



# E-Commerce

THE REVOLUTION IS JUST BEGINNING

## Pertemuan 7

Fahmi Yusuf, S.Kom, MMSI

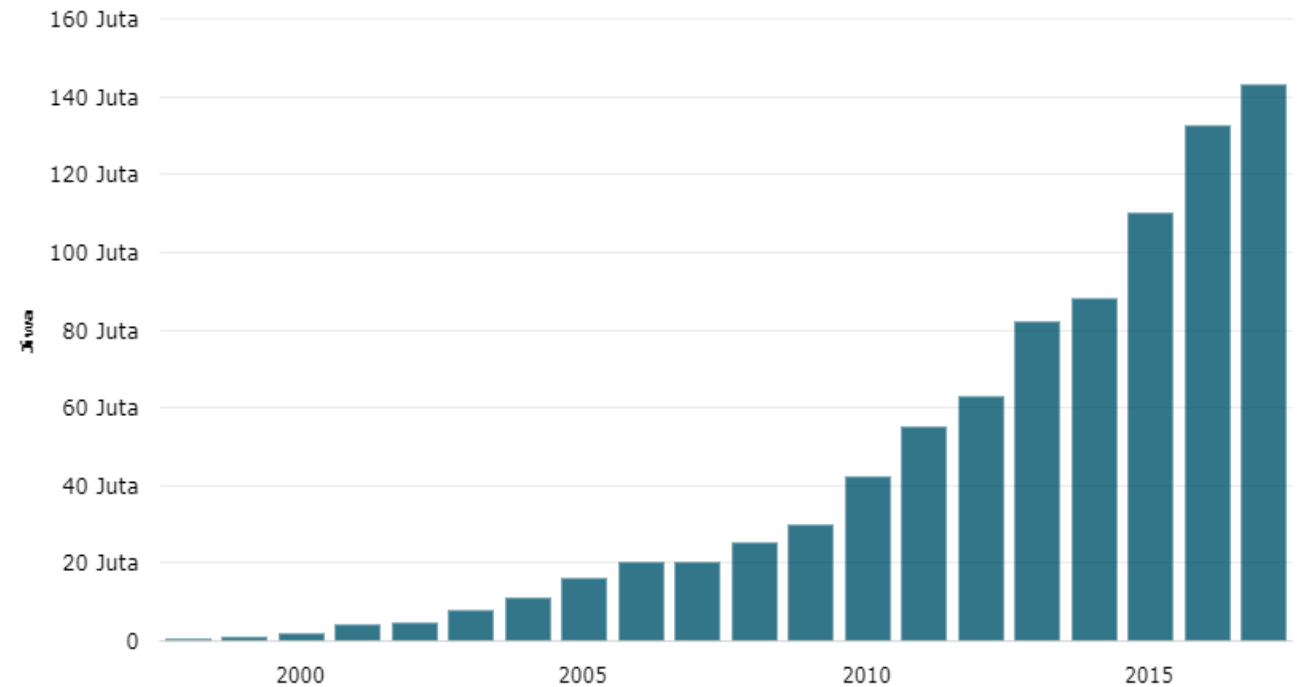
## Trend E-Commerce di Indonesia

Penjualan e-Commerce (perdagangan elektronik) ritel di Indonesia bakal tumbuh 133,5% menjadi US\$ 16,5 miliar atau sekitar Rp 219 triliun pada 2022 dari posisi 2017. Pertumbuhan ini ditopang oleh pesatnya kemajuan teknologi yang memberikan kemudahan berbelanja bagi konsumen. Lahirnya Generasi Z (Gen Z) yang lahir di era digital juga turut berkontribusi terhadap pertumbuhan e-Commerce di tanah air.

