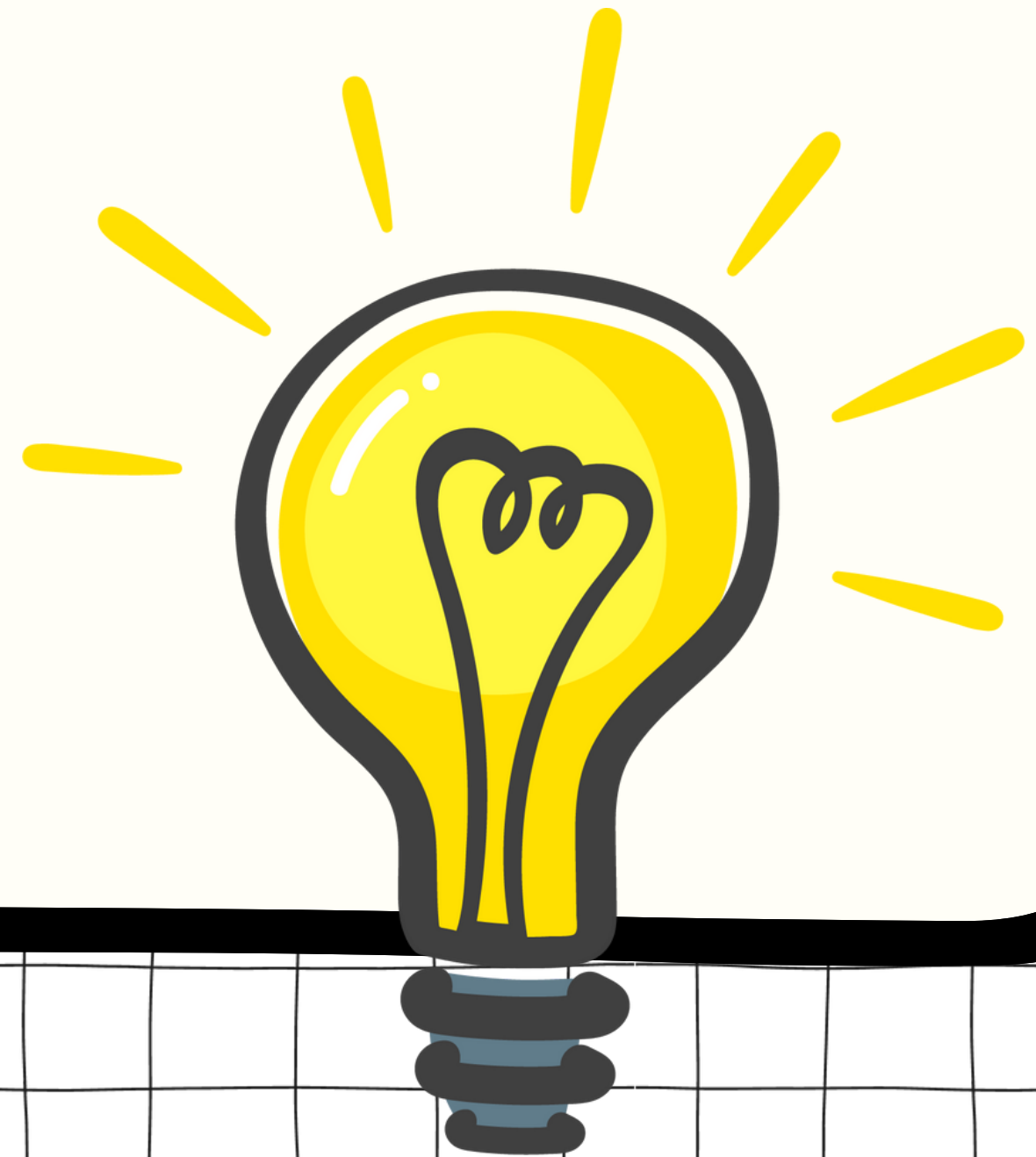




# Managing digital business infrastructure

Kelompok 3 // Digital Bisnis EM-B





# Anggota Kelompok

1. Neki Ardriana (141210020)
2. Aisyah Rizkia (141210065)
3. Farel Danadyaksa (141210099)
4. Mufid Abdurrahim H (141210360)
5. Risna Yulianti (141220031)
6. Arief Ismail (141220392)

**Mengambil keputusan  
aplikasi seluler vs  
situs**

## Platform desktop, laptop, dan notebook •••

- *Platform berbasis browser desktop*
- *Aplikasi desktop*
- *Platform Email*
- *Platform pertukaran data berbasis feed dan API*
- *Platform pemasaran video*

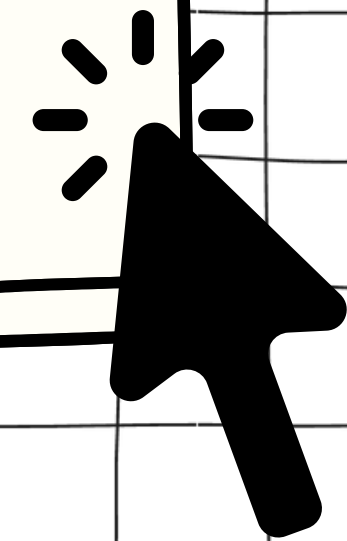


## Platform ponsel dan tablet

Opsi pada platform perangkat keras seluler dalam banyak hal serupa dengan desktop. Karena mereka dapat digunakan di lokasi yang berbeda, terdapat banyak peluang baru untuk melibatkan konsumen melalui pemasaran seluler dan pemasaran berbasis lokasi.




