

- Electronic Commerce (EC)
 - Proses membeli, menjual atau bertukar produk, jasa atau informasi melalui jaringan komputer termasuk internet.

Definisi EC dapat dilihat dari beberapa perspektif :



- Proses Bisnis
- Pelayanan
- Proses Pembelajaran
- Kolaborasi
- Komunitas

EC dalam perspektif Proses Bisnis:

• E-Commerce adalah aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi bisnis dan work flow

EC dalam perspektif Pelayanan:

E-Commerce adalah alat yang digunakan untuk mengurangi biaya dalam pemesanan dan pengiriman barang



EC dalam perspektif Pembelajaran:

 E-Commerce adalah sarana pendidikan dan pelatihan online untuk sekolah, universitas dan organisasi lain termasuk perusahaan

EC dalam perspektif Kolaborasi:

E-commerce adalah fasilitator yang dapat digunakan untuk memungkinkan terlaksananya proses kolaborasi pada suatu organisasi baik antar organisasi maupun inter organisasi.

EC dalam perspektif Komunitas:

E-commerce merupakan tempat berkumpul bagi anggota suatu komunitas untuk saling belajar, berinteraksi, bertransaksi dan berkolaborasi



Pure vs Partial EC

EC dapat dilihat dari beberapa bentuk, tergantung pada tingkat digitalisasi :

- produk (layanan) yang dijual
- proses (misalnya, pemesanan, pembayaran)
- metode pengiriman

Brick-and-mortar Organizations (Old Economy)

Organisasi ekonomi (perusahaan) tradisional yang melakukan bisnis utama secara off-line, menjual produk fisik melalui agen fisik

Virtual Organizations (Pure-play)

Organisasi yang melakukan kegiatan usaha hanya dengan cara *online*

Click-and-mortar Organizations (Click-and-brick)

Organisasi yang melakukan beberapa kegiatan e-commerce, biasanya sebagai saluran pemasaran tambahan



Definisi e-commerce

- Menurut Laudon & Laudon (1998), E-Commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan computer sebagai perantara transaksi bisnis.Perdagangan elektronik bisa berarti pemanfaatan transaksi komersial, seperti pesanan pembelian atau invoice secara elektronik.
- Menurut David Baum (1999, pp. 36-34) Diterjemahkan oleh Onno. W. Purbo: E-Commerce merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.
 - E commerce (electronic commerce) adalah pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui system elektronik seperti internet, televisi, world wide web, atau jaringan jaringan computer lainya

Tujuan Menggunakan E-Commerce dalam Dunia Bisnis

 Tujuan suatu perusahaan menggunakan sistim E-Commerce adalah dengan menggunakan E-Commerce maka perusahaan dapat lebih efisien dan efektif dalam meningkatkan keuntungannya.



Berdasar Sifat Transaksi / Interaksi

Business-to-business (B2B)

Model *E-commerce* di mana transaksi online dilakukan antara bisnis dan bisnis / organissi yang lain

Business-to-consumer (B2C)

Model *E-commerce* di mana transaksi online dibuat antara bisnis dan konsumen secara individu

Transaksi ini meliputi transaksi penjualan dengan pembeli-pembeli individu

Tujuan Menggunakan E-Commerce dalam Dunia Bisnis

 Tujuan suatu perusahaan menggunakan sistim E-Commerce adalah dengan menggunakan E-Commerce maka perusahaan dapat lebih efisien dan efektif dalam meningkatkan keuntungannya.



Manfaat Menggunakan E-Commerce dalam Dunia Bisnis

- ➤ Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar). Transaksi on-line yang membuat semua orang di seluruh dunia dapat memesan dan membeli produk yang dijual tidak terbatas jarak dan waktu.
- Menurunkan biaya operasional (operating cost). Transaksi E-Commerce sebagian besar operasional diprogram di dalam komputer sehingga biaya-biaya seperti showroom, beban gaji, biaya stock barang dan mengurangi penggunaan paper/kertas
- Melebarkan jangkauan (global reach). Transaksi on-line yang dapat diakses oleh semua orang di dunia tidak terbatas tempat dan waktu karena semua orang dapat mengaksesnya hanya dengan menggunakan media perantara komputer.

- Meningkatkan customer loyalty. E-Commerce menyediakan informasi secara lengkap ,dapat diakses setiap waktu , pembelian juga dapat dilakukan setiap.
- Memperpendek waktu produksi. pemesanan bahan baku atau produk yang akan dijual dapat dilakukan setiap waktu karena on-line serta akan lebih cepat dan teratur karena semuanya secara langsung terprogram konsumen dapat memilih sendiri produk yang dia inginkan.
- Semakin banyak manusia yang bekerja dan beraktifitas di rumah dengan menggunakan internet berarti mengurangi perjalanan untuk bekerja, belanja dan aktifitas lainnya, sehingga mengurangi kemacetan jalan dan mereduksi polusi udara.

