



Mata Ajar

KONSEP DAN STRATEGI E-BUSINESS

Topik Bahasan

ANATOMI INFRASTRUKTUR ICORP

Versi

2013/1.0

Nama File

KDSEB-9D-AnatomiiInfrastruktur.pdf

Referensi Pembelajaran

9-D

Konsep dan Strategi E-Business

ANATOMI INFRASTRUKTUR ICORP

Untuk dapat sukses berbisnis di dunia maya, sebuah perusahaan iCorp (internet Corporation) harus memiliki anatomi infrastruktur (arsitektur) yang sesuai. Secara prinsip, anatomi iCorp dibangun sebagai jembatan yang menghubungkan antara sisi kebutuhan (demand) dan sisi pasokan (supply).

Pada sisi demand, terlihat bahwa paling tidak ada 4 (empat) stakeholders (yang berkepentingan) akan keberadaan iCorp, masing-masing adalah: staf dan karyawan, pemasok dan distributor, investor dan pengamat bisnis, dan pelanggan. Sementara di sisi supply terlihat bagaimana iCorp harus dapat

Sumber: Michael Moon et al., 2001

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

Untuk dapat sukses berbisnis di dunia maya, sebuah perusahaan iCorp (internet Corporation) harus memiliki anatomi infrastruktur (arsitektur) yang sesuai. Secara prinsip, anatomi iCorp dibangun sebagai jembatan yang menghubungkan antara sisi kebutuhan (demand) dan sisi pasokan (supply).

Pada sisi demand, terlihat bahwa paling tidak ada 4 (empat) stakeholders (yang berkepentingan) akan keberadaan iCorp, masing-masing adalah: staf dan karyawan, pemasok dan distributor, investor dan pengamat bisnis, dan pelanggan. Sementara di sisi supply terlihat bagaimana iCorp harus dapat menghubungkan dirinya dengan sistem logistik e-commerce global untuk keperluan pemasokan sumber daya atau produk yang dibutuhkan oleh pelanggan (konsumen langsung) maupun pihak berkepentingan lainnya. Untuk menjembatani kedua kutub tersebut, ada baiknya infrastruktur iCorp dibangun di atas tiga lapisan utama (three tier architecture).

Lapisan Pertama

Lapisan ini adalah yang menghubungkan antara stakeholder dengan perusahaan melalui berbagai macam media antarmuka (user interface). Melalui aplikasi intranet, ekstranet, value chain, dan corporate web, dan peralatan semacam PC, PDA, handphone, touch screen, web-TV, dan lain-lain para stakeholder melakukan hubungan interaktif dengan iCorp. Karena sebagian besar koneksi dilakukan melalui internet, maka seluruh aplikasi dan peralatan harus dapat bekerja dengan menggunakan standard internet protocol (IP). Trend memperlihatkan bahwa stakeholder (users) semakin lama semakin mengharapkan user interface yang menarik,

terutama yang melibatkan aplikasi multimedia (teks, gambar, video, dan audio). Oleh karena itulah di lapisan pertama ini dibutuhkan pula aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan Java Language di atas platform client-server.

Lapisan Kedua

Jika fokus pada lapisan pertama adalah menciptakan user interface yang efektif bagi stakeholders untuk dapat menghubungkannya dengan iCorp, maka pada lapisan kedua akan ditemui aplikasi-aplikasi yang langsung berhubungan dengan produk dan jasa yang ditawarkan oleh iCorp (sesuai dengan model bisnis yang ada). Yang harus diperhatikan oleh manajemen sehubungan dengan hal ini adalah bagaimana iCorp dapat beradaptasi dengan dinamika bisnis yang ada. Dengan kata lain, aplikasi harus dibangun dengan tingkat fleksibilitas yang tinggi. Oleh karena itulah maka berbagai aplikasi yang dibangun pada layer ini selayaknya dibangun dengan menggunakan paradigma obyek (object oriented paradigm).

Lapisan Ketiga

Pada akhirnya di lapisan inilah asset terbesar sebuah iCorp berada. Jika lapisan pertama dan lapisan kedua lebih menitikberatkan pada penggunaan perangkat keras (user interface) dan aplikasi, maka pada lapisan ketiga terletak sistem basis data (database) dari perusahaan. Sebagaimana terlihat pada diagram, terdapat empat aset digital yang berkaitan dengan data, yaitu:

- Aset Informasi merupakan harta milik iCorp yang tak ternilai harganya yang merupakan hasil olahan dari data mentah yang didapatkan baik dari dalam (internal) maupun luar (eksternal) perusahaan yang dibutuhkan iCorp untuk melakukan aktivitas bisnis sehari-hari;
- Aset Pengetahuan merupakan kumpulan dari informasi yang telah diolah dan disebarluaskan oleh berbagai khalayak untuk keperluan iCorp, seperti yang biasa diperoleh melalui email, dokumen elektronik, fax, dan lain sebagainya;
- Aset Media merupakan koleksi iCorp akan berbagai sumber daya yang direpresentasikan dalam berbagai format media digital seperti gambar, audio, video, animasi, dan lain sebagainya; dan
- Aset Sosial merupakan rekaman dari berbagai interaksi antara iCorp dengan pelanggannya yang sangat dibutuhkan untuk menjaga relasi baik antara kedua belah pihak (termasuk di dalamnya data transaksi, keluhan pelanggan, saran dan permintaan, dan lain sebagainya).

Jika lapisan pertama memiliki tugas menghubungkan iCorp dengan para stakeholder-nya (demand site), maka lapisan ketiga bertugas menghubungkan iCorp dengan pemasok kebutuhan "bahan mentahnya" (supply site) agar iCorp dapat menghasilkan produk dan/atau jasa yang ditawarkan. Dengan memiliki anatomi infrastruktur semacam ini, maka berbagai iCorp dapat dengan mudah saling berhubungan antara satu dengan lainnya, karena secara prinsip maupun teknis, internetworking dapat dengan mudah dilakukan dengan membagi arsitektur teknologi perusahaan menjadi tiga lapisan besar.