

PELUANG DARI HADIRNYA TEKNOLOGI DAN E-BUSINESS DI INDONESIA

¹Annisa Dwi Utami, ²Mhd Agung Pratama Tarigan, ³Nurbaiti

^{1,2,3}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sumatera Utara

Email: [1annisadwi79@gmail.com](mailto:annisadwi79@gmail.com), [2agungtarigan2606@gmail.com](mailto:agungtarigan2606@gmail.com), [3nurbaiti@uinsu.ac.id](mailto:nurbaiti@uinsu.ac.id)

Corresponding mail author: annisadwi79@gmail.com

Abstract : In this study, the author uses an expansive research type, with a qualitative approach. The research method used is the method of collecting data from various literature sources, then connecting these sources into one. The purpose of this paper is to investigate the foreseeable future readiness of computers. Information technology makes it easier to create creativity and innovation in business. Businesses must see new opportunities. Microsoft provides solutions that "break" as many businesses as possible in the implementation, management, and operation of information technology. Information technology is now affordable and easy to use.

Keywords : E-Business, Technology, Opportunity, Business

I. PENDAHULUAN

Di masa seperti sekarang, akan banyak perubahan dapat terjadi di pasar global saat ini, dan perubahan ini akan memiliki hubungan yang satu dengan yang lainnya. Internet diakui sebagai pelaku utama dalam semua bisnis, karena perubahan paling mendasar terjadi dalam perekonomian, dengan perkembangan Internet yang pesat jauh melampaui apa yang diperkirakan setahun yang lalu. Dari dapat kita mengerti bahwa, kemajuan ekonomi dapat terhalang oleh krisis ekonomi yang mungkin terjadi, namun kemajuan internet akan terus berjalan. Oleh sebab itu, ada peluang untuk benar-benar menggunakannya dalam bisnis, yaitu, suatu konsep yang didasarkan pada perolehan dan penggunaan seni bisnis.

Di sisi lain, dampak dari melambatnya pembangunan sarana di Indonesia akibat semangat wirausaha untuk lebih mengembangkan bisnisnya dan ekspansi global serta perkembangan teknologi informasi yang tak terbandung mungkin hanya berdampak kecil. Tantangan nyata yang dihadapi para pelaku bisnis membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif untuk menemukan solusi alternatif untuk menyeimbangkan kemajuan teknologi informasi dengan tantangan yang ada. Artikel ini ditulis untuk melihat dampak kemajuan teknologi sejak evolusi komputer (PC) di masa lalu, sekarang dan masa depan. Dengan melihat perkembangan teknologi informasi dan memadukannya dengan kebutuhan teknologi informasi para pelaku usaha, kita bisa melihat konsep bisnis dan cara memprediksinya dengan cepat dan cerdas.

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menyelidiki kesiapan komputer yang dapat diperkirakan untuk masa yang akan datang. Para wirausahawan sekarang harus responsif dan mudah beradaptasi. Manajer yang mengetahui model pengembangan bisnis harus mampu membuat keputusan yang efektif dan efisien di bidang bisnis yang relevan.

II. LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN

LANDASAN TEORI

E-Business

Menurut Kalakota dan Robinson (Kalakota, 2001) E-Business merupakan sebuah kombinasi yang saling berhubungan antara proses-proses bisnis, aplikasi perusahaan, dan beberapa sistem organisasi yang dibutuhkan untuk menghasilkan gaya model bisnis yang memiliki kinerja yang lebih baik dari keadaan sebelumnya.

Teknologi

Menurut (M Maryono) Teknologi merupakan peningkatan dan pengimplementasian berbagai instrument untuk memecahkan masalah yang dihadapi setiap orang dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan teknologi juga telah mempengaruhi masyarakat dan lingkungan. Karena teknologi dapat membantu dalam banyak hal, misalnya dalam bidang ekonomi.

Peluang

Dalam bisnis atau usaha, peluang merupakan suatu kesempatan yang dimiliki oleh seorang wirausahawan untuk mencapai sebuah tujuan bisnis. Tujuan bisnis tersebut seperti keuntungan, uang hingga kekayaan yang diraih dengan cara melakukan sebuah bisnis atau usaha dengan memanfaatkan sumberdaya yang ada.

