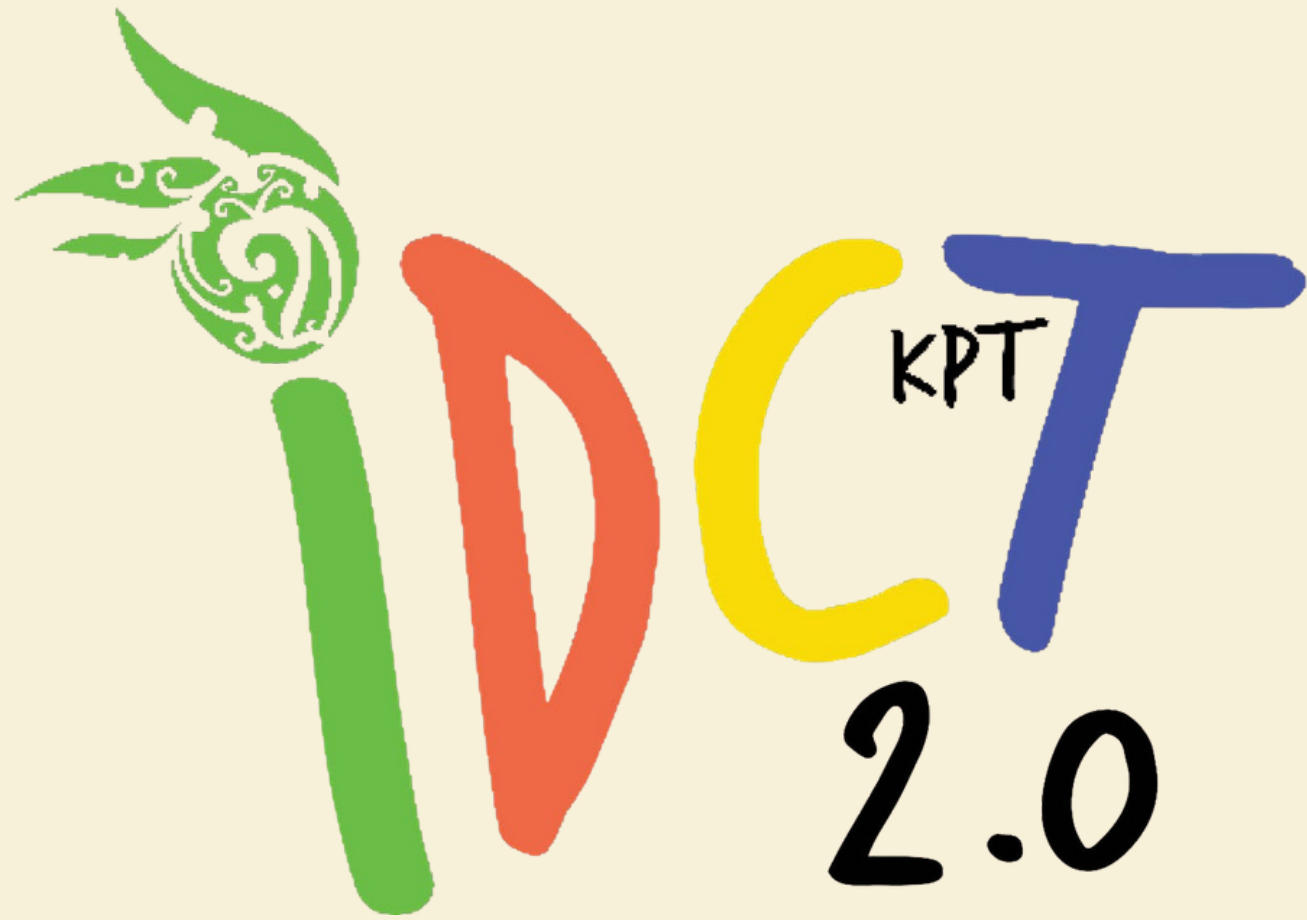




KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



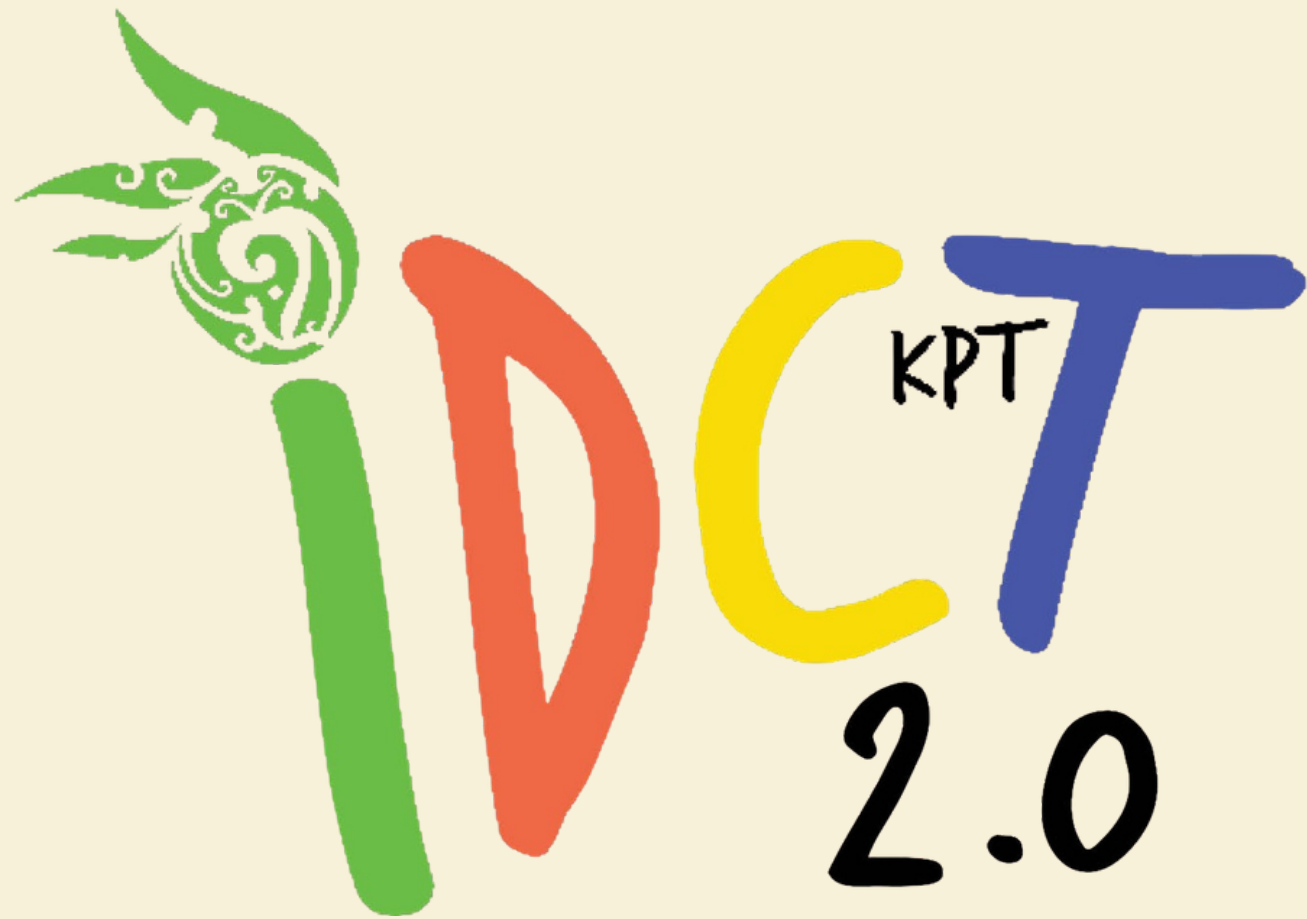
IMPACT DIGITAL COMMUNITY TOURISM 2.0

Community-Driven University for a Sustainable World



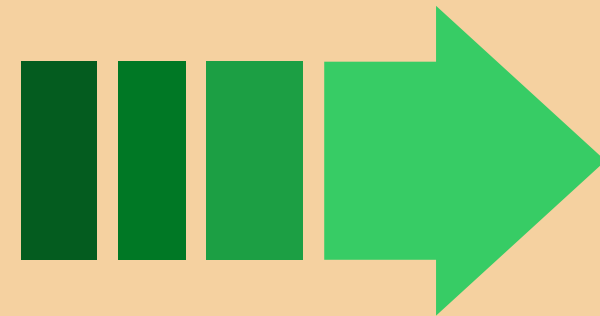


KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



TEASER VIDEO

**IMPACT DIGITAL COMMUNITY
TOURISM 2.0**



Community-Driven University for a Sustainable World



Profesor Dr. Ahmad Hata Rasit

Naib Canselor
UNIMAS

PENGENALAN PROGRAM

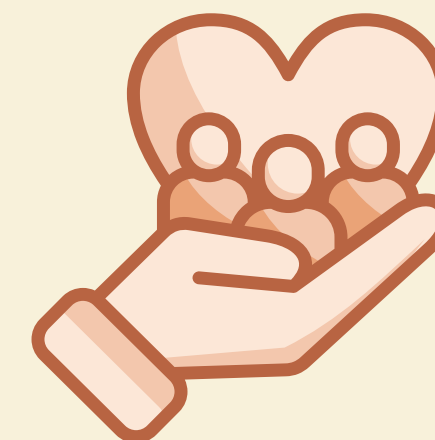
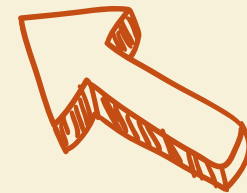
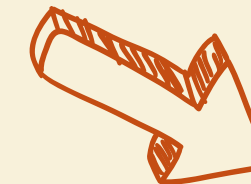
