

# **MODUL LATIHAN BAGI SISTEM PENGURUSAN BISNES SURIPRENEUR UNTUK WANITA GOLONGAN B40 (LATIHPRENEUR)**

Muhammad Syahmi Khairul Khana & Noorazean Mohd. Ali

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

## **ABSTRAK**

Kajian ini adalah berdasarkan pemerhatian serta bacaan berkenaan kekangan yang membantutkan perkembangan bisnes kecil-kecilan. Antara masalah utama yang dihadapi adalah kesukaran mendapatkan pendidikan atau latihan yang formal secara mudah, murah dan efisien. Kebanyakan usahawan kecil-kecilan hanya mampu mendapatkan ilmu pengetahuan berkenaan perniagaan melalui pengalaman sendiri atau orang terdekat. Pada waktu ini, masih belum ada perisian tempatan yang menawarkan pengajaran ilmu perniagaan kepada usahawan kecil-kecilan secara percuma. Fokus utama kajian ini adalah bagi memodel, merekabentuk dan membangunkan satu subsistem yang menguruskan latihan bisnes untuk perisian pengurusan bisnes SuriPreneur iaitu LatihPreneur. Modul latihan pengurusan bisnes ini akan mengumpulkan pelan latihan yang akan dimuat naik oleh pentadbir ke dalam pangkalan data. Pelan latihan ini mengandungi bahan pengajaran seperti video dan kuiz. Usahawan akan dikategorikan kepada tujuh tahap latihan bisnes iaitu Pra-Pembudayaan, Pembudayaan, Permulaan, Pertumbuhan, Kemandirian, Perkembangan dan Kemosotan. Setiap pengguna juga akan dikategorikan mengikut jenis bisnes mereka iaitu Perkhidmatan, Produk, Dropship, Agen dan Pertanian. Pelan latihan akan dicadangkan kepada usahawan menggunakan sistem pencadangan Basic Matching supaya usahawan hanya perlu mengambil bahagian dalam pelan latihan yang dikhaskan untuk mereka. Setelah usahawan dapat menghabiskan semua bahan dalam pelan ini, usahawan akan dapat mara ke tahap seterusnya. Hal ini membantu sistem SuriPreneur menyediakan satu sistem latihan yang efektif dan efisien untuk digunakan oleh usahawan wanita B40. Dengan menggunakan pendekatan latihan dalam talian, usahawan dapat menimba ilmu pengetahuan melalui projek ini sambil terus menjalankan aktiviti perniagaan mereka. Metodologi utama yang akan digunakan dalam pembangunan projek ini adalah metodologi agile Scrum. Metodologi Scrum berlandaskan proses lelaran dan tambahan menawarkan pembangunan yang fleksibel, pantas dan mudah diadaptasi mengikut perubahan keperluan pengguna semasa. Projek ini juga akan dibangunkan secara web menggunakan rangka kerja Bootstrap, JQuery dan Livewire.js

bagi bahagian hadapan dan rangka kerja Laravel dan PHP bagi bahagian belakang projek yang berhubung dengan pangkalan data MySQL serta akan menggunakan pendekatan sistem berorientasikan objek. Hasilnya, satu perisian pengurusan latihan bisnes yang sistematik dan mesra pengguna dapat dihasilkan bagi memberi latihan bisnes kepada usahawan kecil terutama dari golongan wanita B40 di Malaysia.

**Kata kunci: Sistem pengurusan latihan, Pembangunan sistem web, Sistem Kuiz**

### **Pengenalan**

Dalam era kemodenan ini, ilmu pengetahuan memainkan peranan penting dalam perkembangan perniagaan. Salah satu kekangan utama yang dihadapi oleh usahawan kecil adalah kurangnya pengetahuan dalam pengurusan perniagaan dan penggunaan teknologi, untuk membantu mengurus perniagaan mereka (Nurul Yasmin Nazri, 2021). Di Malaysia, pendidikan mengenai pengurusan perniagaan masih terbatas dan lebih difokuskan pada pelatih korporat. Walaupun terdapat beberapa sumber Pendidikan lain, keterlibatan dan penerapannya masih terbatas dan kurang menarik untuk usahawan kecil karena beberapa faktor.

Penggunaan teknologi untuk merangsang pertumbuhan ekonomi menjadi perdebatan global. Para ahli bersetuju bahawa teknologi dapat membantu dalam pengurusan perniagaan dan mendorong perkembangan ekonomi (David 2000; Perez 2002; Carlaw, K.I. & Lipsey, R.G. 2003). Penggunaan teknologi di dalam masyarakat, terutama di luar bandar, terbukti mampu meningkatkan kesejahteraan sosial-ekonomi dan menjadi sarana untuk mengurangi jurang ekonomi serta meningkatkan taraf hidup keluarga. Perkembangan teknologi yang baru juga memberikan keuntungan bagi daerah yang sedang berkembang dan luar bandar melalui penggunaan teknologi ini (Ruth, 2007).

