



Mata Ajar

STRATEGI DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE

Topik Bahasan

TUMBUH DEWASA DI DUNIA MAYA

Versi

2013/1.0

Nama File

SDIE-12B-TumbuhDewasa.pdf

Referensi Pembelajaran

12-B

E-Commerce2

Tumbuh Dewasa di Dunia Maya

Bagi mereka yang belum biasa menggunakan komputer (computer illiterate), memperkenalkan internet tentu saja merupakan hal yang tidak mudah. Hal minimum yang harus dikuasai oleh mereka tentu saja membiasakan diri menjalankan fungsi-fungsi umum untuk mengoperasikan sebuah komputer, seperti pengenalan keyboard, penggunaan mouse, mekanisme penyimpanan ke media disket, proses pencetakan ke printer, dan lain sebagainya. Jika hal ini telah dikuasai, maka yang bersangkutan telah siap untuk memulai "pelajarannya" menggunakan dan memanfaatkan internet sebagai sarana penunjang

Sumber: David Siegel, 1999

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

Bagi mereka yang belum biasa menggunakan komputer (computer illiterate), memperkenalkan internet tentu saja merupakan hal yang tidak mudah. Hal minimum yang harus dikuasai oleh mereka tentu saja membiasakan diri menjalankan fungsi-fungsi umum untuk mengoperasikan sebuah komputer, seperti pengenalan keyboard, penggunaan mouse, mekanisme penyimpanan ke media disket, proses pencetakan ke printer, dan lain sebagainya. Jika hal ini telah dikuasai, maka yang bersangkutan telah siap untuk memulai "pelajarannya" menggunakan dan memanfaatkan internet sebagai sarana penunjang kegiatan aktivitas sehari-hari. Secara prinsip mereka akan masuk ke tiga level penguasaan internet, yaitu: Beginner, Intermediate, dan Expert (Siegel, 1999).

Tahap Beginner (Pemula)

Pada tahapan awal ini, hal pertama yang harus dilakukan oleh seseorang adalah menghubungkan komputer PC-nya ke internet. Peralatan tambahan yang diperlukan adalah sebuah modem yang akan menjadi penghubung antara komputer dengan jaringan telepon. Setelah jaringan fisik ini terbentuk, barulah yang bersangkutan mendaftarkan diri ke salah satu ISP (Internet Service Provider) untuk mendapatkan akses ke internet. Disamping itu komputer yang ada harus dilengkapi dengan aplikasi semacam Microsoft Explorer atau Netscape Navigator sebagai sarana untuk melakukan browsing. Bersamaan dengan diperolehnya akses tersebut, para pelanggan juga akan diberikan sebuah alamat email yang unik dan spesifik. Setelah hal tersebut berhasil dilalui, hal kedua yang patut untuk diujicobakan adalah mulai melakukan pengiriman dan penerimaan email ke dan dari orang lain. Biasakanlah proses ini dilakukan setiap hari dengan frekuensi dan volume email yang semakin meningkat. Jika sudah terbiasa dengan proses ini barulah mulai diajarkan hal ketiga, yaitu bagaimana melakukan surfing di internet, yaitu mencari informasi melalui beragam situs-situs yang tersedia. Mulailah proses ini dengan menuliskan sebuah alamat internet di program browser yang ada sehingga yang bersangkutan dapat mulai melihat berbagai fasilitas dan informasi yang ditampilkan oleh berbagai situs yang ada di internet. Dengan dikuasainya teknik pencarian melalui searching engine tertentu, maka dapat dipastikan bahwa yang bersangkutan telah memiliki dasar-dasar utama untuk aktif beraktivitas di dunia maya. Tahap ini dapat diakhiri dengan cara memperkenalkan mailing list untuk mulai membangun komunikasi antar masyarakat atau komunitas tertentu di dunia maya.