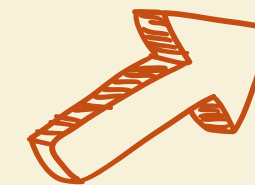


- Program KPT ini menyokong **perusahaan sosial** untuk mencapai **matlamat sosial** dan **alam sekitar melalui** pelancongan **komuniti lestari** di Malaysia melalui kerjasama di antara pelajar IPT dan komuniti
- Membangunkan dan mempromosikan **produk pelancongan kreatif** melalui pemasaran digital bagi menyemarakkan Tahun Melawat Malaysia 2026 (VM2026).
- **Pemindahan pengetahuan** turut dilaksanakan melalui paparan digital, pameran, dan penerbitan.





KONSEP PROGRAM (3W1H)



What?

Community Based Tourism:
Pelancongan komuniti
sebagai fokus pembangunan
tempatan

Where?

Fokus Geografi:
Seluruh Malaysia

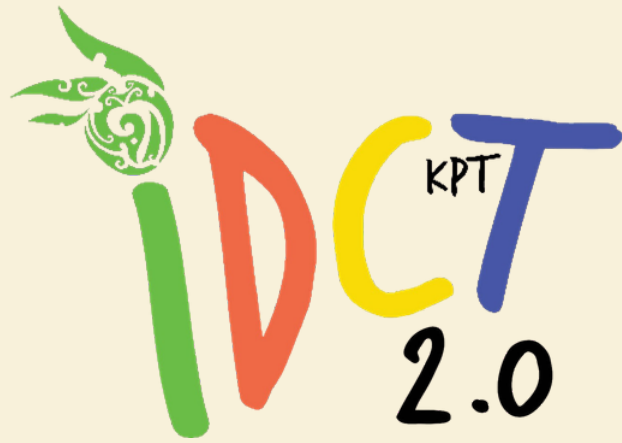
Why?

Impak:

Untuk memupuk
kerjasama pelajar-komuniti
dalam keusahawanan
digital yang berimpak
nyata.

How:

Pemasaran digital dan AI:
Peranan pemasaran digital
dan teknologi AI dalam
memajukan pelancongan
komuniti



MATLAMAT &OBJEKTIF

Matlamat utama program

Meningkatkan **pelancongan komuniti** secara **lestari** melalui **penggunaan pemasaran digital dan teknologi AI** yang menyokong **perusahaan sosial** dan **memacu pembangunan ekonomi komuniti** di Malaysia.

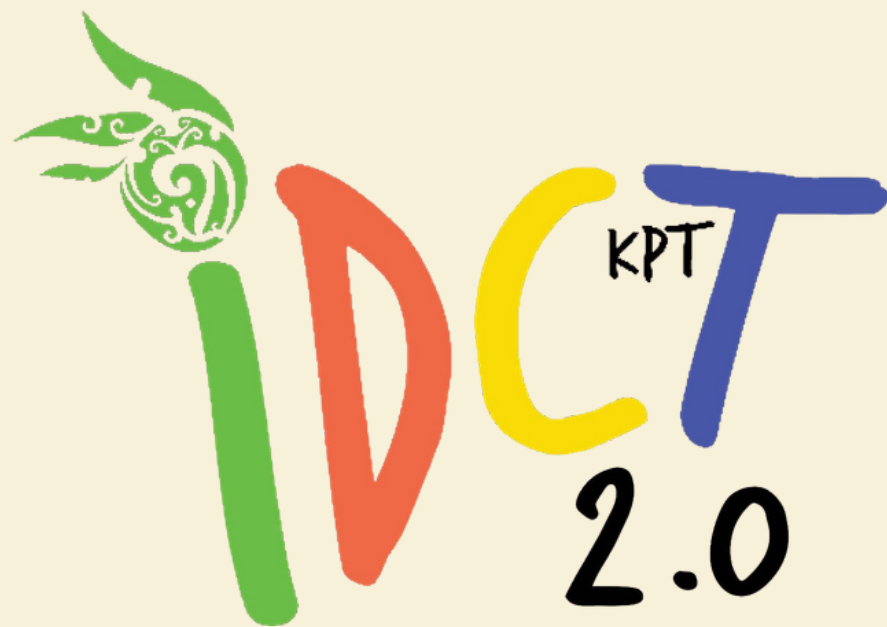
Objektif Program

Melatih Pelajar IPT dalam Keusahawanan Sosial melalui pemasaran digital dan teknologi AI

