

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Internet

Berdasarkan pendapat James A.O'Brien (2005, p261) internet adalah jaringan komputer yang tumbuh cepat dan terdiri dari jutaan jaringan perusahaan, pendidikan serta pemerintah yang menghubungkan ratusan juta komputer serta pemakainya di lebih dari 200 negara.

Internet adalah jaringan komputer dunia yang menghubungkan ratusan dari ribuan jaringan kecil komputer pada akademik, *scientific*, dan institusi komersial. (Brian K. Williams dan Stacey C. Sawyer, 2005, p6)

Pada dasarnya internet adalah koleksi jaringan komputer terbesar di dunia, yang masing-masing terdiri dari jaringan yang lebih kecil. (Raymond McLeod, Jr. dan George Schell, 2004, p59)

Berdasarkan pengertian internet diatas, dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan komunikasi global yang menghubungkan jaringan komputer.

2.1.1 Sejarah internet

Menurut *Anonymous*¹ Jaringan internet yang kita kenal saat ini pertama kali dikembangkan tahun 1969 oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat dengan nama ARPAnet (*US Defense Advanced Research Projects Agency*). ARPAnet dibangun dengan sasaran untuk membuat suatu jaringan komputer yang tersebar untuk menghindari pemusatan informasi di satu titik yang dipandang rawan untuk dihancurkan apabila terjadi

peperangan. Dengan cara ini diharapkan apabila satu bagian dari jaringan terputus, maka jalur yang melalui jaringan tersebut dapat secara otomatis dipindahkan ke saluran lainnya.

Di awal 1980-an, ARPANET terpecah menjadi dua jaringan, yaitu ARPANET dan Milnet (sebuah jaringan militer), akan tetapi keduanya mempunyai hubungan sehingga komunikasi antar jaringan tetap dapat dilakukan. Pada mulanya jaringan interkoneksi ini disebut DARPA Internet, tapi lama-kelamaan disebut sebagai Internet saja. Sesudahnya, internet mulai digunakan untuk kepentingan akademis dengan menghubungkan beberapa perguruan tinggi, masing-masing UCLA, *University of California at Santa Barbara*, *University of Utah*, dan *Stanford Research Institute*. Ini disusul dengan dibukanya layanan Usenet dan Bitnet yang memungkinkan internet diakses melalui sarana komputer pribadi (PC). Berikutnya, protokol standar TCP/IP mulai diperkenalkan pada tahun 1982, disusul dengan penggunaan sistem DNS (*Domain Name Service*) pada 1984.

Di tahun 1986 lahir *National Science Foundation Network* (NSFNET), yang menghubungkan para periset di seluruh negeri dengan 5 buah pusat super komputer. Jaringan ini kemudian berkembang untuk menghubungkan berbagai jaringan akademis lainnya yang terdiri atas universitas dan konsorsium-konsorsium riset. NSFNET kemudian mulai menggantikan ARPANET sebagai jaringan riset utama di Amerika hingga pada bulan Maret 1990 ARPANET secara resmi dibubarkan. Pada saat NSFNET dibangun, berbagai jaringan internasional didirikan dan

dihubungkan ke NSFNET. Australia, negara-negara Skandinavia, Inggris, Perancis, Jerman, Kanada dan Jepang segera bergabung kedalam jaringan ini.

Pada awalnya, internet hanya menawarkan layanan berbasis teks, meliputi *remote access*, *email/messaging*, maupun diskusi melalui *newsgroup* (*Usenet*). Layanan berbasis grafis seperti *World Wide Web* (WWW) saat itu masih belum ada. Yang ada hanyalah layanan yang disebut *Gopher* yang dalam beberapa hal mirip seperti web yang kita kenal saat ini, kecuali sistem kerjanya yang masih berbasis teks. Kemajuan berarti dicapai pada tahun 1990 ketika *World Wide Web* mulai dikembangkan oleh CERN (Laboratorium Fisika Partikel di Swiss) berdasarkan proposal yang dibuat oleh Tim Berners-Lee. Namun demikian, *WWW browser* yang pertama baru lahir dua tahun kemudian, tepatnya pada tahun 1992 dengan nama Viola. Viola diluncurkan oleh Pei Wei dan didistribusikan bersama CERN WWW. Tentu saja *web browser* yang pertama ini masih sangat sederhana, tidak secanggih *browser* modern yang kita gunakan saat ini.

Terobosan berarti lainnya terjadi pada 1993 ketika InterNIC didirikan untuk menjalankan layanan pendaftaran *domain*. Bersamaan dengan itu, Gedung Putih (*White House*) mulai online di Internet dan pemerintah Amerika Serikat meloloskan *National Information Infrastructure Act*. Penggunaan internet secara komersial dimulai pada 1994 dipelopori oleh perusahaan *Pizza Hut*, dan Internet *Banking* pertama kali diaplikasikan oleh *First Virtual*. Setahun kemudian, *CompuServe*, *America Online*, dan *Prodigy* mulai memberikan layanan akses ke Internet bagi masyarakat umum.

Sementara itu, di Indonesia baru bisa menikmati layanan Internet komersial pada sekitar tahun 1994. Sebelumnya, beberapa perguruan tinggi seperti Universitas Indonesia telah terlebih dahulu tersambung dengan jaringan internet melalui *gateway* yang menghubungkan universitas dengan *network* di luar negeri. (Menurut : Graifhan Ramadhani , <http://www.dhani.singcat.com/internet/modul.php>, 18/09/2008).

2.1.2 WWW (*World Wide Web*)

Menurut Raymond McLeod, Jr. dan George Schell (2004, p59-p60) *World Wide Web* adalah ruang informasi di internet tempat dokumen-dokumen *hypermedia* disimpan dan dapat diambil melalui suatu skema alamat yang unik. Serta kumpulan komputer yang bertindak sebagai *server* internet yang menyimpan dokumen-dokumen yang di format untuk memungkinkan orang melihat teks, grafik dan audio maupun memungkinkan kaitan ke dokumen-dokumen lain di *web*.

Istilah – istilah dalam *World Wide Web* (WWW) :

a. *Web Site* (situs *web*)

Mengacu pada suatu komputer yang dikaitkan ke internet yang berisi *hypermedia* yang dapat diakses dari komputer lain dalam jaringan melalui suatu *hypertext link* .

b. *Hypertext link*

Mengacu pada suatu penunjuk yang terdiri dari teks atau grafik yang digunakan untuk mengakses *hypertext* yang disimpan di situs *web*. Teks itu biasanya digaris bawah dan ditampilkan dalam warna biru. Jika *cursor*

ditempatkan di atasnya, bentuk *cursor* itu berubah menjadi tangan dengan jari yang menunjuk.

c. Web Page (halaman page)

Mengacu pada suatu file *hypermedia* yang disimpan di suatu situs *web*, yang diidentifikasi oleh suatu alamat yang unik.

d. Home Page

Mengacu pada halaman pertama dari suatu situs *web*. Halaman-halaman lain di situs tersebut dapat dicapai dari *Home Page*.

