



SBMITB
School of Business & Management

KNEKS
National Committee of Islamic Economy and Finance

**Ekonomi
Syariah**



BUKU AJAR **UMKM GO DIGITAL SYARIAH**

untuk
UMKM



School of Business & Management

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Segala puji dan syukur kami haturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam tak lupa pula kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW serta para pengikutnya sampai akhir zaman.

Buku **UMKM Go Digital** ini disusun agar bisa menjadi pedoman praktis bagi pelaku usaha, khususnya pelaku usaha mikro kecil dan menengah, dalam bermuamalah mengikuti syariah. Syariah merupakan pedoman kita dalam berhubungan dengan Allah, sesama, dan lingkungan hidup.

Seperti bisnis konvensional yang bertujuan mendapatkan keuntungan materi, prinsip bisnis syariah juga demikian adanya. Namun tetap menekankan pentingnya menggapai ridha Allah SWT dalam setiap berusaha.

Buku kecil ini dikemas sangat praktis dengan penyampaian menggunakan bahasa semudah mungkin untuk dipahami. Kalau pun ada kosa kata yang masih menggunakan terminologi baku, tentu itu bertujuan agar tidak terjadi kehilangan makna kosa kata itu yang sesungguhnya.

Semoga buku ini bisa bermanfaat untuk para pembaca.
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, 1 November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II DIGITALISASI	
A. Pengertian Digitalisasi	2
B. Fungsi Manajemen & Teknologi Digital	3
C. Filosofi Teknologi Dalam Prespektif Islam	3
D. Perkembangan Teknologi Digital	4
E. Teknologi Perangkat Komputer	5
F. Aplikasi Internet	8
BAB III E-BUSINESS	
A. Dimensi-dimensi <i>E-Business</i>	12
B. Faktor-faktor Penggerak <i>E-Business</i>	13
BUKU KERJA	15

BAB 1

PENDAHULUAN



Dalam dunia bisnis belakangan ini kita sering mendengar istilah "*unicorn*". Tak semua orang mengerti apa yang dimaksud dengan *unicorn*.

Unicorn merupakan tingkatan perusahaan rintisan (*startup*) paling rendah. Sebuah perusahaan rintisan bisa masuk kategori unicorn ketika mereka memiliki nilai valuasi *US\$*1 miliar atau Rp14,1 triliun. Contohnya adalah Traveloka, Gojek, Tokopedia, dan Bukalapak.

Faktor pertama yang membuat bisnis *startup* menjadi sangat laku di Indonesia adalah karena perkembangan teknologi yang kian pesat. Dengan adanya dukungan *smartphone* (ponsel pintar) yang terus berkembang, maka teknologi digital sudah semakin terkenal hingga pelosok pedesaan.

Ada sedikitnya lima *startup* yang masuk dalam kasta tertinggi dan telah "naik kelas" dari status *startup*, seperti *unicorn*, *decacorn*, dan *hectocorn*, yang dinilai dari segi valuasinya. Jika *unicorn* minimal memiliki valuasi 1 miliar dollar AS, maka *decacorn* adalah *startup* dengan valuasi mencapai 10 miliar dollar AS. Adapun *hectocorn* merupakan *startup* dengan valuasi 100 miliar dollar AS.

Sejumlah *startup* di Indonesia sudah melampaui angka *unicorn*, bahkan sebagian sudah bisa dikatakan masuk sebagai *decacorn*. Startup-startup tersebut antara lain Gojek, Tokopedia, OVO, Bukalapak, Traveloka, dan Shopee. Bidang yang digeluti oleh *startup* tersebut pun bervariasi, mulai dari keuangan, pemasaran, pelayanan, ritel, sampai *video games*. Sekarang ini sudah ada ribuan *startup* lokal yang berdiri di Indonesia. Potensi pengguna internet Indonesia yang semakin naik dari tahun ke tahun tentunya merupakan suatu lahan basah untuk mendirikan sebuah *startup*.

Melihat fenomena ini, maka wajar saja sebuah usaha rintisan atau pun yang sudah terlanjur berjalan, mulai akrab dengan perkembangan teknologi digital ini semata demi meraih peluang yang lebih besar lagi untuk berhasil menjangkau pasar yang lebih luas.

