

APLIKASI ICT YANG DAPAT DIGUNAKAN PADA INDUSTRI KREATIF DALAM SEKTOR UKM UNTUK MENUMBUHKAN DAYA SAING USAHA

Dewi Yuliandari¹⁾, Feri Prasetyo H²⁾

1) AMIK BSI Jakarta jurusan Manajemen Informatika
Jalan Kramat Raya no 18 Jakarta Pusat Indonesia
dwy_dewi@yahoo.com

2) AMIK BSI Jakarta jurusan manajemen informatika
Jalan Kramat Raya no 18 Jakarta Pusat Indonesia
feriphd@yahoo.co.id

Abstrak-Saat ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi icon kemajuan dari sebuah bangsa, semakin canggih teknologi yang digunakan semakin mudah dan praktik segala aktifitas dapat diselesaikan, sedangkan industri kreatif dapat dikatakan sebagai sektor usaha kreatif yang berdasarjkn hasil inovasi dan kreatifitas dari si pemiliknya, penggabungan teknologi informasi dan komunikasi dalam industri kreatif akan menngkatkan daya saing usaha untuk kemajuan bangsa. Metode yang diambil dalam penulisan ini dengan menggunakan metode deskriptif dimana menceritakan kegiatan yang ada dalam sektor industri kreatif dalam sektor UKM dengan mengadopsi aplikasi aplikasi yang dapat diterapkan untuk menumbuhkan ide dan kreatifitas dalam daya saing usaha.

Kata kunci: TIK, Industri Kreatif

I. PENDAHULUAN

Menurut berita kompas.com – “Pemerintah Kota Depok menggelar Festival Kuliner dan Industri Kreatif yang berlangsung di Depok Town Square yang terletak di Jalan Margonda. Acara yang berlangsung mulai 27 April sampai 1 Mei 2012 ini digelar dalam rangka memperingati hari jadi Kota Depok ke-13. Festival dengan tema "Cintailah Kuliner Kota Depok" ini diikuti oleh 38 pelaku usaha kuliner terpilih”.

Dari kegiatan diatas sektor industri kreatif terutama tataboga sudah sangat dikenal dimasyarakat, dan sudah terjadi integrasi pemikiran dari pencari kerja ke membuka usaha kecil terutama pada sektor entrepreneur dimana integrasi mencari lowongan pekerjaan dapat di gantikan kearah entrepreneur. Sektor Industri kreatif, seperti, periklanan, arsitektur, Desain, fesyen, Kuliner, permainan interaktif, musik, Seni, Percetakan, Jasa Layanan Komputer, dll. Dapat di gunakan sebagai ide dalam membuka usaha baru, selain itu bagi para calon entrepreneur untuk mempermudah sarana promosi, marketing, komunikasi dapat mengadopsi dari aplikasi aplikasi ICT, seperti untuk media manajemen data dapat menggunakan komputer sebagai alat pengolahdatanya, untuk promosi dapat menggunakan web sebagai medianya, untuk komunikasi dapat menggunakan pesan singkat/ sms, telp fax dan sebagainya, sehingga pengadopsian ICT dalam sektor ini dapat mempengaruhi kegiatan tersebut.

Sebagai contoh Di kutip dari okezone.com.
“Untuk memajukan Usaha Kecil dan Menengah

(UKM) Google Southeast Asia meluncurkan program Bisnis Lokal Go Online sebagai wadah bagi UKM untuk menggunakan media *online* sebagai bagian dari bisnis”. Statistik menunjukkan 17 juta UKM di Indonesia dan hanya 75 ribu yang telah memiliki *website*, sebagian besar UKM tersebut belum *online* dikarenakan mereka umumnya menganggap hal itu masih mahal, rumit, atau hanya karena alasan tidak ada waktu melakukannya,” ungkap Julian dalam acara peluncuran *Bisnis Lokal Go Online*, di Hotel Le Meridien, Jakarta, Rabu (11/1/2012). “Salah satu pemilik UKM yang telah berhasil menggunakan internet untuk mempromosikan produknya adalah Natural House Homedeco milik Andre Surywan dengan menjual kerajinan miliknya secara *online*, situs yang dimilikinya beroperasi 24 jam dan siap menerima pesanan dari pembeli setiap saat,” pungkasnya.

Dari uraian di atas masih banyak aplikasi yang belum tersentuh oleh pelaku industri kreatif dalam hal ini sektor Usaha Kecil Menengah dari masalah tersebut penulis akan mencoba menginterpretasikan aplikasi apa saja yang dapat digunakan untuk sektor industri kreatif dalam penerapan ICT.

