

# **LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



## **WORKSHOP TEKNOLOGI INFORMASI DAN MULTIMEDIA BAGI SISWA SMKN 1 SENDURO LUMAJANG**

**Oleh:  
Tim Pengabdian Masyarakat Program Studi Sistem Informasi**

**Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Teknik dan Informatika  
Universitas Gajayana Malang  
2020**



## UNIVERSITAS GAJAYANA FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA

Program Studi : - Teknik Mesin STATUS TERAKREDITASI SK No: 468/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2014  
- Teknik Elektro STATUS TERAKREDITASI SK No: 2386/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2016  
- Sistem Informasi STATUS TERAKREDITASI SK No: 3551/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2018  
- Teknik Industri STATUS TERAKREDITASI SK No: 572/KPTI/2018  
- Fisika STATUS TERAKREDITASI SK No: 572/KPTI/2018

Kampus : Jalan Mertojoyo Blok L Merjosari Kotak Pos 252 Malang  
Telp. (0341) 562411 Fax. (0341) 582168 e-mail : uniga@unigamalang.ac.id

### SURAT TUGAS

Nomor : 062 /ST/FTI-SI/PkM/I/2020

Dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya dharma yang ke tiga, yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat, Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Gajayana Malang menugaskan kepada :

**N a m a** : Sebagaimana tersebut dalam lampiran Surat Tugas ini

**Unit Tugas** : Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Informatika

**T u g a s** : Memberikan Workshop tentang "Peningkatan Kapasitas Bisnis di Era Revolusi 4.0", dalam kegiatan Prakerin SMKN 1 Senduro Lumajang

**W a k t u** : Januari s.d. Maret 2020

Demikian Surat Tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan baik.

Dikeluarkan di : Malang  
Pada Tanggal : 28 Januari 2020

Dekan,



Ir. S.B.P. Handhajani, M.T.

Tembusan Yth. :

1. Rektor UNIGA Malang
2. Ka. LPPM UNIGA Malang
3. Arsip

Lampiran Surat tugas Nomor : 002 /FTI-SI/PkM/I/2020  
Tanggal 28 Januari 2020

---

**PANITIA PELAKSANA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

**Penanggungjawab** : Gunadi, M.Sc., Ph.D. /  
Ir. S.B.P Handhajani, M.T.

**Ketua Pelaksana** : Rizqiyatul Khoiriyah, S.Kom., M.Kom.

**Koordinator Materi  
dan Program** : Resti Rahayu, S.Kom., M.M.

**Hubungan Masyarakat  
dan Dokumentasi** : 1. Rizki Nur Iman, S.Kom., M.M.  
2. Fachrudin Pakaja, S.Kom., M.T.

**Pemateri** : 1. Dr. Martaleni, M.M  
2. M. Nur Sulaiman, S.T., M.T.  
3. Andreas Prasetia, S.Si., M.T.  
4. S. Candra Hastuti, S.Si., M.M.

**Pembantu Pelaksana** : Suwandi, S.Psi.  
Hendri Suyatno

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iv
I. LATAR BELAKANG.....	1
II. TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN.....	1
III. BENTUK DAN PELAKSANAAN KEGIATAN.....	1
IV. SUSUNAN PANITIA.....	2
V. JADWAL KEGIATAN.....	3
DOKUMENTASI KEGIATAN.....	4
DAFTAR HADIR PESERTA WORKSHOP.....	5
MATERI WORKSHOP.....	8
TEKNOLOGI INFORMASI.....	8
DAN MULTIMEDIA.....	8
MATERI WORKSHOP 1.....	9
MATERI WORKSHOP 2.....	12

## **I. LATAR BELAKANG**

Kegiatan Praktek Kerja Industri atau Prakerin merupakan kegiatan pendidikan, pelatihan dan pembelajaran yang dilaksanakan di Dunia Usaha atau Dunia Industri dalam upaya pendekatan ataupun untuk meningkatkan mutu siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan kompetensi (kemampuan) siswa sesuai bidangnya. Kegiatan ini juga menambah bekal masa-masa mendatang guna memasuki dunia kerja yang semakin banyak dan ketat persaingannya. Diharapkan setiap siswa memiliki kemampuan dasar sesuai dengan bidang yang digeluti dan sebelumnya telah mendapatkan bekal dari pembimbing di sekolah untuk memiliki ilmu-ilmu dasar yang akan diterapkan dalam dunia usaha atau dunia industri.