BAB II DIGITALISASI



A. Pengertian Digitalisasi

Istilah digitalisasi mengacu pada penggunaan teknologi dan data digital untuk meningkatkan bisnis, pendapatan, dan menciptakan budaya digital. Dalam praktiknya, data digital jadi pendukung utama seluruh proses tersebut. Teknologi Digital berangkat dari perkembangan teknologi informasi dan internet.

Kini terdapat berbagai fasilitas digital untuk membantu berbagai kegiatan sehari-hari seperti, *e-commerce* (perdagangan elektronik), *e-banking* (perbankan elektronik), *e-learning* (pembelajaran elektronik), *e-money* (uang elektronik), *e-toll* (tol elektronik). Serta berbagai peralatan praktis hasil rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk kegiatan seperti aplikasi perkantoran, aplikasi bisnis, aplikasi *entertainment*, aplikasi untuk kesehatan dan lain sebagainya. Hal ini dapat dikembangkan untuk meningkatkan daya saing UMKM.

B. Fungsi Manajemen & Teknologi Digital

1. Fungsi Keuangan

- Sistem pembayaran: OVO, Gopay, linkaja dll
- *Funding / Pembiayaan: P2P Lending, Equity Crowdfunding*
- Laporan Keuangan: Buku Warung, Buku Kas dll

2. Fungsi Pemasaran

- *Marketplace / E-commerce*
- Social Media (Facebook, Instagram, Whatshap dll)

3. Fungsi SDM

- Rekrutmen karyawan: *Geek Hunter, LinovHR*

4. Fungsi Produksi (khususnya untuk Jasa)

- Industri wisata / travel: tiket.com, traveloka, agoda
- Industri transportasi: gojek, grab, maxim
- *Financial technology*



C. Filosofi Teknologi Dalam Perspektif Islam

Hakikat Teknologi

Teknologi adalah sejumlah hasil karya manusia dalam rangka memecahkan masalah dan tantangan alam sekaligus meninggikan tingkat kenyamanan hidupnya. Sementara secara fungsional, fungsi teknologi adalah



1. Perpanjangan organ-organ manusia
2. Media perantara manusia dengan lingkungan alam
3. Lingkungan baru manusia

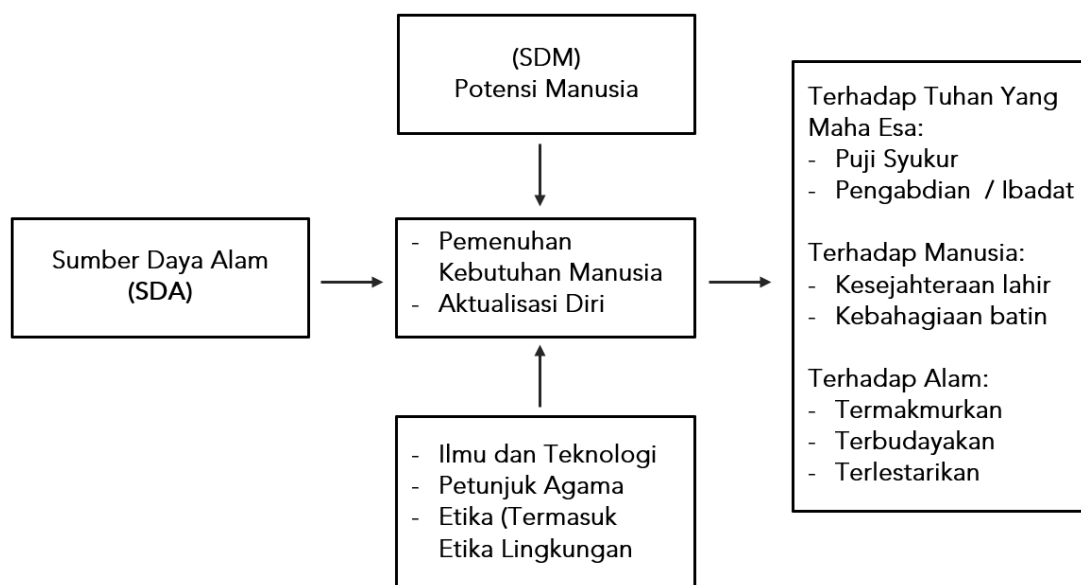
Paradoks Teknologi

Kenyataan empiris membuktikan kebenaran isyarat Al Quran tentang paradoks teknologi tersebut. Teknologi ciptaan manusia memiliki manfaat positif yang luar biasa. Namun pada saat sama, setiap bentuk teknologi selalu memiliki sejumlah dampak negatif ataupun efek samping.