Menurut (Thomas W. Zimer) Peluang usaha merupakan pembaruan dan kegiatan kreatif yang dibuat untuk mencapai pemecahan masalah dengan melihat harapan yang ada.

Bisnis

Menurut (Hughes dan Kapoor) Bisnis merupakan sebuah aktivitas individu yang teratur untuk menghasilkan dan menjual barang dan jasa demi memperoleh keuntungan (profit) untuk mencukupi kebutuhan masyarakat..

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian eksplanatori research, dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengumpulan data dari berbagai sumber literature, kemudian menghubungkan sumber-sumber tersebut menjadi satu.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Evolusi Teknologi

Kekuatan Berkomputer (Kondisi dan Perkiraan PC)

Kemajuan personal computer (PC) di Indonesia berkisar pada tahun 1980-an dengan prosesor 8088 (XT) memori 640 Kb, software Microsoft Wordstar, Lotus 1-2-3, dan dBase III+. Pada saat itu computer langsung memasuki dunia bisnis dan bertahan dengan jangka waktu yang lama (berkisar tahun 1990-an) walaupun pada tahun 1988 mulai hadir PC AT (prosesor 286, 386sx, 386dx, 486sx, 486dx dengan daya tampung memori antara 1-8 Mb). Harga PC AT tersebut sangat tinggi. Harga yang tinggi tersebut dapat digantikan fungsinya oleh PC XT sehingga masih terlihat mewah untuk bisnis.

Program yang ada awalnya memakai PC-DOS atau MS-DOS, mulai beralih ke Microsoft Windows walaupun pada awal rilis perdananya organisasi atau perusahaan mulai menincar Windows di atas 1990-an karena keperluan bisnis yang sangat besar, program Wordstar, Lotus, dan dBase III+ mulai tergantikan oleh kemajuab Microsoft Office dan Lotus Smart Suite pada saat iu dengan operating system Ms Window. Akan tetapi wajib diakui, investasi yang harus diterbitkan untuk perpindahan dari DOS ke Windows sangat besar. Alat komunikasi untuk mendukung “kemampuan”

yang ditunjukkan oleh Windows pun masih sangat tinggi harganya. Maka dari itu, penggunaannya pada masa itu masih dianggap tidak terlalu efektif disamping harganya juga yang tinggi.

Di tahun 1994-an, PC mengalami gejolak untuk harga yang semakin menurun. Hal ini diakibatkan mulai banyaknya investor yang masuk persaingan dalam perakitannya. Tetapi, walaupun di Indonesia juga mengalami gejolak harga, namun biaya tambahan untuk PC masih tinggi. Untuk biaya komunikasi yang harus disiapkan untuk penggunaannya juga terbilang masih sangat tinggi.

Namun dari tahun 2002, perkembangan PC (teknologi informasi) akan mengalami kemajuan berikut ini.

1. Home Computer akan menjadi mobile Computer
2. Perangkat komunikasi dari semula wire menjadi wireless
3. Munculnya konsep berbisnis digital dengan dukungan

Jaringan dan Integrasi Bisnis Global Secara Digital

Di masa saat ini, dengan konektivitas jaringan internet yang sudah ada, tiap individu atau perusahaan dapat melakukan kegiatan jual beli dan bisnis secara digital. Tanpa perlu menambahkan perangkat lunak lainnya, hanya dengan jaringan internet sudah mampu untuk melakukan kegiatan bisnis dari satu individu ke individu lainnya, dari satu tempat ke tempat lainnya. Dengan ini, tentunya akan mengurangi biaya produksi yang akan dikeluarkan sebab meminimalisir jarak, waktu, dan ruang. Hal ini juga akan menambah konsumen value karena kegiatan jual-beli dilakukan secara online.

