

Modul Pengenalan Digital Business Dengan E-Commerce



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
NUSA MANDIRI
FEBRUARI
2021**

1. Pendahuluan

Dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) Indonesia Marketing Association (IMA) 2020 pada Minggu (4/4) yang digelar secara *online*, diperoleh hasil bahwa pemerintah dan para pelaku usaha harus bisa melihat peluang dan berpikir jangka panjang di saat pandemi Covid-19 ini (Santia, 2020). Hal inilah yang mendorong bagi masyarakat Indonesia untuk melakukan terobosan baru untuk meningkatkan taraf perekonomian. *Technology entrepreneurship* (*technopreneurship*) merupakan wirausaha berbasis teknologi. Pada saat ini, *technopreneurship* belum berkembang di Indonesia. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab kekayaan alam Indonesia yang melimpah tidak tergarap secara optimum untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat. Minat dan kemampuan *technopreneurship* masih kurang, sehingga perlu ditingkatkan (Arrohman, 2013).

Di Indonesia pengembangan *technopreneurship* memerlukan sinergi dan kolaborasi antara ketiga pilar yakni Akademisi, Pebisnis, dan Pemerintah, yang dikenal dengan sebutan *The Triple Helix Technopreneurship Model* (Kosasih, Ahmad, Lithrone, & Didi, 2016). *Academic entrepreneurship* sebagai proses kepemimpinan dari penciptaan nilai melalui tindakan-tindakan temuan, pembaharuan, dan inovasi baik di dalam atau di luar universitas yang menghasilkan riset dan teknologi yang mampu dikomersialisasi (Mowery, 2002). Sedangkan peranan pebisnis diharapkan dapat berinvestasi dan meng-*coaching* para pebisnis *startup*, dan pemerintah diharapkan dapat memberikan stabilitas atau iklim berinvestasi yang baik, merumuskan kebijakan ekonomi yang dapat mendorong UMKM di Indonesia, maupun mempercepat pembangunan infrastruktur dan kawasan pengembangan sains & teknologi. Menurut (Amboala & Richardson, 2016) suatu cara yang efektif dalam mempercepat komersialisasi hasil inovasi atau invensi dari suatu universitas yaitu mengelola sebuah kerangka *technopreneurship* (*technological entrepreneurship*), yang membantu eksekusi kesepakatan perjanjian antara universitas dan industri dalam tujuan komersialisasi.

2. Konsep *Technopreneurship*

Dalam wacana nasional, istilah *technopreneurship* mengacu pada pemanfaatan teknologi informasi untuk pengembangan wirausaha. Jenis wirausaha dalam pengertian *technopreneurship* disini tidak hanya dibatasi pada wirausaha teknologi informasi, seperti *vendor IT*, *web hosting*, atau *web design*, tetapi segala jenis usaha, seperti meubel, restaurant, pertanian, retail ataupun kerajinan tangan. Penggunaan teknologi informasi yang dimaksudkan disini adalah pemakaian internet untuk memasarkan produk mereka seperti dalam perdagangan *online* (*e-Commerce*), pemanfaatan software/program khusus untuk memotong biaya produksi dan kegiatan operasional lainnya. Sebagai contoh, penggunaan Perangkat Lunak tertentu akan mengurangi biaya produksi bagi perusahaan Meubel. Jika sebelumnya, mereka harus membuat *prototype* dengan membuat kursi sebagai *sample* dan mengirimkan *sample* tersebut, maka dengan pemakaian Perangkat Lunak tertentu, maka perusahaan tersebut tidak perlu mengirimkan *sample* kursi ke pelanggan, namun hanya menunjukkan desain kursi dalam bentuk *soft-copy* saja. Demikian pula pada bidang pertanian misalnya, upaya pembuatan peralatan pertanian, pembuatan irigasi pertanian untuk membantu mengalirkan air ke lahan pertanian secara lebih baik. *Technopreneur* pada



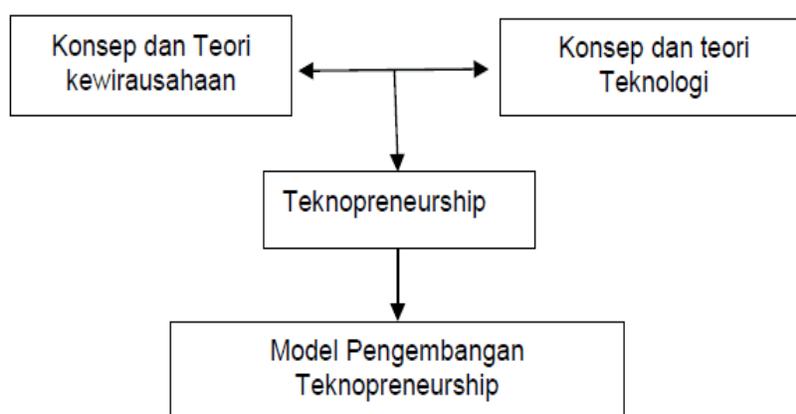
bidang industri, yaitu upaya menemukan alat- alat canggih yang dapat membantu proses produksi supaya lebih efektif dan efisien (Hartono, 2011).

3. Penerapan *Technopreneurship*

Pentingnya *technopreneurship* dewasa ini berkenaan dengan keterikatannya pada ilmu dan teknologi. Ketika negara menggunakan pendekatan peningkatan kemampuan teknologi sebagai pendorong peningkatan produksi nasional dan dalam banyak negara sebagai strategi *competitive advantage*, maka *technopreneurship* adalah program yang termasuk didalamnya sebagai bagian integral dari peningkatan budaya (*culture*) kewirausahaan. *Technopreneurship* perlu mengkolaborasikan budaya dan konsepsi, yaitu budaya inovasi, kewirausahaan, dan kreativitas, serta konsep inkubator bisnis, penelitian, pengembangan, *knowledge management* dan *learning organization*, yang didukung oleh kapabilitas wirausahanya sendiri, koneksitas dan kolaboratif (Mopangga, 2015).

Teknologi informasi dan komunikasi berupa sumber daya informasi yang saling terhubung dalam satu kontrol manajemen langsung yang sama dan memiliki pembagian wewenang fungsi yang terpadu, membentuk sebuah sistem yang terdiri dari *hardware*, *software*, informasi, data, aplikasi, komunikasi, dan manusia. Perusahaan yang dibantu aktivitasnya dengan teknologi informasi seperti keuangan, sumber daya manusia, pemeliharaan dan pemasaran dapat bekerja lebih efektif dan efisien dibandingkan ketika belum memanfaatkan teknologi informasi (Firdaus & Widayastrena, 2018).

Sebagian besar lulusan perguruan tinggi di Indonesia masih kurang jiwa kewirausahaannya. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar kewirausahaan di perguruan tinggi masih banyak pada pengembangan pengetahuan dan teori. Melalui pengembangan *technopreneurship* diharapkan materi perkuliahan kewirausahaan diperkaya dengan *technology skill*, sehingga mahasiswa dapat menguasai konsep dan teori kewirausahaan (*Business skill* : kewirausahaan, pemasaran, *Bisnis plan*, dan manajemen/bisnis) dan *technology skill* (*invention* dan *inovation*, penawaran dan permintaan teknologi, *intellectual property management* atau HAKI, disain produk dan kemasan) (Hamid, 2013). Untuk lebih jelasnya kerangka pikir pengembangan *technopreneurship* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikir Pengembangan *Technopreneurship*

4. Cara Akses Internet

Untuk dapat mengakses internet sangat dibutuhkan beberapa hal di bawah ini, antara lain:

A. Perangkat Keras (*Hardware*)



Komputer, Personal Computer (PC), Laptop atau *Netbook*, *Hand Phone* atau *Smartphone*, *Tablet/PDA*

B. Perangkat Lunak (*Software*)

Aplikasi atau *software* yang terinstal pada PC/laptop yakni *Browser* (IE, Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Opera dan IE) serta *browser* versi *mobile* (*Android* atau *iOS*).

