



BAB II

LANDASAN TEORI

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A.

Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2018: 44) adalah

“Suatu sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai sekumpulan komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi”.

Pengertian sistem informasi menurut Sutabri dalam Fitri Ayu (2016:15) adalah

“Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

B.

Sistem

Pengertian sistem menurut Edward Griffor (2017:3) adalah

“Sekumpulan komponen yang saling berinteraksi yang sering membentuk satu kesatuan kompleks”.

C.

Informasi

Pengertian informasi menurut Davis dan Olson dalam Abhishek Chopra (2020:3), adalah

“data yang telah diolah menjadi bentuk yang bermakna kepada penerima dan memiliki nilai yang nyata atau yang dirasakan saat ini atau di masa mendatang tindakan atau keputusan”.

Pengertian informasi menurut Satinder Bal Gupta dan Aditya Mital (2017: 2) adalah

data yang telah dimasukkan ke dalam konten yang bermakna dan berguna dan dikomunikasikan kepada penerima yang menggunakannya untuk mengambil

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

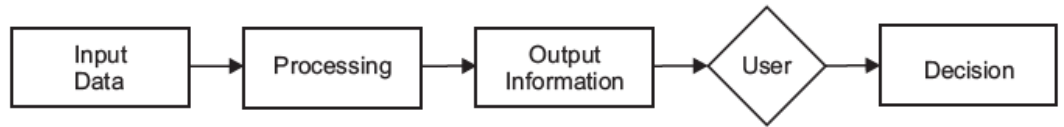
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



keputusan. Informasi terdiri dari data, gambar, teks, dokumen dan suara, tetapi selalu dalam isi yang berarti. Jadi dapat kita katakan, bahwa informasi adalah sesuatu yang lebih dari sekedar data.

Data diolah untuk mengambil informasi, yang terdiri dari beberapa proses:



Gambar 2.1

Proses Mengolah Informasi

Sumber: “Introduction to Database Management Systems, 2nd Edition” Hal 2

Informasi berkualitas berarti informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan, yang merupakan tiga atribut utama informasi.

1. Akurasi, informasi bebas dari kesalahan, dan secara jelas dan akurat mencerminkan arti data yang menjadi dasarnya.
2. Tepat waktu, penerima menerima informasi saat mereka membutuhkannya dan dalam jangka waktu yang ditentukan.
3. Relevan, yaitu informasi untuk orang yang bersangkutan.

Pengertian informasi menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2018: 44) adalah data yang telah dibentuk menjadi bentuk yang bermakna dan berguna bagi manusia.

D. E-commerce

Pengertian *e-commerce* menurut (Laudon & Laudon) dalam Sandra Ayu (2020:116) adalah E-commerce (electronic commerce) adalah bagian dari e-business (electronic business) yang berhubungan dengan kegiatan jual-beli barang/jasa melalui Internet.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



E-commerce juga meliputi aktivitas yang mendukung transaksi, seperti periklanan, pemasaran, dukungan konsumen, keamanan, pengiriman, dan pembayaran.

Pengertian e-commerce menurut Kenneth C. Laudon dan Carol Guercio Traver (2017: 8) adalah

“E-commerce melibatkan penggunaan Internet, World Wide Web (Web), dan aplikasi seluler serta browser yang berjalan di perangkat seluler untuk melakukan transaksi bisnis”.

Menurut Kenneth C. Laudon dan Carol Guercio Traver, tipe e-commerce yang sering digunakan adalah metode B2C (business-to-consumer), metode ini merupakan bisnis online yang harus berusaha untuk menjangkau konsumen individu serta metode B2C ini mencakup pembelian barang eceran, jenis layanan, serta konten secara online.

E. Klasifikasi E-commerce

Laudon dan Traver (2017:22-27) mengklasifikasikan e-commerce menjadi enam jenis model, yaitu:

1. Business-to-Consumer (B2C) e-commerce

Jenis *e-commerce* yang paling sering dibahas, di mana bisnis *online* jenis ini menjangkau konsumen individual. B2C *e-commerce* mencakup pembelian barang ritel, *travel*, konten *online* dan jenis layanan lainnya. Jenis B2C *e-commerce* ini tumbuh secara eksponensial sejak 1995, dan merupakan jenis e-commerce yang paling sering ditemui konsumen.