- ➤ Meningkatkan daya beli dan kesempatan masyarakat untuk mendapatkan produksi/service yang terbaik karena perusahaan yang mengeluarkan produk/service dapat menjualnya lebih murah karena biaya produksi yang rendah.
- Mengurangi pengangguran karena masyarakat semakin bergairah untuk berbisnis karena cara kerja yang gampang dan tanpa modal yang besar.
- Meningkatkan daya kreatifitas masyarakat, berbagai jenis produk dapat dipasarkan dengan baik, sehingga akhirnya juga membantu pemerintah untuk menggairahkan perdagangan khususnya usaha kecil menengah.

KUNCI SUKSES E-COMMERSE

- 1. Menyediakan harga kompetitif
- 2. Menyediakan jasa pembelian yang tanggap, cepat, dan ramah.
- 3. Menyediakan informasi barang dan jasa yang lengkap dan jelas.
- Menyediakan banyak bonus seperti <u>kupon</u>, penawaran istimewa, dan diskon.
- 5. Memberikan perhatian khusus seperti usulan pembelian.
- 6. Menyediakan rasa komunitas untuk berdiskusi, masukan dari
 - pelanggan, dan lain-lain.
- 7. Mempermudah kegiatan perdagangan

Perusahaan Terkenal

Bebrapa situs e-commerse yang terkenal didunia adalah:

- eBay
- Amazon.com
- PayPal.



Business-to-business-to-consumer (B2B2C)

Model bisnis *online* yang menjangkau pasar dan pelanggan baru melalui kemitraan dengan bisnis lain.

Kedua bisnis menggabungkan kekuatan dan saling mempromosikan produk, layanan dan / atau solusi.

Consumer-to-business (C2B)

Model *E-commerce* di mana perseorangan menjual produk atau jasa kepada suatu perusahaan/organisasi.

Perseorangan yang mencari penjual, saling berinteraksi dan menyepakati suatu transaksi



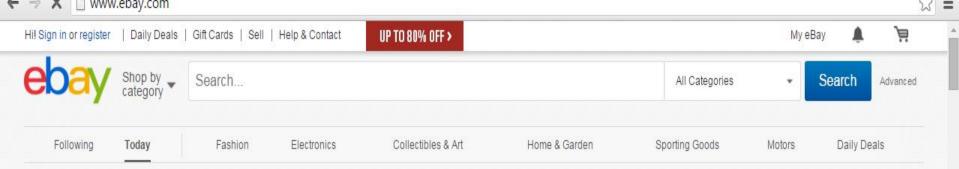
Consumer-to-consumer (C2C)

Model *E-commerce* dimana transaksi terjadi antara konsumen yang satu dengan konsumen yang lainnya

E-government

E-government merupakan penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan.







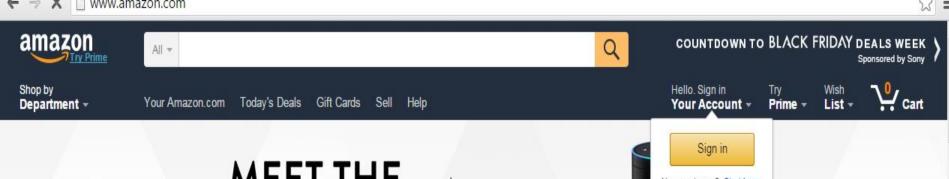




Today's Featured Collections

How can we make this

Waiting for srx.main.ebayrtm.com...



MEET THE AMAZON DEVICE FAMILY





E-COMMERCE di Indonesia



1. Classifieds/listing/iklan baris

- Metode transaksi yang paling sering digunakan di situs iklan baris ialah metode cash on delivery atau COD.
- Penjual individual dapat menjual barang kapan saja, dimana saja secara gratis



2. Marketplace C2C (*Customer* to *Customer*)

model bisnis dimana website yang bersangkutan tidak hanya membantu mempromosikan barang dagangan saja, tapi juga memfasilitasi transaksi uang secara online. Berikut ialah indikator utama bagi sebuah website marketplace:

 Seluruh transaksi online harus difasilitasi oleh website yang bersangkutan

Bisa digunakan oleh penjual individual

3. Shopping mall

Model bisnis ini mirip dengan marketplace, tapi penjual yang bisa berjualan disana haruslah penjual atau brand ternama karena proses verifikasi yang ketat.