Teknologi Dalam Perspektif Islam

Allah SWT sudah mengisyaratkan didalam Al Quran bahwa sebagai karya manusia yang tak pernah sempurna, teknologi adalah bagaikan pedang bermata dua. Satu sisi, teknologi menimbulkan manfaat dan maslahat sangat besar. Namun disisi lain, pada saat yang sama teknologi efek samping dan dampak negatif.

Tanggung jawab manusia melalui ilmu dan teknologi bisa dinyatakan dengan gambar berikut ini:



D. Perkembangan Teknologi Digital

1. Era Komputerisasi

Periode ini dimulasi sekitar 1960-an ketika *minicomputer* dan *mainframe* diperkenalkan perusahaan seperti IBM ke dunia industri. Kemampuan menghitung yang sangat cepat menyebabkan banyak sekali perusahaan memanfaatkannya untuk keperluan pengolahan data.

2. Era Teknologi Informasi

Pada era inilah komputer memasuki babak baru, yaitu sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan kompetisi bagi perusahaan, terutama yang bergerak di bidang pelayanan atau jasa.

3. Era Sistem Informasi

Kunci keberhasilan perusahaan di era 1980-an adalah penciptaan dan penguasaan informasi secara cepat dan akurat. Beberapa ahli manajemen menekankan bahwa perusahaan yang menguasai informasi yang memiliki keunggulan kompetitif di dalam lingkungan makro "*regulated free market*".

4. Era Digital

Pada era ini berbagai perusahaan pun sudah tidak terikat lagi pada batasan fisik. Melalui dunia maya, seseorang dapat mencari pelanggan di seluruh lapisan masyarakat dunia yang terhubung dengan jaringan internet.

Seluruh transaksi perdagangan dapat dengan mudah dilakukan di *cyberspace* melalui transaksi elektronik dengan pembayaran secara elektronik pula (*electronic payment*).

Dari keempat era di atas terlihat bagaimana alam kompetisi dan kemajuan teknologi informasi yang muncul sejak penggunaan komputer dalam industri sehingga terkait erat

satu dengan lainnya pada saat ini. Memasuki babak informasi berarti memasuki dunia dengan teknologi baru, teknologi informasi.

Peralatan Teknologi Digital

Alat mikrokomputer yang besarnya hanya segenggaman tangan, *personal digital assistant* (PDA) merupakan peralatan yang paling populer untuk kategori peralatan informasi.

E. Teknologi Perangkat Komputer

Komputer adalah peralatan elektronik yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang memiliki kemampuan atau digunakan untuk membantu tugas manusia.

Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat Masukan

Perangkat masukan digunakan untuk memasukkan data yang akan diproses. Beberapa perangkat masukan yang umum digunakan pada suatu komputer adalah *keyboard*, *mouse*, *joystick*, *touch-screen*, *voice recognition*, dan lain-lain.

Perangkat Pemroses

Perangkat ini juga digunakan untuk menerima masukan serta meneruskan hasil pemrosesan data tersebut ke perangkat keluaran.

Perangkat Keluaran

Perangkat keluaran (*output devices*) digunakan untuk menampilkan hasil pemrosesan yang dikerjakan oleh prosesor. Hasil tersebut bisa ditampilkan dalam bentuk tercetak (*hardcopy*).

Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) merupakan sejumlah program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki. Program ditulis dengan bahasa khusus yang dimengerti oleh komputer.

Ada dua jenis perangkat lunak, yaitu perangkat lunak sistem (*system software*) dan perangkat lunak aplikasi (*application software*).

Software Aplikasi

Software aplikasi adalah program yang dirancang untuk membuat pengguna lebih produktif. *Software* aplikasi meliputi berbagai jenis program yang dapat dipisahkan ke dalam kategori umum dan khusus.

Software aplikasi bisa dibagi dalam beberapa kategori, yaitu;

1. Software Aplikasi Bisnis

Perangkat lunak yang membantu seseorang menjadi lebih efisien dan efektif. Contohnya, *software* aplikasi bisnis yang mendukung perekayasaan ulang dan otomatisasi proses

bisnis dengan aplikasi e-business strategis seperti manajemen hubungan pelanggan, *enterprise resource planning*, dan manajemen rantai pasokan.