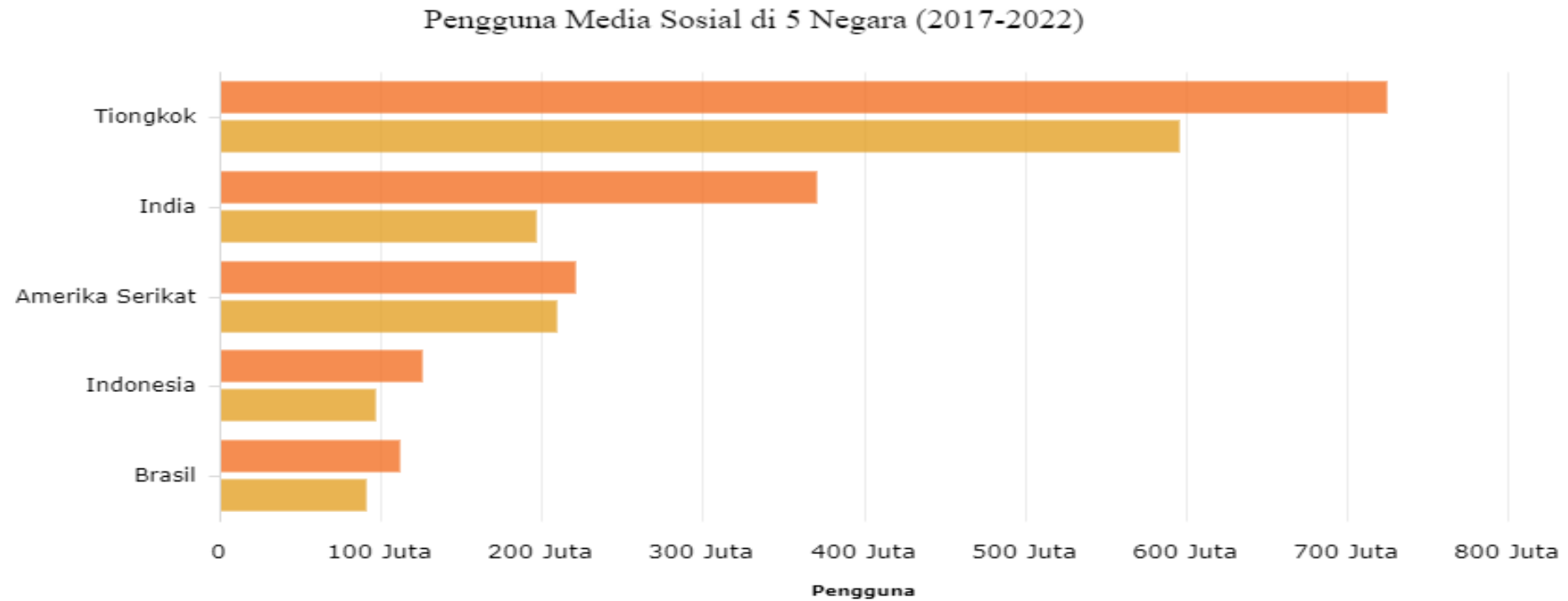


## Trend E-Commerce di Indonesia

Jumlah pengguna internet di Indonesia pada 1998 baru mencapai 500 ribu, tapi pada 2017 telah mencapai lebih dari 100 juta. Pesatnya perkembangan teknologi, luasnya jangkauan layanan internet, serta makin murah harga gadget (gawai) untuk akses kedunia maya membuat pengguna internet tumbuh cukup pesat.

