

E Commerce

By : Sri Rezeki Candra Nursari

Komposisi nilai

- UAS =% Presentasi
- UTS =% Open/Close
- ABSEN = 5 %
- TUGAS =%

=====

100%

MATERI

- **Pengantar e-commerce**
- Internet Retailing
- B2C e-commerce
- B2B e-commerce
- Sistem Pembayaran e-commerce
- Model Bisnis e-commerce
- Konsep marketplace
- Agregasi dan aliansi dalam e-commerce
- Prilaku konsumen di Internet
- Customer relationship management (CRM)
- Supply chain management (SCM)
- Perdagangan Global

Referensi

- Riyeke Ustadiyanto, "Framework e-Commerce", Andi Yogyakarta, edisi.1, 2001
- Adi Nugroho, "e-Commerce – Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya", Informatika Bandung, edisi.1, April 2006
- OmnoW.Purbo,Aang Arif Wahyudi, "Mengenal e-Commerce", PT. Elex Media Komputindo Jakarta, 2001

Pengantar e- commerce

GAMBARAN UMUM E-COMMERCE

- *Electronic Commerce* telah ada dalam berbagai bentuk selama lebih dari 20 tahun.
- Teknologi yang disebut *dengan Electronic Data Interchange (EDI) dan Electronic Funds Transfer (EFT)* pertamakali diperkenalkan pada akhir tahun 1970-an.
- Pertumbuhan penggunaan kartu kredit, *Automated Teller Machines (ATM)* dan perbankan via telepon ditahun 1980-an juga merupakan bentuk *Electronic Commerce*.

GAMBARAN UMUM E-COMMERCE

- Dimasa lalu, dunia bisnis melakukan aktivitasnya melalui jaringan khusus.
- Pertumbuhan drastis internet telah merubah paradigma dan akhirnya menjadikannya lebih luas.
- *Electronic Commerce* tradisional saat ini bisa dilakukan oleh pendatang baru dengan skala international

DEFINISI E-COMMERCE

- E-commerce merupakan suatu tindakan melakukan transaksi bisnis secara elektronik dengan menggunakan internet sebagai media komunikasi yang paling utama (Robert E. Johnson)
- E-commerce berhubungan dengan penjualan, periklanan, pemesanan produk yang semuanya dikerjakan melalui internet. (Gary Coulter & John Buddemeir)

DEFINISI E-COMMERCE

- Kemampuan untuk melakukan bisnis secara elektronik melalui komputer, Fax, telepon.
(Donna Perry)
- Merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik.
(David Baum)

DEFINISI E-COMMERCE

- E-Commerce adalah **membeli atau menjual secara elektronik**, yang kegiatannya dilakukan dengan media Internet
- Sebutan lain untuk e-Commerce antara lain : **Internet Commerce, Ecom, e-Commerce, Immerce**

RUANG LINGKUP E-COMMERCE

- Electronic Business, merupakan lingkup aktifitas perdagangan secara elektronik dalam arti luas
- Electronic Commerce, merupakan perdagangan yang dilakukan secara elektronik, mencakup:
 - Perdagangan Via internet
 - Perdagangan dengan fasilitas web internet
 - Perdagangan dengan sistem pertukaran data
 - Terstruktur secara elektronik

RUANG LINGKUP E-COMMERCE

- *eCommerce* mengizinkan anda untuk menjual produk-produk dan jasa secara *online*.
- Calon pelanggan atau konsumen dapat menemukan *website* anda, membaca dan melihat produk-produk, memesan dan membayar produk-produk tersebut secara *online*

Keuntungan e-commerce

1. Revenue stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan, yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional
2. Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar)
3. Melebarkan jangkauan (global reach)
4. Meningkatkan customer loyalty
5. Meningkatkan supplier management
6. Memperpendek waktu produksi
7. Meningkatkan value chain (mata rantai pendapatan)

Keuntungan e-commerce

- Bagi pengelola bisnis:
 - Perusahaan dapat menjangkau pelanggan diseluruh dunia
 - Efisiensi, tanpa kesalahan dan tepat waktu
- Bagi konsumen:
 - Harga lebih murah, belanja cukup pada satu tempat
- Bagi manajemen:
 - Peningkatan pendapatan & loyalitas pelanggan

Kelebihan e-commerce

- Otomatisasi, menggantikan proses manual
- Integrasi, meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses
- Publikasi, memberikan jasa promosi dan komunikasi atas produk dan jasa yang dipasarkan
- Interaksi, pertukaran data/informasi antar berbagai pihak yang akan meminimalkan "human error"
- Transaksi, kesepakatan antara 2 pihak untuk melakukan transaksi yang melibatkan institusi lain

Komponen e-commerce

- Electronic Data Interchange (EDI), sebagai pertukaran data antara komputer antar berbagai organisasi
- Digital currency, memungkinkan user untuk memindahkan dananya secara elektronik
- Electronic Catalogs, merupakan antar muka grafis (GUI) yang umumnya berbentuk halaman [www](#) berisi informasi tentang penawaran produk dan jasa.

