

Kisi-kisi End User Information System UTS 2011

E-UIS adalah bidang SI yang membahas hubungan langsung antara teknologi dan penerapannya di desktop (bagaimana pengguna akhir menerapkan kemampuan komputasi untuk melakukan pekerjaan mereka dan mencapai hasil bisnis mereka).

Understanding Individual Needs

Mintzberg's findings:

- Managers work at an unrelenting pace
- Managers play a key role in securing "soft" external information
- Managers prime media for dealing with information is verbal
- Chief strategic data bank in the organization is in the minds of its managers
- Manager reliance on verbal media makes task delegation difficult

The Training Cycle



Assessment → menentukan tujuan pelatihan sebagai syarat pengguna

Design → desain pelatihan topik, metode, perencanaan kerja

Implementation → melaksanakan pelatihan secara efektif

Evaluation → evaluasi hasil pelatihan

E-Commerce / Electronic Commerce merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan (misalnya transaksi bisnis) secara elektronik melalui suatu jaringan (biasanya internet) dan komputer atau kegiatan jual - beli barang atau jasa (atau mentransfer uang) melalui jalur komunikasi digital.

Tujuan dari aplikasi e-commerce adalah

- Orang yang ingin membeli barang atau transaksi lewat internet hanya membutuhkan akses internet dan interface-nya menggunakan web browser
- Menjadikan portal e-commerce / e-shop tidak sekedar portal belanja, tapi menjadi tempat berkumpulnya komunitas dengan membangun basis komunitas, membangun konsep pasar bukan sekedar tempat jual beli dan sebagai pusat informasi (release, product review, konsultasi, etc)
- Pengelolaan yang berorientasi pada pelayanan, kombinasi konsepsi pelayanan konvensional dan virtual : Responsif (respon yang cepat dan ramah), Dinamis, Informatif dan komunikatif
- Informasi yang up to date, komunikasi multi-arah yang dinamis
- Model pembayaran : kartu kredit atau transfer.

E-Business (Electronic Business) adalah penggunaan teknologi internet untuk menghubungkan dan memberdayakan proses bisnis, e-commerce, dan komunikasi perusahaan serta kerjasama di dalam perusahaan dan dengan pelanggan, pemasok, dan pemilik kepentingan bisnis lainnya.

Karakteristik Staff Administrasi:

1. Dapat berkomunikasi dengan baik
2. Dapat bekerja individual dan dalam team
3. Mampu bekerja secara cekatan
4. Melakukan pekerjaan yang detail dan rinci, sehingga harus mampu bekerja secara tepat, cepat, dan teliti
5. Melakukan pekerjaan yang bersifat rutin

Karakter seorang salesman adalah:

1. **disiplin** : *lakukan apa pun ada waktunya, tepat waktu-tepat tempat.*
2. **terencana**: *7 atau 14 hari ke depan, JELAS nampak baginya. 30 atau 90 hari ke depan ada hasilnya.*
3. **prioritas**: *celik prioritas dan bertindak menurut urutan penting-tidak penting/ mendesak-tidak mendesak.*
4. **integritas**: *omongan bisa dipegang, janji bisa dibuktikan.*
5. **komunikatif**: *ganti menipu/manipulasi, terbuka dan berinisiatif.*
6. **berani**: *berani terus-terang, jujur tapi cerdas, tegas, tidak berada di bawah tekanan untuk menuruti hal yang tidak bisa dilakukan.*

Karakter manager :

a Pemikir Sistem

kemampuan dalam berpikir untuk mengelola interaksi antar komponen dan sumber daya proyek yang berbeda-beda, karena tidak bisa dikatakan efektif apabila penyelesaian masalah hanya secara parsial. Hal ini akan mempersulit sang manajer untuk mengambil keputusan.

b. Integritas Pribadi

membangun dan meningkatkan kemampuan diri menjadi sangat penting dilakukan terlebih dahulu sebelum meningkatkan kemampuan anggota tim.

c. Proaktif

bedakan dengan reaktif. Para manajer proyek dituntut tidak hanya akan melihat peristiwa yang telah terjadi (reaktif), akan tetapi juga selalu meneropong masa depan dan berjuang keras menemukan masa depan proyek (Kartajaya, 2003)

d. Toleransi yang tinggi terhadap Stress

mengingat proyek merupakan hal yang rumit dan kompleks, pasti akan menimbulkan tekanan terhadap orang yang bebaskan tanggungjawab kepadanya. Manajer proyek harus mampu mengelola kondisi psikologis mereka agar dapat bertahan dalam tekanan.