Dalam kesempatan ini, siswa-siswi SMKN 1 Senduro Lumajang jurusan multimedia juga melaksanakan kegiatan Praktek Kerja Industri yang terbagi menjadi dua kegiatan yaitu satu bulan Prakerin di Universitas Gajayana dan dua bulan Prakerin di dunia Usaha / Dunia Industri. Kegiatan Prakerin siswa SMKN 1 Senduro di Universitas Gajayana dilaksanakan pula sebagai bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat dari para dosen kepada siswa SMKN 1 Senduro. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertemakan “Workshop Teknologi Informasi dan Multimedia Bagi Siswa SMKN 1 Senduro Lumajang”. Diharapkan setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini para siswa SMKN 1 Senduro Lumajang memperoleh pengalaman, pengetahuan dan persiapan matang menuju implementasi keilmuan di dunia usaha atau dunia industri.

## **II. TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN**

Tujuan dan manfaat dari diadakannya kegiatan Workshop Teknologi Informasi dan Multimedia Bagi Siswa SMKN 1 Senduro Lumajang ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan fasilitas kepada dosen dan mahasiswa untuk mewujudkan salah satu bentuk pelaksanaan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian Masyarakat
2. Mendukung kegiatan Praktek Kerja Industri (Prakerin) siswa-siswi SMK
3. Mengimplementasikan keilmuan teknologi dan sistem informasi dalam bidang pendidikan khususnya kegiatan belajar dan mengajar (KBM).

## **III. BENTUK DAN PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kegiatan pelatihan ini diperuntukkan bagi siswa SMKN 1 Seenduro Lumajang. Dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Maret 2020 pada pukul 08.00 – 14.00 WIB dan bertempat di laboratorium komputer Universitas Gajayana Malang. Peserta workshop terdiri dari 58 siswa SMKN 1 Senduro dan tim tutor serta pendamping dari Universitas Gajayana Malang.

Bentuk kegiatan ini berupa pemberian materi untuk sesi pertama kemudian dilanjutkan dengan contoh dan praktek langsung masing-masing peserta workshop. Pada saat workshop berlangsung disertai dengan sesi tanya jawab dan pendampingan oleh tim Prodi Sistem Informasi Universitas Gajayana. Materi dalam workshop ini yaitu materi sistem operasi, perangkat lunak produktivitas, keamanan komputer jaringan, e-business dan e-commerce, pemrograman web, troubleshooting, pemrograman web, pemrograman basis data dan pengetahuan bisnis. Dalam satu hari kegiatan diberikan tiga materi dengan tutor yang berbeda.

#### IV. SUSUNAN PANITIA

**PANITIA PELAKSANA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

- Penanggungjawab** : Gunadi, M.Sc., Ph.D. /  
Ir. S.B.P Handhajani, M.T.
- Ketua Pelaksana** : Rizqiyatul Khoiriyah, S.Kom., M.Kom.
- Koordinator Materi dan Program** : Resti Rahayu, S.Kom., M.M.
- Hubungan Masyarakat dan Dokumentasi** : 1. Rizki Nur Iman, S.Kom., M.M.  
2. Fachrudin Pakaja, S.Kom., M.T.
- Pemateri** : 1. Gunadi, M.Sc., Ph.D.  
2. Dr. Martaleni, S.E., M.M  
3. M. Nur Sulaiman, S.T., M.T.  
4. Andreas Prasetia, S.Si., M.T.  
5. S. Candra Hastuti, S.Si., M.M.
- Pembantu Pelaksana** : Suwandi, S.Psi.  
Hendri Suyatno