Memindahkan pengetahuan pemasaran digital dan AI kepada komuniti

Meningkatkan keterlihatan pelancongan komuniti melalui platform digital

Menyokong Tahun Melawat Malaysia 2026 (VM 2026)



KAEDAH PELAKSANAAN

Latihan dan pembelajaran pelajar IPT dalam bidang pemasaran digital dan teknologi AI yang berkaitan dengan pelancongan komuniti (Online & Physical bootcamp)

Pemindahan ilmu (Knowledge Transfer) kepada komuniti terpilih melalui bengkel dan sesi latihan pemasaran pelancongan digital

Penambahbaikan produk atau promosi produk pelancongan komuniti untuk peningkatan keterlihatan (visibility) pelancongan komuniti

FASA PELAKSANAAN

FASA

01



Hebahan & Pendaftaran Penyertaan

- Taklimat kepada peserta dan mentor
- Menandatangani Akujanji

Dua (2) Bulan

FASA

02



Latihan dan Persediaan pelajar IPT

- Bootcamp atas talian
-Digital Marketing/
Teknologi AI
- Bootcamp secara fizikal (3hari 2 malam)
-Pengenalan Keusahawanan Sosial
- Community Tourism

Empat (4) Bulan

FASA

03



Pemindahan Pengetahuan & Pembangunan Pemasaran Digital Bersama Komuniti

- Penambahbaikan produk atau Projek Pelancongan
- Berasaskan Komuniti & Pemasaran digital

Lima (5) Bulan

FASA

04



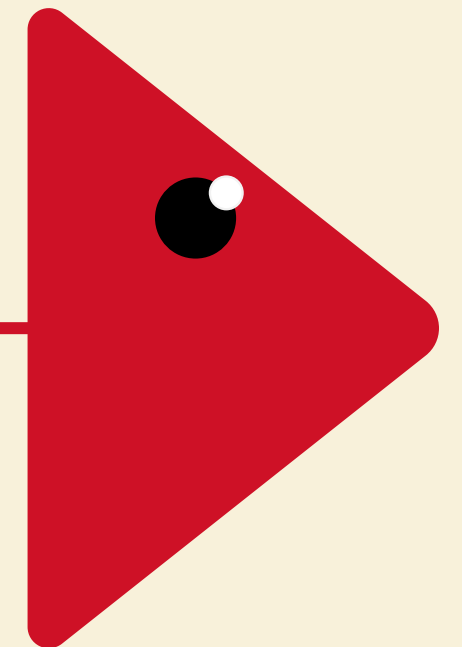
Penilaian, Pameran, &Penerbitan Hasil Projek

- Mini showcase 1kali sahaja- Rubrik Penilaian 20 markah
- Penceritaan Video (3 minute video)-Rubrik Penilaian 20 markah
- Artikel untuk Buku- Rubrik Penilaian 20 markah
- Grand Showcase- Rubrik Penilaian 40 markah
- 28-29 Jun 2026

Satu (1) Bulan

***Markah Bonus (10 markah): Liputan Media (Stesen TV, Radio atau Suratkhbar Tempatan mengetengahkan kelebihan komuniti)

Majlis Penghargaan &Penutupan (30 Jun 2026)