1.1. Maksud Dan tujuan

- Untuk Membantu mencari solusi efektif dalam mempromosikan usahanya Industri Kreatif di sektor UKM
- Meningkatkan daya saing dengan penerapan ICT

- c. Membuka wawasan bahwa Penerapan ICT dapat digunakan untuk Industri kreatif di sektor UKM

1.2. Metode Penelitian

Metode yang diambil dalam penulisan ini dengan menggunakan metode deskriptif dimana menceritakan kegiatan yang ada dalam sektor industri kreatif dalam sektor UKM dengan mengadopsi aplikasi aplikasi yang dapat diterapkan untuk menumbuhkan ide dan kreatifitas dalam daya saing usaha. Selain itu juga menggunakan study pustaka dengan mencari berbagai sumber referensi yang berkaitan dengan tema, kemudian menarik kesimpulan untuk mendapatkan alternatif pemecahan masalah yang ada.

II. PEMBAHASAN

Teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan untuk memberikan keunggulan kompetitif, menumbuhkan daya saing dan integritas data pengkolaborasi antara industri dan teknologi akan membawa pengaruh yang signifikan. Sistem informasi digunakan sebagai jembatan penghubung antara pemilik industri dan konsumen keunggulan kompetitif dari sistem informasi yang dicetuskan oleh Michael Porter seperti, mengembangkan konsep seperti rantai nilai (value chains) dan sistem nilai (value system). Sistem informasi digunakan pada tiga tingkatan antara lain strategis, taktis dan operasional. Yang biasanya digunakan manajer tingkat perencanaan. Agar sistem informasi dapat digunakan baik untuk pemilik industri atau konsumen, perlu adanya sistem yang disebut dengan aplikasi Informasi. Aplikasi inilah yang digunakan sebagai sisi demand untuk kelancaran industri. Pengadopsian perangkat teknologi dan informasi sehingga menjadikan satu sistem informasi yang dapat memudahkan kegiatan dan meningkatkan daya saing bagi pencipta industri.

2.1. Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan (Jogiyanto:1999).

Menurut O'Brien (2006:28) teknologi adalah suatu jaringan komputer yang terdiri atas berbagai komponen pemrosesan informasi yang menggunakan berbagai jenis hardware, software, manajemen data, dan teknologi jaringan informasi. Menurut Aji (2005:6) informasi adalah data yang terolah dan sifatnya menjadi data lain yang bermanfaat dan biasa disebut informasi.

Teknologi informasi baru yang diterapkan organisasi, dapat dipandang sebagai inovasi. Inovasi dapat berupa gagasan, tindakan atau barang yang dianggap baru (new) oleh seseorang (Rogers, 1995:125).

Pemanfaatan teknologi informasi menurut Thomson et al. (1991) dalam Tjhai (2003:3) merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna sistem informasi dalam melaksanakan tugasnya atau perilaku dalam menggunakan teknologi pada saat melakukan pekerjaan. Pengukurannya berdasarkan intensitas pemanfaatan, frekuensi pemanfaatan, dan jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan.

Teknologi informasi memberikan layanan yang informasi dengan berbagai aspek kualitas, penggunaan teknologi juga akan mempercepat proses pertukaran barang dan jasa, penerapan teknologi sebagai upaya untuk membantu mencapai tujuan-tujuan korporat.

Sasaran penggunaan teknologi informasi untuk membangun satu keunggulan kompetensi dalam mengembangkan sistem informasi untuk memenuhi kebutuhan terutama sektor industri kreatif, pemanfaatan sumberdaya yang ada pada industri kreatif kegiatan ini dimonitor secara elektronik melalui perangkat teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan kinerja dan keefektifan dari sistem sebagai sisi pelengkap dari kegiatan yang ada pada industri kreatif

2.2. Industri kreatif

Industri kreatif dapat dikatakan sebagai industri yang berdasarkan kreatifitas dari penyediaan barang atau jasanya.

