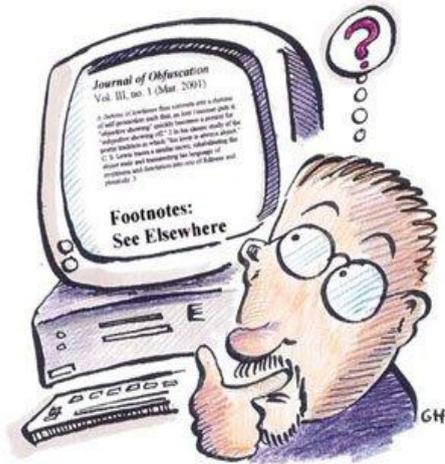


MAKALAH

PERUBAHAN PROSES BISNIS DAN SOSIAL AKIBAT TEKNOLOGI YANG MELUNTURKAN NILAI ETIKA TRADISIONAL



Dosen Pembimbing:
HARY SUSWANTO, ST, MT

Oleh:
RICHO A. NOGROHO
(71055-3074/TKJ)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
PROGRAM KEAHLIAN BISNIS DAN INDUSTRI
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

Oktober 2011

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi telah maju dan berkembang begitu pesat, terlihat dari banyaknya alat teknologi dan komunikasi yang semakin canggih, beragam dan dalam jumlah yang luar biasa. Kemajuan ini merubah kehidupan manusia dalam beberapa proses bisnis maupun proses non-bisnis. Dan dampak perubahan dari pengaruh teknologi juga terjadi di berbagai aspek kehidupan, mulai dari politik, ekonomi, social, hingga budaya.

Salah satu perubahan yang paling terasa terjadi dalam konsep ruang dan waktu, dimana dengan banyaknya teknologi informasi yang berkembang seperti handphone, satelit, dan internet membuat semua orang dari seluruh penjuru dunia bisa terhubung dalam hitungan detik. Selain itu, perkembangan teknologi informasi juga mempengaruhi perubahan proses bisnis atau sosial masyarakat serta melunturkan beberapa nilai etika tradisional yang ada.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apa latar belakang perubahan proses bisnis dan sosial masyarakat?
2. Teknologi apa saja yang mempengaruhi perubahan proses tersebut ?
3. Bagaimana model kerja perubahan proses-proses tersebut ?
4. Etika tradisional apa saja yang hilang akibat proses perubahan tersebut ?

1.3. Tujuan

1. Mengetahui latar belakang perubahan proses bisnis dan sosial masyarakat
2. Mengetahui Teknologi yang mempengaruhi perubahan proses tersebut.
3. Mengetahui model kerja perubahan proses-proses tersebut.
4. Mengetahui etika tradisional yang hilang akibat proses perubahan tersebut.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1. Transaksi Jual Beli

Zaman dahulu sebelum masyarakat mengenal uang, jual beli dilakukan dengan sistem barter. Lalu setelah mengenal uang, masyarakat melakukan jual beli menggunakan uang sebagai alat tukarnya. Proses ini biasanya terjadi di sebuah tempat yang disebut *Pasar*. Proses jual beli ini dilakukan dengan nyata, dalam arti penjual dan pembeli saling bertemu, dan pembeli juga dapat melihat barang yang dijual secara langsung.



(Transaksi Jual Beli Tradisional)



(Transaksi Jual Beli Modern)

Namun saat ini, dengan berkembangnya teknologi informasi, proses jual beli dapat dilakukan secara instan hanya dengan koneksi internet dengan *e-commerce* atau lewat HP. Penjual dan pembeli tidak perlu bertemu cukup dirumah, barang akan dikirim lewat pos atau dengan jasa pengiriman barang lainnya, dan pembayaran dilakukan dengan transfer uang melalui bank atau ATM.

A. Model Kerja

1. Proses bisnis dilaksanakan secara elektronik dalam hal ini menggunakan komputer sebagai media terjalannya transaksi tersebut. Adapun teknologi yang digunakan dalam proses bisnis *e-commerce* ini adalah dengan menggunakan komputer yang bisa mengakses internet (online).
2. Selain itu proses *e-commerce* ini bisa dilaksanakan dengan

menggunakan mobile phone atau yang sering disebut dengan handphone (dengan menggunakan sms dan sms banking).

3. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer uang melalui bank, ATM atau melalui paypal.

B. Nilai Etika Tradisional Yang Hilang

1. Rasa tanggung jawab

Rasa tanggung jawab dari para pengguna akan menjadi luntur karena dengan menggunakan *e-commerce* ini, pembeli dan penjual tidak bertemu secara langsung, akan tetapi bertemu didunia maya, jadi pembeli hanya perlu membuat account dan log in kedalam layanan *e-commerce*, maka ia dapat langsung memesan barang yang ia mau. Rasa tanggung jawab disini bisa hilang karena, pembeli bisa saja hanya iseng-iseng saja dalam melakukann transaksi dan ketika di konfirmasi oleh penyedia layanan, malah pembeli tidak mau menanggapi hal tersebut, sehingga bisa disimpulkan bahwa rasa tanggung jawab dari pembeli tersebut lama-kelamaan akan hilang/luntur.

