan adanya konsep yang bercirikan studio ini maka ia akan mempengaruhi dan menarik minat pelanggan untuk mempelajarinya.

Antara lain objektif penubuhan Muphic Studio juga ialah untuk mempraktikkan Ijazah Sarjana Muda Senireka Grafik yang kami perolehi daripada Universiti Teknologi Mara di samping menjadikan kami golongan graduan bumiputera yang mampu untuk bersaing dengan bangsa-bangsa lain. Selain itu juga dapat mengwujudkan persaingan yang sihat di dalam dunia perniagaan di samping melahirkan usahawan-usahawan muda dan baru yang berjaya terutamanya kaum bumiputera.

Dengan adanya perkhidmatan yang di jalankan ini maka ia akan dapat memajukan kaum bumiputera dan seterusnya dapat memberi galakan kepada usahawan yang lain untuk menceburi apa jua perniagaan. Kami yakin perniagaan yang bakal kami usahakan ini mempunyai potensi yang cerah serta berupaya untuk berjaya dan maju bagi manyahut seruan kerajaan dalam usaha ke arah wawasan 2020, apatah lagi dengan perkembangan teknologi maklumat di negara sekarang ini. Di samping itu kepercayaan dan perkhidmatan ini membuktikan bahawa perniagaan yang dikendalikan oleh usahawan bumiputera mampu memberikan perkhidmatan yang berkualiti setanding dengan pesaing-pesaing lain.

Kami begitu mengharapkan agar perniagaan ini akan berjaya dan seterusnya dapat membantu pelajar-pelajar ataupun sesiapa sahaja yang berminat dalam bidang grafik dan multimedia serta menjadikan Muphic Studio sebagai satu syarikat ulung yang melahirkan pereka-pereka grafik yang terbaik di Malaysia.

TUJUAN RANCANGAN PERNIAGAAN

Rancangan perniagaan merupakan suatu yang perlu disediakan sebelum sesuatu perniagaan di jalankan. Ia menggambarkan dan menerangkan perniagaan yang hendak di jalankan secara menyeluruh. Ia di sediakan agar tidak berlaku kesilapan di dalam mengendalikan perniagaan itu nanti dan seterusnya akan menghasilkan kerja yang rapi dan bersistematik. Tujuan rancangan perniagaan ini ialah untuk memenuhi aspek-aspek seperti berikut:

📖 Sebagai keperluan akademik di mana matapelajaran Asas Keusahawanan (ETR 300 merupakan salah satu daripada mata pelajaran wajib bagi setiap pelajar di Universiti Teknologi Mara yang ingin menceburi diri di dalam perniagaan di masa akan datang.

📖 Sebagai pendedahan awal, iaitu Rancangan Perniagaan ini di jadikan sebagai garis panduan dalam pengurusan perniagaan. Rancangan Perniagaan dapat membantu pelajar mengenalpasti kajian atau penyelidikan tentang perniagaan yang hendak dijalankan. Melaluinya, dapat melatih pelajar bagaimana untuk berinteraksi dengan masyarakat dalam melakukan penyelidikan tentang perniagaan.

📖 Sebagai garis panduan dan rujukan supaya projek ini dapat di laksanakan dengan lebih berkesan serta berjaya mencapai objektif perniagaan.

📖 Untuk menganalisa dan menilai sejauh mana perniagaan ini dapat menghasilkan keuntungan serta mengkaji peluang samada ia berdaya maju atau tidak.

📖 Untuk mengkaji projek perniagaan ini secara praktikal berdasarkan maklumat yang di perolehi daripada kajian-kajian yang telah di laksanakan.

📖 Untuk mengkaji bagaimana projek ini dapat beroperasi dengan lebih efektif serta meninjau pasaran dan persaingan yang wujud

📖 Untuk merangka belanjawan pelaksanaan projek dan menyakini pihak-pihak tertentu terhadap idea-idea perniagaan ini terutamanya untuk di jadikan asas dalam mendapatkan pembiayaan bagi proses pengembangan perniagaan di masa hadapan.

📖 Untuk menyakinkan dan memudahkan pihak-pihak tertentu seperti Majlis Perbandaran dan Jabatan Pendaftaran Perniagaan supaya meluluskan permohonan dan juga pendaftaran perniagaan.

📖 Untuk menambahkan penglibatan kaum bumiputera dalam perniagaan.

📖 Mengelakkan sebarang kerugian dan pembaziran sumber-sumber kewangan dan tenaga yang mungkin di laburkan.

📖 Memastikan pengagihan sumber-sumber dan tenaga kerja dan modal secara lebih optimum.

📖 Menyakini pihak-pihak tertentu seperti pengusaha dan agensi-agensi kewangan terhadap perniagaan ini sebagai asas bagi cadangan penubuhan.

SURAT IKATAN PERJANJIAN AHLI-AHLI PERKONGSIAN.

Surat ikatan perjanjian ahli-ahli perkongsian Muphic Studio ini di buat pada 1 Disember 2002 di Kuala Lumpur Di hadapan En. Shafie bin Harun firma guaman yang bertauliah dan di antara ahli-ahli rakan kongsi yang nama-nama tersebut tertera di bawah surat ikatan perjanjian di mana firma menjalankan perniagaan perkhidmatan pengajaran grafik, multimedia dan sistem penghasilan kerja terakhir iaitu secara manual. Ahli-ahli rakan kongsi terdiri daripada:

1. Nama : Aznam Bn Tukiaman
No.K/P : 770822-10-5779
Alamat : Lot 261, Kedai Saliman
Jln. Kurau Bandar
42700 Banting
Selangor Darul Ehsan.

2. Nama : Nazlinda Bte Mahamud
No.K/P : 781205-10-5873
Alamat : No. 24 Jln. Cendana Satu
Tmn. Seri Pekan
41050 Klang
Selangor Darul Ehsan.

3. Nama : Muhammad Asrizam Bin Rosty
No.K/P : 750113-10-5873
Alamat : Kg. Sri Tiram Jaya
45500 Tanjung Karang
Selangor Darul Ehsan.

4. Nama : Mohd. Faishal Bin Abd. Kudus
No.K/P : 780810-10-5067
Alamat : Lot 9, Jln. 57 C
Selayang Baru
68100 Batu caves
Selangor Darul Ehsan.

5. Nama : Yuhana Bte Md. Yaakob
No. K/P: 781203-08-5222
Alamat : No. 11 Lorong 2/2
Jln. Keramat Pulai
31300 Ipoh
Perak Darul Ridzuan

6. Nama : Samsiah Bte. Awang
No. K/P : 781204-08-5144
Alamat : 153- A, Kg. Baru
32400 Ayer Tawar
Perak Darul Ridzuan.

Maka dengan ini di sahkan bahawa nama-nama di atas bersatu menjadi ahli-ahli perkongsian mengikut peraturan dan syarat-syarat yang terkandung di bawah ini:

A. TARIKH BERKUAT KUASA

Perkongsian ini akan mula berkuatkuasa pada 1 Disember 2002 sehingga di tamatkan sebagaimana di persetujui oleh ahli-ahli perkongsian.

B. NAMA FIRMA

Nama firma yang telah di persetujui oleh ahli - ahli perkongsian ialah Muphic Studio (Studio Grafik & Multimedia).

C. TARIKH PERNIAGAAN MULA BEROPERASI

Ahli perkongsian telah bersetuju bahawa perniagaan ini akan bermula pada 1 Januari 2003

D. TEMPAT/LOKASI PERNIAGAAN

Perniagaan ini akan di jalankan di 02. Ground Floor, Jln. Negara, Pusat Bandar Melawati 53100, Kuala Lumpur

E. JENIS PERNIAGAAN

Secara umumnya perniagaan ini merupakan sejenis perniagaan perkhidmatan pengajaran komputer terutamanya dalam bidang grafik, multimedia serta proses kerja terakhir iaitu secara manual.

F. PEMBAHAGIAN UNTUNG RUGI

Pembahagian keuntungan dan tanggungan kerugian daripada perniagaan ini berdasarkan kepada peratusan sumbangan modal oleh ahli-ahli perkongsian. Bentuk modal dan cara pembahagian keuntungan ialah seperti berikut:

Modal Sendiri: RM 91,318

Pinjaman Bank : RM 50,000

RAKAN KONGSI	SUMBANGAN
1. AZNAM BIN TUKIAMAN	RM 15219.60
2. NAZLINDA BTE MAHAMUD	RM 15219.60
3. MUHAMAD ASRIZAM BIN ROSTY	RM 15219.60
4. MOHD. FAISHAL BIN ABD. KUDUS	RM 15219.60
5. YUHANA BTE YAAKUB	RM 15219.60
6. SAMSI AH BTE AWANG	RM 15219.60

G. BANK

Juru bank Perkongsian ialah RHB Bank Taman Permata Kuala Lumpur.

H. AKAUN SYARIKAT

Cek atau bayaran yang berkaitan dengan perniagaan hanya boleh di tanda tangani oleh ahli-ahli perkongsian. Walau bagaimanapun ianya perlu dirujuk terlebih dahulu oleh Pengurus Besar. Satu akaun syarikat perlu di buka di dalam bank yang di persetujui ahli-ahli rakan kongsi supaya semua wang yang keluar dan masuk bagi tujuan perniagaan dapat di kenal pasti.

I. PENGURUS BESAR

Semua ahli-ahli perkongsian bersetuju dan mengaku bahawa saudara Aznam Bin Tukiaman di lantik menjadi Pengurus Besar bagi syarikat yang di tubuhkan.

J. KEMATIAN, PERSARAAN, PEMECATAN, HILANG UPAYA

Sekiranya berlaku sebarang kematian, persaraan, pemecatan, hilang upaya dan sebagainya syarikat perkongsian tidak perlu di bubarkan dan ahli-ahli perkongsian yang lain berhak mendapat pengganti. Pampasan akan di berikan kepada ahli-ahli perkongsian yang meninggal dunia.

K. PERUNTUKAN UNDANG-UNDANG

Peruntukan perjanjian telah di tetapkan dan sebarang perubahan yang di buat hendaklah atas persetujuan ahli-ahli perkongsian yang lain mengikut majoriti. Jika terdapat salah seorang rakan kongsi yang melanggar mana-mana peruntukan dalam perjanjian ini, maka peruntukan di bawah akta perkongsian tahun 1961 (semakan 1974) di kenakan ke atas individu tersebut.

L. SYARAT DAN KEBAJIKAN AHLI PERKONGSIAN

Tanggungjawab

- Setiap ahli perkongsian mestilah bersikap jujur, ikhlas dan amanah serta bekerjasama kepada ahli-ahli perkongsian yang lain terutamanya dalam mengendalikan perniagaan.
- Memastikan perniagaan berjalan dengan lancar dan teratur.
- Menumpukan perhatian dan memberikan pengajaran kepada pengguna/pelanggan dengan sebaik-baiknya berpandukan kepada kemahiran dan tenaga yang ada untuk memajukan perniagaan ke tahap maksimum di samping memperolehi keredhaan dari Allah.
- Perkongsian berhak memecat mana-mana ahli perkongsian yang bertindak melampaui bidang tugas dan menggunakan nama perkongsian untuk kepentingan sendiri tanpa memberitahu ahli-ahli perkongsian yang lain.

Pembubaran

- Sekiranya salah seorang ahli perkongsian di dapati bankrup, pecah amanah, atau terlalu banyak sangat berhutang sehingga mengganggu kelancaran perkongsian maka rakan kongsi yang lain berhak membubarkan perkongsian.
- Di samping itu ahli-ahli perkongsian juga bertanggungjawab untuk menjaga nama baik perniagaan perkongsian ini.

Pengesahan daripada ahli-ahli perkongsian:

1. 

(Aznam Bin Tukiaman)

770822-10-5779

Pengurus Besar

1 Disember 2002

2. 

(Nazlinda Bte Mahamud)

781205-10-5418

Pengurus Pentadbiran

1 Disember 2002

3. 

(Mohammad Asrizam Bin Rosty)

750113-10-5873

Pengurus Operasi 1

1 Disember 2002

4. 

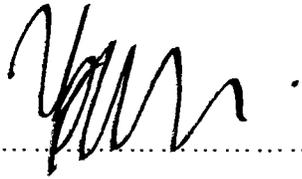
(Mohd Faishal Bin Abd. Kudus)

780810-10-5067

Pengurus Operasi 2

1 Disember 2002

5.



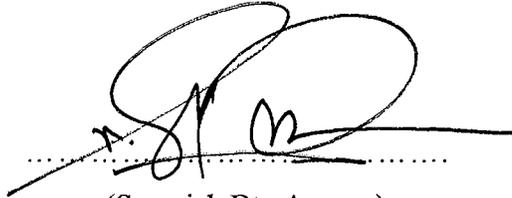
(Yuhana Bte Yaakub)

781203-08-5222

Pengurus Pemasaran

1 Disember 2002

6.



(Samsiah Bte Awang)

781204-10-5144

Pengurus Kewangan

1 Disember 2002

Perjanjian ini telah di buat di hadapan saksi - saksi berikut:

Bahawasanya saya, seperti nama di bawah telah menjadi saksi bagi penubuhan perkongsian ini:

1. 

(Shafie Bin Harun)

650912-10-4532

1 Disember 2002

2. 

(Mohd Jelani Bin Abd. Wahab)

780511-10-5679

1 Disember 2002

SURAT PERJANJIAN SEWA BANGUNAN MUPHIC STUDIO

Perjanjian ini di buat pada 1 Disember 2002 di pejabat Guaman Bandar antara penama-penama yang tersebut di buat dan Jadual Pertama kepada perjanjian ini:

Muphic Studio
(Penyewa)

dan

Mohd Khairun Bin Mohd Rahmat
(Tuan Punya Bangunan)

Maka dengan ini di persetujui seperti berikut:

1. PERJANJIAN MENYEWAWA TAPAK

Muphic Studio akan menyewa bangunan tersebut yang beralamat di 02. Ground Floor, Jalan Negara, Pusat Bandar Melawati, Kuala Lumpur dengan kadar bayaran sewa yang di nyatakan dalam bahagian Jadual Pertama dalam perjanjian ini serta bebas dari segala bebanan selain daripada yang dikenakan oleh peruntukan perjanjian ini dan syarat-syarat yang di nyatakan dan termaklum dalam surat perjanjian ini apabila di tandatangani.

2. BAYARAN SEWAAN

Bayaran sewaan bagi bangunan ini seperti jumlah yang di nyatakan dalam bahagian Jadual Pertama perjanjian ini. Penyewa (Muphic Studio) sudahpun membayar deposit (wang pendahuluan) kepada tuan punya bangunan (Mohd Khairun Bin Mohd Rahmat) sebelum menandatangani perjanjian ini yang di nyatakan pada Jadual Pertama.

3. JANGKA MASA SEWAAN

Jangkamasa sewaan akan kekal sehingga sebarang perjanjian lain di tandatangani bagi membubarkan perjanjian yang lepas. Setiap perjanjian yang baru hendaklah mendapat persetujuan kedua-dua belah pihak.

4. KELUASAN BANGUNAN

Lebar 25 Kaki lebar X 60 Kaki panjang X 2 Tingkat.

5. UBAH SUAI

Maka dengan ini di persetujui bahawa penyewa di benarkan untuk melakukan pengubahsuaian terhadap bangunan sewaan. Penyewa di kehendaki mengubah kembali bangunan ke bentuk asal kecuali kebenaran oleh pemilik bangunan.

6. PENAMAT SEWAAN

Apabila berlaku penamatan sewaan, penyewa di kehendaki memulang kembali bangunan sewaan kepada tuan punya bangunan seperti asal dan tuan punya bangunan akan memulangkan kembali deposit (wang pendahuluan) kepada penyewa tetapi berdasarkan kerugian yang di tanggung oleh tuan punya bangunan.

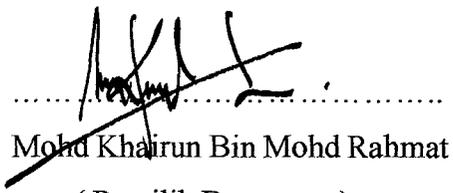
7. MALA PETAKA

Pemilik bangunan tidak akan bertanggungjawab kepada penyewa ke atas apa-apa malapetaka terhadap bangunan semasa tempoh penyewaan.

8. INSURAN

Insuran bangunan merupakan tanggungjawab pemilik bangunan dan bagi lain-lain jenis insuran ia di bawah tanggungjawab penyewa itu sendiri.

Sebagai menyaksikan perkara tuan punya bangunan telah bersetuju mengikut segala perkara yang terkandung dalam surat perjanjian ini serta telahpun menandatangani perjanjian dan penyewa juga telah dengan ini menurunkan tandatangannya pada tarikh yang tersebut seperti di bawah:


Mohd Khairun Bin Mohd Rahmat
(Pemilik Bangunan)
1 Disember 2002


Aznam Bin Tuki Aman
(Muphic Studio)
1 Disember 2002

SURAT PERJANJIAN DENGAN SYARIKAT PEMBEKAL KOMPUTER.

Perjanjian antara Muphic Studio dengan pihak pembekal komputer dengan di saksikan oleh saksi utama iaitu Peguam En Shafie Bin Harun dalam semua perjumpaan antara Pengurus Besar dan wakil pembekal. Perjanjian telah di buat pada 1 Disember 2002 bertempat bangunan pihak-pihak yang terlibat.



Aznam Bin Tukiaman
Pengurus Besar
Muphic Studio



Mr. James Aron Donald
Pc World Technology Centre
Suite 128 1st Floor. Imbi Plaza
55100 Kuala Lumpur.

LATAR BELAKANG PERNIAGAAN

Nama Perniagaan : Muphic Studio
(Studio Grafik dan Multimedia)

Alamat Perniagaan : 02. Ground Floor,
Jln. Negara, Pusat Bandar Melawati,
53100 Kuala Lumpur.

Alamat Surat Menyurat : Sama

E- Mail : MUPHIC STUD @ PO. JARING.MY

No.Telefon : 03- 4067218

Bentuk Perniagaan : Perkongsian

Kegiatan Utama : Perkhidmatan pengajaran Grafik dan Multimedia serta
penghasilan kerja terakhir iaitu secara manual.

Tarikh Perniagaan : 1 Januari 2003

Tarikh Pendaftaran : 1 Disember 2003

Modal Perkongsian : RM 91318.

Bil. Rakan kongsi : Enam Orang

Nama Bank : RHB Bank Malaysia Sdn. Bhd.