Tahap Intermediate (Lanjutan)

Jika tahap pemula sebelumnya dititikberatkan pada bagaimana seorang awam dapat mengakses dan mencari informasi yang diinginkan di internet, fokus tahap lanjutan adalah mulai mengajarkan mereka untuk melakukan interaksi aktif dengan berbagai pihak di dunia maya. Hal pertama yang dapat dikerjakan adalah mencoba melakukan transaksi perdagangan di internet dengan cara membeli produk atau jasa melalui situs sebuah perusahaan. Di sini seorang user belajar bagaimana mencari produk yang diinginkan, melakukan pemesanan, dan menjalankan transaksi pembayaran via

kartu kredit. Proses transaksi berakhir pada saat situs menayangkan informasi konfirmasi bahwa mekanisme pemesanan telah selesai dilaksanakan dengan baik dan produk akan segera dikirimkan ke alamat terkait. Siklus perdagangan akan usai pada saat produk yang bersangkutan telah secara fisik sampai ke tangan pelanggan. Jika transaksi berjalan dengan lancar, maka biasanya konsumen akan mencoba untuk melakukan transaksi lain di situs-situs lainnya, sehingga mereka akan terbiasa membelanjakan uangnya di internet. Pada tahap tertentu, sejalan dengan pengalaman mereka melakukan transaksi di internet, biasanya akan timbul di benak mereka niat untuk melakukan bisnis kecil-kecilan di internet. Saat inilah ide untuk menyelenggarakan sebuah e-business merangsang para konsumen untuk segera menjadi produsen (prosumers). Yang biasa pertama kali mereka lakukan adalah memesan nama perusahaan (domain) sesuai dengan keinginan mereka, yang dapat dengan mudah dilakukan melalui internet (misalnya melalui situs www.register.com). Setelah domain didapatkan, barulah mereka merancang situsnya sesuai dengan model bisnis yang ada dan meletakkannya di sebuah perusahaan penjual jasa website hosting. Dengan secara aktif berfungsi sebagai konsumen dan produsen di dunia maya, pemula tadi sudah masuk ke dalam tahap lanjutan, yang ditandai dengan terbentuknya budaya untuk selalu melakukan kegiatan sehari-hari di dunia maya, sehingga secara tidak sadar fenomena e-culture telah terbentuk pada dirinya.

Tahap Expert (Ahli)

Bagi mereka yang telah sukses menyelenggarakan bisnis melalui dunia maya, tahapan selanjutnya adalah berusaha untuk melakukan kolaborasi dengan para mitra usaha secara elektronik. Kerja sama yang dilakukan dapat berbagai bentuk sesuai dengan obyektif yang ingin dituju, mulai dari joint marketing sampai dengan strategic alliance. Tujuannya biasanya beragam, seperti:

- Menciptakan produk atau jasa yang baru dan unik bagi calon konsumen;
- Meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya;
- Mempercepat pelayanan dengan menghubungkan perusahaan dengan pemasok dan distributornya;

- Memudahkan proses pembayaran;
- Meningkatkan kualitas customer service; dan lain sebagainya.

Intinya adalah bahwa perusahaan telah melakukan interkoneksi secara elektronik dengan mitra usahanya. Di sinilah konsep intranet dan ekstranet mulai digabungkan dengan backbone internet untuk membentuk suatu jaringan yang lebih besar. Setelah masing-masing perusahaan melakukan kolaborasi dengan berbagai perusahaan di dunia maya, dengan semangat "collaboration to compete", biasanya akan terbentuk jaringan yang lebih besar dan luas, yaitu yang menghubungkan satu konsorsium komunitas dengan lainnya. Lihatlah sebagai contoh bagaimana perusahaan-perusahaan kecil, menengah, dan besar di industri otomotif telah membentuk satu konsorsium raksasa di dunia maya yang memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli (penjualan spareparts sampai rancangan mobil khusus) dengan mudah. Tentu saja kompleksitas teknologi informasi yang menghubungkan beberapa situs e-commerce ini cukup tinggi, mengingat harus adanya rancangan yang kokoh agar kinerja sistem dapat dipertanggungjawabkan dengan baik. Akhir dari tahap penguasaan internet adalah di suatu titik, dimana masing-masing orang telah memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap komputer dan internet, sehingga secara tidak sadar telah menjadi bagian dari kehidupannya sehari-hari (living online).