2.1.3 URL (*Universal Resource Location*)

Menurut Raymond McLeod, Jr. dan George Schell (2004, p60) URL mengacu pada alamat dari suatu *web*, yang terdiri dari :

- a. *Protocol*, adalah suatu set standar yang mengatur komunikasi data, HTTP(*Hypertext Transfer Protocol*) adalah *protocol* untuk hypertext, dimana nama *protocol* ditulis dalam huruf kecil, dan di ikuti oleh titik dua (:) dan dua garis miring (/).
- b. *Domain name* adalah *website* tempat *webpage* disimpan. Nama file itu dapat memiliki titik-titik (disebut *dot*). Tiga huruf terakhir dari *domain name* menyatakan jenis *website*, *edu* (pendidikan/*education*), *com* (komersial/*commercial*), dan *gov* (pemerintah/*government*) adalah paling sering di pakai. *Domain name* diikuti oleh suatu garis miring.
- c. *Path*, dapat mengidentifikasi suatu *account* tertentu di *website* dan *hypertext markup language* (HTML). HTML adalah kode program yang menciptakan *hypertext links*, dan titik dalam huruf kecil.

2.1.4 Web Browser

Menurut Jeffery L. Whitten et al (2005, p66) *Web browser* atau *browser* adalah software yang memungkinkan pemakai untuk menemukan dan melihat *web page* dan berpindah dari *page* satu ke *page* lainnya. Dua *browser* yang paling terkenal adalah Microsoft Internet Explorer (paling sering digunakan) dan Netscape Navigator. Ketika terhubung dengan *website* tertentu dengan *browser*, hal pertama yang dilihat adalah *homepage*. Kemudian dapat berpindah dari satu *page* ke *page* lainnya dengan menekan *hypertext links*.

2.1.5 Web Server

Menurut Jeffery L. Whitten et al (2005, p66) *Web server* berisi *web page* yang dapat dilihat dengan menggunakan *web browser*. *Web server* menerima permintaan *Web browser* dan mengirimkan kembali hasil-hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web*. *Web server* yang terkenal diantaranya adalah *Apache* dan *Microsoft Internet Information Service (IIS)*. *Apache* merupakan *web server* antar-*platform*, sedangkan *IIS* hanya dapat beroperasi di sistem operasi *Windows*.

2.1.6 HTTP (*Hypertext Transport Protocol*)

Menurut Jeffery L. Whitten et al (2005, p68) *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)* adalah protokol yang merupakan standar komunikasi yang digunakan untuk mengatur pertukaran informasi. *HTTP* mengijinkan *web browser* untuk berhubungan dengan *web server*. *HTTP* merupakan standar

komunikasi yang memungkinkan *web browser* untuk berhubungan dengan *web server*. Tanpa *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP), file tidak dapat dikirim melalui *web*.

2.2 Analisis

Definisi analisis secara umum adalah memeriksa dan mengevaluasi informasi-informasi yang relevan untuk memilih tindakan yang terbaik dari berbagai macam alternative. (Anonymous4, <http://www.investorwords.com/208/analysis.html>, 18/09/2008)

Analisis adalah hasil dari kegiatan yang berlangsung sejak seseorang mulai meneliti kemudian mengkaji dan menjabarkannya serta mempertimbangkan. (Usman, www.telukbone.org/index.php, 18/09/2008)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa analisis adalah tindakan yang mengambil suatu bagian untuk kemudian di pelajari.

2.3 Perancangan

Berdasarkan kata kerja, "*to design*" atau merancang mengarah pada proses menciptakan dan membangun rancangan untuk produk, struktur, atau komponen. Berdasarkan kata benda, "*design*" atau rancangan digunakan baik hasil (solusi) dari rencana (misalnya proposal, gambar, model, deskripsi) atau hasil dari implementasi suatu rencana. Proses (secara garis besar) juga diperlakukan sebagai produk dari rancangan, yang kemudian dikenal dengan sebutan rancangan proses (*process design*). (Anonymous5, <http://en.wikipedia.org/wiki/design>, 18/09/2008).

Perancangan adalah proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang kreatif guna mencapai hasil yang optimal. (*Anonymous6*, digilib.petra.ac.id, 18/09/2008)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah merencanakan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik.

2.4 *Class Diagram*

Menurut Jeffery L. Whitten at all (2005,p432-p437), *class diagram* adalah gambar grafis mengenai struktur objek statis dari suatu sistem, menunjukkan kelas-kelas objek yang menyusun sebuah sistem dan juga hubungan antara kelas dan objek tersebut.

Class diagram secara grafis menggambarkan objek dan asosiasinya. Pada diagram ini kita juga akan menyisipkan *multiplicity*, hubungan generalisasi atau spesialisasi dan hubungan agregasi.

Langkah-langkah yang digunakan dalam menyusun *class diagram*:

1. Mengidentifikasi asosiasi dan *multiplicity*

Association adalah hubungan antara pelaku / *actor* dengan *use case* dimana terjadi interaksi diantara mereka. *Multiplicity* adalah jumlah kejadian minimum dan maksimum dari suatu objek atau kelas. Untuk satu kejadian tunggal dari objek atau kelas yang terkait.

2. Mengidentifikasi hubungan generalisasi atau spesialisasi

Generalization atau spesialisasi adalah sebuah teknik dimana atribut dan *behaviour* yang umum pada beberapa tipe kelas atau objek, dikelompokkan (atau diabstraksi) kedalam kelasnya sendiri, disebut *supertype*. Atribut dan

metode kelas objek supertype kemudian diwariskan oleh kelas objek tersebut (*subtype*).

3. Mengidentifikasi hubungan agregasi

Aggregation adalah sebuah hubungan dimana satu kelas “*whole*” yang lebih besar berisi satu atau lebih kelas “*part*” yang lebih kecil. Atau, kelas “*part*” yang lebih kecil adalah bagian dari kelas “*whole*” yang lebih besar.

4. Menyiapkan diagram kelas

2.5 Usecase Diagram

Menurut Jeffery L. Whitten at all (2005,p257 – p266) *Usecase diagram* adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem eksternal dan pengguna. Dengan kata lain, secara grafis menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan untuk berinteraksi dengan sistem.

Pemodelan *usecase* mengidentifikasi dan menggambarkan fungsi-fungsi sistem dengan menggunakan alat yang disebut *usecase*. *Usecase* menggambarkan fungsi-fungsi sistem dari sudut pandang pengguna eksternal dan dalam sebuah cara dan terminologi yang mereka pahami. Agar permintaan tersebut dipenuhi secara akurat dan menyeluruh, diperlukan tingkat keterlibatan pengguna yang sangat tinggi, juga pakar yang mempunyai pengetahuan mengenai proses bisnis atau kejadian bisnis.

Langkah-langkah yang diperlukan dalam membuat *usecase* :

1. Mengidentifikasi pelaku bisnis

Memusatkan perhatian pada pelaku akan membantu menyaring dan mendefinisikan lebih lanjut lingkup dan batasan sistem tersebut. Pelaku juga menentukan kelengkapan persyaratan sistem. Mengenali terlebih dahulu para pelaku membuat kita dapat mengidentifikasi kandidat kita pada saat kita melakukan wawancara dan observasi untuk menyelesaikan pemodelan *usecase*.