No.Akaun Syarikat : -

LATAR BELAKANG RAKAN KONGSI

Nama : Aznam Bin Tukiaman
No. Kad Pengenalan : 770822-10-5779
Tarikh Lahir : 22. Ogos. 1977
Umur : 22 Tahun
Jantina : Lelaki
Taraf Perkahwinan : Bujang
Alamat Tetap : Lot. 261, Kedai Saliman
Jln.Kurau, 42700 Banting
Selangor Darul Ehsan
Alamat Surat Menyurat : SDA
No.Telefon : 03-8502337
No.Telefon Bimbit : 013-3053633
Bentuk Perniagaan : Perkongsian
Kelulusan Akademik : Ijazah Sarjana Muda Senireka Grafik
Kursus Yang Pernah Di hadiri : Computer Programing
Kursus Bina Negara (BTN)
Kursus Keusahawanan (MEDEC)
Jawatan : Pengurus Besar
Kemahiran : Mahir dalam Pengendalian komputer PC dan Mac
Perniagaan Yang Pernah Di ceburi : -
Pengalaman : Pengurus Kreatif Hicom

Nama : Nazlinda Bte Mahamud

No.Kad Pengenalan : 781205-08-5222

Tarikh Lahir : 03.Disember. 1978

Umur : 21 Tahun

Jantina : Perempuan

Taraf Perkahwinan : Bujang

Alamat Tetap : No.24, Jln Cendana Satu
Tmn.Sri.Pekan
41050 Klang Selangor

Alamat Surat Mmenyurat : SDA

No.Telefon : 03-3432411

No.Telefon Bimbit : 019-2216649

Bentuk Perniagaan : Perkongsian

Kelulusan Akademik : Ijazah Sarjana Muda Senireka Grafik

Kursus Yang Pernah Di hadiri : Kursus Bina Negara (BTN)
Kursus Keusahawanan (MEDEC)

Jawatan : Pengurus Pentadbiran

Kemahiran : Mahir dalam Pengendalian Komputer PC dan MAC

Perniagaan Yang Pernah Di Ceburi : -

Pengalaman : Pengurus Pentadbiran Di Cyber One 2 Klang
Pengurus Pentadbiran Di Sunway Pyramid

Nama : Muhammad Asrizam Bin Rosty

No.Kad pengenalan : 750113-10-5873

Tarikh lahir : 13 Januari 1975

Umur : 24 Tahun

Jantina : Lelaki

Taraf Perkahwinan : Bujang

Alamat Tetap : Kg.Sri Tiram Jaya
45500 Tanjung Karang
Selangor Darul Ehsan

Alamat Surat Menyurat : SDA

No.Telefon : 03-4532890

No.Telefon Bimbit : 013-8965467

Bentuk Perniagaan : Perkongsian

Kelulusan Akademik : Ijazah Sarjana Muda Senireka Grafik

Kursus Yang Pernah Di hadiri : Kursus Bina Negara (BTN)
Kursus Keusahawanan (MEDEC)
Information Technology (INFOTECH)

Jawatan : Pengurus Operasi 1

Kemahiran : Computer Programming

Perniagaan Yang Pernah Di Ceburi : Servis Komputer

Pengalaman : Instruktur Di Cyber Café Shaah Alam
Pensyarah (PTL) di Cosmopoint

Nama : Mohd Faishal Bin Abd.Kudus

No.Kad Pengenalan : 780810-10-5067

Tarikh Lahir : 10 Ogos 1978

Umur : 21 Tahun

Jantina : Lelaki

Taraf Perkahwinan : Bujang

Alamat Tetap : Lot.9, Jln57 C
Selayang Baru
68100 Batu Caves
Selangor Darul Ehsan

Alamat Surat Menyurat : SDA

No.Telefon : 03-6185816

No.Telefon Bimbit : 013-7654921

Bentuk Perniagaan : Perkongsian

Kelulusan Akademik : Ijazah Sarjana Muda Seni Reka Grafik
Sijil Membaiki Komputer.

Kursus yang Pernah Di hadiri : Information Technology Course (INFOTECH)

Jawatan : Pengurus Operasi 2

Kemahiran : Pakar dalam servis dan pengendalian komputer PC

Perniagaan Yang pernah Di Ceburi : Berniaga Sendiri

Pengalaman : Guru Komputer Di Kolej Swasta (EDI)
Graphic Designer Di Astro

Nama : Yuhana Bte Yaakub

No.Kad Pengenalan : 781203-08-5222

Umur : 21 Tahun

Jantina : Perempuan

Taraf Perkahwinan : Bujang

Alamat Tetap : No.11, Lorong 2/2
Jln.Keramat Pulai
31300 Ipoh
Perak Darul Ridzuan

Alamat Surat Menyurat : SDA

No.Telefon : 05-3571581

No.Telefon Bimbit : 012-8356122

Bentuk Perniagaan : Perkongsian

Kelulusan Akademik : Ijazah Sarjana Muda Senireka Grafik

Kursus Yang Pernah Di hadiri : Kursus Teknik Pengajaran Komputer
Kursus Bina Negara (BTN)
Kursus Keusahawanan (MEDEC)
Kursus Komputer Mac UNITAR

Jawatan : Pengurus Pemasaran

Kemahiran : Mahir dalam pengendalian komputer Mac

Perniagaan Yang Pernah Di Ceburi : -

Pengalaman : Graphic Designer Di Leo Burnet

Nama : Samsiah Bte Awang
No.Kad Pengenalan : 781204 – 08 -5144
Tarikh Lahir : 04. Disember. 1978
Umur : 21 Tahun
Jantina : Perempuan
Taraf Perkahwinan : Bujang
Alamat Tetap : 153 – A Kg. Baru
32400 Ayer Tawar
Perak Darul Ridzuan
Alamat Surat Menyurat : SDA
No.Telefon : 05- 6915617
No. Telefon Bimbit : 017- 5437865
Bentuk Perniagaan : Perkongsian
Kelulusan Akademik : Ijazah Sarjaana Muda Senireka Grafik.
Diploma Perakaunan (EDI).
Kursus Yang Pernah Di hadiri : Kursus Bina Negara (BTN)
Kursus Keusahawanan (MEDEC)
Kursus Pengendalian Komputer PC
Jawatan : Pengurus Kewangan
Kemahiran : Mahir dalam pengendalian Komputer
Perniagaan Yang Pernah Di Ceburi : -
Pengalaman : Pengurus Kewangan Di Sunway Pyramid

SUMBANGAN MODAL RAKAN KONGSI

Nama dan Alamat	No.K/P	Sumbangan Modal	% Modal	Jawatan
Aznam Bin Tukiaman Lot.261, Kedai Saliman Jln. Kurau , 42700 Banting, Selangor.	770822-10-5779	RM 15219.60	16.6 %	Pengurus Besar
Nazlinda Bte Mahamud No.24,Jln Cendana Satu, Tmn.Sri Pekan, 41050 Klang, Selangor.	781205-08-5144	RM 15219.60	16.6%	Pengurus Pentadbiran
M. Asrizam Bin Rosty Kg Seri Tiram Jaya 45500 Tanjung Karang Selangor	750113-10-5873	RM 15219.60	16.6%	Pengurus Operasi 1
Mohd.Faishal B. Kudus Lot.9 Jln 57 C Selayang Baru 68100 Batu Caves Selangor.	780810-10-5067	RM 15219.60	16.6%	Pengurus Operasi 2
Yuhana Bte Md. Yaakub No.11 Lorong 2/2 Jln. Keramat Pulai 31300 Ipoh Perak.	781203-08-5222	RM 15219.60	16.6%.	Pengurus Pemasaran
Samsiah Bte Awang 153-A Kg.Baru 32400 Ayer Tawar Perak.	781204-08-5144	RM 15219.60	16.6%	Pengurus Kewangan

MATLAMAT ORGANISASI

Setiap organisasi mempunyai matlamat yang tersendiri bagi mencapai objektif masing-masing. Sebagai "**ORANG BARU**" dalam dunia perniagaan, kami telah mengenal pasti beberapa matlamat bagi mencapai tahap pengeluaran yang maksima dengan cara kerja yang sistematik. Antara matlamat-matlamat kami adalah seperti berikut:

1. Untuk mendapat keuntungan yang maksima dalam perniagaan dengan memastikan pelanggan sentiasa berpuashati dengan perkhidmatan yang diberi.
2. Melahirkan masyarakat 'celik grafik' dengan memperkenalkan program-program perisian grafik dan multimedia.
3. Cuba meluaskan pasaran perniagaan studio multimedia bagi memperkukuhkan ekonomi Bumiputera setanding dengan bangsa lain di samping untuk mendapat keredhaan Allah SWT.

STRATEGI-STRATEGI ORGANISASI

1. Melengkapkan ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam diri setiap pihak yang terlibat dalam perniagaan.
2. Sentiasa peka terhadap perubahan-perubahan persekitaran supaya tidak terlepas untuk mendapatkan maklumat-maklumat baru bagi menghasilkan perkhidmatan yang lebih berkualiti.
3. Pihak pengurusan dan pekerja hendaklah seiring, mengamalkan sikap terbuka, tidak malu bertanya, sedia berbincang dan bersedia untuk mengeluarkan pendapat serta pandangan untuk memperbaiki kelemahan yang wujud dalam menjalankan perniagaan.
4. Memberi galakan dan sokongan, mengamalkan sikap bekerjasama antara satu sama lain, mengelakkan salah faham antara kakitangan bagi mengekalkan keharmonian yang sedia wujud.
5. Setiap ahli yang terlibat dalam perniagaan hendaklah bersedia menerima kritikan daripada pihak luar khususnya pelanggan.
6. Mewujudkan pihak pengurusan dan pekerja yang sentiasa menuju ke arah positif.
7. Perubahan perancangan hendaklah dilakukan bagi memenuhi dan mengikut keperluan semasa.
8. Memastikan setiap pekerja memperolehi latihan yang secukupnya sebelum memulakan tugas mereka.

9. Memberi khidmat dan layanan yang memuaskan kepada para pelanggan dengan mengamalkan budaya kerja cekap, cepat dan amanah di samping menawarkan harga yang berpatutan tanpa menjejaskan kualiti hasil keluaran dan prestasi perniagaan kami.

10. Memastikan kelancaran dalam operasi perniagaan agar pelanggan yakin dengan perniagaan kami.

STRATEGI PENGURUSAN

1. Mendedahkan kakitangan syarikat dengan informasi-informasi terkini terutamanya dalam perkembangan melibatkan organisasi sama ada menghadiri seminar, pameran-pameran dan sebagainya.
2. Memastikan semua kakitangan organisasi bekerja secara profesional dan bekerjasama dalam menjalankan tugas yang telah diberikan.
3. Rakan-rakan kongsi hendaklah selalu berhubung dan berbincang dalam segala isu-isu yang timbul atau kesulitan yang dihadapi bagi melicinkan urusan syarikat.

STRATEGI PEMASARAN

1. Menjalankan hubungan yang baik antara rakan kongsi dan pelanggan.
2. Pada peringkat permulaan, semua rakan kongsi bekerjasama untuk mencari pasaran bagi memperkenalkan syarikat dalam pasaran.
3. Sentiasa prihatin terhadap permintaan dan citarasa pelanggan dan pengguna ketika menerima perkhidmatan.

STRATEGI KEWANGAN

1. Modal perniagaan yang dilaburkan hendaklah digunakan dengan cekap dan teratur agar perbelanjaan tidak melebihi modal.
2. Kedudukan kewangan hendaklah dikendalikan oleh seseorang yang berkeelayakan dalam semua aspek, agar urusan kewangan dapat dijalankan dengan baik dan teratur.
3. Keuntungan dibahagi sebaik mungkin dan digunakan untuk kepentingan syarikat.
4. Pemegang kewangan juga haruslah amanah dalam mengendalikan urusan kewangan

ETIKA PEKERJA

- a) Berakhlak mulia.
- b) Bekerjasama dan saling bantu membantu.
- c) Memastikan pelanggan sentiasa diutamakan.
- d) Berdisplin dengan tegas dan waktu kerja.
- e) Jujur dalam setiap perkara.
- f) Berpakaian kemas dan bersopan santun.
- g) Berbudi bahasa dan hormat menghormati.
- h) Ikhlas kerana Allah SWT.

PIAGAM PELANGGAN

1. Mengamalkan sikap tanggungjawab dalam apa jua urusan terutamanya yang melibatkan pelanggan.
2. Menyediakan kemudahan dan keselesaan kepada pelanggan dari segi layanan dan infrastruktur. Contohnya, kemudahan surau.
3. Menjawab persoalan dan membantu memberi pemahaman kepada pelanggan yang mempunyai masalah dalam pengendalian komputer.
4. Menerima apa jua kritikan yang membina dari pelanggan kami bagi meningkatkan jualan kami.
5. Mewujudkan hubungan baik antara pelanggan, rakan kongsi dan pekerja bagi mewujudkan keharmonian pelanggan.

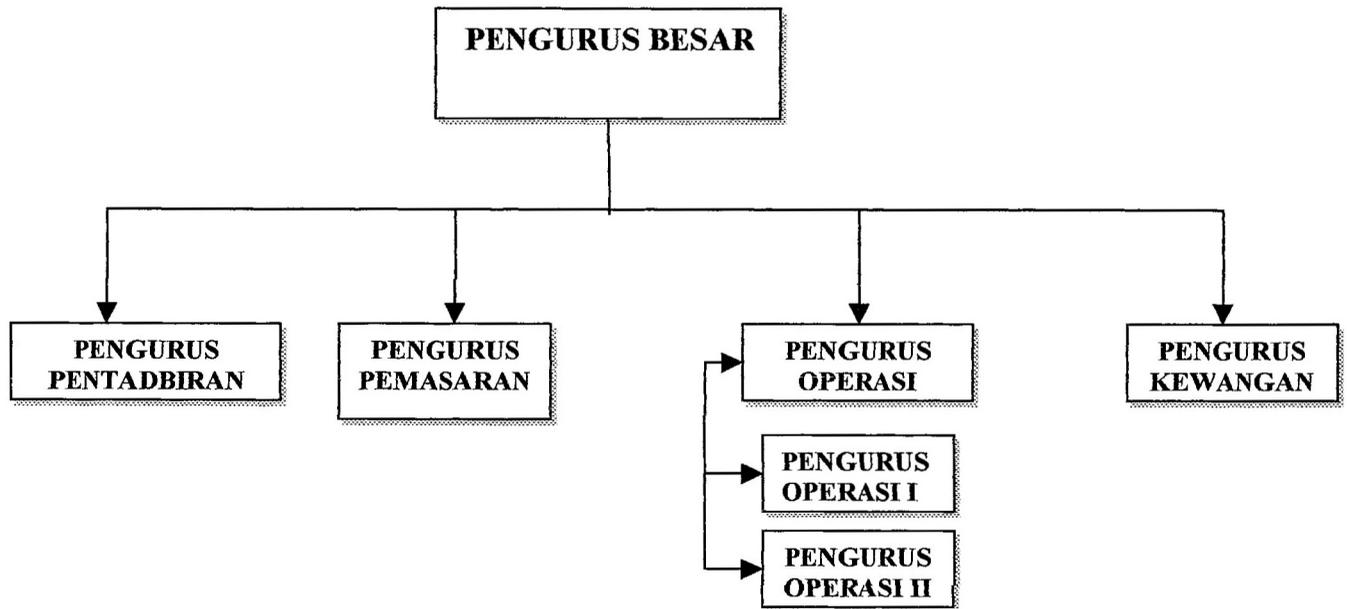
STRUKTUR ORGANISASI

Struktur organisasi yang kami pilih adalah struktur berbentuk fungsian. Struktur ini merupakan bentuk perjabatan yang paling luas diamalkan. Struktur ini bersesuaian untuk organisasi yang baru kami tubuhkan dan ia merupakan sebuah organisasi yang kecil. Oleh itu ia lebih mudah jika kami hanya mempunyai seorang pengurus besar dan lain-lain jawatan pengurus di bawahnya yang telah ditentukan spesifikasi jawatannya.

Kami memilih struktur ini atas beberapa sebab iaitu:

- a) Menjimatkan kos kerana setiap pengkhususan dikumpulkan sekali dan ini dapat mengelakkan pertindihan kerja.
- b) Memudahkan pihak pengurusan oleh kerana setiap perjawatan diberi pengkhususan tugas tertentu.
- c) Memudahkan pihak atasan berhubung dengan pihak dibawahnya dan sebaliknya kerana struktur ini mempunyai rangkaian hubungan yang singkat. Mewujudkan hubungan dua hala yang lebih berkesan.
- d) Untuk memastikan bahawa tiada ahli kongsi yang menjadi 'sleeping partner'.
- e) Syarikat kami tidak mempunyai pekerja. Kami tidak mengambil pekerja kerana, Selain daripada menguruskan hal syarikat kami juga merupakan pekerja sepenuh masa. Ini bertujuan untuk mengurangkan kos. Di samping itu juga tujuannya ialah kerana kami semua mempunyai kamahiran bidang grafik. Jadi apalah salahnya kami memberikan perkhidmatan dan pengalaman yang ada kepada pelanggan-pelanggan.

CARTA ORGANISASI



HURAIAN CARTA ORGANISASI

Pengurus Besar adalah orang yang teratas dalam organisasi. Beliaulah yang mengetuai dan merupakan perancang utama organisasi. Selain mengetuai dan merancang pergerakan organisasi, beliau juga mnyelaras dan mengawal aktiviti-aktiviti pentadbiran dan organisasi secara keseluruhannya.

Terdapat lima orang penting di bawah kuasa Pengurus Besar. Mereka adalah Pengurus Pentadbiran, Pengurus Pemasaran, Pengurus Operasi I dan II dan Pengurus Kewangan. Mereka menjalankan tugas masing-masing mengikut pengkhususan masing-masing. Para pengurus ini akan berurusan antara satu sama lain. Dan arahan akan terima daripada Pengurus Besar.

Secara keseluruhannya tugas-tugas yang diberikan adalah mengikut arahan. Ini adalah untuk memastikan perjalanan syarikat beroperasi sepertimana yang dikehendaki. Ini selaras dengan matlamat organisasi memandangkan kuasa memberi arahan akan berubah mengikut keperluan semasa.