Menurut Dety Yektiningsih (2010:7) Sektor industri kreatif antara lain:

1. Periklanan: kegiatan antaralain riset pasar, perencanaan komunikasi, promosi kampanye relasi public tampilan iklan media cetak dan elektronik dll.
2. Arsitektur : kegiatan cetak biru bangunan dan informasi produksi seperti arsitektur taman, perencanaan kota, konservasi bangunan wisata dll
3. Pasar seni dan barang antik: seperti produk antik dan hiasan melalui lelang galeri, pasar swalayan dan internet.
4. Kerajinan : seperti distribusi produk kerajinan, asesoris, pandai emas, kayu, kaca, porcelain, kain marmer, kapur dan besi.
5. Desain seperti: desain grafis, interior, produk industri, pengemasan, konsultasi identitas perusahaan
6. Desain fesyen: seperti kreasi desain pakaian, asesoris mode, produksi pakaian, konsultasi produk fesyen, serta produk fesyen.
7. Video, film dan fotografi seperti produksi video, film dan jasa fotografi serta distribusi rekaman video film, termasuk script, dubbing film, sinematografi, produksi sinetron.
8. Permainan interaktif seperti produksi permainan dan distribusi permainan komputer,

video yang sifatnya hiburan, ketangkasan dan edukasi.

9. Musik seperti: produksi distribusi, ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi music, penulis lirik, pencipta lagu atau musik, pertunjukan musik, penyanyi dan komposisi musik.
10. Seni pertunjukan seperti: produksi pertunjukan, tarian tradisional,, musik teater, tur musik etnik, desain dan pembuatan busanan pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.
11. Penerbitan dan pencetakan seperti: konten dan penerbitan buku, jurnal, majalah, tabloid dan konten digital, serta kegiatan kantor berita
12. Layanan komputer dn piranti lunak seperti jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana pinati lunak dan piranti lunak, desain portal.
13. Televisi radio seperti usaha kreasi produksi dan pengemasan, penyiaran dan transmisi televisive dan radio.
14. Riset dan pengembangan seperti kreasi produk baru, proses baru, material baru alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat menunjukkan kebutuhan pasar.

2.3. Aplikasi TIK

Aplikasi dan perangkat Teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membantu kegiatan industry kreatif dalam sektor UKM seperti :

2.3.1 Perangkat TIK

- a. ISDN (*Integrated Service Digital Network*)

Jaringan komunikasi khusus yang menggunakan jaringan telepon yang tidak hanya memproses suara tapi mampu menangani penyimpanan data berupa teks, gambar, video, faksimil, dll.



Gambar 2.1 ISDN

- b. Telepon
Alat komunikasi dua arah yang digunakan untuk berscakap cakap antara dua orang dengan jarak yang jauh.



Gambar 2.2 telepon

- c. Facsimile
Alat yang mampu mengirimkan dokumen secara persis sama melalui jaringan telepon.



Gambar 2.3 Fax

- d. TV dan Radio
Alat penyampaian informasi (massa media) yang menggunakan gelombang sebagai penghantar sinyal suara dan gambar. TV dan radio merupakan jenis perangkat komunikasi sebagai sarana pemasaran dan periklanan.



Gambar 2.4 Televisi

- e. Smartphone
Menggunakan transmisi radio untuk mengirimkan sinyal informasi. Alat tersebut dikenal dengan istilah handphone. Smartphone dan android alat ini digunakan untuk mempermudah berkomunikasi dan dapat dibawa kemana saja dan kapan saja.

Smartphone secara kata berarti telepon pintar atau dapat diartikan sebagai telepon selular yang memiliki kemampuan sama seperti PC walau pun terbatas.



Bambar 2.4 Smartphone dan android

2.3.2. Perangkat lunak TIK

a. Aplikasi browser

1. Situs WEB

Situs web merupakan aplikasi berbasis web browser sebagai media promosi online, situs web yang baik menampilkan beberapa kegiatan yang menjual berupa halaman halaman yang memiliki topik tertentu



2. Blog

Menurut Halimatussadian (2008:2) Bolg Atau biasa di sebt denga web blog adalah sebuah halaman di web yang digunakan untuk menyimpan links atau hal hal yang menarik yang ditemukan di duani web. Pengguna blog di sebut dengan bloger. Aplikasi blog ini dapat digunakan sebagai bahan referensi iklan produk yang telah kita ciptakan. Para pengelola industry kreatif alangkah baiknya dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media promosi dan iklan secara gratis, karena konten dari blog ada adal media online yang dapat digunakan 24 jam.



Gambar 2.5 Blog

3. Media Jejaring sosial

Menurut Brata sukma (2008:1) Media sosial online adalah situs atau jejaring sosial yang dibangun dengan memberikan fasilitas teknologi agar pengguna dapat bersosialisasi di internet atau biasanya di sebut dunia maya dengan situs ini kita bisa mencari teman, bertukar fikiran, berkirin pesan, menyimpan foto dsb. Alexa.com menyebutkan facebook adalah situs kedua yang paling banyak dikunjungi oleh pengguna internet setelah google.