### **Penyataan Masalah**

Antara permasalahan yang dikaji adalah Kebanyakan wanita dari golongan B40 yang ingin menceburi bidang perniagaan secara sendiri sukar bagi mendapatkan ilmu pengetahuan berkaitan

perniagaan terutamanya bahagian pengurusan dengan baik dan berstruktur. Hal ini disebabkan oleh faktor kewangan, masa, keluarga, kekangan disebabkan jantina dan sebagainya. Mengikut kajian ini, didapati masalah utama yang mengekang perkembangan bisnes usahawan-usahawan kecil ini adalah berpunca daripada kekurangan ilmu pengetahuan dalam pengurusan perniagaan yang baik. Selain itu, bagi mendapatkan ilmu pengetahuan ini, usahawan-usahawan kecil terpaksa menutup perniagaan mereka pada hari-hari tertentu bagi menghadiri kelas atau kursus yang diambil. Sebagai usahawan yang bertumpu kepada pendapatan harian, hal ini memberi impak yang sangat besar kepada mereka. Ditambah dengan yuran kemasukan yang tinggi dan terdapat juga lambakan kursus atau kelas yang hanya menjanjikan motivasi palsu, menyukarkan lagi usaha usahawan-usahawan ini mendapatkan ilmu pengetahuan, terutamanya golongan wanita dari kalangan B40.

### **Cadangan Penyelesaian**

Cadangan penyelesaian bagi permasalahan ini adalah dengan menjalankan kajian Modul Latihan Untuk Sistem Pengurusan Bisnes SuriPreneur Bagi Wanita Golongan B40 ini, bertujuan untuk menyediakan platform latihan bernama LatihPreneur yang dapat memberikan ilmu pengetahuan secara percuma mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam menguruskan dan mengembangkan perniagaan. LatihPreneur ini adalah platform pembelajaran secara atas talian yang akan memfokuskan kepada latihan pengurusan bisnes dan akan mengetengahkan bahasa melayu sebagai bahasa pengantar. Hal ini bagi meningkatkan kebolehgunaan sistem ke semua peringkat masyarakat. Platform latihan ini akan disepadukan dengan sistem pengurusan bisnes, SuriPreneur yang mampu memberikan pengguna satu sistem yang lengkap bagi mereka menguruskan perniagaan mereka secara sistematik dan terurus, tanpa perlu mengeluarkan modal yang besar.

Secara asasnya, pengguna akan dikategorikan kepada tujuh tahap latihan bisnes iaitu Pra-Pembudayaan, Pembudayaan, Permulaan, Pertumbuhan, Kemandirian, Perkembangan dan Kemerosotan. Pengguna juga perlu memilih jenis perniagaan mereka seperti Perkhidmatan,

Pembuatan, Dropship dan Retail. Tahap ini bertujuan bagi menyampaikan ilmu pengetahuan secara berperingkat dan sistematik, jadi setiap usahawan mampu memahami segala ilmu yang disampaikan dengan jelas. Malah sistem tahap ini akan memberi motivasi tambahan kepada usahawan untuk menghabiskan modul pembelajaran semasa mereka. Bagi tahap Kemandirian pula, mereka perlu mencapai sasaran jualan tertentu bagi menaikkan mereka ke tahap Perkembangan.

### **Objektif Kajian**

Tujuan utama kajian ini adalah seperti berikut:

- i. Mengkaji dan menganalisa keperluan modul latihan dari segi keperluan fungsi dan keperluan bukan fungsi dalam kalangan usahawan-usahawan wanita dari golongan B40.
- ii. Membangunkan modul latihan perniagaan berasaskan web bagi sistem pengurusan bisnes SuriPreneur iaitu LatihPreneur.
- iii. Menguji fungsian sistem dan menilai keberkesanan sistem dalam memberikan latihan perniagaan kepada usahawan-usahawan kecil.

### **Skop Kajian**

Modul Latihan LatihPreneur bagi Sistem Pengurusan Bisnes SuriPreneur adalah sistem berasaskan web yang mensasarkan pengguna sasaran usahawan kecil wanita dari golongan pendapatan rendah dalam mendapatkan ilmu pengetahuan tentang perniagaan secara sistematik dan dalam talian. Sistem ini akan menggunakan bahasa melayu sahaja sebagai bahasa pengantar kerana pengguna sasaran lebih mahir menggunakan bahasa melayu, jadi keberkesanan sistem lebih terjamin. Modul LatihPreneur ini hanya memberikan platform pembelajaran sahaja dalam sistem utama SuriPreneur iaitu dari proses usahawan mengambil bahagian dalam pelan

pembelajaran sehingga penyampaian sijil kelulusan kepada usahawan dan kenaikan tahap perniagaan

