

# Pendahuluan E-commerce

Apriani Puti Purfini, S.Kom., M.T.



## TUJUAN PEMBELAJARAN

- Definisi dan Konsep
- Elemen dasar e-commerce
- Komputer CPU, input, output, ALU dan memory
- Bahasa pemrograman client dan server: HTML, PHP, MySql
- Internet
- Browser
- Teori pemasaran



## DEFINISI DAN KONSEP

- **Electronic commerce (EC)** adalah proses pembelian, penjualan, atau pertukaran produk, jasa, dan/ atau informasi melalui jaringan komputer (Internet dan intranet)
- EC berbeda dengan e-business
- EC dapat didefinisikan dari perspektif:
  - Communications
  - Business process
  - Service
  - Online
  - Collaborations
  - Community





## DEFINISI DAN KONSEP

- Arti e-business lebih luas dari EC, tidak hanya membeli dan menjual barang dan jasa, tetapi:
  - Pelayanan pelanggan
  - Berkolaborasi dengan mitra bisnis
  - Melakukan kegiatan e-learning
  - Melakukan transaksi elektronik dalam suatu organisasi



## ELEMEN DASAR E-COMMERCE

- Networking
- Security
- Web Programming/Web Design
- Bussines Online
- Online Payment
- Cyberlaw



## Networking

- *Networking* atau jaringan merupakan beberapa komputer yang saling berhubungan dan saling tukar menukar informasi dan terkoneksi melalui sebuah kartu jaringan dan jalur komunikasi.
- Jaringan lokal (LAN) dan jaringan internet yang banyak digunakan untuk jaringan LAN atau lokal terdapat berbagai jenis jaringan seperti jaringan bus, token, star dan lain-lain yang cocok untuk digunakan,



## Security

- *Security* (keamanan) *Security* atau keamanan merupakan bagian penting, karena menyangkut masalah keamanan data member dan juga keamanan server kita, masalah seperti enkripsi data pada saat transaksi memakai kartu kredit, aplikasi yang sudah banyak dipakai yaitu SSL (*Secure Socket Layer*).



## *Web programming dan web design*

- Untuk *web design*, khusus untuk mendesain halaman web atau peraturan gambar, warna maupun tata letak suatu web dari segi keindahan dan dinamis.
- *Web programming* biasanya menggunakan *script server* seperti PHP, ASP, CGI dan yang lainnya.
- Untuk desainnya banyak software-software yang mendukung seperti Macromedia, photosop, Frontpage, Office publisher dan masih banyak lagi yang lainnya.



## *Business Online*

- *Business Online* yaitu menyangkut bagaimana cara pengolahan perusahaan mulai dari manajemen, administrasi keuangan dan lainnya, yang semua itu merupakan suatu strategi dalam menarik *customer* atau pelanggan untuk datang ke toko kita.



## *Business Online*

- *Business Online* yaitu menyangkut bagaimana cara pengolahan perusahaan mulai dari manajemen, administrasi keuangan dan lainnya, yang semua itu merupakan suatu strategi dalam menarik *customer* atau pelanggan untuk datang ke toko kita.



## Online Payment

- *Online Payment* merupakan metode pembayaran secara *online*.
- Pembayaran *online* yang sering digunakan oleh beberapa sistem *e-commerce* yaitu menggunakan jasa pembayaran *Paypal*. *Paypal* adalah salah satu alat pembayaran (*Payment procesors*) yang terbanyak digunakan dan teraman.
- Pengguna internet dapat membeli barang di ebay, lisensi software original, keanggotaan situs, urusan bisnis, mengirim dan menerima donasi/sumbangan, mengirim uang ke pengguna PayPal lain di seluruh dunia dan banyak fungsi lainnya dengan mudah dan otomatis menggunakan internet atau mobile.
- PayPal mengatasi kekurangan dalam pengiriman uang tradisional seperti Cek atau *Money order* yang prosesnya dapat memakan waktu lama.



## Cyberlaw

- *Cyberlaw* adalah hukum yang digunakan di dunia *cyber* (dunia maya) yang umumnya diasosiasikan dengan internet.
- *Cyberlaw* merupakan aspek hukum yang ruang lingkungannya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subyek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat mulai online dan memasuki dunia *cyber* atau maya.
- *Cyberlaw* sendiri merupakan istilah yang berasal dari *Cyberspace Law*. *Cyberlaw* akan memainkan peranannya dalam dunia masa depan, karena nyaris tidak ada lagi segi kehidupan yang tidak tersentuh oleh keajaiban teknologi dewasa ini dimana kita perlu sebuah perangkat aturan main didalamnya (*virtual world*).