Fasilitas jejaring sossialn seperti facebook dan twiter dapat digunakan sebagai referensi marketing secara online oleh industry kreatif , aplikasi gratis ini selain sebagai media marketing dan promosi yang murah meriah dan dapat diakses 24 jam tanpa henti.



Gambar 2.6 Jejaring sosial

4. E – Commerce

e-commers atau biasa disebut dengan perdagangan elektronik, belanja online atau bisnis online merupakan bentuk perkembangan aplikasi bisnis yang banayak diminati dikota ota padat, bisni ini semakin menjamur karena kegiatan rutinitas yang semakin padat, hal ini dapat menjadi sisi positif bagi kalangan industry kreatif unruk mempermudah pelasyanan barang dan jasanya secara online 24 jam, Sistem berbasisan internet (web) yang memberikan layanan berupa belanja lewat internet,

bisnis lewat internet, dll. Contohnya Bhinneka.com, glodokshop.com



Gambar 2.7 e-commers

5. E – Banking

M, suyanto (2005:13) e- banking adalah Transaksi perbankan yang dilakukan diinternet.Sistem berbasis internet (web) yang memberikan layanan berupa transaksi perbankan melalui internet, misalnya klikbca.com, bankmandiri.com



Gambr 2.8 e-banking

6. Email

Menurut Purwanto (2007:170) email adalah salah satu bentuk atau cara pengiriman surat, informasi atau pesan(bisnis non bisnis) yang dilakukan secara elektronik tanpa menggunakan kerta dan tanpa jasa pengiriman. Surat elektronik dapat menggantikan fungsi dari telephone untuk berkomunikasi, dengan mengirimkan pesan sejumlah pengan atau client kita dengan mudah memberikan informasi yang cepat dapat berupa surat, gambar, video dll. Dengan memberikan akses interaksi personal



7. Aplikasi Pesan instan

Menurut Sherly (2010:88) Pesan instan atau instan messaging adalah layanan komunikasi internet realtime yang memberitahukan anda ketika orang orang sedang online, kemudian dengan anda dapat bertukar pesan atau file dan berbincang secara pribadi dengan mereka. Seperti yahoo messengers, g-talk dll. Aplikasi ini dapat digunakan untuk para pengguna industry kreatif sebagai pengganti fax atau telepon sebagai sarana komunikasi.



Gambar 2.9 Yahoo messenger

8. VOIP

Menurut Menurut Sherly (2010:89)Voip atau Voice Over Internet protocol adalah perangkat aplikasi yang memungkinkan pengguna lain di internet menggunakan komputer mereka untuk melakukan panggilan telepon internet.



Gambar 2.10 Topologi Voip

Dari berbagai jenis aplikasi dan perangkat yang telah dijelaskan, para pencipta dan pemilik industri kreatif sektor UKM dapat mengadopsi berbagai perangkat tersebut. Sebagai sarana pendukung dari infrastruktur untuk mempermudah operasional, promosi dan marketing barang atau jasa yang di pasarkan.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Bratha sukma Addy et-al 2008 Ayo buat facebook mu Menarik eklek media komputindo Jakarta.
- [2] Halimatussadiyah aulia et-al.2008 Taktik Blog Cara bikin blog, paling tokcek, cepat populer Bukune Jakarta
- [3] M, Suyanto 2005pengantar teknologi informasi untuk bisnis andi offset jogjakarta
- [4] Purwanto Djoko 2007 Koresponden Bisnis modern erlangga Jakarta
- [5] R. Prawira Sugraha 2010 memebongkar fenomena bisnis internet.elekmedia komputindo jakarta isbn 978-979-27-7169-5
- [6] Sherly Casman Vernat 2010 Discoveri Computers Menjelajahi Dunia Komputer Fundamental edisi ke3 Salemba infotek Jakarta
- [7] Yektiningsih Dety 2010 Mengubah Ide Menjadi Duit: peluang tanpa batas pada industry kreatif. Medpress Jogjakarta ISBN (10) 979-788-167-9
- [8] <http://economy.okezone.com/read/2012/01/11/320/555221/google-bantu-ukm-jadi-bisnis-online> Rabu, 11 Januari 2012 11:20 wib
- [9] <http://megapolitan.kompas.com/read/2012/04/27/20280240/Festival.Kuliner.dan.Industri.Kreatif.Meriahkan.Hari.Jadi.Depok> Jumat, 27 April 2012 | 20:28 WIB