## Platform seluler utama adalah:

1. Sistem operasi seluler dan browser. Ada browser seluler yang terintegrasi erat dengan sistem operasi. Platform desktop, laptop, dan notebook Pemasaran berbasis lokasi
  2. Aplikasi berbasis seluler. Aplikasi merupakan hak milik sistem operasi seluler, baik Apple iOS, Google Android, RIM, atau Windows.
- 



## Platform perangkat keras lainnya

1. Platform permainan. Baik itu jenis mesin game Playstation, Nintendo, atau Xbox
  2. Aplikasi jenis kiosk dalam dan luar ruangan.  
Misalnya kiosk interaktif dan augmented pilihan realitas untuk berkomunikasi dengan konsumen
  3. Papan tanda interaktif. terkait erat dengan aplikasi kiosk, mungkin menggabungkan metode berbeda seperti layar sentuh, Bluetooth, atau kode QR untuk mendorong interaksi.
- 

## pertanyaan untuk mengambil keputusan aplikasi seluler vs situs

**01**

Apakah aplikasi merupakan prioritas strategis

**02**

Apakah membuat aplikasi sendiri atau memanfaatkan aplikasi yang sudah ada?

**03**

Aplikasi gratis atau berbayar?

**04**

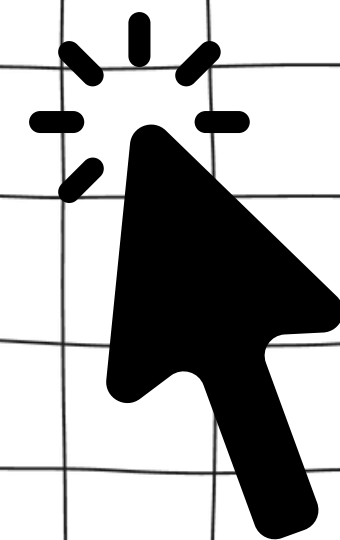
Kategori aplikasi manakah yang akan ditargetkan?

**05**

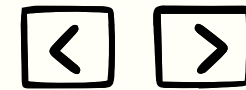
Bagaimana cara terbaik mempromosikan aplikasi seluler?

**06**

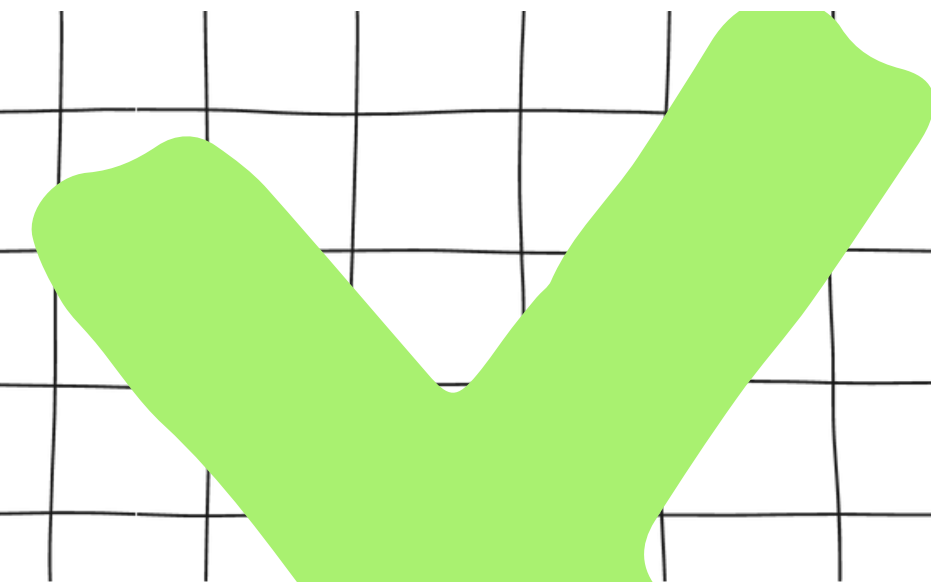
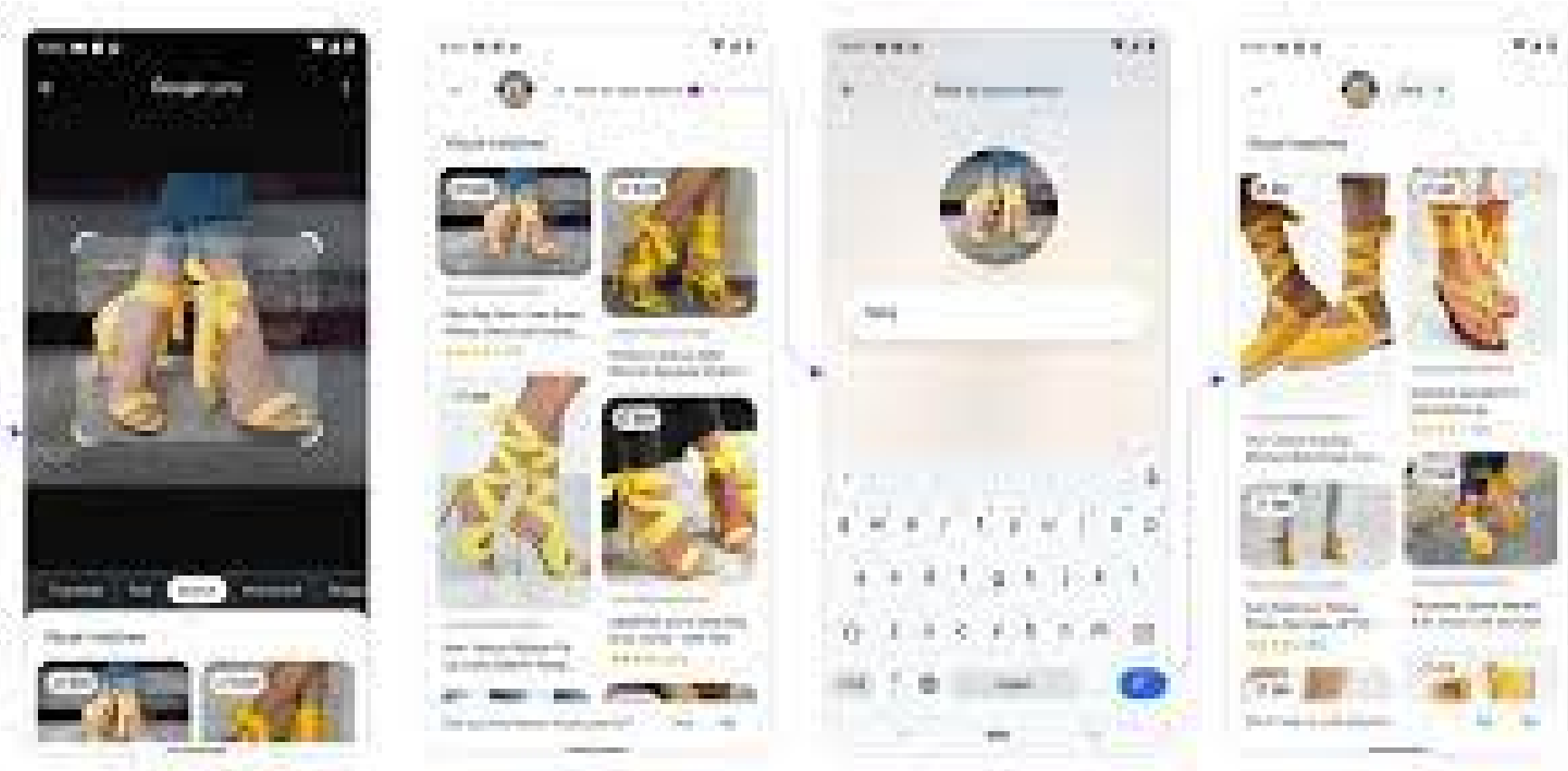
Umpan balik di toko aplikasi dan kebutuhan untuk memperbaiki bug