## V. JADWAL KEGIATAN

### JADWAL WORKSHOP PRAKERIN SMKN SENDURO

HARI / TGL	JAM	KELOMPOK	MATERI	K	RUANG
SENIN	08.00-09.30	A	Keamanan Komputer Jaringan		Kelas
		B	Pemrograman Basis Data		Lab 2
		C	Jaringan Komputer		Lab 3
	10.00-11.30	A	Pemrograman Web		Lab 2
		B	Jaringan Komputer		Lab 3
		C	Pemrograman Basis Data		Lab 1
	12.30-14.00	A	Pemrograman Basis Data		Lab 2
		B	Perangkat Lunak Produktivitas		Lab 1
		C	Sistem Operasi		Lab 3
SELASA	08.00-09.30	A	Jaringan Komputer		Lab 3
		B	Keamanan Komputer Jaringan		Kelas
		C	Perangkat Lunak Produktivitas		Lab 2
	10.00-11.30	A	e-Business & e-Commerce		Kelas
		B	Pemrograman Web		Lab 2
		C	Pemrograman Basis Data		Lab 1
	12.30-14.00	A	Perangkat Lunak Produktivitas		Lab 1
		B	Troubleshooting		Lab 3
		C	Pemrograman Web		Lab 2
RABU	08.00-09.30	A	Troubleshooting		Lab 3
		B	e-Business & e-Commerce		Kelas
		C	Keamanan Komputer Jaringan		Kelas
	10.00-11.30	A	Pemrograman Basis Data		Lab 1
		B	Sistem Operasi		Lab 3
		C	Pemrograman Web		Lab 2
	12.30-14.00	A	Keamanan Komputer Jaringan		Kelas
		B	Pemrograman Basis Data		Lab 2
		C	Troubleshooting		Lab 3
KAMIS	08.00-09.30	A	Sistem Operasi		Lab 3
		B	Perangkat Lunak Produktivitas		Lab 2
		C	Keamanan Komputer Jaringan		Kelas
	10.00-11.30	A	e-Business & e-Commerce		Kelas
		B	Pemrograman Web		Lab 2
		C	Troubleshooting		Lab 3
	12.30-14.00	A	Pemrograman Web		Lab 2
		B	Troubleshooting		Lab 3
		C	e-Business & e-Commerce		Kelas
JUMAT	08.00-09.30	A	Troubleshooting		Lab 3
		B	e-Business & e-Commerce		Kelas
		C	Perangkat Lunak Produktivitas		Lab 1
	09.30-11.00	A	Perangkat Lunak Produktivitas		Lab 1
		B	Keamanan Komputer Jaringan		Kelas

**DOKUMENTASI KEGIATAN**





## DAFTAR HADIR PESERTA WORKSHOP



UNIVERSITAS GAJAYANA MALANG  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
PRESENSI KEHADIRAN SISWA PRAKERIN

PENGAJAR : Rizqiyatul Khoiriyah, S.Kom., M.Kom  
HARI : SENIN / KAMIS

MATA KULIAH : E. BISNIS& E-COMMERCE  
JAM : 08.00-09.30 / 10.00-11.30  
KELOMPOK : A

NO	NISN	NAMA	PERTEMUAN										
			1	2	3	4	5	6	7	8			
1	0025693623	BAGUS DWI CAHYA AJI PERANGIN ANGIN	✓	✓	✓								
2	0026398434	BAGUS SETIAWAN	✓	✓	✓								
3	0025693609	BAGUS WIDIANTO	✓	✓	✓								
4	0025696245	BRYAN ADITYA NOVARIS	✓	✓	✓								
5	0031045755	DAVIT DWI SABTA ARDIYANSYAH	✓	✓	✓								
6	0018475488	DWI ANISA QOTRUNNADA	✓	✓	✓								
7	0025312045	EKO ADI PURWANTO	✓	✓	✓								
8	0034697762	EKO AGUNG PRASETYO	✓	✓	✓								
9	0025312040	ELOK FERDIANSYAH	✓	✓	✓								
10	0025696259	FIGO PUTRA PERDANA	✓	✓	✓								
11	0031775274	FODRA DANUARTA	✓	✓	✓								
12	0025696304	GUMILANG DIDA ARMADANY	✓	✓	✓								
13	0014655768	HADDAD ALWI	✓	✓	✓								
14	0018819437	IRAWAN	✓	✓	✓								
15	0031694382	IRFAN PUTRA PERDANA	✓	✓	✓								
16	3024674500	M. RIJAL MAULANA	✓	✓	✓								
17	0032156702	MOCHAMAD GALANG SIANTURI	✓	✓	✓								
18	0018570463	MOHAMMAD FAUZI	✓	✓	✓								
19	0025772831	MUHAMAD AZIZUL HAKIM	✓	✓	✓								

Malang,  
Dosen Pengajar.



UNIVERSITAS GAJAYANA MALANG  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
PRESENSI KEHADIRAN SISWA PRAKERIN

PENGAJAR : Rizqiyatul Khoiriyah, S.Kom., M.Kom MATA KULIAH: E-BUSINESS & E-COMMERCE  
HARI : RABU, JUMAT JAM : 08.00-09.30 / 08.00-09.30  
KELOMPOK : B