### **Metodologi Kajian**

Metodologi yang bakal digunakan dalam proses pembangunan projek ini adalah metodologi *agile Scrum*. Metodologi ini dipilih adalah kerana bagi memastikan kualiti sistem ini terjamin kerana pembangunan *Agile* adalah berdasarkan *test-driven* jadi aktiviti pengujian boleh dilakukan seawal mungkin dalam Kitaran Hidup Pembangunan Perisian (Gaurav Kumar & Pradeep Kumar Bhatia, 2012). Malahan, dengan pengesanan kesalahan bagi setiap kenaikan, kesalahan yang dikesan lebih awal mengurangkan penggunaan sumber seperti kewangan dan masa. Disebabkan projek ini akan melibatkan pemegang saham dari awal pembangunan, jadi proses pembangunan harus beradaptasi dengan baik terhadap sebarang perubahan keperluan yang bakal diubah. Oleh kerana *agile* menggunakan pendekatan ledaran dan tambahan, projek akan dipecahkan kepada beberapa fungsian kecil yang akan dikeluarkan secara berkala untuk mengawal kualiti melalui maklum balas pemegang saham. Jadi, fasa merangka menjadi lebih fleksibel bagi mengikut perubahan keperluan yang dilakukan.

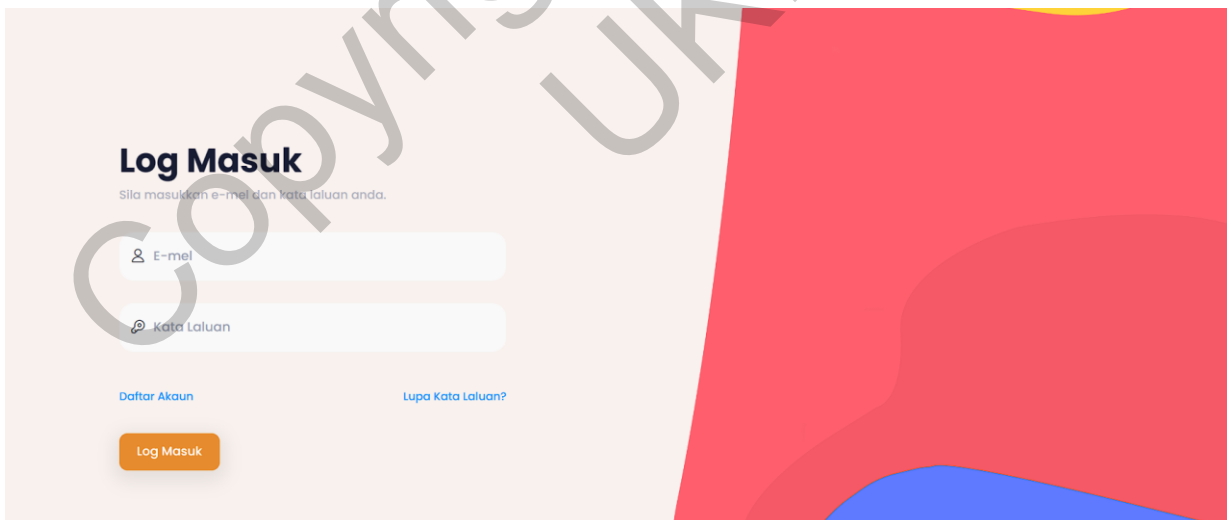
*Scrum* adalah metodologi *agile* yang memecahkan pembangunan fungsian-fungsian rumit kepada beberapa kaedah penyelesaian yang lebih kecil dan mudah dalam jangka masa yang singkat. Istilah-istilah yang penting di dalam *Scrum* adalah *Product Goal*, *Product Backlog* dan *Sprint*. *Product Goal* adalah tujuan utama metodologi ini dijalankan iaitu projek yang dibangunkan. Bagi kajian ini, *Product Goal* adalah modul latihan perniagaan LatihPreneur. *Product Backlog* adalah senarai fungsian-fungsian di dalam sistem yang dibangunkan. *Sprint* adalah proses utama yang memperhalusi fungsian rumit dengan lebih teliti kepada tugas-tugas kecil yang diperlukan bagi membangunkan fungsian rumit tersebut. Setiap *Sprint* akan dilaksanakan mengikut jangka masa yang tetap seperti

selama 6 dua minggu atau empat minggu dan akan memberikan lelaran serta tambahan kepada keseluruhan projek (Scrum Guides. (n.d.)).

### Keputusan Dan Perbincangan

Bahagian ini membincangkan hasil daripada proses Pembangunan LatihPreneur yang berpandukan metodologi *Scrum* seperti yang dinyatakan dalam metodologi kajian. Sistem LatihPreneur ini menggunakan pengaturcaraan *framework Laravel* serta *Livewire* dan juga *Bootstrap* bagi bahagian hadapan sistem. Manakala data yang digunakan diambil dan disimpan di dalam pangkalan data *MariaDB* dan data diakses menggunakan pengaturcaraan *mySQL*.