## Augmented Reality (AR)



**Augmented Reality (AR) Realitas Berimbu** adalah konsep teknologi yang dapat membantu perusahaan meningkatkan pengalaman pelanggan



# KOMPONEN INFRASTRUKTUR BISNIS DIGITAL

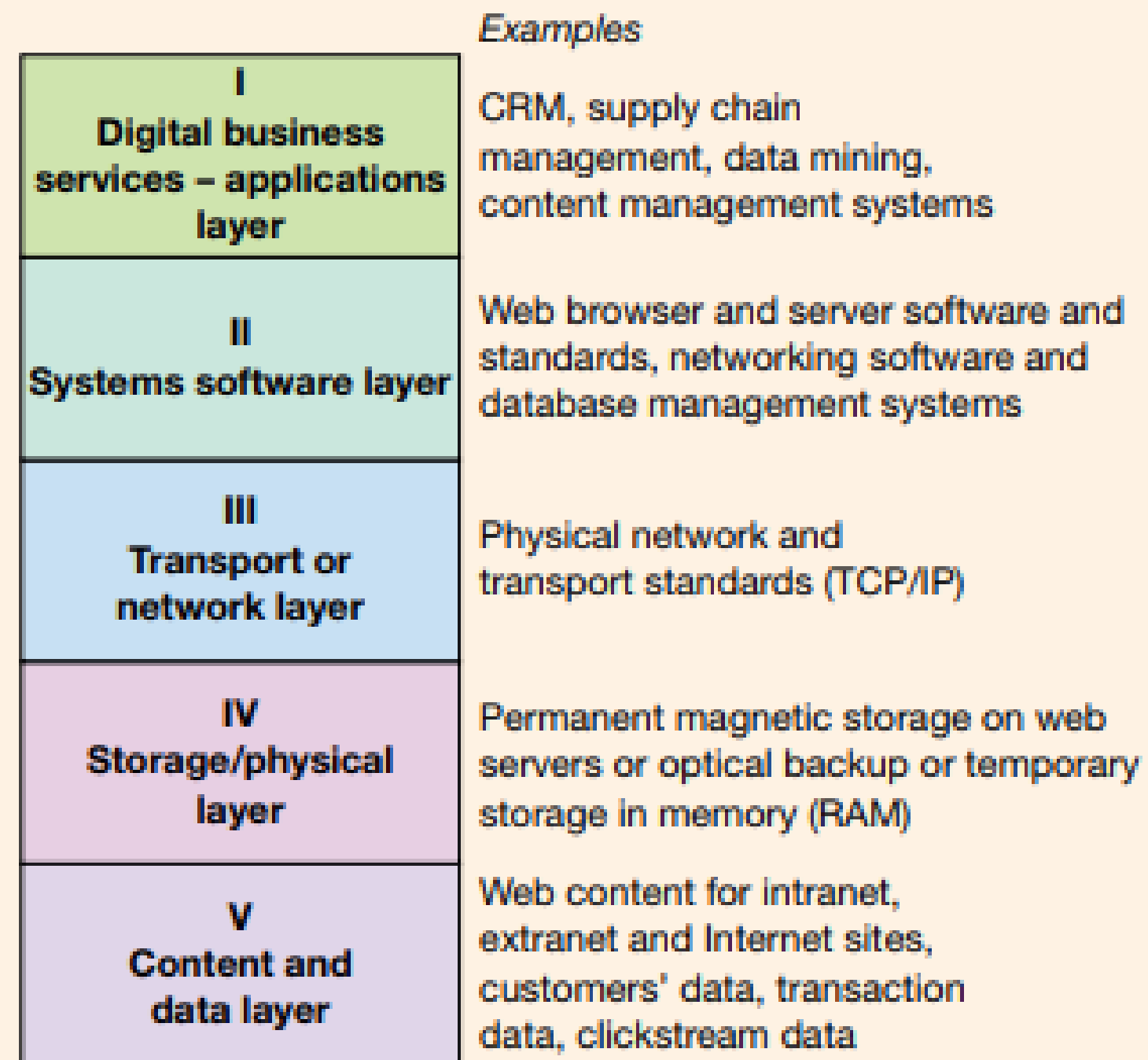
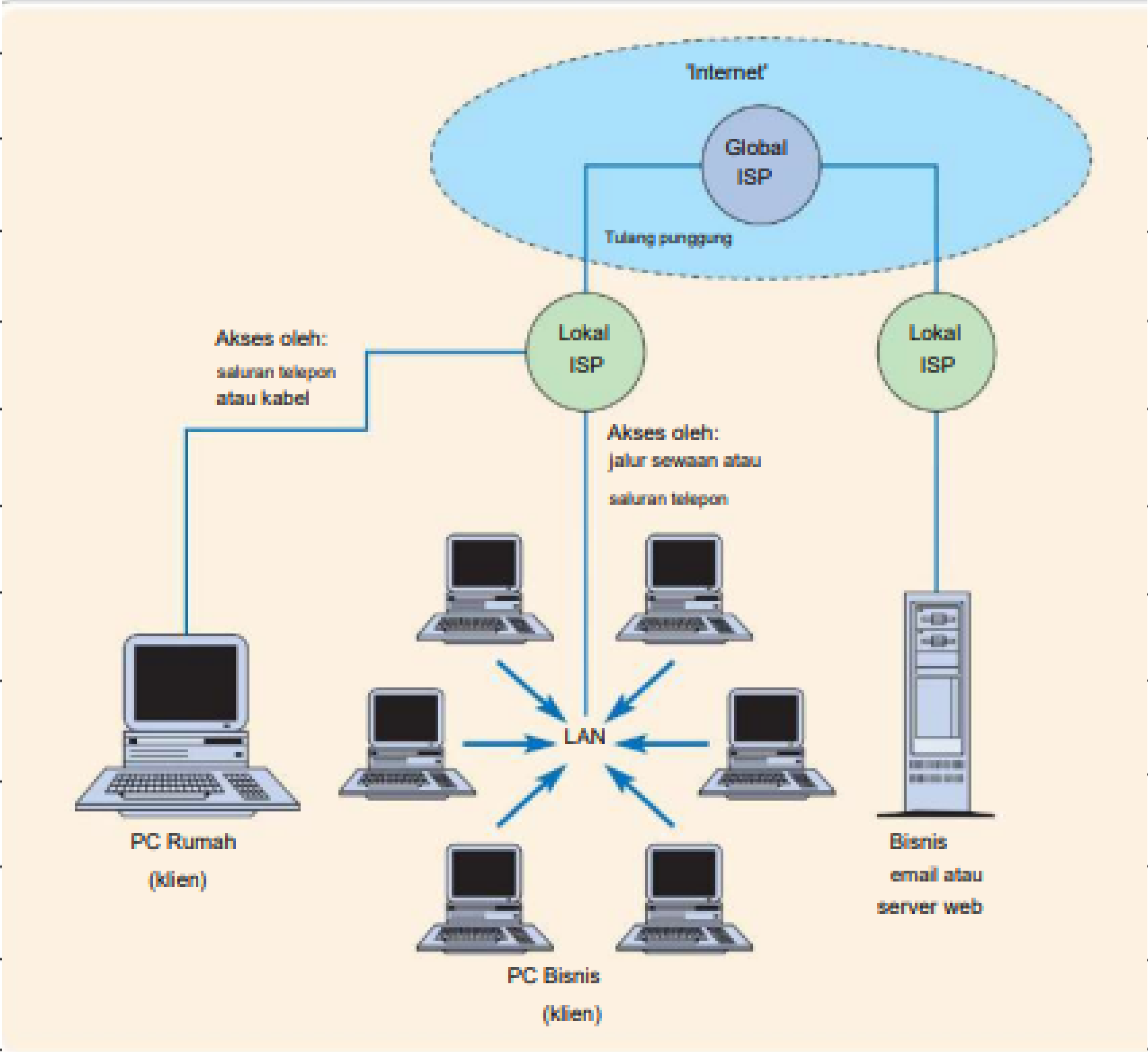


Figure 3.3

A five-layer model of digital business infrastructure

# Komponen Infrastruktur Fisik dan Jaringan Internet



Gambar 3.4

Komponen infrastruktur fisik dan jaringan Internet (Tingkat IV dan III pada Gambar 3.3)

**Permasalahan  
Manajemen  
dalam  
Menciptakan  
Layanan Digital  
Bisnis yang  
Berhadapan  
dengan  
Pelanggan**

## **Pemilihan nama domain**


**Nama domain mengacu pada alamat server web dan biasanya dipilih sama dengan nama perusahaan, dan ekstensi akan menunjukkan jenisnya.**



