

# SISTEM RANGKAIAN SOSIAL INDUSTRI KREATIF

MUHAMMAD FAHIMI BIN AMIR

TS. MASURA RAHMAT

*Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi,  
Selangor Darul Ehsan, Malaysia*

## ABSTRAK

Industri kreatif di Malaysia berkembang pesat, namun profesional dan pekerja bebas menghadapi cabaran mendapatkan peluang pekerjaan dan membina rangkaian. Platform media sosial popular seperti Instagram, Facebook dan TikTok tidak memenuhi keperluan mempamerkan portfolio profesional dan menghubungkan bakat kreatif dengan majikan. Isu pembayaran seperti lewat, tidak setimpal, atau tiada bayaran masih berlaku dan melanggar Akta Kerja 1955. Penyelesaiannya, Visionist dibangunkan sebagai sistem rangkaian sosial khusus untuk pekerja industri kreatif. Visionist membolehkan pengguna membina profil terperinci yang memaparkan kemahiran, pengalaman, dan hasil kerja secara profesional. Platform ini menawarkan sistem carian dan penapisan intuitif bagi memudahkan majikan mencari bakat sesuai serta menggalakkan rundingan kerja yang adil dan telus. Pembangunan menggunakan metodologi Agile yang terdiri daripada lima fasa bagi memastikan keperluan pengguna dapat dipenuhi dalam memastikan kejayaan pembangunan Visionist dengan cepat dan berkesan. Visionist menggunakan HTML, CSS, PHP dan Javascript berdasarkan rangka kerja Laravel dan Filament manakala MySQL digunakan untuk pengurusan pangkalan data. Pengujian sistem dilakukan melalui kotak hitam dan pengujian kebolehgunaan menggunakan *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* melibatkan 21 responden termasuk majikan, pekerja bebas dan pengurus. Hasil dapatan kajian menunjukkan kebolehgunaan Visionist adalah tinggi dalam memenuhi keperluan dan kepuasan pengguna dari segi kegunaan web, kualiti maklumat dan antara muka. Bagi meningkatkan keyakinan pengguna dalam penajaan kontrak, Visionist dicadang menambah fungsi bayaran menggunakan kaedah *escrow*, di mana pembayaran akan disimpan sehingga kerja selesai. Selain itu, penambahbaikan Visionist pada masa hadapan adalah untuk memperkenalkan pelan langganan biasa dan premium bagi memberikan akses kepada lebih banyak pekerjaan dan peluang berprofil tinggi. Visionist diharapkan menjadi platform utama bagi bakat kreatif Malaysia mempamerkan portfolio dan memudahkan rundingan pekerjaan secara mudah dan selamat.

## PENGENALAN

Industri kreatif merupakan salah satu sektor yang semakin berkembang pesat dari hari ke hari di negara kita. Industri kreatif ini merangkumi pelbagai cabang seni seperti penghasilan animasi, seni visual, filem, muzik, reka bentuk grafik, dan fotografi. Apabila teknologi digital berkembang, ia telah memainkan peranan penting dalam menggerakkan industri kreatif ini, membuka lebih banyak pintu kepada bakat tempatan penggiat seni tanah air dan meningkatkan jumlah peluang pekerjaan yang tersedia dalam sektor ini. Sedar ataupun tidak sedar industri

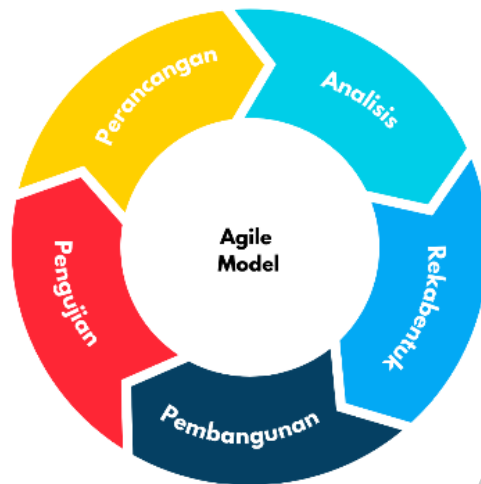
kreatif merupakan aset penting dalam memberi sumbangan yang signifikan kepada ekonomi negara terutamanya dalam sektor perfileman.

Terdapat dua jenis tenaga kerja dalam sesebuah produksi perfileman, iaitu pekerja tetap dan pekerja bebas (*freelancer*) (Weiss & Faulkner, 1983). Pekerja tetap adalah mereka yang berada di pejabat dan melakukan kerja-kerja pengurusan dan pentadbiran seperti kerani, setiausaha dan penerbit dan dibayar gaji bulanan. Pekerja bebas adalah mereka yang diambil dari luar syarikat dan bekerja untuk sesuatu projek dalam tempoh tertentu dan dibayar mengikut kontrak. Antaranya termasuklah pengarah filem, pengarah seni, jurukamera, penata cahaya, pelakon, jurusolek, pengurus produksi, penjaga prop, penjaga kesinambungan, pereka set, pereka kostum, juruelektik dan jurugegas. Kebanyakan pekerja filem di Malaysia adalah bekerja sebagai pekerja bebas.

Industri kreatif digital menjana perolehan sebanyak RM6.3 bilion, mencatatkan eksport berjumlah RM850 juta, yang menyumbang kepada lebih 11,000 pekerjaan pada 2022 (Mohamad, 2024) dan berpotensi menjana ekonomi berpendapatan tinggi serta memartabatkan budaya bangsa (Dasar Industri Kreatif Negara, 2013). Justeru, Malaysia mampu menjadikan industri kreatif sebagai sumber pekerjaan dan pendapatan negara, seterusnya mencapai sasaran ekonomi negara berpendapatan tinggi. Pembayaran hasil seni kreatif telah dikenal pasti sebagai salah satu bidang keutamaan di dalam industri perfileman Malaysia. Amalan pembayaran yang cekap dan tepat pada masanya dalam pembikinan filem merupakan faktor utama yang dapat menyumbang kepada kejayaan sesebuah projek. Industri filem di Malaysia telah melalui pelbagai isu dan cabaran dalam dekad yang berlalu sehingga kini.