Organisasi Virtual Enterprise IPTEK

Teknologi yang ada saat ini menjadi inti dari persaingan antara individu maupun perusahaan dalam menjalankan kegiatan ekonomi mereka. Keterampilan dianggap penting untuk manajemen ekonomi dan bisnis. Efek dari menjadikan teknologi sebagai pusat pergerakan roda perekonomian dan bisnis. Efek dari menjadikan teknologi sebagai pusat pergerakan bisnis,

yaitu:

1. Jaringan organisasi virtual dengan cakupan yang luas
2. Mengikuti perkembangan konsep dalam berbisnis yang lebih modern
3. Membawa esensi yang baru dalam kegiatan berbisnis

Tujuan dari penggunaan teknologi dalam kegiatan bisnis adalah berupaya menjadikan perusahaan lebih efisien dan maju dari pada competitor lainnya

Perkembangan Organisasi Virtual

Organisasi Virtual merupakan suatu konsep dengan pemanfaatan IPTEK sebagai inti untuk dapat membuat jaringan hubungan antar banyak aspek dengan aspek lainnya tanpa adanya batasan tertentu. Dalam dunia digital, setiap bagian bergerak dari konsep yang berbeda menjadi satu konsep(integrasi). Dengan adanya kesatuan konsep, maka tiap konsep yang tadinya berbeda dapat menjadi satu visi dan misi yang akan berjalan.

Dalam digital bisnis, kesatuan ini berjalan pada bidang penyediaan barang dan penyediaan bahan baku. Lalu, pada bidang pemasaran, service dan pelayanan konsumen

Keterlibatan, Target, dan Perubahan

Teknologi dan Informasi merupakan suatu hal yang penting dalam kesatuan organisasi virtual. Tujuannya ialah menyatukan dan menghubungkan tiap informasi yang ada. Dengan demikian, dituntut pula kesediaan media sebagai penghubungnya, yaitu Internet. Namun, disamping itu juga menimbulkan berbagai hambatan dalam upaya menghubungkannya yaitu:

1. Konsep yang telah disusun mungkin tidak cocok untuk dijalankan secara bersamaan.
2. Kegiatan tersebut berjalan namun tidak saling terhubung satu dengan yang lainnya.
3. Memerlukan biaya yang cukup tinggi untuk penggabungannya dan masih memiliki peluang untuk gagal.
4. Hanya terkonsentrasi terhadap kesatuannya saja.
5. Tidak memiliki pertimbangan kepada konsumen.
6. Cenderung menjalankan ide yang lama dan sudah dipakai sebelumnya.
7. Terlalu banyak dalam penggunaan SDM yang sia-sia.

VPN

VPN merupakan konsep teknologi yang menimbulkan koneksi aman antara dua titik jaringan yang terhubung dengan aman disertai penggunaan jaringan internet sebagai media untuk terhubung sehingga meminimalisir biaya pemakaian.

Menggunakan dua bagian utama yaitu tunneling dan enkripsi. Tunneling disini merupakan konsep teknologi yang menimbulkan semacam aliran tertentu terhadap dua buah bagian jaringan untuk penggunaan data. Konsep seperti ini akan meminimalisir penyadapan. Enkripsi merupakan bagian teknologi untuk mendapatkan jenis paket data. Jika data tersebut diketahui oleh jaringan yang lain, maka tidak akan bisa untuk menjalankan data tersebut. Seiring perkembangannya, penggunaan VPN akan semakin familiar, sebab biaya yang dikeluarkan relatif rendah.

Perencanaan dalam Organisasi Virtual

1. Pembagian sarana/prasarana dan resiko.
2. Memperluas jangkauan pasar.
3. Memperoleh akses kepada konsumen di pasaran.
4. Menawarkan hal yang baru selain produk.

Konsep utama dalam Persaingan Bisnis yang baik

Konsumen

Pelanggan merupakan faktor utama yang menjadi penentu dalam keberhasilan persaingan bisnis antar kompetitor. Terlebih dalam e-bisnis ini, yang menjadikan setiap perusahaan diharuskan menyusun strategi maupun inovasi mereka guna meraup pasar konsumen seluas luasnya. Melalui konsumen pula, tiap perusahaan dapat melihat dan memprediksi selera konsumen dan target konsumen di masa yang akan datang. Disamping itu, dengan penggunaan teknologi dan informasi juga dapat diperoleh bentuk dari penjualan produk dan selera konsumen.

Sumber Daya Manusia dan Masa Kini

Selain konsumen yang telah disebutkan diatas, tenaga kerja/karyawan juga menjadi asset yang berharga untuk perusahaan. Tenaga kerja disini juga menjadi faktor utama dalam menjalankan

kegiatan perusahaan, kesuksesan perusahaan dalam mencapai target bergantung terhadap bagaimana karyawan tersebut melakukan kegiatan perusahaan yang ada.