2. Business-to-Business (B2B) e-commerce

Jenis *e-commerce* terbesar yang berfokus pada penjualan ke bisnis lain. Proses transaksi *e-commerce* bertipe B2B melibatkan perusahaan atau organisasi yang dapat bertindak sebagai pembeli atau penjual. Terdapat dua

model bisnis utama yang digunakan dalam B2B *e-commerce*: (1) *net marketplace*, yang meliputi *e-distributor*, perusahaan *e-procurement*, bursa dan konsorsium industri, dan (2) jaringan industri swasta.

3. Consumer-to-Consumer (C2C) e-commerce

Jenis *e-commerce* yang menyediakan media bagi konsumen untuk menjual satu sama lain, dengan bantuan pembuat pasar *online* (juga disebut penyedia *platform*). Dalam C2C *e-commerce*, pihak individu menjual barang atau jasanya kepada individu, organisasi atau perusahaan yang berperan sebagai konsumen melalui *Internet*.

4. Mobile e-commerce (m-commerce)

Mengacu pada penggunaan perangkat *mobile* untuk memungkinkan bertransaksi *online* dengan menggunakan jaringan seluler dan nirkabel untuk menghubungkan *smartphone* atau *tablet* ke *internet*.

5. Social e-commerce

E-commerce yang menggunakan jejaring sosial dan *social media*. Pertumbuhan *Social e-commerce* didorong oleh sejumlah faktor, termasuk meningkatnya popularitas *sign-on* sosial, notifikasi jaringan, kolaborasi alat belanja *online*, pencarian social toko *virtual* di Facebook, Instagram, Pinterest, YouTube, dan situs jejaring sosial lainnya. *Social e-commerce* sering kali dihubungkan dengan jenis *m-commerce*, hal ini disebabkan karena semakin banyak pengguna jaringan sosial mengakses jaringan tersebut melalui perangkat *mobile*. Proses *social e-commerce* melibatkan penggunaan aplikasi *mobile* pengolahan pesan seperti Facebook Messenger, WhatsApp,

3. Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

BBM, dan lain-lain sebagai media berinteraksi antara penjual dengan konsumen.

6. Local e-commerce

Bentuk *e-commerce* yang berfokus untuk melibatkan konsumen berdasarkan lokasi geografis saat ini. Pedagang lokal menggunakan berbagai teknik pemasaran *online* untuk mendorong konsumen ke toko mereka. *Local e-commerce* adalah perpaduan dari *m-commerce*, *social e-commerce*, dan *local e-commerce* yang didorong oleh banyaknya minat terhadap layanan *on-demand* lokal seperti Uber, dan GOJEK.

F. Manfaat E-commerce

Dari penggunaan *e-commerce* pelaku bisnis dan pelanggan bisa dengan sama mendapatkan manfaat yang diterima dengan adanya *e-commerce* ini, sementara itu Menurut Ibnu Dwi Lesmono (2015:51), manfaat *e-commerce* bagi pelaku bisnis adalah :

1. *E-commerce* memperluas daerah pemasaran hingga ke pasar nasional dan internasional.
2. *E-commerce* dapat mengurangi biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan, dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
3. *E-commerce* mengurangi waktu antara pengeluaran modal dan penerimaan barang dan jasa
4. *E-commerce* memungkinkan interaksi yang lebih dekat dengan pelanggan, meskipun melalui media perantara. Ini adalah promosi yang





lebih baik untuk CRM dan dapat meningkatkan loyalitas konsumen (customer loyalty)

Selain itu, manfaat *e-commerce* bagi konsumen antara lain :

1. *E-commerce* memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain sepanjang tahun selama 24 jam sehari dari manapun
2. *E-commerce* menyediakan pilihan lebih banyak kepada pelanggan, sehingga *E-commerce* dapat membuat konsumen mendapatkan keperluannya dengan mengeluarkan biaya yang lebih rendah, karena konsumen yang berbelanja di toko cenderung mengeluarkan biaya lebih banyak karena tergoda untuk membeli barang-barang lain yang sebenarnya tidak diperlukan.
3. Pelanggan bisa mendapatkan informasi yang relevan dari detail produk dalam hitungan detik, bukan lagi hari atau minggu.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

G. User Interface

Pengertian user interface menurut Misty E. Vermaat (2017:414) adalah antarmuka pengguna dapat mengontrol bagaimana Anda memasukkan data serta instruksi dan bagaimana informasi yang akan ditampilkan di layar. Vermaat juga menjelaskan bahwa tampilan antarmuka dibagi menjadi dua, yaitu:

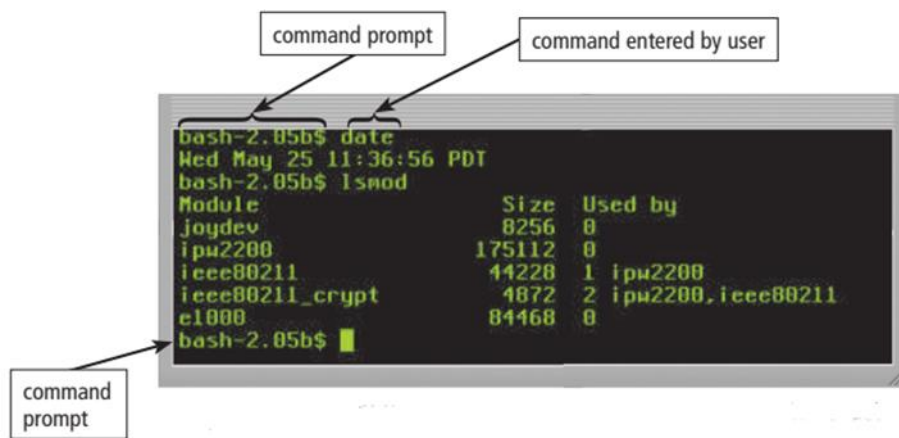
1. Graphical User Interface (GUI)

Dengan Graphical user interface, para user dapat berinteraksi dengan menu dan gambar visual dengan menyentuh, menunjuk, mengetuk, atau mengklik tombol dan objek lain untuk mengeluarkan perintah.



2. Command Line Interface (CLI)

Command line interface adalah tampilan antarmuka pengguna yang digunakan dengan cara mengetik perintah yang diwakili oleh kata kunci pendek atau singkatan (contoh: dir untuk melihat file direktori) atau menekan tombol khusus pada keyboard untuk memasukkan data dan instruksi. Command line interface masih digunakan pada saat ini untuk mengkonfigurasi perangkat, mengecek kondisi sistem dan, memecahkan masalah jaringan.



Gambar 2.2

Contoh Command Line Interface

Sumber: "Discovering Computer" Hal 415

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

H. Data

Pengertian data menurut Abhishek Chopra (2020:2), adalah data dapat berupa fakta mentah apapun yang dapat digunakan untuk membuat keputusan, data dapat didefinisikan sebagai sekelompok angka, huruf, karakter khusus berupa teks, gambar, rekaman, suara, dan sebagainya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

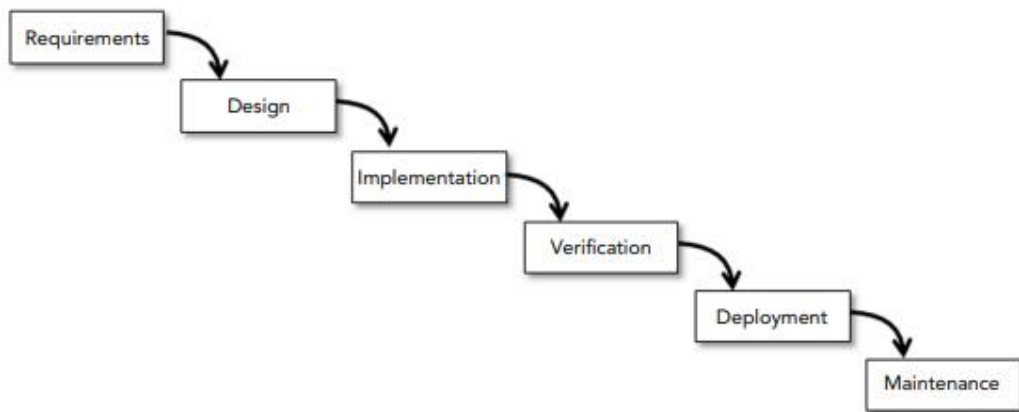
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Pengertian data menurut Satinder Bal Gupta dan Aditya Mital (2017: 1) adalah, fakta yang dapat diketahui yang dapat direkam dan disimpan di media komputer. Data juga didefinisikan sebagai fakta mentah dari informasi yang perlu diproduksi.

Metode Waterfall

Menurut Rod Stephens (2015:270), metode waterfall adalah setiap langkah yang diselesaikan secara lengkap dan menyeluruh sebelum lanjut ke langkah selanjutnya.