NO	NISN	NAMA	PERTEMUAN								
			1	2	3	4	5	6	7	8	
1	0030675100	MUHAMAD JULIO PUTRA	✓	✓	✓						
2	0025371282	MUHAMMAD IMAM WAHYUDI	-	-	-						
3	0032485360	MUHAMMAD SOFYAN	✓	✓	✓	✓					
4	0014655761	MUHAMMAD SYAFIUDIN	✓	✓	✓	✓					
5	0025775159	MUHAMMAD YOKA ROUL AZIZUL AMINULLAH	✓	✓	✓	✓					
6	0031694381	NUR RIZQI IZZAT IRFANI	✓	✓	✓	✓					
7	0025377379	SILVIA NINGSIH	✓	✓	✓	✓					
8	0031694378	YUNIAR IQBAL RISANDI	✓	✓	✓						
9	0025337997	ZAINUL ARIFIN	✓	✓	✓	✓					
10	0031871030	ACHMAD ALDI FIRMAN HIDAYAT	✓	✓	✓	✓					
11	0032259636	ACHMAD DANI YASIR ARAFAT	✓	✓	✓	✓					
12	0038709860	AMIRUL MUKMININ	✓	✓	✓	✓					
13	0025696292	ANGGIH BARUNA DEWA BRATHA	✓	✓	✓	✓					
14	0037700799	BAGUS DEWANDA RIFKI HIDAYATULLAH	✓	✓	✓	✓					
15	0025775165	BAGUS DWI NANDA	✓	✓	✓						
16	0043621355	DAFID HERMAWAN	✓	✓	✓	✓					
17	0026672014	EKA MAULINA AGUSTIN	✓	✓	✓	✓					
18	0035163901	FADILA AHMAD GIFARI	✓	✓	✓	✓					
19	0031617007	FIRDAUS FEBRIANSYAH	✓	✓	✓	✓					

Malang,  
Dosen Pengajar.



UNIVERSITAS GAJAYANA MALANG  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
PRESENSI KEHADIRAN SISWA PRAKERIN

PENGAJAR : Rizqiyatul Khoiriyah, S.Kom., M.Kom. MATA KULIAH: E-BUSINESS & E-COMMERCE  
HARI : RABU, KAMIS JUMAT JAM : 10.00-11.30 / 12.00-13.30  
KELOMPOK : C

NO	NISN	NAMA	PERTEMUAN									
			1	2	3	4	5	6	7	8		
1	0025312041	HIZANUL FIKRI ADI UTAMA	✓	✓	✓	✓						
2	0025571923	JEKY ORLANDO WHANLI KUSUMA	✓	✓	✓	✓						
3	0034856782	KELANA MAHESA PUTRA	✓	✓	✓	✓	✓					
4	0031856541	MAHILA EKA SALSABILA	✓	✓	✓	✓						
5	0026636116	MUHAMMAD ALKARIM	-	-	•	✓						
6	0025696254	MUHAMMAD DAVID WIDIANTO	✓	✓	•	-						
7	0039994544	MUHAMMAD IQBAL MAULANA	✓	✓	•	✓						
8	0025775160	MUHAMMAD YOKI ROUL AZIZUL A.	✓	✓	✓	✓						
9	0025775161	NINA WAHYUNINGSIH	✓	✓	✓	✓						
10	0025254612	RAHUL IRWANSYAH	✓	✓	✓	✓						
11	0021102260	RAIHAN ALHIDAYAT	✓	✓	✓	✓						
12	0029405789	RIAN ARDIANSYAH	✓	✓	✓	✓						
13	0026088543	RIZKI ADI PRATAMA FEBRIAN	✓	✓	•	✓						
14	0040059643	SYAHRONI	✓	✓	•	-						
15	0025878354	WAHYU IZHAM PRIYAMBUDI	✓	✓	✓	-						
16	0031147577	YOGA PRASETYA	✓	✓	✓	✓						
17		NIZAR ABABA	✓	✓	✓	✓						
18		ERLANGGA	✓	✓	✓	✓						
19		KUSMEDI	✓	✓	✓	✓						
20		ADI SURYA	✓	✓	•	✓						
21		KHOIZURAN ASYTAR	✓	✓	✓	✓						

Malang,

Dosen Pengajar.

# **MATERI WORKSHOP TEKNOLOGI INFORMASI DAN MULTIMEDIA**



**BAGIAN 1**  
**PENGENALAN E-BISNIS & E-COMMERCE**

**TUJUAN :**

1. Siswa mampu memahami bentuk – bentuk operasional bisnis
2. Siswa mampu memahami arti dan ruang lingkup e-bisnis dan e-commerce
3. Siswa mampu mengetahui perbedaan e-bisnis dan e-commerce

**PENDAHULUAN**

Era saat ini dapat disebut dengan era “e-everything” atau “segalanya berbasis elektronik”. Hal ini terlihat pada penjualan berbasis elektronik atau “e-commerce”, bisnis berbasis elektronik “e-business”, pembelajaran berbasis elektronik atau “e-learning”, pertemanan berbasis elektronik atau “e-social network”, dan sebagainya.