C. Jaringan Internet

Kabel telpon, wireless (*mobile*)

D. Penyedia Jasa Internet (*Internet Service Provider* atau *ISP*)

Telkom, Jaringan GSM/ CDMA, TV kabel.

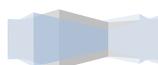
5. Manfaat dan Kerugian Internet

A. Manfaat Penggunaan Internet

- Mempercepat arus informasi (transfer data dengan kecepatan tinggi)
- Mempermudah akses data dan juga informasi (berita, artikel, video, audio, gambar)
- Membantu mengerjakan tugas dengan cepat (*translate, converter*)
- *Self learning*, dengan melihat berbagai macam tutorial di Internet (*youtube*)
- Menambah pengetahuan dan juga wawasan (*detik.com, republika, kompas*)
- Membantu kampanye dan promosi hal – hal kemanusiaan dan juga hal lainnya yang positif (donasi, iklan)
- Untuk hiburan dan pengisi waktu luang (*joox, Spotify, Youtube, video dan TV streaming*)
- Mempererat relasi dan juga pertemanan melalui sosial media (*facebook, instagram, linkedin dan twitter*)
- Mampu menggerakkan roda bisnis dan juga ekonomi melalui fitur *e-commerce* (*tokepedia, bukalapak, blibli, lazada, elevenia, alibaba, dan lain-lain*)
- Semakin terbukanya peluang kerja (*freelance* dan sejenisnya)
- Membuka wawasan dan pengalaman pengguna akan dunia yang belum pernah dijamah.

B. Kerugian Penggunaan Internet

- Kecanduan akan internet (lupa waktu)
- Banyak tugas terbengkalai akibat sibuk dengan internet (autis)
- Kejahatan melalui internet atau *cyber crime*, seperti *spamming*, penculikan, dan juga penipuan
- Rentan bagi anak – anak dibawah umur, karena banyak konten yang tidak pantas untuk dilihat dapat diakses dengan mudah (situs pornografi, kekerasan)
- Meningkatkan resiko provokasi antar golongan atau ras.
- Banyaknya isu – isu SARA yang menyebabkan perpecahan
- Penyedia isi konten website yang tidak bertanggung jawab (*hoax*)
- *Cyber Bullying*
- Kehidupan dan budaya yang kian tergerus oleh penggunaan internet



6. Layanan Internet

Dibawah ini beberapa layanan internet yang dapat kita manfaatkan untuk berbagai kebutuhan, antara lain:

1. *E-Mail (Electronic Mail)*

Email atau surat elektronik(surel) berfungsi untuk mengirim surat secara digital melalui internet. Menurut sejarahnya layanan ini adalah yang layanan internet pertama di dunia. Dengan adanya layanan E-Mail, banyak memudahkan para pengguna atau netter dalam mengirim surat. Contoh layanan email adalah yahoomail, gmail, hotmail, AOL, yandexmail, mail.com, umbrella dan outlook.

2. *E-Commerce(Perdagangan Elektronik)*

E-Commerce atau perdagangan elektronik merupakan layanan internet yang digunakan untuk kepentingan ekonomi dan perdagangan. Toko *online* merupakan salah satu contoh dari layanan *E-Commerce*. Dengan adanya layanan ini, kita tidak perlu lagi pergi ke toko konvensional untuk berbelanja, cukup membeli secara *online* untuk memenuhi segala kebutuhan. Contohnya toko *online* yaitu Lazada, Tokopedia, OLX, Bukalapak, Alibaba, Blibli.com, Elevenia, Amazon.com dan lain-lain.

3. *E-Banking*

E-banking merupakan layanan perbankan secara elektronik. Dengan adanya *E-Banking* proses transfer uang yang dilakukan dapat berjalan dengan akurat dan cepat. Saat ini sudah banyak Bank yang menyediakan layanan ini, sehingga para pengguna Bank tersebut tidak perlu lagi datang dan antri di depan ATM untuk melakukan transfer uang. Bahkan beberapa bank sudah merambah ke dunia *mobile*, sehingga kegiatan transfer uang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

4. *E-Learning*

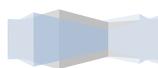
Merupakan sistem pembelajaran elektronik, dimana peserta didik dan pengajar tidak perlu bertatap muka secara langsung. Perangkat keras seperti Komputer atau *smartphone* dapat menjadi perantara antara pengajar dan peserta didik. Dengan adanya *e-learning* kita dapat membaca materi secara berulang– ulang.

5. *E-Government*

E-Government merupakan bentuk pelayanan pemerintahan terhadap masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi. Ada beberapa model penyampaian utama yaitu *Government to Citizen* atau *Government to Customer (G2C)*, *Government to Employ (G2E)*, *Government to Business (G2B)*, dan *Government to Government (G2G)*. *E-Government* diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, kenyamanan, serta aksesibilitas yang lebih baik dari pelayanan publik.

6. *Milist (Mailing List)*

Milist atau *Mailing List* adalah layanan yang digunakan untuk berdiskusi dalam suatu komunitas atau organisasi. Setiap anggota milist dapat membaca surat dari anggota lainnya



yang berada dalam lingkaran grup diskusi. Dan setiap anggota juga berhak membalas surat atau tidak. Apabila ada salah satu anggota yang membalas pesan maka semua anggota yang berada dalam lingkaran grup diskusi akan mendapat balasan tersebut. Dalam milist setiap orang dapat berlangganan atau berhenti berlangganan.

7. IRC (*Internet Relay Chat*)

IRC atau akrab disebut layanan *chatting* adalah suatu teknologi dimana setiap orang dapat berinteraksi dengan orang lain yang jaraknya jauh. Dengan adanya teknologi ini kita dapat berkenalan dengan orang baru dan memperbanyak teman atau relasi. Kita pun bisa saling melihat wajah lawan bicara kita apabila komputer kita atau orang tersebut dilengkapi WebCam. Contoh layanan ini antara lain: mIRC, YahooMessenger, GoogleTalk (Gtalk), Kopete, Konversation, Opera dan X-chat (Sistem Operasi Linux), Skype dan lain-lain.

8. VOIP (*Voice Over Internet Protocol*)

VOIP memungkinkan kita untuk berbicara melalui telepon dengan biaya gratis. VOIP hanya membutuhkan koneksi internet sehingga tidak perlu menggunakan pulsa. Di Indonesia terdapat VOIP Rakyat, Anda bisa menggunakan fasilitas ini dengan gratis.

9. Telnet (*Tele Networking*)

Fungsi dari Telnet untuk mengakses komputer (host atau server) dari jauh. Telnet merupakan program yang memungkinkan komputer menjadi pusat dari komputer lain di internet. Telnet pun memungkinkan untuk log in sebagai pemakai komputer jarak jauh dan menjalankan program komputer layanan yang ada di komputer tersebut. Beberapa server di internet memperbolehkan kita untuk mengaksesnya dan menjalankan beberapa program yang diinstal pada komputer itu. Layanan internet ini disebut sebagai telnet. Penggunaan server ini sama seperti kalau kita melakukannya pada komputer di jaringan lokal.

10. World Wide Web (WWW)

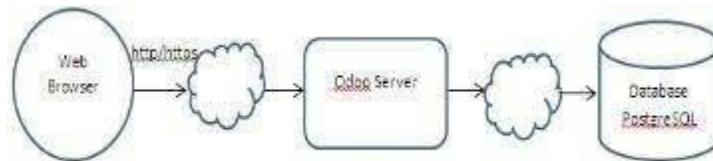
Layanan internet yang berupa layanan www sangat populer di tengah-tengah masyarakat, layanan ini memungkinkan kita semua bisa menjelajahi halaman website yang ada di internet. Para pencari informasi di internet memanfaatkan layanan www guna mencari informasi berlimpah dari internet. Sekedar mengingatkan saja meskipun layanan www ini bermanfaat sekali tetapi juga banyak sisi negatif yang juga ditawarkan seperti perjudian, pornografi, dan trafficking.