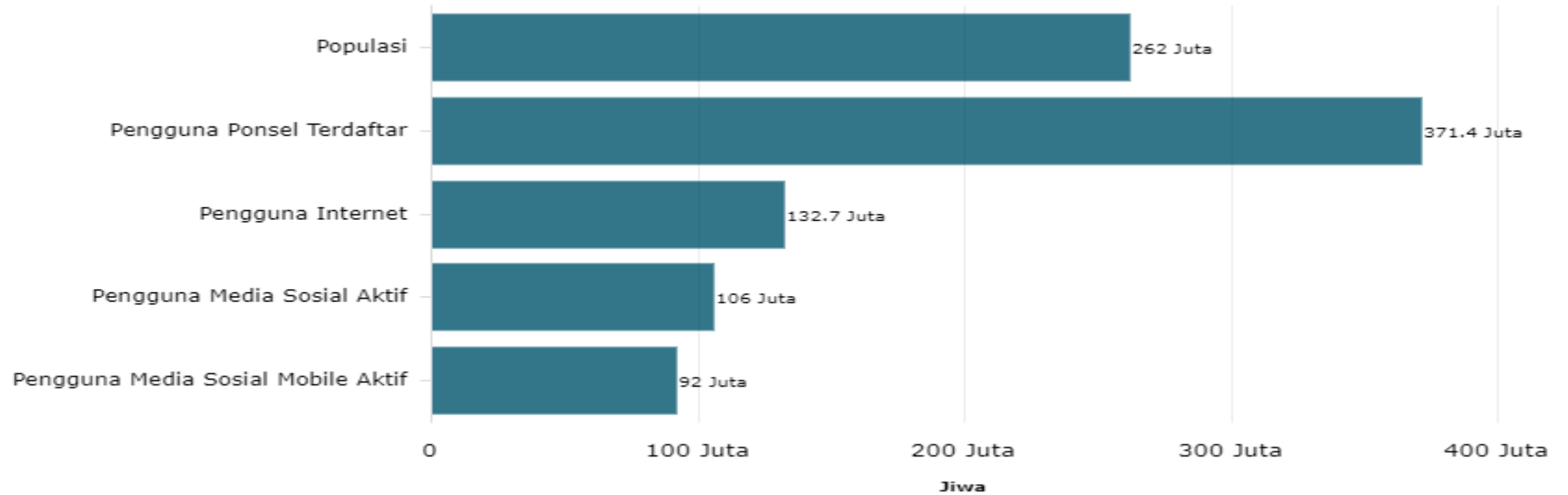


## Trend E-Commerce di Indonesia



## Trend E-Commerce di Indonesia

Pengguna Ponsel dan Penetrasi Media Sosial (Jan 2017)

