

LAPORAN

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

I_bM: Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk menumbuhkan minat
Kreativitas guru dan Siswa
” **Dengan Materi E-BISNIS** ”
[SMK Negeri 60 **Jakarta**]



Oleh : Kundang K. Juman,Ir. MMSI

UNIVERSITAS ESA UNGGUL
JAKARTA
2019

SURAT KETERANGAN

No. 085/S.Ket-Abdimas/LPPM/UEU/VIII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Erry Yudhya Mulyani, M.Sc

Jabatan : Kepala LPPM

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ir. Kundang Karsono Juman, MMSI

NIDN : 0301066002

Fakultas : Ilmu Komputer

Telah melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul “Ibm : Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Menumbuhkan Minat Kreativitas Guru dan Siswa “Dengan Materi E-Bisnis” “ pada bulan Juli 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 16 Agustus 2019
Kepala LPPM



Dr. Erry Yudhya Mulyani, M.Sc
NIK. 209100388

LEMBAR PENGESAHAN

Judul P2M : E-BISNIS
Nama Mitra : SMK Negeri 60 Jakarta Selatan

1. Pengusul

a. Nama : Kundang Karsono Juman, Ir,MMSI
b. NIDN : 030166002
c. Jabatan/Golongan : Dosen IIIC
d. Program Studi : Teknik Informatika
e. Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul
f. Bidang Keahlian : Teknik Informatika/System Development
g. Alamat Kantor/Telp/Sure : Jl. Arjuna Utara, Grogol, Kebon Jeruk Jakbar/
081383685000/
kundang.karsono@esaunggul.ac.id

2. Lokasi Kegiatan Mitra

3. Wilayah Mitra (Desa/Kec) : Kel. Duri Kepa,
a. , Kec. Kebon Jeruk
b. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
c. Propinsi : DKI Jakarta
d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 1 km

Mengetahui,
Dekan Fasilkom

Jakarta, 07 -08-2019
Dosen yang melakukan

(Dr. Ir. Husni S. Sastramihardja, MT)
NIK. 214030494

(Kundang Karsono Juman, Ir.MMSI)
NIK. 217080702

Mengetahui,
Ka. LPPM

(Dr. Erry Yudhya, Mulyani M.Sc)
0326058403

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	4
BAB 1. PENDAHULUAN	5
BAB 2. TARGET DAN LUARAN	6
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	6
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	7
BAB 5. JADWAL KEGIATAN.....	9
BAB 6. PENUTUP	9
DAFTAR PUSTAKA.....	10

RINGKASAN PROPOSAL

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di Madrasah Negeri 19 di wilayah Jalan Jl. Duri Petukangan Utara, Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12260Petu No.2, RT.2/RW.7 bertujuan untuk berbagi pengetahuan atau *transfer knowledge* mengenai penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan kepada Guru dan Staf Pendidikan agar memahami dan berkemampuan untuk pengembangan pembelajaran sesuai kebutuhannya. Target khusus yang ingin dicapai adalah pemahaman dan kemampuan untuk menerapkan komputer grafis sebagai pendukung pelayanan pendidikan pada MAN 191 agar mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri, sebagai pendukung dan sumber pustaka penyuluhan diberikan juga pada sisi teknis dan administrasi Sekolah berbasis digital. Adapun metode yang digunakan berbentuk penyuluhan dengan penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dan sajian peran dan fungsi dari aplikasi perpustakaan untuk meningkatkan pelayanan pendidikan sehingga benar-benar dapat diterima dan menambah esensi pengetahuan dan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan.

