

# SSIL BANTU PERKASAKAN INDUSTRI PERDAGANGAN ATAS TALIAN

NST 26/11/2011 9

U saha meningkatkan modal intelek negara melalui kesarjanaan tempatan dalam Teknologi Maklumat dan juga industri perdagangan atas talian (e-Dagang) membawa kepada penubuhan Sekolah Sains Informatik Labuan (SSIL) pada tahun 1999. Selaras dengan keperluan globalisasi, penawaran program Multimedia dan e-Dagang di sekolah ini merupakan inisiatif Kementerian Pengajian Tinggi melalui Universiti Malaysia Sabah sekaligus menjadi pelantar interaktif untuk melatih bakal graduan merekabentuk aplikasi multimedia dan sistem berasaskan laman web. Malah, mahasiswa dan mahasiswi turut didedahkan kepada teori-teori pengurusan perniagaan, interaksi komputer insan, rekabentuk dalam aplikasi permainan dan pengaturcaraan HTML berdasarkan pengkhususan program yang diceburi. Selain daripada itu, kolaborasi SSIL dengan juggernaut ICT negara seperti MDec dan MOSTI, pelajar berpeluang untuk berinteraksi dengan industri agar mereka lebih memahami kepakaran dan kefasihan teknikal yang diperlukan. SSIL juga mendapat pengiktirafan melalui kejayaan di peringkat kebangsaan, selepas memenangi beberapa pertandingan projek pelajar anjuran industri, antaranya Astro Next-gen Contentpreneur Awards 2007 dan MSC Malaysia-Institute of Higher Learnings (IHLs) Business Plan Competition 2010.

Dalam memantapkan silibus program kesarjanaan, kolaborasi akademik dengan institusi pengajian tinggi luar negara juga dilihat sebagai pemangkin. SSIL bekerja-rapat dengan University of South Australia (UniSA) melalui School of Computer and Information Science, antaranya menganjurkan persidangan antarabangsa International IT and Society Conference 2010.



SSIL amat menekankan kualiti kepakaran bidang ICT di kalangan tenaga pengajar untuk memastikan pelajar menerima maklumat dan latihan yang setaraf dengan permintaan industri. Bersasarkan halatuju negara dalam menjana modal insan yang kompetitif dan berdaya saing di peringkat global, SSIL memfokuskan tiga kluster penyelidikan yang bertujuan untuk menerajui bidang tujuhan penyelidikan yang berimpak tinggi dalam memastikan kerelevanan sekolah pada industri ICT negara. Kelompok pertama memfokuskan aktiviti penyelidikan dalam kepenggunaan aplikasi berasaskan komputer, khususnya yang melibatkan komuniti W.P Labuan di bawah Labuan Usability Research Group (LURG). Bidang penyelidikan LURG merangkumi bidang multimedia, aplikasi permainan, media baharu dan

interaksi komputer insan. Bidang tujuhan penyelidikan yang kedua dikenalpasti melalui perspektif industri sistem maklumat yang merangkumi bidang pengurusan, perniagaan dan tekno-usahawan. Penyelidik Information System Research Group (ISRG) bukan sahaja di kalangan SSIL sendiri, ianya juga terdiri daripada pentadbir teknologi maklumat universiti (UMTP), dan tenaga pengajar dari Sekolah Perniagaan dan Kewangan Antarabangsa. Kluster penyelidikan ketiga, Data Computing and Management Research Group menerajui inisiatif pembangunan dalam memaksimumkan pengkomputeran data. Bidang berasaskan pengkomputeran teknikal ini merujuk kepada kejuruteraan perisian, kejuruteraan semula perisian, kepintaran buatan dan perlombongan data.

Melalui pembelajaran dan latihan bersama ketiga-tiga kluster penyelidikan SSIL, bakal graduan berpeluang untuk menceburi bidang yang lebih luas selain teknologi maklumat. Berdasarkan kaji selidik yang dilakukan dalam kalangan para alumni, kebolehpasaran graduan SSIL pada amnya adalah sangat menggalakkan. Peluang kerjaya yang boleh diceburi di bawah pengkhususan Teknologi Multimedia termasuk penerbit filem animasi, pereka model interaktif, juruanimasi dan kewartawanan multimedia. Manakala pengkhususan e-Dagang pula, pelajar berpeluang menjadi pereka aplikasi atas talian, pembangun laman web interaktif, juruanalisa sistem dan pengaturcara sistem. Pada Majlis Konvokesyen UMS ke-13 tahun ini, SSIL melahirkan seramai 133 orang graduan dari program Sarjana Muda Sains (Teknologi Multimedia) dan Sarjana Muda Teknologi Maklumat (e-Dagang). Syabas dan tahniah diucapkan!