Berikut beberapa *software* gratis yang bisa diperoleh:

Pembukuan Pribadi / Sederhana

- *GnuCash* - www.gnucash.org/
- EMMA – rainbow.mimuw.edu.pl/la181249/emma/home.php

b. *Software* Kasir

Software Kasir Dikenal juga dengan istilah *Software POS* (*Point Of Sale*), biasanya dihargai beberapa juta rupiah. *Software POS* sangat penting jika kita menjual barang dengan volume besar namun berharga murah.

Software POS gratis bisa di download di:

- *POS*: pages.prodigy.net/daleharris/pos.htm
- *EasyPOS*: easypos.sourceforge.net/

c. *Software* Pembukuan Perusahaan Kecil / Menengah

- *GnuCash* - www.gnucash.org/
- *NOLA* - nola.noguska.com
- *Aria* - arias.sourceforge.net/
- *Web-ERP* - web-erp.sourceforge.net/Features.html
- *SQL-Ledger* - www.sql-ledger.org/

d. Software Pembukuan Perusahaan Menengah / Besar

- *SQL-Ledger* - www.sql-ledger.org/
- *OFBIZ* - www.ofbiz.org/
- *Compiere* - www.compiere.org

Sedangkan *software* yang tidak gratis bisa berharga jutaan rupiah. Contoh *software* jenis ini adalah:

- a. *Zahir Accounting*
- b. *Acosys*
- c. *My Bizz*
- d. Dan lain sebagainya. Informasi tentang *software* jenis ini tersedia di Internet.

2. Grafik dan multimedia

Beberapa contoh *software* grafis adalah: *CorelDraw*, *Auto CAD*, *Microsoft Visio*, dan lain sebagainya. Sedangkan contoh *software* multimedia misalnya *Windows Media Player*, *Winamp*, *DivX*, dan lain sebagainya.

3. Communication

Contohnya adalah: *E-Mail*, *Chat Room*, *Web Browser*, *Video Conference*, *FTP*, dan sebagainya.

4. Popular Utility Programs

Sedangkan program utilitas yang populer seperti: *Antivirus*, *CD/DVD burning*, *Internet Filters*, *Files Compression*, *File Conversion*, dan sebagainya

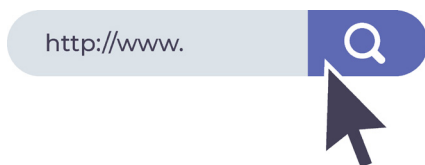
Internet

Internet adalah kumpulan atau jaringan komputer yang ada di seluruh dunia. Dalam hal ini komputer yang sebelumnya *stand-alone* kini dapat berhubungan langsung dengan *host-host* atau komputer lainnya.



F. Aplikasi Internet

Internet sebenarnya mengacu pada istilah untuk menyebut sebuah jaringan, bukannya suatu aplikasi tertentu. Oleh karenanya, internet tidaklah bermanfaat tanpa adanya aplikasi yang sesuai.



1. WWW (World Wide Web)

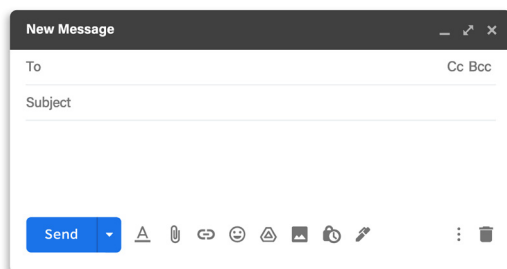
Dewasa ini, WWW atau yang sering disebut "*web*" saja merupakan aplikasi internet yang paling populer. Demikian popularnya hingga banyak orang yang mengidentikkan *web* dengan internet.

Secara teknis, *web* adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet *webserver* dipresentasikan dalam bentuk *hypertext*. Informasi di *web* dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format HTML (*Hypertext Markup Language*). Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format *GIF*, *JPEG*, *PNG*), suara dalam (dalam format *AU*, *WAV*), dan objek

multimedia lainnya (seperti *MIDI*, *Shockwave*, *Quicktime Movie*, *3D world*).

Seiring semakin berkembangnya jaringan internet di seluruh dunia maka jumlah situs *web* yang tersedia juga semakin meningkat. Hingga saat ini, jumlah halaman *web* yang bisa diakses melalui internet telah mencapai angka miliaran. Untuk memudahkan penelusuran halaman *web*, terutama untuk menemukan halaman yang memuat topik-topik yang spesifik, para pengakses web dapat menggunakan suatu mesin pencari (*search engine*).