e. Perspektif Bisnis Umum

seorang manajer proyek harus memahami dasar-dasar bisnis dari disiplin teknis yang berbeda-beda sebagai kerja antar fungsional.

f. Komunikator yang baik

g. Manajemen waktu yang efektif

h. Politikus Mahir

strategi dalam menghadapi banyak orang dan mendapatkan dukungan dari semua pihak

merupakan cirri penting manajer proyek yang sukses.

i. Optimis

Slater (1999) dalam bukunya *Saving Big Blue* mengatakan “Anda dalam kesulitan Besar jika Menganggap anda Sudah Selesai”. Maksud dari kata-kata ini ialah, masalah-masalah yang sudah diselesaikan tidak bisa kita lepas begitu saja, karena pada nantinya kan bermunculan masalah-masalah baru di dalam pelaksanaan proyek. Kepercayaan diri terhadap proyek, mampu membuat seorang manajer proyek melakukan inovasi dan mengubah strategi proyek ke arah yang lebih baik tanpa meninggalkan perencanaan yang telah ditetapkan.

E-money adalah instrumen pembayaran mikro yang merupakan stored value facility instrument. E-money memiliki kemudahan untuk dapat diisi ulang melalui berbagai sarana yang disediakan oleh penerbit, sehingga e-money dapat menjangkau seluruh segmen masyarakat termasuk yang belum memiliki akses kepada perbankan untuk menggunakan instrumen pembayaran non tunai.

digital worker merupakan seorang pekerja yg dalam mengerjakan pekerjaannya tidak slalu harus berada di kantor atau bahkan lebih sering berada di luar kantor, mereka bekerja dgn bantuan komputer, mereka mengirim kan data atau hasil kerja mereka melalui komputer dan internet, pekerjaan ini lebi enak dan nyaman bagi sang pekerja karena ridak terburu2 oleh waktu dan tempat, untuk contoh lebi lengkapnya klik di sini

Virtual Office adalah bentuk organisasi yang menggunakan jaringan telekomunikasi dan teknologi informasi lainnya untuk menghubungkan orang, aset, dan ide dari berbagai mitra bisnis, tidak masalah di mana pun mereka berada, agar dapat memanfaatkan peluang bisnis.

e-learning merupakan suatu pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi elektronika. Secara utuh e-learning (pembelajaran elektronik) dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi secara (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*). E-learning merupakan bentuk pembelajaran/pelatihan jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi , misalnya internet, *video/audiobroadcasting*, *video/audioconferencing*, CD-ROOM (secara langsung dan tidak langsung). Kegiatan e-learning termasuk dalam model pembelajaran individual.

CRM didefinisikan sebagai integrasi dari strategi penjualan, pemasaran, dan pelayanan yang terkoordinasi (Kalakota dan Robinson 2001). CRM menyimpan informasi pelanggan dan merekam seluruh kontak yang terjadi antara pelanggan dan perusahaan, serta membuat profil pelanggan untuk staf perusahaan yang memerlukan informasi tentang pelanggan tersebut (Laudon dan Traver 2002).

TPS adalah sistem informasi yang terkomputerisasi yang dikembangkan untuk memproses data dalam jumlah besar untuk transaksi bisnis rutin seperti daftar gaji dan inventarisasi. TPS berfungsi pada level organisasi yang memungkinkan organisasi bisa berinteraksi dengan lingkungan eksternal. Data yang dihasilkan oleh TPS dapat dilihat atau digunakan oleh manajer

Executive support systems (ESS) adalah menganalisis, dan menyajikan informasi pada station kerja para pengambil keputusan yang memberikan gambaran jelas kepadanya mengenai standar penting serta kejadian-kejadian, sebelum terlambat menanganinya. Data khususnya gambaran pasar, informasi keuangan, dan statistik industri, dikumpulkan dari sistem pemrosesan bisnis on-line sistem informasi pada strategic-level sebuah organisasi yang dirancang untuk tujuan pengambilan keputusan yang tidak terstruktur.