SPEKIFIKASI TUGAS

PENGURUS BESAR

- 📖 Mempunyai autoriti membuat keputusan syarikat secara keseluruhan dengan efektif.
- 📖 Memastikan segala aktiviti pengurusan berjalan dan mengikut perancangan perkongsian
- 📖 Memeriksa akaun sebulan sekali.
- 📖 Memastikan semua pekerja melakukan segala tugas yang di pertanggungjawabkan
- 📖 Mengadakan dan mempengerusikan mesyuarat dengan semua pekerja dari masa ke semasa bagi membincangkan serta menyelesaikan masalah yang berkaitan.
- 📖 Menjaga kebajikan semua pekerja.
- 📖 Mewujudkan hubungan yang baik dan rapat dengan semua pihak.
- 📖 Mahir dalam pentadbiran dan penyeliaan bagi memastikan perancangan strategi dan matlamat perkongsian tercapai
- 📖 Memastikan kedudukan rakan kongsi sentiasa berada dalam keadaan kukuh.
- 📖 Bertanggungjawab dalam berinteraksi dengan mana-mana pihak di persekitaran luar seperti kerajaan, pelanggan, institusi kewangan dan lain-lain.

- 📖 Membentuk matlamat, perancangan, panduan, strategi serta polisi-polisi organisasi dan memastikan perjalanan pengurusan perniagaan berjalan lancar.

- 📖 Mengambil kira aspek-aspek Perundangan Malaysia dalam mengendalikan tenaga kerja dan mengaturkan aktiviti-aktiviti kerja supaya menjadi lebih cekap dan berkesan.

PENGURUS PENTADBIRAN

- 📖 Mengurus dan mentadbir hal ehwal pekerja serta memastikan mereka boleh menjalankan tugas dengan selesa, sempurna, dan tepat.
- 📖 Melayani dan mempertimbangkan masalah yang bersangkutan dengan kebajikan pekerja seperti permohonan cuti dan sebagainya.
- 📖 Memastikan imbuhan gaji dan insentif yang diberikan adalah berpatutan dan setimpal dengan tugas yang di pertanggungjawabkan.
- 📖 Menyediakan keperluan pejabat dan keperluan bahagian operasi, pemasaran dan kewangan supaya proses berjalan dengan secara teratur.
- 📖 Memastikan proses jual beli mengikut prosedur yang telah ditetapkan.
- 📖 Membantu bahagian operasi dan kewangan untuk mempertingkatkan jualan.
- 📖 Bersama-sama bahagian pemasaran mempromosikan perniagaan.
- 📖 Menyediakan laporan mengenai keadaan perniagaan untuk diperiksa oleh Pengurus Bbesar
- 📖 Menjaga kebajikan rakan kongsi.
- 📖 Menguruskan segala surat menyurat yang berkaitan dengan organisasi.

PENGURUS OPERASI

- 📖 Membantu bahagian kewangan untuk meramalkan keuntungan.
- 📖 Membantu mempromosikan perniagaan dan menjaga imej baik perniagaan.
- 📖 Menentukan pusat operasi perniagaan.
- 📖 Menyusun atur keseluruhan dalaman dan luaran tapak perniagaan agar kemas, teratur, menarik, dan strategik.
- 📖 Memastikan tiada kerosakan pada barangan dan kemudahan di tapak perniagaan kedai.
- 📖 Mencari kedudukan pasaran yang baik.
- 📖 Memberi arahan-arahan tertentu kepada lain-lain staff.
- 📖 Memastikan bahan-bahan perbelanjaan untuk operasi mencukupi.
- 📖 Mengenalpasti masalah-masalah yang mungkin timbul dalam organisasi.
- 📖 Mencari peluang untuk meluaskan pasaran terutamanya untuk jangka masa panjang.
- 📖 Mengikuti pergerakan pasaran dari masa ke semasa.

PENGURUS PEMASARAN

- 📖 Menganalisa peluang-peluang yang ada dalam pasaran.
- 📖 Mencari kedudukan pasaran yang baik.
- 📖 Sentiasa mencari peluang untuk meluaskan pasaran terutamanya untuk jangka masa panjang.
- 📖 Mengikuti pergerakan pasaran dari masa ke semasa.
- 📖 Mengenalpasti pesaing-pesaing dan membuat ramalan pasaran akan datang.
- 📖 Memastikan perniagaan mencapai sasaran yang telah ditetapkan supaya keuntungan mencapai tahap maksimum.
- 📖 Bertanggungjawab dalam mengkaji dan mengurus aspek-aspek pasaran.
- 📖 Mengkaji dan mengadakan strategi dan merancang keperluan promosi.

PENGURUS KEWANGAN

- 📖 Memastikan segala urusan kewangan perniagaan mengikut peraturan.
- 📖 Menyimpan data bagi setiap urusan keluar masuk wang perniagaan dan seterusnya mengawal kedudukan kewangan perniagaan.
- 📖 Menyediakan penyata kewangan perniagaan bagi setiap tahun dan membentangkan kepada rakan kongsi pada cukup tahun terakhir.
- 📖 Mengemaskini akaun perniagaan dan aliran wang masuk supaya perbelanjaan tidak melebihi pendapatan serta margin keuntungan dapat di kenal pasti.
- 📖 Menasihati Pengurus Besar dalam soal perbelanjaan dan pembelian dengan mengambil kira perkara-perkara tertentu.
- 📖 Membantu mempromosikan perniagaan dan cuba menarik pelanggan ke lokasi perniagaan.
- 📖 Memastikan keadaan kewangan perniagaan berada dalam keadaan yang kukuh.

IMBUHAN BALAS JASA INSENTIF PEKERJA

KENAIKAN GAJI

- 📖 Kenaikan gaji adalah bergantung kepada prestasi perniagaan kami iaitu dari keuntungan yang diperolehi.
- 📖 Kenaikan gaji diberi setelah 36 bulan perniagaan beroperasi.

KWSP

- 📖 Pihak organisasi mengenakan caruman KWSP secara pemotongan gaji bulanan tersebut iaitu sebanyak 13% pada setiap pengurus.

CUTI

- 📖 Cuti rehat adalah sehari seminggu.
- 📖 Cuti rehat diberikan mengikut giliran.

CUTI UMUM

- 📖 Diberikan kepada kakitangan pada hari-hari berikut:
 - Hari Raya Puasa
 - Hari Raya Haji

CUTI TAHUNAN

- 📖 Cuti tahunan hanya diberikan selepas 12 bulan syarikat beroperasi.
- 📖 Cuti tahunan bagi semua pihak pengurusan ialah 12 hari cuti bergaji.

CUTI SAKIT

- 📖 Berdasarkan kepada surat-surat pengesahan diperolehi daripada doktor.
- 📖 Sekiranya perlu dimasukkan ke dalam hospital, pekerja layak untuk menerima rawatan sebagaimana di sahkan oleh pegawai perubatan berdaftar.
- 📖 Dari segi ketidakhadiran kerana cuti sakit, ia perlu mendapat pengesahan dari pegawai perubatan dan pergigian.

CUTI BERSALIN

- 📖 Bagi pekerja yang layak menerima cuti bersalin 60 hari berturutan tiap-tiap kali melahirkan anak.
- 📖 Cuti dikira dari tarikh kanak-kanak itu lahir.
- 📖 Dibenarkan 14 hari lebih awal dalam keadaan-keadaan tertentu.

LAIN-LAIN INSENTIF

📖 Bonus perayaan- Hari Raya Puasa.

📖 Surau.

HARI DAN MASA BEKERJA

📖 Hari bekerja ialah 7 hari seminggu bermula dari Isnin hingga Ahad.

📖 Operasi berjalan dari pukul 10 pagi hingga 12 tengah malam (atas permintaan pelanggan.)

JADUAL KELENGKAPAN PEJABAT

MESIN & ALAT KELENGKAPAN	UNIT	KOS/UNIT (RM)	JUMLAH
Meja pengurus	2	100	200
Kerusi pengurus	3	50	150
Sofa	1	400	400
Rak buku	1	150	150
White board	1	110	110
Kabinet fail	1	150	150
TV	1	500	500
Meja TV	1	50	50
Penghawa dingin	4	1200	4800
Printer	1	300	300
Komputer	1	2600	2600
Lampu kalimantang	12	15	180
Telefon	2	42	84
Kalkulator	1	35	35
JUMLAH	32	5702	9709

JADUAL KELENGKAPAN PENTADBIRAN

BELANJA PENTADBIRAN	BELANJA HARTA	BELANJA BULANAN	LAIN-LAIN BELANJA	JUMLAH
Kelengkapan Pejabat	9709			9709
Ubahsuai	5000			5000
Gaji		6000		72000
KWSP		780		9360
Telefon		50		600
Elektrik & Air		1000		12000
Alat Tulis		100		1200
Belanja Pos		50		600
Peralatan Keselamatan			470	470
Keperluan Kebersihan		50		600
Pendaftaran Internet			70	70
Pendaftaran Perniagaan			150	150
Lesen Perniagaan			50	50
Sewa		5000		60000
Insuran			200	200
Deposit: Telefon			290	290
Elektrik & Air			4000	4000
Sewa			10000	10000
JUMLAH	14709	13030	15230	186299

JAWATAN	BIL. K/TANGAN	KELAYAKAN	SUMBER	PENDAPATAN
PENGURUS BESAR	1	BACH. OF ART & DESIGN	RAKAN KONGSI	RM 1000
PENGURUS PENTADBIRAN	1	BACH. OF ART & DESIGN	RAKAN KONGSI	RM 1000
PENGURUS PEMASARAN	1	BACH. OF ART & DESIGN	RAKAN KONGSI	RM 1000
PENGURUS OPERASI	2	BACH. OF ART & DESIGN	RAKAN KONGSI	RM 2000
PENGURUS KEWANGAN	1	BACH. OF ART & DESIGN	RAKAN KONGSI	RM 1000

JADUAL IMBUHAN BALAS JASA DAN INSENTIF PEKERJA

JAWATAN	BIL.	GAJI		KWSP	
		BULANAN	TAHUNAN	BULANAN	TAHUNAN
PENGURUS BESAR	1	1000	12000	130	1560
PENGURUS PENTADBIRAN	1	1000	12000	130	1560
PENGURUS OPERASI	2	2000	24000	260	3120
PENGURUS PEMASARAN	1	1000	12000	130	1560
PENGURUS KEWANGAN	1	1000	12000	130	1560
JUMLAH	6	6000	72000	780	9360

RANCANGAN OPERASI

Rancangan Operasi merupakan satu aktivi-aktiviti merancang dan mengawal segala sumber yang ada dengan secepat yang mungkin dalam usaha memberikan perkhidmatan yang diniagakan secara berkualiti serta dapat memenuhi kehendak dan kepuasan pengguna.

Tujuan penyelidikan rancangan operasi ini disediakan ialah untuk menganalisa perkara-perkara yang berkaitan dengan operasi supaya dapat dijalankan dengan lebih efisien.

Rancangan Operasi juga merupakan satu proses di mana sumber-sumber yang melalui satu sistem yang telah di tetapkan akan di padu dan di tukar menjadi satu output yang mempunyai nilai tambah. Sumber-sumber itu meliputi output seperti tenaga pekerja, bahan mentah, mesin dan peralatan, keadaan pemprosesan, teknologi maklumat dan modal.

Dengan itu, menjadi tanggungjawab Pengurus Operasi dan dibantu oleh rakan kongsinya untuk menguruskan operasi perniagaan ini. Oleh kerana perniagaan yang di jalankan berbentuk perkhidmatan., di sini kami akan menerangkan segala prosedur dan aktiviti yang di jalankan bagi menghasilkan satu perkhidmatan yang menjanjikan kepuasan kepada semua pihak.

Bagi memenuhi tujuan ini juga Muphic Studio telah menyerahkan tugas ini kepada Pengurus Operasi 1 dan 2. Mereka akan memastikan kelancaran perkhidmatan yang di tawarkan oleh perniagaan kami.

MATLAMAT PENYELIDIKAN OPERASI.

- 📖 Sebagai langkah di dalam melengkap rancangan perniagaan terutamanya untuk perniagaan ini.

- 📖 Untuk mencapai satu sistem operasi yang baik dalam usaha memastikan perkhidmatan yang di tawarkan merupakan yang terbaik, berkualiti, tinggi, serta dapat memberi kepuasan kepada para pelanggan.

- 📖 Untuk mengenal pasti masalah dan sebarang kesulitan yang mungkin timbul semasa menjalankan perniagaan.

- 📖 Berusaha menyelesaikan masalah yang mungkin timbul semasa kami menjalankan perniagaan.

- 📖 Berusaha mengelak daripada melakukan kesilapan sepanjang kami menjalankan perniagaan bagi menjamin kepuasan para pelanggan yang menggunakan perkhidmatan Muphic Studio.

FUNGSI OPERASI

Fungsi rancangan operasi perniagaan kami ialah untuk merancang proses perkhidmatan yang kami jalankan. Proses perkhidmatan ini dapat dilihat dalam bentuk carta aliran proses yang menggambarkan proses ini dalam bentuk rajah yang skematik.

Rancangan operasi secara terperinci mengambil kira kos-kos yang melibatkan perbelanjaan pengurusan operasi serta akan mengenalpasti sebarang kesulitan yang mungkin akan timbul semasa operasi di jalankan.

Akhir sekali rancangan operasi juga membuat pemilihan bagi lokasi operasi dan perancangan belanjawaan rancangan operasi.

KEPENTINGAN OPERASI

Kami merancang aktiviti agar ia menjadi lebih berkesan, berupaya merendahkan jumlah kos operasi dan meminimumkan pembaziran. Kegagalan di dalam merancang dan mengawal aktiviti-aktiviti operasi boleh menimbulkan masalah seperti tidak kepuasan hati terutamanya pelanggan, kadar pembaziran yang tinggi dari segi masa, wang dan tenaga. Semestinya ini boleh mengurangkan produktiviti dan gagal mencapai matlamat operasi.

OPERASI PERNIAGAAN YANG DI JALANKAN

Operasi perniagaan yang kami jalankan merupakan satu jenis perniagaan berbentuk perkhidmatan yang belum lagi wujud di Malaysia ketika ini. Perniagaan perkhidmatan kami ini ialah, perkhidmatan yang mengajar pelanggan-pelanggan mengenai rekaan grafik dari segi menghasilkan rekaan yang ingin di buat sendiri, reka bentuk multimedia, dan juga penghasilan kerja terakhir yang di lakukan dalam bentuk manual. Di samping itu terdapat juga perkhidmatan berbentuk sampingan iaitu internet, game, luminating, binding, scan, dan khidmat print.

Sebagaimana yang kita ketahui, penggunaan komputer sememangnya amat popular pada masa kini terutamanya perisian grafik dan multimedia. Tidak kira di luar bandar mahupun di bandar penggunaan komputer begitu penting kepada masyarakat.

Walaupun pada masa kini boleh dikatakan ramai di antara penduduk Malaysia memiliki komputer peribadi di rumah tetapi tidak ramai yang mampu memiliki perkakasan yang terbaik dan sesuai untuk perisian grafik dan multimedia. Memandangkan pada hari ini pendedahan masyarakat terhadap grafik dan multimedia samada di media massa dan juga perkembangan kedua-dua ilmu itu sendiri. Seperti mana yang diketahui komputer merupakan cara yang paling mudah untuk memperkembangkan teknologi rekaan grafik ,multimedia, dan lain-lain lagi.

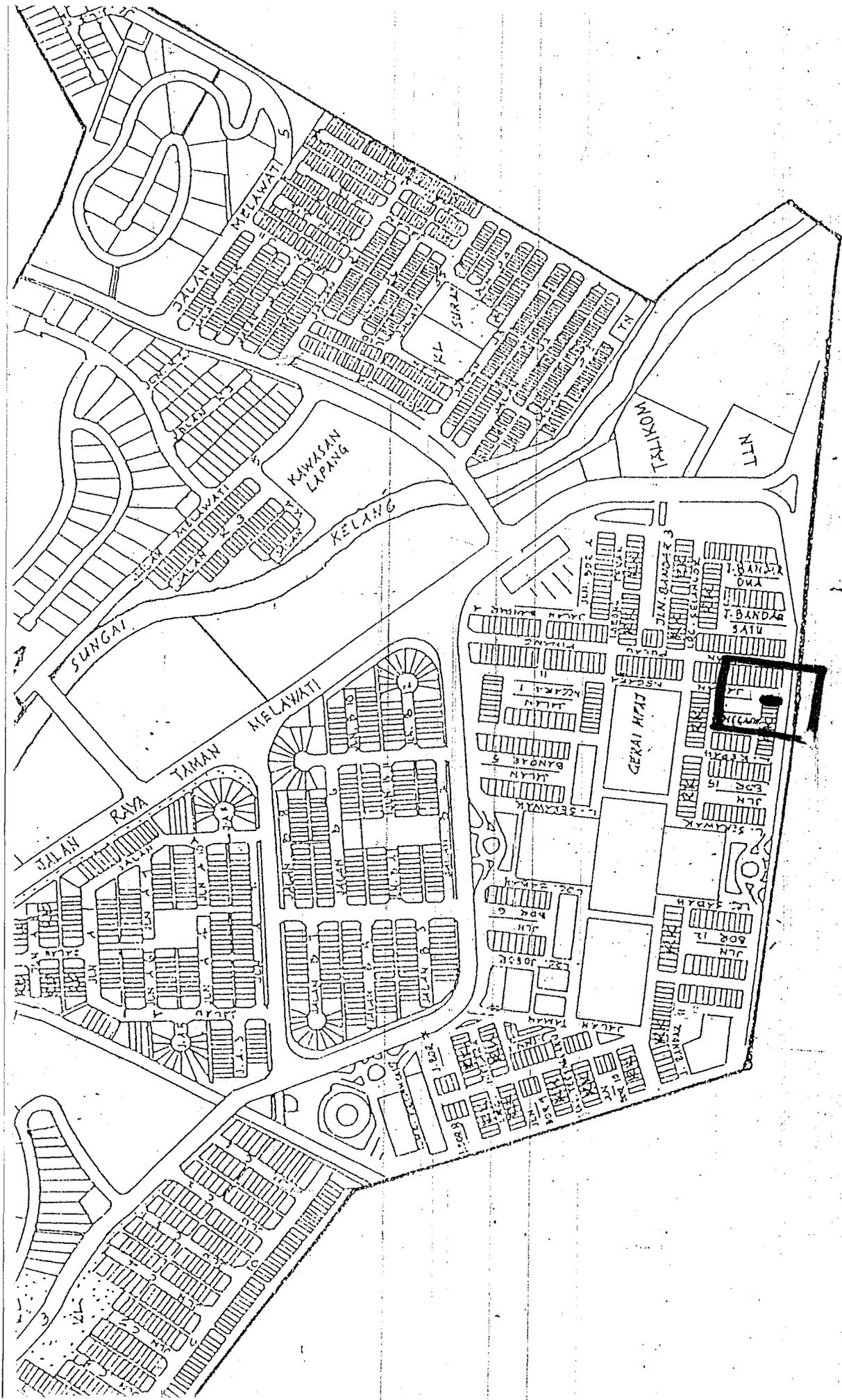
Oleh itu, di sini kami mengambil kesempatan untuk membuka perniagaan perkhidmatan rekaan grafik dan multimedia. Dalam erti kata lain, perniagaan yang kami jalankan ialah perniagaan senireka. Tujuan yang utama sekali perniagaan ini di buka ialah untuk membantu kepada mereka yang berminat tentang grafik dan multimedia serta seterusnya melahirkan pereka garfik yang terkenal dan ternama.