Teknologi Informasi

Untuk dapat mengikuti persaingan pasar antar kompetitor yang ketat, tiap tiap perusahaan diwajibkan untuk melibatkan teknologi informasi dalam kegiatan produksi mereka. Dapat dikatakan teknologi informasi sudah menjadi hal yang wajib bagi tiap tiap perusahaan di era sekarang ini. Perusahaan yang tidak melibatkan teknologi dan tidak mampu beradaptasi dengan teknologi informasi pada masa saat ini dapat dipastikan akan tertinggal dalam persaingan pasar.

Kehadiran teknologi dan informasi di era sekarang ini, dapat menjadikan tiap tiap perusahaan dapat saling terhubung dengan para konsumen mereka, maupun kepada perusahaan perusahaan lainnya tanpa adanya batasan jarak, ruang dan waktu.

Perubahan Yang Nyata

A. E-Business merupakan konsep Bisnis era Sekarang

Inti dari e-business adalah teknologi informasi+bisnis. Kemajuan dari teknologi informasi tentu juga merambah ke sektor bisnis. Tak dapat dipungkiri, seiring berjalannya waktu, teknologi informasi semakin memegang kendali utama dalam bisnis saat ini. Setiap perusahaan berlomba lomba untuk memiliki teknologi dan informasi yang lebih unggul daripada pesaing lainnya. Harus diakui juga, bahwa penggunaan teknologi informasi memberi dampak baik bagi perusahaan, seperti menghemat biaya produksi dan meningkatkan efisiensi kegiatan perusahaan. Perusahaan maupun organisasi harus mampu beradaptasi dengan perkembangan dan kemajuan teknologi pada masa sekarang ini. Mereka yang tidak mampu beradaptasi tentu akan tertinggal dalam persaingan.

B. Kebutuhan

Konsep bisnis pada era sekarang ini dituntut harus dapat beradaptasi dan mengikuti perkembangan. Di samping itu, selera pasar juga menjadi fokus tersendiri bagi perusahaan maupun organisasi. Mereka dituntut harus paham dengan apa yang “diinginkan” oleh pasar. Maka dari itu, pada bidang ini setiap perusahaan terkait cenderung memerlukan SDM yang mempunyai kapasitas terhadap teknologi yang ada. Penggunaan teknologi harus se maksimal namun tetap efisien bagi perusahaan. Adapun kiranya beberapa tantangan bagi perusahaan ialah:

- a. Konsumen ingin terhubung dengan internet/online dimana pun dan kapan pun.
- b. Pemilihan dan penempatan SDM yang tepat.
- c. Sikap kompetitif dan inovatif dalam persaingan dengan kompetitor
- d. Menjaga relasi dengan partner secara baik.

Peluang dalam penerapan Teknologi informasi di Indonesia

Secara keseluruhan, dapat kita bagi menjadi 3 bagian penting dalam peluang penerapan teknologi pada sektor bisnis di Indonesia:

1. Politik

Aspek politik tentu memegang pengaruh penting terhadap penerapan teknologi bisnis di Indonesia, salah satunya tentu masalah perizinan akan dipegang oleh birokrasi yang ada. Penerapan teknologi dalam bisnis tentunya akan menimbulkan hubungan dalam kegiatan bisnis yang cepat dan terorganisir oleh teknologi. Akibatnya, individu individu yang terkait dalam kegiatan bisnis disini akan kehilangan “cara” untuk melakukan penyelewengan terhadap dana dari kegiatan bisnis karena

sudah terorganisir dengan baik oleh teknologi yang ada. Maka dari itu, mereka cenderung “menolak” penerapan teknologi dalam bisnis.