GARIS MASA FASA



Fasa 1: Hebahan dan Pendaftaran (Jul-Ogos 2025)	Fasa 2: Latihan & Persediaan (Sep 2025–Dis 2025)	Fasa 3: Pembangunan Projek /Mini Showcase (Dis 2025 –Mei 2026)	Fasa 4: Penilaian Projek & Penutupan Program (Mei/Jun 2026)
Taklimat KPT- 20 Ogos 2025 Taklimat IPT- 22 Ogos 2025	Bootcamp Atas Talian- 8-9 Nov 2025	Rancang & Bina Produk/ Perkhidmatan Pelancongan Berasaskan Komuniti	Penghantaran semua video pendek- 31 Mei 2026
Tarikh Akhir Pendaftaran Pasukan (Satu IPTA- Satu Kumpulan) - 10 Oktober 2025 21 Oktober 2025 Pemilihan 23 Kumpulan, Keputusan Senarai Akhir Kumpulan 17 Oktober 2025 22 Oktober 2025 (Jika penyertaan lebih daripada 23 kumpulan)	Bootcamp Fizikal Kuching 28-30 Nov 2025 14 - 16 Dis 2025 Bootcamp Fizikal KL 13-15 Feb 2026 9-11 Jan 2026	Membina Strategi Pemasaran	Penghantaran Artikel- 14 June 2026
Taklimat kepada Pelajar & Mentor tentang komuniti yang dipilih dan checklist pemilihan komuniti- 22 Oktober 2025 24 Oktober 2025	Pemilihan Komuniti sebelum 28 Nov 2025 23 Jan 2026 / Penghantaran Akujanji Komuniti - Dec 2025 2 Feb 2026	Mini showcase I -30 April 2026 (Pemantauan Mini Showcase)	Grand showcase 28-29 Jun 2026 Majlis Apresiasi- 30 Jun 2026
Penghantaran Akujanji (Pelajar & Mentor) 24 Oktober 2025 29 Oktober 2025	Bina Jalinan Kerjasama bersama Komuniti dan		

PERANAN UNIVERSITI (PUSAT KEUSAHAWANAN)

1

Mendapatkan pelajar, mentor & komuniti sebagai peserta program IDCT 2.0

2

Memastikan pelajar, mentor & komuniti menandatangani Akujanji

3

Mengurus dana KPT mengikut TOR yang ditetapkan

4

•Memastikan pelajar, mentor & komuniti mengikuti program dengan lancar

5

Memastikan pelajar menyelesaikan tugas berdasarkan rubrik dan menghadiri majlis apresiasi dan penutupan IDCT 2.0

PERANAN MENTOR

1

- Membimbing pelajar & komuniti bagi membangunkan pemasaran pelancongan komuniti

2

- Memantau pelajar dalam penghasilan aktiviti pemasaran digital

3

- Menjalani Latihan Bootcamp IDCT2.0

4

- Memastikan pelajar menghasilkan tugas mengikut komponen (mini showcase, video pendek, artikel dan grand showcase)

5

Melapor kepada pusat keusahawanan IPT masing-masing

INFO PASUKAN

Satu pasukan daripada satu IPT

5 orang pelajar
(bukan tahun akhir)

1 Mentor

Digalakkan seorang ahli pasukan berasal
daripada komuniti yang dipilih

SASARAN KOMUNITI

- Komuniti yang mempunyai sumber, cerita, atau produk pelancongan, dan bersedia bekerjasama dengan pelajar untuk memajukan projek pelancongan berasaskan komuniti dengan sokongan digital
- Komuniti yang bersetuju untuk bekerjasama dengan pelajar, mentor dan universiti bagi menjayakan Program IDCT 2.0

MODUL LATIHAN



Kandungan Modul

PEMASARAN DIGITAL

- Pengenalan kepada pemasaran Digital
- Perancangan Perniagaan Digital
- Copywriting Platform Pemasaran Media Digital & Sosial untuk Media Digital
- Pembangunan Kandungan Kreatif
- AI Prompting untuk Pemasaran

TEKNOLOGI AI /LAGU/VIDEO (TEKNOLOGI AI DALAM PELANCONGAN/IP)

4. Kandungan Interaktif & Visual Dinamik
- AI digunakan untuk menghasilkan video promosi, paparan interaktif, dan realiti maya (VR) yang membolehkan pelancong meneroka destinasi sebelum melancong, meningkatkan daya tarikan dan keyakinan untuk membuat tempahan

MODUL LATIHAN



Kandungan Modul

↳ KEUSAHAWANAN SOSIAL

- Pengenalan Keusahawanan Sosial
- Pengenalpastian Isu/Masalah Sosial
- Pembangunan Idea & Inovasi Sosial
- Model Perniagaan Sosial (Triple Layered Business Model Canvas-ESG)
- Penilaian Impak Sosial

↳ PERLANCONGAN KOMUNITI

- Pengenalan Pelancongan Berasaskan Komuniti
- Pengenalpastian Produk & Daya Tarikan Komuniti
- Pembangunan Produk Pelancongan
- Pengurusan Komuniti & Organisasi
- Penilaian Prestasi & Impak