## METODOLOGI KAJIAN

Metodologi kajian yang akan dilaksanakan adalah dengan menggunakan model Agile yang menekankan kemajuan secara iteratif, membolehkan pembangun memberi respons dengan cepat terhadap maklum balas dan membuat penyesuaian seperti yang diperlukan. Pendekatan ini sangat bermanfaat dalam industri kreatif, di mana keperluan dan pilihan pengguna boleh berubah dengan pantas, memastikan bahawa platform tetap relevan dan berfokuskan pengguna sambil pembangun dapat terus membangunkan dan memperbaiki ciri-ciri dan fungsi sistem. Model Agile juga menerapkan kepentingan fleksibiliti, komunikasi, dan fokus kepada keperluan pelanggan dalam pembangunan perisian. Prinsip-prinsip yang lebih terperinci, seperti pembangunan secara berulang, dan memberikan nilai secepat mungkin kepada pengguna adalah faktor yang penting dalam membangunkan sebuah perisian berkualiti tinggi (Agile Alliance 2023). Rajah 1.1 menunjukkan model agile yang terdiri daripada lima fasa.



Rajah 1 Kitaran Hayat Agile Model

### Fasa Perancangan

Pada peringkat awal fasa perancangan tujuannya adalah untuk mengenal pasti pernyataan masalah, cadangan penyelesaian, objektif projek, skop kajian, dan kekangan projek. Selain itu, jadual kerja dan carta Gantt disiapkan dalam fasa ini untuk memastikan pengagihan masa yang efisien dan memastikan projek dapat diselesaikan dalam tempoh yang telah ditetapkan.

### Fasa Analisis

Fasa ini memfokuskan kepada pengumpulan keperluan secara mendalam melalui kajian soal selidik, pemerhatian, dan temu bual dengan pihak berkepentingan seperti penggiat seni aktif, pekerja bebas, serta pakar industri kreatif seperti FINAS. Maklumat ini bertujuan untuk mengenal pasti ciri-ciri penting yang perlu ada dalam Visionist seperti profil pengguna, carian berfokus, pembangunan portfolio, dan fungsi rundingan kerja. Analisis ini juga melibatkan kajian terhadap amalan industri sedia ada untuk memastikan bahawa Visionist selaras dengan keperluan pengguna.

### Fasa Reka Bentuk

Pada fasa reka bentuk, tumpuan diberikan kepada reka bentuk antara muka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk memastikan platform mesra pengguna serta memenuhi keperluan dan jangkaan pengguna kreatif. Reka bentuk struktur pangkalan data juga dilakukan untuk menyimpan maklumat pengguna, portfolio dan sejarah rundingan.

### Fasa Pembangunan

Pada fasa ini, pembangunan sebenar Visionist akan dijalankan berdasarkan reka bentuk dan keperluan yang telah dikenal pasti. Platform ini akan dibina menggunakan teknologi HTML, CSS, PHP, dan JavaScript untuk membangunkan ciri-ciri utama berdasarkan rangka kerja Laravel dan Filament. Pendekatan pembangunan iteratif dalam metodologi Agile memastikan setiap modul diuji secara berterusan, dan sebarang penambahbaikan atau perubahan berdasarkan maklum balas pengguna dapat dilaksanakan dengan segera.

