

On-Premises- vs. Cloud-Software

On-Premises-/Lizenz-Software

Bei der on premise Lösung kauft man ein Softwareprodukt bzw. eine Lizenz, die einem das Nutzungsrecht garantiert, installiert es dann auf der eigenen Computerhardware und kann über mehrere Jahre damit arbeiten. **Der Vorteil liegt hier im Besitz der Software:** Hat man das Produkt gekauft, kann man die Software i.d.R. unbegrenzt einsetzen. Es entstehen nur einmalig Kosten und ggf. Wartungsgebühren, die die Versorgung mit Updates sichern.

Gute Software wird beständig aktualisiert: Updates erweitern die Funktionen des Programms, verbessern die Stabilität oder schließen Sicherheitslücken. Diese Aktualisierungen müssen Nutzer auch regelmäßig installieren, was **zusätzliche Arbeit** ist. Gerade in größeren Unternehmen kann das Aufspielen von Updates und Bugfixes ein erheblicher Aufwand sein. Außerdem sind diese Support-Leistungen meist nicht unbegrenzt. Ab einem bestimmten Zeitpunkt stellen viele Software-Hersteller die Weiterentwicklung der alten Software zugunsten eines neuen Produkts ein. Dann hat man zwei Optionen: Entweder man arbeitet mit einer veralteten Version weiter oder man investiert in das neue Produkt.

Ein weiterer Vorteil darf aber nicht übersehen werden: **Alle Daten bleiben beim Nutzer.** Während Cloud-Lösungen die Übertragung von Informationen an einen entfernten Server in einem Rechenzentrum voraussetzen, behält man bei On-Premises-Software alle Daten bei sich – außer man entscheidet sich, einen Cloud-Speicher einzusetzen. Als Nutzer von Lösungen vor Ort hingegen hat man die volle Kontrolle. Man entscheidet immer selbst, wie man mit der Software umgeht.

| Vorteile | Nachteile |
|---|---|
| Kauf: Durch On-Premises-Software entstehen keine laufenden Kosten. | Hardware: Die verwendeten Geräte müssen für die Software geeignet sein. |
| Kontrolle: Der Nutzer selbst entscheidet, was mit der Software geschieht. | Mehrarbeit: Die Wartung der Software erzeugt zusätzlichen Aufwand. |
| Datenschutz: Sensible Daten müssen das eigene System nicht verlassen und werden nicht zwingend an Dritte übergeben. | Schlecht skalierbar: Lizenzen sind kostenintensiv und müssen langfristig gekauft werden. |
| Zugriff: Da man die Software auf dem eigenen PC nutzt, kann man jederzeit uneingeschränkt mit dem Programm arbeiten. | Eingeschränkter Support: Die Weiterentwicklung der Software wird nach bestimmter Zeit eingestellt. |

Cloud-Software

Statt entsprechende Programme zu kaufen, entscheidet man sich für ein Abonnement. **Ein Hersteller hostet die Software in einem Rechenzentrum** und bietet Nutzern einen Zugang dazu. Der eigene PC, Laptop oder mobile Endgeräte stellen nur über den Browser eine Verbindung her, die eigentliche Rechenleistung findet in dem darauf perfekt eingestellten Rechenzentrum statt. **Die eigene Hardware muss also nur einen Internetzugang bereitstellen.**

Nicht nur die Hardware wird von Fachpersonal gewartet, auch die Software ist immer auf dem neuesten Stand. Updates werden ohne zusätzliche Arbeit des Nutzers aufgespielt und stehen sofort bereit. Da die Software unabhängig vom PC ist, kann man auch von überall auf das Programm zugreifen – man ist weder auf das Gerät noch auf den Standort beschränkt. Ohne Internetzugang – und da liegt ein großer Nachteil von Cloud-Software – funktioniert nichts. Das kann besonders für professionelle Anwender und Unternehmen kritisch sein: Leidet die Effizienz wegen einer schlechten Internetanbindung, ist das mitunter nicht akzeptabel.

Professionelle Software kann mit hohen Kosten verbunden sein. Diese sind zwar bei On-Premises-Lösungen meist mit einem einmaligen Kauf abgegolten, aber eine so große Investition zu stemmen, ist insbesondere für kleinere Unternehmen und Gründer nicht immer möglich. Wenn das Unternehmen und die Anforderungen wachsen, ist das gekaufte Programm eventuell schneller nicht mehr passend, als man sich das beim Kauf gedacht hat. Bei den meisten SaaS-Anbietern können Nutzer zwischen einer monatlichen oder einer jährlichen Zahlung wählen und so relativ kurzfristig auf ein anderes Produkt umsteigen. Weitere Funktionen oder zusätzliche Mitarbeiterzugänge lassen sich meist leicht und günstig hinzubuchen oder stornieren.

| Vorteile | Nachteile |
|---|---|
| Hardware-Anforderungen: Der verwendete PC oder Laptop bedarf keiner hohen Leistungsfähigkeit, da das Computing im Rechenzentrum stattfindet. | Internetzugang: Wenn die Verbindung ins Internet schwach oder nicht vorhanden ist, kann man nicht mit der Software arbeiten. |
| Wartung: Das Aufspielen von Updates wird von Fachpersonal des Herstellers übernommen und bedeutet daher keinen Mehraufwand für den Nutzer. | Datenschutz: Man muss dem Unternehmen Vertrauen können, dass es gewissenhaft mit den Daten seiner Nutzer umgeht. |
| Skalierbarkeit: Ein größerer Funktionsumfang oder zusätzliche Accounts lassen sich relativ zeitnah zu- und abbestellen. | Abhängigkeit: Beendet der Anbieter der Software den Betrieb der Cloud, ist die Software nicht mehr einsetzbar. |
| Kosten: Da es sich bei SaaS um ein Abo-Modell handelt, sind die initialen Kosten eher gering. | |

Cloud- vs. On-Premises-Software: Die Lösungen gegenübergestellt

Software aus der Cloud unterscheidet sich zwar nicht unbedingt im Funktionsumfang von Angeboten zur Installation auf dem eigenen Computer, trotzdem bringen die beiden Lösungen in anderen Punkten beträchtliche Unterschiede mit sich.

| | On-Premises | Cloud |
|-----------------------|--|--|
| Kosten | Man zahlt einen einmaligen, relativ hohen Preis pro Lizenz. | Das Abo-Modell erzeugt regelmäßige, aber relativ niedrige Kosten. |
| Bereitstellung | Nutzer installieren die Software auf der persönlichen Hardware. | Nutzer haben Zugriff über das Internet – als SaaS. |
| Wartung | Nutzer müssen Updates selbst installieren, wenn der Hersteller diese herausgibt. | Updates werden im Hintergrund vom Hersteller selbst aufgespielt. |
| Skalierbarkeit | Teilweise ist es möglich, Erweiterungssoftware zu erwerben, aber in den meisten Fällen muss man ein komplett neues Produkt kaufen. | Zusätzliche Funktionen und Zugänge lassen sich meist unkompliziert hinzubuchen oder abbestellen. |
| Hardware | Der Nutzer muss die Hardware selbst stellen und sichergehen, dass die Software auf dem Gerät funktioniert. | Jeder Nutzer braucht nur einen funktionierenden Internetzugang; die Software wird auf speziellen Servern gehostet. |
| Datenschutz | Alle Daten bleiben auf dem eigenen PC und verlassen diesen nur auf Wunsch. | Der Hersteller muss sicherstellen, dass unbefugte Dritte nicht auf die Daten der Nutzer zugreifen können, auch nicht beim Transport über das Internet. |