



13

## E BUSINESS & E COMMERCE



- **e-Business** atau **Electronic business** dapat didefinisikan secara luas sebagai proses bisnis yang bergantung pada sebuah sistem terotomasi.
- Pada masa sekarang, hal ini dilakukan sebagian besar melalui teknologi berbasis web memanfaatkan jasa internet.
- Terminologi ini pertama kali dikemukakan oleh Lou Gerstner, CEO dari IBM.

**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.





## Pelaku E-Bisnis

- Organisasi, konsumen, perusahaan, supplier, pekerja, rekan bisnis

## Alat / Media / Sumber Daya yang digunakan

- Teknologi informasi dan komunikasi
- Komputer, data yang telah terkomputerisasi internet

## Kegiatan Sasaran

- Kegiatan bisnis, Proses bisnis utama, Pembelian
- Penjualan, Pelayanan, Transaksi, Operasi bisnis utama



## Tujuan

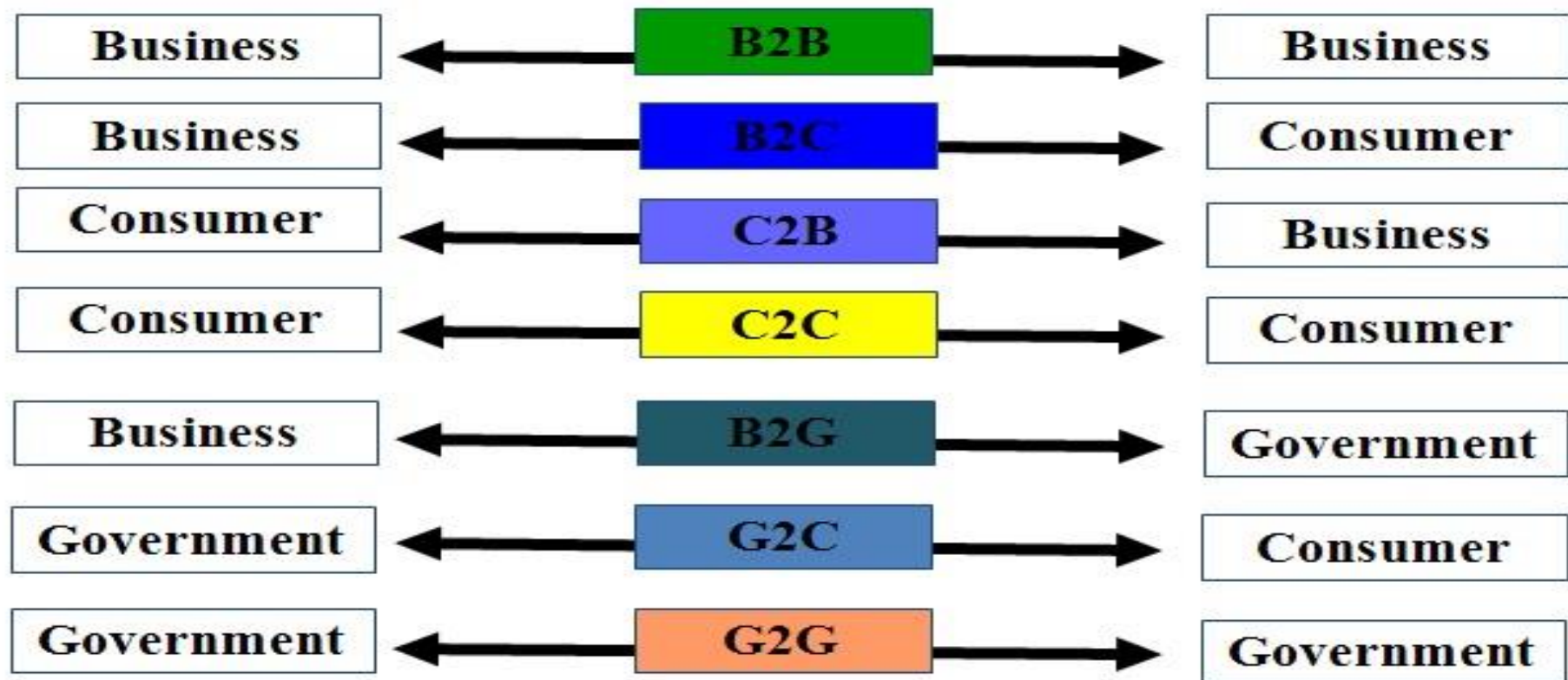
- Koordinasi, Komunikasi, dan Pengelolaan organisasi
- Transformasi proses bisnis
- Sharing informasi