(AI) Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah suatu ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdasarkan pada disiplin ilmu seperti ilmu komputer, biologi, psikologi, ilmu bahasa, matematika dan teknik. Artificial Intelligence (AI) memiliki tujuan untuk menciptakan komputer-komputer yang dapat berfikir (dan juga) dapat melihat, mendengar, berjalan, berbicara, dan merasakan. Dorongan utama dari Artificial Intelligence (AI) adalah pengembangan fungsi normal komputer yang digabungkan dengan kecerdasan manusia, seperti memberi alasan, menarik kesimpulan, belajar dan memecahkan masalah.

Chief Information Officer merupakan Istilah yang diberikan kepada seseorang yang mengepalai bagian Teknologi Informasi pada suatu perusahaan. Peran CIO adalah mengkoordinasikan strategi Teknologi Informasi perusahaan dan untuk memastikan bahwa Teknologi Informasi dipandang sebagai sumber daya yang kompetitif sebagai mana sumber daya operasional lainnya.

Management Information System disebut juga Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah sistem informasi yang sudah terkomputerisasi yang bekerja karena adanya interaksi antara manusia dan komputer. Dengan bantuan manusia, perangkat lunak (program komputer), dan perangkat keras (komputer, printer, dan lain-lain) agar berfungsi dengan baik. SIM mendukung spektrum tugas-tugas organisasional yang lebih luas dari sekedar pemrosesan transaksi, termasuk analisis keputusan dan pembuatan keputusan.

GPS (Global Positioning System) adalah sistem navigasi menggunakan 24 satelit MEO (Medium Earth Orbit atau Middle Earth Orbit) yang mengelilingi bumi sehingga penerima-penerima sinyal di permukaan bumi dapat menangkap sinyalnya. Satelit mengorbit pada ketinggian 12.000 mil di atas bumi dan mampu mengelilingi bumi dua kali dalam 24 jam.

Geographic Information System (GIS) atau Sistem Informasi Geografis (SIG) diartikan sebagai sistem informasi yang digunakan untuk memasukkan, menyimpan, memanggil kembali, mengolah, menganalisis dan menghasilkan data referensi geografis atau data geospasial, untuk mendukung pengambilan keputusan dalam perencanaan dan pengelolaan penggunaan lahan, sumber daya alam, lingkungan transportasi, fasilitas kota, dan pelayanan umum lainnya

Knowledge Management merupakan suatu paradigma pengelolaan informasi yang berasal dari pemikiran bahwa pengetahuan yang murni sebenarnya tertanam dalam benak dan pikiran setiap manusia. Maka dari itu perlu dibangun suatu mekanisme penyebaran informasi dan pengalaman dari sumber daya manusia yang ada agar terjadi peningkatan pengetahuan dari masing-masing pelaku kegiatan di dalam suatu organisasi.

Accounting Information System Adalah suatu komponen organisasi yang mengumpulkan, mengklasifikasikan, mengolah, menganalisa dan mengkomunikasikan informasi finansial dan

pengambilan keputusan yang relevan kepada pihak eksternal (pajak, investor, kreditor) dan pihak internal (manajemen, karyawan, pemilik).

Decision Support System adalah salah satu jenis aplikasi teknologi informasi yang mendominasi perusahaan-perusahaan modern yang ingin meningkatkan kualitas manajemen dalam menunjang proses pengambilan keputusan. Decision support system adalah system berbasis computer yang interaktif, DSS membantu manajer atau pengambil keputusan dalam menggunakan dan memanipulasi data, menggunakan daftar periksa (checklist), dan membuat serta menggunakan model matematik untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terstruktur. DSS mendayagunakan resource individu-individu secara intelek kemampuan computer untuk meningkatkan kualitas keputusan. Jadi ini merupakan system keputusan yang berbasis computer untuk manajemen pengambilan keputusan dengan masalah-masalah yang semi terstruktur.

Expert System (ES) adalah sistem informasi berbasis komputer yang menggunakan pengetahuannya mengenai bidang aplikasi yang rumit untuk bertindak sebagai konsultan pakar bagi para pemakai. Sistem ini terdiri dari dasar pengetahuan dan modul software yang menjalankan penarikan kesimpulan dari pengetahuan dan mengkomunikasikan jawaban terhadap pertanyaan pemakai.