SUNTIKAN MODAL PEMULA

RM 3000/PASUKAN



Sesi bersama komuniti



**Pembangunan Pemasaran
Digital**



Promosi &Hebahan



**Mini Showcase/Grand
Showcase**

HADIAH KEMENANGAN

ANUGERAH KHAS PROJEK PELAJAR TERBAIK : RM 3,000

PEMENANG KOMUNITI TERBAIK : RM 1,000

PENULISAN ARTIKEL TERBAIK

VIDEO TERBAIK

MINI SHOWCASE TERBAIK

*****termasuk medal dan sijil***



RM700

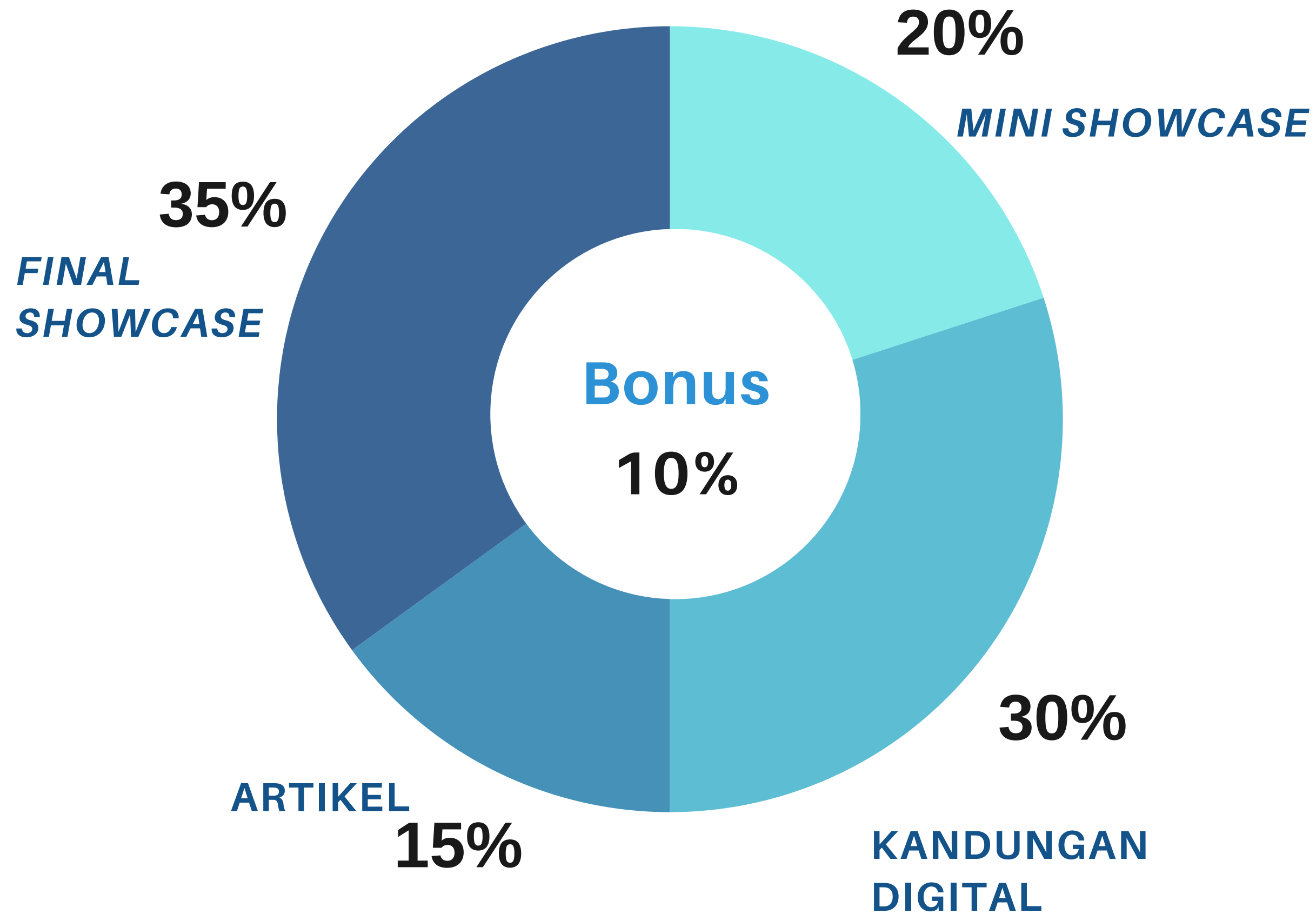


RM500

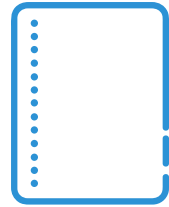


RM300

KRITERIA PEMARKAHAN



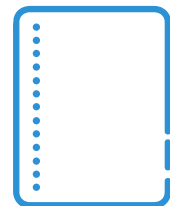
Mini Showcase	20
Video · Korporat (10%) · Pemasaran (20%)	30
Penulisan Artikel	15
Grand Final Showcase	35
Bonus	10
Total maksimum	110



MINI SHOWCASE

20%

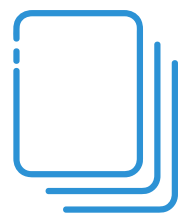
Pameran dan pemasaran kreatif dan interaktif di lokaliti setempat. Dapat menarik serta meningkatkan penglibatan komuniti dan bakal pelanggan.