Dahulu ketika orang melakukan bisnis maka mereka harus menyiapkan tempat berjualan, barang yang dijual dan sebagainya. Namun saat ini berbisnis tanpa harus memiliki tempat berjualan atau lapak juga banyak dilakukan. Bahkan, mereka tidak perlu menutup toko karena penjualan dilakukan selama “24-by-7” atau dua puluh empat jam setiap hari, dimanpaun dan kapanpun. Perubahan bisnis ini dari tahap tradisional menuju ke arah elektronik, seperti digambarkan pada gambar 1.1 berikut ini :



Gambar 1.1 Bentuk Operasional Bisnis

Bentuk – bentuk operasional bisnis mengalami perubahan dan perkembangan seperti yang tampak pada gambar di atas.

1. Brick and Mortar Business  
Operasional bisnis berada di toko fisik tanpa beroperasi internet. Contoh : toko kelontong, toko pinggir jalan, lapak dagangan di pasar.
2. Click and Mortar Business  
Operasional bisnis berada di toko fisik juga beroperasi melalui internet. Contoh : plaza matahari juga memiliki mataharimall.com.
3. Pure Play (Virtual) Business

Operasional bisnis hanya melalui internet atau memiliki toko virtual, tidak memiliki toko fisik. Contoh: online shop melalui tokopedia tapi tidak memiliki toko fisik.

#### KONSEP DASAR E-BUSINESS dan E-COMMERCE

Teknologi internet telah tumbuh dengan begitu pesatnya hingga siapapun bisa dengan mudah mendapatkan apapun disana termasuk dalam berbisnis. Dan dalam dunia bisnis di internet dikenal dua istilah yang sering digunakan yaitu e-business dan e-commerce.

E-business dan e-commerce sendiri sekilas memang mirip, dan pastinya kita pernah mendengar atau bahkan menggunakannya. Tapi tahukah sesungguhnya apa yang dimaksud dengan e-commerce dan e-business, dan dimana letak perbedaannya?

E-commerce atau kepanjangan dari *electronic commerce*, yang merupakan segala aktifitas perdagangan baik pembelian maupun penjualan yang dilakukan melalui jaringan elektronik, termasuk didalamnya adalah jaringan internet. Kegiatan jual beli ini bisa sangat luas baik jual beli barang maupun jasa, juga pengalihan data hingga dana secara elektronik.

E-business bukanlah istilah yang jauh dari e-commerce karena masih dalam lingkup yang sama yaitu bisnis. Yang membedakannya ialah cakupan dan juga jangkauan e-business yang jauh lebih luas dan tak hanya mengurus soal transaksi secara komersial sebagaimana e-commerce tetapi juga menyediakan layanan lain yang lebih mendasar seperti penyedia layanan e-commerce. Jadi bisa dibilang e-commerce termasuk juga dalam cakupan e-business.

#### Perbedaan E-Business dan E-Commerce

Dua istilah tersebut memang sama-sama menggunakan awalan huruf "e" yang bermakna elektronik, atau bisa dikatakan keduanya mempergunakan jaringan elektronik sebagai media transaksional, khususnya internet. Karenanya kedua istilah tersebut sering digunakan secara bersamaan, meski begitu keduanya cukup berbeda secara mendasar. Seperti apa perbedaannya? Berikut beberapa hal yang membedakan keduanya.

E-business memiliki jangkauan yang lebih luas jika dibandingkan dengan e-commerce, meliputi modal, SDM (sumber daya manusia), segala proses pemasaran produk dan jasa hingga setiap resiko yang muncul didalamnya setelah pembelian barang maupun jasa. Sedang e-commerce, hanya sebatas pada proses jual-beli jasa atau produk melalui jaringan internet dalam wadah situs atau web saja.

E-commerce hanya menjalankan tugasnya sebagai media transaksi jual-beli secara online saja, sedang e-business lebih ke arah edukasi dan juga menjaga agar pelanggan paham lebih banyak tentang manfaat dari sebuah produk maupun jasa yang didapat dari sebuah transaksi online.

E-commerce hanyalah satu bagian kecil saja dari e-business, sebab e-business merupakan sebuah sistem yang lengkap dan terdiri dari banyak bagian yang menunjang jalannya sebuah bisnis terutama yang dijalankan melalui jaringan internet.

Jika e-commerce hanya memerlukan sistem pemasaran termasuk spesifikasi dan juga analisis dalam segi penjualan saja, tetapi e-business lebih kompleks yang menyangkut setiap bagian dari hulu hingga hilir sebuah bisnis.

