

**LAPORAN  
PENGABDIAN MASYARAKAT**



**PELATIHAN PENGENALAN E-COMMERCE UNTUK PENINGKATAN  
KEGIATAN KARANG TARUNA RW.01 KELURAHAN PINANGSIA  
KECAMATAN TAMAN SARI  
JAKARTA BARAT**

**Oleh:**

**FITRI LATIFAH, M.KOM (201001863)  
MELAN SUSANTI, M.KOM (201609426)  
ANGGI OKTAVIANI, M.KOM (201507207)  
HERMAN KUSWANTO, M.KOM (201309463)  
HENDRI, M.KOM (201609496)  
OMEGA YOEL PATRIA MOATA (12192004)  
RAIS ROMADHANI (12161033)  
MUHAMMAD IHSAN HADI IRAWAN (12161105)  
GIALANG FEBRIANSYAH (12161026)**

**TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
NUSA MANDIRI  
AGUSTUS  
2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Pengenalan E-commerce Untuk Peningkatan Kegiatan Karang Taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat
2. Mitra : Karang Taruna Rw.01 Kelurahan Piangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat
3. Ketua Pelaksana  
a. Nama Lengkap : Fitri Latifah Rais M.Kom  
b. Jenis Kelamin : Perempuan  
c. NIP : 201001863  
d. Jabatan Fungsional : Lektor  
e. Program Studi : Teknik Informatika (S1)  
f. Email : fitri.flr@nusamandiri.ac.id
4. Jumlah Anggota : 8  
Nama Anggota : Anggi Oktaviani M.Kom  
Hendri M.Kom  
Herman Kuswanto M.Kom  
Melan Susanti M.Kom
- Mahasiswa yang terlibat : 4 Orang
5. Biaya yang disetujui : Rp.3.340.000,-

Jakarta, 06 Agustus 2020

Mengetahui  
Ketua STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Ketua Pelaksana



The image shows a blue circular logo for STMIK NUSA MANDIRI on the left. To its right is a handwritten signature in blue ink that reads "Dwiza Riana".

**Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom**



The image shows a handwritten signature in blue ink that reads "Fitri Latifah Rais".

**Fitri Latifah Rais M.Kom**

Menyetujui,  
Ketua PPPM STMIK Nusa Mandiri Jakarta



The image shows a blue circular logo for PPPM NUSAMANDIRI on the left. To its right is a handwritten signature in blue ink that reads "Popon Handayani".

**Popon Handayani, S.Kom, M.Kom**

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	2
DAFTAR ISI .....	3
I. PENDAHULUAN .....	4
II. BENTUK KEGIATAN.....	7
III. PELAKSANAAN .....	7
IV. PESERTA .....	7
V. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	8
VI. BIAYA .....	8
VII. PENUTUP.....	9

## **I. PENDAHULUAN**

### **a. Profil Mitra**

Karang taruna adalah lembaga swadaya masyarakat non profit yang dikelola secara mandiri oleh masyarakat di tingkat RW , demikian pula dengan warga RW 01 kelurahan Pinangisia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat, mengadakan pembinaan kepada pemuda – pemuda di lingkungan RW.01 kelurahan Pinangisia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat sebagai bentuk keperdulian masyarakat dilingkungan RW.01 Kelurahan Pinangisia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat. Karang Tarunan ini dibentuk pada tanggal 28 Oktober 2018 bertepatan dengan hari sumpah pemuda, sebagai ketua adalah Yunita Chandra, kegiatan awal dari karangtaruna ini hanya terbatas pada pembinaan kesenian. Seiring dengan berjalannya waktu kegiatan karang taruna RW.01 Kelurahan Pinangisia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat berkembang tidak saja terbatas hanya kegiatan kesenian saja kegiatan yang saat ini di selenggarakan adalah Posyandu Remaja, Bakti Sosial, Kerja Bakti dan seminar PLAN Internasional. Berdasarkan hasil survei dan wawancara dengan pengurus karang taruna di RW.01 Kelurahan Pinangisia Kecamatan Taman Sari pada awal bulan Februari 2020, ternyata mereka menginginkan adanya kegiatan wirauasaha dengan cara membuka toko on line untuk dapat membuka usaha dan membuka lapangan perkejaaan bagi generasi muda. Oleh sebab itu, Prodi Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri bermaksud mengadakan kegiatan pengabdian kepada karang taruna RW.01 Kelurahan Pinangisia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat dengan memberikan Pelatihan dan Pengenalan E-Commerce.

### **b. Lokasi Mitra**

Karang Taruna RW.01 Kelurahan Pinangisia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat, Jl Manngga Besar IX RW.01 Kelurahan Pinangisia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110.

### **c. Foto Mitra**



**d. Kegiatan Karang Taruna**



**Gambar 1. Bentuk Bakti Sosial Karang Taruna RW.01 Pinangsia Kec Taman Sari**



**Gambar 2. Kegiatan Bakti Sosial Karang Taruna RW.01 Pinangasia Kec Taman Sari**



**Gambar 3 Kegiatan Ikutserta dalam acara pemeringati HUT RI ke 74 tahun 2019**



**Gambar 4 Kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan tahun 2019**

**e. Permasalahan Mitra**

Peningkatan Kemampuan bagi anggota karang taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat semakin signifikan yang ditandai dengan semakin banyak kegiatan yang diadakan di lingkungan karang taruna tersebut. Kurangnya pengetahuan mengenai trik penjulana secara on line menjadi hambatan bagi anggota karang taruna untuk membuka usaha toko on line penggunaan E-Commerce. Berdasarkan permasalahan tersebut dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Khususnya Prodi Teknik Informatika bermaksud ingin memberikan kegiatan Pengenalan dan Pelatihan E-Commerce di lingkungan karang taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat dalam rangka menjalankan program pengabdian kepada masyarakat dengan harapan dapat membantu dalam penggunaan E-Commerce dalam kegiatan pelaksanaan kewirausahaan sebagai program kerja selanjutnya bagi karang taruna sehingga mereka dapat membuka usaha toko on line dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan.

**II. BENTUK KEGIATAN**

Bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Abdimas) yang ditujukan kepada anggota karang taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat berupa pengenalan dan pelatihan e-commerce dalam penggunaan transaksi on line mencakup pengenalan e-commerce, penggunaan e-commerce dan bagaimana melakukan transaksi dengan e-commerce.

### **III. PELAKSANAAN**

Pengabdian kepada Masyarakat ini akan diadakan pada:

Hari : Sabtu  
Tanggal : 02 Mei 2020  
Waktu : 10.00 – 11.00  
Tempat : Karang Taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat, Jl Manngga Besar IX RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110. Dikarenakan di DKI Jakarta sedang dibelakukan PSBB maka pelaksanaan PM kali ini dengan menggunakan aplikasi Zoom

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Penanggung Jawab : Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom  
Ketua Pelaksana : Fitri Latifah, M.Kom  
Tutor : Anggi Oktaviani, M.Kom  
Anggota : Melan Susanti, M.Kom  
Herman Kuswanto, M.Kom  
Hendri, M.Kom  
Omega Yoel Patria Moata (Mahasiswa)  
Rais Romadhoni (Mahasiswa)  
Muhammad Ihsan Hadi Irawan (Mahasiswa)  
Gialang Febriansyah (Mahasiswa)

### **IV. PESERTA**

Pelaksanaan PM kali ini diikuti oleh anggota dan pengurus Karang Taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat, Jl Manngga Besar IX RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110, pada pelaksanaan PM kali ini peserta mendapatkan :

1. Modul E-Commerce.
2. Sembako.
3. Kuota Internet

### **V. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI**

Adapun hasil dan luaran yang dicapai dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diantaranya:

1. Menambah pengetahuan dan wawasan peserta dalam e-commerce sebagai aplikasi yang dapat digunakan dalam melakukan transaksi secara on line
2. Meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan bisnis secara on line

3. Dengan pengetahuan e-commerce yang di dapatkan menjadi motivasi bagi peserta untuk membuka toko on line dan membuka peluang untuk berwirausaha dan dapat menciptakan lapangan kerja

## **VI. BIAYA**

Adapun realisasi biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat, sebagai berikut:

<b>No</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Qty</b>	<b>Harga</b>	<b>Sub Total</b>
1	Jilid Proposal dan Laporan Pengabdian	4	Rp 20.000	Rp 80.000
2	Paket Sembako	10	Rp 150.000	Rp 1500.000
3	Kuota Internet @ 75.000	10	Rp. 75.000	Rp. 750.000
4	Pembuatan Proposal dan laporan (print)	4	Rp. 20.000	Rp. 80.000
5	Transportasi dan Akomodasi	4	Rp. 150.000	Rp. 600.000
6	Kertas A4	4	Rp. 45.000	Rp. 180.000
7	ATK untuk Peserta	10	Rp. 15.000	Rp. 150.000
<b>Total</b>				<b>Rp 3.340.000</b>

## **VII. PENUTUP**

Dengan pengenalan dan pelatihan e-commerce bagi karang taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat para peserta sangat antusias dan sangat bersemangat, dan mereka meminta untuk kesempatan PM yang akan datang dilanjutkan dengan pengenalan dan pelatihan pembuatan toko on line sehingga mereka dapat mengaplikasikan semua pengetahuan yang telah diberikan dalam membuka toko on line. Dengan pengabdian masyarakat ini kami berbagi/ sharing ilmu pengetahuan yang ada di kampus kepada para masyarakat agar bermanfaat.

Lampiran Kegiatan PM Karang taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat



Gambar 1. Untuk Kelompok ini di wakili oleh Saudara Anggi Okatvaini dan Melan Susanti sebagai tutor dan asisten Tutor



Gamba 2 Pelaksanaan Kegiatan PM



Gambar 3 Penyerahan Bingkisan berupa sembako kepada peserta PM



Pengabdian masyarakat di karang taruna RW.01 Pinangsia di wakili oleh tutor yaitu bu Anggi Octaviani



Dan Asisten Tutor bu Melan Susanti



Pemberian Bingkisan berupa sembako





**KARANG TARUNA RW.01  
KEL. PINANGSIA KEC. TAMAN SARI  
KOTA JAKARTA BARAT**

ALAMAT : JL. MANGGA BESAR IX RW.01  
Cp : 089607039562 ( Yunita Chandra)

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 05/05-KT-XV/20

Ketua Karang Taruna RW 01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat, dengan ini menerangkan bahwa:

Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri  
Program Studi : Teknik Informatika  
Alamat : Jln. Jatiwaringin Raya No. 02 RT 08 RW 013 Kelurahan Cipinang Melayu  
Kecamatan Makasar Jakarta Timur, 13620

Telah melaksanakan Pengabdian Masyarakat berupa Pelatihan Pengenalan E-Commerce Untuk Peningkatan Kegiatan Karang Taruna RW 01 Kelurahan Pinangsia Kec Taman Sari Jakarta Barat yang dilaksanakan pada:

Hari : Sabtu  
Tanggal: : 2 Mei 2020  
Waktu : 10.00 s.d 12.00 wib  
Tempat : Karang Taruna RW 01 Pinangsia

Dengan susunan panitia sebagai berikut :

Penanggung Jawab	Dr. Dwiza Riana, S.Si, M.M, M.Kom
Ketua Pelaksana	Fitri Latifah, M.Kom
Tutor	Anggi Oktaviani, M.Kom
Anggota	Hendri, M.Kom Melan Susanti, M.Kom Herman Kuswanto, M.Kom Omega Yoel Patria Moata (Mahasiswa) Rais Romadhani (Mahasiswa)

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Jakarta, 5 Mei 2020  
Ketua Karang Taruna RW 01 Pinangsia



Yunita Chandra



**Daftar Hadir Kegiatan Pengabdian Masyarakat  
Karang Taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia  
Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>02 Mei 2020</b>
1	Melan Susanti, M.Kom	
2	Anggi Oktaviani, M.Kom	
3	Hendri, M.Kom	
4	Herman Kuswanto, M. Kom	
5	Fitri Latifah, M.Kom	
6	Omega Yoel Patria Moata	



Daftar Hadir Peserta  
Kegiatan Pengabdian Masyarakat  
Karang Taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia  
Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat

DAFTAR HADIR PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT  
KARANG TARUNA RW01 PINANGSIA, MANGGA BESAR  
JAKARTA BARAT

TANGGAL: 2 MEI 2020

NO	NAMA	ALAMAT	TANDA TANGAN
1	Dwi Berrian Ertangga	Jalan mandiri besar ix	
2	Ratna Yurisa	Jl. mangga besar ix	
3	Deanyulianto	Jl. mangga besar ix	
4	Jonathan Tatang	Jl. mangga besar ix	
5	Dikusan	Jl. mangga besar	
6	Dea Lestari	Jl. mangga besar	
7	Lisa Anjayani	Jl. mangga besar	
8	Carin Junet	Jl. mangga besar	
9	Yulinda chandra	Jl. mangga besar	
10	yumita chandra	Jl. mangga besar	

# Sertifikat

*Diberikan Kepada*

**HERMAN KUSWANTO, M.Kom**

**Sebagai Tim Tutor**

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Karang Taruna Rw.01 Kelurahan Piangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STMIK Nusa Mandiri Jakarta pada tanggal 2 Mei 2020 dengan materi Pelatihan Pengenalan E-commerce Untuk Peningkatan Kegiatan Karang Taruna RW.01 Kelurahan Pinangsia Kecamatan Taman Sari Jakarta Barat.