2. Mengidentifikasi use-case persyaratan bisnis

Usecase persyaratan bisnis menangkap interaksi dengan pengguna menggunakan cara yang bebas dari detail teknologi dan implementasi. Karena *usecase* menggambarkan bagaimana para pelaku sebenarnya berinteraksi dengan sistem, maka teknik yang bagus untuk mencari *usecase* persyaratan bisnis adalah dengan menyelidiki para pelaku dan bagaimana mereka akan menggunakan sistem tersebut.

3. Membuat model diagram *use-case*

Diagram model *usecase* digunakan untuk menggambarkan secara grafis lingkup dan batasan sistem. *Usecase* telah dikelompokkan menjadi subsistem bisnis. Subsistem tersebut (simbol paket UML) menyatakan area fungsional logika dari proses bisnis.

4. Mendokumentasikan naratif *use-case* persyaratan bisnis

Pada saat mempersiapkan naratif, sebaiknya mendokumentasikannya terlebih dahulu pada level tinggi agar anda segera dapat memahami kejadian dan besar sistem. Kemudian, kembali ke tiap *usecase* dan mengembangkannya ke naratif persyaratan bisnis yang terdokumentasi secara lengkap.

2.6 *State Transition Diagram*

Menurut Jeffery L. Whitten et al (2005, p326) *State transition diagram* adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan urutan dan variasi *screen* yang dapat terjadi selama satu sesi penggunaan. Istilah '*screen*' dalam pengertian secara umum dapat mengacu pada *display screen* keseluruhan, *window* atau *dialogue box*.

Notasi – notasi dalam *State Transition Diagram* :

- a. Bujur sangkar digunakan untuk menggambarkan *display screen*. Bujur sangkar tersebut hanya menggambarkan apa yang akan muncul selama *dialogue*.
- b. Anak Panah menggambarkan aliran *control* dan menggerakkan kejadian yang akan menyebabkan *screen* menjadi aktif atau menerima fokus. Arah anak panah menunjukkan urutan munculnya *screen-screen* tersebut. Sebuah anak panah yang terpisah, masing-masing memiliki nama, digambar untuk setiap arah karena tindakan yang berbeda akan menggerakkan aliran *control* dari dan aliran *control* ke *screen* yang ada.

2.7 Perancangan Layar Antar Muka

Menurut Dastbaz (2003, p108) mengatakan bahwa secara umum 'layar antarmuka' didefinisikan sebagai antarmuka antara *user* dan komputer dan dapat melibatkan perangkat keras dan perangkat lunak.

Pengertian yang lebih mendalam tentang layar antarmuka dengan menyatakan bahwa secara dasar layar antarmuka harus menyertakan beberapa *item*

seperti menu, layar *window*, *keyboard*, *mouse*, bunyi *beep* dan suara komputer lainnya.

2.7.1 Delapan Aturan Emas

Pada prinsipnya, terdapat delapan aturan dalam melakukan desain yang dapat diterapkan pada sebagian besar sistem interaktif. Prinsip desain antarmuka ini diperoleh berdasarkan pengalaman. (Shneiderman, 1998, p75 – p77)).

Adapun delapan aturan tersebut adalah :

1. *Strive for consistency* atau berusaha untuk konsisten

Aturan ini paling sering dilanggar, namun keuntungan yang didapat dari ketaatan sangat luas. Rangkaian aksi yang konsisten diperlukan pada situasi seperti : istilah yang sama pada *prompt*, menu, layar bantuan, dan perintah-perintah. Konsistensi yang dimaksud misalnya adalah penggunaan warna teks, pemilihan jenis huruf dan penulisan huruf besar.

2. *Enable frequent users to use shortcuts* atau Memungkinkan adanya *shortcut*.

Bagi *user* yang sudah ahli menggunakan sistem, ia membutuhkan jumlah interaksi yang lebih singkat. Interaksi yang singkat ini dapat diperoleh dengan *shortcut*.

3. *Offer informative feedback* atau Memungkinkan umpan balik yang informatif.

Untuk setiap aksi yang dilakukan *user* terhadap sistem, sistem harus memiliki umpan balik yang sopan dan jelas.

4. *Design dialogs to yield closure* atau Merancang dialog untuk menghasilkan keadaan akhir.

Urutan-urutan aksi diatur ke dalam grup-grup dengan bagian awal, tengah, dan akhir. Umpan balik pada saat akhir dari grup aksi tersebut harus dapat memuaskan *user*.

5. *Offer simple error handling* atau Menyediakan pencegahan kesalahan dan penanganan kesalahan yang sederhana

Sedapat mungkin sistem dibuat tidak melakukan kesalahan pada saat *user* sedang mengakses. Jika terjadi, maka sistem harus dapat mendeteksi dan memberikan instruksi yang sederhana dan membangun untuk *recovery*.

6. *Permit easy reversal of actions* atau Mengijinkan pembalikan aksi.

Sedapat mungkin, aksi harus dapat dikembalikan. Fasilitas ini mengurangi kegelisahan, mengingat pengguna mengetahui bahwa kesalahan dapat digagalkan, hal ini mendorong penjelajahan

7. *Support internal locus of control* atau Mendukung pusat kendali internal

User yang sudah berpengalaman menginginkan suatu perasaan bahwa mereka menguasai sistem dan sistem harus merespon semua keinginan mereka.

8. *Reduce short-term memory load*

Terbatasnya kemampuan manusia untuk ingatan jangka pendek membutuhkan perhatian yang cukup. Untuk mengatasi hal ini dapat dilakukan dengan mengurangi frekuensi pergerakan *window* dan dengan waktu pelatihan yang cukup.

2.7.2 Lima Faktor Manusia

Menurut Shneiderman (1998, p15), Di dalam membuat suatu desain sistem, para pengembang sistem harus memperhatikan faktor-faktor yang datang dari manusia. Lima faktor yang sangat penting untuk diperhatikan, antara lain :

1. *Time to Learn*, waktu yang diperlukan seorang *user* untuk belajar bagaimana menggunakan sistem untuk keperluan tertentu.
2. *Speed of Performance*, berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menghasilkan apa yang dibutuhkan.
3. *Rate Errors by Users*, berapa banyak dan apa saja jenis kesalahan yang dibuat oleh *user* dalam menggunakan sistem.
4. *Retention over Time*, bagaimana kemampuan *user* untuk mempertahankan pengetahuan mereka terhadap sistem setelah beberapa waktu. Hal ini berhubungan dengan lamanya waktu untuk belajar dan frekuensi penggunaan sistem.
5. *Subjective Satisfaction*, ketertarikan pengguna dalam menggunakan bermacam-macam aspek pada sistem.