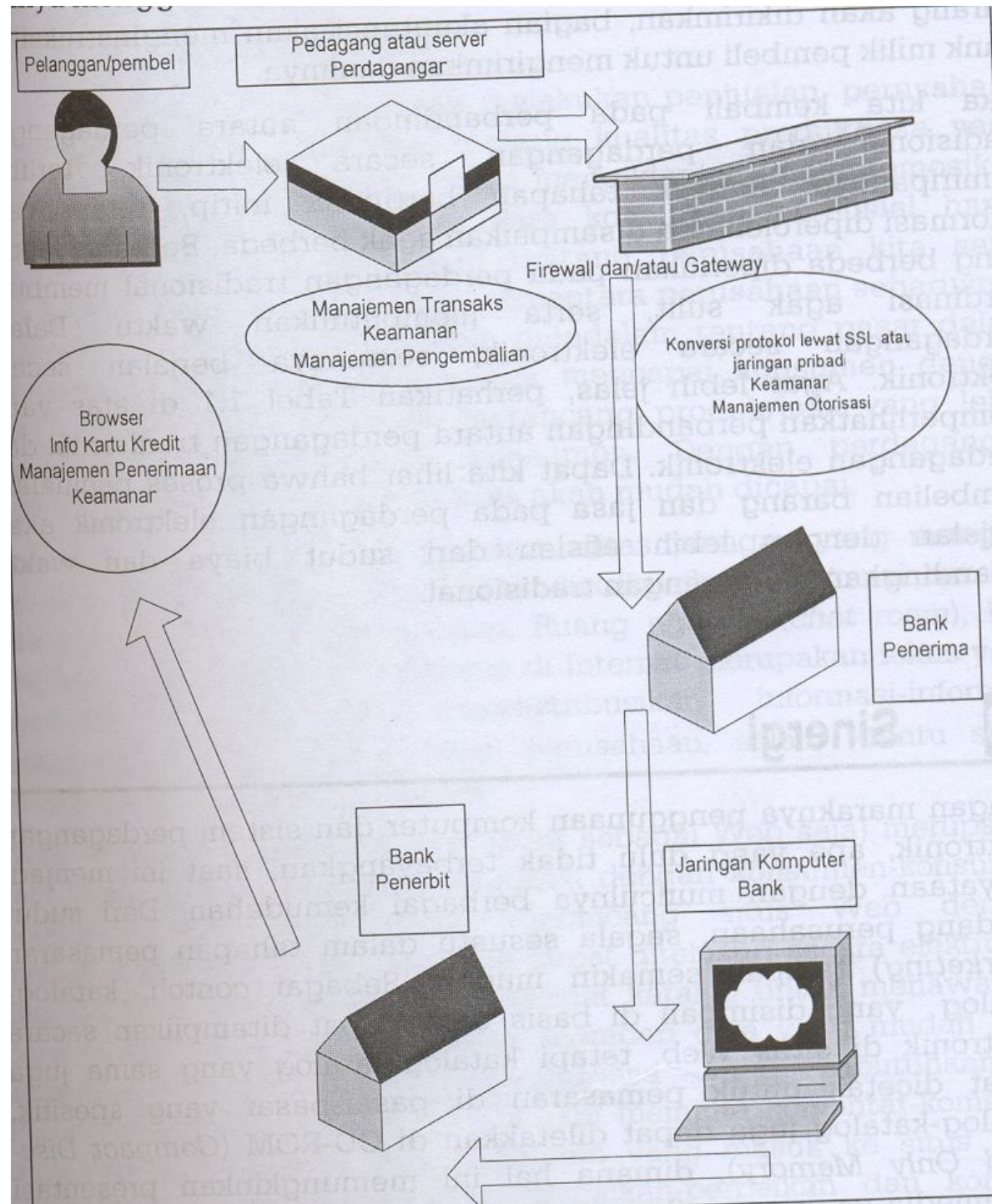
Kegiatan eCommerce

- Kegiatan yang dilakukan dalam eCommerce:
 1. Perdagangan onLine melalui www (world wide web)
 2. Transaksi onLine bisnis antar perusahaan
 3. Internet banking (mengecek saldo, ganti nomor pin, dll)
 4. TV Interaktif (akses web lewat TV)
 5. WAP (Wireless Application Protocol) , belanja onLine melalui mobile