4. Toko online B2C (Business to Consumer)

Model bisnis ini cukup sederhana, yakni sebuah toko online dengan alamat website (domain) sendiri dimana penjual memiliki stok produk dan menjualnya secara online kepada pembeli. Beberapa contoh toko online di Indonesia ialah Bhinneka, Lazada Indonesia, BerryBenka, dan Bilna

5. Toko online di media sosial

Banyak penjual di Indonesia yang menggunakan situs media sosial seperti Facebook dan Instagram untuk mempromosikan barang dagangan .





Mau Galaxy S5 & voucher belanja jutaan rupiah? Ikutan Lucky Draw Indomaret di http://bukl.pk/1Msaxc8 & Blog Competition di http://bukl.pk/1PsaG5I.























- ✓ Tambahkan sampai 8 foto pada iklan
- ✓ Aktif sampai dengan 30 hari

Iklan Anda di OLX: Edit, Promosikan, Hapus

C perps://www.bilbil.com

FREE VOUCHER RY 100.000 UIILUK IIICIIDCI DAIU! KIK disini

CICILAN 0% V GRATIS PENGIRIMAN Y 24/7 CUSTOMER CARE >

Panduan Blibli.com | Cek Status Pesanan | Merchant Corner | Blibli Rewards



Cari produk atau brand

Terpopuler: samsung

Q



KATEGORI BELANJA

- Handphone & Tablet
- Komputer & Laptop
- Kamera
- Peralatan Elektronik
- Fashion Pria
- Fashion Wanita
- 10 Ibu & Anak
 - Kesehatan & Kecantikan
- Hobi & Olahraga
- Otomotif
- Kuliner



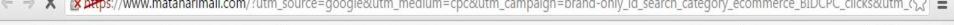
atau *141*6# untuk semua jenis handphone

lenovo

iphone 5s



*Syarat & Ketentuan berlaku





PENGIRIMAN GRATIS

All - Cari produk, kategori, atau merk

BAYAR DI TEMPAT SA RATUSAN LOKASI PENGAMBILAN

CARI

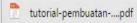
Pusat Bantuan



Belum terdaftar ? Login ▼



Waiting for papan.mataharimall.co...













Beranda

209742 Hasil ditemukan untuk Properti di Indonesia - Real Es...

Y SARING PENCARIAN ...























Rumah Sewa di Mumbul, letak strategi...

Mumbul, Mumbul, Badung, Bali

Hubungi agen untuk harga

2 Kamar tidur

1 Kamar mandi

Hak Milik Sertifikat















Villa Sewa di Nusa Dua, harga terjangk...