## *Komponen Komputer*



- Input Device
- Processing Device
- Output Device



# Bahasa pemrograman client dan server: HTML, PHP, MySql

- Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa standar dalam menulis halaman web, HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks.
- HTML sebenarnya adalah dokumen dalam bentuk ASCII atau teks biasa yang dapat diterjemahkan oleh browser web menjadi suatu halaman yang menarik.

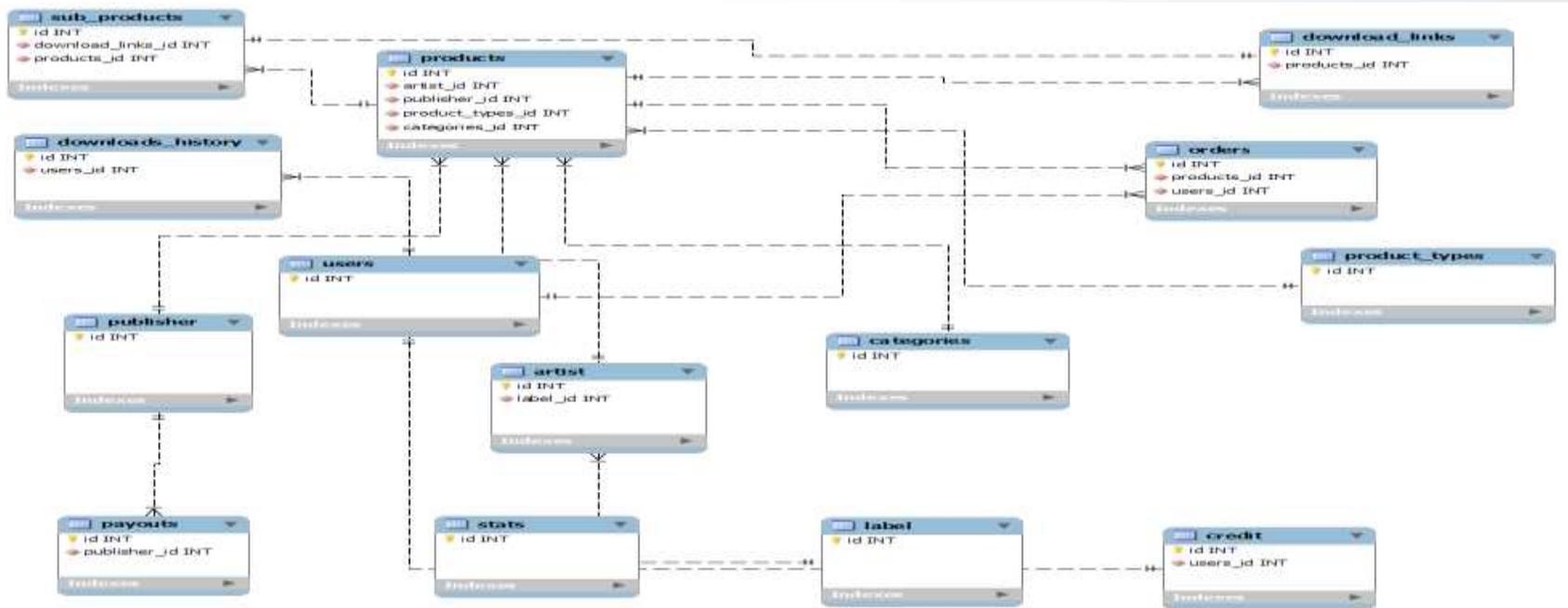


# Bahasa pemrograman client dan server: HTML, PHP, MySql

- PHP adalah suatu bahasa pemrograman Open Source yang digunakan secara luas terutama untuk pengembangan web dan dapat disisipkan kedalam bentuk HTML.
- Jika dengan script HTML saja kita dapat membuat halaman web yang bagus, lalu mengapa perlu menambahkan script PHP?.
- PHP membuat halaman web HTML menjadi lebih dinamis, HTML yang digabungkan dengan script PHP akan menghasilkan tampilan web yang dinamis Indah, dan Interaktif.
- PHP dapat menghasilkan HTML dan HTML dapat meneruskan informasi ke PHP, PHP dan HTML akan saling bekerja sama.