Kegiatan eCommerce

- Kegiatan yang dilakukan dalam eCommerce:
 1. Perdagangan onLine melalui www (world wide web)
 2. Transaksi onLine bisnis antar perusahaan
 3. Internet banking (mengecek saldo, ganti nomor pin, dll)
 4. TV Interaktif (akses web lewat TV)
 5. WAP (Wireless Application Protocol) , belanja onLine melalui mobile

Skema Umum e-Commerce



Resiko eCommerce

1. Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan
2. Pencurian informasi rahasia yang berharga
3. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan
4. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak
5. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen
6. Kerugian-kerugian yang tidak terduga

Siklus Penjualan	Perdagangan Tradisional (menggunakan berbagai media)	Perdagangan elektronik (menggunakan media tunggal)
Mencari informasi barang/jasa yang diperlukan	Majalah katalog, surat kabar, bentuk-bentuk tercetak	Situs Web
Memeriksa harga	Katalog tercetak	Katalog on-line
Memeriksa ketersediaan barang dan harganya	Telpon, faksimili	Situs Web
Melakukan pemesanan	Surat, faksimili dan bentuk-bentuk tercetak lainnya	Surat elektronik
Mengirimkan pesanan	Surat, faksimili	Surat elektronik, halaman Web
Mengurutkan pesanan	Manual	Basis data
Memeriksa barang digundang	Bentuk tercetak, telpon, faksimili	Basis data, halaman Web
Menjadualkan pengiriman	Bentuk tercetak	Surat elektronik, basis data
Membuat invoice	Bentuk tercetak	Basis data
Mengirimkan pesanan	Pengirim	Pengirim
Konfirmasi pesanan	Surat, telpon atau faksimili	Surat elektronik
Mengirim invoice (penyedia) dan menerima invoice (pembayar)	Surat	Surat elektronik, EDI (Electronic Data Interchange)
Jadual pembayaran	Bentuk tercetak	Basis data, EDI
Mengirim (pembayar) dan menerima (penyedia) bukti pembayaran	Surat	EDI (Electronic Data Interchange), EFT (Electronic Fund Transfer)

Kultur & Kepercayaan

- Orang Indonesia belum (tidak?) terbiasa berbelanja dengan menggunakan catalog
- Masih harus secara fisik melihat / memegang barang yang dijual
 - Perlu mencari barang-barang yang tidak perlu dilihat secara fisik. Misal: buku, kaset, ...

Kultur & Kepercayaan

- Kepercayaan antara penjual & pembeli masih tipis
- Kepercayaan kepada pembayaran elektronik masih kurang. Penggunaan kartu kredit masih terhambat
- Peluang: model bisnis yang sesuai dengan kultur orang Indonesia, membuat sistem pembayaran baru, pembayaran melalui pulsa handphone

Munculnya Jenis Kejahatan Baru

- Penggunaan kartu kredit curian / palsu
- Penipuan melalui SMS, kuis
- Kurangnya perlindungan kepada konsumen
 - Hukum? Awareness?
- Kurangnya kesadaran (awareness) akan masalah keamanan

Hambatan eCommerce di Indonesia

- Meskipun banyak hambatan, e-commerce tidak dapat dihindari karena merupakan tuntutan dari masyarakat
- Masih banyak peluang dalam e-commerce
- Masih banyak hambatan.
- Namun hambatan bisa diubah menjadi peluang