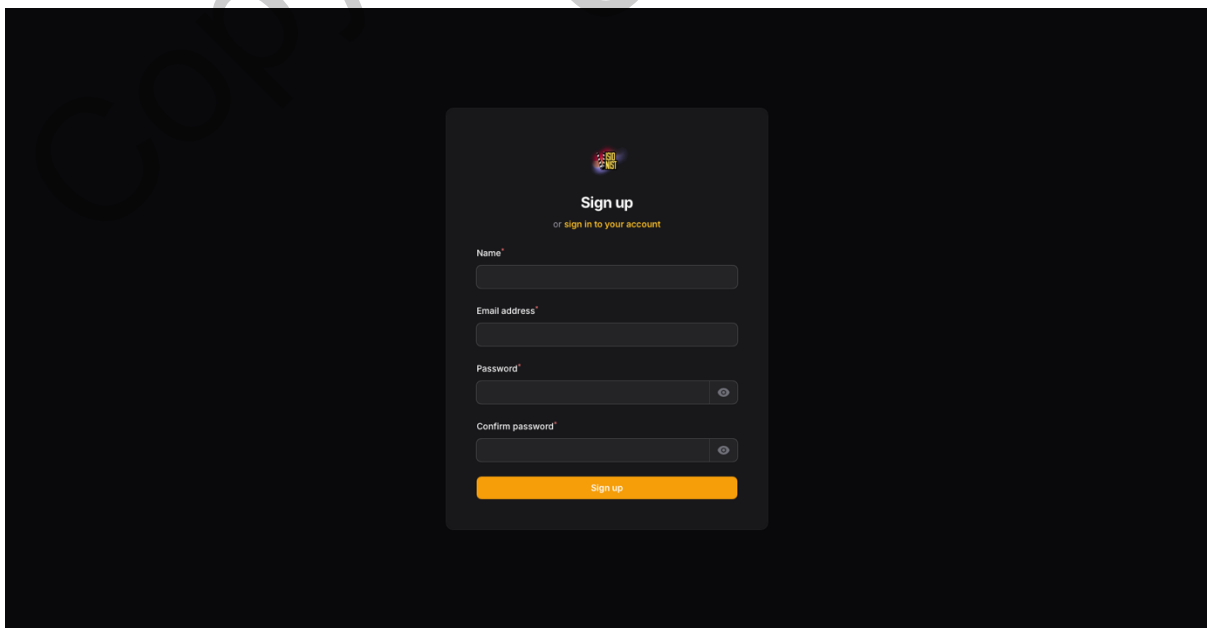
## Fasa Pengujian

Fasa pengujian melibatkan pelbagai jenis ujian untuk memastikan sistem berfungsi seperti yang diharapkan dan bebas daripada sebarang masalah teknikal. Ini termasuk ujian unit untuk memastikan setiap komponen berfungsi secara individu, ujian integrasi untuk memastikan komponen yang berbeza berfungsi bersama dengan baik, serta ujian kebolehgunaan untuk menilai kesesuaian antara muka pengguna dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Maklum balas dari pengguna akan digunakan untuk membuat penambahbaikan sebelum pelancaran akhir Visionist. Pengujian yang berulang akan dilakukan bagi memastikan Visionist stabil, mesra pengguna, dan memenuhi keperluan penggiat seni kreatif di Malaysia.

## KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

Visionist telah dibangunkan dengan menggunakan perisian yang khusus iaitu Visual Studio sebagai persekitaran pembangunan bersepadu (IDE) bagi pemasangan rangka kerja Laravel berteraskan bahasa pengaturcaraan PHP. Pembangunan ini menggunakan Filament iaitu pakej alat pembina panel yang berasaskan Tailwind CSS untuk antara muka dan Livewire untuk interaksi masa nyata tanpa reload halaman. Pangkalan data yang digunakan adalah MySQL untuk menyimpan segala maklumat pengguna. Bagi membolehkan hasil proses pembangunan dapat diperiksa dari masa ke masa, output diperiksa menggunakan *local server* dengan kerjasama perisian panel kawalan Laragon yang berasaskan pelayan web Nginx dan perisian pelayan laman sesawang iaitu Google Chrome.

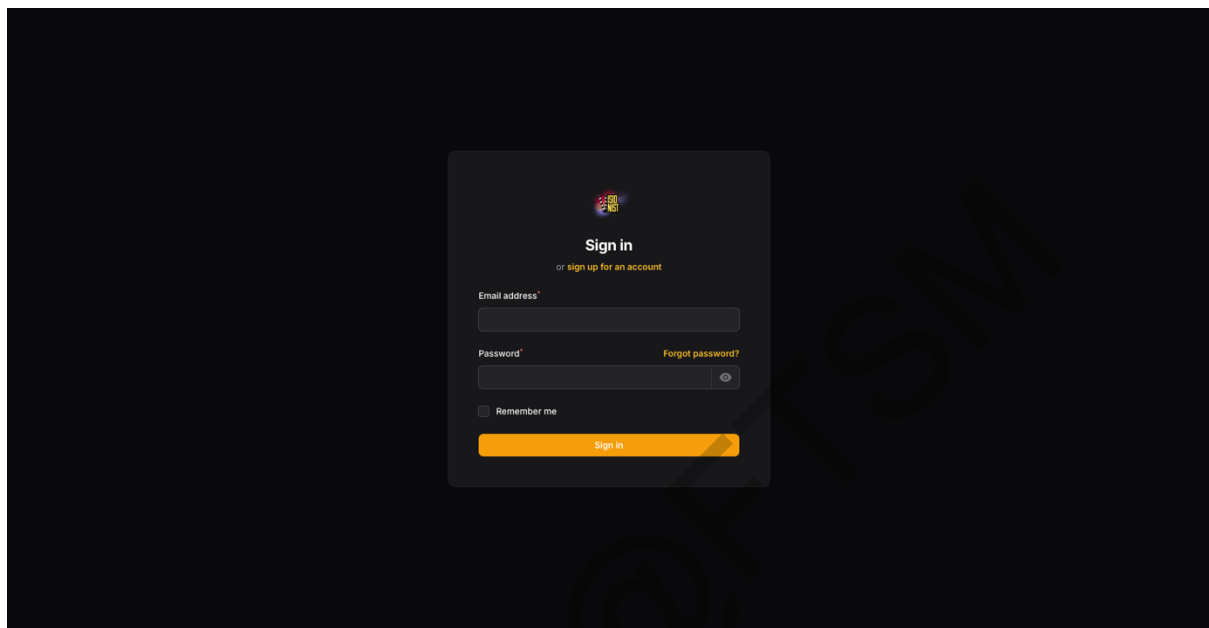
Rajah 2 menunjukkan antara muka pendaftaran akaun sebagai pengguna baharu Visionist. Pengguna perlu mengisi nama, e-mail, kata laluan. Pengesahan akaun akan dihantar melalui e-mail.



The image shows a 'Sign up' form for Visionist. At the top, there is a small logo and the text 'Sign up' with a link 'or sign in to your account'. Below this are four input fields: 'Name', 'Email address', 'Password', and 'Confirm password'. Each field has a small icon to its right. At the bottom of the form is a yellow 'Sign up' button.