**Pencari Sumber daya Seragam (URL)**




**URL adalah alamat web yang mengarah ke website, halaman web, atau dokumen tertentu di internet.**





## Pendaftaran Nama Domain

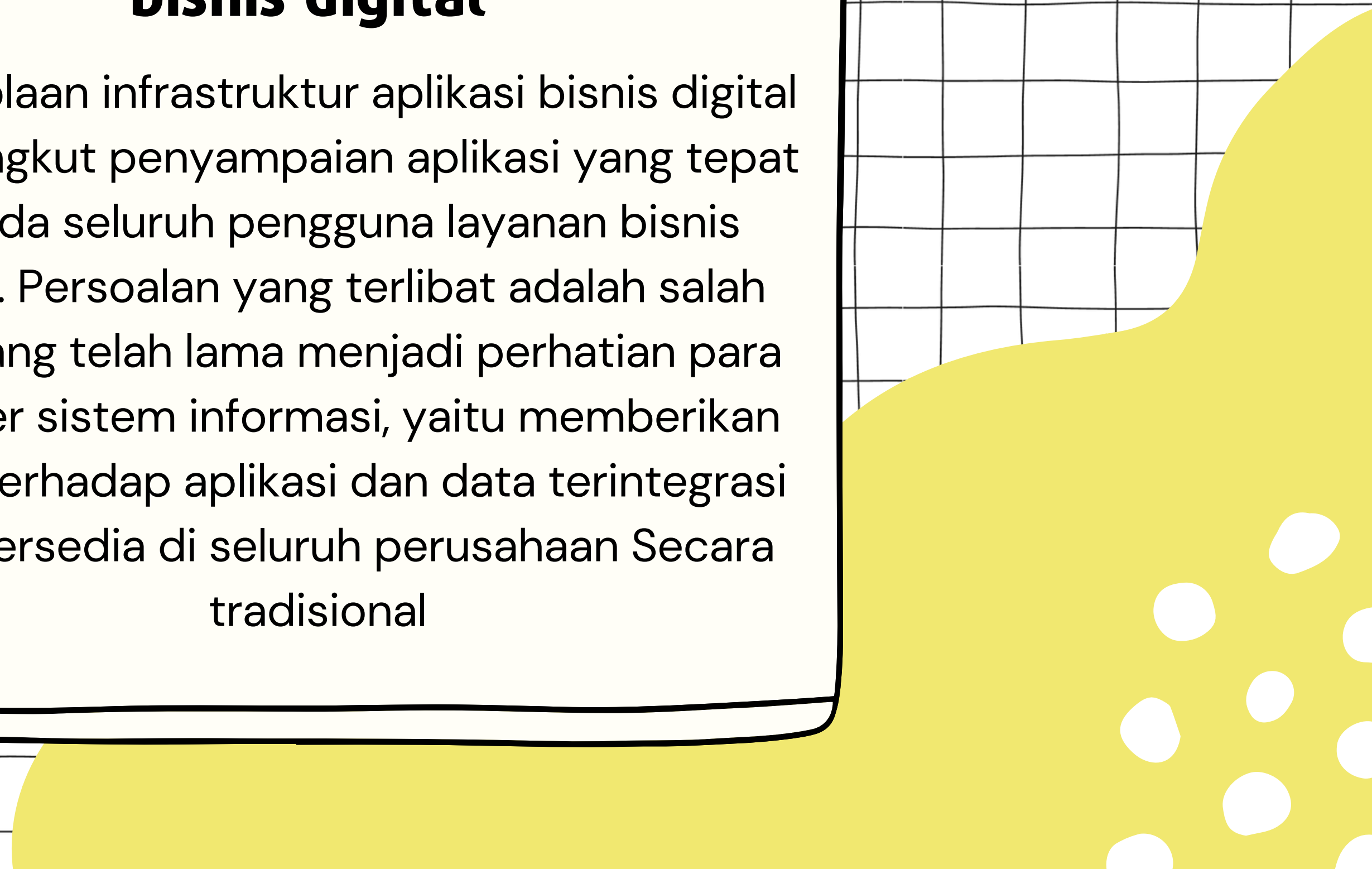
Sebagian besar perusahaan memiliki beberapa domain, untuk lini produk atau negara berbeda, atau untuk kampanye pemasaran tertentu. Sengketa nama domain dapat muncul ketika seseorang atau perusahaan telah mendaftarkan nama domain yang diklaim oleh perusahaan lain sebagai haknya. Hal ini terkadang disebut sebagai 'cybersquatting'.





## **Mengelola infrastruktur aplikasi bisnis digital**

Pengelolaan infrastruktur aplikasi bisnis digital menyangkut penyampaian aplikasi yang tepat kepada seluruh pengguna layanan bisnis digital. Persoalan yang terlibat adalah salah satu yang telah lama menjadi perhatian para manajer sistem informasi, yaitu memberikan akses terhadap aplikasi dan data terintegrasi yang tersedia di seluruh perusahaan Secara tradisional



## ••• **Antarmuka pemrograman aplikasi (API)**

Secara tradisional, organisasi berusaha untuk menyimpan informasi hak milik di dalam firewall mereka untuk alasan keamanan dan untuk melindungi kekayaan intelektual mereka. Namun di era Internet, strategi ini mungkin membatasi peluang untuk menambah nilai pada layanan mereka atau berbagi informasi melalui perusahaan online lain dan layanan web mereka untuk meningkatkan potensi jangkauan mereka.