LOKASI OPERASI

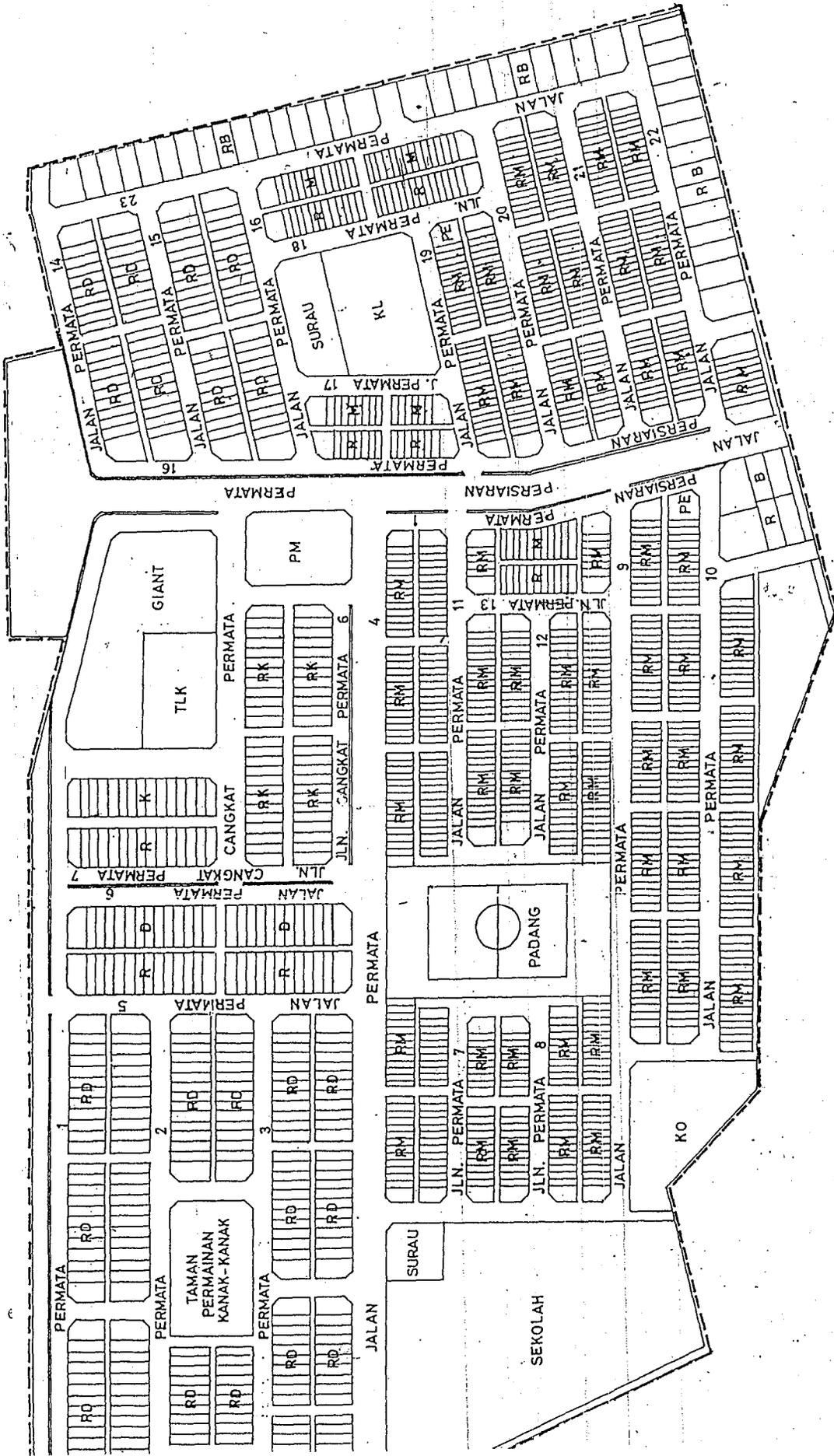
Perniagaan kami ini akan beroperasi di 02, Ground Floor, Jln. Negara, Pusat Bandar Jalan Melawati, 53100 Kuala Lumpur. Pemilihan lokasi ini dibuat berdasarkan kepada beberapa aspek yang di dapati sesuai dan berpotensi untuk lebih maju di masa akan datang. Lokasi perniagaan yang kami pilih merupakan lokasi yang begitu strategik. Ini kerana ia terletak di antara kawasan pejabat, hypermarket, kolej-kolej swasta, IPTS, sekolah, , serta kemudahan jalinan jalan raya yang lengkap begitu juga dengan kemudahan asas yang lain.

Selain itu juga lokasi yang kami pilih ini terdapat banyak kawasan perumahan yang berpotensi seperti Taman Permata, Taman Melawati, Taman Persiaran dan sebagainya. Tidak ketinggalan juga dari segi kemudahan prasarana seperti bekalan air, bekalan elektrik, jalan raya, pengangkutan sememangnya telah sedia ada dan sempurna.

Dengan kelainan konsep baru yang kami sediakan seperti perkhidmatan, pengubahsuaian bangunan dan lain-lain lagi misalnya, maka kami yakin syarikat Muphic Studio akan mampu menarik minat pelanggan dan seterusnya mampu atau dapat menguasai sektor senireka grafik dan multimedia di Malaysia suatu hari nanti.



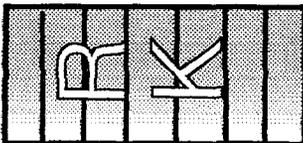
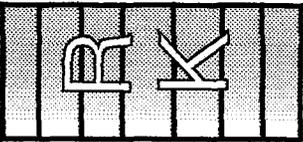
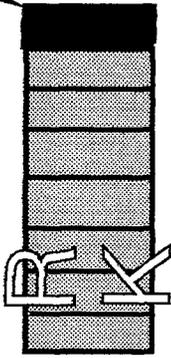
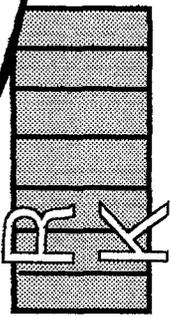
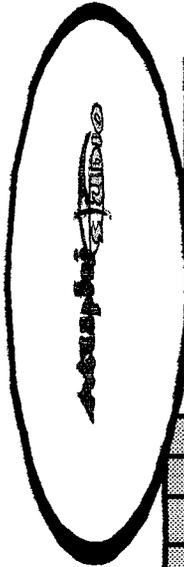
**PELAN TATATUR TAMAN MELAWATI
MUKIM SETAPAK**



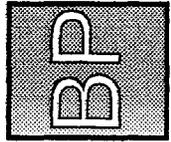
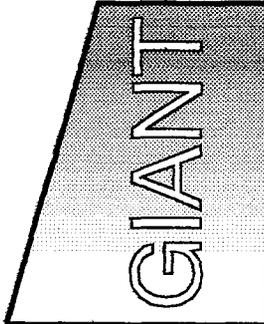
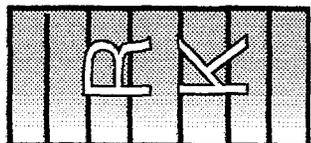
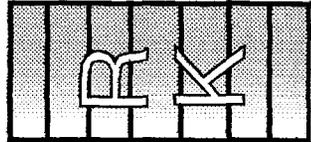
PELAN TATATUR TAMAN PERMATA MUKIM SETAPAK



JABATAN PERANCANG BANDA
MALIS PERBANDARAN AMPAT
SELANGOR DARUL EHSAN



LEBUHRAYA KE AMPANG



KETERANGAN

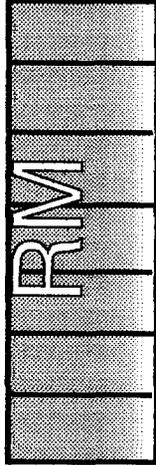
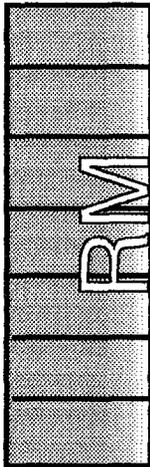
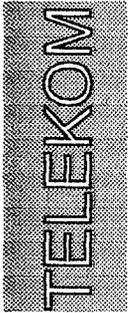
RK : RUMAH KEDAI
RM : RUMAH MURAH

TNB : TENAGA NASIONAL BERHAD

BP : STESEN MINYAK BP

JALANRAYA TAMAN MELATI

JALAN PERUMPAH-ARAZ PERUMPAH

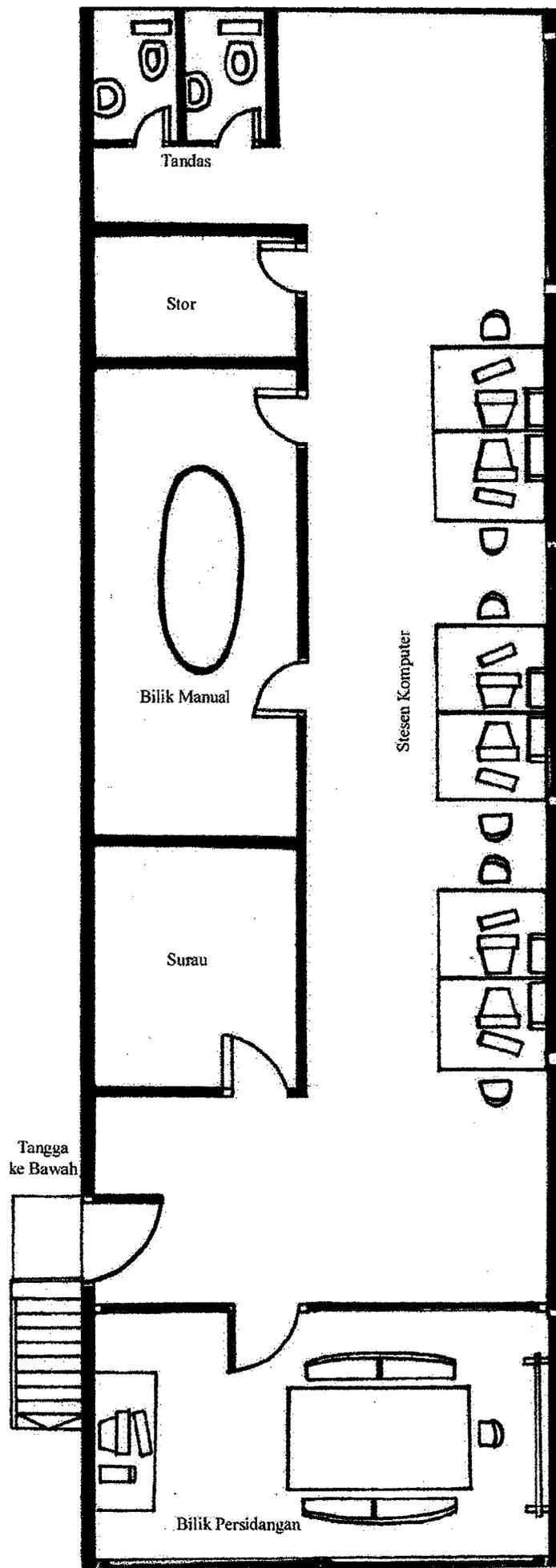


PREMIS PERNIAGAAN

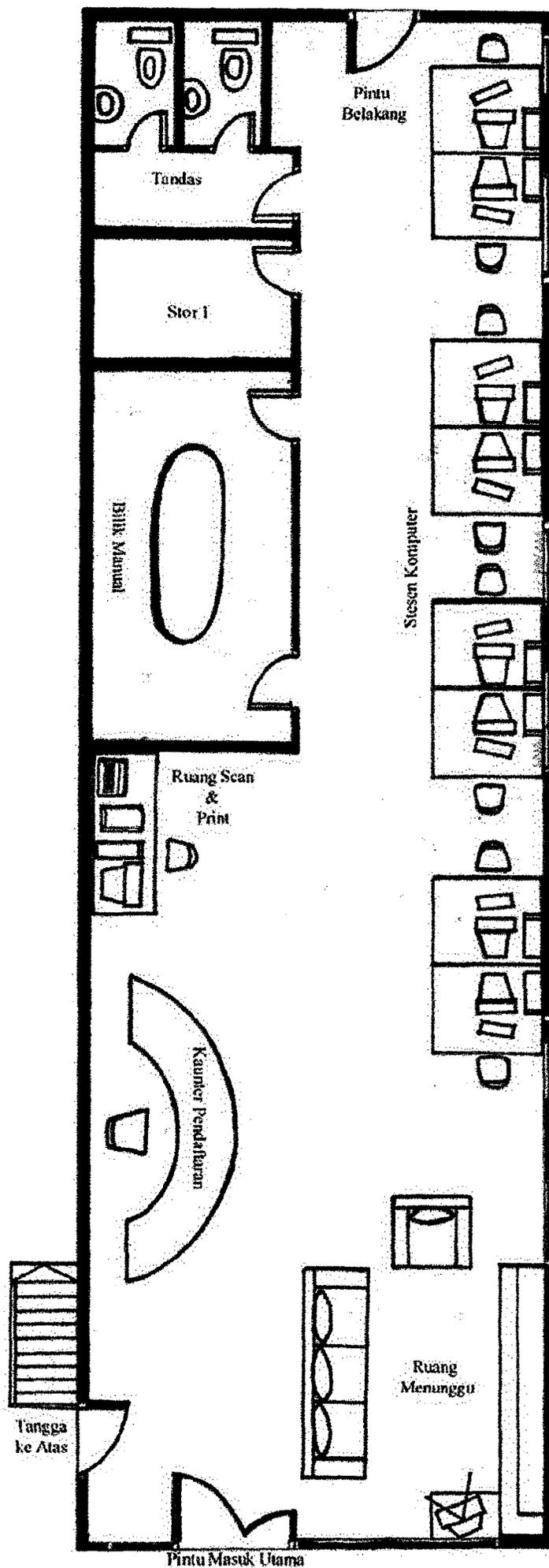
Jenis : Bangunan dua tingkat
Struktur : Konkrit
Keadaan : Baik
Bentuk Ukuran : Segi empat tepat 25 kaki x 60 kaki x 2 tingkat

Bangunan ini merangkumi :

-  Pejabat/ bilik persidangan
-  Studio Komputer
-  Studio manual
-  Surau
-  Tandas
-  Ruang Bacaan dan
-  Ruang menunggu
-  Ruang membuat minuman
-  Kaunter
-  Ruang scan dan print
-  Tangga ke pejabat
-  Dll



PELAN DALAMAN TINGKAT ATAS



PELAN DALAMAN TINGKAT BAWAH

LANGKAH PERNIAGAAN DI JALANKAN

Dalam perniagaan senireka seperti kami ini terdapat pelbagai langkah perlu diikuti. Langkah pertama ialah, pelanggan perlu mendaftar. Selepas itu pelanggan bebas memilih komputer mengikut nombor yang telah disediakan. Sekiranya semua komputer digunakan ataupun penuh, pelanggan boleh menunggu, membaca, atau menonton TV. Instruktur atau pengajar akan membantu pelanggan jika terdapatnya sebarang masalah yang timbul dalam proses pembelajaran mereka.

Buku nota dan rujukan akan disediakan untuk kemudahan pelanggan sekiranya terdapat pelanggan yang tidak tahu asas perisian grafik, multimedia serta cara untuk menggunakannya. Begitu juga dengan proses kerja secara manual.

Namun begitu peranan instruktur amat penting dalam membimbing pelanggan bukan sahaja dari segi kemahiran penggunaan komputer dalam bentuk grafik, multimedia, tetapi juga kemahiran dalam penghasilan kerja terakhir iaitu secara manual dan juga kaedah-kaedah menghasilkan karya menggunakan teknik idea yang baik

Dari segi pembayaran pula, pelanggan akan membuat bayaran mengikut masa yang ditetapkan oleh pelanggan itu sendiri. Bagi pelanggan yang menjadi ahli dan bukan ahli, pembayaran yang dikenakan tidak sama atau berbeza.

**CONTOH PENGISIAN BORANG PENGGUNAAN DAN
PEMBAYARAN UNTUK AHLI**

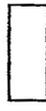
NAMA	NO.AHLI	NO.KOMPUTER	MASA	BAYARAN
1.AHMAD	A 01	2	10.00-11.00	RM 3.00
2.ALI	A 09	6	10.00-12.00	RM 6.00
3.RAJU	A12	9	10.00-01.00	RM 9.00
4. CHONG	A45	7	10.00-10.30	RM 1.50
5.JULIA	A23	1	10.00-11.30	RM 4.50
JUMLAH				RM 24.00

1 JAM = RM 3.00

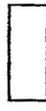
JADUAL BERTUGAS MUPHIC STUDIO

MASA/HARI	10.00-12.00	12.00-2.00	2.00-4.00	4.00-6.00	6.00-8.00	8.00-10.00	10.00-12.00
ISNIN	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA
SELASA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	KECUALI NAZLINDA	KECUALI NAZLINDA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA
RABU	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	KECUALI ASRIZAM	KECUALI ASRIZAM	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA
KHAMIS	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	KECUALI FAISHAL	KECUALI FAISHAL	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA
JUMAAT	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	KECUALI YUHANA	KECUALI YUHANA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA
SABTU	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	KECUALI SAMSIAH	KECUALI SAMSIAH	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA
AHAD	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA	KECUALI AZNAM	KECUALI AZNAM	SEMUA BEKERJA	SEMUA BEKERJA

PETUNJUK CUTI



AZNAM



NAZLINDA



ASRIZAM



FAISHAL



YUHANA



SAMSIAH

- Jadual 1 Minggu Bertugas
- Jadual bertugas akan bertukar pada setiap minggu.

