

# I-Quest: PM puji usaha I-Bhd

BH 21 APR 2001

PERDANA Menteri Datuk Seri Dr Mahathir Mohamad memuji usaha yang dijalankan I-Bhd (I-Bhd) dalam memupuk minat dan kesedaran terhadap teknologi maklumat (IT) di kalangan masyarakat umum.

Merujuk kepada kempen I-Quest, Dr Mahathir berkata, dalam usaha membangunkan ekonomi berasaskan pengetahuan (keekonomi), pengetahuan sudah menggantikan buruh dan modal sebagai faktor penting dalam pengeluaran.

"Cabaran Malaysia ialah membangunkan pengetahuan ini di kalangan rakyat supaya mereka dapat menyumbang kepada kemajuan negara," katanya

selepas menerima penyerahan pertama I-Quest di Kelantan daripada pelajar Universiti Malaysia Sabah, Mohd Zailani Othman, di Kota Bharu, Kelantan, semalam.

I-Bhd adalah antara syarikat berkaitan Permodalan Nasional Bhd (PNB) yang menyertai pameran sempena Minggu Saham Amanah Malaysia (MSAM 2001) yang dirasmikan Perdana Menteri.

Dr Mahathir turut memberi contoh fungsi kerajaan dalam membangunkan keekonomi seperti Koridor Raya Multimedia dan sekolah bestari.

"Berikutan itu sektor swasta sepatutnya memainkan fungsi lebih ak-

tif," katanya.

I-Bhd yang adalah syarikat sekutu PNB melancarkan kempen I-Quest pada Mac lalu sebagai projek komuniti dan sebagai usaha penyelidikan dan pembangunan.

Kempen itu bertujuan mencari rakyat negara ini yang inovatif dan berkemampuan menghasilkan reka bentuk kreatif untuk produk kegunaan rumah pintar.

Ia sejajar hasrat I-Bhd untuk membangunkan kemahiran dan pengetahuan teknologi maklumat di kalangan rakyat Malaysia untuk merapatkan jurang digital yang wujud berikutan perbezaan taraf hidup dan tempat tinggal.

I-Bhd berkata, ketika ini jurang digital di kalangan rakyat Malaysia agak ketara dengan kadar penembusan komputer hanya lapan peratus berbanding tahap antarabangsa.

Kempen I-Quest yang mendapat sokongan penuh daripada Kementerian Sains, Teknologi dan Alam Sekitar itu diharap akan membantu usaha kerajaan menggalakkan penguasaan teknologi maklumat.

Syarikat itu memperuntukkan RM10 juta untuk kempen I-Quest yang mana RM1 juta daripadanya berbentuk hadiah, RM2 juta untuk penyelidikan dan pembangunan dan selebihnya sebagai dana untuk proses pengeluaran.