# Tantangan penerapan SaaS

Kerugian paling nyata dari penggunaan SaaS adalah ketergantungan pada pihak ketiga untuk melakukan pengiriman layanan melalui web, yang memiliki potensi masalah berikut:

- Downtime atau ketersediaan buruk jika koneksi jaringan atau server menampung aplikasi atau server gagal.
- Kinerja lebih rendah dibandingkan database lokal. Anda dari penggunaan Gmail atau Hotmail bahwa meskipun responsif, mereka tidak bisa responsif seperti menggunakan paket email lokal seperti Outlook.



# Komputasi Awan

'Cloud yang dimaksud adalah kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak jaringan dan penyimpanan data yang dihosting secara eksternal ke suatu perusahaan, biasanya digunakan bersama diantara banyak server terpisah atau 'terdistribusi' yang diakses melalui Internet.

misalnya, Google Docs akan disimpan di suatu tempat 'di cloud' tanpa sepengetahuan dimana lokasinya atau bagaimana pengelolaannya karena Google menyimpan data di banyak server.

# ●●● **Virtualisasi**

Virtualisasi adalah pendekatan lain untuk mengelola sumber daya TI secara lebih efektif. Namun, memang demikian terutama diterapkan dalam suatu organisasi. VMware adalah salah satu pelopornya, menawarkan layanan virtualisasi yang dijelaskan sebagai berikut (VMware, 2008):

Pendekatan VMware terhadap virtualisasi menyisipkan lapisan tipis perangkat lunak langsung pada perangkat keras komputer atau pada sistem operasi host. Lapisan perangkat lunak ini menciptakan mesin virtual dan berisi monitor mesin virtual atau 'hypervisor' yang mengalokasikan sumber daya perangkat keras secara dinamis dan transparan sehingga beberapa sistem operasi dapat berjalan secara bersamaan satu komputer fisik tanpa menyadarinya.

# ●●● **Arsitektur berorientasi layanan**

Arsitektur teknis yang digunakan untuk membangun layanan web secara formal dikenal sebagai 'arsitektur berorientasi layanan'. Ini adalah pengaturan proses perangkat lunak atau agen yang berkomunikasi satu sama lain untuk menyampaikan kebutuhan bisnis.

Peran utama layanan dalam SOA adalah menyediakan fungsionalitas. Ini disediakan oleh tiga karakteristik:

1. Antarmuka dengan layanan yang tidak bergantung pada platform (tidak bergantung pada jenis perangkat lunak atau perangkat keras tertentu).
2. Layanan dapat ditempatkan dan dipanggil secara dinamis.
3. Layanan ini mandiri.

## ●●● **Memilih penyedia hosting**

Meskipun dimungkinkan bagi perusahaan untuk mengelola layanan mereka sendiri dengan menyiapkan server web di kantor perusahaan mereka sendiri, atau untuk menggunakan ISP mereka, biasanya menggunakan jasa spesialis penyedia hosting untuk mengelola layanan ini.

## ●●● **Mengelola kualitas layanan saat memilih layanan Internet dan penyedia hosting awan**

Penyedia layanan yang menyediakan akses ke Internet biasanya disebut sebagai 'ISP' atau 'Penyedia layanan internet'. ISP juga dapat menghosting situs web yang menerbitkan konten situs web perusahaan. Namun banyak organisasi akan beralih ke penyedia hosting terpisah untuk mengelola situs web perusahaan dan layanan bisnis digital lainnya yang diakses oleh pelanggan dan mitra seperti ekstranet, jadi penting untuk memilih penyedia hosting yang sesuai.

# ••• Metode koneksi ISP

Broadband berkecepatan tinggi kini menjadi metode akses rumah yang dominan dibandingkan koneksi dial-up yang sebelumnya populer. Broadband umumnya menggunakan teknologi yang dikenal sebagai ADSL atau saluran pelanggan digital asimetris, yang berarti saluran telepon tradisional dapat digunakan untuk transfer data digital.

Hal-hal yang berkaitan dengan metode koneksi isp yaitu :

- Masalah dalam pengelolaan hubungan ISP dan hosting
- Kecepatan akses
- Ketersediaan situs web
- Tingkatan Jasa Persetujuan
- Keamanan

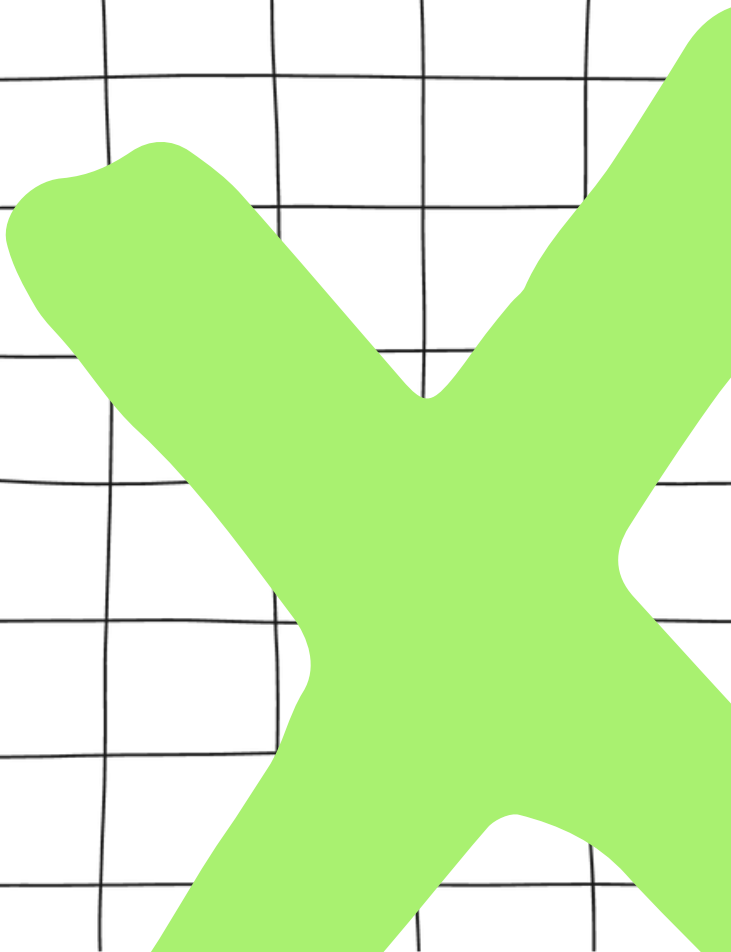
## Dua belas cara menggunakan intranet untuk menghemat biaya