CEO: memimpin perusahaan untuk menempatkan perusahaan di jajaran depan industri. Mengembangkan perencanaan strategis untuk mencapai misi dan tujuan perusahaan dan untuk mempromosikan pendapatan, keuntungan, dan pertumbuhan sebagai suatu organisasi. Mengawasi operasi perusahaan untuk memastikan efisiensi produksi, kualitas, pelayanan, dan manajemen sumber daya yang efektif.

international network (jaringan internasional). Jaringan internasional tersebut bisa jaringan sebuah perusahaan multinasional (atau lembaga/badan) yang terbatas untuk karyawan-karyawan perusahaan tersebut. Dengan demikian 'internet' hanya dapat diakses oleh mereka yang berhak dan berkepentingan dalam jaringan sistem perusahaan yang bersangkutan

Intranet adalah sebuah jaringan komputer yang bersifat privat dan menggunakan protokol internet, koneksitas jaringan dikususkan untuk keamanan dalam berbagi bagian berupa data dari sebuah organisasi yang memiliki informasi atau operasi antara para pekerja dan karyawannya. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa sebuah intranet dapat dipahami sebagai "sebuah versi lain dari internet yang bersifat privat".

Extranet adalah istilah yang mengacu pada suatu intranet yang secara parsial bisa diakses oleh pihak luar yang memiliki otorisasi. Dari sisi posisinya intranet berada dibalik firewall dan hanya bisa diakses oleh user yang menjadi anggota dari perusahaan atau organisasi ybs. Tetapi kebalikannya dengan extranet. Extranet menyediakan beragam level akses kepada pihak luar. Anda bisa mengakses extranet hanya jika memiliki username dan password yang vaild, dan identitas Anda menentukan bagian-bagian mana dari extranet yang bisa diakses.

Digital Dashboard adalah Personalised desktop yang dalam hal ini dalam bentuk portal yang fokus pada Business Intelligence dan Knowledge Management. Pada umumnya berisikan kondisi saham di pasar saham, voice mail dan E-mail, Calendar, Prakiraan Cuaca, informasi Lalu Lintas, Berita-berita kekinian, data customer dan Sales, ataupun Internet Conference. Tehcnology kedepannya akan dapat diakses melalui PDA atau HP

Knowledge worker adalah pekerja yang mahir dalam mencari dan memilih data yang tepat dan mengolahnya menjadi informasi yang akurat dan kemudian mentransformasikannya menjadi pengetahuan yang bermanfaat dan diminati konsumen/pasar. SDM dengan kategori semacam inilah yang kita perlukan saat ini, yakni yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mampu mencari data.
2. Mampu mengelola data.
3. Mampu menganalisa data sehingga lahir suatu strategi.
4. Mampu menjalankan strategi tersebut.

Macam2 tools dari End User IS :

- * **Text Handling / Document Management**
Membantu pemrosesan tulisan dan dokumen, seperti word processor, scanner, printer, copier.
- * **Data Handling**
Membantu pengontrolan data, contohnya bisa berupa database atau decision support system.
- * **Multimedia / Graphic and Design**
Pemrosesan olah grafik, seperti software untuk presentasi, CAD, atau web publishing.
- * **Communication Tools**
Membantu dalam komunikasi, seperti LAN, e-mail dan sejenisnya.
- * **Group Systems**
Membantu manajemen pekerjaan dalam kelompok, seperti GSS, e-conference.
- * **Time Management**
Membantu dalam manajemen waktu yang ada, bisa berupa e-calendar, to-do list, PDA, dan lainnya.
- * **Knowledge Management**
Mengolah pengetahuan yang ada dalam organisasi, seperti electronic sales support, expert system.

INTERNET adalah kependekan dari *Interconnected Network*. Internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain, sehingga masing - masing dapat berkomunikasi. Jadi dapat dikatakan bahwa internet merupakan hubungan antar berbagai jenis

komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP.

Digital Money : Pada dasarnya uang digital bukanlah pulsa meski transaksi bisa menggunakan telepon seluler, dan juga bukan kartu kredit meski bisa membayar pas. Secara maya, uang itu bisa digunakan untuk membeli barang, termasuk membeli pulsa dan membeli uang kontan.

Meski bukan yang pertama, uang digital masih fenomenal bagi negeri ini. Sementara itu, di Jepang atau di negara maju lain, atau bahkan negara seperti Filipina dan Afrika Selatan, penggunaan uang digital sudah menjadi hal yang biasa.

Dengan uang digital, orang bisa membayar tarif tol secara otomatis. Orang juga bisa berbelanja tanpa mengeluarkan uang atau kartu kredit. Semua dibayar pas dan tidak perlu takut mendapatkan pengembalian berupa uang receh atau bahkan permen.