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan kegiatan yang berperan menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat, peran Perguruan Tinggi yang dihadapkan pada masalah yang terjadi dimasyarakat antara lain seperti bagaimana agar warga masyarakat mampu menghadapi dan mengatasi tantangan lebih jauh ke depan di era teknologi informasi dan komunikasi, berbasis pada hasil kajian atas kegiatan penyuluhan komputer grafis sebagai pendukung pelayanan pendidikan tepatnya pada teknis dan administratif berbasis digital untuk meningkatkan produktivitas pembelajaran disebuah SMK 60 Menengah di wilayah, Jl. Duri Kepa Raya, Duri Kepa, Kebon Jeruk , Kota Jakarta Barat , Daerah Khusus Ibukota 12260 menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri dengan memperhatikan keterampilan untuk mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam komputer grafis , berupa pelayanan pendidikan dari sisi pelayanan perpustakaan berbasis digital di MAN 19. Jakarta Selatan

1.2 Permasalahan Mitra

Penerapan animasi berbasis Komputer Sebagai Pendukung Pelayanan Pendidikan merupakan kebutuhan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah MAN 19. *Sharing* materi yang bertujuan untuk memperluas atau menambah pengetahuan dan keterampilan bagi Guru dan Staf Pendidikan serta memperluas interaksi.

Potensi pelayan pendidikan biasanya terjadi dan menjadi kendala disebabkan dari kurangnya beberapa kemampuan dan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan yang menyebabkan efek terhadap pelayanan pendidikan, belum optimalnya pusat pelayanan pembelajaran berbasis IT yang terintegrasi yang dimiliki oleh sekolah, belum adanya modul modul aplikasi untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan yang siap pakai, dan belum

secara maksimal mengembangkan pelayanan teknis dan administrasi perpustakaan berbasis digital untuk kepentingan pelayanan peminjaman buku. Para guru pada umumnya memiliki keinginan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dari hal tersebut diperlukan suatu wadah untuk pendalaman dan pengembangan kompetensi keterampilan yang dapat dikatakan sebagai wadah meningkatkan kualitas pembelajaran, namun belum tahu bagaimana memulai, apa saja yang diperlukan, dan kemana mencari bantuan (*support*) untuk meningkatkan pelayanan pendidikan tersebut ?

BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi yang dilakukan adalah memberikan penyuluhan atau pelatihan dengan penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya yaitu aplikasi teknis dan administratif perpustakaan berbasis digital diharapkan pemerataan kemampuan untuk memahami dan menguasai penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan untuk benar-benar dapat diterima dan menambah esensi pengetahuan dan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan.

Sementara jenis luaran yang dapat dirasakan adalah menambah pemahaman teoritis tentang eksistensi dari penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan berdasarkan kebutuhannya yang berorientasi pada dokumen serta kemampuan mengoperasikan aplikasi perpustakaan berbasis digital atau TIK lainnya sebagai langkah awal untuk menghasilkan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan sebagai tenaga kerja yang terampil dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri dengan memperhatikan nilai-nilai antara lain nilai ekonomis, nilai fungsional, nilai psikologis dan nilai kreatif dan nilai inovatif.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk penyuluhan dan pelatihan mengenai penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan dengan metode penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya. Adapun tahapan yang dilalui terdiri dari :

1. Analisis Kebutuhan yaitu memahami beberapa karakteristik diantaranya karakteristik kreativitas, karakteristik pembelajaran, , karakteristik perangkat pendukung (teknologi informasi) untuk mendukung pelayan pendidikan.

2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi *Sharing Knowledge dan* Prosedur Kerja untuk mendukung pelayan pendidikan.
3. Pelaksanaan yaitu Pembangunan atau Pengembangan Kreativitas, Pengembangan Pembelajaran, Pengembangan Perangkat Pendukung (Dministratif) untuk mendukung pelayan pendidikan.
4. Evaluasi dan Refleksi yaitu kegiatan bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat, hal ini dilakukan untuk mendukung pelayan pendidikan.

BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

4.1 Kinerja LPPM – UEU

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul, disingkat dengan LPPM – UEU di bentuk tahun 1994 dan dikukuhkan pada tanggal 1 Oktober 1998 berdasarkan Surat Keputusan Ketua Yayasan Kemala No. 041/KYK/SK/X/98. LPPM - UEU adalah unit otonom yang bertanggung jawab langsung kepada Rektor. LPPM – UEU merupakan unsur pelaksana kegiatan dan mengkoordinir penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan Universitas Esa Unggul.