7. Pengenalan Odoo

Menurut Vincent,dkk (2015) dalam (Suhendi, 2016) Salah satu ERP open source yaitu Open ERP mulai melakukan perubahan nama dengan nama Odoo [3], sebelum melihat Odoo ada baiknya kita harus melihat sejarah sebelum lahirnya Odoo. Sebelum Open ERP muncul terlebih dahulu Tiny ERP yang muncul sekitar tahun 2005 hingga akhirnya muncul Open ERP sekitar tahun 2009 dan akhirnya berubah nama menjadi Odoo sekitar tahun 2014. Odoo dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Python yang dibuat oleh perusahaan TintSPRL di Belgia. Odoo menawarkan kemudahan bagi penggunaanya dengan menampilkan interface berbasiskan



web. Odoo memang dikhususkan bagi perusahaan yang mempunyai ambisi untuk meningkatkan performance dalam bidang industri dan manajemen. Berikut ini tampilan arsitektur Odoo



Gambar 2. Arsitektur Odoo

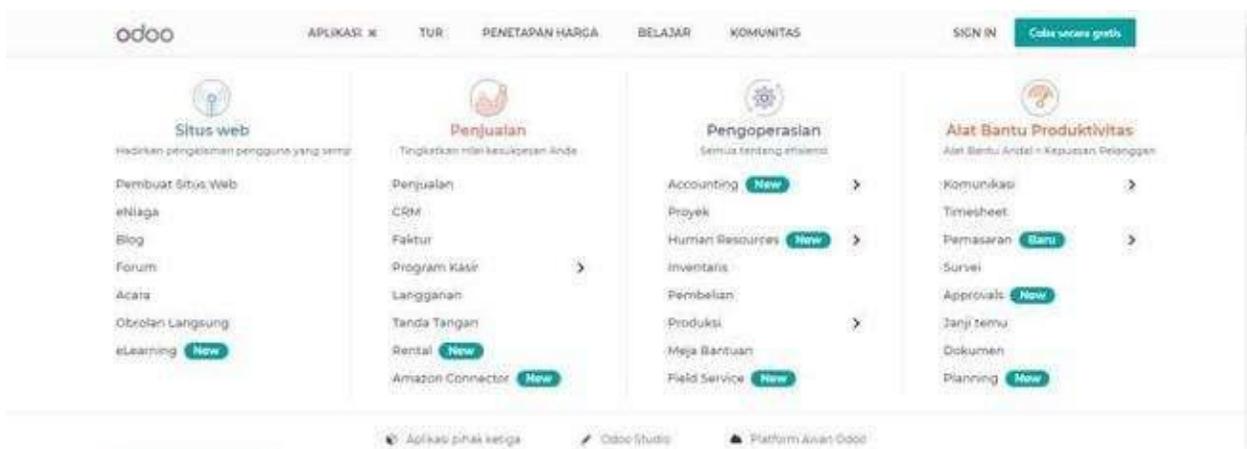
Tampilan aplikasi odoo

1. Masuk ke laman https://www.odoo.com/id_ID/



Gambar 3. Tampilan awal odoo

2. Klik tab menu Aplikasi untuk memilih kategori aplikasi yang hendak dibuat



Gambar 4. Tampilan Menu Aplikasi

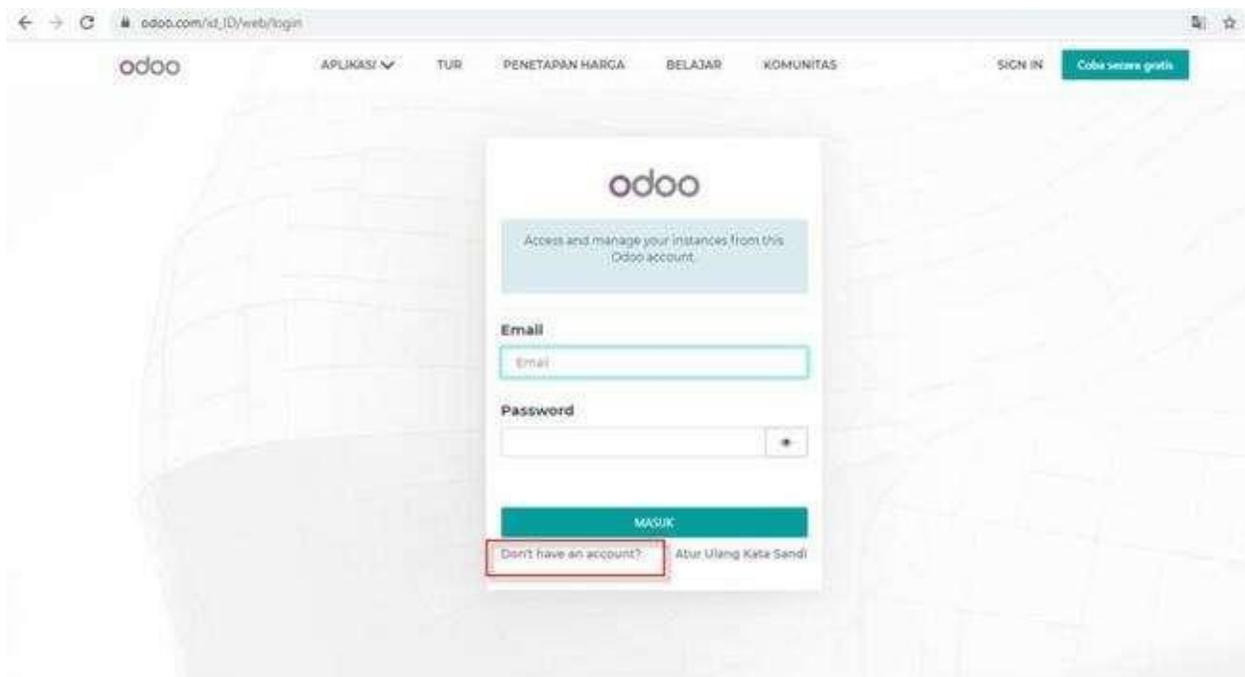


3. Pilih tab menu Sign In



Gambar 5. Tampilan tab menu Sign In

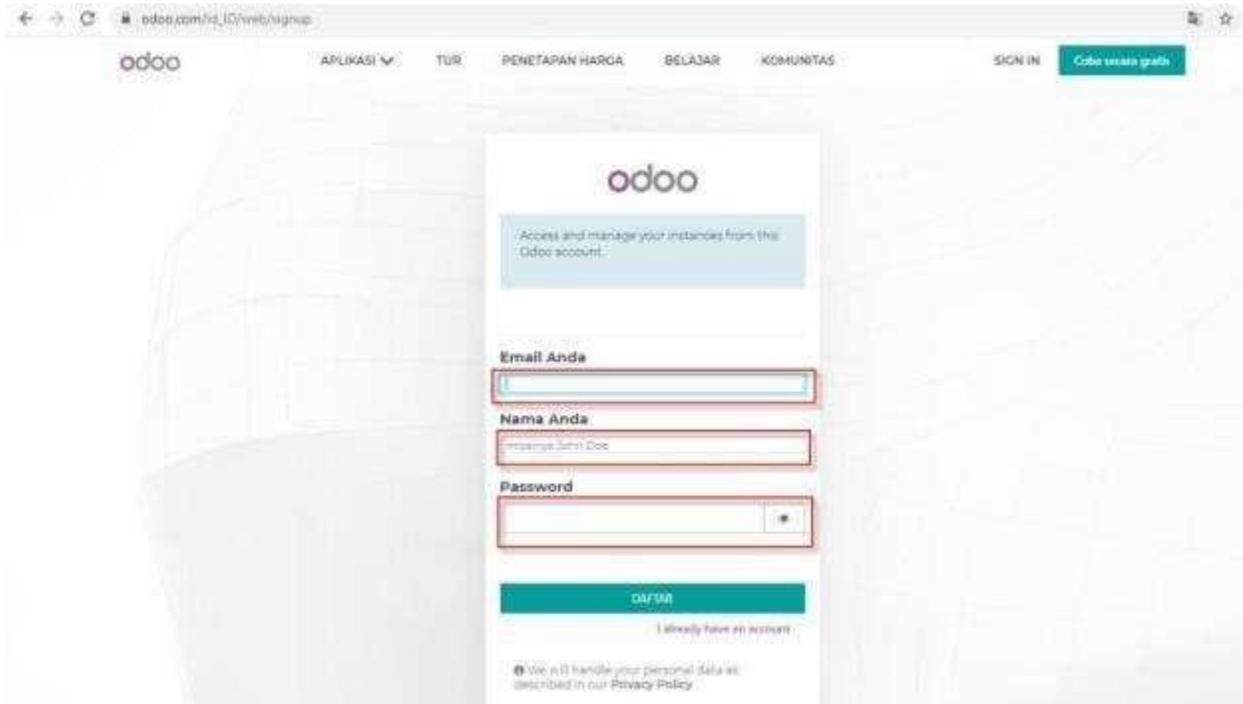
4. Tampilan pendaftaran akun pada odoo