Gambar 2.3

Metode Waterfall

Sumber: “Beginning Software Engineering” Hal 270

Menurut Rod Stephens (2015:271), metode waterfall dapat bekerja dengan baik jika kriteria berikut terpenuhi, antara lain adalah:

1. Kebutuhan/persyaratan sudah diketahui sebelumnya.
2. Kebutuhan/persyaratan tidak termasuk barang beresiko tinggi yang tidak terselesaikan.
3. Kebutuhan/persyaratan tidak berubah banyak selama pengembangan.
4. Tim memiliki pengalaman sebelumnya dengan proyek serupa sehingga mereka tahu apa saja yang terlibat dalam membangun aplikasi.
5. Ada cukup waktu untuk melakukan semuanya secara berurutan.

I.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



J. Perancangan Sistem

Pengertian perancangan sistem menurut Jeffrey L. Whitten dan Lonnie D. Bentley (2007:33) adalah

“Spesifikasi atau konstruksi dari sebuah teknis yang diambil dari solusi berbasis komputer untuk kebutuhan bisnis yang sudah diidentifikasi dalam analisa sistem”.

K. Website

Pengertian website menurut Sidik dalam Nanda Diaz Arizona (2017:107), adalah situs Web (Website) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hiperlink yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di Internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (detail).

Pengertian website menurut Bekti dalam Yoki Firmansyah dan Pitriani adalah *“Kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara ,dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing - masing dihubungkan dengan jaringan - jaringan halaman”.*

L. Aplikasi berbasis Website

Pengertian aplikasi berbasis *website* menurut Simamarta dalam Nanda Diaz (2017:107) adalah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antar muka berbasis web.

Berikut ini beberapa aplikasi berbasis web, yaitu :

1. Web Browser

Menurut Sibero dalam Pitriani (2017:54) mengatakan bahwa Web Server adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman - halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML.

C

Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. Web Server

Menurut Sadeli dalam Pitriani (2017:54) mengatakan bahwa Web Browser adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi web.

M. Internet

Pengertian *internet* menurut Simamarta dalam Nanda Diaz (2017:107) adalah

“Internet adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer untuk mendapatkan informasi dari komputer yang ada didalam kelompok tersebut dengan asumsi bahwa pemilik komputer memberikan izin akses”.

N. Database

Pengertian *database* menurut Satinder Bal Gupta & Aditya Mittal (2017: 3) adalah

“kumpulan data yang saling terkait yang disimpan bersama dengan redundansi terkontrol untuk melayani satu atau lebih aplikasi dengan cara yang optimal”.

O. Hypertext Markup Language (HTML)

Pengertian Hypertext Markup Language menurut Mike O’Kane (2018:106) adalah, bahasa markup yang banyak digunakan untuk menentukan bagaimana data akan ditampilkan oleh browser web.

Pengertian Hypertext Markup Language menurut Jennifer Niederst Robbins (2018:10) adalah

“HTML (HyperText Markup Language) adalah bahasa penulisan yang digunakan untuk membuat dokumen halaman web”.

P. Cascading Style Sheets (CSS)

Pengertian CSS menurut Jennifer Niederst Robbins (2018:11) adalah, Cascading Style Sheets (CSS) menjelaskan bagaimana seharusnya konten tampil pada HTML.

Selain itu, font, warna, gambar latar belakang, spasi baris, tata letak halaman, dan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



sebagainya, semuanya dikontrol dengan CSS serta kita menambahkan efek khusus dan animasi ke halaman website.



Q.

Hypertext Preprocessor (PHP)

Pengertian PHP menurut Robin Nixon (2018:7) adalah sebuah bahasa fleksibel yang dapat diletakkan pada bagian manapun di HTML. Dengan menggunakan PHP, dapat memodifikasi HTML dengan cepat, memproses kartu kredit, menambahkan detail pengguna ke database, atau mengambil informasi dari situs web pihak ketiga.

Pengertian PHP menurut Julie C. Meloni (2017:127) adalah

“sebuah bahasa server-side yang beroperasi pada sebuah web server”.

R.

JavaScript

Pengertian JavaScript menurut Jennifer Niederst Robbins (2018:593) adalah, JavaScript adalah bahasa pemrograman yang menambahkan interaktivitas dan perilaku khusus kepada website. JavaScript adalah bahasa skrip sisi klien yang berarti berjalan di perangkat pengguna dan bukan di server.

S.

Model-View-Controller (MVC)

MVC adalah pola desain perangkat lunak, hal ini menggambarkan pemisahan perangkat lunak menjadi tiga elemen. Berikut penjelasan Peter Spath (2021:1) mengenai MVC :

1. Model

Model merupakan bagian sentral dari MVC yang mengelola data aplikasi yang sesuai dengan *item* data yang dapat dilihat oleh pengguna dan mungkin dapat diubah oleh interaksi pengguna.