Rajah 1 menunjukkan papan muka untuk pengguna log masuk ke dalam system SuriPreneur bagi menggunakan sistem LatihPreneur. Jika pengguna tidak mempunyai akaun, pengguna boleh menekan “Daftar Akaun” dan Rajah 2 menunjukkan papan muka untuk pengguna memilih jenis akaun yang ingin didaftarkan. Setelah memilih “entrepreneur”, Rajah 3 akan diaparkan bagi pengguna mengisi maklumat yang diperlukan oleh sistem.



Rajah 1 Papan muka log masuk sistem SuriPreneur



Rajah 2 Pilihan jenis pengguna daftar akaun

Rajah 3 Antara papan muka daftar akaun

Setelah daftar akaun, usahawan akan ditempatkan pada tahap Pra-Pembudayaan dan hanya dapat mengakses tab *Dashboard*, Latihan dan DSS sahaja dalam sistem SuriPreneur ini seperti dalam Rajah 4. Bagi Pra-Pembudayaan dan Pembudayaan, usahawan tidak perlu menamatkan kesemua latihan dan boleh ke tahap seterusnya dengan terus menekan butang Mara yang terdapat di penjuru atas kanan papan muka latihan. Hal ini kerana kedua-dua tahap ini berfungsi hanya sebagai

pengenalan kepada usahawan dan tidak wajib dihabiskan. Setelah mencapai tahap yang ketiga iaitu Permulaan, usahawan boleh menambah perniagaan dan papan muka latihan akan memaparkan tab perniagaan-perniagaan yang ditambah oleh usahawan, beserta latihan-latihan yang sesuai untuk perniagaan tersebut berdasarkan tahap perniagaan dan jenis perniagaan masing-masing.

The screenshot displays the 'Latihan' (Exercises) section of the Smart SuriPreneur platform. The page is titled 'Senarai Latihan' (Exercise List) and is filtered by the 'Pra-Pembudayaan' (Pre-Cultivation) stage. A blue button labeled 'Mara Ke Pembudayaan' (Go to Cultivation) is located at the top right of the list. The exercises are presented in a table with the following columns: Bil (No.), Tajuk (Title), Tahap (Stage), Markah (Score), Status, and Lihat (View). All exercises listed are under the 'Pra-Pembudayaan' stage.

Bil	Tajuk	Tahap	Markah	Status	Lihat
1	Tips dan amalan terbaik bisnes	Pra-Pembudayaan			
2	Tetapan Harga Dan Margin	Pra-Pembudayaan			
3	Apa Itu BMC? (Business Model Canvas)	Pra-Pembudayaan			
4	Aspek Perundangan Dalam Perniagaan	Pra-Pembudayaan			

Rajah 4 Papan muka latihan Pra-Pembudayaan

Setelah menambah perniagaan, tab perniagaan akan dihasilkan seperti dalam Rajah 5 bagi mewakili latihan yang telah dikhaskan berdasarkan *Basic Matching* pada setiap perniagaan. Markah pula dikategorikan kepada empat warna bagi memudahkan analisa visual oleh usahawan seperti dalam Rajah 5 di mana warna hijau mewakili latihan yang lulus dengan markah di atas 70, warna biru bagi markah di antara 50 dan 69, warna oren bagi markah di antara 30 dan 49, dan warna merah bagi markah di bawah 29.



Latihan

**Latihan**

Senarai Latihan

Phroti CILI PASTA Pra-Pembudayaan Pembudayaan

Bil	Tajuk	Tahap	Markah	Status	Lihat
1	Tips dan amalan terbaik bisnes	Pra-Pembudayaan	100%	✓	
2	Tetapan Harga Dan Margin	Pra-Pembudayaan	50%		
3	Apa Itu BMC? (Business Model Canvas)	Pra-Pembudayaan	30%		
4	Aspek Perundangan Dalam Perniagaan	Pra-Pembudayaan	15%		

Rajah 5 Papan muka dengan perniagaan-perniagaan seperti CILI PASTA dan Phroti

Bagi perniagaan yang belum lulus semua latihan, usahawan dikehendaki untuk menghabiskan kesemua latihan sebelum boleh menaikkan tahap perniagaan ke tahap yang seterusnya. Rajah 6 menunjukkan perniagaan yang belum tamat semua latihan manakala Rajah 7 menunjukkan latihan yang telah tamat kesemua latihan. Butang Muat Naik Sijil dan Naik Tahap akan timbul bagi membolehkan usahawan memuat turun sijil serta untuk usahawan menaikkan tahap perniagaan mereka.