Hari cuti Pekerja

1. Isnin - Aznam
2. Selasa - Nazlinda
3. Rabu - Asrizam
4. Khamis - Faishal
5. Jumaat - Yuhana
6. Sabtu - Samsiah
7. Ahad - Pekerja Hari Isnin Semula

**CONTOH PENGISIAN BORANG PENGGUNAAN DAN
PEMBAYARAN UNTUK BUKAN AHLI**

NAMA	NO.KOMPUTER	MASA	BAYARAN
1. GEORGE	2	10.00-11.00	RM 3.50
2. SUSAN	7	10.00-11.30	RM 1.75
3. WATIE	11	10.00-12.00	RM 7.00
4. SITI	14	10.00-02.00	RM 14.00
JUMLAH			RM 26.25

1 JAM = 3.50

**PERBEZAAN BAYARAN DI ANTARA AHLI DAN BUKAN
AHLI**

BIL	MASA	BAYARAN
1	1 JAM	RM 3.00
2	1 JAM SETENGAH	RM 4.50
3	2 JAM	RM 6.00
4	2 JAM SETENGAH	RM 7.50
5	3 JAM	RM 9.00
6	3 JAM SETENGAH	RM 10.50
7	4 JAM	RM 12.00
8	4 JAM SETENGAH	RM 13.50
JUMLAH	22 JAM	RM 66.00

BUKAN AHLI

BIL	MASA	BAYARAN
1	1 JAM	RM 3.50
2	1 JAM SETENGAH	RM 5.25
3	2 JAM	RM 7.00
4	2 JAM SETENGAH	RM 8.75
5	3 JAM	RM 10.50
6	3 JAM SETENGAH	RM 12.25
7	4 JAM	RM 14.00
8	4 JAM SETENGAH	RM 15.75
JUMLAH	22 JAM	RM 77.00

HARGA BAGI PENGGUNAAN STUDIO MANUAL.

AHLI (1 JAM)	BUKAN AHLI (1 JAM)
RM 1.00	RM 1.50

HARGA BAGI PENGGUNAAN GAMES

AHLI (1 JAM)	BUKAN AHLI (1 JAM)
RM 3.00	RM3.50

HARGA BAGI PENGGUNAAN INTERNET

AHLI (1 JAM)	BUKAN AHLI (1 JAM)
RM 3.00	RM 3.50

**HARGA BAGI PERKHIDMATAN SCAN,PRINT, LAMINATE, DAN
BINDING.**

PERKHIDMATAN	HARGA SEUNIT (RM)
1. SCAN	1.00
2. PRINT	
a. warna	5.00
b. hitam/putih	30
3.LAMINATE	1.00
4.BINDING	2.00

Pelanggan bebas untuk membuat hasil kerja yang di kehendaki mengikut cita rasa dan minat mereka. Selain perkhidmatan ini terdapat juga perkhidmatan sampingan yang syarikat kami sediakan. Contohnya:

-  Scan
-  Print/cetak
-  Binding
-  Laminating

Sebagai kemudahan untuk pelanggan-pelanggan syarikat kami menyediakan kemudahan seperti:

-  Bilik tayangan
-  Bilik bacaan
-  Tandas
-  Surau
-  Internet
-  Games
-  Radio
-  Dll

MANFAAT MUPHIC STUDIO KEPADA ORANG AWAM

Muphic Studio menjalankan perniagaan perkhidmatan berbentuk IT dengan menyediakan perkhidmatan mengajar, membimbing pelanggan dan sebagainya mengenai rekaan grafik dan multimedia serta kaedah penghasilan kerja terakhir dalam bentuk manual.

Sebagaimana yang kita ketahui komputer merupakan cara komunikasi yang semakin meningkat penggunaannya, dengan ini ia akan dapat memberi kemudahan kepada orang awam yang ingin mencari satu perkhidmatan baru atau perkhidmatan yang di kehendaki contohnya, mereka dapat mereka cipta hasil kerja rekaan sendiri yang mereka ingini.

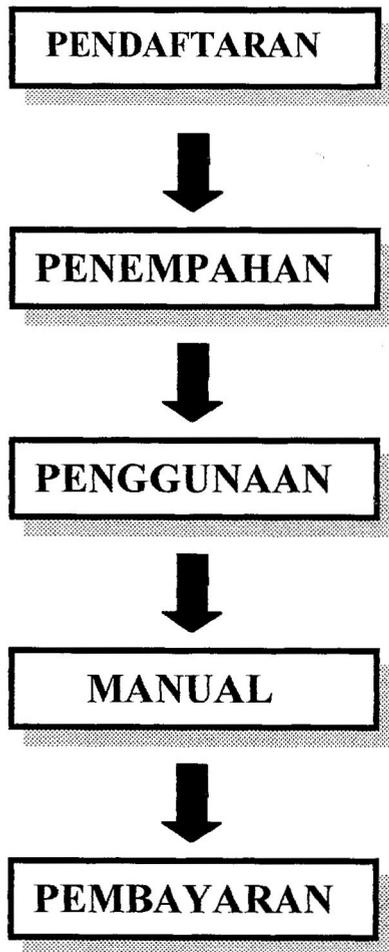
Di samping itu ia akan dapat memberikan pendedahaan kepada masyarakat betapa pentingnya teknologi IT dan dengan ini juga ia akan dapat melahirkan masyarakat yang akan celik kepada grafik dan multimedia.

Selain daripada itu, perkhidmatan ini juga akan cuba mencungkil bakat-bakat baru dalam bidang grafik dan multimedia seterusnya dapat menghasilkan rekaan yang lebih kreatif.

Dengan tertubuhnya syarikat ini juga ia akan dapat menjadi satu alternatif dan persaingan yang sihat terutama dari Cyber Café.

Perniagaan kami ini juga akan memberi banyak manfaat kepada orang ramai mengenai perkhidmatan mereka cipta yang mereka sendiri inginkan.

CARTA ALIRAN PROSES



PENERANGAN PROSES

1. PENDAFTARAN

Pada proses ini pelanggan akan mengisi borang pendaftaran Muphic 1 A. Di sini pelanggan akan mengisi butir-butir yang berkaitan dengan diri, dan berapa lama tempoh masa yang ingin digunakan atau menggunakan komputer terlebih dahulu kemudian setelah selesai barulah membuat bayaran dan begitu juga yang ingin menggunakan studio.

2. PENEMPAHAN

Pada proses ini pelanggan akan memilih komputer mengikut citarasa sendiri. Dari segi penempahan untuk menggunakan komputer, pengguna bebas memilih dan tidak dengan kongkongan.

3. PENGGUNAAN

Pada peringkat ini pengguna bebas menggunakan perisian yang disediakan bersama buku rujukan atau nota. Sekiranya pelanggan kurang memahami ia boleh mendapatkan bantuan dari instruktur. Peranan instruktur amat penting bagi menunjukkan bagaimana untuk menyelesaikan masalah yang timbul dan akan memastikan penggunaan komputer sentiasa berjalan dengan lancar dan dapat menyelesaikan kesukaran yang di hadapi oleh pelanggan atau pengguna.

Di samping itu instruktur juga akan memerhatikan setiap gerak geri pelanggan sekiranya terdapat pelanggan yang sengaja ingin merosakkan kemudahan yang di sediakan. Bagi kemudahan internet, laman yang berunsur lucah sememangnya dilarang sama sekali. Penggunaan game pula bergantung

kepada CD yang di bawa oleh pengguna itu sendiri. Sekiranya terdapat pengguna yang ingin menggunakan perkhidmatan print dan scan, mereka mestilah meminta kebenaran terlebih dahulu daripada instruktur.

4. MANUAL

Setelah selesai menghasilkan sesuatu rekaan grafik, pelanggan akan diberi tunjuk ajar dalam proses manual. Contohnya melekatkan kerja di mounting board untuk presentation sama ada untuk persendirian, sekolah, syarikat, dan sebagainya. Bagi pelanggan-pelanggan yang datang hanya untuk menggunakan studio bagi menyiapkan kerja dalam suasana yang selesa dengan kemudahan yang di sediakan, mereka terlebih dahulu diingatkan supaya mengisi borang studio.

5. PEMBAYARAN

Pembayaran merupakan peringkat terakhir dalam proses perkhidmatan ini. Setelah bayaran di buat, nama pengguna di dalam borang tadi akan di tandakan.

PERBELANJAAN MESIN DAN KELENGKAPAN

JENIS MESIN	MODEL	BIL	HARGA UNIT (RM)	JUMLAH UNIT (RM)	PEMBEKAL
1. Komputer	1.Pentium III	10	2600	26000	Pc. World Tech Centre Suite 1.28 st Floor, Imbi Plaza 55100 K.L
	2. Mac	5	5000	25000	
2. Scanner	Umax Astra 600	1	600	600	
3. Printer	Epson 740	1	1000	1000	
4. Extension plug		9	10	90	
5. Disket		20	9	180	
6. Mesin kira		1	30	30	
7. Software					
* Photoshop		1	5000	5000	
* Illustrator		1	4700	4700	
* Quark X press		1	5000	5000	
* Infini-D		1	4250	4250	
* Page maker		1	4500	4500	
* Gold card		1	900	900	
* Internet Explorer		1	300	300	
* Director		1	5000	5000	
JUMLAH		55	38899	82550	

SENARAI PERABOT DAN KELENGKAPAN

PREMIS	BIL	HARGA UNIT (RM)	JUMLAH UNIT (RM)	PEMBEKAL
1.Meja tenaga pengajar	1	200	200	COURT MAMOTH Setapak K.L
2.Meja pelanggan	17	100	1700	- sama-
3.Kerusi pelanggan	18	30	540	- sama-
JUMLAH	36	330	2440	

SENARAI BAHAN MENTAH

JENIS	JUMLAH (UNIT / BLN)	HARGA SEUNIT (RM)	JUMLAH HARGA (RM)	PEMBEKAL
1. A4	2 set	6.00	12.00	PAPER GALERY
2. Coated paper	2 set	20.00	40.00	
3. Glossy paper	2 set	43.00	86.00	
4. Mounting board	50 keping	2.00	100.00	
5. Ink (black)	3 set	80.00	240.00	
6. Ink (colour)	3 set	100.00	300.00	
7. Spray mount	3 botol	28.00	84.00	
8. Cutting board	1 set	18.00	18.00	
JUMLAH	66	297.00	880.00	

ANGGARAN PERBELANJAAN OPERASI TAHUN 2004

BIL	PERKARA	TAHUNAN (RM)
1	BAHAN MENTAH	7800
2	MESIN/KELENGKAPAN	-
3	INTERNET	3482
JUMLAH		11282

ANGGARAN PERBELANJAAN OPERASI TAHUN 2005

BIL	PERKARA	TAHUNAN (RM)
1	BAHAN MENTAH	8850
2	MESIN/KELENGKAPAN	-
3	INTERNET	3830
JUMLAH		12680

RANCANGAN PEMASARAN

Pemasaran adalah cara dan usaha yang dilakukan secara teratur bagi melariskan dan meningkatkan jualan barangan dan perkhidmatan yang disediakan. Usaha-usaha yang dijalankan adalah bergantung kepada individu atau kumpulan asalkan ianya tidak bertentangan dengan agama dan tatasusila serta hak perikemanusiaan.

Jadi pemasaran adalah kegiatan yang berkaitan dengan mengenalpasti mewujudkan, meningkat dan memuaskan kehendak dan keperluan pengguna selaku pelanggan dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan.

OBJEKTIF PEMASARAN

📖 Membentuk satu imej syarikat yang memberikan gambaran kepada masyarakat setempat bahawa syarikat kami adalah syarikat yang menawarkan perkhidmatan yang boleh dipercayai dan mesra

📖 Mengenalpasti pelanggan dan memastikan mereka akan terus menggunakan perkhidmatan yang kami tawarkan

📖 Berusaha untuk menggalakkan dan mewujudkan individu atau masyarakat sekeliling mengenai penggunaan perisian grafik dan kepentingannya

📖 Memberi peluang individu atau kumpulan untuk menyiapkan tugas dalam keadaan keadaannya selesai dan alatan yang lengkap

📖 Menganggap pelanggan sebagai aset utama dan berusaha mempromosi perkhidmatan yang ditawarkan kepada yang memerlukan dan yang berminat dan menjadikan Muphic Studio sebahagian daripada dunia mereka.

ANALISA PASARAN

Analisa pasaran telah dijalankan mengenai perkhidmatan penggunaan komputer yang mempunyai perisian grafik beserta keperluan bimbingan penggunaannya, perkhidmatan penggunaan ruang studio untuk tugas manual yang lengkap dengan peralatan tertentu, menerima tempahan untuk sebarang tugas manual atau komputer dan Internet di sekitar kawasan Taman Melawati Mukim Setapak Kuala Lumpur kerana kami akan beroperasi di sini.

Maka analisa akan dijalankan tertumpu kepada para pelajar grafik IPTS dan para pelajar yang masih bersekolah atau lepasan sekolah. Pelbagai sumber maklumat telah kami perolehi dari sumber-sumber yang boleh dipercayai dan yang akhirnya dapat membantu kami menubuhkan perniagaan ini.

Konsep pemasaran adalah operasi dan matlamat serta strategi perniagaan berorientasikan kepada perkhidmatan yang kami tawarkan dan memuaskan hati pelanggan terhadap layanan yang diberi. Kami menguatamakan perkhidmatan yang berkualiti dan kami akan memberikan yang terbaik untuk kepuasan pelanggan dan kami memegang prinsip pelanggan adalah raja.

Antara kegiatan pemasaran yang akan dijalankan adalah dengan menganalisis peluang-peluang yang wujud dalam pasaran, memilih peluang berdasarkan apa yang mampu oleh perniagaan yang bakal dijalankan, melakukan penilaian dan memilih pasaran, mencari sasaran pasaran seterusnya melaksanakan kegiatan pemasaran yang diatur dan akhirnya mengurus, mengawal dan melakukan penilaian dengan kegiatan pemasaran dan melakukan pembaharuan sekiranya diperlukan.

BENTUK PASARAN

Perniagaan yang akan kami tubuhkan bernama Muphic Studio (Studio Graphic and Multimedia), iaitu sebuah perniagaan yang menawarkan perkhidmatan penggunaan dan bimbingan penggunaan perisian grafik, perkhidmatan penggunaan ruang studio manual dan kemudahan Internet dan juga perkhidmatan-perkhidmatan sampingan yang lainseperti games, binding, dan sebagainya. Perniagaan ini akan dijalankan di sebuah bangunan 2 tingkat di :

02, Ground Floor,
Jln. Negara,
Pusat Bandar Melawati,
53100 Kuala Lumpur.

Prospek perniagaan kami amat cerah kerana tiada lagi wujud perniagaan yang menawarkan perkhidmatan yang kami jalankan. Jadi peluang kami untuk memajukan dan mengembangkan perniagaan pada tahun-tahun akan datang adalah baik.

Penggunaan komputer dan perisian grafik adalah antara tarikan kepada pelanggan kerana ramai yang akan menggunakan perkhidmatan kami dan seterusnya memupuk minat terhadap grafik penggunaan dan kepentingannya. Perniagaan kami bukanlah berobjektifkan keuntungan semata-mata tetapi juga untuk melahirkan masyarakat berdaya maju dan celik IT pada alaf baru.

Kami adalah perintis kepada perkhidmatan penggunaan dan bimbingan penggunaan perisian grafik, perkhidmatan penggunaan ruang studio manual, menerima tempahan untuk tugas manual, games dan komputer dan Internet sekaligus, oleh itu pelanggan yang akan menggunakan perkhidmatan ini dan yang

berminat untuk mendalami grafik akan tertarik dengan kelainan bentuk perkhidmatan yang kami tawarkan.

Oleh kerana kelainan bentuk perkhidmatan yang kami tawarkan, kami menjangkakan sambutan hangat akan diberikan dari masyarakat dan para pelajar sekeliling di sekitar kawasan Taman Permata, Taman Melawati, Setapak, dan lain-lain lagi.

SAIZ PASARAN

Saiz pasaran adalah bergantung kepada hasil penggunaan perkhidmatan yang diperolehi dari pelanggan-pelanggan kami. Ia bergantung kepada berapa jumlah yang akan menggunakan perkhidmatan penggunaan perisian grafik, jumlah yang ingin mempelajari penggunaan perisian grafik, jumlah penggunaan ruang studio manual, tempahan tugas manual dan komputer dan yang menggunakan Internet. Jumlah penduduk dan pertambahan jumlah pelajar IPTS dari kawasan yang berhampiran dengan tumpuan penduduk memainkan peranan penting dalam penambahan saiz pasaran.

Di Muphic Studio pelanggannya terbahagi kepada beberapa bahagian iaitu, pelanggan yang menggunakan komputer perisian grafik, internet, games, ruang studio manual, membuat tempahan dan sebagainya.

Lokasinya yang mempunyai ramai penduduk dan berhampiran dengan IPTS, kemudahan asas yang telah di sediakan akan memberi potensi cerah kepada perniagaan kami untuk terutamanya untuk mengembangkan pasaran. Kawasan sekitarnya juga mengalami pertumbuhan pesat dan lokasi ini sebenarnya sangat hampir dengan tempat tumpuan penduduk Ulu Klang dan sekitarnya.

Kawasan sekitarnya dikelilingi oleh kawasan perumahan dan pelanggan akan terumpu ke sini kerana pelbagai prasarana yang terdapat di situ. Meluaskan lagi saiz pasaran pada masa akan datang adalah impian kami.

Untuk itu kami bercadang untuk mewujudkan lebih banyak cawangan Muphic Studio di lokasi-lokasi yang difikirkan, membuka kelas bimbingan grafik, menambah bilangan komputer, menggaji pekerja dan sebagainya. Sememangnya itu adalah merupakan rancangan jangka panjang Muphic Studio. Setakat ini kami masih lagi

dalam proses memperkenalkan, mengukuh dan memantapkan kedudukan kewangan dan kualiti perkhidmatan yang kami tawarkan di lokasi sekarang.

PELANGGAN

Pelanggan kami terdiri daripada penduduk di sekitar kawasan Taman Permata, Taman Melawati, Ulu Klang dan Mukim Setapak Kuala Lumpur. Tumpuan adalah kepada para pelajar institusi pengajian tinggi swasta yang berada di sekitar taman perumahan Taman Permata, para pelajar sekolah dan lepasan sekolah dan mana-mana individu yang berminat untuk menggunakan perkhidmatan kami.

Kami merasakan kewujudan kami akan mempelbagaikan lagi barangan dan perkhidmatan memandangkan lokasi kami berdekatan dengan salah sebuah pasaraya yang terkenal di situ dan kami merupakan perniagaan pertama yang menawarkan perkhidmatan seumpamanya.

Sasaran utama bagi perniagaan Muphic Studio adalah para pelajar grafik di institusi pengajian tinggi swasta di samping ingin menarik minat para pelajar sekolah dan lepasan sekolah serta mana-mana individu yang ingin mendalami dunia grafik.