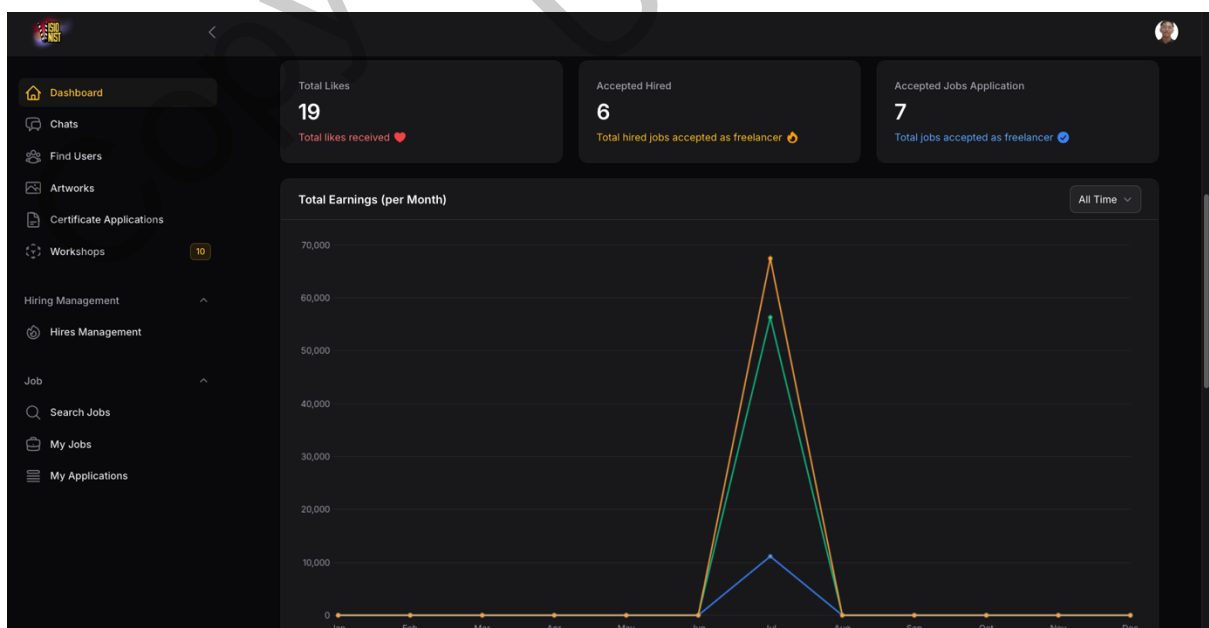
Rajah 2 Pendaftaran Akaun

Rajah 3 menunjukkan antara muka log masuk. Pengguna perlu mengisi e-mail dan kata laluan untuk akses ke halaman papan pemuka.



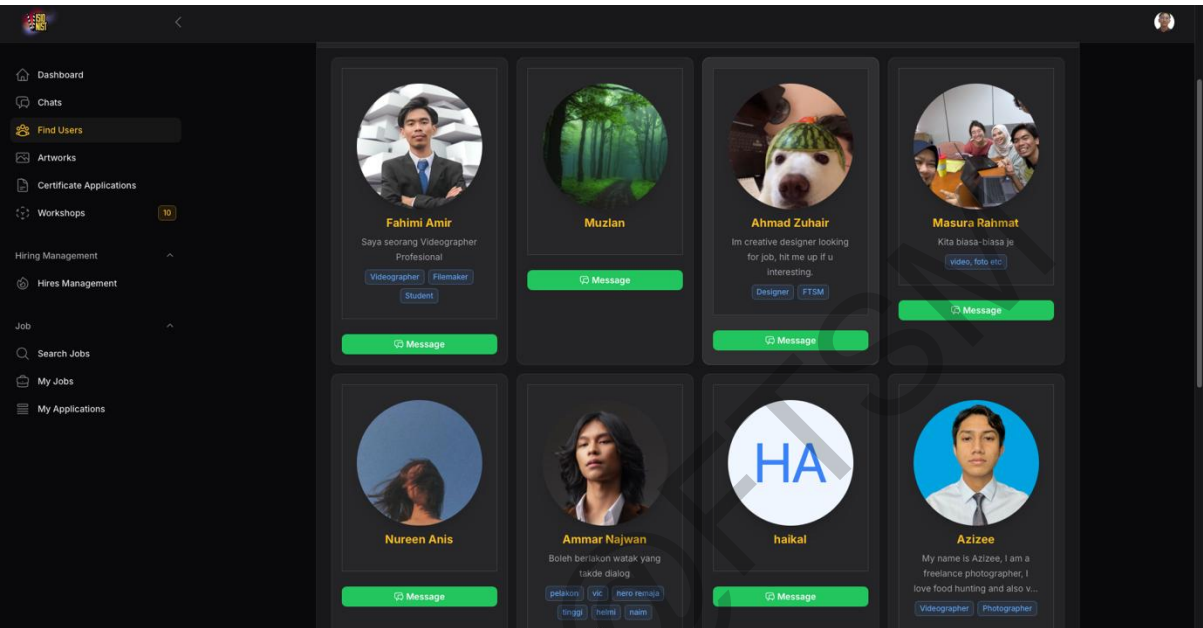
Rajah 3 Log Masuk

Rajah 4 menunjukkan antara muka papan pemuka pengguna. Pengguna boleh melihat senarai pekerjaan dan statistik aktiviti yang dilakukan.