Penelusuran berdasarkan *search engine* dilakukan berdasarkan kata kunci (*keyword*) yang kemudian akan dicocokkan oleh *search engine* dengan basis data miliknya. Dewasa ini, *search engine* yang sering digunakan antara lain adalah *google* (<http://www.google.com/>) dari *yahoo* (<http://www.yahoo.com/>).



2. *Electronic Mail* (*e-mail*)

Email atau kalau dalam istilah Indonesia, surat elektronik, adalah aplikasi yang memungkinkan

para pengguna internet untuk saling berkiriman pesan melalui alamat elektronik di internet. Para pengguna email memiliki sebuah kotak surat (*mailbox*) elektronik yang tersimpan dalam suatu mailserver.



3. *E-Commerce* dan *E Business*

Huruf E berarti *Electronic* yang diasosiasikan dengan internet. Internet merupakan salah satu teknologi informasi yang fenomenal. Internet telah menghapuskan batasan geografis. *E-Commerce* merupakan salah satu pemanfaatan dari internet yang tentu saja dikaitkan dengan kegiatan komersial.

Jenis-jenis *E-Commerce*:

1. *Business To Business* (*B2B*)

Pada *business to business*, perusahaan menjual untuk bisnis-bisnis lainnya. *B2B* memberikan manfaat sebagai berikut:

- Menurunkan pengadaan biaya-biaya administratif
- Biaya murah untuk mengakses ke penyalur global

- c. Menurunkan investasi stok dalam kaitannya dengan ketransparanan harga dan mengurangi waktu tanggap (*response times*)
- d. Kualitas produk yang lebih baik dengan kerjasama yang ditingkatkan antara pembeli dan penjual, terutama selama disain produk dan pengembangan.

2. *Business To Consumer (B2C)*

Pada *business to consumer*, bisnis *on-line* menjangkau konsumen individu maupun kelompok. Ada beberapa model yang berkembang yaitu:

a. *Advertising revenue model*

Suatu situs web menawarkan informasi kepada para penggunanya atas jasa dan produk serta menyediakan suatu kesempatan bagi penyedia untuk mengiklankannya.

b. *Subscription revenue model*

Suatu situs web menawarkan isi dan ongkos jasa suatu langganan untuk mengakses situs tersebut. Perusahaan harus menawarkan isi yang menjadi keunggulan yang tidak dengan mudah tersedia di tempat lain pada internet yang gratis.

c. *Transaction Fee Model*

Suatu perusahaan menerima pembayaran untuk melakukan suatu transaksi. Sebagai

contoh, *www.orbitz.com* menawarkan harga pembayaran yang kecil pada konsumen ketika memesan tempat pada perusahaan penerbangan.

d. *Sales Revenue Model*

Perusahaan menjual barang-barang, informasi, atau jasa secara langsung ke pelanggan.

e. *Affiliate revenue model*

Perusahaan menerima suatu pembayaran penyerahan untuk mengarahkan bisnis untuk bergabung atau menerima beberapa persen dari pendapatan sebagai hasil suatu penjualan yang ditunjuk.

3. *Consumer To Consumer (C2C)*

Konsumen dapat menjual satu sama lain dengan bantuan pembuat pasar *on-line* seperti situs lelang *www.ebay.com*. Dengan sistem ini, konsumen menyiapkan produk untuk dijual, menempatkan produk tersebut atau tersedia pada pelelangan, dan mempercayakan kepada pembuat pasar untuk menyediakan kemampuan transaksi dan *search engine* sehingga produk mudah ditampilkan, ditemukan dan dibayar. Pengelola situs menerima sedikit komisi atas masing-masing penjualan.

4. *Peer To Peer (P2P)*

Peer to peer menghubungkan ke pengguna, membiarkan mereka untuk berbagi *file* dan

sumber daya komputer tanpa server umum. Situs ini memfokuskan untuk membantu individu membuat informasi yang tersedia untuk penggunaan seseorang dengan menghubungkan pada pemakai *web*.

5. *M-Commerce*

M-Commerce menyediakan akses ke seseorang, setiap waktu, kapan saja dan di manapun yang menghubungkan alat tanpa kabel.

Jaringan tanpa kabel menghubungkan para pemakai mobile ke internet. Contohnya adalah Amazon.com.

E-Business berbeda dengan *E-Commerce*. *E-Business* mengacu pada transaksi dan proses di dalam suatu organisasi sedangkan *E-Commerce* berkaitan dengan penggunaan *internet* untuk transaksi bisnis.