GRAND SHOWCASE

35%

Pameran yang menggabungkan semua peserta IDCT. Membentangkan perjalanan dan hasil pelaksanaan projek secara keseluruhan



KANDUNGAN DIGITAL

30%

Maklumat korporat dan pemasaran. Penggunaan platform digital seperti laman web dan sosial media. Menggabungkan pelbagai kandungan digital seperti audio, video dan penggunaan teknologi AI.



ARTIKEL

15%

Proses dan perjalanan dalam pembangunan idea. Halangan dan cabaran. *Success story* serta hala tuju dan perancangan masa hadapan.



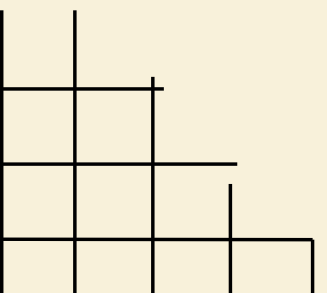
BONUS

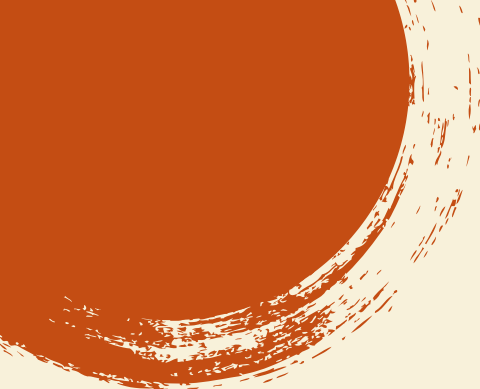
10%

Liputan media arus perdana seperti televisyen, radio atau akhbar tempatan yang mengetengahkan produk perlancongan komuniti.



Hasil Jangkaan Program (Expected Outcome)

- Usahawan pelajar menjalankan perniagaan semasa dalam pengajian (KPI 1)
 - Tenaga Pengajar yang mendapat kepakaran Keusahawanan (KPI 3)
 - Kolaborasi bersama agensi/industri/NGO/ IPT (KPI 4)
 - Pelajar terlibat dalam program yang memanfaatkan inovasi dan teknologi dalam keusahawanan (KPI6)
 - Perneriksaan Komuniti daripada aspek ekonomi dan sosial (SDG 1 & SDG 8)
- 
- 