Kami tidak menghadapi persaingan yang kuat dan dengan ini kami yakin kami akan mendapat kedudukan yang baik dalam pasaran. Ditambah pula dengan lokasi kami yang strategik iaitu berhampiran dengan kawasan sasaran utama dan kawasan perumahan yang mempunyai populasi penduduk yang tinggi.

PERSAINGAN

Sebelum kami menjalankan perniagaan, kami telah mengenalpasti beberapa pesaing yang menjalankan perniagaan yang sealiran dengan kami samada secara langsung atau tidak langsung. Apabila dibuat kajian kami mendapati kami tidak mempunyai pesaing yang ketara kerana tiada lagi wujud perniagaan yang menawarkan perkhidmatan utama yang kami jalankan namun begitu kami menghadapi persaingan dalam perkhidmatan lain yang kami tawarkan.

SYER PASARAN**JADUAL SYER PASARAN SEBELUM KEMASUKAN MUPHIC STUDIO**

Nama dan Lokasi Pesaing	% bahagian Syer Pasaran
1. Penguin Cyber Taman Permata	30%
2. Kolej Edi Taman Melawati	30%
3. Institut Mensa Taman Melawati	40%

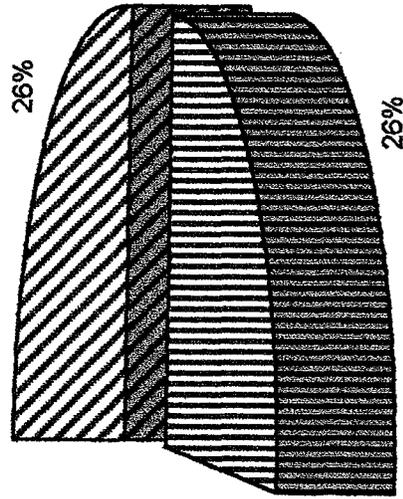
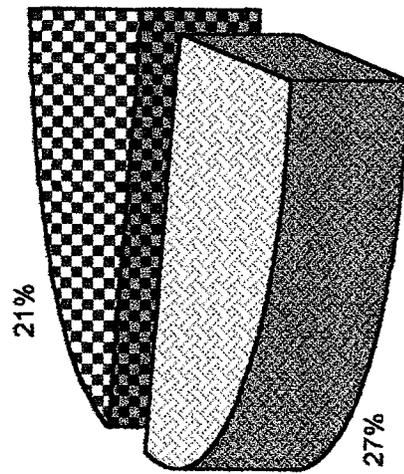
Dengan kemasukan perniagaan kami di dalam pasaran, kami berjaya menarik beberapa peratus pasaran dari pesaing. Walaupun kami memperolehi jumlah peratusan yang kecil namun ia merupakan satu permulaan yang baik perniagaan baru seperti kami. Langkah-langkah pemasaran yang dijalankan dijangka akan menarik lebih ramai lagi pelanggan untuk menggunakan perkhidmatan kami.

JADUAL SYER PASARAN SELEPAS KEMASUKAN MUPHIC STUDIO

Nama dan Lokasi Pesaing	% bahagian Syer Pasaran
1. Penguin Cyber Taman Permata	25%
2. Kolej Edi Taman Melawati	25%
3. Institut Mensa Taman Melawati	35%
4. Muphic Studio Taman Melawati	15%

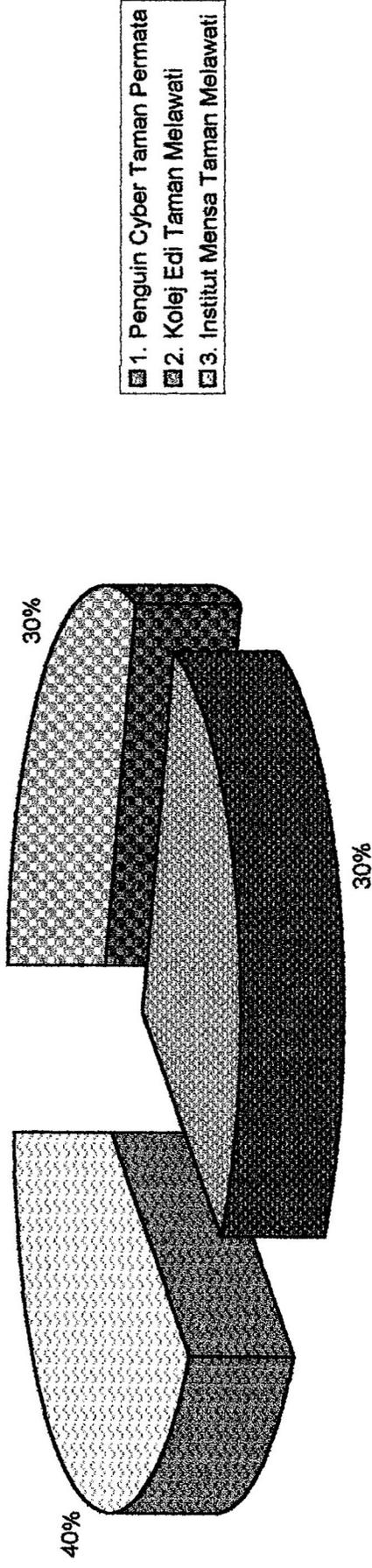
Nama dan Lokasi Pesaing	Ramalan Jualan	Syer Pasaran
1. Penguin Cyber Taman Permata	316895	25%
2. Kolej EDI taman Melawati	316895	25%
3. Institut Mensa Taman Melawati	342246.6	35%
4. Muphic Studio Taman Melawati	253515	15%
JUMLAH	1,229,552.6	100%

Ramalan Jualan Syer Pasaran

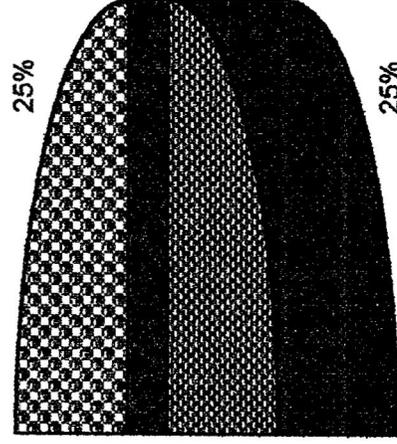
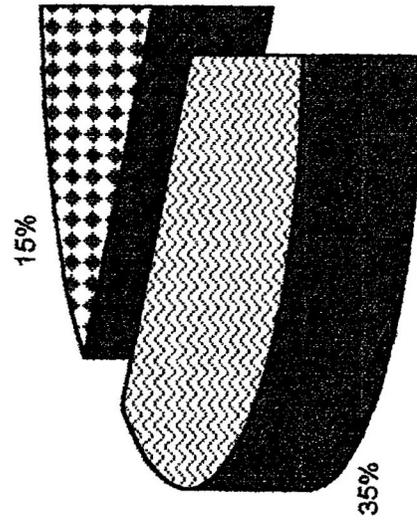


- 1. Penguin Cyber Taman Permata
- 2. Kolej EDI taman Melawati
- 3. Institut Mensa Taman Melawati
- 4. Muphic Studio Taman Melawati

Syer Pasaran Sebelum Kemasukan Muphic Studio



Syer Pasaran Selepas Kemasukan Muphic Studio



- 1. Penguin Cyber Taman Permata
- 2. Kolej Edi Taman Melawati
- 3. Institut Mensa Taman Melawati
- 4. Muphic Studio Taman Melawati

PASARAN SASARAN

Pada peringkat awal, Muphic Studio hanya menumpukan pasarannya di sekitar empat taman perumahan antara 2 hingga 6 km persegi.

Taman perumahan yang terlibat ialah Taman Melawati, Taman Permata, Wangsa Maju , sekitar Ulu Klang, Setapak Kuala Lumpur.

Di Muphic Studio , pelanggan kami terdiri daripada dua golongan iaitu pelanggan yang akan menggunakan perkhidmatan dan pelanggan yang akan membuat tempahan jika ada.

Tumpuan pelanggan kami ialah para pelajar sekolah dan kawasan perumahan dan pelajar IPTS yang berada di luar perumahan. Saiz pasaran kami ialah dalam anggaran 270,000 unit terangkum dalam kawasan sasaran 2-6 km persegi tersebut.

Meluaskan lagi saiz pasaran pada masa akan datang ialah rancangan masa depan kami. Untuk itu kami bercadang untuk meujudkan lebih banyak cawangan Muphic Studio di lokasi yang difikirkan sesuai.

KEKUATAN PESAING

- 📖 Pesaing sudah lama beroperasi menyebabkan mereka lebih dikenali dan berjaya menguasai pasaran

- 📖 Pengalaman yang luas memamatkan mereka dan segala masalah yang timbul tentang kerenah pelanggan dapat diselesaikan dengan baik

- 📖 Perniagaan pesaing yang sudah lama beroperasi membolehkan mereka mengumpul modal dengan jumlah yang tinggi dan cukup untuk memajukan perniagaan mereka

- 📖 Pesaing juga telah mempunyai pelanggan tetap yang yakin dengan perkhidmatan dan keupayaan mereka menyebabkan pelanggan tidak tertarik dengan tempat baru

- 📖 Pesaing kami menyediakan peralatan yang mencukupi yang boleh digunakan oleh pelanggan mereka.

KELEMAHAN PESAING

- 📖 Pesaing yang terdiri daripada institusi pengajian tinggi swasta menyediakan tempat yang terhad kepada para pelajarnya
- 📖 Harga yang dikenakan oleh pesaing kepada pelanggan adalah tinggi dan suasana yang tidak selesa dan teratur
- 📖 Pesaing tidak menyediakan kemudahan-kemudahan lain seperti surau, bilik t.v atau bilik menunggu
- 📖 Perkhidmatan yang di tawarkan dari segi perkakasan komputernya agak lemah (hardware)

KEKUATAN MUPHIC STUDIO

- 📖 Kami adalah satu-satunya perniagaan yang menawarkan perkhidmatan penggunaan dan bimbingan penggunaan komputer perisian grafik dan perkhidmatan penggunaan ruang studio untuk tugas manual, menerima tempahan untuk tugas manual, games, perkhidmatan Internet dan lain-lain lagi.
- 📖 Perkhidmatan ruang studio kami adalah luas dan selesa berserta kelengkapan
- 📖 Perkhidmatan kami adalah berkualiti dan mampu memenuhi kepuasan pelanggan yang bakal menggunakan perkhidmatan kami kerana bagi kami pelanggan adalah raja
- 📖 Lokasi kami adalah strategik yang terletak berhampiran dengan institusi pengajian tinggi swasta dan kawasan perumahan yang mempunyai populasi yang tinggi
- 📖 Suasana dalam bilik komputer adalah luas, selesa dan berhawa dingin dan jumlah komputer yang lengkap dengan perisian grafik yang diperlukan
- 📖 Layanan yang dijamin dapat memberi kepuasan kepada semua pelanggan kami
- 📖 Bayaran yang kami kenakan kepada pelanggan adalah berpatutan yang mampu dibayar oleh mereka

KELEMAHAN MUPHIC STUDIO

- 📖 Kami masih baru dalam pasaran dan mungkin mengambil masa yang agak lama untuk mendapatkan kuasa pasaran dan tapak yang mantap

- 📖 Kami adalah kurang pengalaman dalam mengatasi masalah-masalah yang bakal kami hadapi pada masa hadapan. Oleh itu kami perlu banyak melakukan kajian dan membuat penilaian mengenai keadaan pasaran dan peluang-peluang yang ada

- 📖 Ketiadaan cawangan menyebabkan kedudukan kami masih goyang dalam mencari pasaran. Kami masih nama baru dan tidak popular dan mungkin tidak ramai pelanggan yang akan datang untuk menggunakan perkhidmatan kami

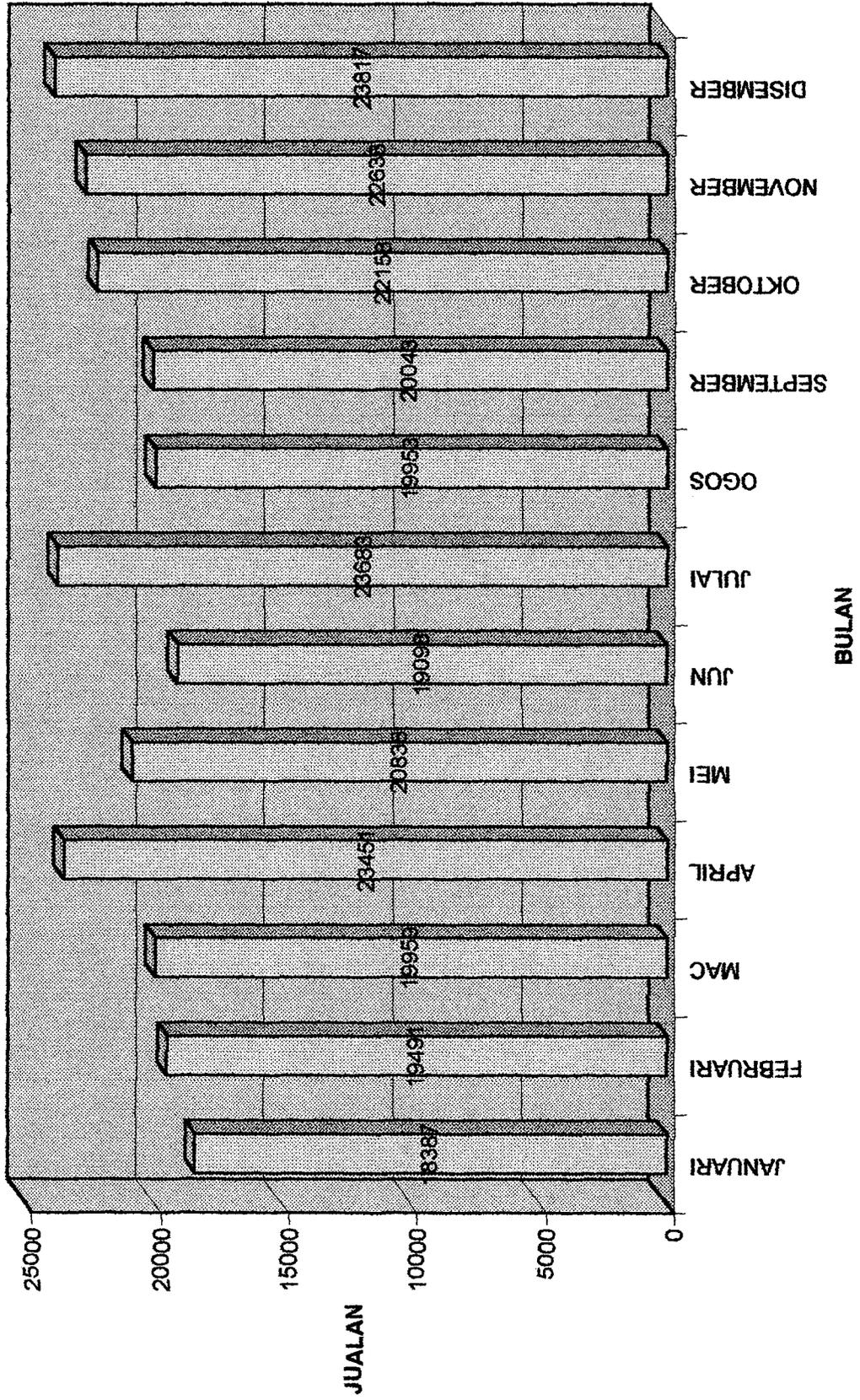
Namun secara keseluruhannya, perniagaan kami tidak akan menghadapi sebarang persaingan sengit kerana kami adalah perintis kepada perniagaan yang kami jalankan namun begitu kami perlu bekerja keras untuk mendapatkan kuasa pasaran di lokasi kami akan membka perniagaan.

RAMALAN JUALAN

TAHUN PERTAMA (2003)

BULAN	JUALAN (RM)
JANUARI	18387
FEBRUARI	19491
MAC	19959
APRIL	23451
MEI	20838
JUN	19098
JULAI	23683
OGOS	19953
SEPTEMBER	20043
OKTOBER	22158
NOVEMBER	22638
DISEMBER	23817
JUMLAH	253,515

RAMALAN JUJALAN TAHUN PERTAMA (2003)



JUALAN TAHUN PERTAMA (2003) MENGIKUT BULAN**1. KOMPUTER GRAFIK**

BULAN	AHLI	BUKAN AHLI	JUMLAH JUALAN BULANAN (RM)
JAN	3000	5400	8400
FEB	3750	5400	9150
MAC	5250	4500	9750
APR	7500	3600	11100
MEI	5250	6300	11550
JUN	4500	4500	9000
JULAI	6000	5400	11400
OGOS	5250	4500	9750
SEPT	6000	4500	10500
OKT	6750	4500	11250
NOV	5250	5400	10650
DIS	4500	6300	10800
JUMLAH	63000	60300	123300

Nota:

Jumlah jualan sebulan di kira berpandukan seperti berikut:

Bilangan penggunaan (bil berapa jam sehari) x sebulan x harga satu perkhidmatan yang di tawarkan.

Semua pengiraan Ramalan Jualan bagi setiap perkhidmatan yang di tawarkan ialah sama.