## Keuntungan

- Pendekatan yang aman, fleksibel, dan terintegrasi
- Memberikan nilai bisnis yang berbeda
- Efisien
- Peningkatan produktivitas dan keuntungan



# Jenis dan Tipe E-Business





# Positif E-Business

1. Mengurangi Biaya Operasional karena informasi distribusi produk dapat didigitalkan sehingga berakibat:
  - Pelacakan status produksi dan distribusi sangat mudah dan berkelanjutan
  - Outbound logistics bisa dilaksanakan
  - Mengurangi inventory buffers
  - Distribusi produk akan lebih cepat dan lebih akurat
  - Aktivitas Inbound logistics dapat ditingkatkan
2. Meningkatkan efisiensi operasi internal
3. Meningkatkan efisiensi Penjualan dan Pemasaran
4. Meningkatkan *Revenue stream baru* (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan dan tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional.
5. Dapat meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar).
6. Memperpendek waktu *product cycle*
7. Meningkatkan *customer loyalty*
8. Meningkatkan *Value Chain*
9. Mendukung ketersediaan layanan 24/7
10. Meningkatkan pelayanan kpd pelanggan dan dukungan purnajual
11. Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas SDM





# Negatif E-Business

- **Pencurian informasi rahasia yang berharga.** Gangguan yang timbul bisa menyingkap semua informasi rahasia tersebut kepada pihak-pihak yang tidak berhak dan dapat mengakibatkan kerugian yang besar bagi si korban.
- **Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan.** Kesalahan ini bersifat kesalahan non-teknis seperti aliran listrik tiba-tiba padam atau jaringan yang tidak berfungsi.
- **Kehilangan kepercayaan dari para konsumen.** Ini karena berbagai macam faktor seperti usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pihak lain yang berusaha menjatuhkan reputasi perusahaan tersebut.
- **Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak.** Misalkan pembobolan sebuah sistem perbankan oleh hacker, kemudian memindahkan sejumlah rekening orang lain ke rekeningnya sendiri.
- **Kerugian yang tidak terduga.** Disebabkan oleh gangguan yang dilakukan dengan sengaja, ketidakjujuran, praktek bisnis yang tidak benar, dan kesalahan faktor manusia atau kesalahan sistem elektronik.





❑ Perdagangan elektronik (bahasa Inggris: electronic commerce atau **e-commerce**) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya.








❑ M-commerce (Mobile commerce) adalah sistem perdagangan elektronik (E-commerce) dengan menggunakan peralatan portable/mobile.

Dari penemuan internet di kisaran tahun 1960, ini merupakan cikal bakal lahirnya e-commerce.

Pada tahun 1970-an *e-commerce* dilakukan melalui mekanisme *business transactions* dengan platform *EDI (Electronic Data Interchange)* via *VANs (Value-Added Networks)*, yang kemudian berkembang pesat hingga sekarang.



## eCommerce Types

| C2C / Marketplace                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | B2C                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | B2B                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><br><br><br><br><br><br><br><br> | <br><br><br><br><br><br><br><br> | <br><br><br><br><br> |

Global Entrepreneurship Program Indonesia 27



|                                                                                     |                                                                                      |                                                                                      |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|   |   |   |   |
|  |  |  |  |



| Dasawarsa | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1970-1980 | Sistem perdagangan elektronik yang sangat mendasar muncul, menggunakan teknologi baru transfer dana elektronik (EFT) dan electronic data interchange (EDI), yang digunakan oleh sejumlah kecil orang. <a href="#">1</a>                  |
| 1980-1990 | Selama periode ini, Mesin ATM dan Kartu Kredit meletakkan dasar bagi pertumbuhan dunia e-commerce. The Boston Computer Exchange dan Minitel menjadi salah satu platform e-commerce pertama yang paling terkenal di dunia.                |
| 1990-2000 | Munculnya World Wide Web membuka pintu bagi banyak layanan e-commerce baru untuk memiliki ruang lingkup global. Layanan seperti Amazon.com dan EBay adalah beberapa situs e-commerce paling terkenal yang akan dirilis pada periode ini. |
| 2000-2010 | Ratusan layanan e-commerce seperti pemesanan makanan secara online, media streaming, periklanan online, pasar online, pengecer batu bata dan mortir, sistem pembayaran e-commerce dan etalase online muncul.                             |



# FASE | PERKEMBANGAN E-COMMERCE

Fase Inovasi  
(1995 – 2000)

Dimana E-commerce dijalankan berdasarkan perkembangan teknologi.

Fase Konsolidasi  
(2001 – 2006)

E-commerce dijalankan berdasarkan pada bisnis.

Fase ReInvesi  
(2006 – saat ini)

E-commerce dijalankan dengan berdasar pada pelanggan, audiens dan komunitas organisasi bisnis.