BAB III

E-BUSINESS



E-Business

A. Dimensi-Dimensi *E-Business*

1. Dimensi "What "

Seperti diungkapkan di atas, *e-business* mempunyai cakupan jauh lebih luas, termasuk di dalamnya:

- Aktivitas relasi antara dua entiti perusahaan.
- Interaksi antara perusahaan dengan pelanggannya
- Kolaborasi antara perusahaan dengan para mitra bisnisnya
- Pertukaran informasi antara perusahaan dengan para pesaing usahanya, dan lain sebagainya.

2. Dimensi "Who"

Sedikitnya ada 7 klasifikasi entiti yang sering dipergunakan dalam mengilustrasikan *e-business*, masing-masing adalah:

- a. *Agent*
- b. *Business*
- c. *Consumer*
- d. *Device*
- e. *Employee*
- f. *Family*, dan
- g. *Government*

3. Dimensi "Where"

Implementasi *e-business* bisa dilakukan di mana saja, sejauh pihak yang bersangkutan memiliki fasilitas elektronik / digital sebagai kanal akses.

4. Dimensi "Why"

Penerapan konsep *e-Business* secara efektif tidak saja menguntungkan perusahaan karena banyaknya komponen biaya tinggi yang dapat dihemat, tetapi justru memberikan kesempatan perusahaan untuk meningkatkan level pendapatannya secara langsung maupun tidak langsung. Dengan mengimplementasikan *e-business*, perusahaan dapat melihat berbagai peluang dan celah bisnis baru yang selama ini belum pernah ditawarkan kepada masyarakat.



B. Faktor-faktor Penggerak *E-Business*

Secara garis besar terdapat 4 faktor penggerak yang berasal dari luar yang secara signifikan akan menentukan percepatan implementasi konsep *e-business*, yaitu:

1. *Customer Expectations*

Pelanggan mempunyai peran penting sebagai titik awal atau acuan dari penyusunan konsep bisnis sebuah perusahaan. Dewasa ini seorang pelanggan tidak cukup bisa dipuaskan hanya dengan baiknya kualitas sebuah produk yang ditawarkan. Pelanggan bersangkutan mengharapkan adanya pelayanan pra dan pascajual yang baik.

2. *Competitive Imperative*

Hampir semua perusahaan di dunia dapat melakukan kompetisi secara terbuka di lingkungan pasar bebas. Tentu saja hal ini menimbulkan dampak yang sangat besar bagi keberadaan sebuah perusahaan. Pelanggan akan dengan mudahnya membanding-

bandingkan kualitas produk dan pelayanan antar perusahaan dari hari ke hari.

3. *Deregulation*

Secara makro deregulasi yang dilakukan oleh pemerintah maupun negara-negara lain (di samping keberadaan lembaga-lembaga dan komunitas dunia semacam WTO, APEC, AFTA, dan lain-lain) telah turut mewarnai bentuk dunia usaha di masa mendatang, terutama yang berkaitan dengan konsep perdagangan bebas dantar negara dan industri.

4. *Technology*

Fungsi teknologi informasi tidak hanya kritikal bagi perkembangan *e-business*, tetapi justru telah menjadi penggerak dari dimungkinkannya pengembangan model-model bisnis baru yang tidak terpikirkan sebelumnya.

BUKU KERJA

	Sudah	Proses	Belum
Memiliki Kartu Debit			
Memiliki E-Money			
Memiliki E-Banking			
Memiliki Internet Banking			

Memiliki sistem pembayaran:

	Sudah	Proses	Belum
OVO			
GoPay			
Dana			
LinkAja			
ShopeePay			
Qriss			

Memiliki Toko / Akun di Marketplace:

	Sudah	Proses	Belum
Tokopedia & Toko Pedia Salam (Syariah)			
Shopee & Shopee Syariah			
Bukalapak (Syariah)			
Blibli			
Lazada			

Memiliki akun bisnis di media sosial:

	Sudah	Proses	Belum
Facebook Fanspage			
Instagram			
Whatsapp Business			
Tiktok			
Youtube			

	Sudah	Proses	Belum
Memiliki Website Usaha / Playstore			
<i>Email Business</i>			
<i>Software Aplikasi Business</i>			
<i>Software Aplikasi Laporan Keuangan</i>			



UMKM GO DIGITAL SYARIAH

School of Business & Management