♥ Nusa Dua, Nusa Dua, Badung, Bali

Hubungi agen untuk harga

- 4 Kamar tidur
- 4 Kamar mandi
- 1 KM. Pembantu



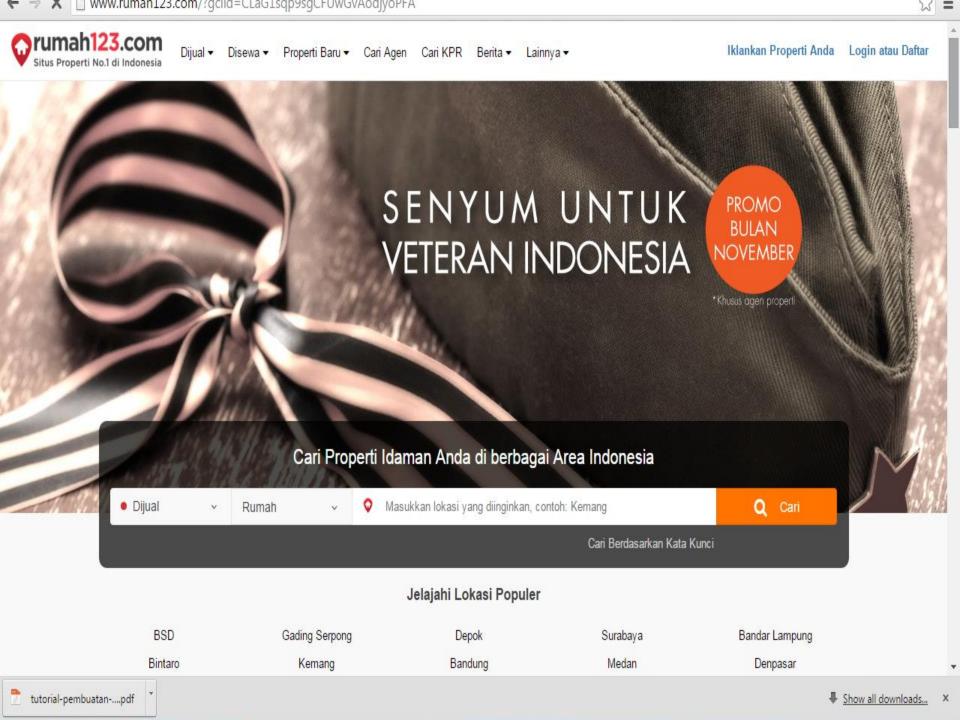


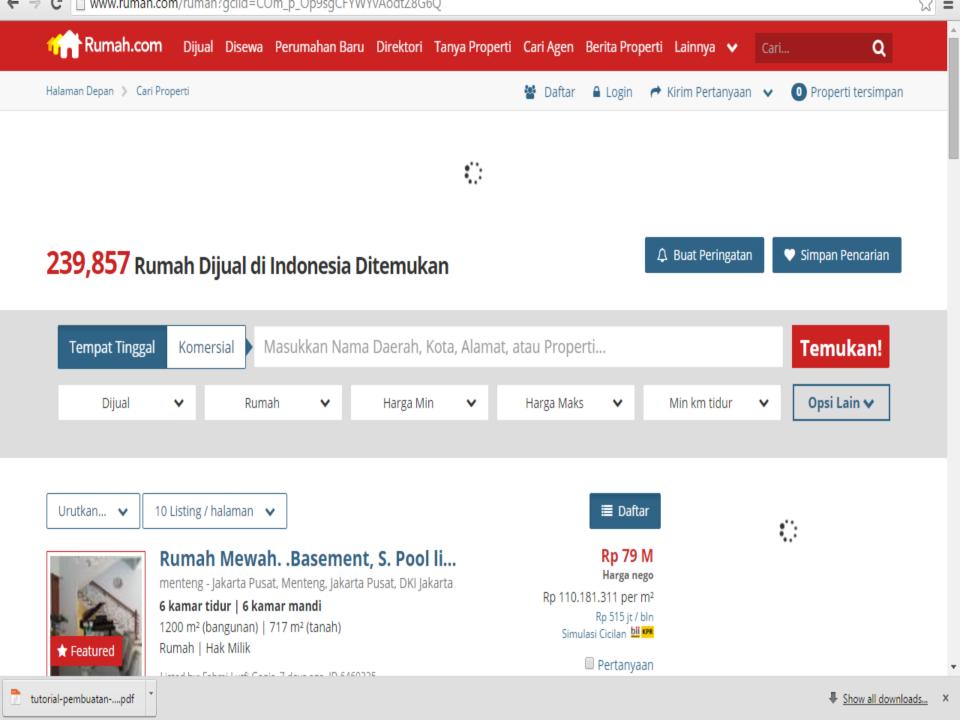


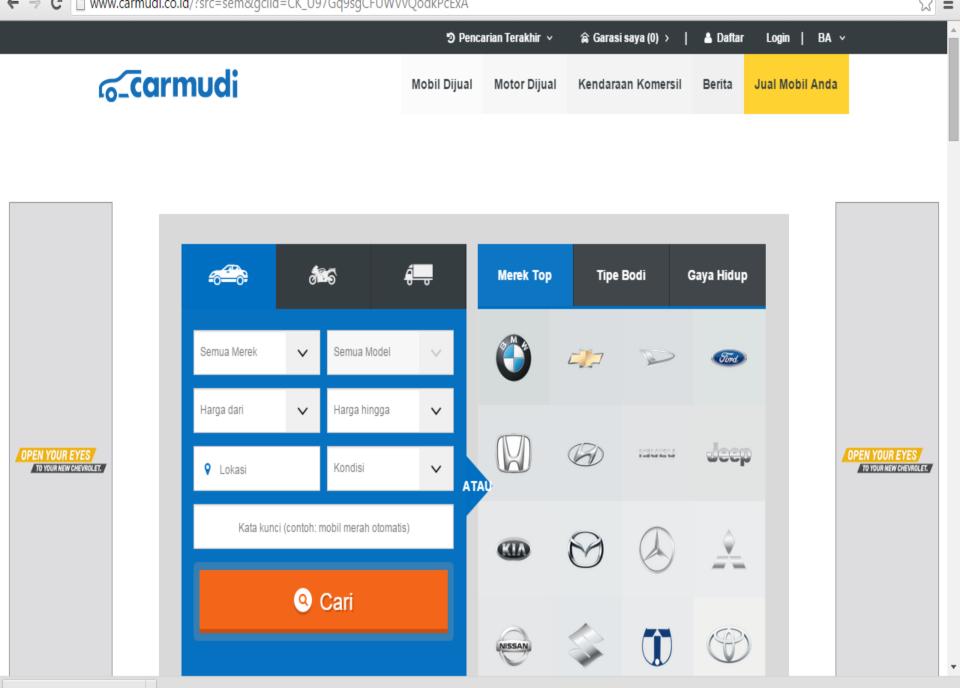
6

Jurnal

Tanggapan







Cari produk, kategori, atau merk

Cari

ONLINE

QUINCYLABEL TOTE BAG

Rp99.900

OINTEL 2 IN 1

Tablet Pintar

Laptop Super Tipis

CUSTOMER CARE V

Powerbank



Promo Terbesar di Tahun Ini

COUNTDOWN DEALS

REVOLUTION

STATUS ORDER V

LOGIN V DAFTAR V

Pencarian terpopuler

Alcatel Flash2

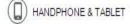
Jam Tangan

Bedcover Murah

SwissArmy



LAZADA







MAINAN & BAYI

0 KAMERA

KOMPUTER & LAPTOP

ELEKTRONIK RUMAH TANGGA

JAMTANGAN | KACAMATA | PERHIASAN

PERALATAN RUMAH TANGGA

TAS & KOPER | VOUCHER

PERALATAN ELEKTRONIK

OTOMOTIF | GROCERIES | BUKU, GAMES & MUSIK

Cuci Gudang

Pengiriman Gratis

Partner Promo

Bluelans - Jam Tangan Trendi

Fancyqube Fashion Store -Mulai Dari Rp 9,000

Seller Pilihan

Bose

MG Sport & Music

Kids Dealz

Home Beauty

Bebelac

Nutrilon

Philips Appliances

Philips Lighting

Kids Icon

Periplus

MasterCard Monday





GRATIS PENGIRIMAN >

MERRIES Popok lembut & elastis Harga promo Rp51.500





BELANJA LEBIH MUDAH









Layanan Pelanggan

selengkapnya

JADILAH MERCHANT KAMI



SELENGKAPNYA

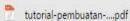
KOMISI

Miliki toko online di Lazada.co.id selengkapnya

DOWNLOAD LAZADA APPS







The Future of EC

- EC berkembang karena adanya revolusi digital
 - → Digital Economy = Ekonomi Internet = Ekonomi Baru = Ekonomi Web

Ekonomi yang didasarkan pada teknologi digital

- jaringan komputer
- komunikasi digital