2. Aktivitas

Dengan adanya *e-commerce* ini maka aktivitas pelanggan akan berkurang . hal ini disebabkan dengan semakin mudahnya memesan suatu barang, maka para pelanggan hanya tinggal enak duduk-duduk di depan komputer, lalu tinggal bermain dengan mouse computer maka barang yang diinginkanpun datang. Dengan berkurang aktivitas ini bisa berdampak buruk bagi para pelanggan terutama dibidang kesehatan, dengan berkurangnya aktivitas maka akan menyebabkan seluruh otot tubuh tidak bergerak sehingga akan menimbun lemak, kolestrol, asam lambung, dll. Tentunya dengan kejadian tersebut maka penyakit pun tidak bisa dihindari misalnya : obesitas, maag, kencing manis, kencing batu, dll.

3. Nilai sosial

Dengan adanya *e-commerce* ini maka nilai sosial dari si pelanggan akan berkurang, karena sama halnya dengan pengurangan aktivitas diatas, maka kegiatan-kegiatan sosialpun nantinya akan semakin tidak

dijalani oleh para pelanggan. Mengapa ? karena para pelanggan hanya butuh komputer untuk mendapatkan apa yang mereka mau, jadi mereka akan berpikir buat apa bersosialisasi, karena tanpa adanya sosial tersebut pun semua barang yang di inginkan bisa datang tepat waktu, cepat kerumah. Selain itu, Kepekaan terhadap lingkungan sekitar menjadi kurang biasanya terjadi apabila kita terlalu sering berada di dunia maya, sehingga kita tidak bisa tau apa yang terjadi di lingkungan sekitar kita. Banyak orang yang enggan keluar dari rumah karena sudah merasa cukup mendapatkan informasi melalui internet. Kebanyakan orang tersebut memang mendapatkan informasi yang dia inginkan, tapi apakah semua informasi ada di internet ?, bagaimana apabila tetangga atau orang di sekitarnya mengalami masalah keuangan ?, apakah akan di “umbar” di internet ?, bagaimana kalau orang itu tidak mempunyai akses internet ?,. Bisa saja karena hal-hal tersebut kita menjadi jarang keluar rumah. Hal ini tentu saja berpengaruh pada rasa persaudaraan dan rasa kepedulian kita terhadap sesama menjadi hilang.

4. Tidak adanya tawar menawar dalam proses jual-beli

Jaman dahulu orang melakukan proses transaksi jual beli di pasar, disini terdapat seni/tradisi jual beli yaitu saling tawar menawar yang sampai sekarang masih berlangsung di pasar konvensional. Karena kemajuan teknologi, orang-orang mulai mencari barang-barang yang dibutuhkannya melalui Internet mereka melakukan proses jual-beli di internet, setelah mendapat gambar dari jenis barang yang diperlukan, memesannya kemudian melakukan pembayaran melalui transfer rekening. Transaksi yang seperti ini sudah menghilangkan tradisi jual beli yang sangat klasik yang lazim dilakukan pada jaman dahulu yaitu salah satu etika tradisional, tawar menawar.

5. Kehilangan rasa saling mengenal dan silaturahmi

Dengan adanya *e-commerce* kita sudah kehilangan seni/tradisi tawar menawar, karena *e-commerce* tersebut tidak ada barang yang bisa di tawar apalagi dengan adanya paypal, kita jadi kehilangan etika saling silaturahmi, karena dengan adanya paypal, kita jadi tidak bisa bertemu langsung dengan si penjual, kita hanya melihat gambar barang yang kita

perlu kemudian memesannya. yang otomatis kita tidak bisa bertemu dengan pembelinya, hal ini membuat hilangnya kesempatan bersilaturahmi antara penjual dan pembeli.

2.2. Internet Sebagai Media Bersosialisai

Tingginya angka pengguna internet di Indonesia ini juga berpengaruh terhadap perubahan komunikasi bahkan kehidupan sosial para penggunanya. Masyarakat Indonesia yang umumnya dulu berkomunikasi dan bersosialisasi dengan bertatap muka langsung seperti dalam arisan, kumpul reuni, saling berkunjung ke rumah, mengobrol, dsb kian bergeser ke ranah online communication, sebut saja chat melalui YM / Gtalk, Skype, wall FB, update status FB, Twitt dan re-twitt, bercerita di Blog, berdiskusi di Forum, dsb.

Melalui internet, komunikasi kian terfasilitasi. Setiap orang dapat melakukan komunikasi dua arah layaknya mengobrol pada umumnya, interaktif, respon yang cepat, sembari berkomunikasi mampu menghubungkan dengan konten lainnya (link content), serta tentu saja lebih hemat.