Jakarta, 9 Mei 2020  
Ketua PPPM  
STMIK Nusa Mandiri Jakarta



Popon Handayani, S.Kom, M.Kom

# **Modul Pelatihan E-Commerce**



**PELATIHAN PENGENALAN E-COMMERCE PADA KARANG TARUNA  
UNIT RW. 01 KELURAHAN PINANGSIA KECAMATAN TAMANSARI  
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA BARAT**

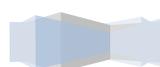
**STMIK NUSA MANDIRI  
MARET 2020**

## 1. **Definisi Internet**

Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2012) pengguna Internet di Indonesia mencapai 63.000.000 (enam puluh tiga juta) orang atau sekitar 24,23 % dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan pada tahun 2011 mencapai 55.000.000 (lima puluh lima juta) orang artinya angka tersebut meningkat 13% dan diprediksi APJII pada tahun 2014 pengguna internet mencapai hingga 110.000.000 (seratus sepuluh juta). Didukung dengan perkembangan akses internet yang semakin murah dan mudah, sehingga mampu meningkatkan jumlah pengguna internet di Indonesia. Menurut catatan WDR research, pertumbuhan pengguna internet di Indonesia mencapai 105% pertahun dan merupakan pertumbuhan paling tinggi diantara Negara-negara di Asia setelah Cina. Menurut Krisianto (2014:1) dalam (Puspitasari, 2016) Internet adalah salah satu bentuk media komunikasi dan informasi interaktif. Wujud internet adalah jaringan komputer yang terhubung di seluruh dunia. Internet digunakan untuk mengirim informasi antar komputer di seluruh dunia. Internet diartikan sebagai “The global public Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) internetwork”. Jadi Internet adalah gabungan dari seluruh komputer didunia yang di satukan oleh sebuah “bahasa” yang sama, adapun bahasa yang dimaksud adalah Transmission Control Protokol/Internet Protokol (TCP/IP). Sedangkan menurut Rusman (2008:186) dalam (Kamelta, 2013) mendefinisikan “internet merupakan sebuah jaringan global yang merupakan kumpulan dari jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Internet mempermudah para pemakainya untuk mendapatkan informasi-informasi di dunia cyber, lembaga-lembaga milik pemerintah dan institusi pendidikan dengan menggunakan komunikasi protokol yang terdapat pada komputer”.

## 2. **Sejarah Internet**

- 1969  
: Departemen Pertahanan Amerika, U.S. Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA).
- 1970  
: Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program e-mail untuk ARPANET.
- 1972  
: 10 komputer yang berhasil dihubungkan sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.
- Icon  
@ juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan “at” atau “pada”.
- 1973  
: ARPANET mulai dikembangkan ke luar AS. Komputer University Colleg (LONDON) - komputer pertama di luar AS menjadi anggota jaringan Arpanet.
- 1976  
: Ratu Inggris berhasil mengirimkan e-mail dari Royal Signals dan Radar Establishment di Malvern.



- 1977  
: sudah lebih 100 komputer yang bergabung di ARPANET.
- 1979  
: *Tom Truscott, Jim Ellis* dan *Steve Bellovin*, menciptakan **newsgroups** pertama yang diberi nama **USENET**.
- 1981  
: *France Telecom* meluncurkan telpon televisi pertama, dimana orang bisa saling menelpon sambil berhubungan dengan video link.
- 1982  
: dibentuk **Transmission Control Protocol** atau **TCP** dan **Internet Protokol** atau **IP**.
- 1984  
: diperkenalkan sistem nama domain, yang kini kita kenal dengan **DNS** atau **Domain Name System**. Komputer 1000 lebih.
- 1987  
: jumlah komputer 10 kali lipat (10.000 lebih ).
- 1988  
: *Jarko Oikarinen* dari Finland menemukan **IRC** atau **Internet Relay Chat**.
- 1990  
: *Tim Berners Lee* menemukan **editor** dan **browser** yang bisa menjelajah jaringan. Program inilah yang disebut **WWW. atau World Wide Web**.
- 1992  
: komputer yang tersambung sejuta lebih, dan di tahun yang sama muncul istilah **surfing the internet**.
- 1994  
: situs **internet** tumbuh menjadi 3000 alamat, muncul **virtual-shopping** atau **e-retail** pertama di internet. **Yahoo!** Didirikan, yang juga sekaligus kelahiran **Netscape Navigator 1.0**
- 2002  
: Friendster
- 2003  
: MySpace dan LinkedIn
- 2004  
: Facebook
- 2005  
: Youtube
- 2006  
: Twitter
- 2007  
: Tumblr
- 2009  
: Bing



- 2010  
: Path dan Instagram
- 2013  
– 2014 : Snapchat

### 3. Car

#### a Akses Internet

Untuk dapat mengakses internet sangat dibutuhkan beberapa hal di bawah ini, antara lain:

##### A. Perangkat Keras (*Hardware*)

Komputer, Personal Computer (PC), Laptop atau *Netbook*, *Hand Phone* atau *Smartphone*, *Tablet/PDA*

##### B. Perangkat Lunak (*Software*)

Aplikasi atau *software* yang terinstal pada PC/laptop yakni *Browser* (IE, Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Opera dan IE) serta *browser* versi *mobile* (*Android* atau *iOS*).

##### C. Jaringan Internet

Kabel telpon, wireless (*mobile*)

##### D. Penyedia Jasa Internet (*Internet Service Provider* atau *ISP*)

Telkom, Jaringan GSM/ CDMA, TV kabel.

### 4. Man

#### faat dan Kerugian Internet

##### A. Manfaat Penggunaan Internet

- Mempercepat arus informasi (transfer data dengan kecepatan tinggi)
- Mempermudah akses data dan juga informasi (berita, artikel, video, audio, gambar)
- Membantu mengerjakan tugas dengan cepat (*translate, converter*)
- *Self learning*, dengan melihat berbagai macam tutorial di Internet (*youtube*)
- Menambah pengetahuan dan juga wawasan (*detik.com, republika, kompas*)
- Membantu kampanye dan promosi hal – hal kemanusiaan dan juga hal lainnya yang positif (donasi, iklan)
- Untuk hiburan dan pengisi waktu luang (*joox, Spotify, Youtube, video dan TV streaming*)
- Mempererat relasi dan juga pertemanan melalui sosial media (*facebook, instagram, linkedin dan twitter*)
- Mampu menggerakkan roda bisnis dan juga ekonomi melalui fitur *e-commerce* (*tokepedia, bukalapak, blibli, lazada, elevenia, alibaba, dan lain-lain*)
- Semakin terbukanya peluang kerja (*freelance* dan sejenisnya)
- Membuka wawasan dan pengalaman pengguna akan dunia yang belum pernah dijamah.

##### B. Kerugian Penggunaan Internet

- Kecanduan akan internet (lupa waktu)
- Banyak tugas terbengkalai akibat sibuk dengan internet (autis)
- Kejahatan melalui internet atau *cyber crime*, seperti *spamming*, penculikan, dan juga penipuan
- Rentan bagi anak – anak dibawah umur, karena banyak konten yang tidak pantas untuk dilihat dapat diakses dengan mudah (situs pornografi, kekerasan)
- Meningkatkan resiko provokasi antar golongan atau ras.
- Banyaknya isu – isu SARA yang menyebabkan perpecahan
- Penyedia isi konten website yang tidak bertanggung jawab (*hoax*)



- *Cyber Bullying*
- Kehidupan dan budaya yang kian tergerus oleh penggunaan internet

5.

Lay

### anan Internet

Dibawah ini beberapa layanan internet yang dapat kita manfaatkan untuk berbagai kebutuhan, antara lain:

#### 1. *E-Mail (Electronic Mail)*

Email atau surat elektronik(surel) berfungsi untuk mengirim surat secara digital melalui internet. Menurut sejarahnya layanan ini adalah yang layanan internet pertama di dunia. Dengan adanya layanan E-Mail, banyak memudahkan para pengguna atau netter dalam mengirim surat. Contoh layanan email adalah yahoomail, gmail, hotmail, AOL, yandexmail, mail.com, umbrella dan outlook.

#### 2. *E-Commerce( Perdagangan Elektronik)*

E-Commerce atau perdagangan elektronik merupakan layanan internet yang digunakan untuk kepentingan ekonomi dan perdagangan. Toko online merupakan salah satu contoh dari layanan E-Commerce. Dengan adanya layanan ini, kita tidak perlu lagi pergi ke toko konvensional untuk berbelanja, cukup membeli secara online untuk memenuhi segala kebutuhan. Contohnya toko online yaitu Lazada, Tokopedia, OLX, Bukalapak, Alibaba, Blibli.com, Elevenia, Amazon.com dll.

#### 3. *E-Banking*

E-banking merupakan layanan perbankan secara elektronik. Dengan adanya E-Banking proses transfer uang yang dilakukan dapat berjalan dengan akurat dan cepat. Saat ini sudah banyak Bank yang menyediakan layanan ini, sehingga para pengguna Bank tersebut tidak perlu lagi datang dan antri di depan ATM untuk melakukan transfer uang. Bahkan beberapa bank sudah merambah ke dunia mobile, sehingga kegiatan transfer uang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

#### 4. *E-Learning*

Merupakan sistem pembelajaran elektronik, dimana peserta didik dan pengajar tidak perlu bertatap muka secara langsung. Perangkat keras seperti Komputer atau smartphone dapat menjadi perantara antara pengajar dan peserta didik. Dengan adanya e-learning kita dapat membaca materi secara berulang– ulang.

#### 5. *E-Government*

E-Government merupakan bentuk pelayanan pemerintahan terhadap masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi. Ada beberapa model penyampaian utama yaitu Government to Citizen / Government to Customer (G2C),Government to Employ (G2E), Government to Business (G2B), dan Government to Government (G2G). E-Government diharapkan dapat mpeningkatan efisiensi, kenyamanan, serta aksesibilitas yang lebih baik dari pelayanan publik.

#### 6. *Milist (Mailing List)*

Milist atau Mailing List adalah layanan yang digunakan untuk berdiskusi dalam suatu komunitas atau organisasi. Setiap anggota milist dapat membaca surat dari anggota lainnya yang berada dalam lingkaran grup diskusi. Dan setiap anggota juga berhak membalas surat atau tidak. Apabila ada salah satu anggota yang membalas pesan maka semua anggota yang berada dalam lingkaran grup diskusi akan mendapat balasan tersebut. Dalam milist setiap orang dapat berlangganan atau berhenti berlangganan.

#### 7. *IRC (Internet Relay Chat)*

IRC atau akrab disebut layanan chatting adalah suatu teknologi dimana setiap orang dapat berinteraksi dengan orang lain yang jaraknya jauh. Dengan adanya teknologi ini kita dapat berkenalan dengan orang baru dan memperbanyak teman atau relasi. Kita pun bisa saling melihat wajah lawan bicara kita apabila komputer kita/orang tersebut dilengkapi WebCam. Contoh layanan ini antara lain: mIRC, YahooMessenger, GoogleTalk(Gtalk), Kopete, Konversation, Opera dan X-chat(Sistem Operasi Linux), Skype dan lain-lain.



### **8. VOIP (Voice Over Internet Protocol)**

VOIP memungkinkan kita untuk berbicara melalui telepon dengan biaya gratis. VOIP hanya membutuhkan koneksi internet sehingga tidak perlu menggunakan pulsa. Di Indonesia terdapat VOIP Rakyat, Anda bisa menggunakan fasilitas ini dengan gratis.

### **9. Telnet (Tele Networking)**

Fungsi dari Telnet untuk mengakses komputer (host/server) dari jauh. Telnet merupakan program yang memungkinkan komputer menjadi pusat dari komputer lain di internet. Telnet pun memungkinkan untuk log in sebagai pemakai komputer jarak jauh dan menjalankan program komputer layanan yang ada di komputer tersebut. Beberapa server di internet memperbolehkan kita untuk mengaksesnya dan menjalankan beberapa program yang diinstal pada komputer itu. Layanan internet ini disebut sebagai telnet. Penggunaan server ini sama seperti kalau kita melakukannya pada komputer di jaringan lokal.

### **10. World Wide Web (WWW)**

Layanan internet yang berupa layanan www sangat populer di tengah-tengah masyarakat, layanan ini memungkinkan kita semua bisa menjelajahi halaman website yang ada di internet. Para pencari informasi di internet memanfaatkan layanan www guna mencari informasi berlimpah dari internet. Sekedar mengingatkan saja meskipun layanan www ini bermanfaat sekali tetapi juga banyak sisi negatif yang juga ditawarkan seperti perjudian, pornografi, dan trafficking.

## **6. E-Commerce**

Electronic Commerce (e-commerce) merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada World Wide Web Internet (Shim, Qureshi, Siegel, 2000) dalam Suyanto (2003:11) atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Turban, Lee, King, Chung, 2000) dalam Suyanto (2003:11). Sedangkan menurut Kalakota dan Whinston (1997) dalam Suyanto (2003:11) mendefinisikan e-commerce dari beberapa perspektif berikut :

1. Perspektif Komunikasi : e-commerce merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan komputer atau sarana elektronik lainnya.
2. Perspektif Proses Bisnis : e-commerce merupakan aplikasi teknologi menuju otomisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.
3. Perspektif Layanan: e-commerce merupakan salah satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen dan manajemen dalam memangkas service cost ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan.
4. Perspektif Online: e-commerce berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di internet dan jasa online lainnya.

Salah satu fungsi dari pemanfaatan e-commerce ini adalah adanya efisiensi terhadap dunia usaha. Baik efisien secara materil (biaya) maupun secara non-materil (tenaga dan waktu). Dari segi biaya, perusahaan dapat menekan biaya misalnya dengan memanfaatkan telepon dan internet sebagai media penawaran dan promosi barang atau jasa. Karena hal tersebut akan lebih murah dibandingkan dengan cara tradisional atau offline. Di sisi lain, efisiensi biaya ini juga bisa terjadi karena adanya pengurangan tenaga kerja pada posisi tertentu. Selain itu, penggunaan e-commerce juga dapat menekan waktu kerja. Hal ini terjadi misalnya dengan pemanfaatan fax dan email dalam mengirimkan berbagai surat bisnis (Maryama, 2018).



Sistem e-commerce dapat mempermudah sistem jual beli yang ada di Indonesia. Orang-orang juga lebih tertarik untuk membeli barang dengan menggunakan teknologi e-commerce ketimbang harus pergi belanja konvensional. Berdasarkan fenomena tersebut menunjukkan bahwa tingkat konsumernya masyarakat semakin tinggi disebabkan oleh mudahnya untuk membeli barang. Masyarakat tidak lagi melihat harga tetapi lebih kepada kecepatan dan kenyamanan belanja melalui e-commerce. Selain itu, pembelian barang melalui e-commerce bukan lagi atas dasar kebutuhan tetapi lebih kepada trend yang terjadi di lingkungan sosial. Trend yang dimaksud adalah banyak masyarakat yang berlomba-lomba untuk membeli barang karena melihat iklan di e-commerce sangat menarik dari pada membeli secara konvensional (Ridwan, Masrul, & Juhaepa, 2018).