 - perangkat lunak
 - teknologi informasi terkait

The Future of EC

- E-Commerce hanya bisa bertahan jika:
 - produk handal
 - tim manajemen yang handal
 - pengiriman tepat waktu
 - pelayanan yang bagus
 - struktur organisasi bisnis yang baik
 - jaringan infrastruktur dan keamanan
 - desain situs web yang bagus

The Future of EC

- Strategi :
- harga kompetitif
- jasa pembelian yang tanggap, cepat, dan ramah.
- informasi barang dan jasa yang lengkap dan jelas.
 - menyediakan bonus (kupon, penawaran istimewa & diskon.
 - perhatian khusus seperti usulan pembelian.
 - Menyediakan rasa komunitas untuk berdiskusi, masukan dari pelanggan, dll

Benefits and Limitations of EC

· Benefits:

- Meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam proses pemasaran
- Meningkatkan daya saing perusahaan
- Menggantikan konsep manual
 - Memudahkan bagi calon pembeli untuk melakukan pembelian produk, khususnya produk yang sulit dicari atau jauh dari tempat tinggalnya
 - Dalam melakukan transaksi melibatkan intitusi lain, sehingga menguntungkan bagi intitusi itu.

Benefits and Limitations of EC

Limitations:

- Produk yang dijual tidak semuanya ditampilkan
 - Tampilan & penjelasan produk kurang jelas
 - Harga terkadang tidak sesuai
 - Produk kurang dikenal oleh masyarakat
 - Kurang aman dalam melakukan transaksi
 - Sering dijadikan media tindak kejahatan, khususnya penipuan.

Berikan Contoh E-Commerce

- 1.B2B
- 2.B2C
- 3.C2C
- 4.G2B



Tugas-Bahan Diskusi

- Anda seorang Mahasiswa Jurusan
 Informatika yang tinggal dikawasan kos-kosan perguruan tinggi.
- 2. Usaha apa-apa yang kira dapat Anda lakukan dengan kondisi linkungan Anda dengan Konteks "*Online*".
- 3. Diskusikan dengan kelompok Anda