



## **Mata Ajar**

***KONSEP DAN STRATEGI E-BUSINESS***

---

## **Topik Bahasan**

***EKONOMI DIGITAL DI DUNIA MAYA***

---

## **Versi**

***2013/1.0***

---

## **Nama File**

***KDSEB-1B-EkonomiDigital.pdf***

---

## **Referensi Pembelajaran**

***1-B***

## Konsep dan Strategi E-Business

### EKONOMI DIGITAL DI DUNIA MAYA

Dewasa ini banyak sekali para praktisi bisnis dan akademisi yang percaya bahwa sebuah paradigma ekonomi baru telah lahir. Sebagian menamakannya sebagai e-economy, sementara yang lainnya lebih suka menggunakan istilah-istilah semacam internet economy, digital economy, new economy, dan lain sebagainya. Namun banyak pula yang menilai bahwa paradigma ekonomi baru tersebut sebenarnya tidak ada, yang ada adalah "the old economy with the new technology". Terlepas dari benar tidaknya adanya paradigma tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa telah terjadi fenomena yang menarik karena adanya suatu arena baru di internet yang kerap dinamakan sebagai dunia maya. Apa yang sebenarnya terjadi?

Dunia maya merupakan suatu tempat bertemu dan berkumpulnya berbagai individu, kelompok masyarakat, perusahaan, konsumen, organisasi, komunitas, dan berbagai jenis entiti lainnya di "sebuah tempat" yang



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

Dewasa ini banyak sekali para praktisi bisnis dan akademisi yang percaya bahwa sebuah paradigma ekonomi baru telah lahir. Sebagian menamakannya sebagai e-economy, sementara yang lainnya lebih suka menggunakan istilah-istilah semacam internet economy, digital economy, new economy, dan lain sebagainya. Namun banyak pula yang menilai bahwa paradigma ekonomi baru tersebut sebenarnya tidak ada, yang ada adalah "the old economy with the new technology". Terlepas dari benar tidaknya adanya paradigma tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa telah terjadi fenomena yang menarik karena adanya suatu arena baru di internet yang kerap dinamakan sebagai dunia maya. Apa yang sebenarnya terjadi?

Dunia maya merupakan suatu tempat bertemu dan berkumpulnya berbagai individu, kelompok masyarakat, perusahaan, konsumen, organisasi, komunitas, dan berbagai jenis entiti lainnya di "sebuah tempat" yang terbentuk karena adanya berbagai jaringan komputer yang saling dihubungkan satu dengan yang lainnya. Untuk dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi di dalam dunia maya, seseorang biasanya membutuhkan sebuah peralatan dan kanal akses ke internet, seperti misalnya: Komputer Personal (PC), Personal Digital Assistant (PDA), Web-TV, dan lain sebagainya. Bertemunya berbagai jenis orang ini seperti halnya di dunia nyata tentu saja mendatangkan banyak sekali jenis interaksi semacam jual-beli (perdagangan), diskusi, kooperasi, dan lain-lain. Kemudahan dan fasilitas yang ditawarkan oleh dunia maya adalah suatu bentuk interaksi yang sangat efisien (lebih cepat, lebih murah, dan lebih baik dibandingkan dengan dunia nyata) karena kemampuannya

untuk meniadakan ruang dan waktu. Namun ada satu persamaan mendasar yang berlaku baik di dunia nyata maupun dunia maya, yaitu tetap berlakunya hukum ekonomi, yaitu "suatu aktivitas untuk mencapai penghasilan sebesar-besarnya dengan pengorbanan yang sekecil-kecilnya", karena hal tersebut tidak jauh dari prinsip hidup dari seorang manusia. Lalu apa yang membedakannya?

Hukum ekonomi tersebut tercipta karena adanya suatu kenyataan bahwa sumber daya yang tersedia sifatnya terbatas (*scarce of resources*). Yang dimaksud dengan keterbatasan di sini disebabkan karena sumber daya utama dalam aktivitas ekonomi kebanyakan berwujud benda-benda fisik semacam gedung, tanah, manusia, bahan mentah, mesin, dan lain sebagainya. Jika dilihat dari perspektif ilmu fisika, keterbatasan tersebut terjadi karena sumber daya fisik tersebut merupakan "kumpulan" dari elemen fisik terkecil yang dinamakan "atom" (sangat sulit kalau tidak dapat dikatakan mustahil untuk diciptakan karena sifatnya yang hanya dapat berada pada suatu waktu dan ruang tertentu). Suatu fenomena baru mulai timbul semenjak diketemukannya teknologi digital yang mampu merepresentasikan berbagai jenis sumber daya atau entiti fisik menjadi rangkaian sinyal-sinyal digital. Lihat saja bagaimana ketika pada mulanya dahulu dokumen fisik (kertas dan tulisan) telah dapat direpresentasikan menjadi bit-bit digital sehingga memudahkan orang untuk berkomunikasi dan berkorespondensi melalui email, hingga saat ini ketika suara (audio atau voice), gambar (image), dan video (gambar bergerak) telah berhasil didigitalisasi sehingga merubah sama sekali cara manusia berinteraksi. Bahkan hal ini tidak hanya berlaku pada entiti fisik saja, tetapi benda-benda abstrak seperti data, informasi, pengetahuan, bahkan proses telah dapat pula dilakukan proses digitalisasi. Lalu apa anehnya dengan adanya fenomena ini?