Meski demikian, tidak mudah bagi PT Telekomunikasi Selular (Telkomsel) untuk merintis penggunaan uang maya ini. Sebab, selain harus melakukan sosialisasi dan membangun sarana pendukungnya, perangkat hukum mengenai hal itu juga tidak kunjung disetujui wakil rakyat.

Karakteristik Staff Administrasi:

- Dapat berkomunikasi dengan baik
- Dapat bekerja individual dan dalam team
- Mampu bekerja secara cekatan
- Melakukan pekerjaan yang detail dan rinci, sehingga harus mampu bekerja secara tepat, cepat, dan teliti
- Melakukan pekerjaan yang bersifat rutin

Jelaskan hambatan² dalam implementasi E-Commerce di Indonesia!

1. Dukungan pemerintah. Dukungan pemerintah yang masih belum jelas ditambah dengan belum adanya kebijakan-kebijakan yang mendukung perkembangan dari e-commerce ini dikeluarkan, belum jelasnya deregulasi dari sistem teknologi informasi khususnya internet yang merupakan salah satu tulang punggung dari perkembangan e-commerce, perbaikan sistem pabeanan dan deregulasi dalam ekspor impor barang.

2. Perkembangan infrastruktur yang lambat. Salah satu hambatan utama adalah masih kurangnya infrastruktur yang ada dan belum merata ke pelosok Indonesia. Dibutuhkan keseriusan pemerintah untuk secara bertahap membangun infrastruktur yang baik dan terprogram sehingga secara bertahap, rakyat Indonesia mulai dapat dikenalkan dengan internet sebagai salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi dengan biaya yang murah dan terjangkau.

3. Kurangnya sumber daya manusia. Kurangnya SDM Indonesia yang benar-benar menguasai sistem e-commerce ini secara menyeluruh, yang tidak saja menguasai secara teknis juga non-teknis seperti sistem perbankan, lalu lintas perdagangan hingga sistem hukum yang berlaku.

Salah satu alasan yang cukup utama yaitu masih kurangnya ketersediaan informasi, mulai dari

buku-buku referensi, jurnal, majalah/tabloid yang membahas tentang e-commerce juga sarana pendidikan, seminar, workshop hingga pusat-pusat pengembangan yang dibangun antara pemerintah, pusat-pusat pendidikan dan tenaga ahli di bidang e-commerce.

4. Dukungan dari institusi finansial seperti bank dan asuransi. Belum banyaknya bank yang telah membangun sistem 'electronic banking' nya dengan baik, selain itu perbankan Indonesia juga masih sulit untuk melakukan transaksi dengan menggunakan mata uang lain, apalagi dalam jumlah nilai yang kecil serta belum adanya pihak ketiga sebagai penjamin transaksi secara online yang benar-benar berada di Indonesia.

5. Perbaiki sistem perdagangan yang ada. Adanya keseriusan dari pemerintah untuk menderegulasi sistem perdagangan yang memberi kesempatan luas bagi berkembangnya UKM, sistem jaringan pengiriman yang baik dan aman, tidak adanya gangguan diperjalanan dan di institusi yang berhubungan dengannya seperti pelabuhan, pintu-pintu perbatasan dan international airport. Serta yang paling penting deregulasi di bidang ke pabeanan dan pajak yang mendukung sistem e-commerce ini berkembang.

hambatan dan tantangan E-Commerce:

- Internet bust! Hancurnya bisnis Internet
- Infrastruktur telekomunikasi yang masih terbatas dan mahal
- Delivery channel
- Kultur dan Kepercayaan (trust)
- Security
- Munculnya jenis kejahatan baru
- Ketidakjelasan hukum
- Efek sampingan terhadap kehidupan

MSS (Management Support System) adalah kumpulan teknologi komputer yang mendukung pekerjaan manajerial khususnya pengambilan keputusan.

DSS (Decision Support System) adalah sistem berbasis komputer interaktif yang membantu para pengambil keputusan untuk menggunakan data dan berbagai model untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak terstruktur.

Executive support systems (ESS) adalah menganalisis, dan menyajikan informasi pada station kerja para pengambil keputusan yang memberikan gambaran jelas kepadanya mengenai standar penting serta kejadian-kejadian, sebelum terlambat menanganinya. Data khususnya gambaran pasar, informasi keuangan, dan statistik industri, dikumpulkan dari sistem pemrosesan bisnis on-line sistem informasi pada strategic-level sebuah organisasi yang dirancang untuk tujuan pengambilan keputusan yang tidak terstruktur.