## 7. Penggolongan E-Commerce

Penggolongan e-commerce yang lazim dilakukan orang ialah berdasarkan sifat transaksinya. Menurut Suyanto (2003:45) tipe-tipe berikut segera bisa dibedakan :

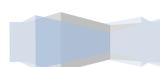
1. Business to business (B2B), adalah model e-commerce dimana pelaku bisnisnya adalah perusahaan, sehingga proses transaksi dan interaksinya adalah antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya. Contoh model e-commerce ini adalah beberapa situs e-banking yang melayani transaksi antar perusahaan.
2. Business to Consumer (B2C), adalah model e-commerce dimana pelaku bisnisnya melibatkan langsung antara penjual (penyedia jasa e-commerce) dengan individual buyers atau pembeli. Contoh model e-commerce ini adalah airasia.com.
3. Consumer to Consumer (C2C), adalah model e-commerce dimana perorangan atau individu sebagai penjual berinteraksi dan bertransaksi langsung dengan individu lain sebagai pembeli. Konsep e-commerce jenis ini banyak digunakan dalam situs online auction atau lelang secara online. Contoh portal e-commerce yang menerapkan konsep C2C adalah e-bay.com.
4. Consumer to Business (C2B), adalah model e-commerce dimana pelaku bisnis perorangan atau individual melakukan transaksi atau interaksi dengan suatu atau beberapa perusahaan. Jenis e-commerce seperti ini sangat jarang dilakukan di Indonesia. Contoh portal e-commerce yang menerapkan model bisnis seperti ini adalah priceline.com

## 8. Manfaat E-Commerce

Manfaat yang dapat diperoleh dari e-commerce bagi organisasi menurut Suyanto (2003:50) adalah:

1. Memperluas market place hingga ke pasar nasional dan international.
2. Menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
3. Memungkinkan pengurangan inventory dan overhead dengan menyederhanakan supply chain dan management tipe “pull”.
4. Mengurangi waktu antara outlay modal dan penerimaan produk dan jasa.
5. Mendukung upaya-upaya business process reengineering.

## 9. Membuat Blog(Wordpress)

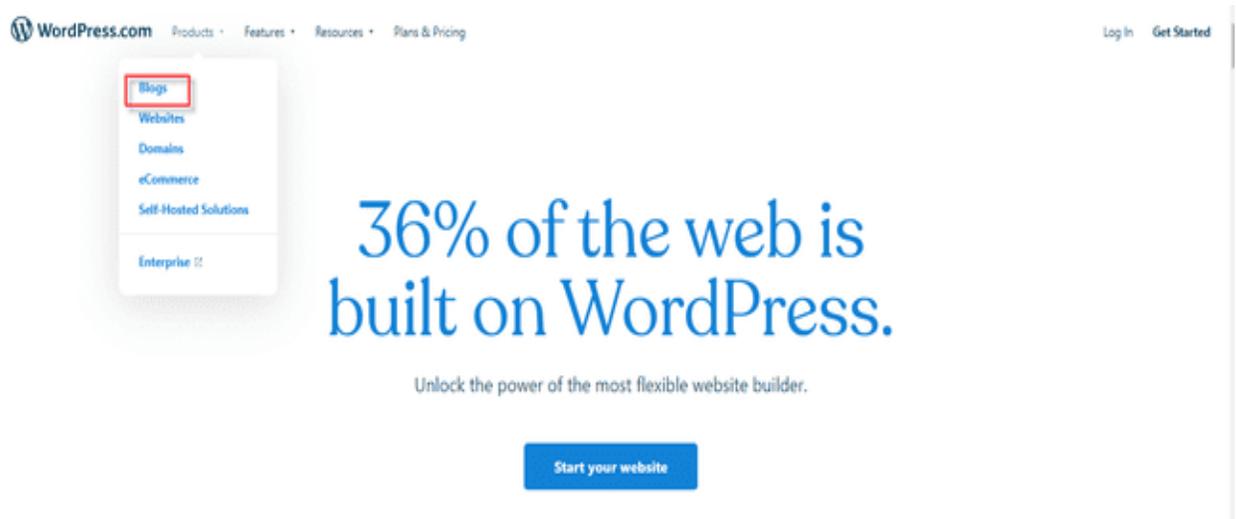


Media blog *pertama kali* dipopulerkan oleh Blogger.com yang dimiliki oleh Pyra Labs sebelum akhirnya diakuisisi oleh Google pada akhir tahun 2002 (<https://id.wikipedia.org/wiki/Blog>). Jenis-jenis blog, antara lain:

- **Blog politik:** Tentang berita, politik, aktivis, dan semua persoalan berbasis blog (Seperti kampanye).
- **Blog pribadi:** Disebut juga buku harian online yang berisikan tentang pengalaman keseharian seseorang, keluhan, puisi atau syair, gagasan, dan perbincangan teman.
- **Blog bertopik:** Blog yang membahas tentang sesuatu, dan fokus pada bahasan tertentu.
- **Blog kesehatan:** Lebih spesifik tentang kesehatan. Blog kesehatan kebanyakan berisi tentang keluhan pasien, berita kesehatan terbaru, keterangan-keterangan tentang kesehatan, dll.
- **Blog sastra:** Lebih dikenal sebagai *litblog (Literary blog)*.
- **Blog perjalanan:** Fokus pada bahasan cerita perjalanan yang menceritakan keterangan-keterangan tentang perjalanan/traveling.
- **Blog mode:** Lebih dikenal dengan "fashion blog". Isinya seputar gaya, perkembangan mode, selera fesyen, liputan pameran mode, dan lain-lain.
- **Blog riset:** Persoalan tentang akademis seperti berita riset terbaru.
- **Blog hukum:** Persoalan tentang hukum atau urusan hukum; disebut juga dengan blawgs (Blog Laws).
- **Blog media:** Berfokus pada bahasan berbagai macam informasi
- **Blog agama:** Membahas tentang agama
- **Blog pendidikan:** Biasanya ditulis oleh pelajar atau guru.
- **Blog kebersamaan:** Topik lebih spesifik ditulis oleh kelompok tertentu.
- **Blog petunjuk (directory):** Berisi ratusan link halaman website.
- **Blog bisnis:** Digunakan oleh pegawai atau wirausahawan untuk kegiatan promosi bisnis mereka
- **Blog pengejawantahan:** Fokus tentang objek di luar manusia; seperti anjing
- **Blog pengganggu (spam):** Digunakan untuk promosi bisnis affiliate; juga dikenal sebagai splogs (Spam Blog)
- **Blog virus (virus):** Digunakan untuk merusak.

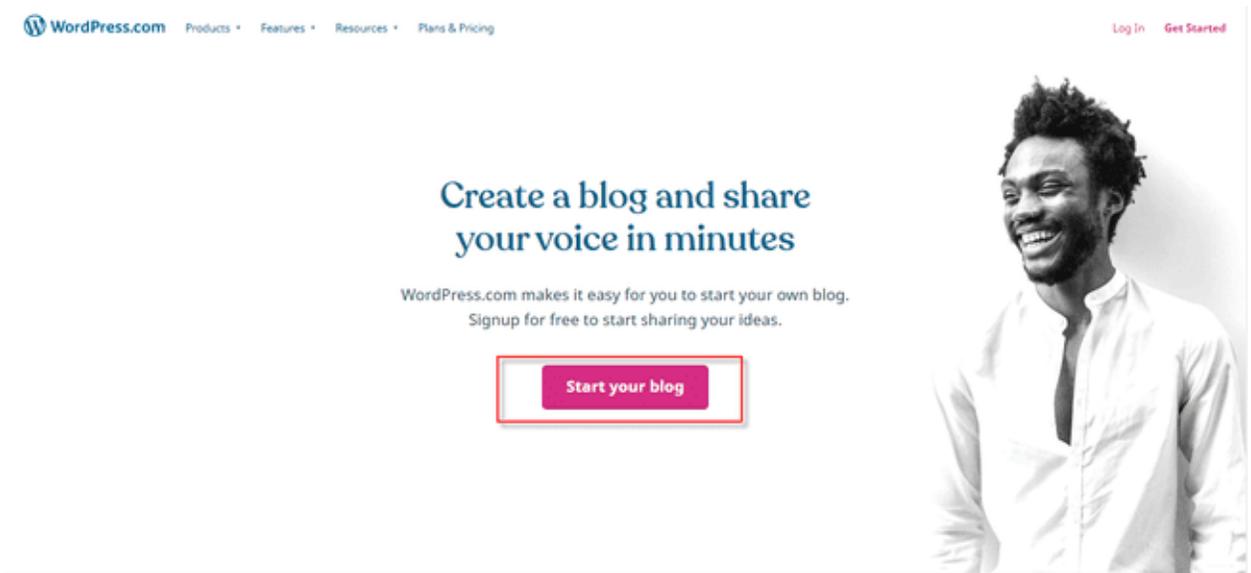
### Tahap membuat Blog dengan Wordpress

1. Buka Browser favorit anda(Chrome, Firefox, IE dan sejenisnya)
2. Pada URL ketik <https://wordpress.com/>
3. Pilih Tab **Blogs**