Sejalan dengan perkembangannya LPPM – UEU telah memiliki beberapa pusat kegiatan, seperti :

1. Pusat Penelitian dan Pengembangan Bahasa dan Kebudayaan.
2. Pusat Penelitian dan Pengembangan Bisnis dan Kewirausahaan.
3. Pusat Penelitian dan Pengembangan Koperasi dan UKM.
4. Pusat Penelitian dan Pengembangan Psikologi Terapan.
5. Pusat Pelayanan Kesehatan Masyarakat.
6. Pusat Pelayanan Bantuan Hukum dan HAM.
7. Pusat Penelitian dan Pengembangan Studi Wanita.
8. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
9. Pusat Penelitian dan Pengembangan Desain Industri
10. Pusat Pengelola dan Penerbitan Publikasi Ilmiah

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, LPPM – UEU mengemban tugas pokok

sebagai berikut :

1. Melaksanakan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta masalah-masalah kemasyarakatan, baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.
2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

LPPM–UEU melaksanakan kegiatan untuk menyelenggarakan koordinasi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan penelitian serta pengkajian dan pendokumentasian kegiatan penelitian tersebut, selain itu LPPM–UEU ikut mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian, dengan tugas pokok: menyelenggarakan kegiatan penelitian di bidang sains, teknologi, dan sosial budaya serta menyelenggarakan kajian di bidang pembangunan dan pengembangan di bidang *sains*, teknologi, ekonomi dan sosial budaya.

LPPM–UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok :

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan masyarakat.
2. Melaksanakan pengembangan konsepsi terhadap pembangunan berbasis masyarakat.

Dalam pelaksanaan kegiatannya LPPM–UEU secara keseluruhan didukung oleh para peneliti yang merupakan tenaga pengajar di Universitas Esa Unggul dari berbagai disiplin ilmu seperti Teknik Planologi, Transport Planning, Traffic Engineer, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat, Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan dan Desain Industri Kreatif.

4.2 Kinerja Anggota Tim Pengusul

Tim pengusul program ini terdiri dari Dosen yang memiliki latar belakang disiplin ilmu dan kepakaran antara lain : Rekayasa, Database, Audit, Sistem Informasi, Jaringan Komputer dan Desain Grafis.

Dari latar belakang yang berbeda dari TIM diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mendukung terlaksananya program pengabdian masyarakat tentang IbM Sekolah Yang Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pengembangan Pembelajaran di SMP Negeri 191 dari tim pengusul Perguruan Tinggi adalah Dosen Teknik Informatika.

Proyeksi kegiatan dan konsep pemikiran tetap memperhatikan faktor :

BAB 5. JADWAL KEGIATAN

Jadwal Kegiatan

Rancangan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : 10 Juli 2019
Pukul : 13.00-16.00 bbwi
Metoda : Penyuluhan atau Pelatihan
Materi : E-BISNIS

BAB 6. PENUTUP

Demikian Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Sebagai Pendukung Pelayanan Pendidikan melalui penyuluhan sisi teknis dan administrasi perpustakaan berbasis digital di sekolah yang di naungi MAN 19 Jakarta. *Sharing* materi yang bertujuan untuk memperluas atau menambah pengetahuan dan keterampilan bagi Guru dan Staf Pendidikan serta memperluas interaksi kiranya dapat bermanfaat, atas perhatian dan kerjasama semua pihak yang turut membantu suksesnya acara ini kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 07 Agustus 2019
Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat

(Kundang K Juman, Ir, MMSI)

DAFTAR PUSTAKA:

1. Tutorial E-Bisnis
2. E-Commerce

Jakarta, 23 November 2017

Nomor : 018/LPPM-EKS/XI/2017
Lampiran : 1 proposal
Perihal : Surat Pengantar Permohonan
Izin Melaksanakan Kegiatan P2M

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
SMPN 191, Jakarta

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi yang salah satunya adalah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Bersama ini, kami menyampaikan surat permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin pada Tim Dosen Fakultas Ilmu Komputer untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat di Instansi yang Bapak/Ibu pimpin dengan tema "**Penyuluhan Penggunaan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di SMPN 191, Jakarta Barat**".