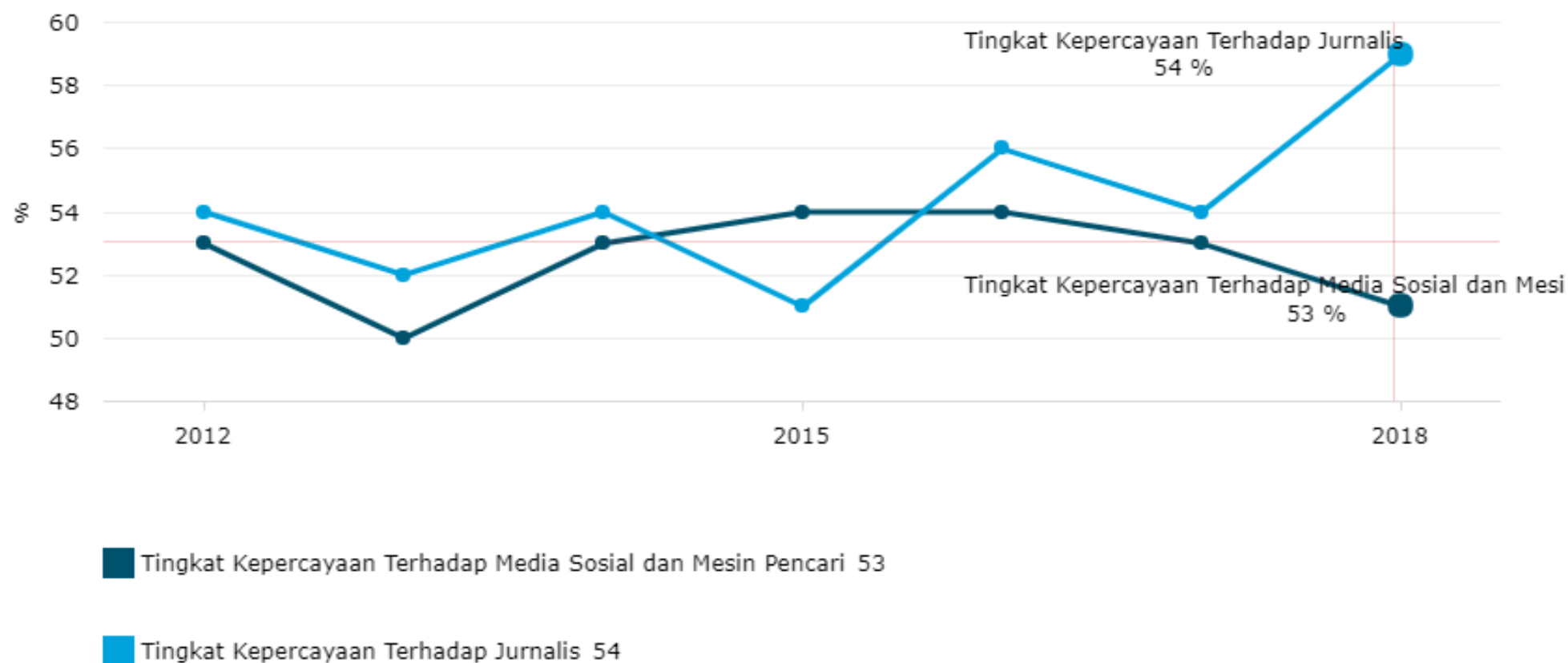


## Trend E-Commerce di Indonesia



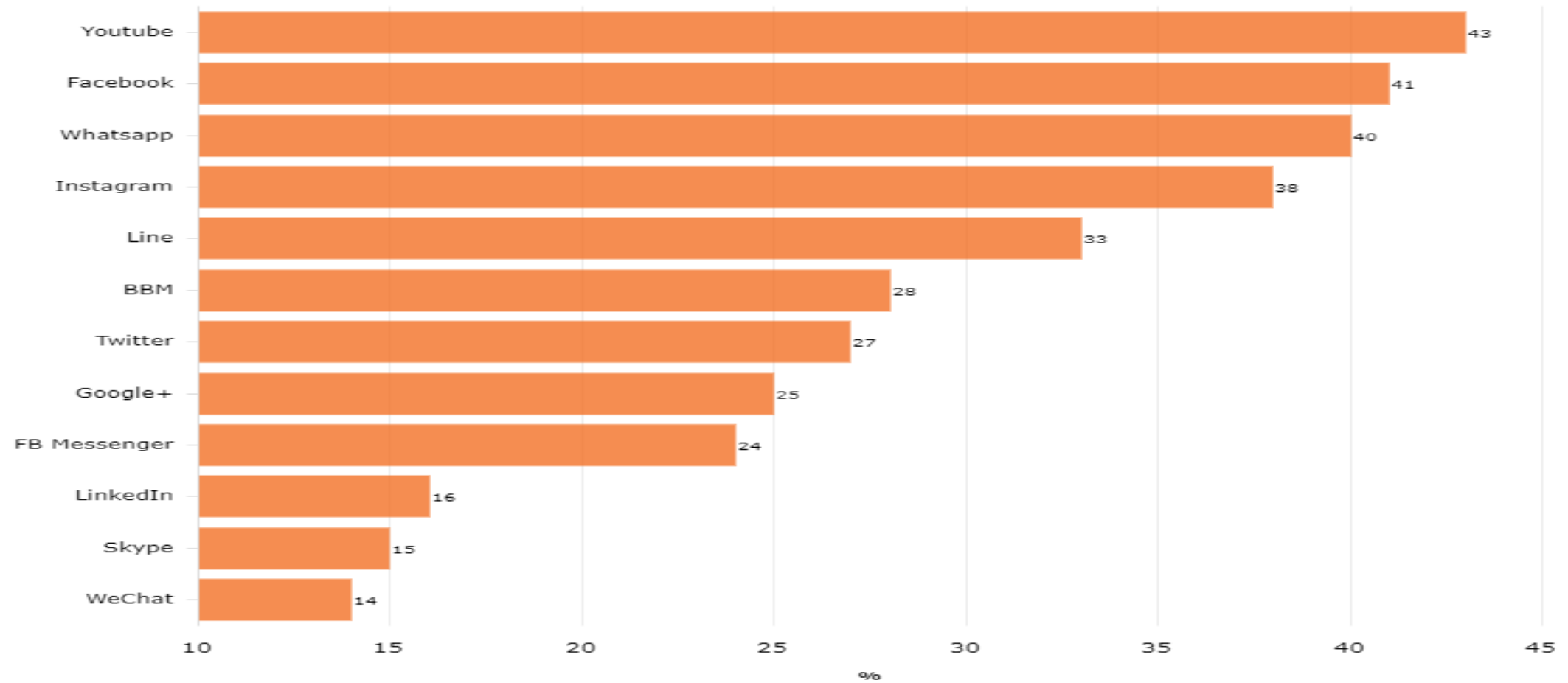
## Trend E-Commerce di Indonesia

Tingkat Kepercayaan Publik Terhadap Media