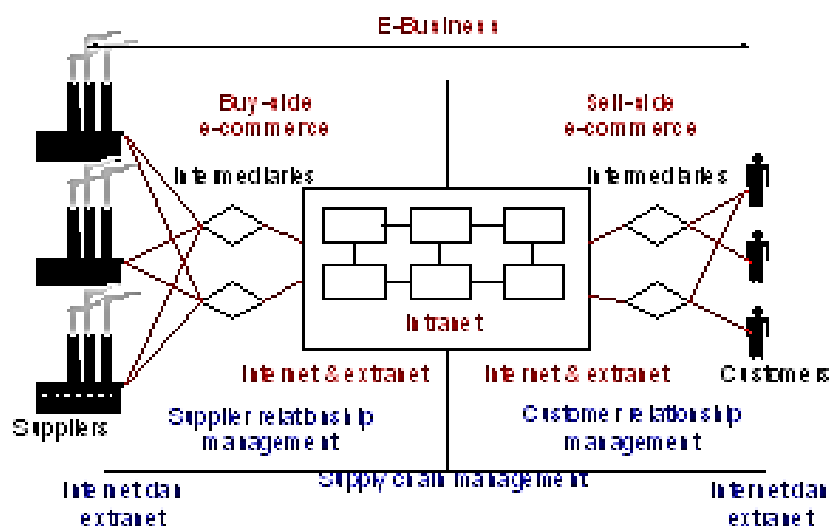
E-commerce pun juga dapat dikatakan sebagai sebuah kegiatan dalam menarik siapapun termasuk setiap pelanggan, supplier maupun mitra untuk membeli maupun menjual barang dan jasa secara online. Sedangkan e-business bergerak dari awal, mulai dari perencanaan proses

produksi, manajemen resiko, pengembangan sebuah produk maupun jasa, manajemen keuangan sebuah organisasi maupun perusahaan.

Pada dasarnya e-commerce digambarkan sebagai sebuah kegiatan yang menggunakan internet dan juga Web dalam sebuah transaksi bisnis. Secara formal, kegiatan digital ini memungkinkan adanya sebuah transaksi komersial yang melibatkan perusahaan atau organisasi dengan individu.

Sedangkan E-business merupakan sebuah proses bisnis secara digital yang tak hanya mawadahi setiap proses transaksi yang terjadi namun juga memberikan edukasi juga informasi dari dalam sebuah perusahaan dengan sistem informasi dan kontrol yang handal. Sehingga, apabila terjadi adanya sebuah pertukaran nilai, E-business sangat mungkin menjadi sebuah e-commerce.

#### Ruang Lingkup atau Cakupan Proses Bisnis pada E-Business



Gambar 2.1 Cakupan Proses Bisnis pada e-Business

#### Keterangan :

- Buy-side : transaksi e-commerce antara organisasi dengan supplier
- Sell-side : transaksi e-commerce antara organisasi dengan customer
- SOM : koordinasi aktivitas supply organisasi dari mulai supplier sampai partner untuk mengirim ke customer
- Value chain : bagaimana aktivitas supply chain dapat menambah nilai produk sampai ke customer

## MATERI WORKSHOP 2

Peningkatan Kapasitas Bisnis di Era Revolusi 4.0

**MOTIF BISNIS**  
Perubahan ke 2



Ditampilkan oleh: Dr. Marsanti, S.E., MM  
Dosen Manajemen - Universitas Gajayana  
Malang  
Malang, Januari-Februari 2020

### What is a Business?

Bisnis adalah suatu kegiatan usaha individu atau kelompok yang terorganisasi untuk menghasilkan *value* (barang dan jasa) guna mendapatkan keuntungan (*profit*) dalam memenuhi dan memuaskan kebutuhan dari masyarakat.

### Bentuk-Bentuk Usaha Bisnis

- Perusahaan Perseorangan: Berdagang
- Perseroan Komanditer/CV
- Firma
- Perseroan Terbatas/PT
- Koperasi
- Yayasan

===== 3

### Sumber Daya Bisnis

Untuk menjalankan kegiatan bisnisnya seorang 'entrepreneur' harus mampu mengelola dan mengkombinasikan berbagai macam sumber daya bisnis yang dikenal dengan 6M, yaitu :

1. *Money*
2. *Man*
3. *Material*
4. *Machine*
5. *Market*
6. *Method.*

### Mengapa Bisnis Penting ?

Melalui kegiatan bisnis suatu perusahaan akan dapat memenuhi :

- Kebutuhan (*needs*)
- Keinginan (*wants*)
- Kepuasan Konsumen (*customer satisfactions*)
- Profit (*Keuntungan*)
- Perkembangan perusahaan (*going concern*)

### Konsep Lingkungan Bisnis

- Adalah sekumpulan faktor2 tertentu yang akan mempengaruhi arah kebijakan dari suatu perusahaan dalam mengelola aktifitas bisnisnya.