2.7.3 Waktu Respon

Waktu respon dari komputer adalah jumlah detik yang dimulai dari saat pengguna memulai aktivitas (biasanya dengan menekan tombol *ENTER* atau klik *mouse*) sampai komputer mulai menampilkan hasilnya pada layar atau *printer*. (Sneiderman, 1998, P279). Terdapat beberapa pedoman akan waktu respon :

1. Pengguna lebih menyukai waktu respon yang singkat.
2. Waktu respon yang lebih dari 15 detik dapat mengganggu.
3. Pengguna mengubah cara penggunaan sesuai dengan waktu respon
4. Waktu respon yang semakin pendek dapat mempersingkat waktu pengguna untuk berpikir.
5. Langkah yang lebih cepat dapat meningkat produktivitas, namun juga meningkatkan tingkat kesalahan.
6. Pengurangan perbaikan kesalahan dan waktu perbaikan mempengaruhi waktu respon optimal
7. Waktu respon harus sesuai dengan tugas berikut :
 - a. Pengetikan, pergerakan kursor, pemilihan dengan *mouse* antara 50 hingga 150 milidetik.
 - b. Tugas-tugas sederhana yang sering dilakukan kurang dari 1 detik.
 - c. Tugas-tugas umum antara 2 hingga 4 detik.
8. Tugas-tugas kompleks antara 8 hingga 12 detik
 - a. Pengguna harus diberi tahu dari penundaan yang lama.
 - b. Perbedaan yang sedikit pada waktu respon masih dapat diterima.
 - c. Penundaan yang tidak diharapkan dapat mengganggu.
 - d. Tes empiris dapat membantu dalam menentukan waktu respon yang sesuai.

2.8 SWOT (*Strength Weakness Opportunities Threats*)

Menurut Kadir (2007, p177-180), SWOT menggambarkan bagaimana peluang dan tantangan eksternal yang dihadapi perusahaan dapat diimbangi oleh kekuatan dan kelemahan internal. Ada empat strategi yang dapat ditempuh.

Ke empat strategi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Strategi SO (*Strengths-Opportunities*)

Memakai kekuatan internal perusahaan dalam memanfaatkan peluang eksternal. Pada umumnya, perusahaan akan berusaha melaksanakan strategi WO, ST, atau WT agar memperoleh kekuatan dalam menerapkan strategi SO tersebut. Artinya, apabila perusahaan banyak mempunyai kelemahan internal maka perusahaan harus berusaha keras agar kelemahan itu dapat diminimalkan dan mengubahnya menjadi kekuatan. Kalau menghadapi tantangan yang sangat kuat, perusahaan akan berusaha menghindarinya, agar dapat memusatkan perhatiannya kepada pemanfaatan peluang.

b. Strategi WO (*Weakness-Opportunities*)

Atau strategi kelemahan – peluang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan yang ada dengan memanfaatkan berbagai peluang eksternal. Kadang-kadang peluang eksternal yang besar ada, tetapi kelemahan internal sebuah perusahaan membawanya tidak mampu memanfaatkan peluang itu secara efektif. Strategi WO alternatif adalah mempekerjakan dan melatih orang untuk memiliki kemampuan teknis yang diperlukan.

c. Strategi ST (*Strengths-Threats*)

Strategi kekuatan - ancaman menggunakan kekuatan perusahaan untuk menghindari atau mengurangi dampak ancaman eksternal. Hal ini tidak berarti

bahwa organisasi yang kuat pasti selalu menghadapi ancaman *frontal* dalam lingkungan eksternal.

d. Strategi WT (*Weakness-Threats*)

Atau strategi kelemahan - ancaman merupakan taktik defensif yang diarahkan untuk mengurangi kelemahan internal dan menghindari ancaman eksternal. Sebuah organisasi yang dihadapkan pada berbagai ancaman eksternal dan kelemahan internal, sesungguhnya dalam posisi yang berbahaya. Faktanya perusahaan seperti ini mungkin harus berjuang agar dapat bertahan, atau melakukan *merger* rasionalisasi menyatakan pailit atau memilih di-*likuidasi*.

Dalam membangun strategi melalui SWOT, diperlukan delapan langkah sebagai berikut:

1. Tulis peluang eksternal perusahaan
2. Tulis ancaman eksternal kunci perusahaan
3. Tulis kekuatan internal kunci perusahaan
4. Tulis kelemahan internal kunci perusahaan
5. Cocokkan kekuatan internal dengan peluang eksternal dan catatlah strategi SO dalam sel yang sudah ditentukan
6. Cocokkan kelemahan internal dengan peluang eksternal dan catatlah strategiWO dalam sel yang sudah ditentukan
7. Cocokkan kekuatan internal dengan ancaman eksternal dan catatlah strategi ST dalam sel yang sudah ditentukan
8. Cocokkan kekuatan internal dengan ancaman eksternal dan catatlah srategi WT dalam sel yang sudah ditentukan.

Tabel Matriks SWOT

Selalu dibiarkan kosong	Strengths (S) Tentukan daftar yang merupakan kekuatan internal perusahaan	Weakness (W) Tentukan daftar yang merupakan kelemahan internal perusahaan
Opportunities (O) Tentukan daftar peluang eksternal	Strategi SO Menciptakan strategi yang menggunakan kekuatan perusahaan untuk memanfaatkan peluang	Strategi WO Menciptakan strategi untuk mengatasi kelemahan dengan memanfaatkan peluang yang ada
Threats (T) Tentukan daftar ancaman eksternal	Strategi ST Menciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman yang ada	Strategi WT Menciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman yang ada

Tabel 2.1 Matriks SWOT

Sumber : Abdoel Kadir (2007, p181)

2.9 Portal

Menurut Jeffery L. Whitten et al (2005, p26) Portal adalah *homepage* yang dapat diatur sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan spesifik pada setiap individu berbeda yang menggunakannya. Misalnya teknologi portal dapat mendefinisikan halaman *web* yang menyediakan informasi dan aplikasi yang sesuai untuk peran yang berbeda dalam perusahaan yang sama, tiap peran individu menentukan informasi dan aplikasi apa yang dapat digunakan orang tersebut untuk halaman *web*-nya.

Portal adalah aplikasi berbasis *web* yang menyediakan akses suatu titik tunggal dari informasi *online* terdistribusi, seperti dokumen yang didapat melalui pencarian, kanal berita dan link ke situs khusus. Untuk memudahkan pengguna biasanya disediakan kemampuan pencarian dan pengorganisasian informasi. (Kukuh Setyo Prakoso, www.ilmukomputer.com, 23/09/2008)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa portal adalah suatu *web* yang menawarkan fasilitas pencarian atau links untuk memenuhi kebutuhan spesifik pada setiap individu yang menggunakannya.

2.9.1 Tipe-tipe portal

Menurut Kukuh Setyo Prakoso dalam www.ilmukomputer.com

Portal dikelompokkan ke dalam 4 kategori, yaitu :

1. *Corporate / Enterprise (Intranet) Portals* (Portal Perusahaan)

Business2Employee / B2E (Bisnis ke Pekerja), yaitu :

a. *Enterprise Information Portal* (EIP) - Portal Informasi Perusahaan.