Sosial/Mesin Pencari dan Jurnalis (2012-2018)



## Trend E-Commerce di Indonesia

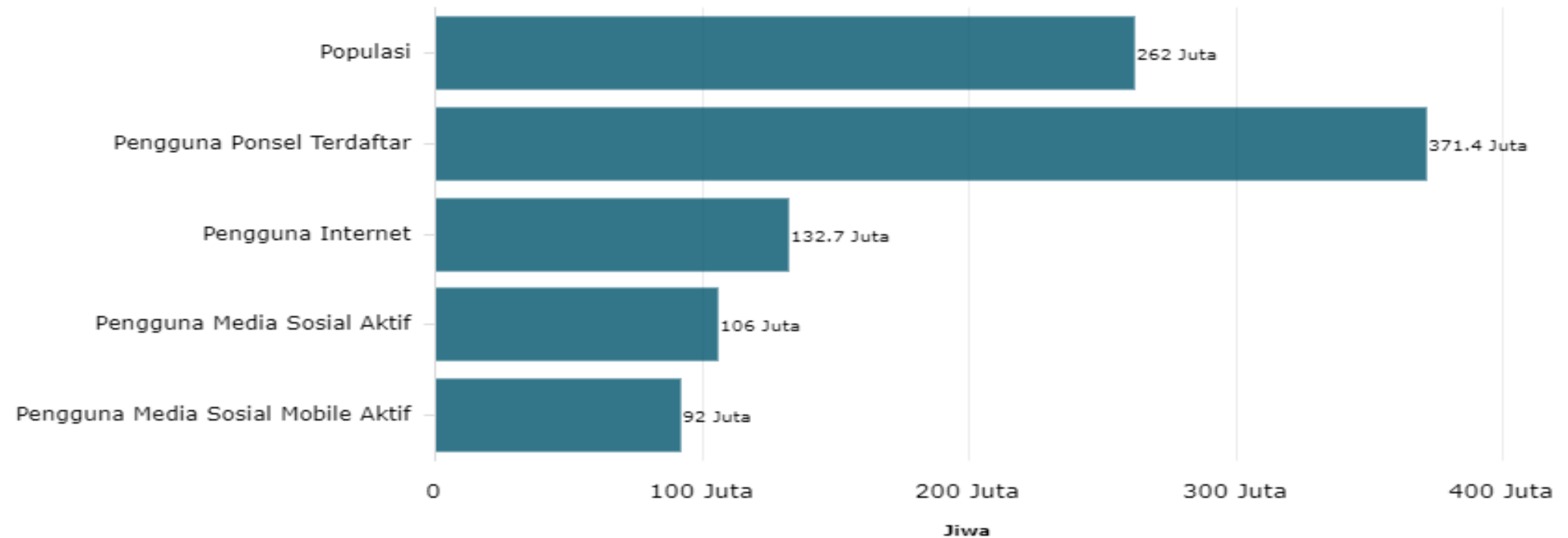
Media Sosial yang Paling Sering Digunakan di Indonesia (2017)