4. Klik Tombol Start your blog





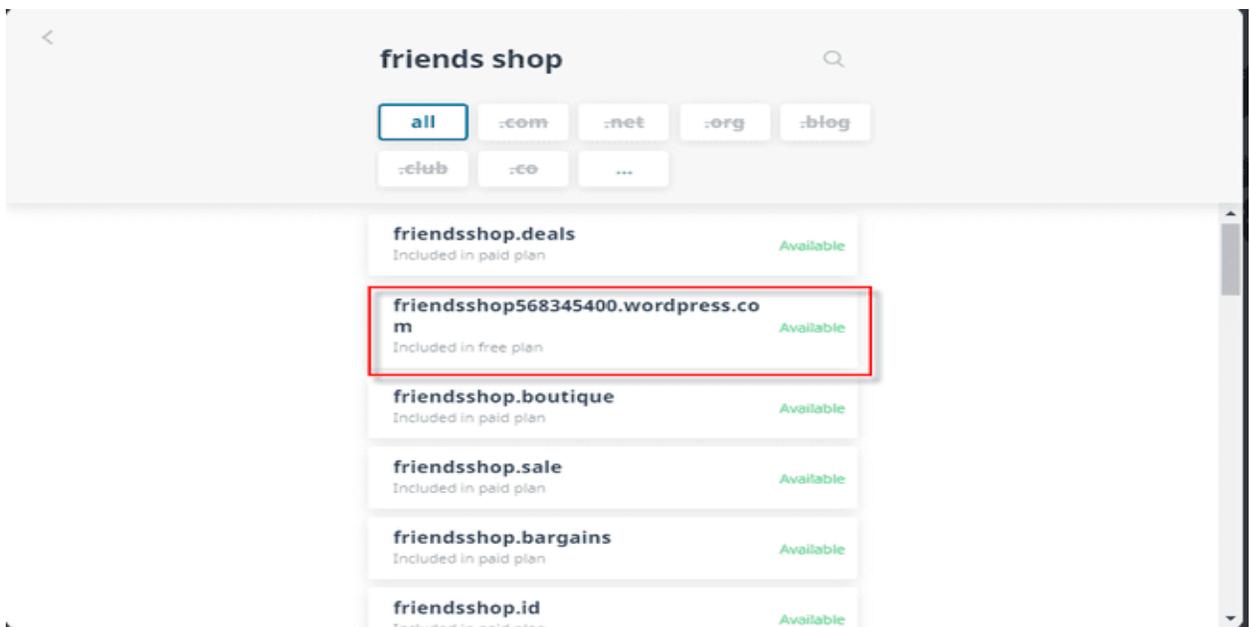
### 5. Pilih Memberikan Nama Blog

Dalam hal ini kita menuliskan alamat Blog

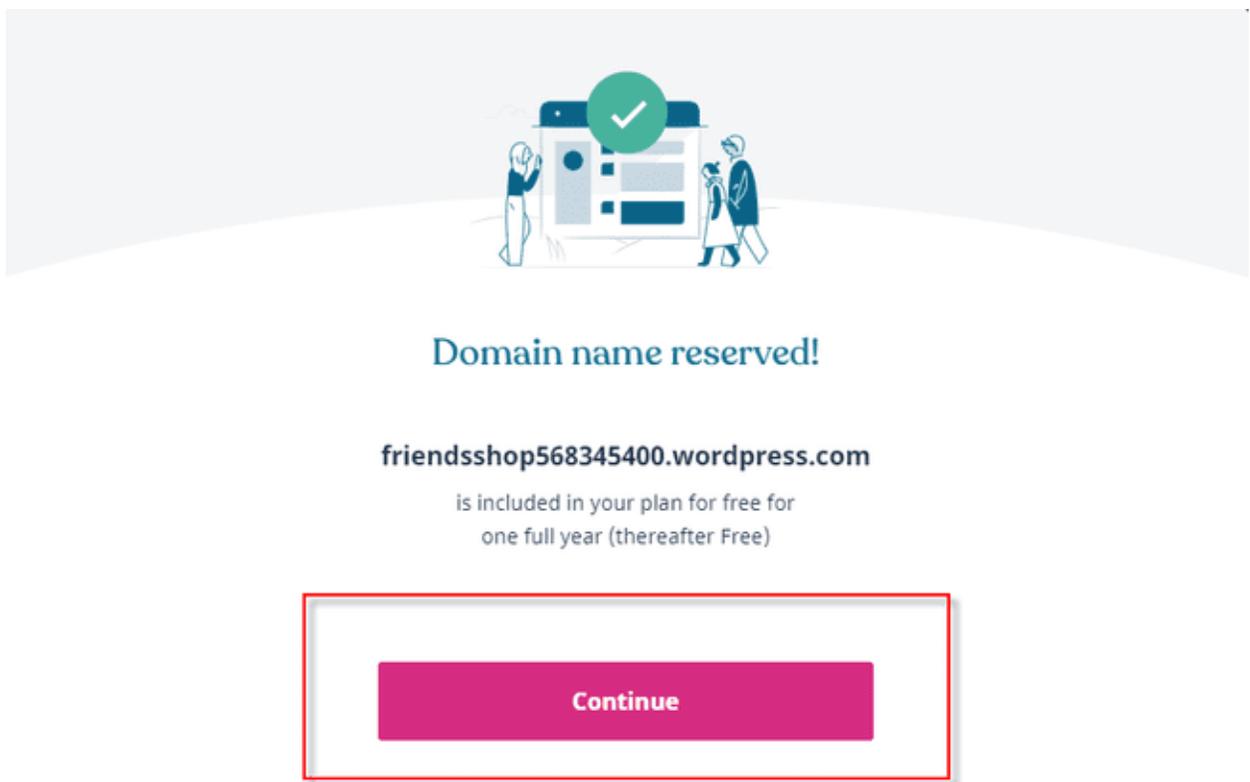


### 6. Memilih nama Blog dengan free plan





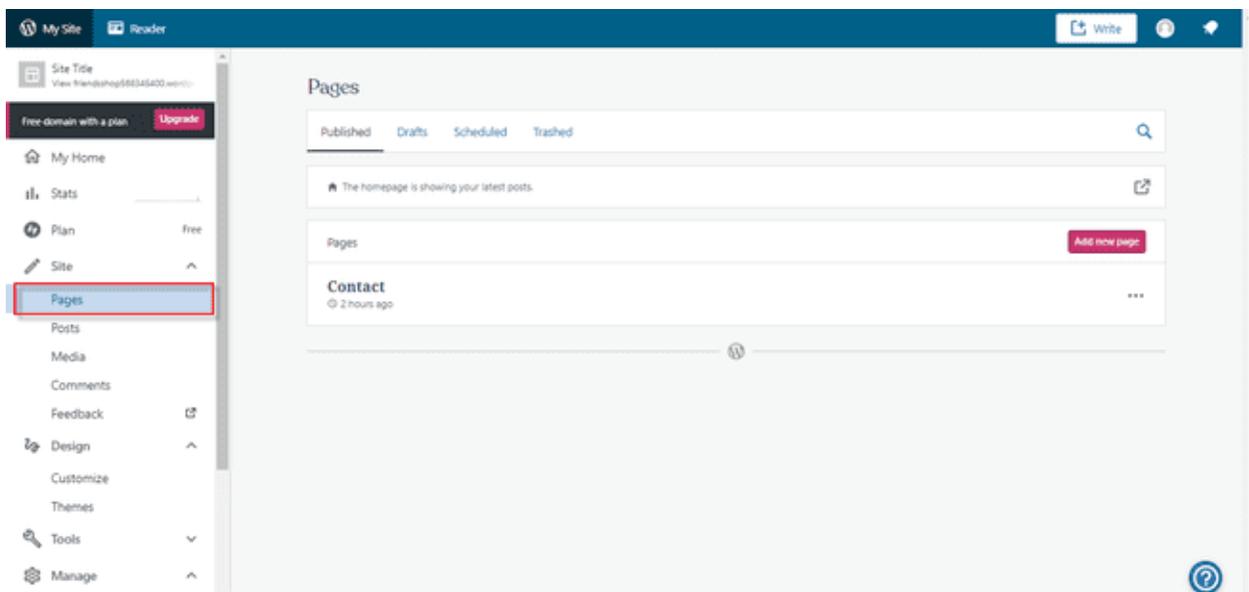
7. Mendaftarkan Nama Domain Wordpress



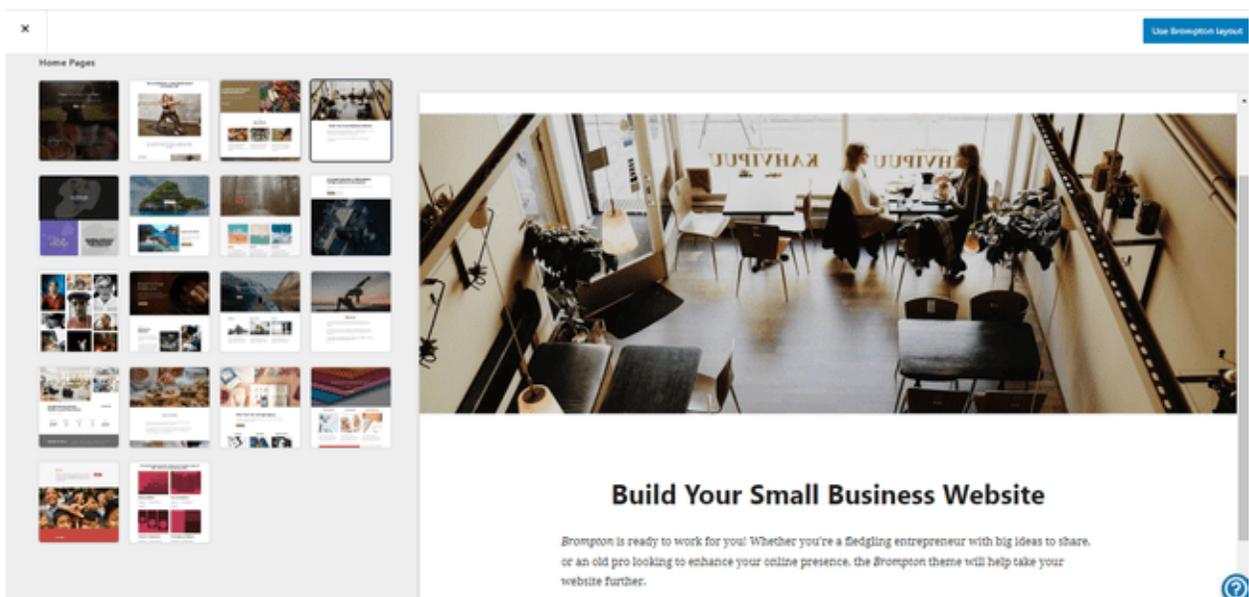
8. Menu Blog

Silahkan pilih Tab Site, lalu klik Pages untuk mendesain tampilan pages blog

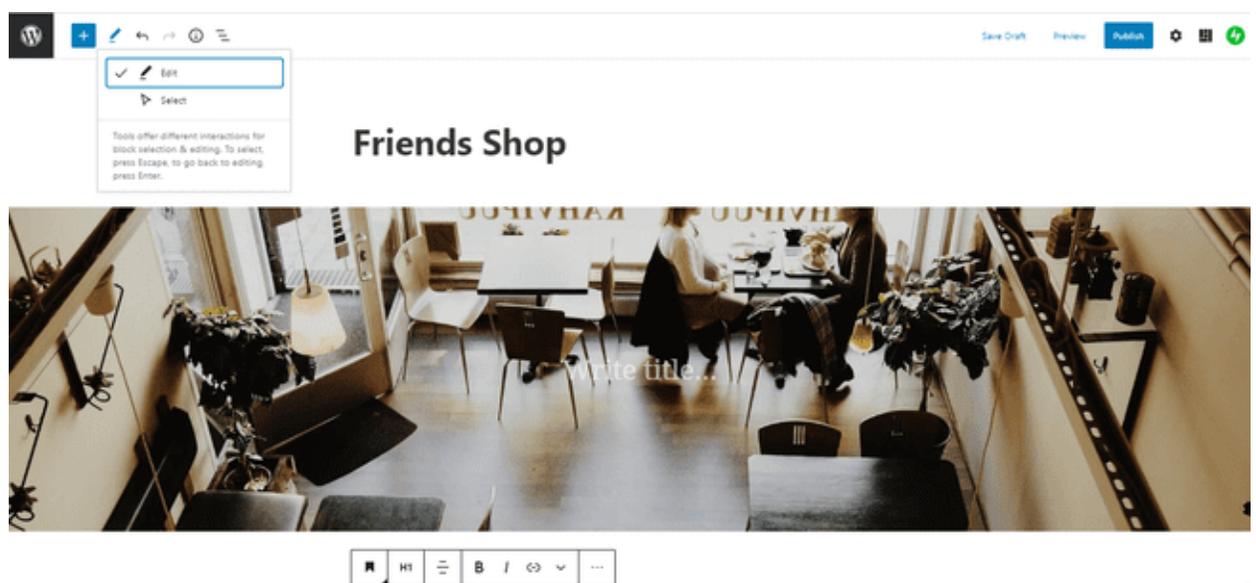




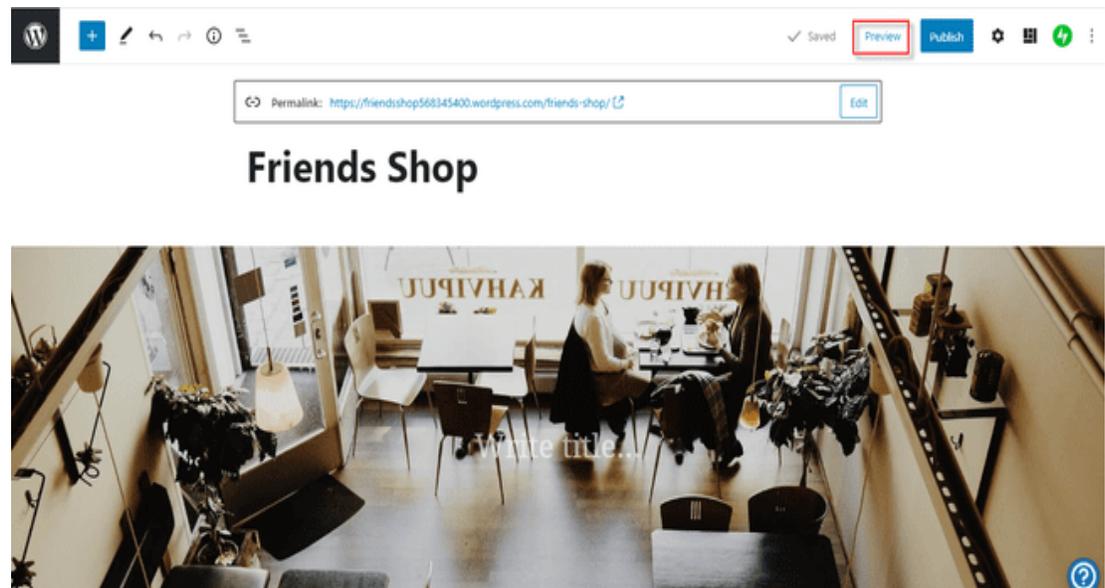
9. Menentukan desain layout blog



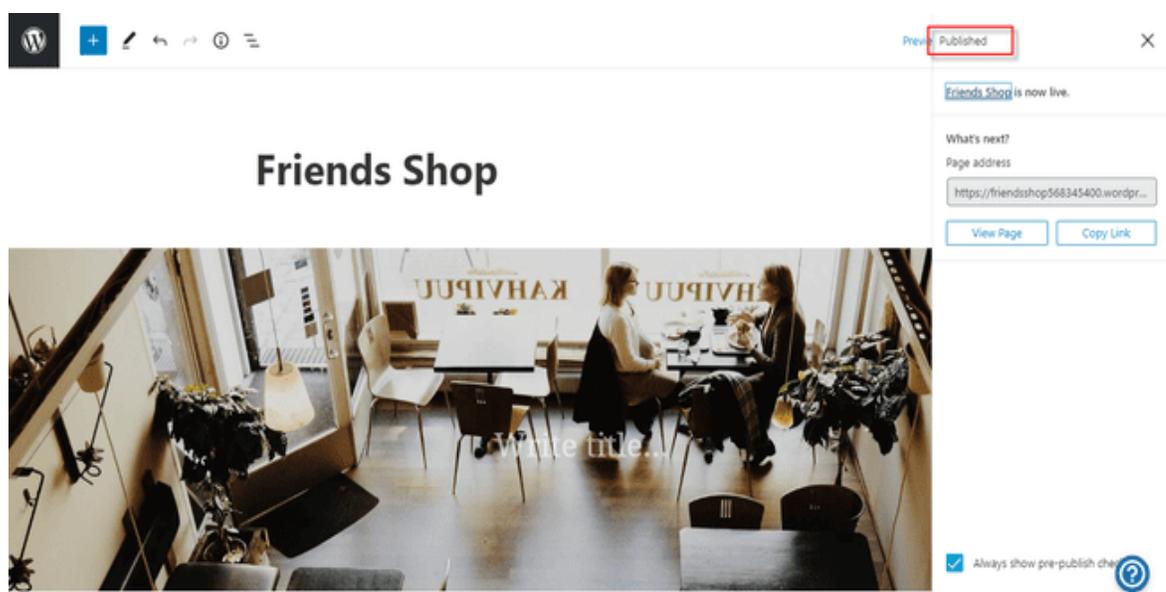
10. Pilih Edit untuk mendesain teks pada layout



### 11. Pilih Preview untuk menampilkan desain sebelum dipublikasikan



### 12. Pilih Publish untuk mempublikasikan tampilan blog secara online



## 10. Membuat toko pada Tokopedia

Tokopedia merupakan perusahaan perdagangan elektronik atau sering disebut toko daring. Sejak didirikan pada tahun 2009 oleh William Tanuwijaya dan Leontinus Alpha Edison, Tokopedia telah bertransformasi menjadi sebuah unicorn yang berpengaruh tidak hanya di Indonesia tetapi juga di Asia Tenggara. Tokopedia memiliki bisnis marketplace terdepan di Indonesia yang memungkinkan setiap individu, toko kecil, dan brand untuk membuka dan mengelola toko daring. Hingga saat ini, Tokopedia termasuk marketplace yang paling banyak dikunjungi oleh masyarakat Indonesia. Sejak diluncurkan, layanan dasar Tokopedia dapat digunakan oleh semua orang secara gratis.

Tokopedia turut mendukung para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dan perorangan untuk mengembangkan usaha mereka dengan memasarkan produk secara daringma dengan Pemerintah dan pihak-pihak lainnya. Salah satu program kolaborasi yang diinisiasi oleh Tokopedia adalah acara tahunan MAKERFEST yang diadakan sejak bulan Maret 2018.

