

29/09/1998

IT: Firma tempatan patut rebut peluang

Zainal Abidin Maaz

TEKNOLOGI maklumat (IT) dijangka menjadi agenda utama dunia pada abad ke-21 berikutan kecanggihan teknologi hasil gabungan telekomunikasi dan komputer. Ia membolehkan manusia berhubung, memperolehi dan menyalurkan pelbagai maklumat. Tokoh pemikir Alvin Toffler dan tokoh pengurusan Jepun, Kenichi Ohmae meramalkan negara yang memonopoli aliran maklumat dunia sama ada dalam bentuk elektronik atau cetak akan menguasai pemikiran manusia secara global. Malah Pengerusi dan Ketua Eksekutif Microsoft Corp, Bill Gates pernah mencadangkan nama komputer ditukar kerana tidak sesuai lagi dengan fungsinya sekarang.

Kerajaan menyedari kepentingan IT sebagai alat membantu negara merealisasikan impiannya menjadi negara maju menjelang 2020. Pelbagai strategi pelaksanaan penggunaan IT diperluaskan sama ada dalam sektor kerajaan, swasta, pendidikan, kewangan, bursa saham dan pengguna di rumah. Kerajaan mewujudkan Koridor Raya Multimedia (MSC) diilhamkan Datuk Seri Dr Mahathir Mohamad untuk melihat negara menyertai arus perdana revolusi maklumat dunia serta menyediakan rakyat menghadapi alaf baru. Pembangunan projek yang berharga berbilion ringgit itu menyokong wawasan kerajaan menjadikan Malaysia sebagai pusat teknologi maklumat antarabangsa.

Perdana Menteri berharap MSC dijadikan sebagai tempat ujian sistem dan perkhidmatan teknologi maklumat (IT) canggih, sebelum dipasarkan ke seluruh dunia. MSC menarik banyak syarikat multinasional. Menurut perangkaan Multimedia Development Corp Sdn Bhd (MDC), 175 syarikat daripada 242 permohonan berjaya mendapat status MSC. Syarikat tempatan perlu mengambil peluang itu dan tidak ketinggalan dalam menggunakan MSC yang menyediakan kemudahan infrastruktur canggih untuk menguji perkhidmatan masing-masing.

Untuk memastikan MSC memiliki tenaga pakar dan mahir, Universiti Multimedia yang sedang dalam pembinaan di Cyberjaya berfungsi sebagai pemangkin kepada pembangunan projek MSC, khususnya penajaan tenaga terlatih dalam bidang IT dan multimedia. Fasa pertama pembinaan universiti itu dijangka dapat digunakan akhir tahun ini dan menjelang 2001, ia dapat menampung 5,000 pelajar. Program kejuruteraan, teknologi maklumat, kreatif multimedia dan pengurusan yang ditawarkan oleh universiti itu dirangka begitu teliti bagi menghasilkan tenaga yang benar-benar mahir, sekali gus membantu menjayakan MSC.

Kerajaan turut memperkenalkan Agenda Teknologi Maklumat Kebangsaan (Nita) sebagai strategi mencapai matlamat mengubah fungsi rakyat daripada menjadi pengguna kandungan dan aplikasi multimedia asing kepada pengeluar yang berinovasi dan berjaya menghasilkan aplikasi tempatan bertaraf antarabangsa. Nita adalah alat membentuk masyarakat kaya pengetahuan dan boleh menambah nilai serta dapat membantu meningkatkan produktiviti negara ke peringkat yang lebih tinggi bagi menjana pertumbuhan ekonomi. Masyarakat juga akan menjadi lebih matang, liberal, demokratik, toleran, prihatin dan adil kedudukan ekonominya - satu bentuk masyarakat bermaklumat yang diimpikan menurut Wawasan 2020.

Nita memberi tumpuan kepada tiga elemen utama untuk membentuk masyarakat mulia iaitu pembangunan insan, pembangunan infrastruktur maklumat (kedua-dua prasarana perkakas dan perisian) dan pembangunan aplikasi di samping tidak melupakan aspek pembangunan insan. Melalui penekanan ke atas pembangunan manusia, Nita membolehkan rakyat mengguna dan menguasai teknologi maklumat serta menggalakkan mereka mencipta penggunaan teknologi

komputer yang inovatif bagi meningkatkan kandungan tempatan.