2. STUDIO MANUAL

BULAN	AHLI	BUKAN AHLI	JUMLAH JUALAN BULANAN (RM)
JAN	150	135	285
FEB	150	48	195
MAC	120	90	210
APR	60	45	105
MEI	150	90	240
JUN	180	135	315
JULAI	60	180	240
OGOS	90	45	135
SEPT	120	135	255
OKT	90	90	180
NOV	180	225	405
DIS	150	180	330
JUMLAH	1500	1398	2895

3. INTERNET

BULAN	AHLI	BUKAN AHLI	JUMLAH JUALAN BULANAN (RM)
JAN	2700	4200	6900
FEB	3150	3150	6300
MAC	2250	2625	4875
APR	3600	3150	6750
MEI	4500	2100	6600
JUN	3150	2625	5775
JULAI	3600	3150	6750
OGOS	2700	3675	6375
SEP	4050	3150	7200
OKT	3150	2625	5775
NOV	4500	4725	9225
DIS	5400	4200	9600
JUMLAH	42750	39375	82125

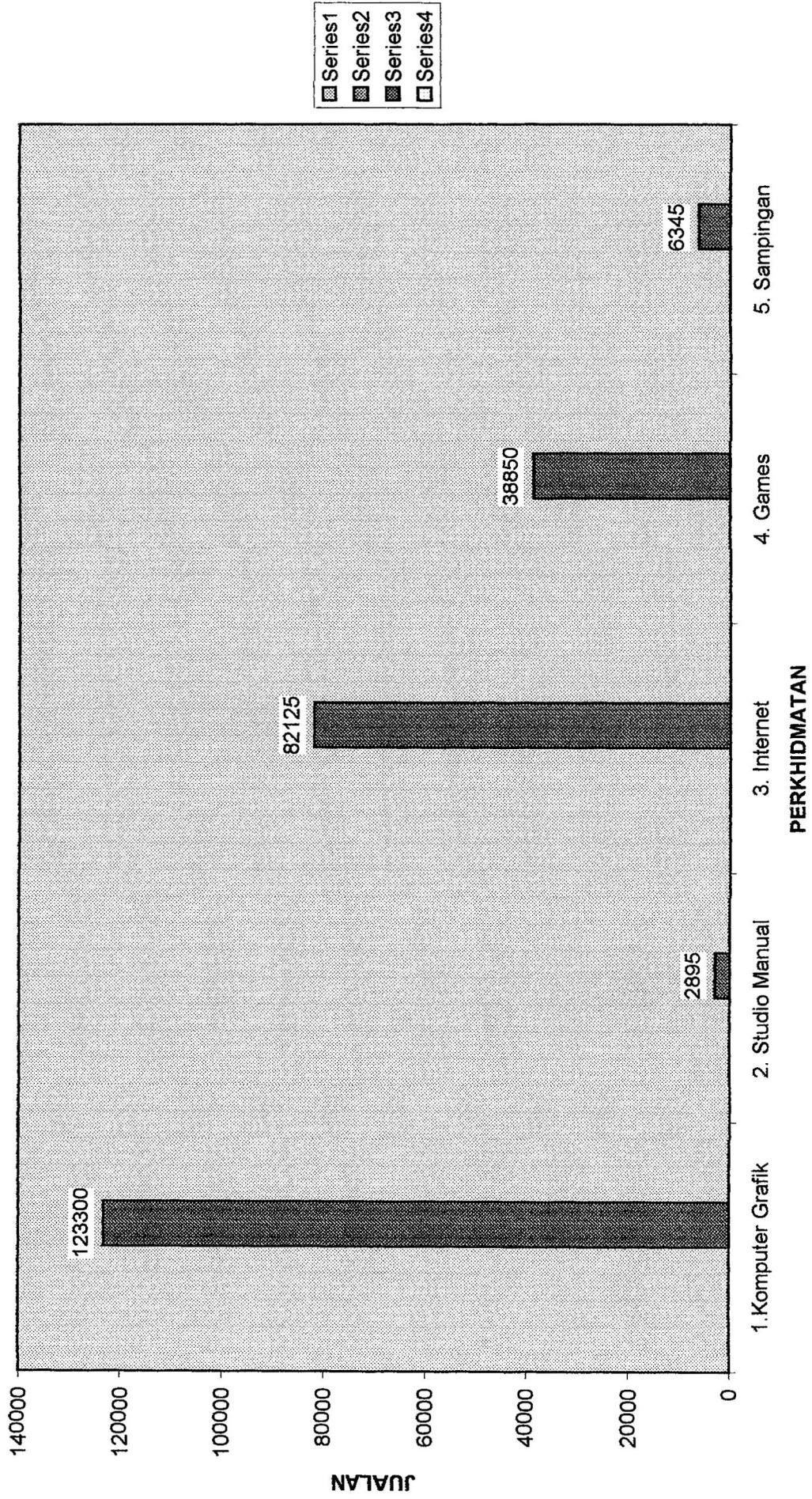
4. GAMES

BULAN	AHLI	BUKAN AHLI	JUMLAH JUALAN BULANAN (RM)
JAN	900	1575	2475
FEB	1350	2100	3450
MAC	1350	3150	4500
APR	1800	3150	4950
MEI	900	1050	1950
JUN	1350	2100	3450
JULAI	2250	2625	4875
OGOS	1350	1575	2925
SEP	450	1050	1500
OKT	1800	2625	4425
NOV	900	1050	1950
DIS	1350	1050	2400
JUMLAH	15750	23100	38850

5. SCAN, PRINT, LAMINATE, BINDING

Per	Harga (Unit)	Jan	Feb	Mac	Apr	Mei	Jun	Julai	Ogo	Sep	Okt	Nov	Dis
Scan	1.00	60	30	30	60	90	120	90	60	120	90	150	90
Print													
Warna	5.00	150	150	450	300	150	300	150	450	300	300	150	450
Hitam	0.30	27	36	54	36	18	27	18	18	18	18	18	27
Laminate	1.00	30	60	30	30	60	60	30	60	30	60	60	60
Binding	2.00	60	120	60	120	180	60	120	180	120	60	120	60
JUMLAH		327	396	624	546	498	557	418	768	588	528	408	687

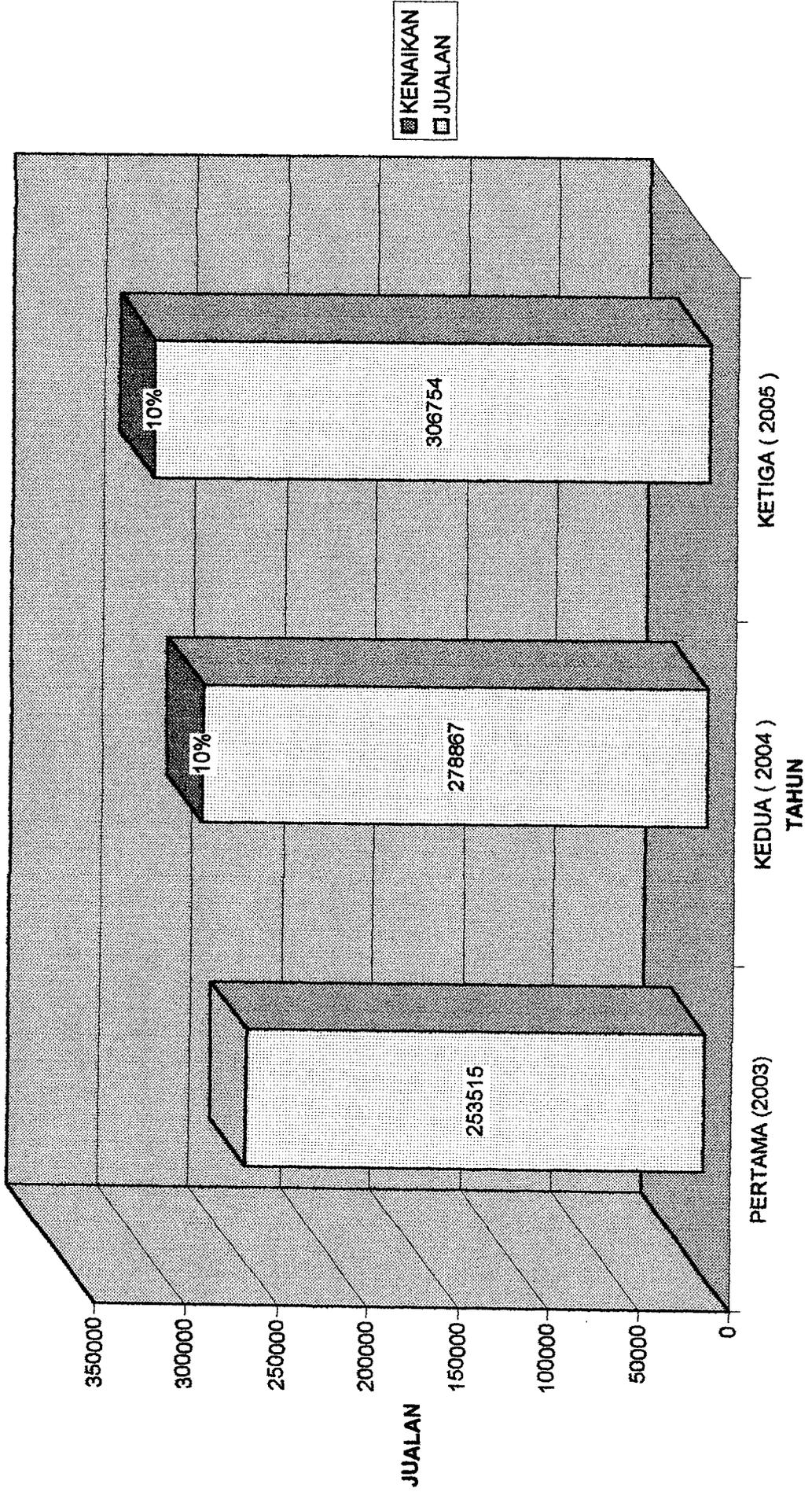
RAMALAN JUALAN BAGI SETIAP PERKHIDMATAN UNTUK TAHUN PERTAMA (2003)



RAMALAN JUALAN TAHUN KEDUA DAN KETIGA

TAHUN	JUALAN	KENAIKAN
KEDUA (2004)	278867	10%
KETIGA (2005)	306754	10%

RAMALAN JUJALAN BAGI TIGA TAHUN



STRATEGI PEMASARAN SECARA KESELURUHAN

Bagi sesebuah perniagaan strategi pemasaran yang baik adalah amat penting demi menjamin keuntungan yang baik. Memandangkan perniagaan kami masih di peringkat permulaan, kami telah merancang di dalam mengatur dan menyusun strategi pemasaran yang efektif.

Untuk itu, kami telah mengkaji daripada kekuatan dan kelemahan pesaing supaya berupaya untuk menghasilkan satu formula dalam penyusunan strategi pemasaran agar dapat menyaingi mereka.

Pemasaran perkhidmatan tidak hanya bertumpu kepada para pelajar IPTS malahan para pelajar sekolah dan lepasan sekolah dan golongan individu yang mempunyai minat mendalami dunia grafik.

Kami akan memastikan perkhidmatan yang kami tawarkan adalah bermutu tinggi dan layanan yang bakal kami berikan kepada para pelajar kelas bimbingan kami adalah memenuhi kehendak untuk mendapatkan kepercayaan daripada mereka agar terus menggunakan perkhidmatan kami.

HARGA

Memandangkan perkhidmatan kami melibatkan komputer dan perisian grafik yang tertentu, satu teknologi canggih maka kami mengenakan harga yang berpatutan selaras dengan kos penyelenggaraan yang terlibat.

LOKASI

Lokasi perniagaan kami amat strategik, mudah dikunjungi pelanggan, berhampiran dengan sebuah pasaraya tumpuan penduduk, lengkap dengan pelbagai kemudahan infrastruktur seperti tempat letak kereta, telefon awam dan lain-lain kemudahan. Di samping itu kewujudan beberapa IPTS dan sekolah menjadikan perniagaan kami lebih terdedah kepada golongan yang bakal menggunakan perkhidmatan yang kami tawarkan.

PERKHIDMATAN YANG DITAWARKAN

Kami amat teliti dan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tugas. Ini amat penting bagi menjamin perkhidmatan yang kami tawarkan adalah cukup berkualiti dan memuaskan hati pelanggan. Kakitangan Muphic Studio adalah terdiri daripada tenaga kerja yang mempunyai kelayakan akademik dan berkemahiran dalam bidangnya. Waktu operasi adalah selama 14 jam sehari dari jam 10 pagi hingga 12 malam setiap hari bagi memastikan pelanggan kami dapat menggunakan perkhidmatan kami dengan selesa dan jumlah masa yang diperlukan.

AMAUN IKLAN ATAU PROMOSI

Usaha promosi adalah sangat penting dari bermulanya perniagaan sehinggalah sepanjang perniagaan dijalankan. Ini adalah untuk memastikan pelanggan kami dan masyarakat sekeliling peka akan kewujudan perniagaan kami dan perkhidmatan yang ditawarkan. Promosi kami adalah melalui risalah atau brosur, laman web, suratkhobar, banting, yellow pages, kad perniagaan dan melalui radio

IMEJ

Memang menjadi falsafah Muphic Studio menitikberatkan imej dan reputasi perniagaan kami. Ini penting bagi memastikan pelanggan kami benar-benar berpuas hati dengan perkhidmatan yang kami tawarkan. Kami akan senantiasa memperbaharui teknik-teknik pemasaran serta perkhidmatan bagi menarik lebih ramai pelanggan dan mendapatkan kepercayaan dari pelanggan-pelanggan yang telah menggunakan perkhidmatan kami.

Berikut adalah ciri-ciri yang perlu dibuat analisis :

CIRI-CIRI	KOMEN	LAIN-LAIN KOMEN (JIKA ADA)
Harga	Sederhana	Berpatutan dengan kemampuan pelanggan
Lokasi	Strategik	Kawasan yang sesuai dengan kemudahan infrastruktur dan berdekatan dengan kawasan tumpuan penduduk sekitar dan sekitarnya
Perkhidmatan yang ditawarkan	Sesuai	Bimbingan dan penggunaan adalah terpulang dengan keperluan pengguna
Kualiti	Baik	Dapat memberikan perkhidmatan yang bermutu tinggi dan memuaskan hati pelanggan
Imej	Baik	Sentiasa cepat dan cekap dalam pengurusan . Mengamalkan nilai-nilai murni seperti jujur dan amanah
Amaun Iklan atau Promosi	Sederhana	Promosi dibuat secara efektif bagi meningkatkan permintaan

STRATEGI PERKHIDMATAN

Untuk mengukuhkan lagi minat dan keyakinan pelanggan-pelanggan terhadap perkhidmatan yang ditawarkan, kami telah merancang strategi-strategi perkhidmatan yang mampu menarik perhatian dan minat pelanggan. Aspek-aspek yang kami tekankan adalah seperti berikut :

JUMLAH JAM PENGGUNAAN

Kami tidak menetapkan jumlah jam yang perlu dihabiskan oleh seseorang pelanggan/pengguna itu. Terpujang kepada para pengguna berkenaan untuk menetapkan berapa jam tempoh masa penggunaan yang di ingini.

KEMUDAHAN YANG DIDAPATI MELALUI KAD AHLI

Kami menyediakan kad ahli yang dikenakan bayaran yang berpatutan bagi memudahkan para pelanggan menggunakan perkhidmatan yang kami tawarkan. Kad ahli berfungsi sebagai pengesahan ahli pelanggan Muphic Studio yang akan mendapat keistimewaan tertentu. Di samping itu kad ahli berkenaan akan menjadi satu cara untuk menentukan jumlah jam yang perlu dilalui oleh para pelajar yang memerlukan bimbingan penggunaan perisian grafik.

STRATEGI HARGA

Strategi harga yang dijalankan oleh perniagaan kami ialah dengan menyediakan harga yang berpatutan dan setanding dengan kemampuan para pelanggan kami berdasarkan gaya hidup mereka. Strategi ini dijangka akan membantu di dalam meningkatkan permintaan. Penetapan harga adalah berdasarkan kepada perkara-perkara berikut :

- 📖 Harga yang diletakkan oleh pesaing
- 📖 Mutu perkhidmatan yang ditawarkan
- 📖 Kos penyelenggaraan dan kos peralatan
- 📖 Permintaan terhadap perkhidmatan berkenaan

PEYEDIAAN SIJIL

Sijil akan diberi kepada pelanggan atau pengguna yang telah menguasai satu perisian yang telah di pelajari mengikut jangka waktu tertentu.

STRATEGI PROMOSI

Promosi perkhidmatan Muphic Studio adalah sangat perlu bagi memperkenalkan kewujudan perniagaan kami kepada orang ramai. Di samping itu, kami akan dapat memperkenalkan jenis perkhidmatan yang kami tawarkan yang belum pernah diceburi oleh orang lain.

Diantara strategi-strategi promosi kami adalah seperti berikut :

TANDA PERNIAGAAN

Tanda perniagaan akan diletakkan dihadapan premis perniagaan kami bagi memastikan dan memudahkan pelanggan mengetahui kewujudan Muphic Studio dan lokasi kami

RISALAH ATAU BROSUR

Segala keterangan mengenai Muphic Studio dan akan diedarkan kepada umum secara percuma. Terkandung dalam brosur atau risalah berkenaan adalah sedikit mengenai Muphic Studio dan selebihnya adalah mengenai perkhidmatan yang kami tawarkan kepada para pelanggan. Risalah dan brosur akan diedarkan di tempat yang strategik seperti di pasaraya atau menghantarnya rumahke rumah atau diselitkan dalam suratkhbar.

RADIO

Bagi memperkenalkan dan mempromosi perkhidmatan Muphic Studio. Kami akan membuat promosi dari masa ke semasa menerusi media elektronik seperti radio yang dirangkum oleh kawasan lokasi kami. Promosi berterusan akan dilakukan semasa cuti sekolah bagi menarik minat para pelajar sekolah dan lepasan sekolah. Siaran media elektonik seperti radio hanya bertumpu kepada kawasan sekitar lokasi

kami agar kami dapat menarik perhatian penduduk sekitar sebelum mencari pasaran luar yang lebih jauh.

SURATKHABAR

Keperluan penggunaan media cetak adalah hanya untuk mempergiat promosi akan kewujudan perniagaan dan perkhidmatan yang kami tawarkan kepada penduduk sekitar dan penduduk luar. Ini adalah perlu bagi menyokong dan menguatkan lagi Muphic Studio untuk mencari pasaran. Promosi melalui media cetak adalah hanya pada permulaan pembukaan Muphic Studio.

LAMAN WEB

Kami akan mewujudkan laman web kami sendiri untuk memudahkan pengguna yang selalu mengunjungi mana-mana laman web dapat mengunjungi dan mengetahui kewujudan perniagaan kami dan perkhidmatan yang ditawarkan.

YELLOW PAGES

Kami akan menggunakan perkhidmatan di yellow pages sebagai salah satu alternatif dalam mencari pasaran dan melariskan perkhidmatan yang kami tawarkan. Pengiklanan melalui yellow pages merupakan antara cara pengiklanan yang mudah kerana pelanggan hanya perlu menyelak halaman yang berkaitan tentang perkhidmatan yang ingin digunakan. Melalui yellow pages, Muphic Studio akan lebih dikenali oleh pelanggan dan pihak-pihak yang berkenaan akan peka akan kewujudan perniagaan ini.

MENGEDARKAN KAD PERNIAGAAN

Kami akan mengedarkan kad perniagaan kami kepada pelanggan-pelanggan yang bakal menggunakan perkhidmatan kami dan yang paling penting kad perniagaan penting untuk diedarkan kepada pihak-pihak yang mempunyai kepentingan kepada Muphic Studio. Kad perniagaan juga dapat berfungsi sebagai satu bentuk komunikasi antara pihak-pihak yang berkenaan dengan kami.