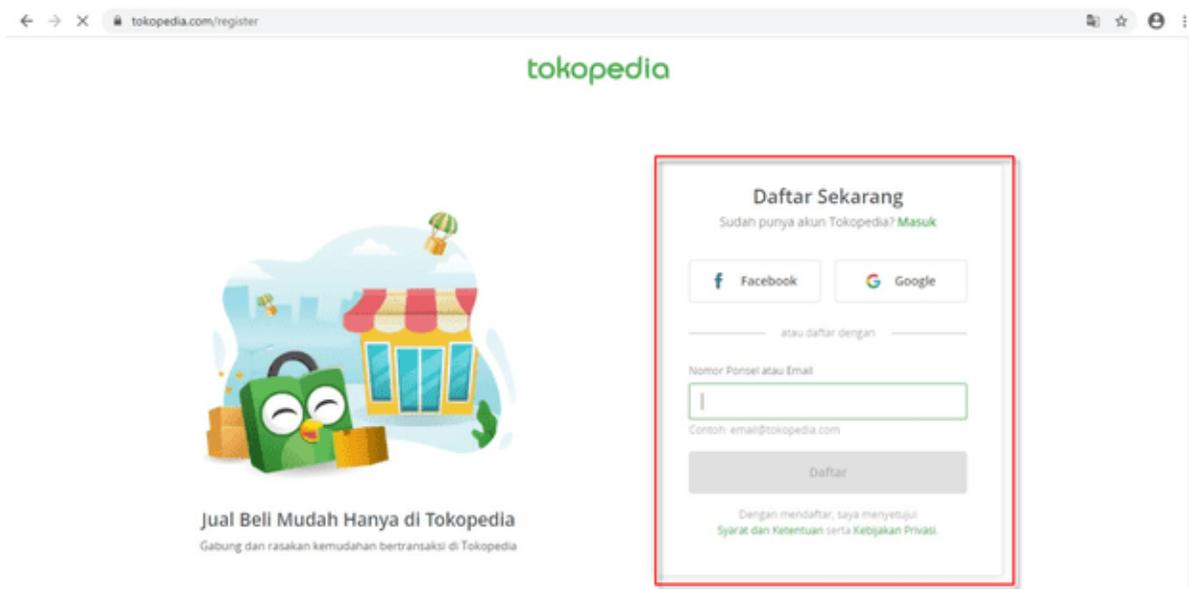
Sejak tahun 2018, Tokopedia juga menghadirkan Tokopedia Center. Experience center ini telah diluncurkan di beberapa kota di Indonesia, dua diantaranya adalah Boyolali dan Padang.



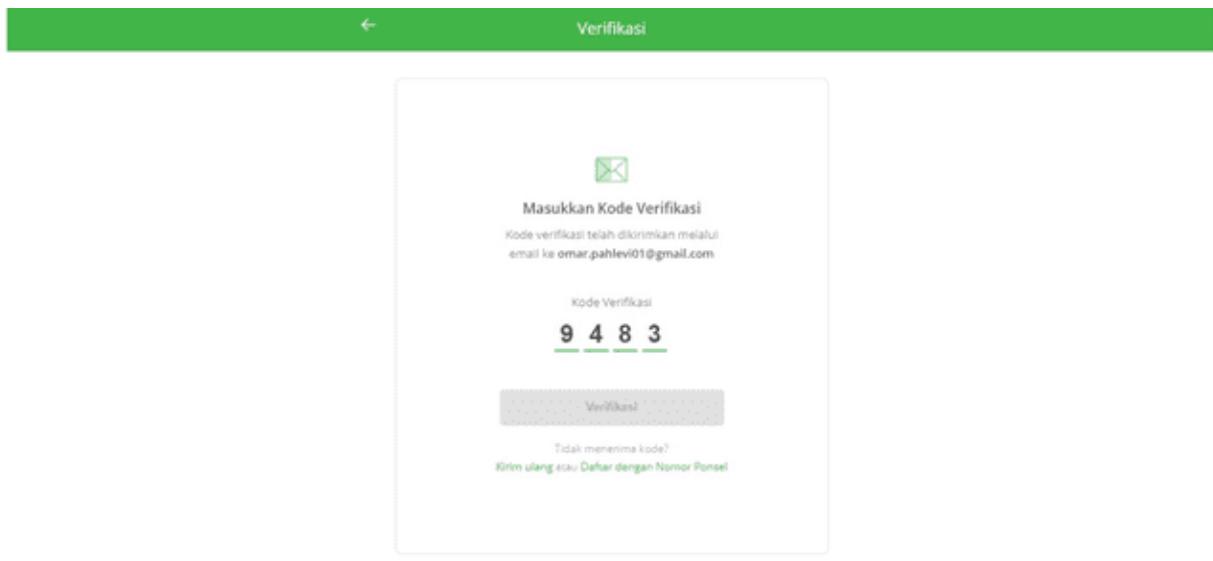
Melalui Tokopedia Center, pengunjung dapat melakukan transaksi secara online-to-offline, membayar tagihan, membeli tiket, mendapatkan informasi mengenai cara menggunakan aplikasi Tokopedia, belanja secara interaktif, sampai mencari inspirasi untuk memulai usaha daring secara gratis.