Semoga hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SMPN 191, Jakarta Barat.

Demikian surat ini kami sampaikan, terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Hormat kami,

Ka. LPPM Universitas Esa Unggul

Dr. Hasyim, SE, MM, M.Ed



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 191 JAKARTA
Jl. Duta Raya No. 2, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510
Telepon : (021) 5659736

Nomor : 0271/1.851.202
Lamp. : ---
Hal : Surat Balasan Pelaksanaan
Pengabdian Kepada Masyarakat

28 November 2017.

Kepada Yth.
Ketua Tim Pelaksana
Pengabdian Kepada Masyarakat
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Esa Unggul

Di Jakarta.

Dengan hormat.

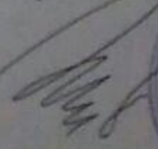
Menindak lanjuti surat permohonan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah diajukan kepada kami, bersama ini kami sampaikan bahwa kami menyambut dengan senang hati karena kegiatan tersebut dan bersedia menyiapkan para guru untuk mengikuti agenda kegiatan yang telah dibuat namun ada perubahan tanggal saja untuk realisasinya yaitu 4, 6, 8, 16 dan 19 Desember 2017, pola 150 jam.

Demikian surat konfirmasi ini kami sampaikan, semoga kegiatan ini dapat menjalin kerjasama yang baik bagi kedua belah pihak dan mampu membawa manfaat yang sebesar-besarnya.

Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

Kepala SMP Negeri 191 Jakarta


Asmuni, M.Pd.
NIP. 196008181983117004



LAMPIRAN 3



Peserta Abdimas di SMK 60 Jakarta Barat

E-bisnis (Inggris: *Electronic Business*, atau “E-business”) dapat diterjemahkan sebagai kegiatan bisnis yang dilakukan secara otomatis dan semiotomatis dengan menggunakan sistem informasi komputer. Istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Lou Gerstner, seorang CEO perusahaan IBM ini, sekarang merupakan bentuk kegiatan bisnis yang dilakukan dengan menggunakan teknologi Internet. E-bisnis memungkinkan suatu perusahaan untuk berhubungan dengan sistem pemrosesan data internal dan eksternal mereka secara lebih efisien dan fleksibel. E-bisnis juga banyak dipakai untuk berhubungan dengan suplier dan mitra bisnis perusahaan, serta memenuhi permintaan dan melayani kepuasan pelanggan secara lebih baik.

Dalam penggunaan sehari-hari, e-bisnis tidak hanya menyangkut e-dagang (perdagangan elektronik atau e-commerce) saja. Dalam hal ini, e-dagang lebih merupakan sub bagian dari e-bisnis, sementara e-bisnis meliputi segala macam fungsi dan kegiatan bisnis menggunakan data elektronik, termasuk pemasaran Internet (e-pemasaran). Sebagai bagian dari e-bisnis, e-dagang lebih berfokus pada kegiatan transaksi bisnis lewat www atau Internet. Dengan menggunakan sistem manajemen pengetahuan, e-dagang mempunyai goal untuk menambah revenue dari perusahaan .

Sementara itu, e-bisnis berkaitan secara menyeluruh dengan proses bisnis termasuk value chain: pembelian secara elektronik (*electronic purchasing*), manajemen rantai suplai (*supply chain management*), pemrosesan order elektronik, penanganan dan pelayanan kepada pelanggan, dan kerja sama dengan mitra bisnis. E-bisnis memberi kemungkinan untuk pertukaran data di antara satu perusahaan dengan perusahaan lain, baik lewat web, Internet, intranet, extranet atau kombinasi di antaranya.