Jenis eCommerce

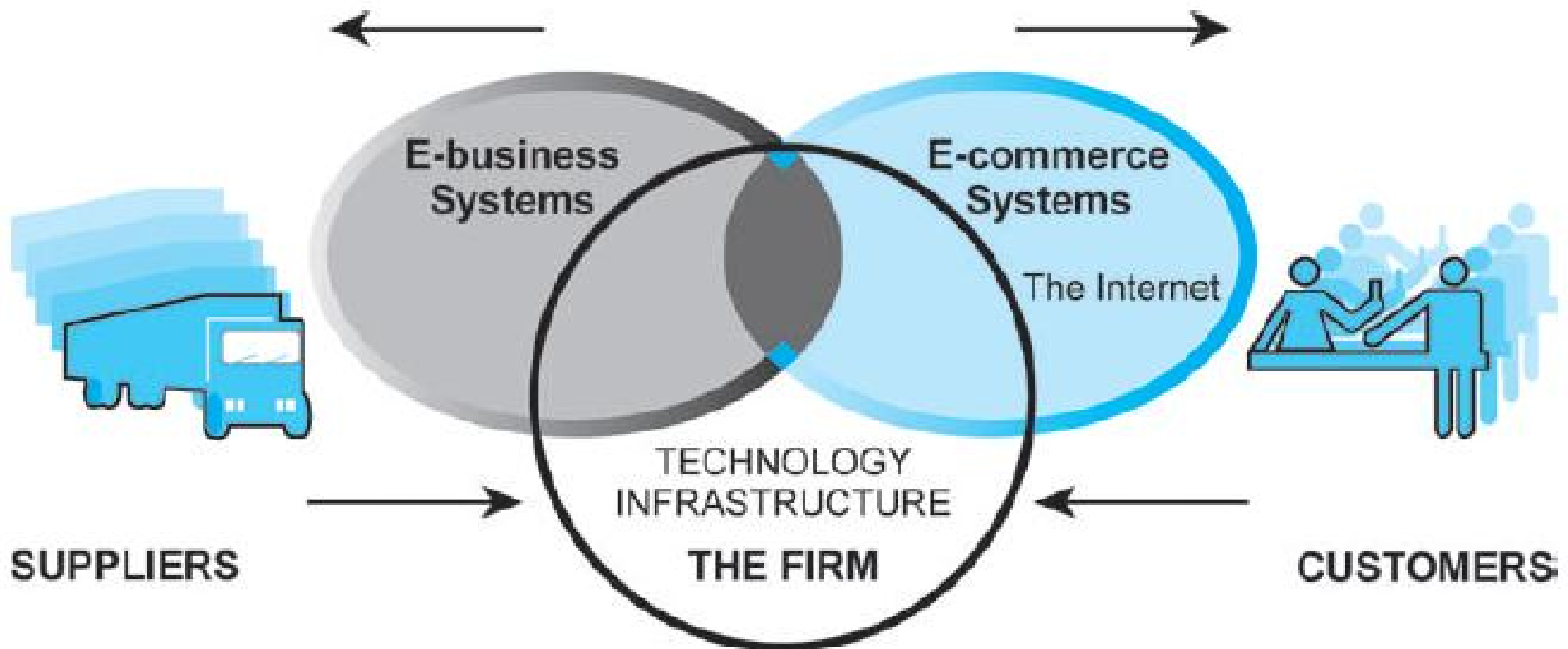
1. Business to business (B2B)
2. Business to Costumer (B2C) melalui internet
3. Costumer to Costumer (C2C)
4. Government to Nation (G2N)

Definisi E-Business

- ***E-bisnis** adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh organisasi, individu, atau pihak-pihak terkait untuk menjalankan dan mengelola proses bisnis utama sehingga dapat memberikan keuntungan—dapat berupa berupa keamanan, fleksibilitas, integrasi, optimasi, efisiensi, atau/dan peningkatan produktivitas dan profit.*

FIGURE 1.1

THE DIFFERENCE BETWEEN E-COMMERCE AND E-BUSINESS



Hubungan E-Business dengan E-Government, E-Commerce, E-Learning

- **E-Government**

- E-Government (EG) mengacu kepada penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk bertukar informasi dan pelayanan kepada penduduk, perusahaan-perusahaan, dan pemerintahan lainnya.
- Bentuk e-government ada 4 macam, yaitu:
 1. government-to-customer,
 2. government-to-business,
 3. government-to-employees, dan
 4. government-to-government.

(<http://en.wikipedia.org/wiki/E-government>)

Hubungan E-Business dengan E-Government, E-Commerce, E-Learning

- **E-Commerce**

- E-Commerce (EC) adalah pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui sistem elektronik seperti internet dan jaringan komputer lainnya. (<http://en.wikipedia.org/wiki/E-commerce>)
- E-Commerce adalah bagian dari e-business karena adanya penggunaan teknologi informasi berupa internet dan jaringan komputer lainnya untuk menjalankan proses bisnis utama berupa pembelian dan penjualan

Hubungan E-Business dengan E-Government, E-Commerce, E-Learning

- **E-Learning**

- E-Learning adalah istilah payung yang menggambarkan pembelajaran yang dilakukan menggunakan komputer, biasanya terkoneksi dengan jaringan, dan memberikan kita kesempatan untuk belajar hampir setiap waktu, di mana pun.

(<http://www.worldwidelearn.com/elearning-essentials/index.html>)

Hubungan E-Business dengan E-Government, E-Commerce, E-Learning

- E-Learning dapat menjadi bagian dari e-business jika pembelajaran menjadi salah satu proses bisnis utama dari organisasi.
 - Misalnya, perusahaan yang menyediakan e-learning bagi pembelajaran karyawan pada intranetnya.
 - Contoh yang lain, Cisco Systems yang membuka kelas online. Cisco dalam satu tahun dapat menghasilkan 16 Dollar untuk setiap 1 Dollar yang dihabiskan pada program e-learning. (Tom Kelly, Nader Nanjiani, The Business Case for E-Learning, Cisco Press, 2004)

Tugas 01

1. Beri contoh web e-commerce minimal 3 dengan URL nya (ctt masing-masing mahasiswa hrs berbeda)
2. Apa yang anda ketahui tentang "Internet Retailing"
3. Tentukan topik E-Commerce Anda masing-masing