### Tahap e-commerce pada Tokopedia

1. Masuk ke laman <https://www.tokopedia.com/> kemudian pilih tab Daftar

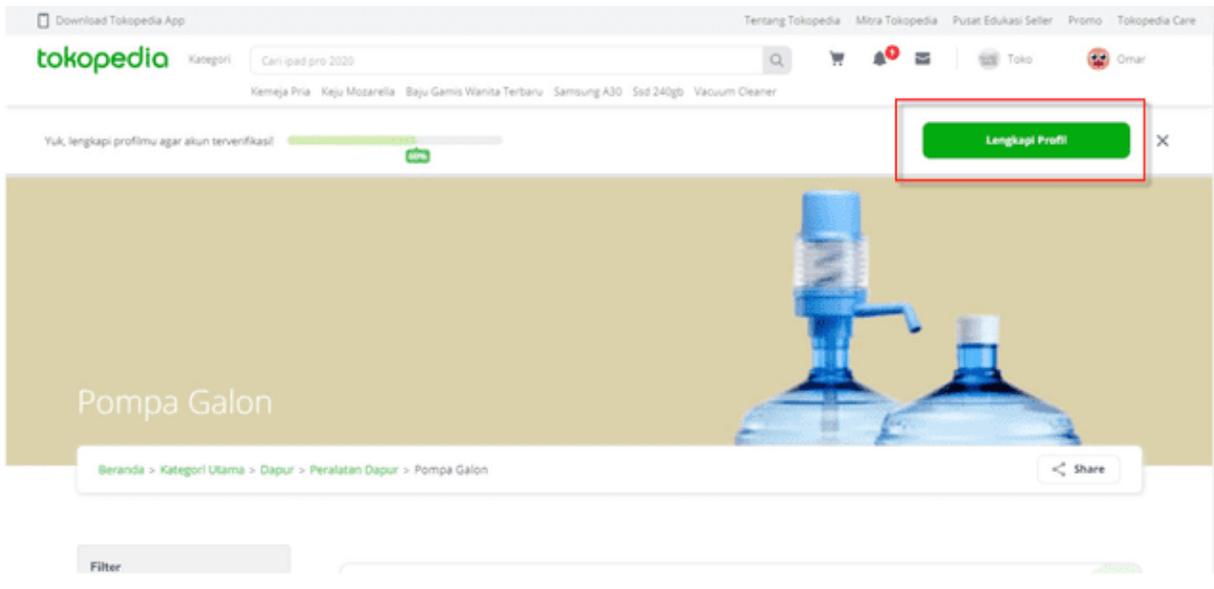


2. Masukkan kode verifikasi

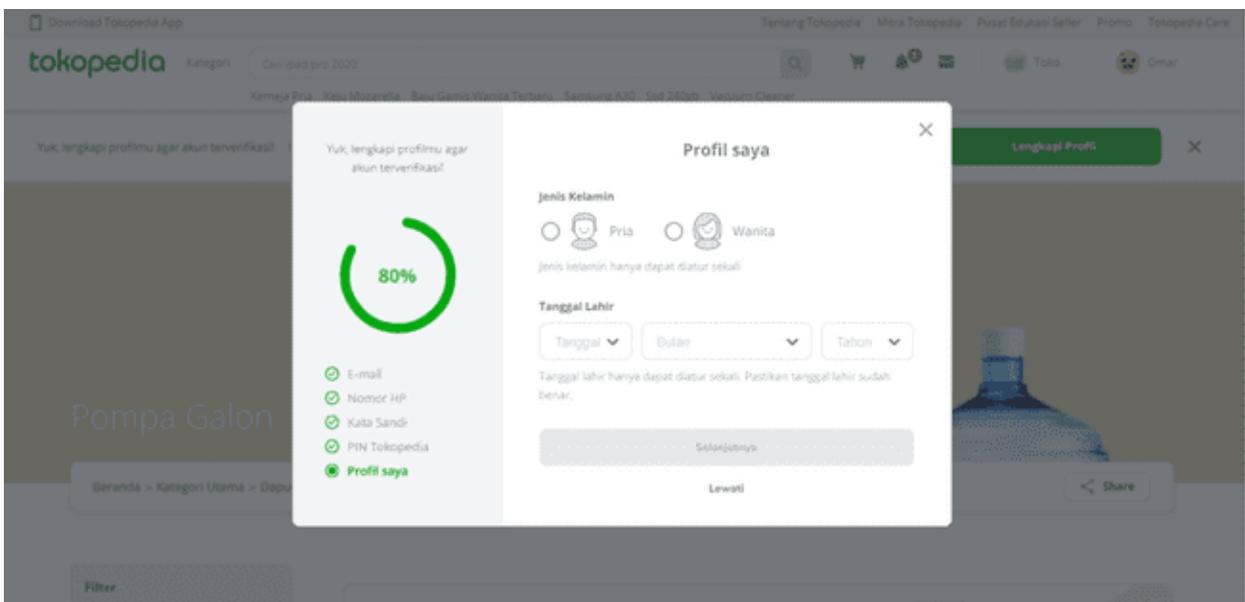


3. Lengkapi Profil untuk verifikasi akun pada tokopedia

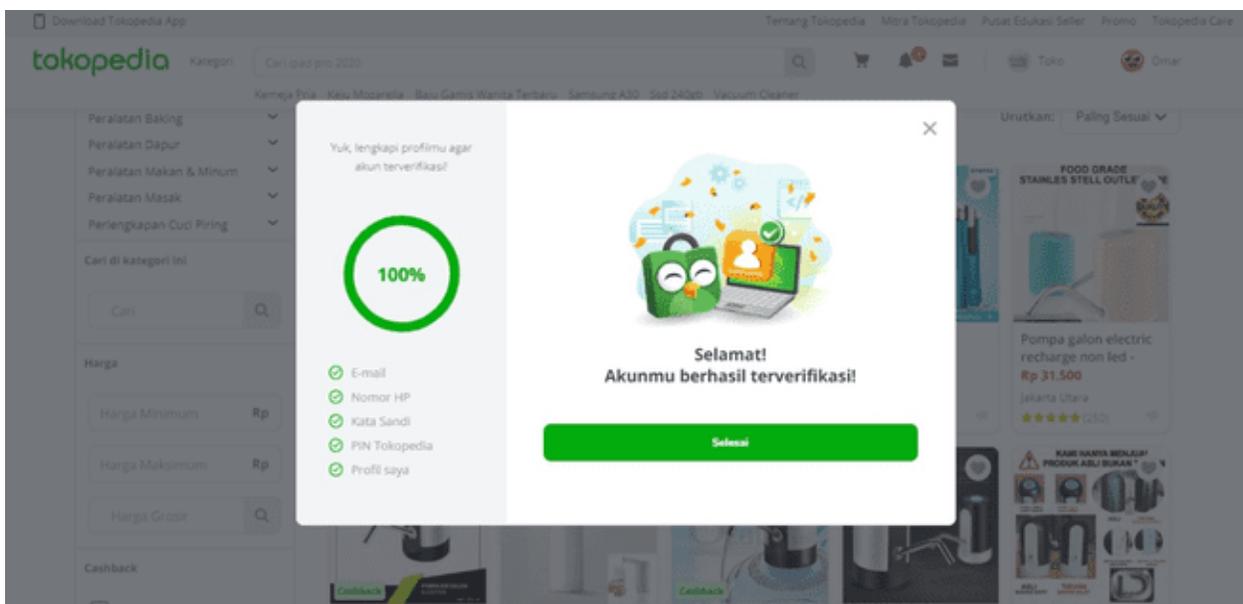




4. Lengkapi Profil akun tokopedia

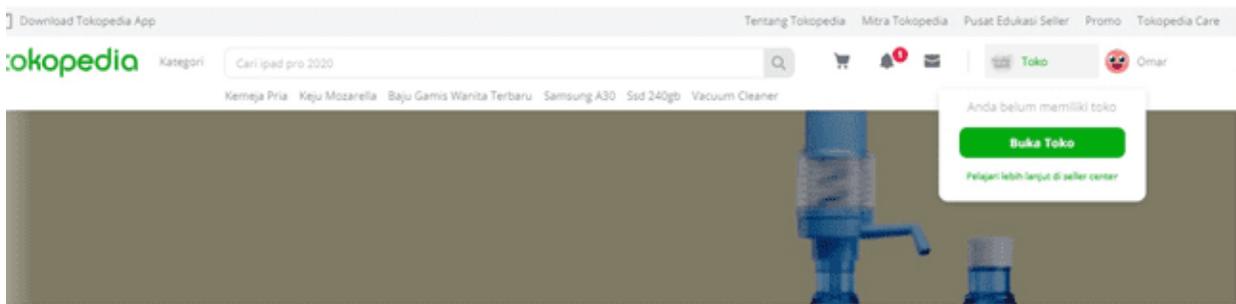


5. Tampilan akun yang sudah terverifikasi

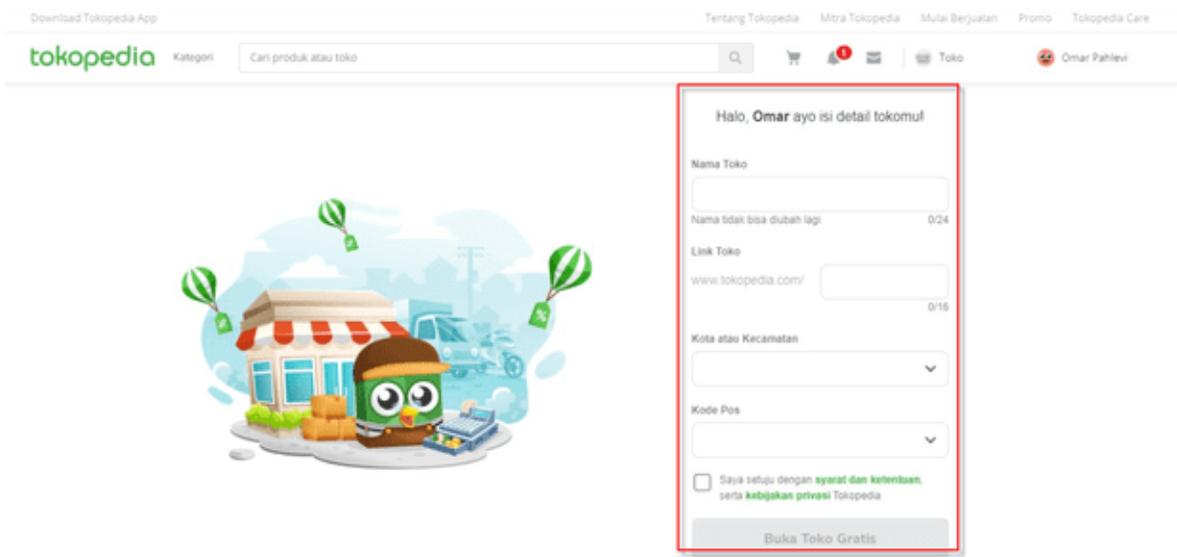


6. Pilih tab Buka Toko untuk melakukan transaksi penjualan

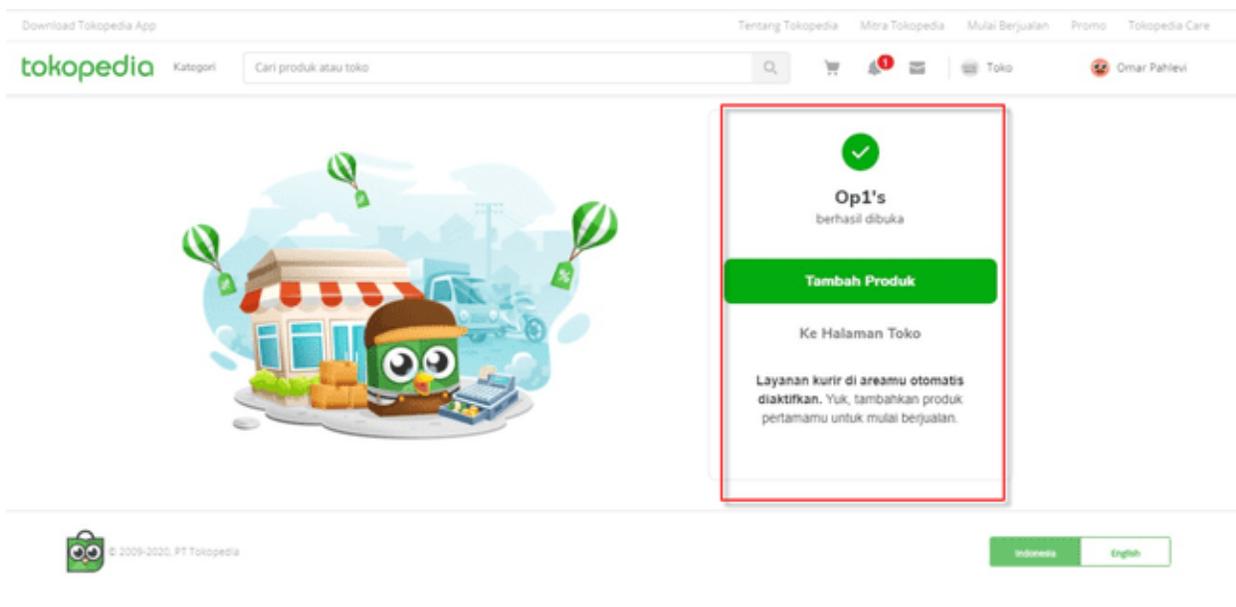




### 7. Melengkapi detail Toko

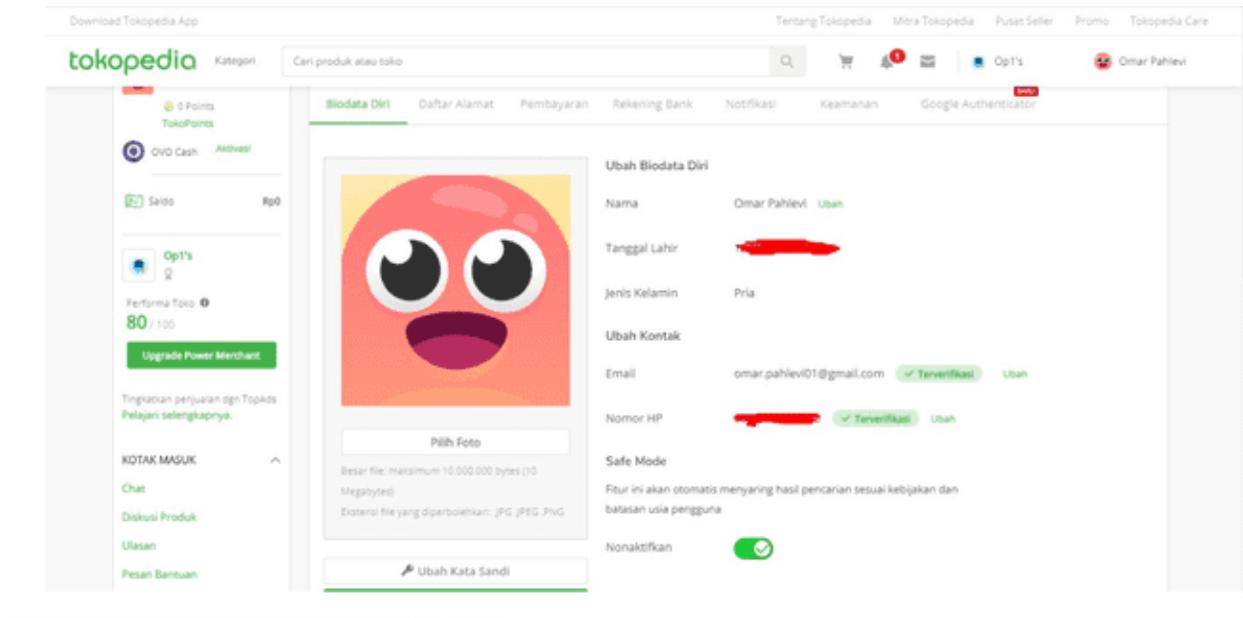


### 8. Setelah sudah lengkapi detail toko pilih Halaman Toko

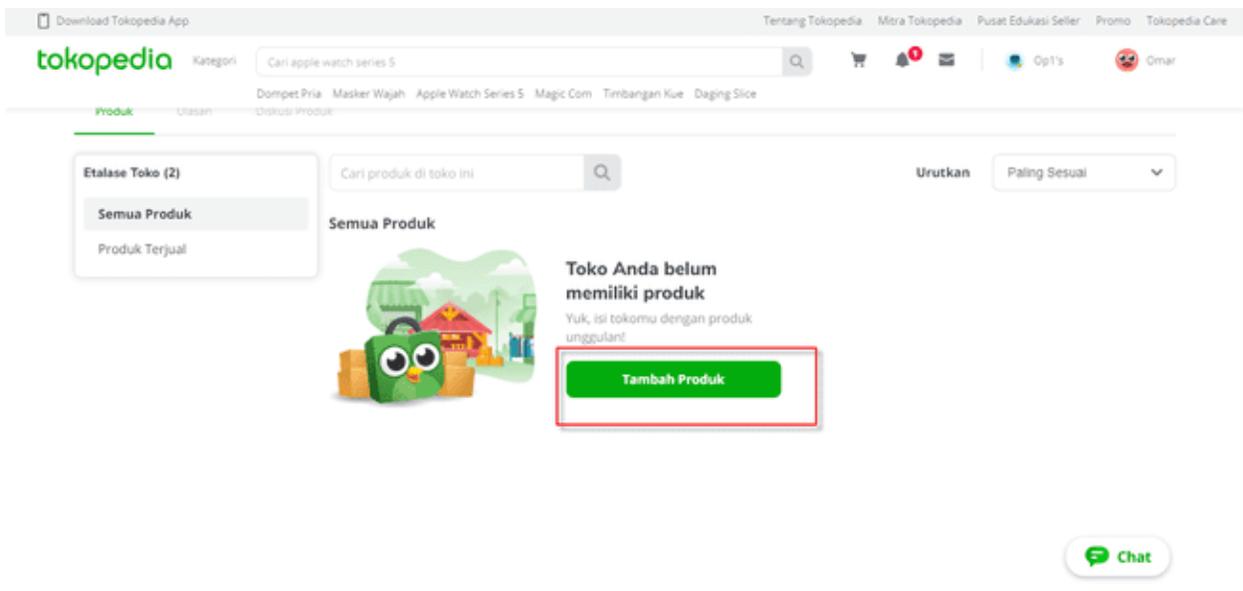


### 9. Lengkapi Biodata

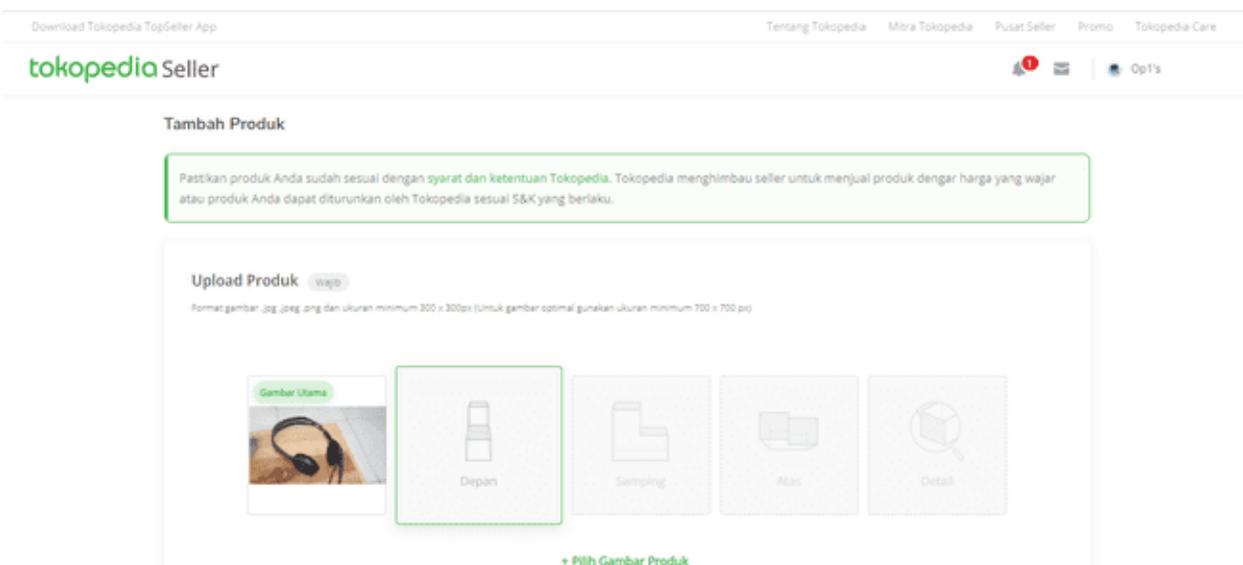




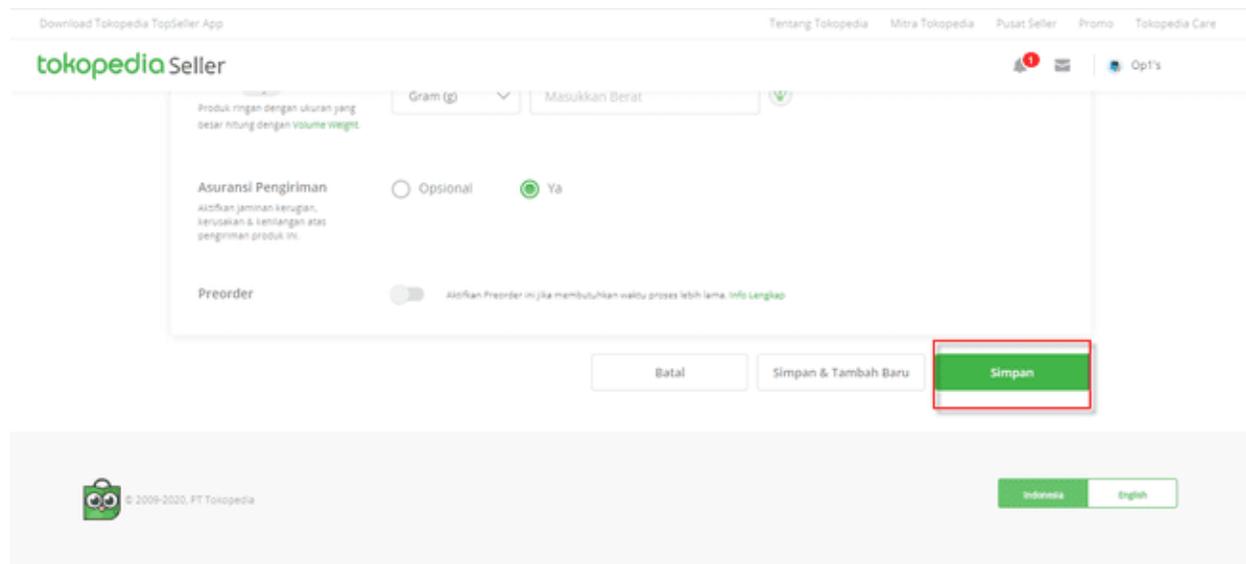
10. Klik Tab Tambah Produk untuk melakukan transaksi penjualan



11. Lengkapi data produk yang hendak dijual



## 12. Klik tab Simpan



## 11. Membuat situs e-commerce pada Webnode

Webnode adalah sistem pembangun situs web online, dan dikembangkan oleh Westcom, sro sebuah perusahaan yang berbasis di Brno , Republik Ceko. Ini dapat dibandingkan dengan sistem online lainnya seperti Weebly atau WIX.