# Jenis-Jenis E Commerce

1

Collaborative Commerce (C-Commerce)

2

Business-to-Consumers (B2C)

3

Consumer-to-Business (C2B)

4

Consumer-to-consumer

5

Intrabusiness (Intraorganizational) Commerce

6

Mobile Commerce (m-Commerce)



# SEJARAH PERKEMBANGAN M - COMMERCE

❖ Lahir pada 1997.

❖ M-commerce tersebar cepat pada awal tahun 2000.

- Norwegia meluncurkan ponsel pembayaran parkir.
- Austria menawarkan tiket kereta.
- Jepang ditawarkan mobile pembelian tiket penerbangan.

❖ Dua platform komersial nasional diluncurkan pada tahun 1999 :

- Smart Money dan NTT DoCoMo s ' i-Mode.

❖ Konferensi pertama di London pada bulan Juli 2001.

❖ Dalam rangka mengeksplorasi perdagangan pasar ponsel yang potensial, produsen ponsel bekerja sama

❖ dengan operator untuk mengembangkan WAP pada smartphone.

❖ Sejak peluncuran iPhone, m-commerce telah bergerak jauh ke aplikasi nyata.





# E-COMMERCE

## Kelebihan

- Produk dan layanan bervariasi
- Mempersingkat rantai distribusi
- Pembayaran lebih mudah
- Brand lebih dekat dengan konsumen
- Peningkatan kualitas layanan
- Belanja kapan saja
- Efisiensi biaya

## Kekurangan

- Ketergantungan teknologi.
- Kurangnya undang-undang mengenai e-commerce.
- Budaya pasar.
- 'Hilangnya' privasi, cakupan wilayah, serta identitas dan perekonomian negara.
- Rawannya transaksi bisnis online.
- Kurangnya akurasi produk sesuai asli.





# M Commerce

## Kelebihan

- Localization of Product and Service.
- Personalization.
- Ubiquity.
- Instant Connectivity.
- Convenience.

## Kekurangan

- Keterbatasan Perangkat.
- Standardisasi platform antara vendor.
- Tingginya tingkat kehilangan / pencurian handphone.
- Bertambahnya tingkat kerawanan.

# CONTOH | APLIKASI / DEKSTOP E-COMMERCE VERSI DESKTOP



❖ **eBay** adalah Perusahaan e-commerce multinasional, yang memfasilitasi penjualan secara online.

## ➤ Kelebihan eBay

- eBay mempertahankan sejumlah situs khusus.
- Siapapun dapat berdagang di eBay, di manapun, kapan saja.
- Proses pendaftaran yang mudah.
- Sumber daya seperti Pusat Keamanan, Program sistem Umpan-balik

## ➤ Kekurangan eBay

- Pada situs ini fitur yang ditampilkan masih kalah bagus dibanding Amazon
- Dalam Pencarian judul eBay tidak menggolongkan film ini pada formatnya.
- Terdapat barang yang kosong / tidak ada tetapi tetap ditawarkan.
- Tata layout yang tidak terstruktur.
- Memanfaatkan akun pembayaran tersendiri.

# CONTOH



# APLIKASI / DEKSTOP E-COMMERCE VERSI DESKTOP

## ❖ Tokopedia

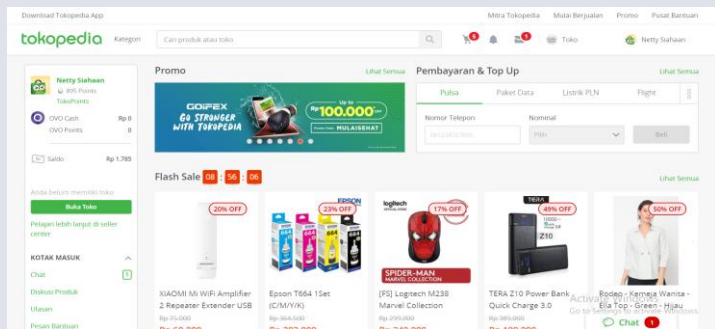
Perusahaan e-commerce nasional, yang memfasilitasi penjualan secara online.

### ➤ Sejarah Perkembangan Tokopedia :

- 2009 didirikan oleh William Tanuwijaya dan Leontinus Alpha Edison. Dengan misi pemerataan ekonomi secara Digital.
- Pada tahun 2018, Tokopedia menghadirkan aplikasi Mitra Tokopedia.