Faktor2 tersebut meliputi :

1. Lingkungan eksternal yang dibagi dalam lingkungan jauh (*makro*) yaitu : Politik, Ekonomi, Sosial dan teknologi, dan lingkungan Industri, serta
2. Lingkungan Internal yaitu meliputi aspek-aspek dan kebijakan internal didalam lingkungan perusahaan.



### Lingkungan Jauh (Makro)

- Lingkungan jauh (makro) terdiri dari faktor-faktor yang pada dasarnya berada jauh diluar kendali perusahaan (bersifat : uncontrolable).
- Faktor makro yang biasanya menjadi titik perhatian perusahaan antara lain : faktor Politik, Hukum, Ekonomi (kebijakan fiskal & moneter), Sosial Budaya dan Teknologi.
- Lingkungan makro ini selain memberikan kesempatan dan peluang bagi perusahaan untuk maju dan mengembangkan bisnisnya, sekaligus juga dapat menjadi hambatan dan ancaman yang dapat mempengaruhi kelangsungan hidup suatu perusahaan.

### Faktor Politik (Lingkungan Makro)

- Faktor politik
- keamanan (*travel warning etc*)
- Pemerintahan
- *Good Corporate Governance (GCG)*
- Kepastian Hukum & Undang-undang, HAM dll.

### Faktor Ekonomi (Lingkungan Makro)

- Beberapa faktor penting terkait dengan kondisi ekonomi disuatu negara/daerah antara lain :
- GNP (*Gross National Product*) / PNB (produk nasional bruto)
- GDP (*Gross Domestic Product*)/PDb (produk domestik bruto) dan Pendapatan Perkapita
- Tingkat Inflasi,
- Suku Bunga
- Investasi
- Harga produk & Jasa
- Ketersediaan Energi dan sarana prasana lainnya
- Pasar tenaga kerja

### Faktor Sosial (Lingkungan Makro)

Kondisi sosial ini banyak sekali aspeknya misalnya:

- Sikap,
- Gaya hidup,
- Adat-Istiadat,
- Kultural,
- Ekologis,
- Demografis,
- Religius,
- Pendidikan
- Etnis.

### Faktor Teknologi (Lingkungan Makro)


Perusahaan harus bersifat responsive, aktif, kreatif terhadap setiap perkembangan inovasi teknologi baru. (lihatlah ketatnya persaingan teknologi di industri automotif dan ponsel).

### LINGKUNGAN INDUSTRI

Ada 6 (enam) variabel yang berpengaruh terhadap strategi bersaing dalam suatu lingkungan industri tertentu, yaitu :

- a. Hambatan Memasuki Pasar (*Barrier to Entry*)
- b. Kekuatan Tawar (*Bargaining Power*) Pembeli
- c. Kekuatan Tawar (*Bargaining Power*) Pemasok
- d. Ketersediaan Produk Substitusi
- e. Persaingan Sesama Perusahaan Dalam Industri
- f. Pengaruh kekuatan *Stake Holder*

# Peningkatan Kapasitas Bisnis di Era Revolusi 4.0



## Kiat Bisnis Dagang

Pertemuan ke I

Ditampilkan oleh Dr. Valsiani, S.S., M.Pd  
 Dosen Manajemen Universitas Sebelas Maret  
 Surakarta, Januari - Februari 2022

## 6 (enam) Cara Peningkatan Kapasitas Berdagang



1. Tetap Tujuan berdagang
2. Tentukan siapa konsumen yang akan dilayani
3. Strategi Berdagang yang Sukses
4. Inovasi dan Kreatif
5. Cara Menyanyi Pembeli
6. Etika dan Tanggung Jawab sosial

## Tujuan Berdagang

Ada beberapa tujuan yang berdagang yaitu:

- Menakar keuntungan
- Memuaskan Tanggungjawab Sosial
- Berkreasi
- Berinovasi




## Menentukan Konsumen

- Konsumen adalah seseorang yang memiliki kebutuhan, keinginan, dan daya beli terhadap suatu produk barang dan jasa yang memenuhi kebutuhan dan kepuasannya.
- Konsumen adalah orang-orang yang memiliki kebutuhan yang berbeda dan berbagai alasan karena mereka yang perlu dia kenal agar mereka mendapatkan kepuasan dan laba.
- Apabila seseorang ingin mengetahui suatu produk, maka mereka akan melakukan beberapa tindakan yaitu: (1) Menilai sendiri (2) Menanyakan pada orang-orang yang lain (keuarga, teman, kolega) (3) Melihat barang dan jasa tersebut dan (4) Mengambil keputusan harga.