Penekanan perlu diberi kepada aplikasi yang sesuai dengan pelbagai budaya kerana penggunaan bahasa Melayu, Mandarin dan Tamil yang dipersembahkan dalam konteks budaya tempatan dapat memastikan kejayaan semua aplikasi perdana MSC. Potensi pemasaran aplikasi yang sesuai dengan pelbagai budaya adalah besar kerana budaya tempatan mengandungi elemen yang ada di negara ini mempunyai potensi pasaran yang besar. Sasaran agenda ialah semua lapisan masyarakat tanpa mengira kedudukan dan pangkat. Ia membabitkan peringkat pelajar sekolah rendah hingga institusi pengajian tinggi, pekerja, individu, masyarakat kampung, organisasi, kerajaan dan sektor swasta.

Dengan pembabitan semua pihak, mudah bagi kita mewujudkan suatu masyarakat elektronik berasaskan kandungan. Daripada komuniti ini timbulnya penciptaan kandungan maklumat yang bersesuaian. Tambahan pula penciptaan produk dan perkhidmatan dalam Koridor Raya Multimedia (MSC) memerlukan banyak kandungan berasaskan acuan tempatan dan berbudaya Malaysia. Internet memang kekurangan kandungan maklumat yang berasal dari negara ini. Usahlah hendak dikatakan kandungan dalam bahasa Melayu, kandungan berbahasa Inggeris pun sangat sedikit.

Program pembangunan insan meliputi aspek bagi memastikan semua sekolah di negara ini dihubungkan ke Internet, budaya pembelajaran di semua sektor, program literasi komputer, pendidikan elektronik jarak jauh, ilmu menstruktur semula perniagaan dan fungsi media. Pembangunan prasarana maklumat pula membabitkan pemasangan teknologi rangkaian jalur lebar (broadband), maklumat global, peralatan capaian kos rendah dan pintar, perkhidmatan dan produk buatan tempatan, perundangan siber serta institut perundangan Asean.

Pembangunan kandungan dan aplikasi pula membabitkan perpustakaan, masyarakat elektronik, akhbar elektronik, multimedia, persidangan elektronik, tumpuan kepada pembangunan kandungan pendidikan dan maklumat yang turut menyertakan elemen menghibur (infotainment dan edutainment) dalam media. Rangka kerja itu disusun untuk diguna pakai di peringkat Persekutuan, negeri dan kerajaan tempatan menerusi kerjasama swasta, badan bukan kerajaan (NGO) dan badan sukarela.

Nita adalah perjalanan dan destinasi, mengejar sasaran yang bergerak, perubahan, budaya pembelajaran menggunakan IT bagi meningkatkan mutu kerja dan peningkatan taraf hidup bagi semua rakyat. Agendanya disesuaikan dengan keadaan IT semasa dan akan datang mengikut jangkaan termasuk perubahan tahap teknologi dan kemampuan teknologi dalam memacu perubahan sosial. Begitu juga persaingan dan konflik permintaan daripada IT, peningkatan globalisasi, peningkatan capaian maklumat, kemunculan pekerja berpengetahuan, ekonomi digital, inovasi dan keusahawanan serta penyalahgunaan maklumat.

Nita juga menggariskan perkara yang tidak boleh dijangka termasuk perubahan kualitatif dalam evolusi teknologi, kesan kepada masyarakat dari segi sosial dan budaya, rangka kerja pentadbiran lebih telus yang memberi kesan kepada perubahan nilai organisasi dan keupayaan dasar awam memberi maklum balas secara berkesan. Nita juga menekankan pelaksanaan aplikasi penguji (demonstrator applications-DA) yang menjadi tumpuan dan diberi pengiktirafan menerusi projek jangka pendek, inovasi bercorak tempatan dan penyesuaian aplikasi, idea pembangunan yang jitu, penstrukturan dan pemindahan penyelesaian bagi menangani masalah lama. DA bertujuan mengembang luas pertumbuhan tapak jaringan (Web) bagi mengisi kandungan Internet. Ribuan atau mungkin jutaan tapak jaringan yang dihasilkan mendominasi kandungan dalam Internet.