Komunikasi yang terjadi di dunia Internet memang terasa menyenangkan dan memudahkan para penggunanya untuk menembus batas waktu dan jarak. Banyak anggapan yang mengatakan bahwa bersosialisasi di internet sama saja dengan di dunia nyata, dan tidak sedikit yang mengatakan bahwa dengan memiliki social network di internet seseorang akan terlihat lebih sosialis. Namun di balik itu semua, ternyata bersosialisasi melalui internet dapat membuat seseorang menjadi anti sosial sehingga merusak interaksi antar manusia dan kehidupan socialnya di dunia nyata.





(Interaksi Sosial dg Tatap Muka)

(Interaksi Sosial 'Hanya Lewat' Dunia Maya)

A. Model Kerja

Pada masa kini, orang - orang lebih mengutamakan berkomunikasi dengan menggunakan situs jejaring social seperti facebook, twitter, friendster, pulrk, Yahoo Messenger, blog, forum komunitas. dll.

B. Nilai Etika Tradisional Yang Hilang

1. Kepekaan terhadap lingkungan sekitar berkurang, karena terlalu sering begelut dengan dunia maya, sehingga dalam dunia nyata akan kurang peka.
2. Hilangnya kode etik dan rasa takut untuk melakukan hal-hal yang berbau pornografi dan pornoaksi, karena identitas di sana bisa saja dipalsukan atau disembunyikan.
3. Lunturnya etika berkata secara sopan santun, karena munculkan bahasa-bahasa 'gaul' yang kadang kasar dan sulit dimengerti oleh orang lain.
4. Berkirim pesan lewat facebook atau twitter atau yang lain, di samping lebih cepat, namun esensi silaturahmi dan saling berkunjung menjadi langka.
5. Orang jadi lebih sering berada di dunia maya sehingga menyebabkan kepekaan terhadap lingkungan sekitar menjadi kurang.
6. Tergantikannya kehidupan sosial karena sebagian orang merasa cukup dengan berinteraksi lewat Internet sehingga mengurangi frekuensi bertemu muka.

BAB III

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam dunia sosial maupun bisnis. Meski dilain sisi sudah melunturkan nilai etika tradisional, namun akibat-akibat yang terjadi tidak selamanya negatif, karena pada dasarnya itu semua dibuat untuk memudahkan manusia dalam menjalankan proses yang ada dan membuat proses itu menjadi sangat cepat sehingga mengurangi delay yang sering terjadi, hanya saja terkadang hal negatif yang terjadi dikarenakan para pelaku teknologi tersebut tidak memahami secara mendasar maksud dan tujuan adanya teknologi yang mempermudah tersebut.

3.2. Saran

Lebih bijak dan selektif memanfaatkan teknologi informasi saat ini. Luangkan waktu untuk tetap melakukan interaksi sosial agar kepekaan terhadap lingkungan tidak hilang dan sebagai orang yang bergelut dalam dunia teknologi, hendanya kita memahami secara mendasar maksud dan tujuan suatu teknologi yang dibuat sehingga teknologi tersebut berjalan sesuai dengan yang diinginkan dan menciptakan maslahat yang lebih dibanding ketika tidak ada teknologi tersebut.

Daftar Referensi

- Fadriyanto., 2010, Lunturnya Nilai Etika Tradisional Akibat Teknologi, [Online],
(<http://fadriyanto.blogspot.com/2010/03/lunturnya-nilai-etika-tradisional.html>, diakses 09 Oktober 2011)
- Nur Laili., 2011, Perubahan Sosial yang Melunturkan Nilai Etika Profesi, [Online],
(<http://blog.uin-malang.ac.id/ellie/2011/06/perubahan-sosial-yang-melunturkan-nilai-etika-profesietika-profesi>, diakses 09 Oktober 2011)
- Wahyudi., 2010, Perubahan Proses Sosial dan Bisnis Akibat Teknologi Yang Melunturkan Nilai Etika Tradisional, [Online],
(<http://wahyudiululalbab.wordpress.com/2010/04/26/perubahan-proses-sosial-dan-bisnis-akibat-teknologi-yang-melunturkan-nilai-etika-tradisional>, diakses 09 Oktober 2011)
- Herry Suwodo, FISIP UI., 2007, *Transaksi Perdagangan E-Commerce dan Aspek Pemajakannya* [pdf],
(<http://www.lontar.ui.ac.id/file?file=digital/128637-T%2022735%20%20Model%20pemajakan-%20Metodologi.pdf>, diakses 09 Oktober 2011)
- Calondetektif., 2011, "Internet, Dunia Baru untuk Bersosialisasi" [Online]
(<http://calondetektif.wordpress.com/2011/01/17/internet-dunia-baru-untuk-bersosialisasi>", diakses 09 Oktober 2011)