EIP menyediakan akses pada tipe lain dari portal, seperti portal E-bisnis, portal pribadi, dan portal masyarakat. EIP didefinisi sebagai aplikasi yang memungkinkan perusahaan untuk membuka kunci informasi yang disimpan secara internal, dan menyediakan pengguna *gateway* tunggal untuk membuat informasi sesuai selera masing-masing dan pengetahuan untuk membuat pemberitahuan keputusan bisnis.

Contoh dari portal Perusahaan/EIP termasuk :

1. *Business Intellegent Portal*

adalah portal perusahaan yang memungkinkan pengguna mengakses dan membuat laporan untuk tujuan pembuatan keputusan pada perusahaan yang menggunakan *database* yang besar.

2. *Business Area (Intranet) Portal*

Portal ini menyediakan fungsi spesifik atau proses dan aplikasi-aplikasi di dalam suatu perusahaan.

3. Portal Horizontal

Portal horizontal sangat umum dalam kehidupan dan lintas organisasi.

Contoh dari portal horizontal adalah sebagai berikut :

- a. Kolaborasi-*Enterprise Collaborative Portal* (ECP) atau Portal Gabungan Perusahaan, Portal ini menyediakan ruang virtual (*virtual space*) untuk saling bekerjasama.
- b. Keahlian-*Enterprise Expertise Portals* (EEP) atau Portal Keahlian Perusahaan, Portal ini menyediakan koneksi berdasarkan kemampuan atau keahlian.
- c. Manajemen Pengetahuan- *Enterprise Knowledge Portal* (EKP) atau Portal Pengetahuan Perusahaan, Portal ini menyediakan semua hal yang disebutkan diatas dan secara proaktif memberikan *link* ke isi dan orang secara langsung terlibat sebagai pengguna yang bertugas di *real time*.

- d. Manajemen Isi- *Content Management*. Perusahaan atau situs yang menyediakan informasi terkini tentang suatu hal.
- e. Manajemen Dokumen - *Document Management* (misal : Documentum).

4. Portal Tugas atau Peranan- *Role Portals*.

Role Portals mengembangkan dukungan pada 3 model bisnis yaitu B2E (*Business to Employee*), B2C (*Business to Corporate*), dan B2B (*Business to Business*). *Role portal* untuk B2E menyediakan dukungan akses dan ketersediaan informasi khusus bagi pekerja, seperti *self service* untuk pekerja. *Role Portal* untuk B2C mendukung *linkage* (keterkaitan) dan hubungan antara perusahaan dengan pelanggan (*customer*). *Role Portal* untuk B2B menyediakan aliran informasi, aktivitas, dan proses bisnis lintas perusahaan dan *supplier* dan rekanan untuk distribusi dan aktifitas rantai manajemen persediaan.

2. *E-Business (Extranet) Portals*

Mempunyai 3 sub kategori :

- a. *Extended Enterprise Portals*- Portal Perluasan Perusahaan.

Contoh dari *Extended Enterprise Portals* adalah B2C (*Business to Consumer*) dimana perluasan perusahaan untuk para pelanggannya dengan tujuan pemesanan, tagihan, layanan pelanggan, *self service*, dan sebagainya dan B2B (*Business to Business*) dimana memperluas perusahaan pada para *supplier* (pemasok barang) dan rekan kerjanya.

b. *E-Marketplace Portal*- Portal Pemasaran via net.

Sebuah contoh *e-Marketplace* portal adalah *CommerceOne.net*.

CommerceOne.net menyediakan perniagaan yang berhubungan dengan pelayanan kepada komunitas pembeli, penjual, pembuat pasar via net.

c. *ASP portal*.

ASP portal adalah portal B2B yang mengijinkan pelanggan bisnis menyewa produk maupun jasa.

3. *Personal (WAP) portals*- Portal Pribadi.

Ada dua tipe utama *personal portals* :

a. *Pervasive portal* atau *mobility portal*.

Portal ini terintegrasi dalam telepon *web*, telepon seluler, *wireless* PDA, pager, dan sebagainya.

b. *Appliance portals*- Portal alat rumah tangga.

Ini adalah portal yang tergabung dalam TV (*Web TV*), otomobil (*OnStar*), dan sebagainya.

4. *Public* atau *Mega Portals (Internet)*

Fokus membangun pemirsa online yang besar dengan demografi yang luas atau berorientasi profesional.

Ada 2 tipe utama Public portal :

a. *General public portals* atau *Mega Portals* - Portal masyarakat umum.

Portal ini sepenuhnya beraamatkan di Internet melawan komunitas kepentingan khusus.

- b. *Industrial Portals, Vertical portals atau Vortals* - Portal Industri, portal vertikal.

Portal ini tumbuh secara cepat dan berfokus pada audiens yang sempit atau komunitas.

2.9.2 Komponen Fungsional Portal

Portal menyediakan kombinasi “*out of the box*” (di luar kotak) dan pengaturan fungsionalitas sesuai keinginan yang memungkinkan *user* untuk menemukan, mengatur, mengkategorikan, dan menggunakan isi dan aplikasi-aplikasi. Komponen fungsional portal tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. **Taksonomi (*taxonomy*)**

Walau taksonomi dapat didefinisikan sebagai direktori isi (konten) untuk sebuah informasi perusahaan yang tak terstruktur, ini bisa dikelompokkan sesuai isi dan dipresentasikan kepada *user* dengan berbagai cara. Baik substansi dan tingkah laku dari direktori yang ditetapkan sebagai taksonomi untuk sebuah perusahaan.

- b. **Direktori**

Direktori portal adalah organisasi dari isi dalam struktur dan hirarki kategori.

- c. ***Browse* atau navigasi dokumen**

Fitur ini memungkinkan pengguna portal untuk mencari isi dengan menelusuri struktur direktori.

d. Search (pencarian)

Cara kerja *search* adalah dengan mengindeks atau merujuk isi perusahaan dari sistem penyimpanan yang beraneka ragam dan memungkinkan pengguna untuk mencari dan memperoleh isi didasarkan kriteria pilihan.

e. Manajemen isi (konten)

Manajemen isi adalah proses penciptaan, kontribusi, pemunculan kembali, persetujuan, publikasi, pengiriman, dan pemeliharaan konten yang terintegrasi dengan melalui portal atau *website* lain.

f. Manajemen dokumen

Manajemen dokumen sama dengan manajemen konten, meskipun ini didasarkan pada kontrol dan manajemen dokumen perusahaan (berbeda dari halaman *web*) yang disimpan dalam file elektronik, termasuk *image* hasil *scan* dari kertas dokumen. Ini juga termasuk pengecekan dokumen masuk dan keluar untuk memastikan kontrol versi.

g. Pengaturan *end user*

Pengaturan yang didasarkan pada kemampuan portal untuk memungkinkan penggunanya mengatur penampilan mereka sendiri (pada atribut *interface look – and – feel*).

h. Personalisasi

Portal menyediakan kerangka bagi penggunanya untuk menyimpan *setting* dan menyesuaikan isinya seperti apa yang mereka ingin lihat.

i. Kolaborasi (kerja sama)

Fungsi kolaborasi memungkinkan kelompok pengguna bekerja bersama untuk berbagi ide dan menyelesaikan kerja sebagai tim.

j. Alerts

Alerts adalah pemberitahuan adanya *event* atau perubahan yang didasarkan pada satu atau lebih kondisi yang melibatkan informasi tunggal atau beragam atau sumber aplikasi.

k. Langganan/Apa berita terbaru?