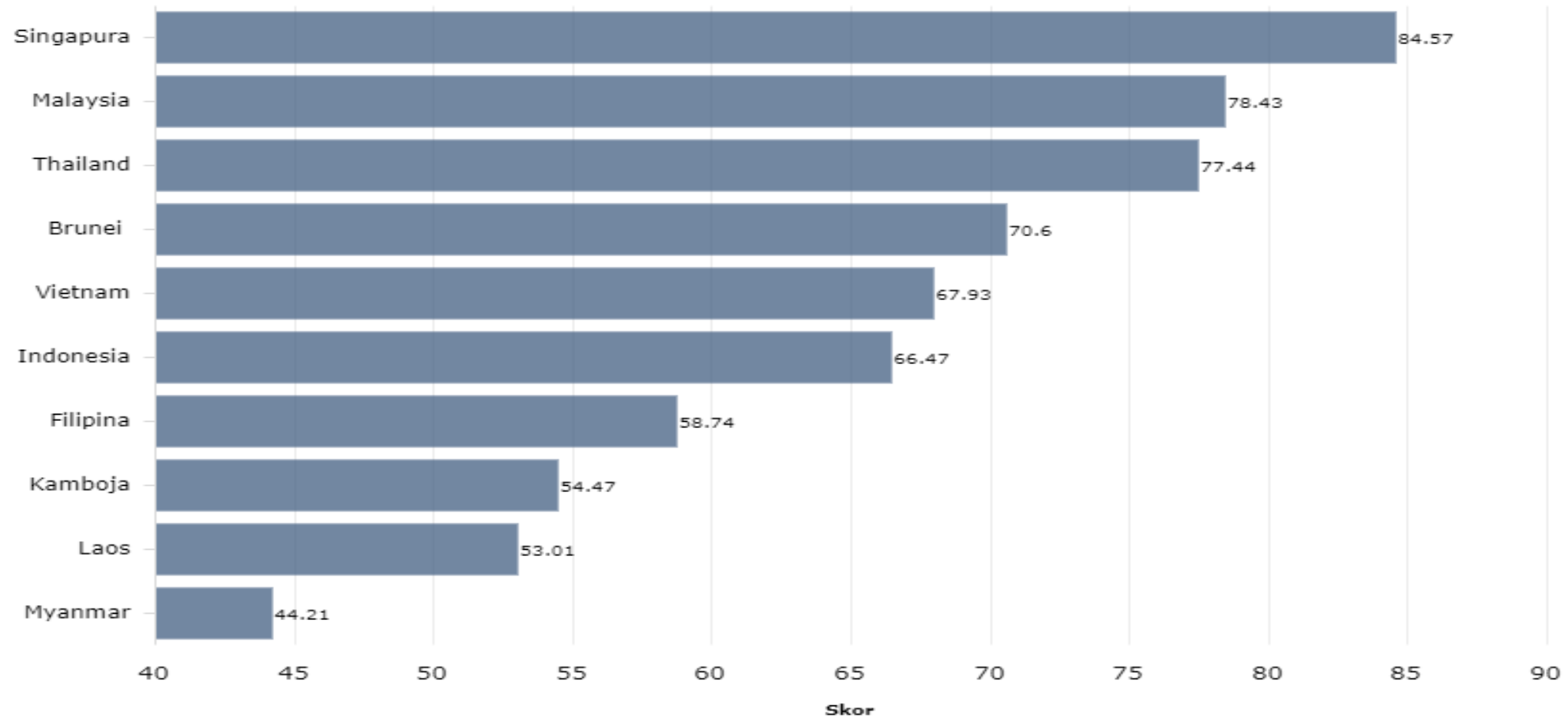
## Trend E-Commerce di Indonesia

Pengguna Ponsel dan Penetrasi Media Sosial (Jan 2017)