Tujuan Pokok Pembelajaran:

1. mampu memahami konsep dasar e- Bisnis.
2. memanfaatkan peluang pasar pada dunia e-Bisnis
3. merancang dan mengimplementasikan sistem untuk e-Bisnis.
4. Mahasiswa dapat menciptakan produk atau pasarnya sendiri untuk mengimplementasikan konsep e-Bisnis.
5. menciptakan pelanggannya sendiri untuk memasarkan produk-produk yang ada.

e-Business atau Electronic business adalah aktivitas yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung dengan proses pertukaran barang dan/atau jasa dengan cara memanfaatkan internet sebagai medium komunikasi dan transaksi, dan salah satu aplikasi teknologi internet yang merambah dunia bisnis internal, melingkupi sistem, pendidikan pelanggan, pengembangan produk, dan pengembangan usaha. Secara luas sebagai proses bisnis yang bergantung pada sebuah sistem terotomasi. Pada masa sekarang, hal ini dilakukan sebagian besar melalui teknologi berbasis web memanfaatkan jasa internet. Terminologi ini pertama kali dikemukakan oleh Lou Gerstner, CEO dari IBM.

Marketspace adalah arena di internet, tempat bertemunya calon penjual dan calon pembeli secara bebas seperti layaknya di dunia nyata (marketplace). Mekanisme yang terjadi di marketspace pada hakekatnya merupakan adopsi dari konsep “pasar bebas” dan “pasar terbuka”, dalam arti kata siapa saja terbuka untuk masuk ke arena tersebut dan bebas melakukan berbagai inisiatif bisnis yang mengarah pada transaksi pertukaran barang atau jasa. Seluruh perusahaan, tanpa peduli ukuran dan jenisnya, dapat menerapkan konsep e-Business, karena dalam proses penciptaan produk maupun jasanya, setiap perusahaan pasti

membutuhkan sumber daya informasi.

7 strategi taktis untuk sukses dalam e-Business.

Fokus. Produk-produk yang dijual di internet harus menjadi bagian yang fokus dari masing-masing manajer produk.

Banner berupa teks, karena respons yang diperoleh dari banner berupa teks jauh lebih tinggi dari banner berupa gambar.

Ciptakan 2 level afiliasi. Memiliki distributor penjualan utama dan agen penjualan kedua yang membantu penjualan produk/bisnis.

Manfaatkan kekuatan e-mail. E-mail adalah aktivitas pertama yang paling banyak digunakan di Internet, maka pemasaran dapat dilakukan melalui e-mail atas dasar persetujuan.

Menulis artikel. Kebanyakan penjualan adalah hasil dari proses edukasi atau sosialisasi, sehingga produk dapat dipasarkan melalui tulisan-tulisan yang informatif.

Lakukan e-Marketing. Sediakan sebagian waktu untuk pemasaran secara online.

Komunikasi instan. Terus mengikuti perkembangan dari calon pembeli atau pelanggan tetap untuk menjaga kepercayaan dengan cara komunikasi langsung.



Bab 1 Pendahuluan

E-Business adalah penggunaan jaringan dalam pemberdayaan proses bisnis, perdagangan elektronik, komunikasi organisasi dan kolaborasi perusahaan dan dengan pelanggan, pemasok, dan pemangku kepentingan lainnya

E-Bisnis Dan E-Commerce

Pengertian E-Business adalah kegiatan bisnis yang dilakukan secara otomatis dan semiotomatis dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik. E-business memungkinkan suatu perusahaan untuk berhubungan dengan sistem pemrosesan data internal dan eksternal secara lebih efisien dan fleksibel. E-business juga banyak dipakai untuk berhubungan dengan supplier dan mitra bisnis perusahaan, serta memenuhi permintaan dan melayani kepuasan pelanggan secara lebih baik.