Latihan

**Latihan**

Senarai Latihan

Phroti CILI PASTA Pra-Pembudayaan Pembudayaan

Bil	Tajuk	Tahap	Markah	Status	Lihat
1	Pengurusan Cukai Bisnes	Permulaan	100%	✓	
2	Teknik Merangka Strategi Asas	Permulaan	88%	✓	
3	Asas Servis Dan Perkhidmatan	Permulaan			

Rajah 6 Papan muka perniagaan yang belum tamat semua latihan

Senarai Latihan

Phroti CILI PASTA Pra-Pembudayaan Pembudayaan

Muat Turun Sijil Mara Ke Tahap Seterusnya

Bil	Tajuk	Tahap	Markah	Status	Lihat
1	Pengurusan Cukai Bisnes	Permulaan	100%	✓	Lihat
2	Teknik Merangka Strategi Asas	Permulaan	58%	✓	Lihat
3	Asas Pembuatan	Permulaan	100%	✓	Lihat

Rajah 7 Papan muka perniagaan yang telah tamat semua latihan

Latihan terbahagi kepada dua bahagian iaitu video latihan dan juga. Usahawan boleh menekan butang ambil bahagian atau menekan nama latihan bagi mengakses bahan-bahan latihan bagi latihan tersebut. Rajah 8 menunjukkan paparan bagi video latihan di mana usahawan boleh mengakses video yang telah disediakan oleh pentadbir. Manakala Rajah 9 menunjukkan contoh paparan soalan bagi kuiz.


🏠 > Mengambil Latihan > Pengurusan Cukai Bisnes

## Latihan

### Pengurusan Cukai Bisnes

Sila lihat video dibawah dan jawab kuiz yang diberikan

- 1** Video  
Bahan Latihan
- 2** Kuiz  
Soalan 1
- 3** Kuiz  
Soalan 2
- 4** KEPUTUSAN



[SAMBUNG](#)

Rajah 8 Papan muka akses video latihan

🏠 > Mengambil Latihan > Pengurusan Cukai Bisnes

## Latihan

### Pengurusan Cukai Bisnes

- 1** Video  
Bahan Latihan
- 2** Kuiz  
Soalan 1
- 3** Kuiz  
Soalan 2
- 4** KEPUTUSAN

1. Berapakah dokumen penting yang diperlukan bagi mengira cukai perniagaan?

- Satu
- Dua
- Tiga
- Empat

[KEMBALI](#) [SAMBUNG](#)

2023© isuripreneur

Rajah 9 Papan muka soalan kuiz

Pada paparan pentadbir pula seperti Rajah 10, terdapat beberapa informasi bagi membantu pentadbir menilai keberkesanan serta penglibatan setiap latihan dengan informasi jumlah usahawan, bilangan usahawan semasa dan bilangan usahawan yang telah berjaya menamatkan latihan tersebut. Pentadbir juga boleh menambah latihan baru dengan menekan butang “Tambah Latihan” di penjuru atas kanan dan Rajah 11 menunjukkan paparan untuk pentadbir menambah latihan. Selain itu, pentadbir juga boleh menyemak paparan setiap latihan pada usahawan dengan menekan nama latihan, mengemaskini maklumat latihan serta memadam latihan dengan menekan butang pada bahagian tindakan.

**Senarai Latihan**  
Jumlah Senarai Latihan : 12

Umum | Perkhidmatan | Produk | Dropship | Agen

Export | + Tambah Latihan

Carian 5 Rekod

Bil	Modul Latihan	Jumlah Usahawan	Usahawan Semasa	Usahawan Berjaya	Tindakan
1	Pengurusan Cukai Bisnes	12	9	3	[Edit] [Padam]
2	Tips dan amalan terbaik bisnes	9	6	3	[Edit] [Padam]
3	Tetapan Harga Dan Margin	6	6	0	[Edit] [Padam]
4	Apa Itu BMC? (Business Model Canvas)	13	12	1	[Edit] [Padam]
5	Teknik Merangka Strategi Asas	7	2	5	[Edit] [Padam]

1 2 3

Rajah 10 Papan muka pentadbir

Sila masukkan nama program

**Komponen Latihan :**

Sila masukkan komponen latihan yang sesuai

**Keperluan Latihan :**

Sila masukkan keperluan latihan yang sesuai

**Jenis Perniagaan:**

AGEN  DROPSHIP  PERTANIAN  PRODUK  SERVIS/PERKHIDMATAN

Pilih jenis perniagaan yang sesuai dengan modul ini.

**Tahap Perniagaan :**

PRA-PEMBUDAYAAN  PEMBUDAYAAN  PERMULAAN  PERTUMBUHAN  KEMANDIRIAN

PERKEMBANGAN  KEMEROSOTAN  KEMATANGAN

Pilih tahap perniagaan yang sesuai dengan modul ini.

**Link Video :**

Sila masukkan link video

**Soalan 1:**

Apakah 1+1?

Sila masukkan soalan yang hendak dimuatnaik.

**Pilihan Jawapan**

Sila tambah jawapan

Jawapan?