Gambar 6. Tampilan Pendaftaran akun odoo

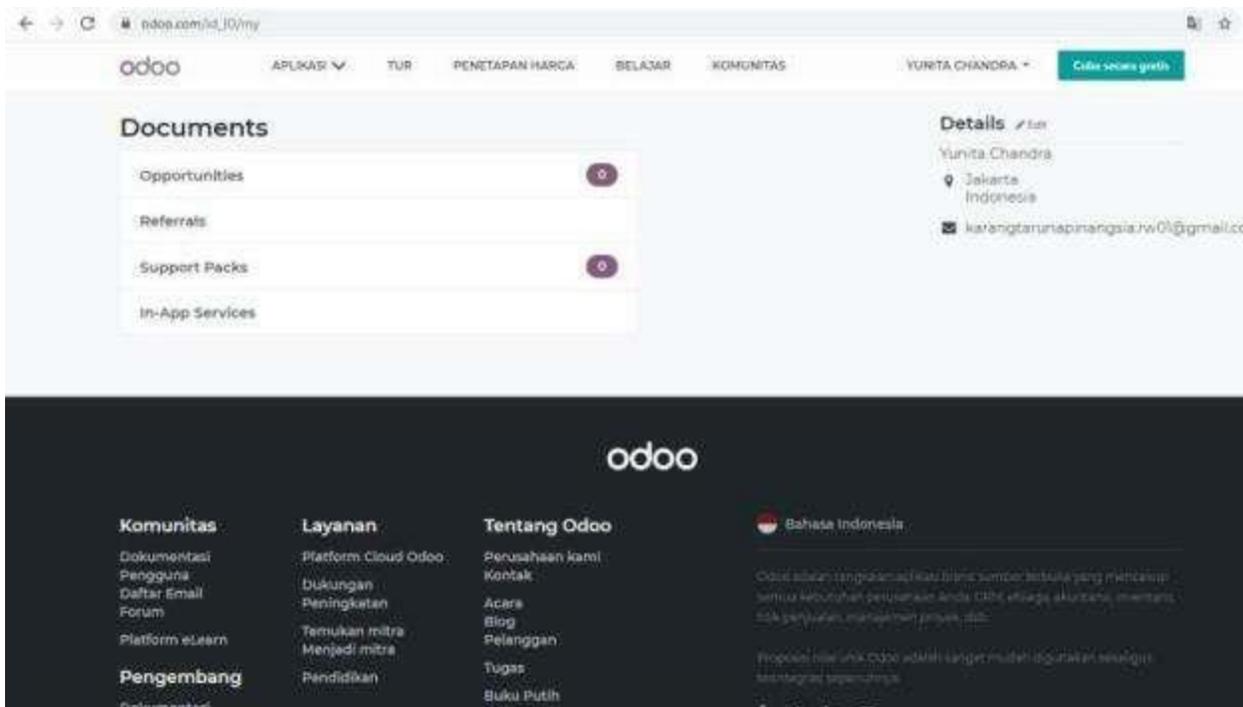


5. Mengisi lengkap email, nama, dan password pada form pendaftaran akun odoo

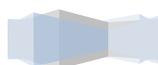


Gambar 7. Tampilan form pendaftaran akun odoo

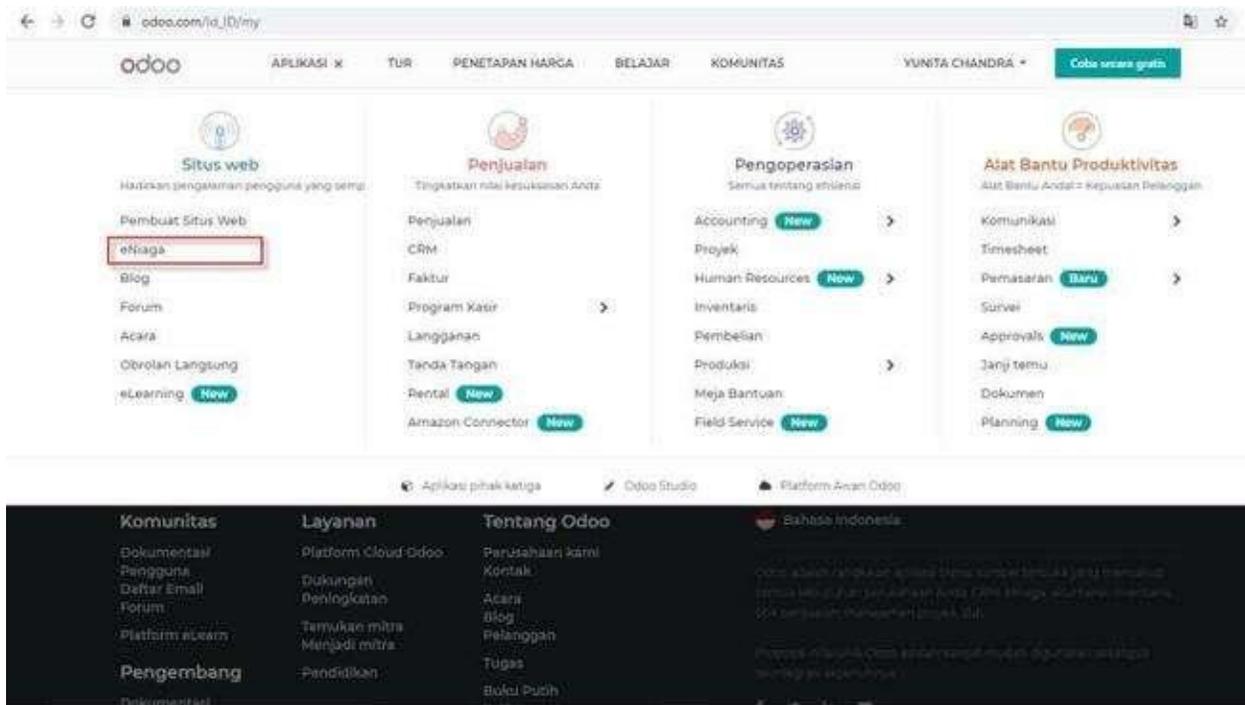
6. Tampilan awal odoo



Gambar 8. Tampilan form awal odoo

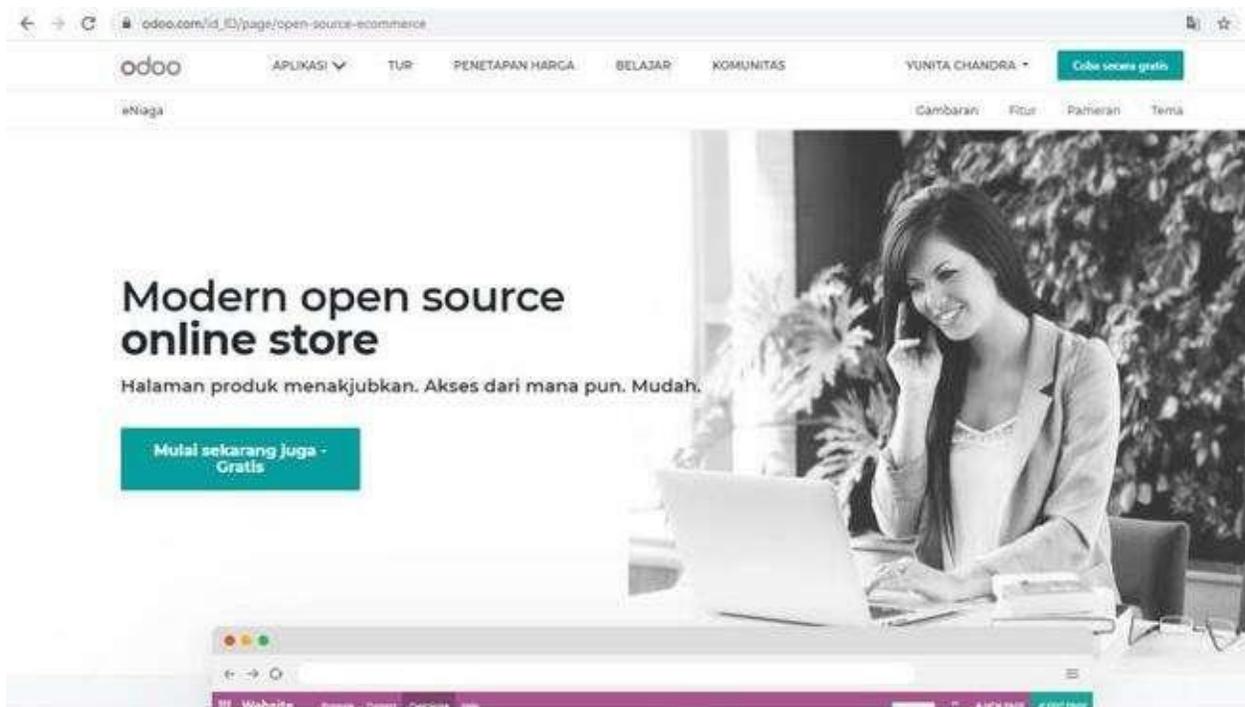


7. Tampilan tab menu eNiaga



Gambar 9. Tampilan tab menu eNiaga

8. Tampilan awal eNiaga



Gambar 10. Tampilan awal eNiaga

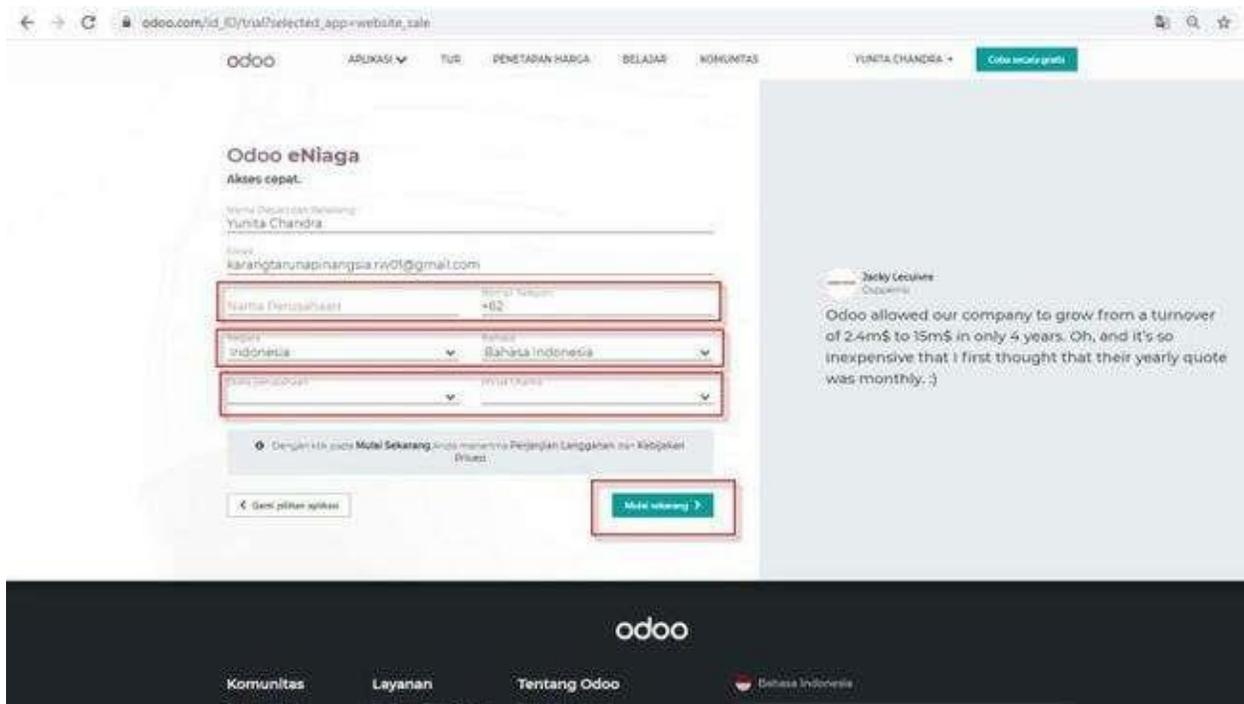


9. Pilih kategori tampilan yang hendak digunakan

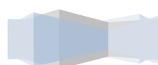