Executive Information System (EIS) atau disebut juga sebagai *Executive Support System (ESS)* adalah sistem berbasis komputer yang interaktif, yang memungkinkan pihak eksekutif untuk

mengakses data dan informasi, sehingga dapat dilakukan pengidentifikasian masalah, pengeksplorasian solusi, dan menjadi dasar dalam proses perencanaan yang sifatnya strategis.

EIS mengintegrasikan data yang berasal dari sumber data internal maupun eksternal, kemudian melakukan transformasi data ke dalam bentuk rangkuman laporan yang berguna. Laporan ini biasanya digunakan oleh manajer dan level eksekutif untuk mengakses secara cepat laporan yang berasal dari seluruh perusahaan dan departemen, sehingga dapat diperoleh pengetahuan yang berguna bagi pihak eksekutif. Laporan ini digunakan untuk menemukan alternatif solusi untuk menekan permasalahan manajerial dan membuat perencanaan keputusan untuk perusahaan

GPS (Global Positioning System) adalah sistem navigasi menggunakan 24 satelit MEO (Medium Earth Orbit atau Middle Earth Orbit) yang mengelilingi bumi sehingga penerima-penerima sinyal di permukaan bumi dapat menangkap sinyalnya. Satelit mengorbit pada ketinggian 12.000 mil di atas bumi dan mampu mengelilingi bumi dua kali dalam 24 jam. Satelit GPS secara kontinyu mengirimkan sinyal radio digital yang mengandung data lokasi satelit dan waktu, pada penerima yang berhubungan. Satelit GPS dilengkapi dengan jam atom yang mempunyai ketepatan waktu satu per satu juta detik.

Tujuan Penerapan Knowledge Management (KM)

Penerapan KM akan memberikan pengaruh terhadap proses bisnis perusahaan:

1. Penghematan waktu dan biaya. Dengan adanya sumber pengetahuan yang terstruktur dengan baik, maka perusahaan akan mudah untuk menggunakan pengetahuan tersebut untuk konteks yang lainnya, sehingga perusahaan akan dapat menghemat waktu dan biaya.
2. Peningkatan aset pengetahuan. Sumber pengetahuan akan memberikan kemudahan kepada setiap karyawan untuk memanfaatkannya, sehingga proses pemanfaatan pengetahuan di lingkungan perusahaan akan meningkat, yang akhirnya proses kreatifitas dan inovasi akan terdorong lebih luas dan setiap karyawan dapat meningkatkan kompetensinya.
3. Kemampuan beradaptasi. Perusahaan akan dapat dengan mudah beradaptasi dengan perubahan lingkungan bisnis yang terjadi.
4. Peningkatan produktifitas. Pengetahuan yang sudah ada dapat digunakan ulang untuk proses atau produk yang akan dikembangkan, sehingga produktifitas dari perusahaan akan meningkat.

Tacit Knowledge: pengetahuan yang berbentuk know-how, pengalaman, skill, pemahaman, maupun rules of thumb. Nah dari contoh di atas, ketika seorang member milis menjawab berdasarkan pengalaman dia, hasil ngoprek atau nggak sengaja dapat solusi misalnya, itu semua adalah tacit knowledge. Tacit knowledge ini kadang susah kita ungkapkan atau kita tulis

Explicit Knowledge

Explicit knowledge adalah pengetahuan yang sudah tersusun dalam bentuk tulisan bisa berupa artikel, jurnal ilmiah, buku dan lain-lain. Explicit knowledge bisa dimanfaatkan sebagai bahan belajar atau referensi untuk orang lain.

Asynchronous adalah Metode pengiriman data dengan cara data dikirimkan satu karakter tiap satuan waktu. Sinkronisasi akan dilakukan setiap kali karakter diterima dengan bantuan bit awal dan bit akhir

Synchronous transmission ini dikenal juga dengan istilah synchronous transfer mode (STM). Proses pengirim dan penerima diatur sedemikian rupa agar memiliki pengaturan yang sama, sehingga dapat dikirimkan dan diterima dengan baik antar alat tersebut. Umumnya pengaturan ini didasarkan terhadap pewaktuan dalam mengirimkan sinyal. Pewaktuan ini diatur oleh suatu denyut listrik secara periodik yang disebut dengan clock atau timer.