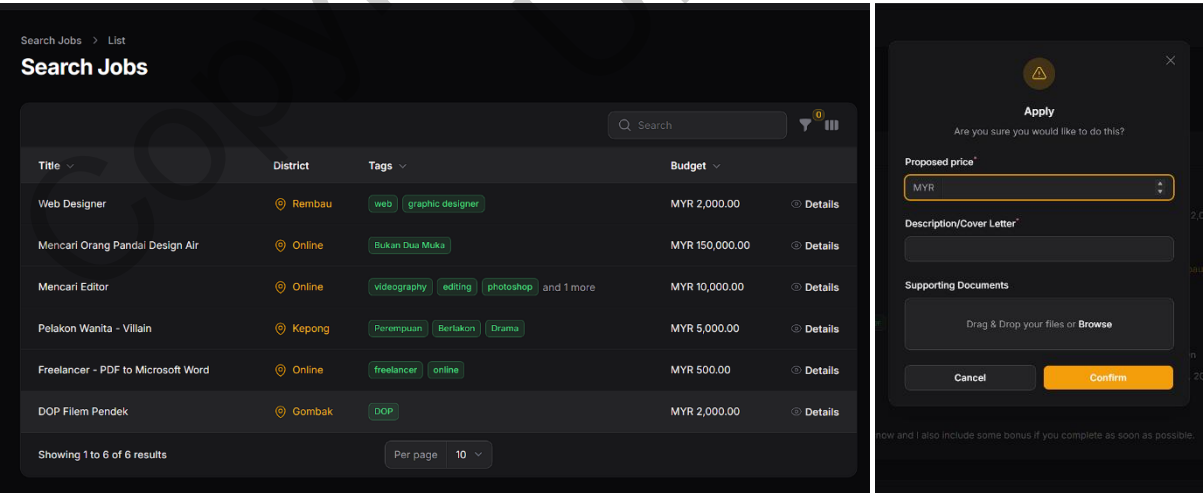
Rajah 4 Papan Pemuka

Rajah 5 menunjukkan antara muka mencari pekerja. Pengguna boleh melihat profil pengguna yang lain untuk melakukan mesej sembang atau mengupah pekerja.



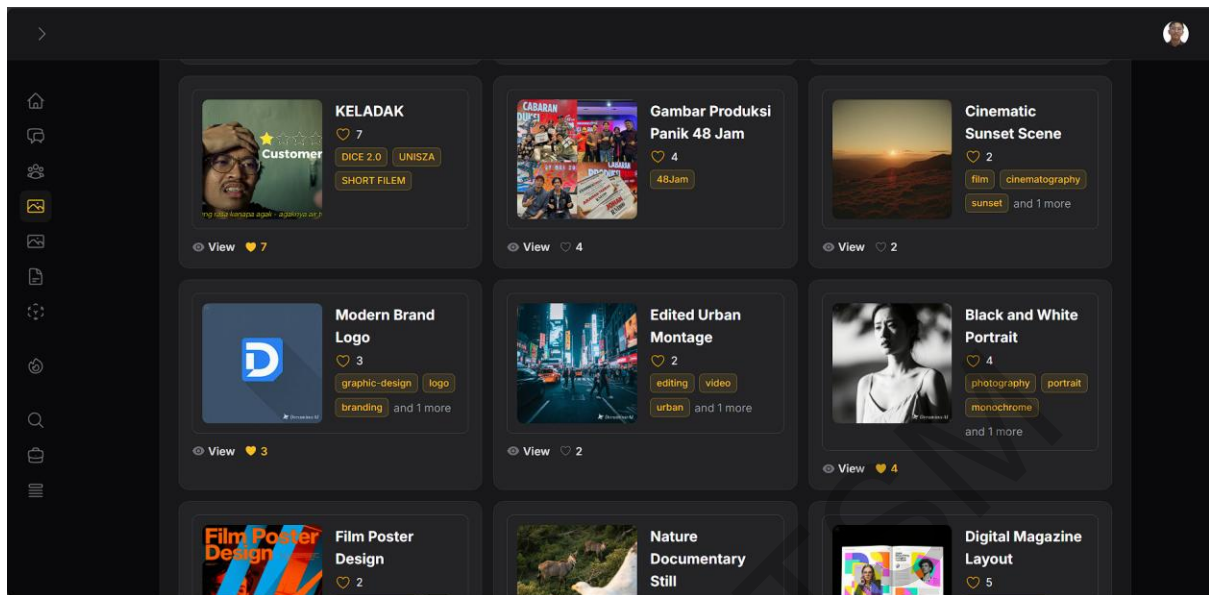
Rajah 5 Mencari Pekerja

Rajah 6 menunjukkan antara muka senarai pekerjaan yang diiklankan oleh pengguna. Pengguna perlu mengisi rundingan gaji, penerangan dan dokumen sokongan.



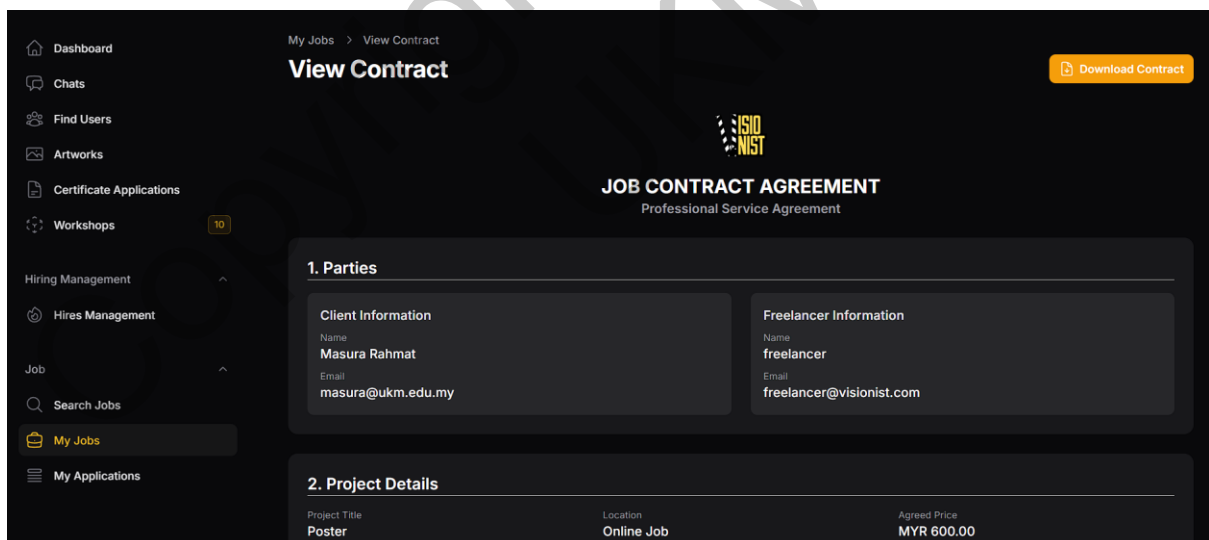
Rajah 6 Senarai Pekerjaan

Rajah 7 menunjukkan antara muka hasil kerja. Pengguna boleh menyiarkan hasil kerja mereka kepada pengguna lain.