Gambar 11. Tampilan kategori menu odoo

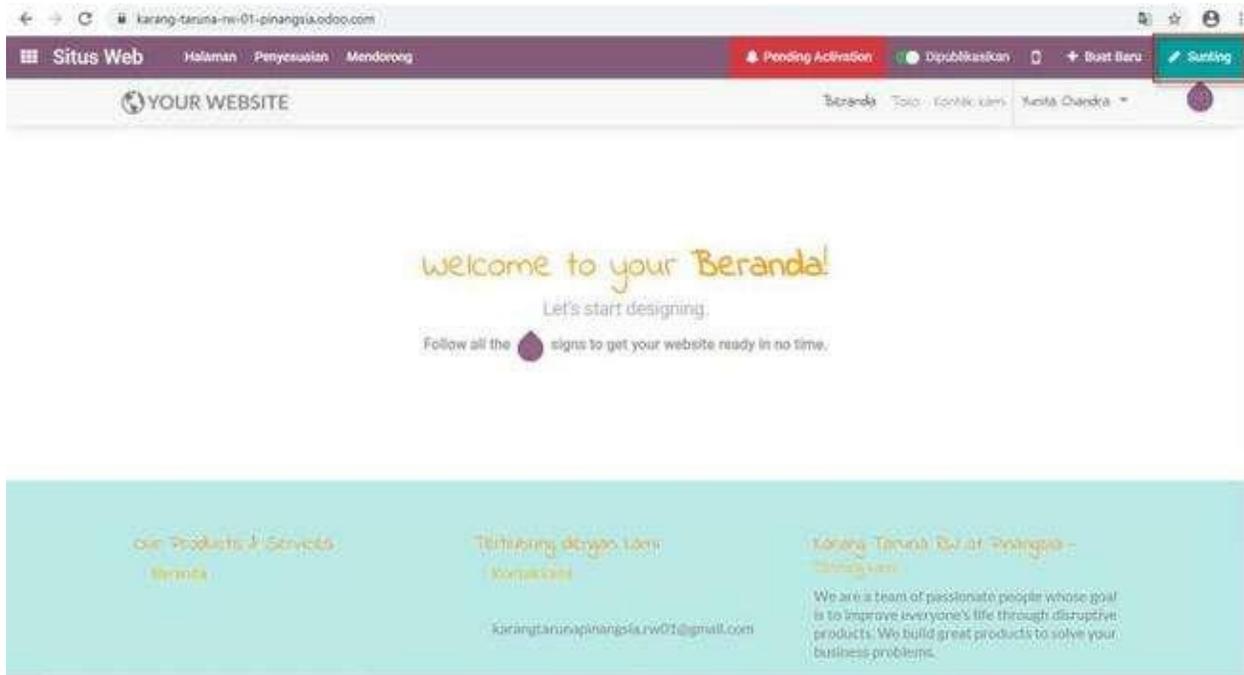
10. Mengisi form untuk mengakses eNiaga



Gambar 12. Tampilan form isian akses cepat eNiaga

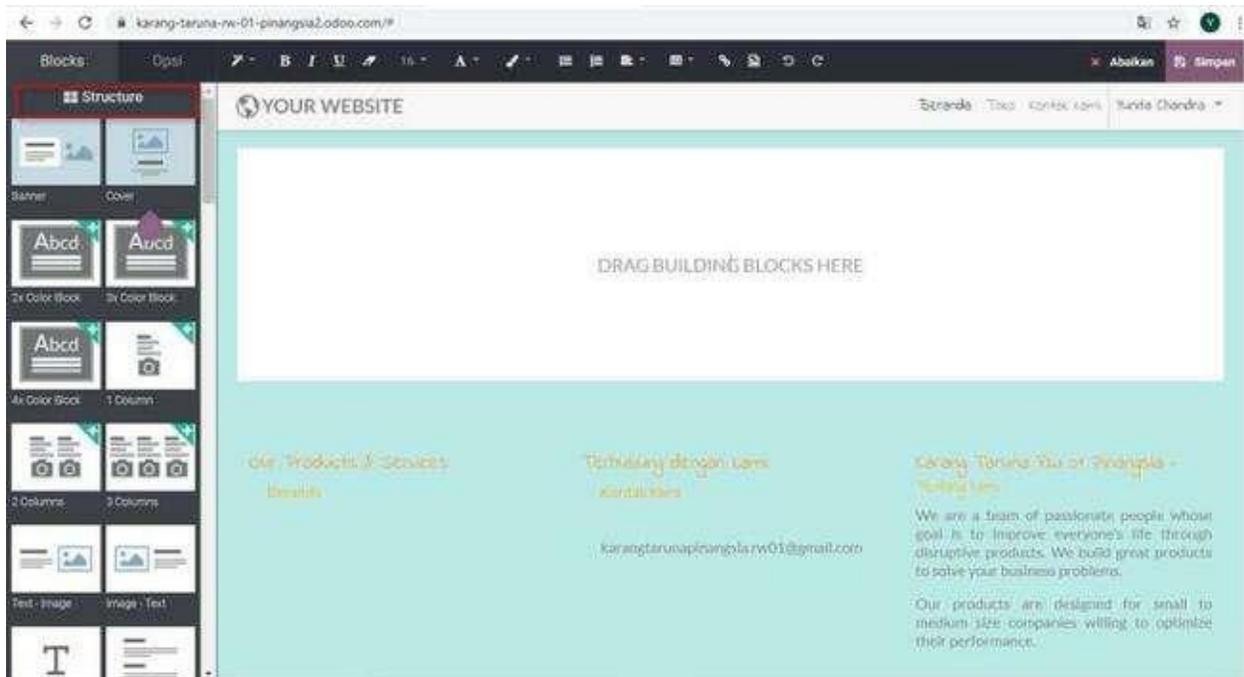


11. Pilih menu tab Sunting untuk edit tampilan odoo



Gambar 13. Tampilan pilih tab menu Sunting

12. Pilih menu Structure untuk mengatur tata layout web



Gambar 14. Tampilan menu Structure

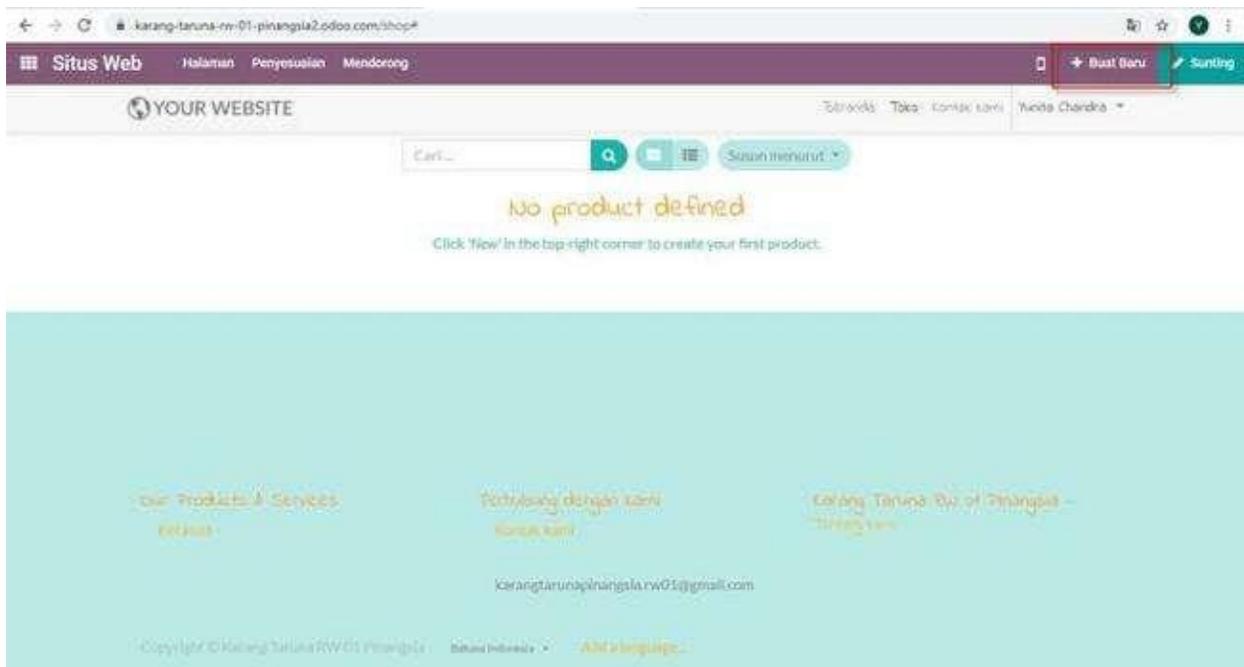


13. Mengisi tampilan awal web



Gambar 15. Tampilan awal beranda web

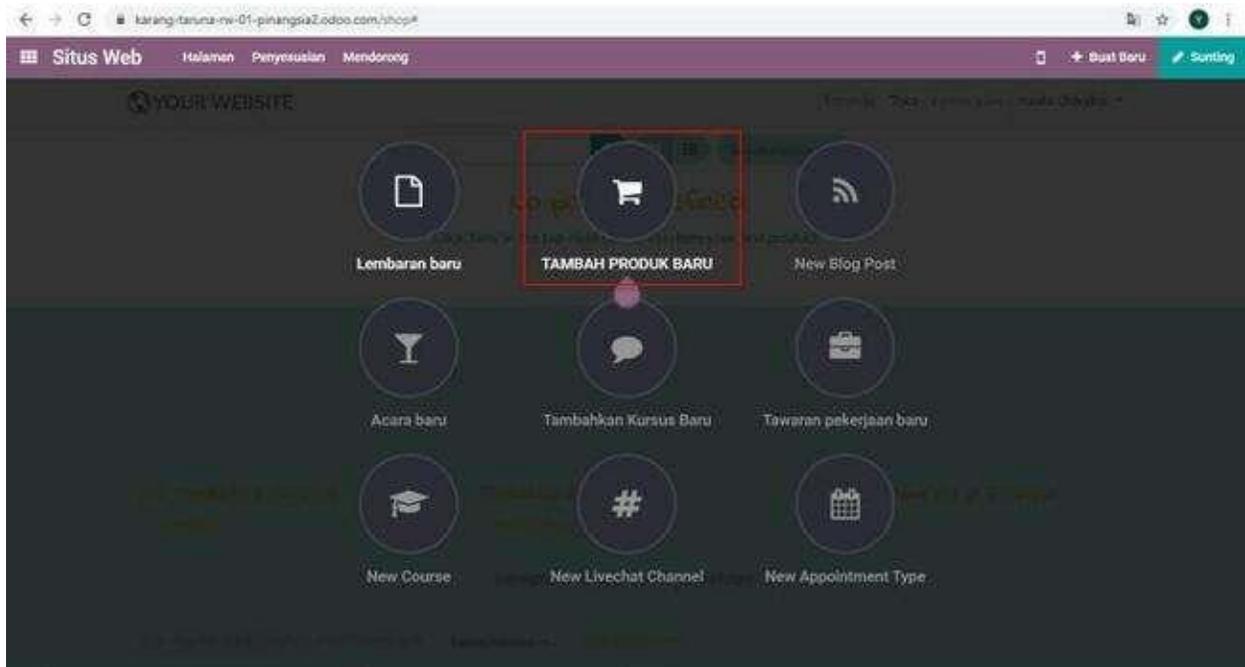
14. Pilih tab menu Buat Baru untuk membuat kategori produk