KAIN RENTANG ATAU BANNER

Kami akan memasang kain rentang atau banner di tempat-tempat yang dirasakan sesuai di sekitar Taman Permata dan Taman Melawati dan tempat-tempat lain yang dirasakan sesuai. Pada kain rentang berkenaan akan dinyatakan mengenai nama perniagaan kami, perkhidmatan yang kami tawarkan kepada pelanggan, lokasi perniagaan dan waktu perniagaan kami.

MENJADI AHLI PERSATUAN PENIAGA

Ini adalah bertujuan untuk memudahkan kami mencari pasaran kerana melalui persatuan ini ianya akan membantu kami memperkenalkan Muphic Studio kepada orang ramai dan pihak-pihak yang berkenaan.



Membership no:

Date:

Membership Application Form

Full Name

Nick Name

Date of Birth

Gender

Age

I/c no

Nationality

Address

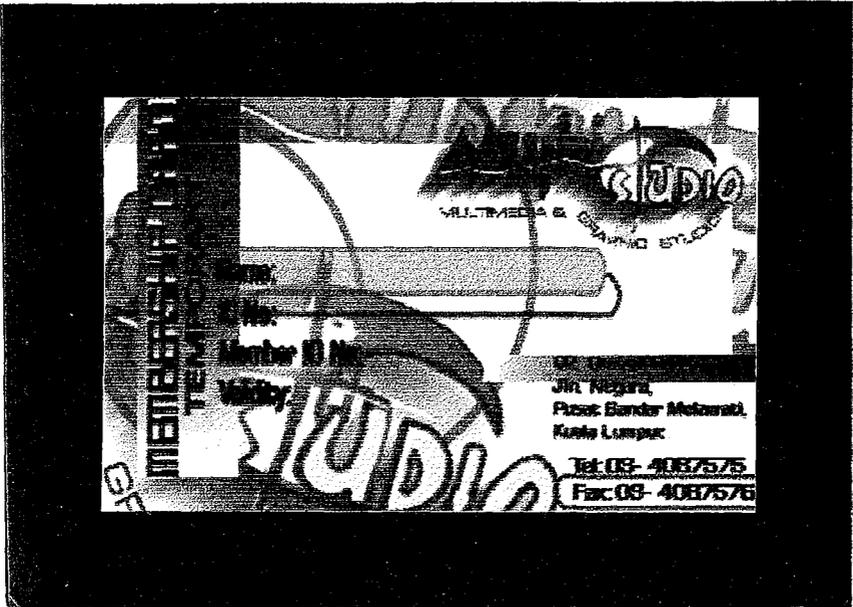
Telephone no

Occupation

School/college/Unit

Student ID no.

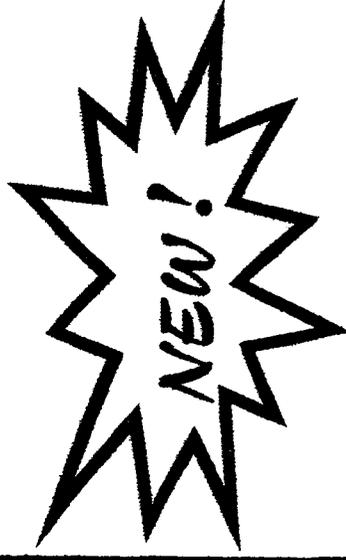
Signature



MEMBERSHIP
No.
Member ID No.
Validty

STUDIO
MULTIMEDIA & GRAPHIC DESIGN

Jln. Negara,
Pusat Bandar Melawati,
Kuala Lumpur
Tel: 03- 4087575
Fax: 03- 4087576



Muphic Studio

Studio Grafik Dan Multimedia

Studio Grafik Dan Multimedia

Pembukaan hari pertama .

1. Muphic Studio merupakan satu syarikat yang menawarkan perkhidmatan pengajaran grafik dan multimedia.
2. Anda akan di berikan peluang untuk mereka cipta sendiri rekaan yang anda minati.
3. Studio pula di wujudkan ialah untuk memberikan kepada anda bagi melukakan proses kerja terakhir. Contohnya menampal hasil kerja. Belajar bertumpuan dan sebagainya.



Hami menyediakan pembayaran yang berpatutan kepada anda. Berikut merupakan senarai bayaran untuk setiap perkhidmatan yang di sediakan.

1. Komputer Grafik = 3.00 1 jam
2. Studio Manual = 1.50 1 jam
3. Internet = 3.00 1 jam
4. Games = 3.00 1 jam

Sekiranya anda menjadi ahli di syarikat kami dengan ini kami akan memberikan kos bayaran yang berlainan dengan yang buhan ahli.

Di samping itu kami juga menyediakan perkhidmatan sampingan kepada anda. Antaranya.

1. Scan
2. Print
3. Laminating
4. Binding
5. dll

Ruangan studio di wujudkan ialah untuk memberi peluang kepada pelanggan bagi melukakan kerja-kerja sampingan yang lain sekiranya komputer untuk grafik penuh..

Untuk pengetahuan semua, syarikat kami menyediakan banyak kemudahan kepada pengguna. Antaranya.

1. Surau
2. Tandak
3. Ruang bacaan
4. Ruang tayangan
5. Studio
6. Sistem perisian komputer yang canggih, pantas dan lain-lain lagi.

Diah itu di sini kami syarikat Muphic Studio memepelawa kepada semua untuk mencuba sendiri akan hecanggih era penggunaan teknologi maklumat terutamanya grafik dan multimedia untuk menghasilkan satu rekaan yang terbaik, berkualiti dan dapat melahirkan seorang perreha grafik yang berjaya.

Datanglah beramal-ramal ke Muphic Studio.... Hepuasa anda merupakan tanggungjawab kami.....

PERBELANJAAN PEMASARAN

BIL	PERKARA	PERBELANJAAN PEMASARAN (RM)
1.	TANDA PERNIAGAAN	1500
2.	RISALAH ATAU BROSUR	300
3.	RADIO	900
4.	SURATKHABAR	200
5.	LAMAN WEB	300
6.	YELLOW PAGES	500
7.	KAIN RENTANG ATAU BANNER	1500
8.	KAD PERNIAGAAN	300
	JUMLAH	5500

RANCANGAN KEWANGAN

Aspek kewangan merupakan bahagian yang terpenting di dalam menjalankan sesuatu perniagaan. Projek-projek yang telah di kenalpasti akan diterjemahkan dalam bentuk nilai ringgit. Kecekapan dan keberkesanan pengurusan bergantung penuh kepadanya terutama untuk mengelakkan pembaziran. Pengurusan cekap di bahagian kewangan ini akan menjanjikan prestasi yang baik bagi perniagaan ini.

Bahagian ini disediakan di peringkat akhir dalam penyediaan Rancangan Perniagaan. Segala data kos dalam aspek pemasaran, operasi dan pentadbiran akan dipindahkan ke dalam lembaran kerja dan penyata-penyata kewangan.

Antara tujuan penyediaan bahagian kewangan ini adalah untuk mengetahui:

1. Kos yang terlibat dalam memulakan sesuatu perniagaan.
2. Jumlah modal yang akan diperlukan.
3. Kedudukan tunai.
4. Keuntungan atau kerugian yang akan diperolehi.
5. Kedudukan kewangan terakhir tempoh perakuanan.
6. Sumber-sumber kewangan yang akan digunakan.

Matlamat utama syarikat kami adalah untuk meminimumkan kos seberapa minimum yang boleh dan memaksimumkan keuntungan.

MUPHIC STUDIO
KOS PERLAKSANAAN PROJEK

	RM	RM
PELABURAN ASET TETAP		
Perabot Dan Kelengkapan	12149	
Mesin Dan Peralatan	82550	
Ubahsuai	<u>5000</u>	
		99699
PERUNTUKAN MODAL PUSINGAN		
Belanja Pentadbiran	13700	
Belanja Pemasaran	5500	
Belanja Operasi	<u>1130</u>	
		20330
LAIN-LAIN PERBELANJAAN		
Belanja Permulaan	270	
Deposit	14290	
Perbelanjaan Luar Jangka	<u>6729</u>	21289
JUMLAH		<u><u>141318</u></u>

Muphic Studio
Jadual Susutnilai Aset Tetap

Jenis Aset : Perabot dan Kelengkapan

Harga Aset : RM 12149

Hayat Ekonomik : 10 Tahun

Susut nilai Tahunan : 10%

Kaedah Susut nilai : Garis Lurus

Tahun	Susut nilai Tahunan (RM)	Susut nilai Terkumpul (RM)	Nilai Buku (RM)
0			149
1	1214.9	214.9	934.1
2	1214.9	429.8	719.2
3	1214.9	644.7	504.3
4	1214.9	859.6	289.4
5	1214.9	074.5	074.5
6	1214.9	289.4	859.6
7	1214.9	504.3	644.7
8	1214.9	719.2	429.8
9	1214.9	934.1	214.9
10	1214.9	149	0

Cacatan : Susut nilai Setahun ialah RM 22149

Harga Asal
Hayat Ekonomik

Muphic Studio
Jadual Susut nilai Aset Tetap

Jenis Aset : Ubah suai

Harga Asal : RM 5000

Hayat Ekonomik : 5 Tahun

Susut Nilai :

Kaedah Susut nilai :

Tahun	Susut nilai Tahunan (RM)	Susut nilai Terkumpul (RM)	Nilai Buku (RM)
0	-	-	5000
1	1000	1000	4000
2	1000	2000	3000
3	1000	3000	2000
4	1000	4000	1000
5	1000	5000	0

Catatan : Susut nilai Setahun ialah

$$\frac{\text{Harga Asal}}{\text{Hayat Ekonomik}}$$

$$= \frac{5000}{5}$$

$$=1000$$

Muphic Studio
Jadual Susut nilai Aset Tetap

Jenis Aset : Mesin dan Peralatan

Harga Aset : RM 82550

Hayat Ekonomik : 5 tahun

Susut nilai Tahunan :

Tahun	Susut nilai Tahunan (RM)	Susut nilai Terkumpul (RM)	Nilai Buku (RM)
0			82550
1	16510	16510	66040
2	16510	33020	49530
3	16510	49530	53020
4	16510	66040	16510
5	16510	82550	0

Catatan : Susut nilai Setahun
Hayat Ekonomik

$$= \frac{82550}{5}$$

$$=16510$$

Jadual Bayaran Balik Berpenggal

Jumlah : RM 50,000

Kadar Faedah : 10 % dari baki Pinjaman

Jangka masa Pinjaman : 8 Tahun

Tahun	Pokok	Faedah	Baki
0			50000
1	6250	2000	43750
2	6250	1750	37500
3	6250	1500	31250
4	6250	1250	25000
5	6250	1000	18750
6	6250	750	12500
7	6250	500	6250
8	6250	250	-

Catatan: $\frac{\text{Jumlah Pinjaman}}{\text{Jangka masa pinjaman}}$

$$= \frac{50000}{8}$$

$$= 6250$$

**PENYATA PROFORMA UNTUNG DAN RUGI
BAGI TAHUN BERAKHIR PADA 31 DISEMBER**

	2003		2004		2005
JUALAN	253515		278867		306754
BELANJA OPERASI					
Bahan Mentah	6980		7678		8446
Internet	3165	10145	3482	11160	3830
					12276
BELANJA PENTADBIRAN					
Gaji	72000		72000		72000
KWSP	9360		9360		9360
Tel	600		600		600
Elaktrik Dan Air	12000		13200		14520
Belanja Pos	600		600		600
Kelengkapan Kebersihan	600		600		600
Sewa	60000		60000		60000
Insurans	200		200		200
Alat Tulis	1200		1200		1200
Peralatan Keselamatan	470	157030	470	158230	470
					159550
BELANJA PEMASARAN					
Papan tanda	1500				
Kad Perniagaan	300		300		300
Risalah/Brosur	300		300		300
Yellow Pages	500		500	1100	500
radio	900				
Laman Web	300				
Surat Khabar	200				
Banner	1500	5500			
BELANJA KEWANGAN					
Faedah Pinjaman	2000	2000	1750	1750	1500
					1500
SUSUT NILAI					
Perabot dan kelengkapan	1214.9		1214.9		1214.9
Mesin dan peralatan	16510		16510		16510
Ubahsuai	1000	18724.9	1000	18724.9	1000
					18724.9
LAIN-LAIN BELANJA					
Pendaftaran perniagaan	70				
Pendaftaran Internet	150				
Lesen perniagaan	50	270	50	50	50
JUMLAH BELANJA	<u>193669.9</u>		<u>191014.9</u>		<u>193200.9</u>
UNTUNG BERSIH	<u><u>59845.1</u></u>		<u><u>87852.1</u></u>		<u><u>113553.1</u></u>

MUPHIC STUDIO
PROFORMA ALIRAN TUNAI

	P. Operasi	JAN	FEB	MAC	APR	MEI	JUN	JUL	OGOS	SEPT	OKT	NOV	DIS	2003	2004	2005
A. Penerimaan Tunai																
Anggaran Baki Tunai		21559.0	24428.5	29427.0	34638.5	43622.0	49962.5	54548.0	63892.5	69398.0	75173.5	82674.0	90619.5		99649.0	199976.0
Modal Sendiri	91318													91318		
Pinjaman Jangka	50000													50000		
Jualan	18387	19491	19959	23451	20838	19098	23682	19953	19953	20043	22158	22638	23817	25351.5	278867	306754
JUMLAH	141318	39946.0	43919.5	49386.0	58089.5	64460.0	69060.5	78230.0	83843.5	89441.0	97331.5	105312.0	114436.5	394833	378516	506730.0
B. Pembayaran tunai																
a) Belanja Operasi																
Bahan Mentah	880	500	500	750	450	600	500	300	450	200	700	800	850	6980	7678	8446
Internet	250	275	280	300	180	180	295	320	280	350	240	175	220	3165	3482	3830
b) Belanja P'biran																
Gaji	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	72000	72000	72000
KWSP	780	780	780	780	780	780	780	780	780	780	780	780	780	9360	9360	9360
Tel	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	600	600	600
Elektrik dan Air	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	12000	13200	14520
Belanja Pos	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	600	600	600
Keperluan Pembersihan	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	600	600	600
Sewa	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	60000	60000	60000
Insurans	200													200	200	200
Alat Tulis	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1200	1200	1200
Peralatan dan keselamatan	470													470	470	470
c) Belanja Pemasaran																
Papan tanda	1500													1500		
Kad perniagaan	300													300	300	300
Risalah/Brosur	300													300	300	300
Iklan Yellow Pages	500													500	500	500
Radio	900													900		
Laman Web	300													300		
Surat Khabar	200													200		
Banner	1500													1500		
d) Belanja Kewangan																
Bayaran balik Pinjaman																
Pokok	520.8	520.8	520.8	520.8	520.8	520.8	520.8	520.8	520.8	520.8	520.8	520.8	520.8	6250	6250	6250
Faedah	166.7	166.7	166.7	166.7	166.7	166.7	166.7	166.7	166.7	166.7	166.7	166.7	166.7	2000	1750	1500
e) Belian Aset Tetap																
Perabot dan kelengkapan	12149													12149		
Mesin Dan Peralatan	82550													82550		
Ubah Suai	5000													5000		
f) Lain-lain belanja																
Deposit																
Tel	290													290		
Air Dan Elektrik	4000													4000		
Bangunan	10000													10000		
g) Belanja Permulaan																
Pendaftaran Internet	70													70		
Pendaftaran Perniagaan	150													150		
Lesen Perniagaan	50													50	50	50
JUMLAH	119759	15517.5	14492.5	14747.5	14467.5	14497.5	14512.5	14337.5	14447.5	14267.5	14657.5	14692.5	14787.5	295184	178540	180726.0
Lebihan Dan Kurangan	21559.0	24428.5	29427.0	34638.5	43622.0	49962.5	54548.0	63892.5	69398.0	75173.5	82674.0	90619.5	99649.0	99649.0	199976.0	326004.0
Baki Tunai Akhir	21559.0	24428.5	29427.0	34638.5	43622.0	49962.5	54548.0	63892.5	69398.0	75173.5	82674.0	90619.5	99649.0	99649.0	199976.0	326004.0

MUPHIC STUDIO
PROFORMA PENYATA KUNCI KIRA-KIRA BERAKHIR PADA 31 DISEMBER

	2003	2004	2005
ASET TETAP			
Perabot dan Kelengkapan	12149	12149	12149
(-) Susut Nilai Berkumpul	<u>(1214.9)</u>	<u>(2429.8)</u>	<u>(3644.7)</u>
	10934.1	9719.2	8504.30
Mesin dan Peralatan	82550	82550	82550
Susut Nilai	<u>(16510)</u>	<u>(33020)</u>	<u>(49530)</u>
	66040	49530	33020.00
Ubah suai	5000	5000	5000
Susut nilai	<u>(1000)</u>	<u>(2000)</u>	<u>(3000)</u>
	4000	3000	2000.00
	<u>80974.10</u>	<u>62249.20</u>	<u>43524.30</u>
ASET SEMASA			
Baki Tunai	99649	199976.00	329724.80
Deposit:			
Telefon	290	290	290
Air dan Elektrik	4000	4000	4000
Bangunan	10000	10000	10000
	113939	214266	340294.00
JUMLAH ASET	<u>194913.10</u>	<u>276515.20</u>	<u>383818.30</u>
EKUITI			
Modal Tunai	91318.0	91318.0	91318.00
Untung Berkumpul	<u>59844.70</u>	<u>147697.20</u>	<u>261250.30</u>
LIABILITI J. PANJANG			
Pinjaman	43750.4	37500.0	31250.00
JUMLAH MODAL DAN LIABILITI	<u>194913.10</u>	<u>276515.20</u>	<u>383818.30</u>

RUMUSAN

Secara keseluruhannya, Muphic Studio (studio grafik dan multimedia) amat berkeyakinan bahawa bidang perniagaan yang bakal kami ceburi merupakan satu paradigma ke era teknologi moden dan ianya mempunyai potensi yang amat besar, cerah dan maju selaras dengan perkembangannya. Melihat kepada prospek penggunaan dan permintaan terhadap perkembangan teknologi maklumat dengan fungsinya yang pelbagai selaras dengan keperluan masa akan datang.

Dalam aspek kos operasi yang diperlukan adalah selaras dengan keperluan teknikal dengan kemudahan yang terkini dan mencukupi.

Pemasaran pula memainkan peranan penting dalam meluaskan lagi pengetahuan mengenai teknologi maklumat yang sudah pasti menjadi satu keperluan yang amat penting dalam kehidupan alaf baru.

Yang pasti kami berharap pembabitan kami dalam bidang ini secara langsung dapat menambahkan lagi kepelbagaian jenis perniagaan dan sama-sama seiring dengan kerajaan dalam menuju era teknologi maklumat yang canggih.