Hal tersebut akan sangat menarik untuk dicermati ketika mempelajari karakteristik dari entiti-entiti yang dapat didigitalisasi. Paling tidak ada empat karakteristik utama dari benda digital, yaitu:

1. Sangat mudah untuk diduplikasi, lihat saja bagaimana dengan teknologi dan aplikasi yang tersedia saat ini, sebuah film video berdurasi 2 jam dapat dibuat "copy"-nya dalam waktu tidak lebih dari 10 menit. Bahkan setelah proses duplikasi usai, sangat sulit untuk menentukan entiti mana yang asli dan duplikatnya, karena bit tersebut secara teknis bersifat identik. Artinya, sumber daya-sumber daya digital dapat dengan mudah diduplikasi oleh siapa saja yang membutuhkannya tanpa harus melakukan "pengorbanan waktu" yang sedemikian besar (dengan kata lain, prinsip "pengorbanan" pada hukum ekonomi menjadi berkurang intensitasnya).
2. Sangat murah untuk menduplikasikannya, karena selain media penyimpanannya murah (contohnya sebuah recordable compact disc yang dapat diperoleh dengan harga Rp 2,500 per kepingnya dan dapat menyimpan lebih dari 650 MB data digital), proses penduplikasiannya-pun tidak memerlukan sumber daya yang mahal (lihatlah betapa mudahnya sebuah peralatan CD copier atau CD writer). Semakin banyak sebuah entiti digital diduplikasikan, akan

semakin kecil biaya variabel per kepingnya, sehingga hampir mendekati nol. Dengan kata lain, sumber daya digital akan menjadi sedemikian murah harganya sehingga pada suatu saat nanti akan menjadi "public goods". Berarti, sumber daya tersebut menjadi tidak terbatas, yang tentu saja "bertentangan" dengan aspek hukum ekonomi yang mengatakan bahwa mayoritas sumber daya sifatnya sangat terbatas.

3. Mudah dilakukan proses restrukturisasi bit, artinya jika di dalam dunia nyata proses penciptaan produk jadi atau bahan baku dari bahan mentah memerlukan serangkaian aktivitas operasional yang memakan banyak biaya dan waktu, kebanyakan proses penciptaan entiti digital adalah dengan hanya melakukan proses restrukturisasi sinyal-sinyal atau bit digital saja. Lihatlah bagaimana sebuah file foto digital berwarna hanya dalam waktu "sekejap" dapat dirubah menjadi foto hitam putih. Dengan kata lain, sangat mudah dan murah sekali proses produksi sebuah produk digital yang artinya akan mengurangi tantangan praktisi bisnis untuk menyusun strategi pemakaian sumber daya walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa keadaan ini justru meningkatkan kuantitas para pesaing (low barrier to entry).
4. Dapat memperbaiki kualitas sumber daya fisik, terbukti dengan banyaknya sumber daya analog yang dirubah ke dalam sinyal digital agar dapat diperbaiki kualitasnya seperti pita rekaman audio, sinyal telepon konvensional, citra (image) dua dimensi, dan lain sebagainya. Setelah sinyal analog tersebut diubah menjadi digital, maka proses restrukturisasi bit untuk memperbaiki kualitas produk atau jasa dapat dengan mudah dilakukan tanpa adanya usaha yang memakan waktu dan biaya besar. Sekali lagi hal tersebut tentu saja "bertentangan" dengan aspek-aspek yang harus diperhatikan praktisi manajemen dalam memenuhi prinsip dasar ekonomi.

Akibat keempat ciri khusus dari benda digital inilah maka terciptalah suatu "hukum" baru yang dinamakan sebagai ekonomi digital. Dan ekonomi ini berkembang menjadi internet economy jika prinsip-prinsip tersebut di atas dimanfaatkan oleh para users atau komunitas untuk melakukan aktivitas perdagangan di dunia maya melalui internet. Satu hal yang patut untuk diperhatikan bahwa internet economy ini tidak hanya saja akan berpengaruh terhadap cara berbisnis di dunia maya, tetapi berbagai aspek kehidupan manusia lainnya seperti masalah politik, sosial, budaya, dan lain-lain. Proses pendigitalisasian benda-benda fisik pun tidak berhenti sampai di sini saja, tetapi masih terus berkembang riset-riset di dunia yang berusaha untuk menambah daftar inventarisasi sumber daya fisik dan abstrak yang dapat diubah menjadi sinyal-sinyal bit, termasuk di dalamnya DNA makhluk hidup dan sel-sel pada tubuh manusia.