KEBERHASILAN PROGRAM

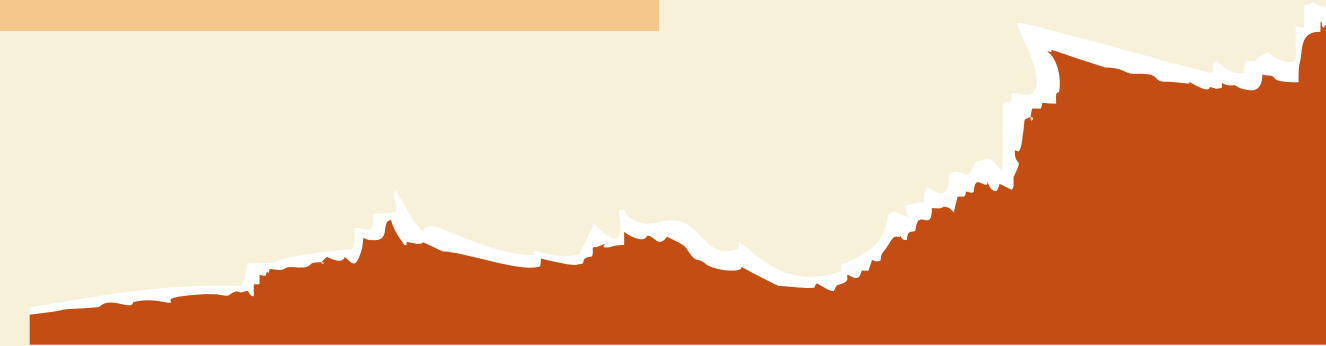


**115 Pelajar yang
Terlibat Dalam Inovasi**

**23 Tenaga Pengajar
yang Mendapat
Kepakaran
Keusahawanan**

**23 Komuniti
Pelancongan**

**23 Kolaborasi
Rakan Strategik**



AHLI JAWATANKUASA PROGRAM



Prof Madya Ir Ts Dr Siti Kudnie Sahari
Director UEC



Ir Ts Dr Abdul Rahman
Deputy Director UEC



En Mohd Naim Kamaruzaman
Penyelaras UEC



Sarena Binti Haidir
Staf UNIMAS Corporate



Mohamad Nazri bin Mario
Staf UNIMAS Corporate



Pn Za Zeyriqa
Staf UEC



Pn Doris
Staf UEC



En Awang Zamri Awang Ahmad
Staf UEC



Prof. Madya Dr. Norazirah binti Hj. Ayob
Fakulti Ekonomi dan Perniagaan



Prof. Madya Mahani binti Mohammad Abdu Shakur
Fakulti Ekonomi dan Perniagaan



Siti Nur Zarifah Binti Zakman
Staf UEC



Hairullizam bin Azemi
Staf TAHODC



Dr Nur Auni Ugong
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan



Chuah Kee Man
Fakulti pendidikan, bahasa dan komunikasi



Mohd Khairul Nabil Bin Mohd Nor Azan
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan

AHLI JAWATANKUASA PROGRAM



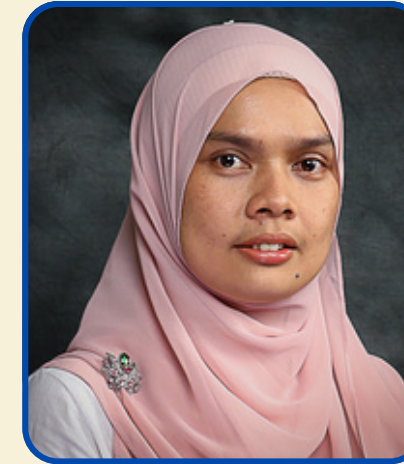
Haslan bin Ottot
*Fakulti Ekonomi dan
Perniagaan*



Dr Hafsah binti Nahrawi
*Fakulti sains dan teknologi
sumber*



Dr. Mohd Akmal bin Mohd Raffi
*Fakulti sains dan teknologi
sumber*



Dr Hashimah binti Elias
*Fakulti sains dan teknologi
sumber*



Dr. Shamrulazhar bin Shamzir Kamal
*Fakulti sains dan teknologi
sumber*



Sylvester Ulla Anak Sabai
Pelajar FSSK



**Prof. Madya Dr.
Cheah Wai Shiang**
*Fakulti sains
komputer dan
teknologi
maklumat*



**Cik Azuriaty binti
Atang**
*Fakulti Ekonomi dan
Perniagaan*

CARTA ORGNISASI AHLI JAWATANKUASA



Pengerusi Program



Ketua AJK Perlaksana



Setiausaha program



Ketua Unit Logistik



Teknikal ICT



Ketua Unit Media dan Publisiti



Ketua Unit Pendaftaran



*Ketua Unit Modul
dan Penjurian*



Teknologi AI



Perlancongan



Hadiah/Pengurusan



*Pemasaran
Digital*



*Makan&Minum/
Pengurusan*

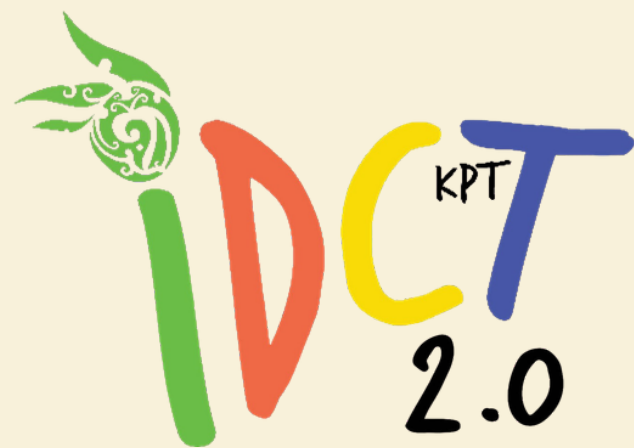


Komuniti

TERIMA KASIH



UNIMAS ENTREPRENEURSHIP
CENTRE



UEC: 082-581649



Ir. Ts. Dr. Abdul Rahman Kram
0176403441
karahman@unimas.my



Assoc. Prof. Ir. Ts. Dr Siti Kudnie
Sahari
0146915013
sskudnie@unimas.my