Sila tambah jawapan

Jawapan?

+ Tambah Jawapan

+ Tambah Soalan

Buang Soalan Ini

Tambah Batal

Rajah 11 Papan muka muat naik latihan baru

## Kesimpulan

Bab ini merupakan bab terakhir bagi dokumentasi projek Modul Latihan Bagi Sistem Pengurusan Bisnes Suripreneur Untuk Wanita Golongan B40 (LatihPreneur). Bab ini akan membincangkan secara ringkas tetapi terperinci berkenaan sistem LatihPreneur yang dibangunkan dari segi pembangunan sistem ini, kelebihan serta kekurangan sistem ini dan cadangan penambahbaikan masa depan yang dapat dilakukan ke atas sistem LatihPreneur.

Sistem LatihPreneur yang dibangunkan ini adalah sebuah sub-modul kepada sistem pengurusan perniagaan SuriPreneur, yang menawarkan platform latihan yang berstruktur menggunakan pendekatan *Basic Matching* berdasarkan tahap perniagaan dan kategori perniagaan pengguna iaitu usahawan dalam pemilihan latihan yang direkomendasi. Sistem ini dibangunkan bagi mengatasi masalah capaian latihan oleh usahawan-usahawan yang berpendapatan rendah dalam mempelajari ilmu-ilmu berkaitan bisnes. Pengguna utama sistem ini adalah usahawan dari kalangan berpendapatan rendah dan pengguna sampingan adalah pentadbir sistem SuriPreneur. Sistem ini adalah berasaskan web dan boleh dicapai oleh pengguna pada bila-bila masa.

Sistem LatihPreneur ini menawarkan proses latihan perniagaan yang bersistematik dan berstruktur melalui pendekatan *Basic Matching* berdasarkan tahap perniagaan dan kategori perniagaan. Usahawan akan dikategorikan kepada lapan tahap bermula dari Pra Pembudayaan, Pembudayaan, Permulaan, Pertumbuhan, Kemandirian, Perkembangan, Kemerosotan dan Kematangan. Setiap perniagaan usahawan pula akan dikategorikan mengikut jenis perniagaan masing-masing sama ada Ajen, Dropship, Pertanian, Produk, Servis dan lain-lain. Jadi, setiap modul latihan yang direkomendasikan kepada usahawan adalah relevan kepada mereka dan dapat membantu mereka mempelajari ilmu perniagaan pada tahap dan kelajuan yang sesuai.

Antara kelebihan sistem LatihPreneur ini adalah usahawan dapat mengambil bahagian dalam latihan yang hanya relevan kepada mereka dari segi tahap perniagaan semasa dan jenis perniagaan yang mereka lakukan. Usahawan juga dapat mengukuhkan pemahaman mereka terhadap sesuatu

latihan dengan mengambil kuiz yang disediakan oleh tenaga pengajar melalui pentadbir sistem. Selain itu, Usahawan juga dapat menilai prestasi mereka sendiri dengan menilai markah-markah setiap latihan yang menggunakan bar kemajuan berwarna bagi memudahkan pembacaan dalam bentuk visual. Lalu mereka bebas memilih untuk mengambil bahagian semula dalam latihan atau tidak. Di samping itu, keseluruhan sistem yang menggunakan bahasa melayu memudahkan penggunaan kepada pengguna usahawan dari pelbagai latar belakang. Tambahan, sistem LatihPreneur dapat diakses bersama dengan sistem sub-modul yang lain seperti Jualan, Bimbingan, Pemasaran dan *Decision Support System* dalam sistem induk SuriPreneur, yang memberikan kepelbagaian penggunaan kepada usahawan kecil dalam satu sistem. Akhir sekali, pentadbir dapat menilai keberkesanan latihan melalui jumlah pelajar yang mengambil latihan dan yang menamatkan latihan melalui papan muka senarai latihan pentadbir dengan mudah.

Meskipun begitu, terdapat juga beberapa kekurangan bagi sistem LatihPreneur ini yang dapat dikenalpasti. Antaranya adalah sistem LatihPreneur ini tidak mempunyai fungsi notifikasi untuk memberikan maklumat tambahan kepada pengguna. Selain itu, sistem LatihPreneur hanya mampu mengeluarkan bahan latihan jenis video dan hanya satu video pada setiap modul latihan. Tambahan, sistem LatihPreneur hanya boleh memuatkan kuiz jenis objektif. Di samping itu, sistem LatihPreneur ini tidak mampu mengubah kepada bahasa lain, terutamanya dalam bahasa-bahasa di Malaysia seperti Bahasa Inggeris, Bahasa Mandarin dan Bahasa Tamil. Akhir sekali, sistem LatihPreneur hanya boleh dicapai dengan adanya kemudahan internet.