Beberapa portal (dan *website* lain dan aplikasi-aplikasi lain) memungkinkan individual untuk mendaftar pada topik yang menarik atau berlangganan “*subscribe*” pada sebagian komponen atau berdasar kategori isi (konten).

l. Workflow (aliran kerja)

Dalam portal, sistem *workflow* ini diselenggarakan dan dintegrasikan untuk meningkatkan interaksi antar komponen modul portal yang berbeda yang melalui aliran proses bisnis.

m. Single Sign-on.

Kemampuan untuk melihat informasi dari berbagai macam sistem, berbagai macam format, yang ditampilkan dalam satu halaman dengan harapan memberikan manfaat besar pada komunitas pengguna portal.

(Kukuh Setyo Prakoso, <http://www.ilmukomputer.com/>, 23/09/2008)

2.9.3 Komponen Teknik Portal

Sebuah portal komprehensif menggabungkan berbagai macam internet dan aplikasi yang terkait dengan komponen-komponen teknologi.

Beberapa teknologi ini adalah sebagai berikut :

a. Server Aplikasi

Server aplikasi pada umumnya J2EE dan menyediakan hal-hal yang mendasari pembangunan dan infrastruktur *run time* dari portal. Contoh dari *server* aplikasi adalah *iPlanet*, *BEAWeblogic*, *IBM Websphere*, *Oracle 9iAS*, *Sybase Application Server*.

b. Server Web

Server web berkaitan dengan semua aplikasi untuk menyediakan *run time environment* sesuai permintaan klien.

c. Database

Sebagian besar portal berdasar *database* (seperti *Oracle*, *DB2*, *Sybase*, atau *SQL Server*) yang digunakan untuk menyimpan *track* dari informasi spesifik dari portal, seperti *user*, *setting* personalisasi, jasa *web* yang tersedia atau *portlet* dan sekuritas.

d. Taksonomi

Taksonomi adalah skema pengklasifikasian untuk mengorganisasikan kumpulan Informasi.

e. Crawler (perayap)

Crawler adalah proses otomatis membaca, menunjuk, dan mengklasifikasikan pada interval penentuan tertentu.

f. Gudang metadata

Gudang metadata mengandung metadata tentang isi portal dan tentang struktur dari isi.

g. *Portlet*

Ini adalah *user interface* untuk mempresentasikan data dan fungsionalitas aplikasi beragam dalam sebuah halaman *web*. *Portlet* melingkupi (mencakup) lapisan presentasi dan logika bisnis. Mereka juga mengaitkan sumber data *back end*.

h. *Categorization Engine* (Mesin Pengkategorisasi)

Engine ini digunakan untuk mengurutkan dokumen ke dalam *folder* taksonomi.

i. *Filter*

Filter pada umumnya tersedia dalam taksonomi untuk membatasi dokumen yang dimuat dalam *folder* khusus, atau di saat mereka dikembalikan sebagai bagian dari pencarian (*search*).

j. *Index*

Index adalah koleksi informasi yang memungkinkan pencarian pertanyaan secara cepat. Dalam konteks portal, sebuah *indeks* biasanya merupakan kombinasi *full text index* dan sebuah gudang metadata dari dokumen atau isi yang disertakan dalam portal.

k. *Virtual card*

Dalam sebuah *index* atau gudang metadata, sebuah kartu virtual (*virtual card*) adalah deskripsi dari dokumen tunggal atau potongan dari isi suatu portal.

l. *Servis web* (*Web service*)

Web service adalah program yang menerima dan merespon permintaan dalam informasi. Pada umumnya, sebuah *web service* menerima

permintaan berdasar format XML. Format aktual dari permintaan dan respon tergantung dari standar XML yang digunakan.

m. Protokol dan Standar Development

Komponen yang sangat penting dalam proyek *development* adalah memahami standar industri dalam membangun solusi portal dan menghubungkannya satu sama lain. Sebuah kesimpulan tajam tentang hal umum yang terkait adalah sebagai berikut :

1. *XML-Ekstensible Markup Language*.

adalah bahasa yang digunakan untuk menampilkan banyak tipe data.

2. *XSL, XSLT*

Jika dokumen XML mengandung data, dokumen XSL mengandung aturan untuk “mentransformasikan” data tersebut dalam presentasi yang bisa dimengerti pengguna.

3. *DTD dan XSD*

Keduanya adalah cara untuk mendefinisikan struktur dan *layout* dokumen XML.

4. *WDSL*

WDSL adalah bahasa berbasis XML yang memungkinkan pemanggilan program dan *web* servis untuk mendeskripsikan cara yang legal untuk mengirim program. WDSL penting bagi portal karena portal umumnya mengumpulkan informasi dari berbagai macam servis *web* dalam layar tunggal dan oleh karena itu membutuhkan komunikasi satu sama lain dalam format yang tepat.

5. *SOAP – Simple Object Access Protocol.*

SOAP berbasis standar XML untuk membuat fungsi panggilan dalam internet dengan aplikasi lain.

6. *UDDI (Universal Description Discovery and Integration)*

UDDI berdasar pada spesifikasi untuk menemukan *web service* dan *public registry* dimana web servis dapat mempublikasikan informasi tentang dirinya.

7. *WSUI (Web Services User Interface)*

WSUI adalah spesifikasi untuk standardisasi tampilan *web service* pada *end user*.

n. Profil pengguna (*User profiles*)

Profil ini digunakan dalam *customization* (pengaturan) dan *personalization* (menyimpan data pribadi). Profil ini juga mengatur bagaimana pengguna mengkonfigurasi *home page* portal dan memilih *portlet* mana yang ditampilkan dan informasi yang seharusnya diperlihatkan.

o. *Content Management System (CMS)*

CMS memungkinkan persetujuan *end user* untuk memasukkan informasi ke dalam portal.

p. *EAI (Enterprise Application Integration)* atau Integrasi Aplikasi Perusahaan

Server EAI berfungsi sebagai pengatur bagi semua *software* dan servis yang berkaitan dengan mengintegrasikan aplikasi-aplikasi perusahaan satu sama lain. EAI menimbulkan dampak bagi portal karena idealnya portal akan menampilkan informasi yang terkonsolidasi dari berbagai macam

sistem *back-end*. Lapisan EAI diperlukan agar pertanyaan-pertanyaan bisa dikoordinasikan dan hasilnya terkonsolidasi. (Kukuh Setyo Prakoso, <http://www.ilmukomputer.com/>, 23/09/2008)

2.10 Kewirausahaan

Menurut Thomas W.Zimmerer dan Norman M. Scarborough (2004, p3) Wirausahawan adalah seseorang yang menciptakan sebuah bisnis baru dengan mengambil resiko dan ketidakpastian demi mencapai keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengidentifikasi peluang dan menggabungkan sumber daya yang diperlukan untuk mendirikannya.