2. View

View berguna untuk penyajian data dan elemen kontrol (*input*, tombol, kotak centang, *menu*, dan sebagainya) kepada pengguna.

3. Controller

Controller berguna untuk menangani input pengguna dan menyiapkan kumpulan data yang diperlukan untuk bagian tampilan untuk melakukan pekerjaannya. Saat tampilan menampilkan item model, tampilan tidak pernah harus tahu bagaimana data disimpan dan diambil dari beberapa penyimpanan persisten (database), hal ini adalah tanggung jawab pengontrol. Oleh karena itu, input pengguna menentukan apa yang harus dilakukan aplikasi. Selanjutnya, controller juga berisi logika aplikasi. Setiap perhitungan dan transformasi data terjadi di bagian kontrol MVC.

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

T. Codeigniter

Pengertian *Codeigniter* menurut Arrhioui et al dalam Dian Cipta (2021:47),

“Codeigniter adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur. Codeigniter memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti helpers and libraries untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dengan demikian, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat serta dalam hal ini pengembang tidak perlu menulis lagi dari awal.”

U. My Structured Query Language (MySQL)

Pengertian MySQL menurut Robin Nixon (2018:165), adalah

“Bahasa kueri terstruktur yang menggunakan bahasa Inggris untuk memungkinkan permintaan sederhana dari database”.



V. XAMPP

Pengertian XAMPP menurut Poornima Naik (2019:149), adalah

“XAMPP adalah solusi perangkat lunak sumber terbuka dan gratis yang merupakan server web lintas platform tumpukan solusi oleh Apache”.

Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian **“Pemanfaatan Web E-commerce untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran”** yang dilakukan oleh Hani Atun Mumtahana, Sekreningsih Nita, Adzinta Winerawan Tito di UMKM industri kerajinan kulit di Magetan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah rancang bangun sebuah aplikasi *e-commerce* untuk sentra industri kulit di Kabupaten Magetan. Aplikasi *e-commerce* ini akan menjadi salah satu penerapan teknologi sebagai media pemasaran hasil industri kulit yang ada di sentra industri kulit Kabupaten Magetan serta dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini ternyata mampu meningkatkan hasil pemasaran produk Kopma Antik STT sebanyak 15%.

Berdasarkan penelitian **“Peningkatan Volume Penjualan pada UMKM Industri Kreatif Makanan, Minuman, melalui E-commerce di Kota Bandung”** yang dilakukan oleh Rudi Suprianto Ahmadi, Nining Harnani, Luthfi Setiadiwibawa bertujuan untuk mengetahui bagaimana *e-commerce* dapat meningkatkan volume penjualan pada UMKM industri kreatif makanan minuman. Selanjutnya, kesimpulan dalam penelitian ini ternyata volume penjualan meningkat secara signifikan melalui penggunaan *e-commerce*.

Berdasarkan penelitian **“Peran e-commerce terhadap perekonomian Indonesia selama pandemi Covid-19”** yang dilakukan oleh Sandra Ayu dan Ahmad Lahmi memberikan kesimpulan bahwa *e-commerce* memberikan peran bagi perekonomian Indonesia selama pandemi Covid-19 baik bagi pelaku usaha, konsumen, dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

pemerintah. Bagi pelaku usaha, e-commerce menjadi solusi untuk mengatasi dampak Covid-19, meningkatkan skala usaha karena banyak investor yang berinvestasi dalam bidang ini, meningkatkan pemahaman tentang tren dan perilaku pasar, jangkauan pemasaran, dan mendorong pelaku bisnis untuk beradaptasi terhadap kondisi selama pandemi dan teknologi. E-commerce juga bermanfaat bagi konsumen diantaranya memberikan keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi karena tetap mematuhi protokol kesehatan. Konsumen juga lebih efektif dan efisien dalam hal waktu, tenaga, dan pemilihan harga dibanding dengan bertransaksi secara konvensional. Bagi pemerintah, keberadaan e-commerce mendorong penerimaan negara dari sektor pajak pertambahan nilai (PPN) dan e-commerce juga bisa meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional. Jadi, dapat disimpulkan bahwa e-commerce memberikan manfaat positif bagi pertumbuhan ekonomi Indonesia yang menurun karena adanya pandemi Covid-19.

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.