Gambar 16. Tampilan tab menu Buat Baru

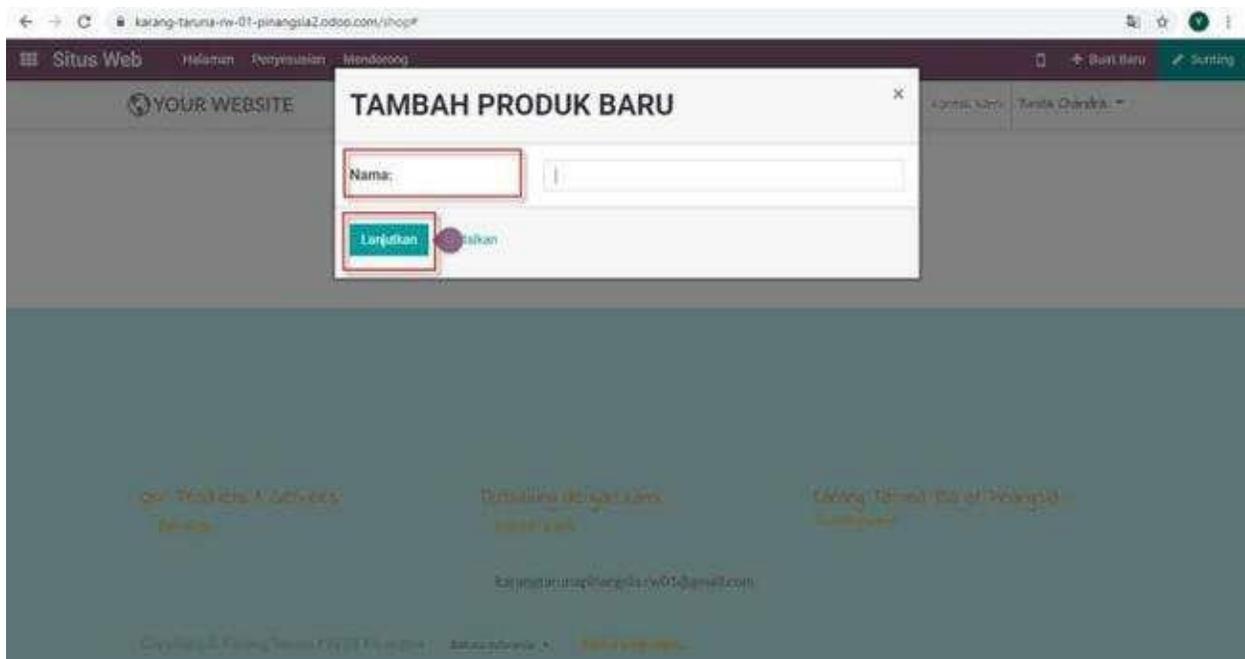


15. Pilih tab menu Tambah Produk Baru



Gambar 17. Tampilan Tambah Produk Baru

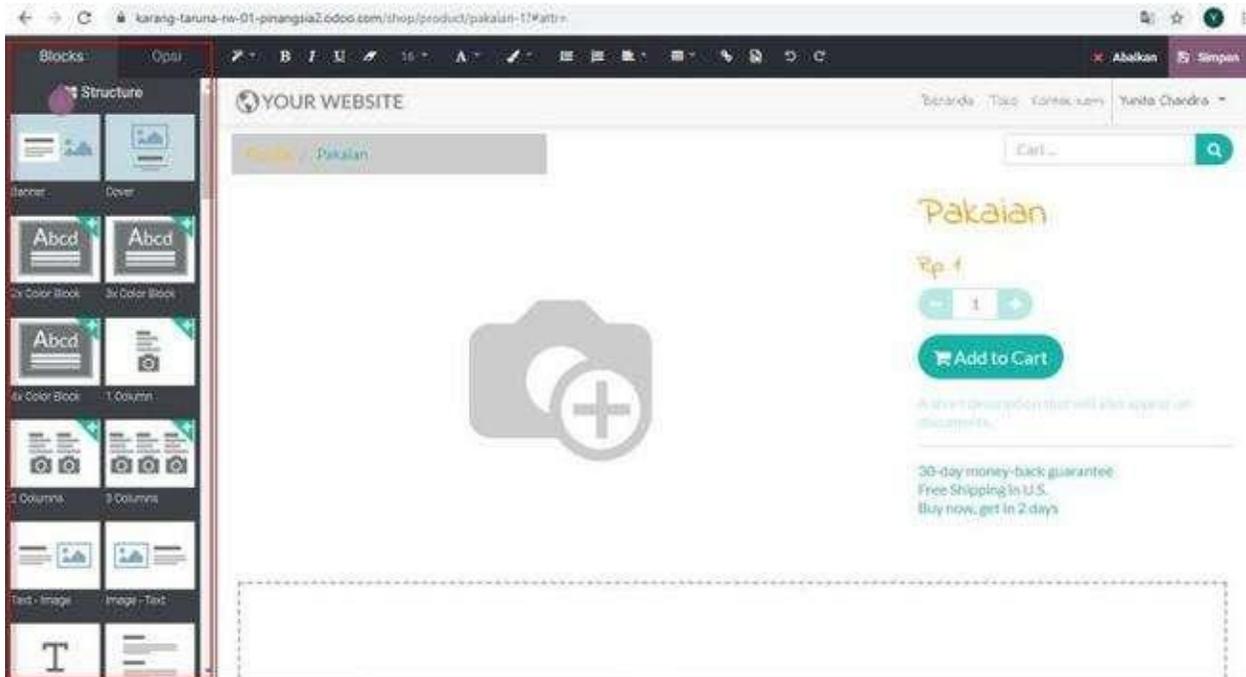
16. Mengisi kolom Nama pada form Tambah Produk Baru