Menurut Adler H. Manurung (2007, p22) wirausahawan merupakan seseorang yang bertindak membuat organisasi, mengelolanya dan menentukan resiko sebuah bisnis.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa wirausahawan adalah orang yang mengambil resiko untuk menciptakan sebuah bisnis baru dengan menggabungkan sumber daya yang diperlukan.

2.10.1 Profil kewirausahaan

Menurut Thomas W.Zimmerer dan Norman M. Scarborough (2004, p4 – p8), Wirausahawan memiliki beberapa ciri umum tertentu yaitu:

a. Menyukai tanggung jawab

Wirausahawan merasa bertanggungjawab secara pribadi atas hasil perusahaan tempat mereka terlibat. Mereka lebih menyukai dapat mengendalikan sumber daya mereka sendiri dan menggunakan sumber-

sumber daya tersebut untuk mencapai cita-cita yang telah ditetapkan sendiri.

b. Lebih menyukai resiko menengah

Wirausahawan bukanlah seorang pengambil resiko liar, melainkan seorang yang mengambil resiko yang diperhitungkan. Mereka biasanya melihat peluang di daerah yang sesuai dengan pengetahuan, latar belakang, dan pengalamannya yang akan meningkatkan kemungkinan keberhasilannya.

c. Keyakinan atas kemampuan mereka untuk berhasil

Wirausahawan umumnya memiliki banyak keyakinan atas kemampuan untuk berhasil. Mereka cenderung optimis terhadap peluang keberhasilan dan optimisme mereka biasanya berdasarkan kenyataan.

d. Hasrat untuk mendapatkan umpan balik langsung

Wirausahawan ingin mengetahui sebaik apa mereka bekerja dan terus-menerus mencari pengukuhan.

e. Tingkat energi yang tinggi

Wirausahawan lebih energitik dibandingkan orang kebanyakan. Energi ini merupakan faktor penentu mengingat luar biasanya bisnis yang diperlukan untuk mendirikan suatu perusahaan.

f. Orientasi kedepan

Wirausahawan memiliki indera yang kuat dalam mencari peluang. Mereka melihat kedepan dan tidak begitu mempersoalkan apa yang telah dikerjakan kemarin, melainkan lebih mempersoalkan apa yang akan dikerjakan besok. Wirausahawan lebih tertarik mencari dan memanfaatkan peluang

g. Ketrampilan mengorganisasi

Para wirausahawan mengetahui cara mengumpulkan orang-orang yang tepat untuk menyelesaikan suatu tugas. Penggabungan orang dan pekerjaan secara efektif memungkinkan para wirausahawan untuk mengubah pandangan kedepan menjadi kenyataan.

h. Menilai prestasi lebih tinggi daripada uang

Salah satu kesalahmengertian yang paling umum mengenai wirausahawan adalah anggapan bahwa mereka sepenuhnya terdorong oleh keinginan menghasilkan uang. Sebaliknya, prestasi tampak sebagai motivasi utama wirausahawan; uang hanyalah cara untuk "menghitung skor" pencapaian sasaran atau simbol prestasi.

2.10.2 Manfaat kewirausahaan

Menurut Thomas W.Zimmerer dan Norman M. Scarborough (2004, p8 – p9), Wirausahawan memiliki beberapa manfaat yaitu :

a. Peluang mengendalikan nasib anda sendiri

Memiliki suatu bisnis memberikan kebebasan dan peluang pada wirausahawan untuk mencapai sasaran yang penting baginya. Para wirausahawan ingin menjadi “ pemberi aba-aba ” dalam hidup mereka. Mereka meraih kepuasan pribadi dengan menyadari bahwa mereka sendirilah daya dorong di balik bisnis mereka.

b. Kesempatan melakukan perubahan

Semakin banyak wirausahawan yang memulai bisnis karena mereka melihat kesempatan untuk membuat perubahan yang menurut mereka penting.

c. Peluang untuk menggunakan potensi sepenuhnya

Terlalu banyak orang yang mendapatkan bahwa pekerjaan mereka membosankan, tidak menantang dan tidak menarik. Tetapi pada kebanyakan wirausahawan tidak banyak perbedaan antara kerja dan bermain; keduanya sama saja.

d. Peluang untuk meraih keuntungan tanpa batas

Meskipun uang bukan daya dorong utama bagi wirausahawan, keuntungan dari bisnis mereka penting sebagai faktor motivasi dalam memutuskan pendirian bisnis. Memulai perusahaan milik sendiri selalu merupakan cara terbaik untuk menciptakan kekayaan.

e. Peluang untuk berperan untuk masyarakat dan mendapatkan pengakuan atas usaha anda.

Sering, pemilik bisnis kecil merupakan warga masyarakat yang paling dihormati dan paling dipercaya. Pemilik menyukai kepercayaan dan pengakuan yang diterima dari pelanggan yang telah dilayani dengan setia selama bertahun-tahun.

f. Peluang melakukan sesuatu yang anda sukai

Yang umum dirasakan para pemilik bisnis kecil adalah bahwa kegiatan kerja mereka sesungguhnya bukanlah kerja. Kebanyakan wirausahawan yang berhasil memilih masuk dalam bisnis tertentu, sebab mereka tertarik

dan menyukai pekerjaan tersebut. Mereka membuat kegemaran mereka menjadi pekerjaan mereka dan mereka senang bahwa mereka melakukannya.

2.10.3 Kelemahan wirausahawan

Menurut Thomas W. Zimmerer dan Norman M. Scarborough (2004, p10), Wirausahawan memiliki beberapa kekurangan yaitu :

a. Pendapatan yang tidak pasti

Membuka dan menjalankan sebuah bisnis tidak memberi jaminan bahwa wirausahawan akan menghasilkan cukup uang untuk hidup. Dalam awal usaha, pemilik sering menghadapi masalah kewajiban keuangan dan hidup dari tabungan.

b. Resiko kehilangan seluruh investasi

Sebelum sampai pada keputusan mendirikan usaha, wirausahawan harus bertanya pada diri sendiri apakah mereka secara psikologis mampu mengatasi akibat konsekuensi kegagalan.

c. Kerja keras dalam waktu lama

Memulai bisnis sering menjadi suatu jadwal mimpi buruk. Bila bisnis tutup, pendapatan tidak ada lagi dan pelanggan akan pergi ketempat lain. Meskipun bisnis itu milik anda sendiri, anda tetap bekerja untuk orang lain yaitu pelanggan dan klien anda.

d. Ketegangan mental yang tinggi

Memulai dan mengelola suatu bisnis merupakan pengalaman yang luar biasa, tetapi juga dapat merupakan suatu ketegangan mental yang tinggi.

Kegagalan berarti kehancuran keuangan, dan itu menciptakan tingkat ketegangan dan kekhawatiran yang tinggi.

e. **Tanggung jawab penuh**

Banyak wirausahawan harus membuat keputusan untuk hal-hal yang tidak benar-benar dikuasainya. Bila tidak ada seorang pun tempat bertanya, ketegangan dapat terbentuk dengan cepat.