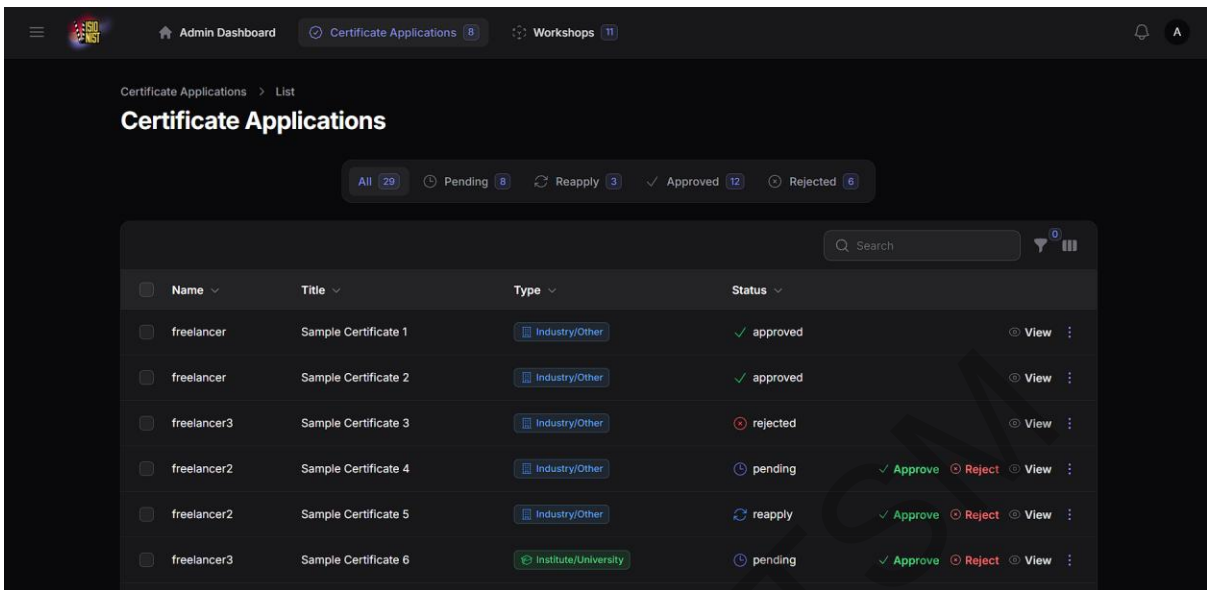
Rajah 7 Hasil Kerja

Rajah 8 menunjukkan antara muka perjanjian kontrak. Kontrak akan dijana apabila terdapat persetujuan antara kedua – dua belah pihak untuk kes guna mengupah pekerja atau memohon pekerjaan. Kontrak yang berjaya dijana boleh dimuat turun sebagai bukti persetujuan.



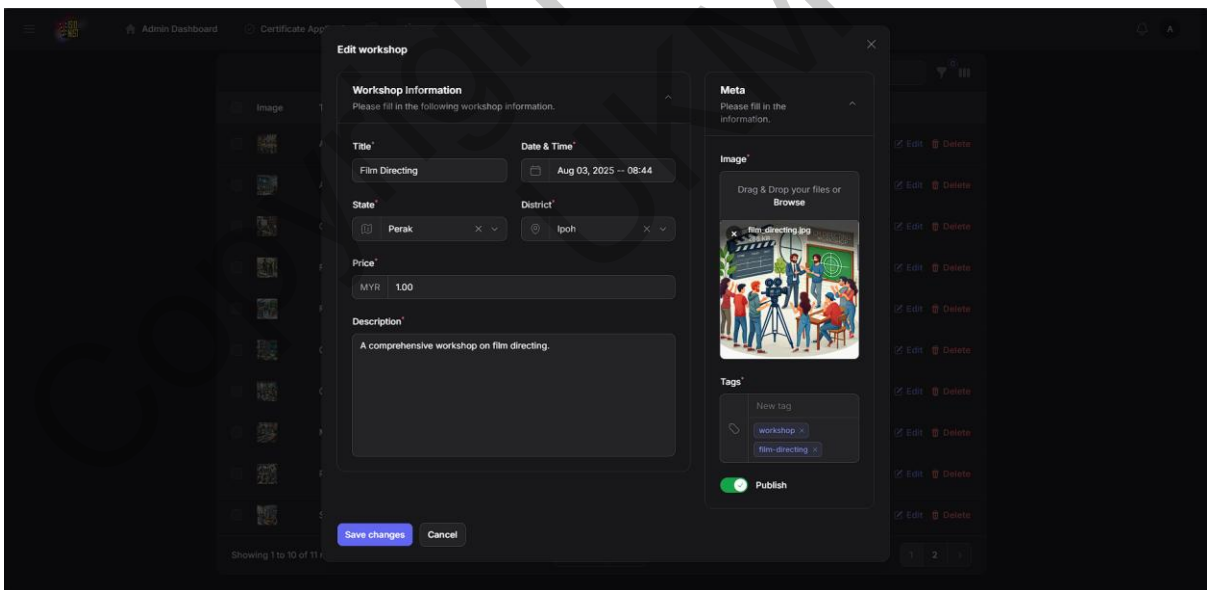
Rajah 8 Perjanjian Kontrak

Rajah 9 menunjukkan antara muka mengesah pengiktirafan kemahiran. Pengguna boleh memohon pengiktirafan kemahiran kepada admin. Apabila kemahiran diiktiraf, pengguna boleh memaparkan kemahiran tersebut di profil.