## Strategi Berdagang yang Sukses

- Jala selektif
- Prioritas dalam mengelola modal
- Berdagang dengan nilai tambah dan nilai tinggi
- Mempertahankan kepercayaan dan pada barang
- Menetapkan target pemasaran
- Mengukur kemampuan
- Memastikan pelayanan prima kepada para konsumen
- Lakukan barang yang telah dipasarkan

## Inovasi dan Kreativitas

- Variasi dan Inovasi
- Produk yang unik
- Pengemasan kemasan
- Mempertahankan ketahanan diri
- Nilai dan yang berkaitan di sekitar kita
- Harga yang terjangkau

### Cara Melayani Pembeli



- Kondisi badan bersih, berhidu dan rapi
- Tunjukkan sikap yang baik, santun, ramah dan komunikatif
- Ucapkan salam: Assalamualaikum, selamat pagi/malam/ sore
- Tarawakan sambutan: Ibu/bapak, matakmau makan atau minum apa?
- Ajak bicara jika memungkinkan
- Ucapkan terima kasih
- Doakan pembeli hari ini/ya, bapak/semoga selamat sampai tujuan/ semoga bisa kembali lagi kali ini dan sebagainya

### Etika dan Tanggungjawab Sosial Pedagang

- Beretika
- Berakhlak
- Beretika kepada orang lain
- Tidak melakukan penipuan
- Beretika terhadap sesama pedagang
- Tidak menimbun barang dengan sengaja
- Tidak menimbun barang dengan sengaja
- Tidak mengumpat sesama pedagang
- Utuh dan jujur
- Tidak melakukan penipuan
- Tidak melakukan penipuan
- Tidak melakukan penipuan

### Terima Kasih

**Subses Buat Kita semua**





### Materi 1 : PERKENALAN BASIS DATA

**Tujuan :** Siswa mampu memahami tentang Basis Data, DBMS, jenis Basis Data dan mampu memberikan contoh dari Basis Data sederhana.

#### Apa itu Basis Data??

**Basis data (database)** adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak untuk menghasilkan informasi. Basis data merupakan aspek yang sangat penting dalam sistem informasi karena berfungsi sebagai gudang penyimpanan data yang akan diolah lebih lanjut. Basis data menjadi penting karena dapat mengorganisasi data, menghindari duplikasi data, menghindari hubungan antar data yang tidak jelas dan juga update yang rumit.

Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa tipe data, struktur data dan juga batasan-batasan pada data yang akan disimpan.

Proses memasukkan dan mengambil data ke dan dari media penyimpanan data memerlukan perangkat lunak yang disebut dengan Sistem Manajemen Basis Data (DBMS).

#### Apa itu DBMS??

**DBMS** adalah sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna basis data (database user) untuk memelihara, mengontrol dan mengakses data secara praktis dan efisien.

DBMS merupakan lapisan yang menghubungkan basis data dengan program aplikasi untuk memastikan bahwa basis data tetap terorganisasi secara konsisten dan dapat diakses dengan mudah. DBMS berfungsi dalam pendefinisian data, menangani permintaan pengguna untuk mengakses data, memeriksa sekuriti dan integrity data, menangani kegagalan dalam pengaksesan data dan juga menangani kinerja semua fungsi agar berjalan secara efisien.

#### Beberapa Tujuan DBMS

- Dapat digunakan secara bersama.
- Kecepatan serta kemudahan dalam mengakses data.
- Efisiensi ruang penyimpanan data.
- Untuk menangani data dalam jumlah yang besar atau banyak.
- Untuk menghilangkan duplikasi dan juga inkonsistensi data.
- Untuk keamanan data.



### **Apa saja jenis Basis Data??**

Menurut jenisnya, basis data dibagi menjadi :

a. **Basis Data Flat File**

Berukuran kecil dan dapat dirubah dengan mudah. Cocok digunakan untuk menyimpan daftar atau data yang sederhana dan dalam jumlah kecil.

Contoh basis data flat file adalah file CSV.

b. **Basis Data Relasional**

Kata "relasional" menunjukkan bahwa tabel-tabel yang ada dihubungkan satu dengan lainnya. Hubungan antara dua tabel atau lebih, digunakan key (atribut kunci) yaitu primary key di salah satu tabel dan foreign key di tabel yang lain.

Contoh basis data relasional yang sering digunakan :

- Basis data MySQL
- Basis data Oracle
- Basis data Microsoft SQL Server
- Basis data MariaDB (fork dari basis data MySQL)

### **Mengapa Perlu Basis Data??**

Basis data diperlukan karena :

- Salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi
- Menentukan kualitas informasi : cepat, akurat, tepat pada waktunya dan relevan.
- Mengurangi duplikasi data (data redundancy)
- Hubungan data dapat ditingkatkan (data relatebility)
- Mengurangi pemborosan tempat penyimpanan
- Keamanan