### ➤ Layanan yang ada di Tokopedia :

- Fashion
- Elektronik
- Makanan & Kesehatan
- Rumah Tangga
- Hobi
- Otomotif
- Ibu & Anak
- Kecantikan
- Handphone
- Pembayaran Tagihan dan membeli Tiket



# CONTOH

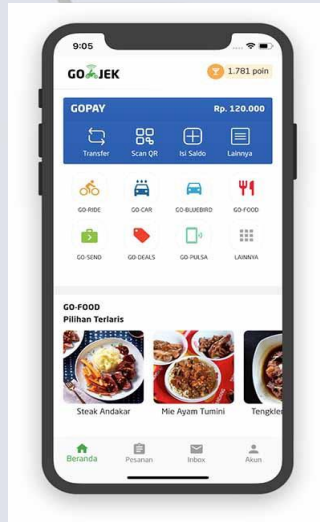
# in

# APLIKASI E-COMMERCE VERSI MOBILE



Shopee

Marketplace : Shopee, Tokopedia, Bukalapak, Lazada dll



GoJek

Online Travel Application : Gojek, Grab, Traveloka, Pegi-peg, dll



Traveloka

Online Education Application : Ruang Guru, Lesgo, Sekolah.mu, Zenius, dll



Ruang Guru



# TOPS FOR SHOPPERS

Ten most visited e-commerce sites (desktop plus mobile) in top Asean markets, ranked by average monthly viewers, Q1 2019



|    | INDONESIA | MALAYSIA     | PHILIPPINES   | THAILAND      | VIETNAM        | SINGAPORE                      |    |
|----|-----------|--------------|---------------|---------------|----------------|--------------------------------|----|
| 1  | tokopedia | LAZADA       | LAZADA        | LAZADA        | Shopee         | Qoo10                          | 1  |
| 2  | Bukalapak | Shopee       | Shopee        | Shopee        | TIKI           | LAZADA                         | 2  |
| 3  | Shopee    | Lelong.my    | ZALORA        | Chilindo      | LAZADA         | Shopee                         | 3  |
| 4  | LAZADA    | 11Street     | argomall      | NBS           | thegrowthology | Strawberry.net<br>Multi Beauty | 4  |
| 5  | blibli    | ZALORA       | ebay          | Advice        | Sendo.vn       | ezbuy                          | 5  |
| 6  | JD.ID     | ebay         | BEAUTYBLOGGER | JIB           | Kasir          | ZALORA                         | 6  |
| 7  | Orami     | GO SHOP      | Galleon       | JD CENTRAL    | FPT            | ebay                           | 7  |
| 8  | sociolla  | HERMO        | Shopping      | Power Buy     | edayroll.com   | REEBONZ                        | 8  |
| 9  | ZALORA    | Qoo10        | SEPHORA       | Central.co.th | cellphone      | FORTYTWO                       | 9  |
| 10 | BHINNEKA  | FASHIONVALET | limstore      | SOP24         | Jatgia.com     | HipVan                         | 10 |

# Transaksi / Pembayaran Digital



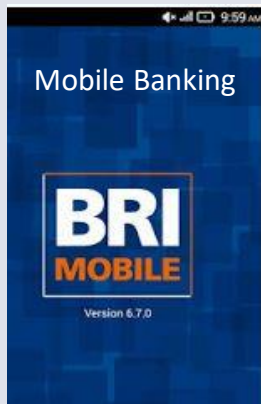
Internet Banking



## Transfer Antar Bank

- Ketik \*141\*6#
- 3.Transfer
- 1.Antar Bank
- Masukkan 3 digit Kode Bank

SMS Banking



Mobile Banking



# Transaksi / Pembayaran Digital

NFC (Near Field Communication)

Menciptakan komunikasi antar dua perangkat dengan jarak yang dekat.



Uang Elektronik / Uang Digital

Merupakan alat pembayaran non tunai, dimana nilai uangnya disimpan secara elektronik dalam media server atau chip yang bisa dipindahkan untuk kepentingan transfer dana atau transaksi pembayaran





## Layanan M- banking

- Transfer dana
- Informasi saldo, mutasi rekening, Informasi nilai tukar
- Pembayaran (kartu kredit, PLN, telepon, handphone, listrik, asuransi)
- Pembelian (pulsa isi ulang, saham) dll

## Layanan SMS Banking

- Transfer Uang/Dana
- Cek Saldo Rekening Tabungan
- Informasi Tagihan, Transaksi
- Pembayaran atas Pembelian
- Ganti PIN, dan lain lain

## Kelemahan M-banking

- Non-dienkripsi server penyedia layanan ponsel.
- Pesan yang diterima dari bank tidak dienkripsi.
- Jika ponsel hilang, maka data informasi dapat digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.
- Ponsel tidak memiliki Antivirus.

# MOBILE BANKING





*Terima kasih.*