Jadi daripada kekurangan-kekurangan ini, terdapat beberapa penambahbaikan yang boleh dilakukan terhadap sistem LatihPreneur ini. Antaranya adalah menambah fungsi notifikasi bagi mengingatkan usahawan untuk mengambil bahagian dalam latihan secara berkala. Selain itu, pembangun boleh menambah lebih banyak jenis bahan latihan seperti slaid, bahan bacaan atau fail. Di samping itu, LatihPreneur juga boleh ditambahbaik dengan menambah lebih banyak jenis kuiz yang boleh dimuatnaik oleh pentadbir seperti kuiz jenis subjektif, karangan, kuiz berkumpulan dan

sebagainya. Tambahan lagi, pembangun boleh menambah terjemahan bahasa lain ke dalam sistem terutamanya bagi pengguna di Malaysia seperti Bahasa Inggeris, Bahasa Mandarin dan Bahasa Tamil. Pembangun juga boleh menambah fungsi yang membenarkan pengguna iaitu usahawan untuk memuat turun modul latihan semasa ke dalam peranti bagi diakses ketika tiada capaian internet. Akhir sekali, LatihPrenuer boleh membuat capaian API ke *Youtube* supaya pentadbir boleh memuatnaik video terus ke *Youtube* daripada sistem.

### **Penghargaan**

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadrat Ilahi Yang Maha Esa atas berkat Rahmat dan Kurnia-Nya yang memberi ilham, nikmat masa dan kesihatan kepada penulis untuk menyusun ayat ke ayat, bab ke bab sehingga laporan ilmiah ini selesai dikarang. Sekalung penghargaan kepada Dr. Noorazean Mohd. Ali selaku penyelia projek tahun akhir penulis. Ribuan terima kasih diucapkan kerana sudi memberi bimbingan dan tunjuk ajar serta cadangan kepada penulis sepanjang pelaksanaan projek tahun akhir ini. Terima kasih juga diucapkan kepada penyelia projek SuriPreneur, Assoc. Prof. Dr. Zulaiha Ali Othman dan Tuan Muhammad Akram Norlan atas kesudian memberi peluang dan tunjuk ajar kepada penulis untuk membangunkan sistem ini. Segala usaha dan masa yang dicurahkan amat penulis hargai. Penulis juga amat menghargai jasa dan bakti yang dicurahkan oleh semua pensyarah Fakulti Teknologi Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia yang banyak mencurahkan ilmu mereka sepanjang pembelajaran di menara gading ini.

Tidak boleh dilupakan jasa dari segi sokongan semangat, moral, doa dan kewangan yang dicurahkan tanpa batas dari kampung halaman oleh ayahanda tercinta, Khairul Khana Bin Yassin dan ibunda tercinta, Norlela Binti Din. Ditambah dengan dorongan oleh adik-beradik kesayangan Ainin Sofiya, Zulhelmi, Afiq, Amirul Mukminin dan Aina Alisya serta sahabat terbaik penulis, Nur Yasmeeen Amelin Binti Badrul Sham yang sentiasa ada bagi mendengar luahan dan mengharungi setiap cabaran, sekaligus mendorong penulis sepanjang perjalanan Ijazah Sarjana Muda ini. Tidak



boleh dilupakan juga kepada rakan-rakan seperjuangan penulis terutamanya dari kumpulan “Software House” yang terdiri daripada rakan pembangun SuriPreneur iaitu Aqil, Arif, Azam, Syahir dan Farah yang banyak menemani penulis menyiapkan aturcara kajian ini. Ditambah pula jasa kumpulan “Anak Java” yang terdiri daripada rakan-rakan asasi yang melanjutkan pelajaran dalam fakulti yang sama. Tanpa mereka semua, penulis hanyalah seperti sebuah kapal bersama seorang kapten, terapung tanpa anak kapal dalam lautan bergelora, pasti tiada sampai ke destinasi.

Selain itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada sumber rujukan yang digunakan sepanjang penghasilan penulisan ini. Rakan-rakan serta usahawan-usahawan yang sudi memberi cadangan dan menjadi penguji LatihPreneur ini juga turut tidak dilupakan. Semua jasa ini amat penulis hargai. Terakhir tapi tidak kurang penting, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri penulis kerana percaya pada diri penulis, kerana melakukan semua kerja keras ini, kerana sanggup gadaikan hari cuti dan kerana tidak pernah fikir untuk berhenti. Terima kasih semua.

### Rujukan

*4 Benefits of Informal Education | EuroEducation.net.* (2022). Diambil pada November 25, 2022, dari <https://www.euroeducation.net/articles/benefits-of-informal-education.htm>

Ahmad Fkrudin Mohamed Yusoff, and Wan Norina Wan Hamat, and Nor Khayati Basir, (2019) Penggunaan aplikasi Web 2.0 dalam proses pengajaran dan pembelajaran kursus mata pelajaran umum (MPU) di politeknik. *e-BANGI: Jurnal Sains Sosial dan Kemanusiaan*, 16 (5). pp. 1-13. ISSN 1823-884x *Bootstrap Get Started.* (n.d.).