2. Budaya

Sebagai salah satu bagian dari masyarakat Indonesia, tentunya kita sudah paham dan tau betul mengenai sifat dan sikap masyarakat Indonesia yang bisa dikatakan sudah menjadi budaya yang umum di tengah-tengah masyarakat, yaitu sifat malas dan suka mengulur-ulur waktu. Tentunya hal ini bersebrangan apabila teknologi diterapkan dalam bisnis. Karenanya, dalam penerapan teknologi dalam kegiatan bisnis, hal seperti ini tidak boleh dilakukan lagi. Konsep kerja dari teknologi tentunya akan konsisten dan teratur, sehingga dapat diartikan apabila penggunaannya yang melakukan kesalahan akan berpengaruh juga terhadap teknologi yang ada. Bukan berarti hal seperti ini tidak dapat diubah, ini bergantung lagi kepada masyarakat Indonesia, apakah sudah siap dengan perubahan yang ada dengan penerapan teknologi. Di samping itu, perubahan karakter masyarakat juga menjadi pertimbangan sebelum penerapan teknologi ini. Tidak hanya siap terhadap kehadiran teknologi, namun harus siap juga merubah karakter diri.

3. Bisnis (Perusahaan)

Ini merupakan faktor yang utama dalam penerapan teknologi bisnis. Tujuan dari penerapan teknologi ialah untuk pemangkasan biaya produksi dan menjadikan kegiatan bisnis perusahaan berjalan seefisien mungkin. Namun, kehadiran teknologi dalam perusahaan juga akan memiliki dampak terhadap tenaga kerja/karyawan yang ada. Hal ini disebabkan karena teknologi akan mengambil alih tugas yang sebelumnya dikerjakan oleh karyawan. Mungkin hal ini akan memberikan dampak bagus bagi perusahaan karena terpangkasnya biaya produksi dan memberikan efisiensi bagi kegiatan perusahaan. Namun, bagi karyawan hal ini menjadi ancaman yang cukup berarti. Mereka dituntut harus bisa bersaing dengan kehadiran teknologi yang ada, agar kiranya mereka tidak tertinggal dan tersisih. Kebijakan perusahaan menjadi hal yang penting disini, bagaimana cara mereka menyikapi kehadiran teknologi namun tetap memperhatikan nasib para karyawan yang ada didalam perusahaan.

IV. Kesimpulan

Kolaborasi bisnis dengan teknologi informasi yang selaras menjadi kepaduan yang tak terpisahkan. Antar keduanya saling menyempurnakan. Maka dari itu, kesimpulan yang dapat ditarik.

1. Pembuatan atau perakitan computer semakin melonjak dua kali lipat per tahunnya, dan harga satuannya semakin rendah.
2. Kemajuan teknologi informasi mengalami peningkatan yang sangat cepat hingga melangkahi perkembangan bisnis
3. Organisasi konvensional mulai bergerak menuju organisasi virtual melalui konsolidasi proses bisnis
4. Konsolidasi berlangsung antar organisasi virtual yang satu dengan yang lainnya.
5. Prosedur konsolidasi bukanlah hal yang mudah. Maka dari itu, Microsoft mengusulkan jalan keluar dengan software Ms Enterprise
6. Pusat bisnis berfokus pada klien, yaitu dengan menjual penyelesaian bukan produk barang/jasa
7. Mode saat ini dan masa yang akan datang adalah instrument mobile.

V. REFERENSI

- Christiana, Yully, Ari Pradanawati & Wahyu Hidayat. 2014. Pengaruh Kompetensi Kewirausahaan, Pembinaan Usaha Dan Inovasi Produk Terhadap Perkembangan Usaha. *dipenogoro Journal Of Social And Politic*.
- Dahlia, Meidylysa Patty & Dian Utami Sutikno. 2015. Pengaruh Kompetensi Entrepreneur, Penggunaan Teknologi Informasi, Inovasi terhadap Keunggulan Bersaing menuju Asean Economic Community. ISBN: 978-602-9238-60-0 hal. 82
- Eddy Soeryanto Soegoto & Raeni Dwi Santy. 2013. Market Orientation And Product Innovation And The Effect On Competitive Advantage (Survey On Angklung in Padasuka Bandung).
- Handriani, Eka. 2011. Pengaruh Faktor Internal Eksternal, Entrepreneurial Skill, Strategi dan Kinerja Terhadap Daya Saing UKM di Kabupaten Semarang. *Jurnal Dinamika Sosial Ekonomi*. 7 (1).
- Eddy Soeryanto Soegoto. 2009. *Entrepreneurship Menjadi Pebisnis Ulung*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Widhianto, Chandra Wibowo. (2002). *E-Business: Teknologi dan Peluang Bisnis di Indonesia*.