Perbedaan antara E-Commerce dan E-Business :

- E-business lebih luas dalam lingkup dan e-commerce hanya merupakan satu aspek atau satu bagian dari e-business.
- E-commerce hanya mencakup transaksi bisnis seperti membeli dan menjual barang dan jasa melalui internet.
- E-commerce pada prinsipnya melibatkan perdagangan uang sedangkan dalam e-business, transaksi uang tidak diperlukan.
- E-business melibatkan pemasaran, perancangan produk, evaluasi layanan konsumen, dll.

1). Yang harus dipersiapkan didalam bisnis elektronik

- Pembelian secara elektronik
- Manajemen Supplier/sistem
- Cara Mengorder
- Cara melayani

- Penanganan Pelanggan, kerjasama dengan mitra bisnis baik secara online
- 2). Pelaku E-Bisnis
 - Organisasi
 - Konsumen => Dewasa, anak, remaja, wanita/Pria
 - Perusahaan
 - Supplier = Supply
 - Pekerja
 - Rekan Bisnis
- 3). Sumberdaya yang digunakan/Alat media
 - TIK
 - Komputer (Terprogram sistem)
 - Internet
- 4). Kegiatan dan Sasaran
 - Bisnis
 - Pembelian, Penjualan, Pembayaran
 - Operasi Bisnis
- 5). Keuntungan
 - Fleksibel
 - Terintegrasi
 - Lebih Aman
 - Nilai Bisnis yang berbeda
 - Efisien
 - Peningkatan

E-commerce

E-commerce adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penjualan barang dan jasa melalui Internet. Dalam pengertian yang paling umum, hanya menciptakan situs Web yang mengiklankan dan mempromosikan produk anda dapat dianggap “e-commerce.” dalam beberapa tahun terakhir, bagaimanapun e-commerce telah menjadi jauh lebih canggih. Bisnis e-commerce sekarang menawarkan toko online yang rumit di mana pelanggan dapat mengakses ribuan produk, pemesanan, pilih metode pengiriman yang diinginkan dan membayar untuk pembelian menggunakan kartu kredit mereka

Perdagangan elektronik (bahasa Inggris: Electronic commerce, juga e-commerce) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-dagang dapat melibatkan transfer

dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

1).yang harus dilakukan oleh E-commerce

- Kegiatan jula beli yaitu Mencakup Semua pertukaran informasi bisnis secara elektronik,
Mis : Pemasaran,order teking, pengiriman ,pelayanan pelanggan

Ada 2 Sisi E-Commerce

- 1.Buy side
2. Sell side

Penjelasan tentang Buy Side Adalah Transaksi terkait dnegan pengadaan sumberdaya yang dibutuhkan oleh pemilik toko dan pemasok.sedangkan

Sell Side Adalah segala transaksi yang terkait dengan produk kepada pelanggan

Jenis-jenis E-Bisnis

1. B2B = Bisnis to Bisnis
2. B2C = Bisnis to Customer
- 3.C2C = Customer To Customer
- 4.C2b = Customer to Bisnis
- 5.B2G = Bisnis to Government

Manfaat E-Bisnis

1.Bagi perusahaan dan pebisnis perorangan

- Memperpendek Jarak
- Perluasan pasar
- Perluasan Mitra kerja
- Biaya terkendali
- Efisien
- Cash Flow terjamin

2. Bagi Konsumen

- Efisien dan efektif
- Biaya terkendali
- Aman secara fisik
- Harga Murah
- Fleksibel

3. Bagi masyarakat pada umumnya

- Peluang kerja baru
- Wahana Kompetisi

4. Bagi dunia akademik

- Tantangan Baru
- Para peneliti pendukung untuk melakukan analisa terhadap penggeseran pada bisnis
- Pembuka kerangka baru dalam penjualan jasa pendidikan

Hambatan-hambatan pada E-Bisnis

1. Harga produk tidak dapat ditawar lagi
2. sarana prasarana belum memadai
3. Masih sedikitnya SDM yang memahami dan menguasai implementasi dan konsep teknologi informasi
4. Jasa pengiriman barang yang masih belum baik dibutuhkan pembenahan
5. Banyaknya kejahatan kartu kredit
6. Membuat konsumen menunggu
7. E-Bisnis masih dipandang sebelah mata