*Business Management Definition: Everything You Need to Know.* (n.d.). UpCounsel.  
<https://www.upcounsel.com/business-management-definition>

Carlaw, K.I. & Lipsey, R.G. (2003). Productivity, technology and economic growth: What is the relationship? *Journal of Economic Surveys* 17: 457-495

Council of Europe. (2022). *Definitions. European Youth Foundation.* Diambil pada November 11, 2022, dari

<https://www.coe.int/en/web/european-youth-foundation/definitions>

David, P. (2000). Understanding digital technology's evolution and the path of measured productivity growth: Present and future in the mirror of the past. In understanding the Digital Economy, edited by Brynjolfsson, E. & Kahim, B., 49-98. Cambridge: MIT Press.

Encyclopaedia Britannica. (2022, October 19). *World Wide Web (WWW) | History, Definition, & Facts*. Encyclopedia Britannica. Diambil pada November 25, 2022, dari <https://www.britannica.com/topic/World-Wide-Web> *Enhancing Education: Formal vs. Informal Education*. (n.d.) <https://web.archive.org/web/20031019155217/http://enhancinged.wgbh.org/started/what/formal.html>

*Get a list of 693 business administration courses from 161 Universities/colleges in Malaysia*. (n.d.). Diambil pada 17 November, 2022, dari <https://afterschool.my/business-administration-courses>

Hernandez, R. D. (2021). *The Model View Controller Pattern – MVC Architecture and Frameworks Explained*. freeCodeCamp.org. <https://www.freecodecamp.org/news/the-model-view-controller-pattern-mvc-architecture-and-frameworks-explained/>

Kemp, S. (2021, October 22). *Digital 2021: Global Overview Report*. DataReportal – Global Digital Insights. Diambil pada November 25, 2022, dari <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>

La Belle, T. J. (1982). *Formal, nonformal and informal education: A holistic perspective on lifelong learning*. *International Review of Education*, 28(2), 159–175. <https://doi.org/10.1007/bf00598444>

*Laravel - The PHP Framework For Web Artisans*. (n.d.). <https://laravel.com/docs/9.x>

Lea, T. (2020, July 17). *What is Livewire? DevDojo*. <https://devdojo.com/tnylea/what-is-livewire>

Maier, M. W., Emery, D., & Hilliard, R. (2001). Software Architecture: Introducing Ieee Standard 1471. *Computer*, 34(4), 107-109

Moh.Suardi, (2018) *Belajar dan Pembelajaran*. Ed.1.  
Yogyakarta : Deepublish, Maret-2018

Nafea, S. M., Siewe, F., & He, Y. (2018). *ULEARN: Personalized Course Learning Objects Based on Hybrid Recommendation Approach*. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(12), 842–847. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2018.8.12.1151>

Nurul Yasmin Nazri, (2021). *Cabaran Penjaja Kecil Wanita Dalam Era Pandemik Covid-19 Di Perlis*. Fakulti Sains Kemasyarakatan, Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang.

Perez, C. 2002. *Technological Revolutions and Financial Capital: The Dynamics of Bubbles and Golden Ages*. Edward Elgar.

Ruth, C. (2007) *Exploring the ICT and Rural Poverty Reduction Link: Community Telecenters and Rural Livelihoods in Wu'an, China*. *The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries*  
<https://www.ejisdc.org/ojs2.../index.php/ejisdc/article/view/462/230>. 1-18.

*Scrum Guide / Scrum Guides*. (n.d.). Diambil pada 14 November, 2022 pada <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>

Suruhanjaya Komunikasi Dan Multimedia Malaysia [MCMC]. (2020). *Internet Users Survey 2020, 1(1)*. Diambil pada November 28, 2022, dari <https://www.mcmc.gov.my/skmmgovmy/media/General/pdf/IUS-2020-Report.pdf>

Tailwind CSS (2020, November 15). *Rapidly build modern websites without ever leaving your HTML*. Tailwind CSS. <https://tailwindcss.com/>

Tainsh, R., T. (2016). Thoughtfully Designed Online Courses as Effective Adult Learning Tools. *Journal of Adult Education*, 45(1), 7–8.

<https://nbcc.org/Assets/COVID/ThoughtfullyDesignedOnlineCoursesasEffectiveAdultLearningTools.pdf>

UNESCO Institute for Statistics. (2011). *International Standard Classification of Education*

2011. Diambil pada 16 November, 2022, dari

<https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-iscd-2011-en.pdf>

Muhammad Syahmi Bin Khairul Khana (A182822)  
Noorazean Mohd Ali  
Fakulti Teknologi & Sains Maklumat,  
Universiti Kebangsaan Malaysia

Copyright@FTSM  
UKM