Gambar 18. Tampilan form isian Tambah Produk Baru

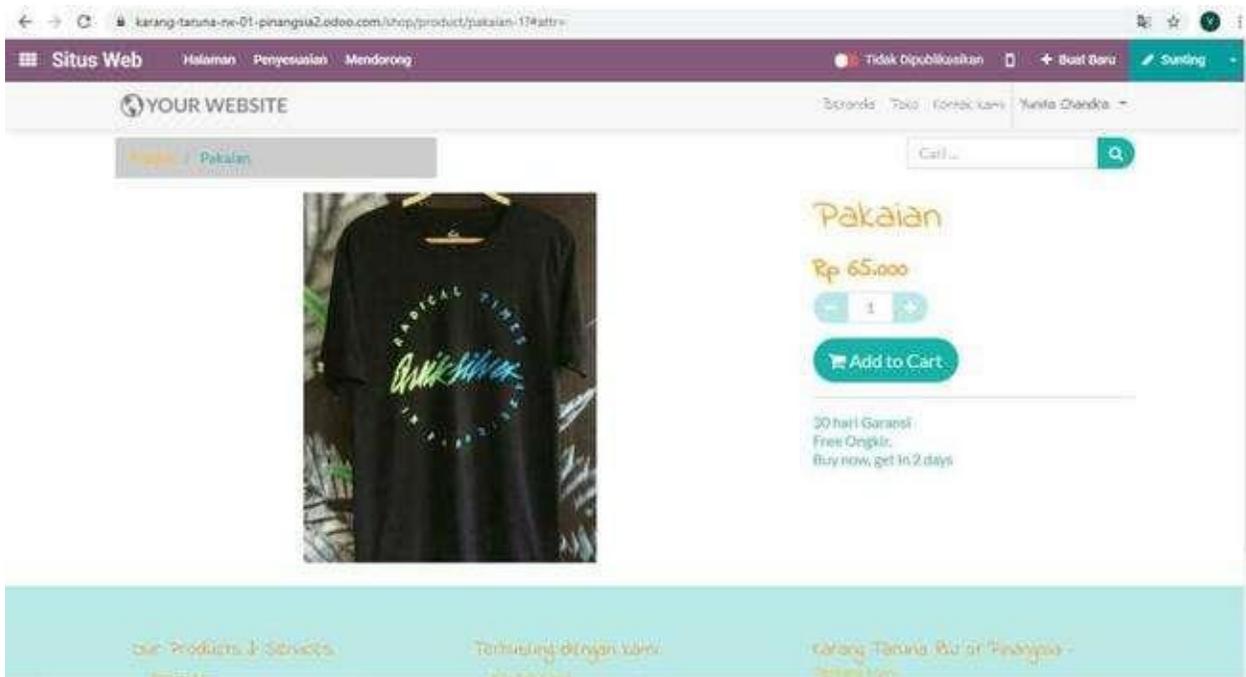


17. Pilih menu Structure untuk mengatur isi produk



Gambar 19. Tampilan menu Structure pada menu Toko

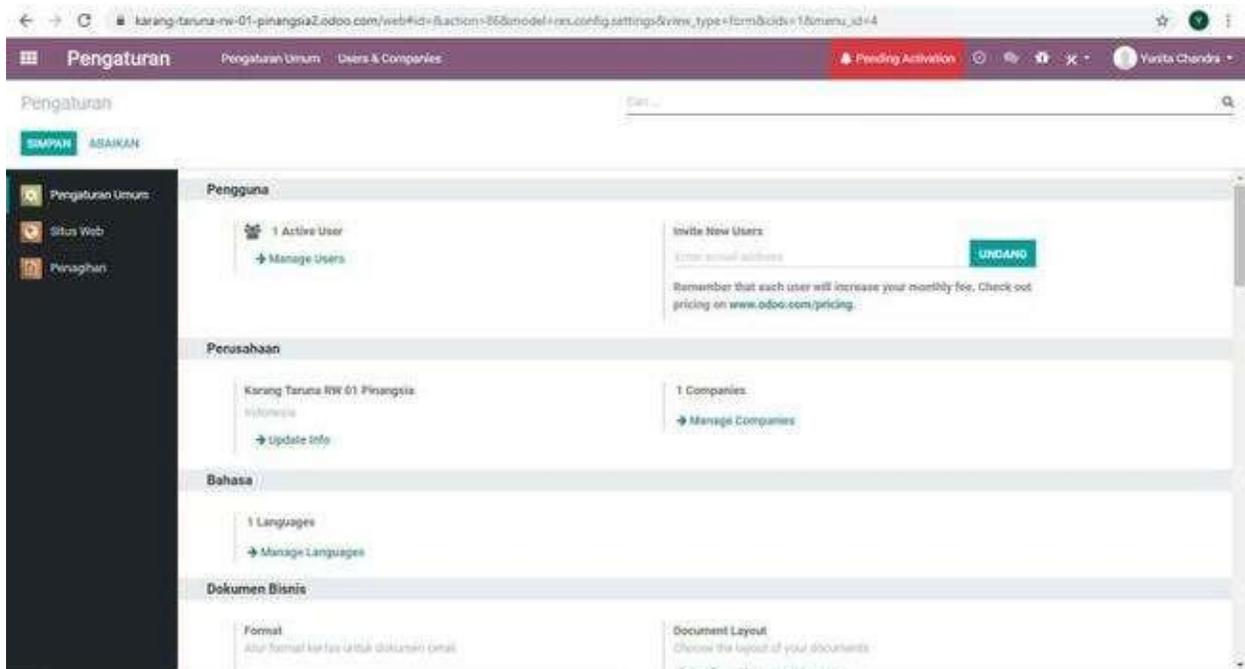
18. Tampilan setelah mengatur kategori produk pakaian



Gambar 20. Tampilan beranda kategori pakaian



19. Pilih menu Pengaturan untuk mengatur situs web

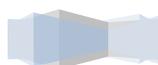


Gambar 21. Tampilan beranda menu Pengaturan

20. Pilih Publish untuk melihat tampilan web

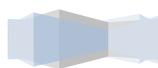


Gambar 22. Tampilan web yang dipublish



PENUTUP

Demikian pembahasan tentang tentang pengenalan *technopreneurship*, khususnya pelatihan membuat website pada odoo dengan media internet sebagai pembelajaran dan media kreatif. Kami sadar dalam penulisan modul ini masih jauh dari kesempurnaan, kami harap kritik dan saran untuk lebih memberikan masukan kepada kami agar kami dapat lebih baik mengembangkan materi yang ada dan dapat memberikan manfaat terhadap masyarakat.



REFERENSI

- Amboala, T., & Richardson, J. (2016). Technological Entrepreneurship Framework for University Commercialization of Information Technology. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 13, 279–290. <https://doi.org/10.28945/3516>
- Arrohman, S. (2013). Peningkatan Minat Dan Kemampuan Technopreneurship Melalui Workshop Satu Hari. *Konferensi Nasional Inovasi Dan Technopreneurship*, 18–19. Retrieved from <http://biofarmaka.ipb.ac.id/biofarmaka/2013/KNIT2013-FullPaperofSigitArrohman.pdf>
- Firdaus, D. W., & Widyasastrena, D. (2018). Perancangan Sistem Informasi Koperasi dan UMKM Berbasis Technopreneur, Daya Saing dan Pemasaran. *SNIA (Seminar Nasional Informatika Dan Aplikasinya)*, 3(September), 27–32.
- Hamid. (2013). Pengembangan “Technopreneurship” Di Perguruan Tinggi Dan Implikasi Kebijakannya. *Jurnal Sains Dan Teknologi Indonesia*, 13(1), 43–48. <https://doi.org/10.29122/jsti.v13i1.874>
- Hartono, W. (2011). Pengembangan Technopreneurship: Upaya Peningkatan Daya Saing Bangsa di Era Global. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terapan 2011 (Semantik 2011)*, 1(1), 1–6.
- Kosasih, W., Ahmad, Lithrone, L. S., & Didi, W. U. (2016). Peranan Pendidikan Technopreneurship Untuk Pembangunan Berkelanjutan: Studi Konseptual. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 5(2), 79. <https://doi.org/10.26593/jrsi.v5i2.2215.79-88>
- Mopangga, H. (2015). Studi Kasus Pengembangan Wirausaha Berbasis Teknologi (Technopreneurship) di Provinsi Gorontalo. *Trikonomika*, 14(1), 13–24. Retrieved from <http://www.journal.unpas.ac.id/index.php/trikonomika/article/view/587>
- Mowery, D. C. & S. S. (2002). Introduction to The Special Issue on University Entrepreneurship and Technology Transfer. In *Management Science* (Vol. 48). OECD.
- Santia, T. (2020). Tantangan dan Peluang Ekonomi di Tengah Pandemi Corona. Retrieved September 1, 2020, from <https://www.liputan6.com/> website: <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4220300/tantangan-dan-peluang-ekonomi-di-tengah-pandemi-corona>
- Suhendi. (2016). Perbandingan Modul Payroll Open ERP (Odo) dengan Modul Payroll Adempiere Suhendi. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 13(2), 136–145. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/sitekin>