1. Bangun jembatan dengan pelanggan internal. Inisiatif intranet didorong dari unit bisnis yang akan mendapatkan keuntungan.
2. Teliti kebutuhan pengguna. Hal ini tentu saja merupakan prasyarat keberhasilan proyek sistem informasi.
3. Menerapkan atau memperluas layanan mandiri. Mengenai rekayasa ulang proses untuk memungkinkan layanan mandiri.
4. Menargetkan penghematan desain, pencetakan, dan distribusi lebih lanjut.
5. Meningkatkan kegunaan. Mempercepat pencarian informasi melalui peningkatan arsitektur informasi dan 'kemampuan untuk ditemukan', yaitu fungsi penjelajahan dan pencarian yang lebih baik.
6. Perbaiki konten SDM.
7. Buat konten untuk staf yang berhubungan dengan pelanggan.
8. Buat konten meja bantuan internal. Biaya helpdesk internal, misalnya untuk IT, HR atau Keuangan, dapat disalurkan dengan lebih efisien melalui intranet.
9. Tingkatkan direktori karyawan.
10. Tempatkan para pemimpin senior secara online.
11. Memanfaatkan pertemuan online.
12. Ukur penghematan. IBF menyatakan bahwa: 'Hanya sedikit organisasi yang mencapai kemajuan dalam mengukur penghematan biaya yang dapat mereka kaitkan dengan intranet, atau bahkan sebagian darinya.'



## Widget

**Widget adalah alat yang tersedia di situs web atau di desktop pengguna. Mereka menyediakan beberapa fungsi, seperti kalkulator, atau menyediakan informasi real-time, misalnya berita atau cuaca.**



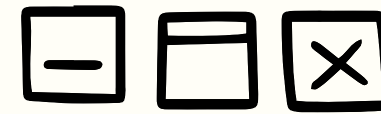
# ••• **Jenis widget**

1. **Widget web**
2. **Gadget Google**
3. **Gadget desktop dan sistem operasi**
4. **Widget media sosial**
5. **Aplikasi Facebook**



**Standar Presentasi Web dan  
Pertukaran Data**


## Standar Web



Standar web adalah solusi teknologi standarisasi yang dikembangkan oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) yang bertujuan agar sebuah standarisasi diterapkan dalam merancang web site. Upaya ini dilakukan untuk pencapaian potensi yang setinggi-tingginya dari sebuah web.

## XML

XML (*Extensible Markup Language*) adalah bahasa markup yang dapat membantumu memahami struktur dasar sebuah website. Pada awal kemunculannya, XML digunakan untuk format pertukaran data menggunakan API.