Rajah 9 Mengesah Pengiktirafan Kemahiran

Rajah 10 menunjukkan antara muka urus bengkel. Admin boleh mencipta bengkel untuk diiklankan kepada pengguna.



Rajah 10 Urus Bengkel

**Pengujian Kebolehgunaan**

Pengujian kebolehgunaan ialah satu proses yang melibatkan pengujian akhir yang dilaksanakan oleh wakil pengguna dan pihak berkepentingan untuk memastikan sistem yang dibangunkan mampu menyediakan fungsi yang diperlukan sebelum ia dikeluarkan kepada umum. Tujuan pengujian kebolehgunaan adalah untuk menilai kebolehgunaan sistem,



mengumpul data kuantitatif, dan menilai kepuasan pengguna. Pengujian ini menggunakan instrumen *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* merangkumi kegunaan web, kualiti maklumat dan kualiti antara muka.

Jadual 1 menunjukkan skor Min kegunaan web. Keputusan menunjukkan bahawa Min keseluruhan markah dalam kategori ini adalah tinggi, dengan markah 4.42. Ini membuktikan bahawa sistem mudah digunakan dan membolehkan pengguna mencapai produktiviti dengan cepat.

Jadual 1 Skor Min Kegunaan Web

| No | Item                                                                                 | Min  |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1  | Secara keseluruhan, saya berpuas hati betapa mudahnya menggunakan laman web ini.     | 4.33 |
| 2  | Saya rasa laman web ini mudah diguna.                                                | 4.38 |
| 3  | Saya dapat mengakses maklumat dengan cepat menggunakan laman web ini.                | 4.52 |
| 4  | Saya percaya saya boleh menjadikan produktif dengan cepat menggunakan laman web ini. | 4.43 |

Jadual 2 menunjukkan skor Min kualiti maklumat. Keputusan menunjukkan bahawa Min keseluruhan markah dalam kategori ini adalah tinggi, dengan markah 4.35. Ini menunjukkan maklumat yang disediakan dalam sistem mudah difahami, jelas, dan membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas berkaitan.

Jadual 2 Skor Min Kualiti Maklumat

| No | Item                                                                                                                               | Min  |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1  | Laman web ini memberikan mesej ralat yang jelas untuk memberitahu saya bagaimana menyelesaikan masalah.                            | 4.24 |
| 2  | Setiap kali saya melakukan kesilapan menggunakan laman web, saya dapat menyelesaikannya dengan cepat dan mudah.                    | 4.38 |
| 3  | Maklumat yang diberikan bersama laman web (bantuan dalam talian, paparan mesej di skrin, dokumentasi) yang diberikan adalah jelas. | 4.24 |
| 4  | Laman web ini adalah mudah untuk mencari maklumat yang saya perlukan.                                                              | 4.48 |
| 5  | Maklumat adalah berkesan dalam membantu saya menyelesaikan tugas dan hal berkaitan.                                                | 4.43 |

Jadual 3 menunjukkan skor Min kualiti maklumat muka. Keputusan menunjukkan bahawa Min keseluruhan markah dalam kategori ini adalah tinggi, dengan markah 4.29. Ini menunjukkan antara muka sistem direka bentuk dengan baik, mudah digunakan dan memenuhi keperluan pengguna.

Jadual 3 Skor Min Kualiti Antara Muka

| No | Item                                             | Min  |
|----|--------------------------------------------------|------|
| 1  | Maklumat pada skrin laman web adalah jelas.      | 4.14 |
| 2  | Antara muka laman web ini adalah memudahkan.     | 4.29 |
| 3  | Saya suka menggunakan antara muka laman web ini. | 4.24 |

|   |                                                                         |      |
|---|-------------------------------------------------------------------------|------|
| 4 | Laman web ini mempunyai semua fungsi dan keupayaan yang saya jangkakan. | 4.38 |
| 5 | Secara keseluruhan, saya berpuas hati dengan laman web ini.             | 4.38 |

Secara keseluruhannya, keputusan pengujian kebolegunaan menunjukkan bahawa Visionist menerima maklum balas yang sangat baik daripada responden yang terlibat. Semua kategori yang diuji menunjukkan markah purata yang tinggi, sekaligus membuktikan bahawa sistem Visionist mampu memenuhi keperluan dan jangkaan pengguna dalam kalangan komuniti kreatif serta wakil industri yang terlibat dalam ujian.

### **Cadangan Penambahbaikan**

Bagi meningkatkan kualiti dan kebolegunaan sistem, beberapa penambahbaikan wajar dipertimbangkan. Pertama, sistem perlu menambah baik antara muka dengan rekaan visual yang lebih kreatif, susun atur responsif yang lebih mesra pengguna bagi memastikan semua golongan pengguna dapat menggunakan platform dengan selesa. Selain itu, cadangan penting daripada wakil industri ialah menambah integrasi *payment gateway* sebagai fungsi bayaran. Pembayaran kepada pekerja bebas boleh dibuat terus di dalam sistem menggunakan kaedah *escrow*, dimana pembayaran akan dipegang sehingga kerja siap. Fungsi ini bukan sahaja memudahkan urusan transaksi, malah dapat meningkatkan keyakinan pengguna terhadap keselamatan pembayaran dalam platform ini. Akhir sekali, Visionist dicadangkan untuk memperkenalkan pelan langganan seperti pelan biasa dan pelan premium. Sebagai contoh, pengguna yang melanggan pelan premium boleh menikmati kelebihan seperti akses kepada lebih banyak peluang pekerjaan, keutamaan paparan profil, dan tawaran pekerjaan dengan kadar bayaran yang lebih tinggi. Langkah ini bukan sahaja memberi nilai tambah kepada pengguna, malah dapat menjana pendapatan tambahan bagi pihak pengurusan platform.