2.11 Usaha Kecil dan Menengah (UKM)

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) adalah Usaha yang memproduksi barang dan jasa yang menggunakan bahan baku utamanya berbasis pada pendayagunaan sumber daya alam, bakat dan karya seni tradisional dari daerah setempat. (Japanugerah , <http://one.indoskripsi.com>, 25/09/2008)

Usaha kecil dan menengah adalah usaha yang kepemilikan kekayaannya paling besar Rp 200 juta dan memiliki omset tahunan sampai Rp 10 milyar .(Undang-Undang Nomor 9 tahun 1995 tentang usaha kecil dan menengah). (*Anonymous7*, <http://id.wikipedia.org/wiki/UKM>, 25/09/2008)

Jadi Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Usaha Kecil dan Menengah (UKM) adalah Usaha yang memproduksi barang dan jasa menggunakan bahan baku pendayagunaan sumber daya alam, bakat dan karya seni tradisional dari daerah setempat yang memiliki kekayaan paling besar Rp 200 juta dan memiliki omset tahunan sampai Rp 10 milyar.

2.11.1 Kriteria Usaha Kecil dan Menengah (UKM)

Menurut buku Adler H. Manurung (2007, p17- p18), Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) mengelompokkan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) menjadi tiga kelompok berdasarkan total aset, total penjualan tahunan, dan status usaha dengan kriteria sebagai berikut :

1. Usaha Mikro

Usaha Mikro adalah kegiatan ekonomi rakyat berskala kecil dan bersifat tradisional dan informal, dalam arti belum terdaftar, belum tercatat dan belum berbadan hukum. Hasil penjualan bisnis tersebut paling banyak Rp. 100 juta.

2. Usaha Kecil

Usaha kecil adalah kegiatan ekonomi rakyat yang memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. Usaha yang memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp. 200 juta, tidak termasuk tanah dan bangunan.
- b. Usaha yang memiliki penjualan tahunan paling banyak Rp. 1 Milyar,
- c. Usaha yang berdiri sendiri, bukan perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai atau terafiliasi baik langsung maupun tidak langsung dengan usaha menengah atau skala besar;
- d. Berbentuk usaha yang dimiliki orang perorangan, badan usaha yang tidak berbadan hukum atau badan usaha yang berbadan hukum termasuk koperasi.

3. Usaha Menengah

Usaha Menengah adalah kegiatan ekonomi rakyat yang memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. Usaha yang memiliki kekayaan bersih lebih besar Rp. 200 juta sampai dengan paling banyak Rp. 10 Miliar, tidak termasuk tanah dan bangunan usaha
- b. Usaha yang berdiri sendiri, bukan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai atau terafiliasi baik langsung maupun tidak langsung dengan usaha menengah atau skala besar
- c. Berbentuk usaha yang dimiliki orang perorangan, badan usaha yang tidak berbadan hukum atau badan usaha yang berbadan hukum, termasuk koperasi.

2.11.2 Karakteristik dan Perbedaan Ukuran Usaha Kecil dan Menengah (UKM)

Tabel Perbedaan Ukuran Usaha Kecil dan Menengah

	Usaha Mikro	Usaha Kecil	Usaha Menengah
Jumlah Pekerja	1-4	5-30	30-49
Tempat Usaha	Di rumah	Toko di sebelum atau dekat dengan rumah	Lokasi terpisah dengan gedung yang lebih baik.
Proses Produksi	Sederhana	Sederhana, sedikit maju, Banyak tahapan	Proses produksi rumit, kemungkinan lebih banyak modal intensif

Tabel 2.2 Perbedaan Ukuran Usaha Kecil dan Menengah

Tabel Perbedaan Ukuran Usaha Kecil dan Menengah

Sistem Keuangan	Akutansi perputaran uang tunai	Sistem dasar akuntansi	Sistem akuntansi dan keuangan terjaga, terencana dan laporan manajemen juga terbukti
Sumber Kredit	Sumber informasi dengan tingkat bunga tinggi, tidak ada saluran kredit formal karena kurangnya catatan transaksi usaha dan jaminan	Sumber informal membutuhkan modal kerja untuk persediaan barang dan pendanaan alat	Mempunyai beberapa kesempatan kredit formal tetapi sumber-sumber tersebut beroperasi lamban dan tidak flexible dalam memenuhi kebutuhan mendesak
Pasar	Pasar setempat	Pasar setempat dengan beberapa perluasan	Pasar wilayah dan nasional, bila mungkin ekspor.
Kekuatan Hukum	Tidak terdaftar, beroperasi pada ekonomi informal	Tidak terdaftar	Terdaftar dan memenuhi Peraturan Pemerintah (seperti peraturan pajak dan perburuan, surat ijin ekspor dan impor

Tabel 2.2 Perbedaan Ukuran Usaha Kecil dan Menengah

(Anonymous8, <http://digilib.petra.ac.id/ads-cgi/>, 25/09/2008)

2.11.3 Jenis-Jenis Usaha Kecil dan Menengah (UKM)

Menurut Singgih Wibowo (2007, p9 - p11), sebelum memilih jenis usaha yang akan digeluti, seorang pemilik perlu mengetahui dan mempelajari jenis-jenis usaha yang ada. Dengan demikian, akan memperoleh gambaran jelas tentang perusahaan yang direncanakan sehingga ikut menjamin proses pencapaian tujuan dan sasarannya. Banyak jenis usaha yang dapat di geluti tetapi pada prinsipnya kegiatan perusahaan dapat dikelompokkan dalam tiga jenis usaha, yaitu :

1. Jenis usaha perdagangan / distribusi.

Jenis usaha ini merupakan usaha yang terutama bergerak dalam kegiatan memindahkan barang dari produsen ke konsumen atau dari tempat yang mempunyai kelebihan persediaan ke tempat yang membutuhkan. Jenis usaha perdagangan atau distribusi, diantaranya bergerak dibidang pertokoan, warung, rumah makan, agen (*filial*), penyalur (*whole saler*), dan pedagang perantara,.

2. Jenis usaha produksi / industri

Usaha produksi/industri adalah jenis usaha yang terutama bergerak dalam kegiatan proses perubahan suatu bahan atau barang menjadi bahan atau barang lain yang berbeda bentuk atau sifatnya dan mempunyai nilai tambah. Kegiatan ini dapat berupa produksi/industri pangan, pakaian, peralatan rumah tangga, kerajinan, bahan bangunan, dan sebagainya. Kegiatan budi daya disektor pertanian/ perikanan/ peternakan/ perkebunan, dan kegiatan penangkapan ikan termasuk jenis usaha produksi. Usaha pengolahan hasil pertanian, peternakan, dan perikanan juga termasuk didalam jenis usaha ini.

3. Jenis usaha komersial

Usaha jasa komersial merupakan usaha yang bergerak dalam kegiatan pelayanan atau menjual jasa sebagai kegiatan utamanya. Contoh jenis usaha ini, diantaranya asuransi, konsultan, biro perjalanan pariwisata, pengiriman barang (ekspedisi), bengkel, salon kecantikan ,penginapan dan gedung bioskop. Praktik dokter dan perencanaan bangunan juga termasuk dalam jenis usaha ini.