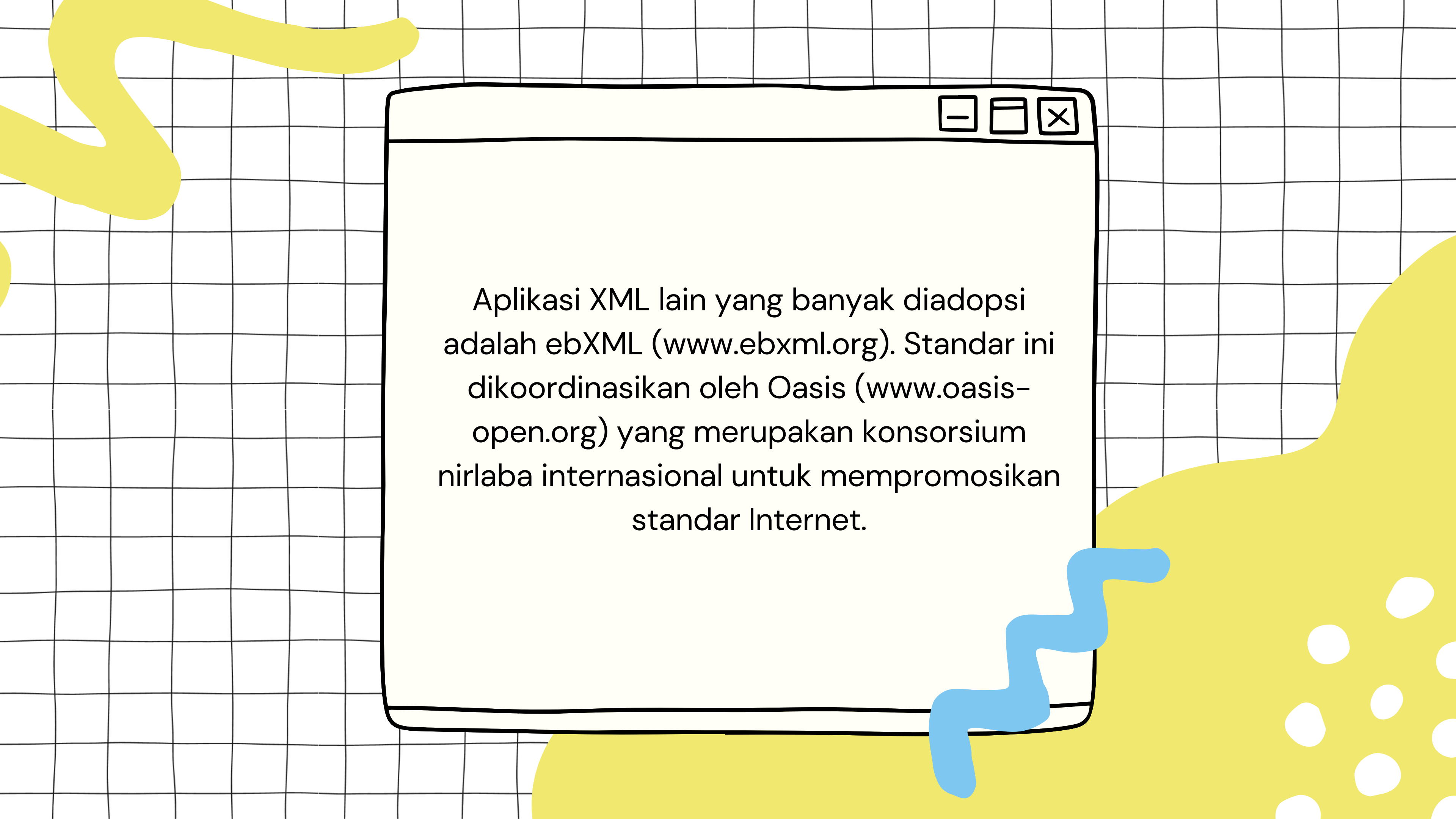


**Salah satu aplikasi XML yang banyak diadopsi adalah Dublin Core Metadata Initiative (DCMI) ([www.dublincore.org](http://www.dublincore.org)), disebut demikian sejak kelompok pengarah pertama kali bertemu di Dublin, Ohio, pada tahun 1995, yang telah aktif dalam mendefinisikan berbagai bentuk metadata untuk mendukung akses informasi di Internet. Bagian penting dari inisiatif ini adalah mendefinisikan metode standar untuk merujuk dokumen web dan sumber daya media lainnya.**

**Pentingnya XML ditunjukkan dengan penggunaannya untuk memfasilitasi manajemen rantai pasokan. Misalnya, server BizTalk Microsoft ([www.microsoft.com/biztalk](http://www.microsoft.com/biztalk)) untuk integrasi aplikasi B2B didasarkan pada XML.**

## **10 Manfaat Biztalk :**

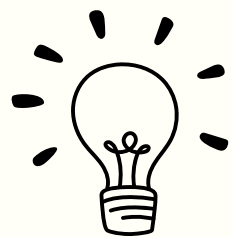
- 1. Mengurangi “waktu untuk menilai” (waktu pengembangan dan biaya integrasi aplikasi)**
- 2. Integrasi yang mudah**
- 3. Skalabilitas untuk berbagai ukuran aplikasi**
- 4. Dukungan untuk standar industri**
- 5. Pengiriman dokumen yang andal**
- 6. Pertukaran dokumen yang aman**
- 7. Otomatisasi untuk proses bisnis yang kompleks**
- 8. Manajemen dan pemantauan proses bisnis**
- 9. Manajemen mitra dagang otomatis**
- 10. Mengurangi kompleksitas dalam perdagangan**



Aplikasi XML lain yang banyak diadopsi adalah ebXML ([www.ebxml.org](http://www.ebxml.org)). Standar ini dikoordinasikan oleh Oasis ([www.oasis-open.org](http://www.oasis-open.org)) yang merupakan konsorsium nirlaba internasional untuk mempromosikan standar Internet.

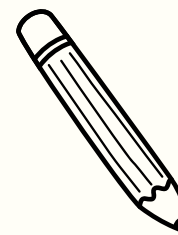
## Tiga Jenis Transaksi yang Membentuk Proses Bisnis menurut Oasis

### Transaksi Bisnis



Transaksi bisnis tunggal antara dua mitra.

### Kolaborasi Biner



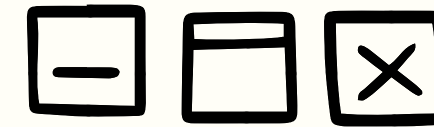
Dilakukan antara dua mitra, masing-masing menjalankan satu peran.

### Kolaborasi Multipihak



Serangkaian kolaborasi biner yang terdiri dari kumpulan mitra bisnis.

## Web Semantik



Web semantik adalah sebuah konsep yang dipromosikan oleh Tim Berners-Lee dan World Wide Web Consortium ([www.w3.org](http://www.w3.org)) untuk meningkatkan kemampuan World Wide Web saat ini.

Web semantik menjelaskan penggunaan metadata melalui standar seperti XML, RDF, dan Dublin Core untuk membantu pengguna menemukan sumber daya web dengan lebih mudah. Manfaat lain dari web semantik adalah memungkinkan pertukaran data antara agen perangkat lunak yang berjalan di server atau komputer klien berbeda.

**TERIMA KASIH**