## **KESIMPULAN**

Visionist merupakan sebuah platform rangkaian sosial yang dibangunkan khusus untuk industri kreatif di Malaysia, bertujuan membantu golongan profesional kreatif untuk mempamerkan portfolio, mencari peluang pekerjaan, serta berhubung dengan majikan dan pelanggan. Melalui Visionist, pengguna boleh membina profil profesional yang tersusun, memuat naik hasil karya, serta menggunakan fungsi carian dan penapisan untuk mencari bakat atau peluang kerja berdasarkan keperluan tertentu. Sistem ini juga menyediakan kemudahan rundingan harga secara telus antara majikan dan pekerja bebas, sekali gus meningkatkan peluang kerjaya dan pendapatan bagi komuniti kreatif tempatan. Secara keseluruhannya, sistem ini telah berjaya dibangunkan dengan menggunakan data yang telah dikaji dan diperolehi. Objektif kajian dan keperluan yang telah ditetapkan sebelum ini telah berjaya dicapai. Walaupun terdapat beberapa halangan, ia berjaya diatasi menggunakan pelbagai cara. Diharapkan permainan serius ini dijadikan titik kajian untuk kajian lain pada masa hadapan.

### **Kekuatan Sistem**

Kekuatan utama sistem ini ialah kewujudan ciri surat perjanjian kontrak atau hitam putih di antara pekerja bebas dan majikan sebelum projek dimulakan. Dokumen ini boleh dijadikan bukti sahih bagi memastikan kedua-dua pihak mematuhi syarat persetujuan yang telah ditetapkan, sekaligus mengurangkan risiko penipuan atau salah faham. Selain itu, platform ini juga menyediakan fungsi carian terperinci berdasarkan kemahiran, serta portfolio digital yang memudahkan majikan menilai hasil kerja pekerja bebas secara profesional, berbeza daripada media sosial biasa.

### **Kelemahan Sistem**

Walau bagaimanapun, Visionist mempunyai beberapa kelemahan yang perlu diberi perhatian. Antara isu utama ialah susunan antaramuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang kurang menyerlah sebagai platform kreatif. Di samping itu, Visionist juga tidak menyediakan fungsi notifikasi bagi setiap aktiviti atau kemas kini yang dilakukan oleh pengguna atau pihak majikan. Ketiadaan ciri ini menyukarkan pengguna untuk menerima makluman segera berkenaan status permohonan kerja, tawaran baharu, atau perubahan maklumat yang berkaitan. Tambahan pula, sistem ini hanya menyediakan kontrak tetapi proses bayaran masih perlu dilakukan diluar sistem. Isu-isu ini perlu ditambah baik bagi memastikan Visionist lebih berdaya saing dan memenuhi keperluan pengguna dengan lebih efektif.

## **PENGHARGAAN**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah di atas limpah kurnia dan rahmatnya, maka dapatlah saya menamatkan kajian ilmiah saya berkenaan dengan pembangunan sistem rangkaian sosial industri kreatif dalam masa yang telah dirancang dan ditetapkan

Pertama sekali saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada ibu saya, Siti Rugayah binti Hj Sulaiman kerana selalu memberikan sokongan dari segi mental dan fizikal kepada saya sepanjang menyiapkan penulisan ini.

Di kesempatan ini, saya ingin merakamkan ucapan jutaan terima kasih kepada penyelia projek sistem Visionist, Puan Masura Rahmat di atas segala masa dan tenaga yang diluangkan, idea yang dicurahkan serta bimbingan yang diberikan sepanjang kajian ini dijalankan. Tidak lupa juga kepada rakan-rakan saya yang banyak membantu dalam memberikan idea dan sokongan dalam penulisan tesis ini.

Akhir sekali saya ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak FINAS kerana telah membantu dari segi pengumpulan maklumat dengan cara temu bual bersama Ketua Penolong Pengarah Unit Latihan Industri dan soal selidik kepada penggiat aktif seni kreatif.

## RUJUKAN

- Agile Alliance. (2023, October 18). Agile Manifesto for Software Development | Agile Alliance. Agile Alliance |. <https://www.agilealliance.org/agile101/the-agile-manifesto/>
- Dasar Industri Kreatif Negara. (2013). Kementerian Penerangan Komunikasi dan Kebudayaan. <https://www.jpnin.gov.my/pdf/Dasar%20Industri%20Kreatif%20Negara.pdf>
- Lewis, J. R. (1995). IBM computer usability satisfaction questionnaires: Psychometric evaluation and instructions for use. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 7(1), 57–78. <https://doi.org/10.1080/10447319509526110>.
- Mohamad, H. F. (2024, October 3). Industri kreatif digital Malaysia cipta lebih 180 animasi, permainan video. *Berita Harian*. <https://www.bharian.com.my/bisnes/teknologi/2024/10/1306017/industri-kreatif-digital-malaysia-ciata-lebih-180-animasi-permainan>.
- Weiss, P. R. & Faulkner, R. R. (1983). Credits and craft production: freelance social organization in the Hollywood film industry, 1964–1978. *Symbolic Interaction*, 6(1), 111–123

*Muhammad Fahimi bin Amie(A196122)*  
*Ts. Masura Rahmat*  
 Fakulti Teknologi & Sains Maklumat  
 Universiti Kebangsaan Malaysia