Bagi mempamerkan kepada dunia kesungguhan kerajaan untuk merealisasikan impian menjadikan Malaysia pusat kecemerlangan industri multimedia

serantau, Majlis Teknologi Maklumat Negara (NITC) menganjurkan persidangan dan pameran Multimedia Asia 98. Bermula dengan Multimedia Malaysia 95, persidangan dan pameran keempat itu terus menjadi titik pertemuan pengamal multimedia tempatan dan antarabangsa untuk memberi input kepada MSC dan membahaskan kesan revolusi maklumat kepada ekonomi, politik, sosial dan masyarakat.

Ia juga bertujuan mendekatkan pembangunan kandungan kepada tujuh aplikasi utama MSC serta menjalin kerjasama antara syarikat yang melaksanakan pembangunan teknologi multimedia terutama di MSC. Pameran Multimedia Asia '98 (MMA'98) lebih meriah dan berinformasi berikutan penganjur dijangka menampilkan pakar animasi, Shahril Ibrahim, anak Malaysia dari Los Angeles, Amerika Syarika. Di samping Shahril yang akan mengendalikan bengkel mengenai kesan khas dan animasi, MMA'98 menyediakan bengkel permainan komputer.

MMA'98 yang menjadi persidangan Komanwel Maya (Virtual Commonwealth) pertama di dunia, mampu menjadi landasan membincangkan cabaran dan kepentingan MSC. Persidangan tahunan mengenai industri multimedia itu yang diadakan di Pusat Pameran Mines Sungai Besi mulai hari ini hingga 2 Oktober ini meninjau keperluan pembangunan kandungan serta pergerakannya dalam konteks inisiatif nasional. Tema bagi perjumpaan terbesar khusus bagi multimedia tahun ini ialah Menggerakkan MSC dari Visi ke Realiti: Membangunkan Komuniti Kaya Maklumat.

Menurut Setiausaha Tetap Majlis Teknologi Maklumat Kebangsaan (NITC), Datuk Dr Tengku Mohd Azzman Shariffadeen, fokus ini selari dengan strategi ekonomi Agenda IT Kebangsaan (Nita).

"Kita mesti mengiktiraf peningkatan dinamik era informasi dalam kehidupan. MSC ialah kunci bagi daya saing kompetitif dan enjin yang dapat mengubah riak kepada ombak," katanya. Dengan persepsi itu, MMA'98 mempunyai peranan lebih besar dalam menumpukan fokus lebih besar kepada cabaran dan keperluan MSC terutama dalam aspek pembangunan kandungan.

Selain persidangan, MMA'98 menampilkan penggabungan teknologi dalam multimedia, perkomputeran, komunikasi, kandungan, telekomunikasi, aplikasi rangkaian dalam membangunkan cara hidup dan kerja baru (wired community).

MMA'98 menjadi lokasi beberapa syarikat mempamerkan produk berkaitan dengan teknologi multimedia. Graphics Vision (M) Sdn Bhd, pengedar sistem pemrosesan digital memperkenalkan sistem dwi bukan linear suntingan video manakala CRC Sales & Services Sdn Bhd membuat pra-tonton siri notebook multimedia CRC 1100. MA Electronics (M) Sdn Bhd pula memperkenalkan T3, pengubah mudah alih PC ke TV yang memudahkan penghantaran dan suntingan kandungan digital ke PC, sistem Macintosh atau notebook. Syarikat itu juga menunjukkan tetikus tanpa wayar.

Ledakan maklumat tetap berlaku merentasi sempadan negara, seiring ledakan industri IT di seluruh dunia. Fungsi komputer kini diperluas dan dipelbagaikan seperti menerima dan menghantar mesej melalui mel elektronik, berkomunikasi menggunakan persidangan video dan multimedia.

(END)