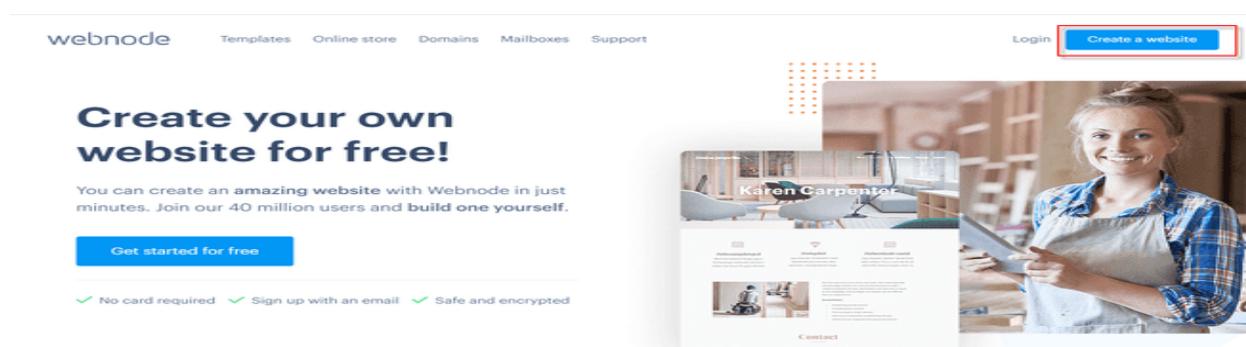
Westcom, Ltd. memulai pengembangan Webnode pada September 2006 dan secara resmi diluncurkan 16 bulan kemudian pada Januari 2008. Awalnya sejak tahun 2002, perusahaan pengembang Westcom telah menciptakan aplikasi online untuk pelanggan besar dan telah mengembangkan sistem yang dapat mereka gunakan untuk memudahkan programmer untuk meluncurkan dan membuat situs web baru. Dari sistem kerangka ini muncul ide untuk membuat alat pembangun situs web untuk pengguna non-teknis.

Pertama versi Ceko diluncurkan dan kemudian versi Slowakia mulai beroperasi pada awal Juni. Pada akhir 2008 Webnode memiliki lebih dari 200.000 pengguna di lebih dari 80 negara di seluruh dunia, termasuk Amerika Serikat, Spanyol dan Cina. Dua tahun kemudian, pada 2010, basis penggunanya meningkat menjadi lebih dari 2.000.000 pengguna dan memiliki 12 versi bahasa.

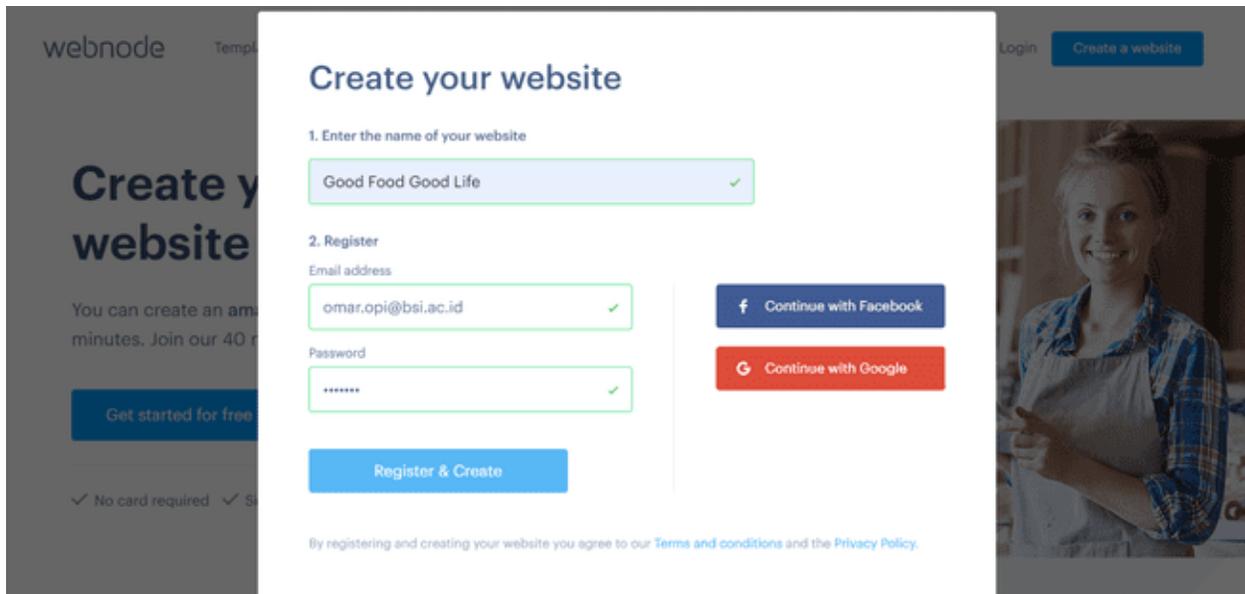
Webnode adalah pembuat situs web seret-dan-lepas online dengan 3 solusi situs web berbeda: Situs web pribadi, Situs web bisnis, dan situs web e-commerce. Sistem ini dapat dijalankan di sebagian besar browser Internet seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Netscape, Google Chrome, Safari dan Opera. Salah satu fitur Webnode adalah kemungkinan membuat dan mengedit situs web dari telepon pintar dengan koneksi ke Internet.

### Tahap e-commerce pada Webnode

#### 1. Membuat Website pada webnode

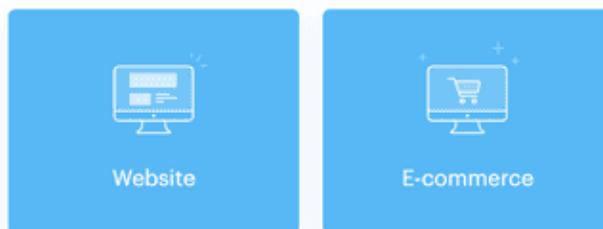


2. Memberikan nama website

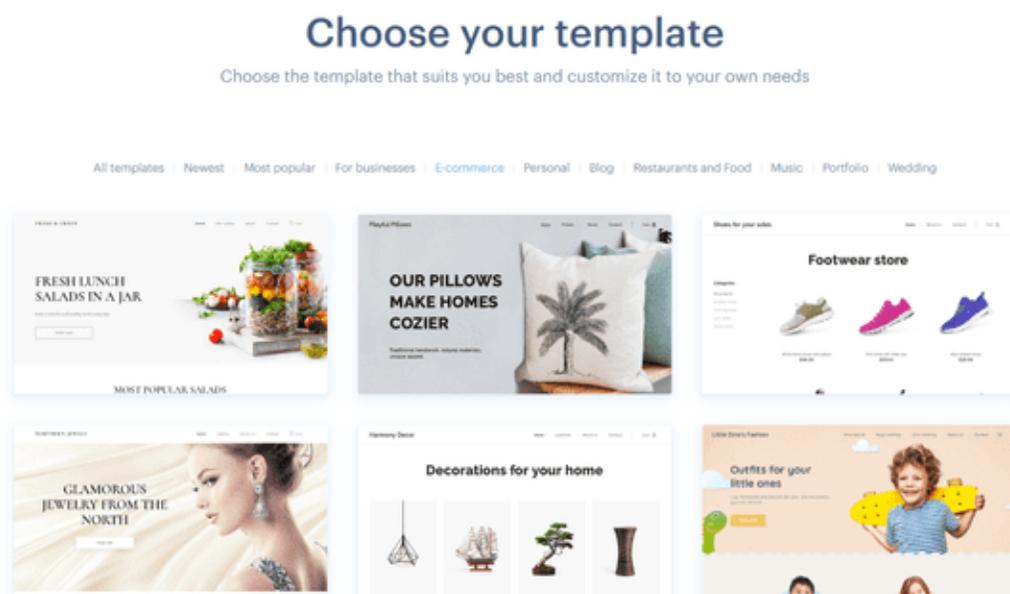


3. Memilih Menu e-commerce

### What type of website would you like?



4. Memilih template



5. Melengkapi Contact Detail



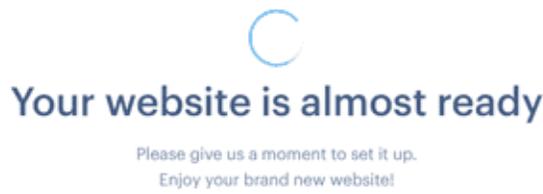
### Contact details

Please enter the contact information of your store

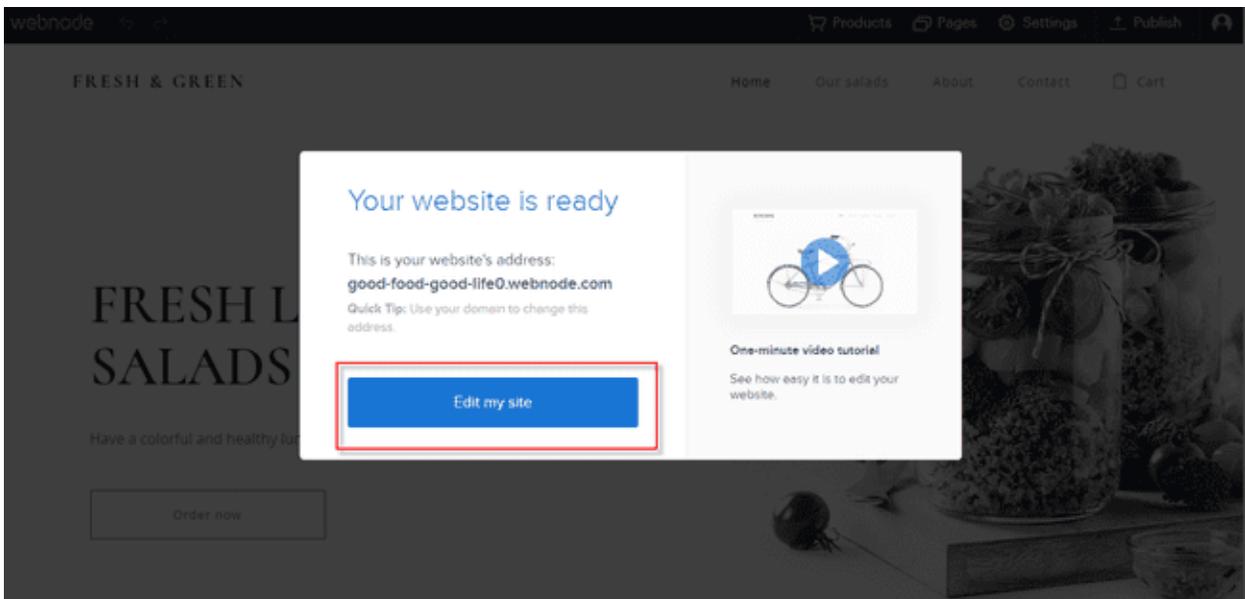
<p>Company name <input type="text" value="Good Food Good Life"/></p> <p>Address <input type="text"/></p> <p>City <input type="text"/></p> <p>ZIP <input type="text"/></p> <p>Country <input type="text" value="Indonesia"/></p>	<p>Phone <input type="text"/></p> <p>Email <input type="text" value="omar.opi@bsi.ac.id"/></p> <p>TIN <input type="text"/></p> <p>Currency <input type="text" value="Indonesian Rupiah (IDR)"/></p> <p>Add Sales Tax <input checked="" type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>
---	--

[Finish & Create](#)