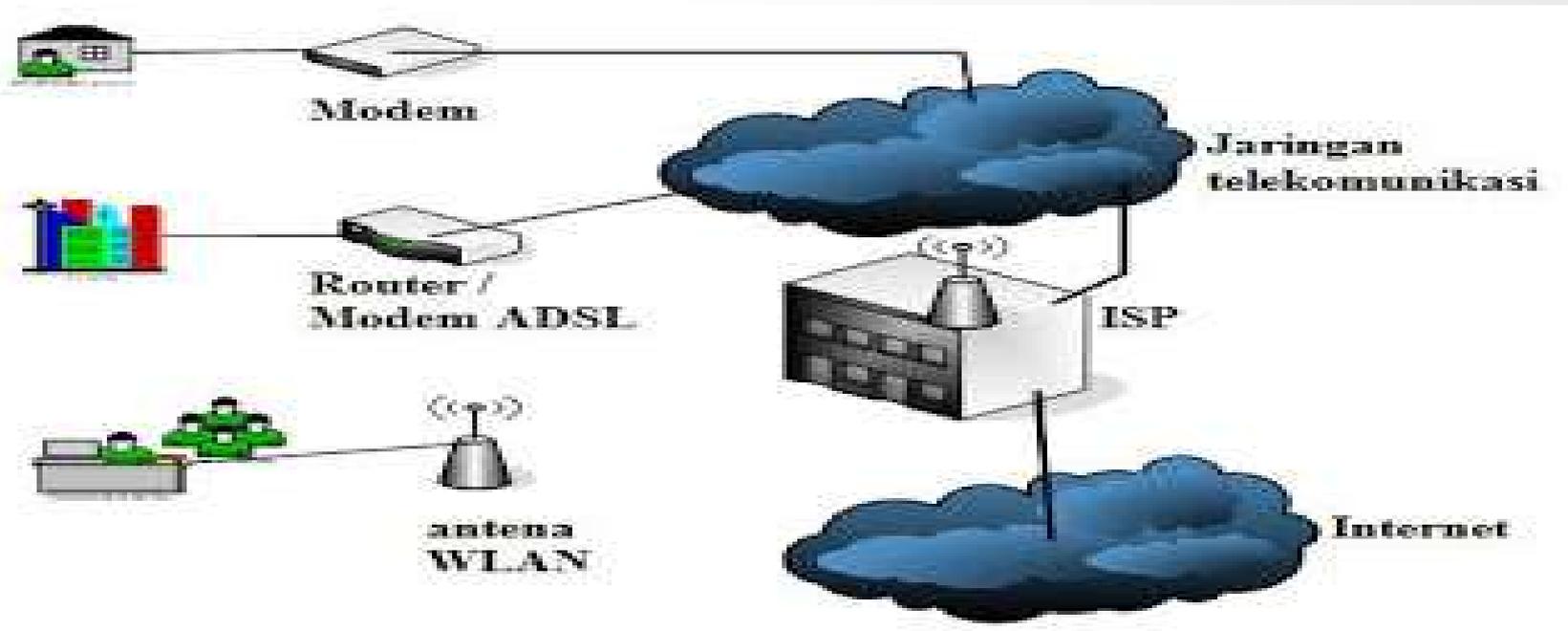
# Bahasa pemrograman client dan server: HTML, PHP, MySQL

- MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.



# Internet

- Internet juga dapat didefinisikan sebagai interkoneksi seluruh dunia komputer dan jaringan komputer yang memfasilitasi sharing atau pertukaran informasi di antara pengguna





## Browser

- Sebuah software atau program yang digunakan untuk menjelajah internet dalam konteks komputer.
- Menjelajah ini termasuk melintasi, mengambil, dan menyajikan informasi di Internet atau World Wide Web.
- Informasi dari internet ini bisa merupakan sebuah halaman web, gambar, video, atau bagian lain dari konten website di internet.
- Jadi **fungsi browser** adalah untuk menampilkan informasi kepada pengguna internet.





## Teori pemasaran

- Pengertian pemasaran menurut Kotler adalah Suatu proses sosial dan manajerial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan mempertukarkan produk dengan pihak lain .
- Teori pemasaran yang amat sederhana pun selalu menekankan bahwa dalam kegiatan pemasaran harus jelas siapa yang menjual apa, dimana, bagaimana, bilamana, dalam jumlah berapa dan kepada siapa. Adanya strategi yang tepat akan sangat mendukung kegiatan pemasaran secara keseluruhan



Terima Kasih