Langkah-Langkah bisnis dengan sistem E-Bisnis

1. Mempublikasi halaman web
2. Mempromosikan produk-produk pada masyarakat/public
3. Calon pembeli dapat memilih produk dihalaman web
4. Mengisi formulir transaksi elektronik dengan mencantumkan nomor, kartu creditnya
5. Proses pembayaran selesai barang akan dikirim melalui kantor pos atau jasa pengiriman

lainnya

Tahap-Tahap E-Bisnis Pembangunan E-Bisnis

1. Visi dan Prospek
 - Membangun web, untuk Bisa Berbisnis
 - Membangun Sistem informasi berbasis E-Bisnis
2. Tahap-Tahap pembangunan sistem E-Bisnis
 - Mendayagunakan, Jaringan komputer dan internet
3. Permodelan Sistem
 - *.Menggambarkan aliran data flowchart
 - *.Menggambarkan DFD

Tahap-Tahap Perencanaan

1. Tahap perencanaan
 - Proposal Ti/Si untuk prioritas E-Bisnis
 - Kasus Bisnis
 - Perencanaan aplikasi e-Bisnis
2. Tahap Analisis Mc.Lead
 - Kelayakan teknis
 - Pengembalian Ekonomis
 - Pengembalian Non Ekonomis
 - Hukum dan etika
 - Operasional
 - Jadwal
3. Tahap Perancangan
 - Kebutuhan perusahaan E-Bisnis
 - Kebutuhan Operator
 - Kebutuhan pemakai
 - Kebutuhan Teknis
4. Tahap Pemaparan/implementasi
 - mewujudnyatakan rencana yang sudah disusun sebelumnya
 - Implementasi dalam E-bisnis hanya menggunakan bahasa komputer

Metode Implementasi

- Penggunaan Paket aplikasi
- Pengembangan oleh staf sendiri atau karyawan yang ingin membuat
- Kerja sama dengan pihak luar, consultant
- Software house(outcoursing)

5. Tahap evaluasi

- membuktikan/ujicoba sistem yang selesai disusun
- memastikan bahwa sistem tersebut sudah benar
- karakteristik harus sesuai
- tidak ada kesalahan-kesalahan yang terkandung didalamnya

Evaluasi perangkat keras

1. Kemampuan harus meliputi kecepatan proses dan distribusi
2. Berapa besar biaya untuk mengoperasikan dan tahap perawatan sistem
3. Kompatible perangkat keras dari sistem yang dibuat
4. Berapa lama perangkat keras/sistem bertahan
5. Komputer yang digunakan harus memperhatikan faktor ergonomik
6. Keandalan jaringan komputer yang dibangun

6. Tahap penggunaan dan Pemeliharaan

- *. Harus ada Pemeliharaan secara rutin yang meliputi
 - Penataan Database
 - Membackup File
 - Scanning Virus
 - Melakukan penyesuaian untuk menjaga kemutahiran sistem
 - Pemebetulan atsa kesalahan yang terjadi dan belum diketahui sebelumnya

Contoh tahap Perencanaan

-Kegagalan Sistem informasi E-Bisnis

1. Menganggap sistem ekonomi E-Bisnis adalah yang paling utama dan paling penting, sementara melupakan komitmen dan konsisten terhadap materi, produk dan respons terhadap pelayanan

konsumen

2. Antar muka E-Bisnis sering kurang interaktif selalu kurang interaktif, kurang komunikatif dan kurang mudah digunakan oleh konsumen, karena antar muka sering dibangun selama pembuatannya

3. Perubahan cara pandang, pola berbisnis, sistem tradisional dan lokal menjadi modern dan global

4. Perusahaan dan pebisnis membutuhkan Waktu untuk beradaptasi dengan perubahan-perubahan bentuk bisnis.