6. Tampilan Loading Website

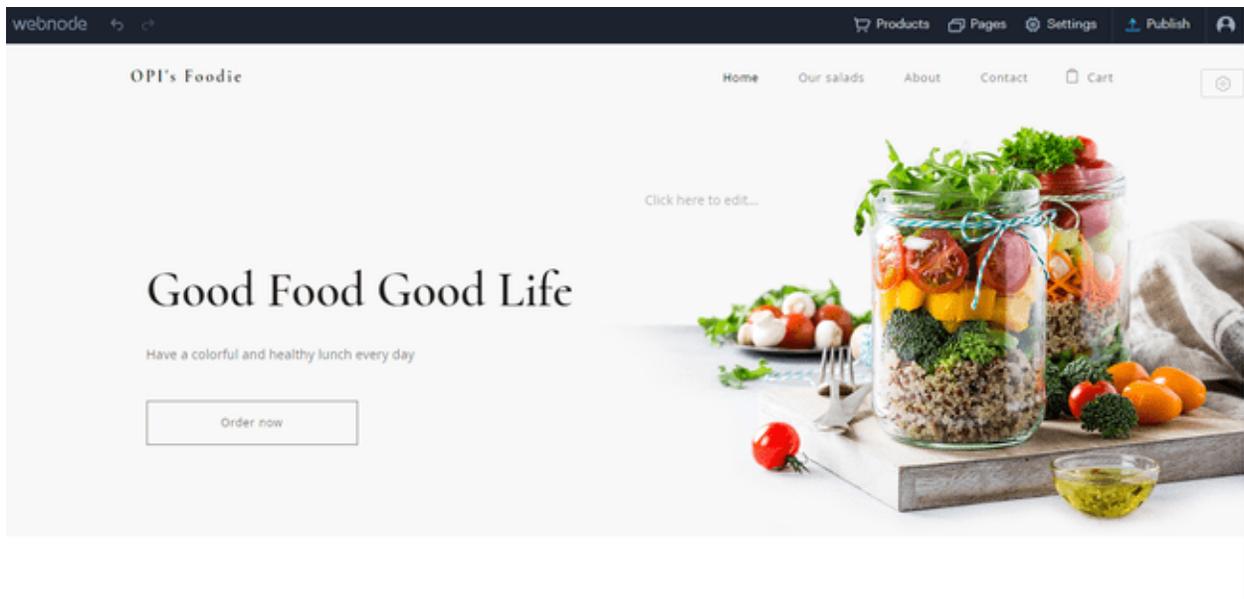


7. Klik Edit My Site

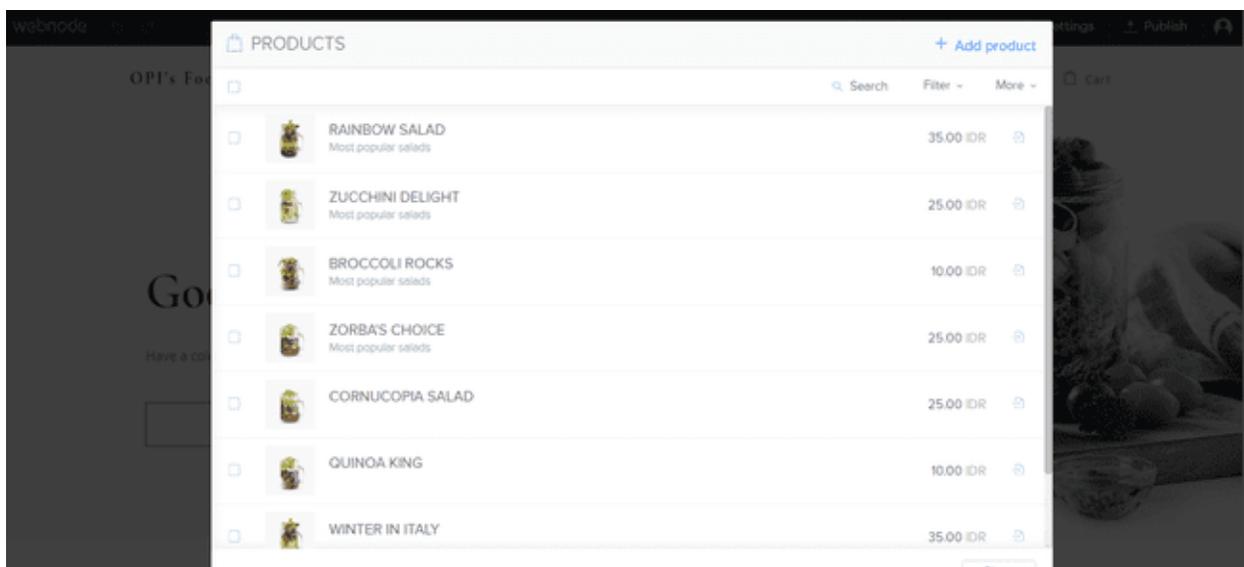


8. Tampilan Beranda Utama Website

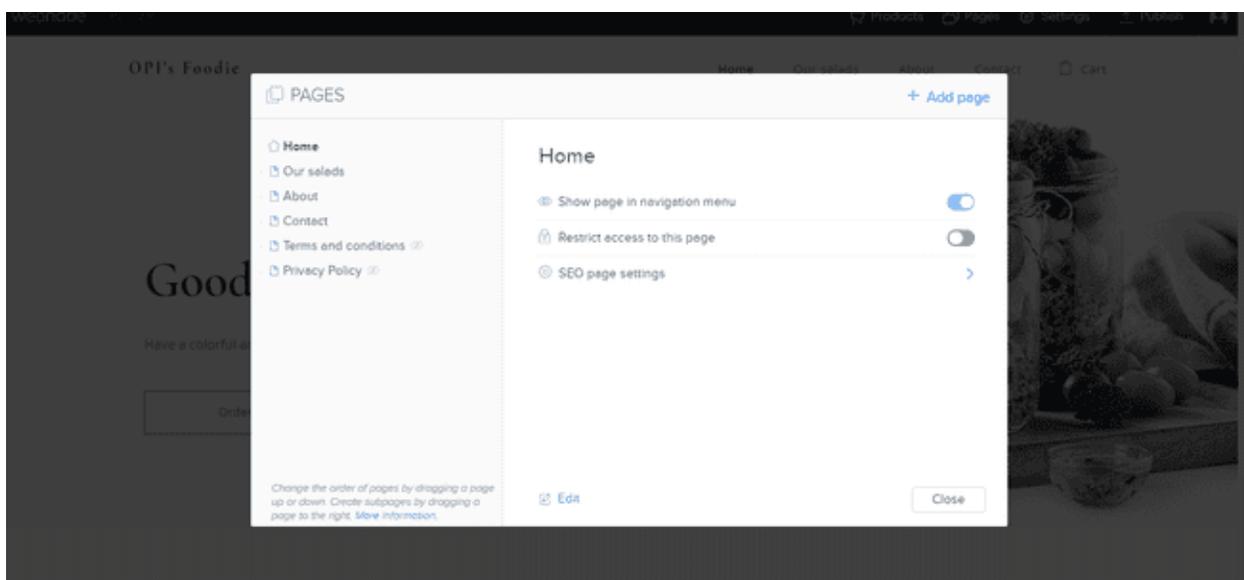




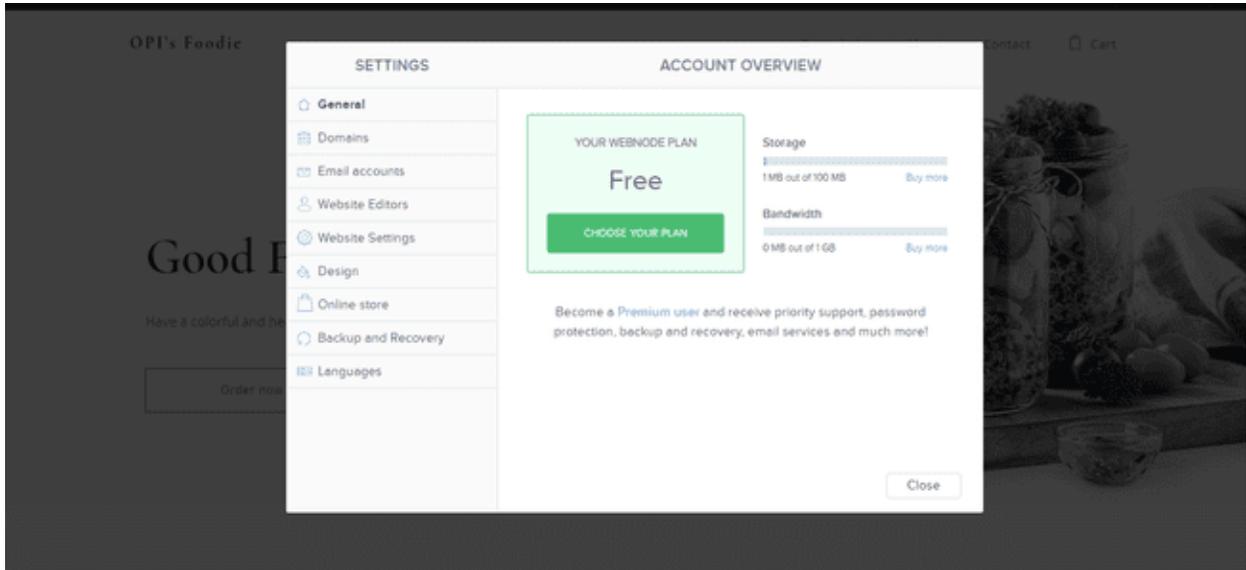
### 9. Tampilan Edit Product



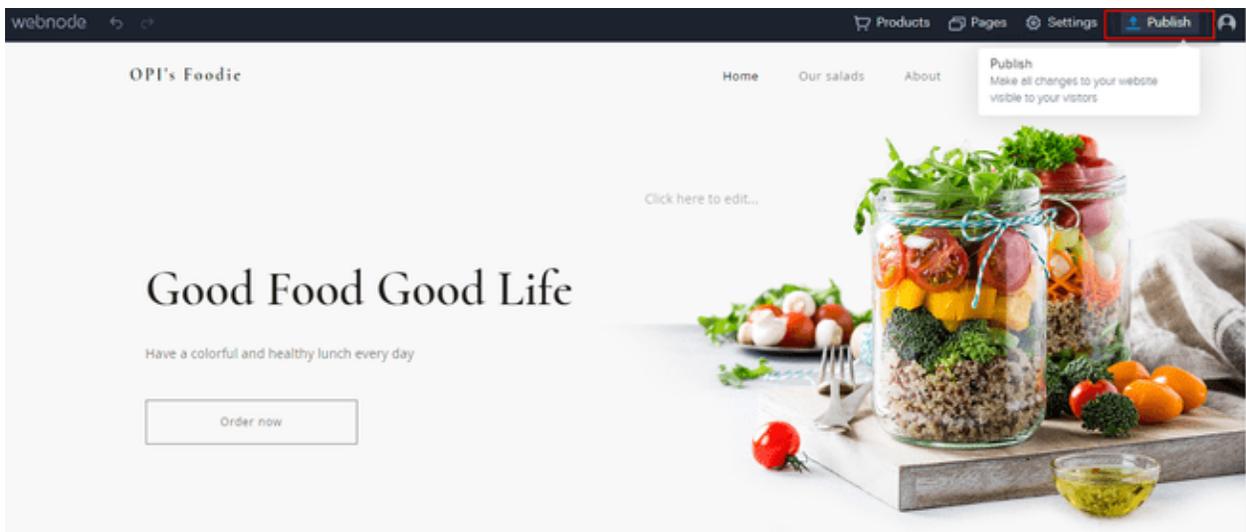
### 10. Tampilan Edit Pages



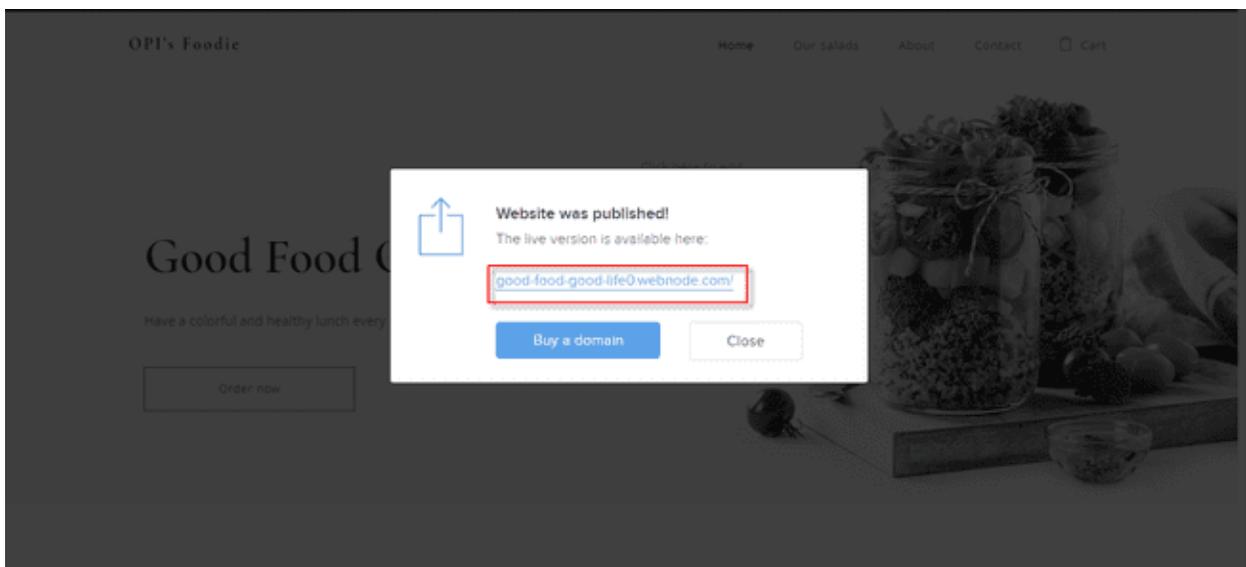
### 11. Tampilan Edit Setting



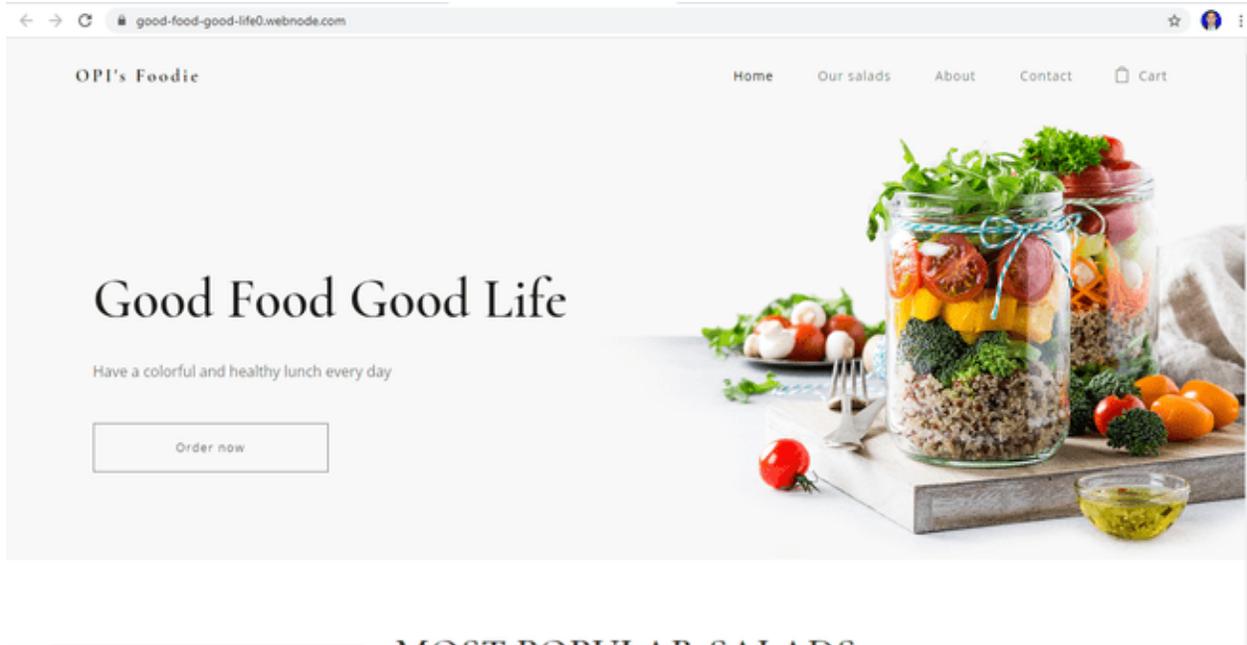
### 12. Tampilan Desain Website Sebelum Publish



### 13. Pilih Domain Webnode



### 14. Tampilan Website setelah Dipublish



## PENUTUP

Demikian pembahasan tentang tentang teknologi E-Commerce, khususnya pelatihan membuat blog, akun tokopedia, dan website webnode dengan media internet sebagai pembelajaran dan media kreatif. Kami sadar dalam penulisan modul ini masih jauh dari kesempurnaan, kami harap kritik dan saran untuk lebih memberikan masukan kepada kami agar kami dapat lebih baik mengembangkan materi yang ada dan dapat memberikan manfaat terhadap masyarakat.



## REFERENSI

- APJII. (2012). Penggunaan Internet di Indonesia. Retrieved from <http://www.apjii.or.id>  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Blog>  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Tokopedia>  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Webnode>
- Kamelta, E. (2013). Pemanfaatan Internet Oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Clived*, 1(2), 142–146.
- Maryama, S. (2018). Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha. *Liquidity*, 2(1), 73–79. <https://doi.org/10.32546/lq.v2i1.132>
- Puspitasari, D. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Karyawan Berbasis Web. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, XI(2), 186–196. Retrieved from <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/pilar/article/view/152>
- Ridwan, H., Masrul, M., & Juhaepa, J. (2018). Komunikasi Digital Pada Perubahan Budaya Masyarakat E-Commerce Dalam Pendekatan Jean Baudrillard. *Jurnal Riset Komunikasi*, 1(1), 99–108. <https://doi.org/10.24329/jurkom.v1i1.17>
- Suyanto, M. (2003). *E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi.