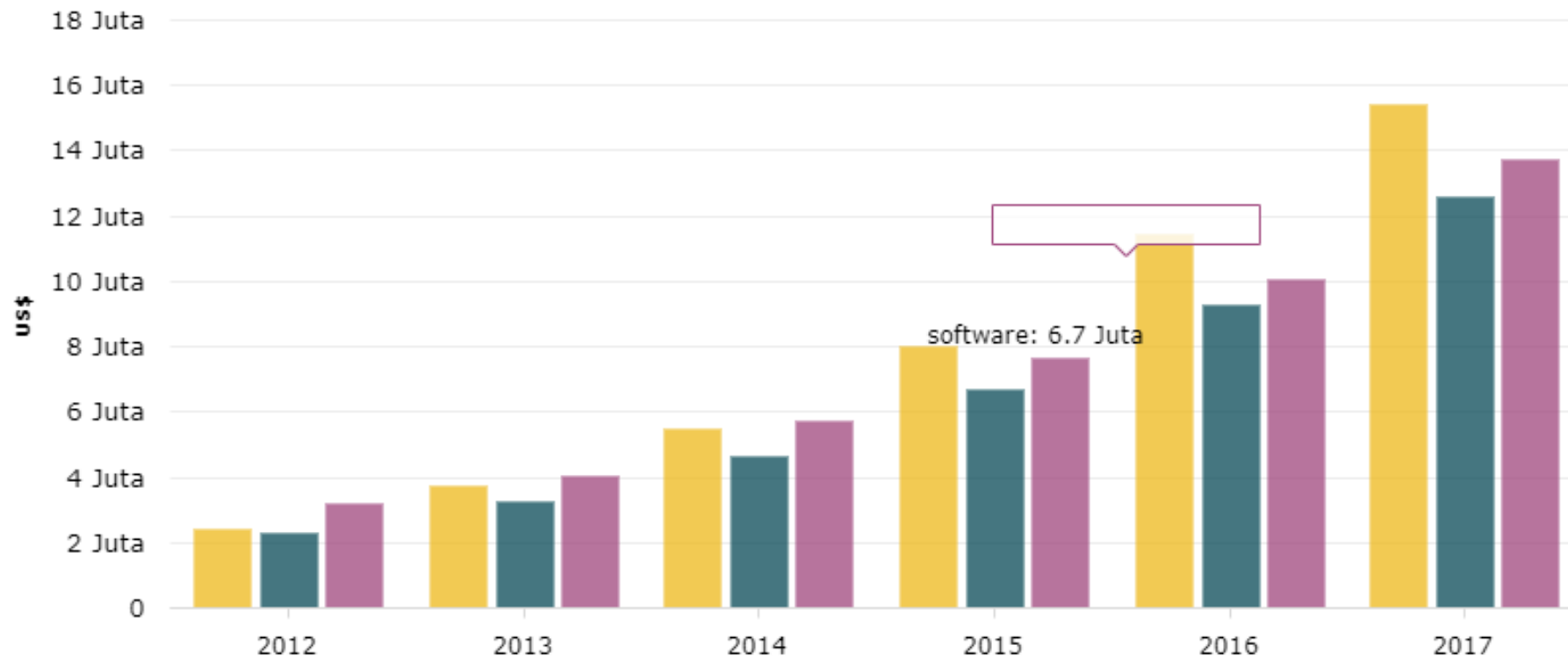
## Trend E-Commerce di Indonesia

Skor Kemudahan Berbisnis Negara-Negara Asia Tenggara 2018



## Trend E-Commerce di Indonesia

Nilai Pasar Big Data di Indonesia



## ***Apa Itu E-Commerce?***

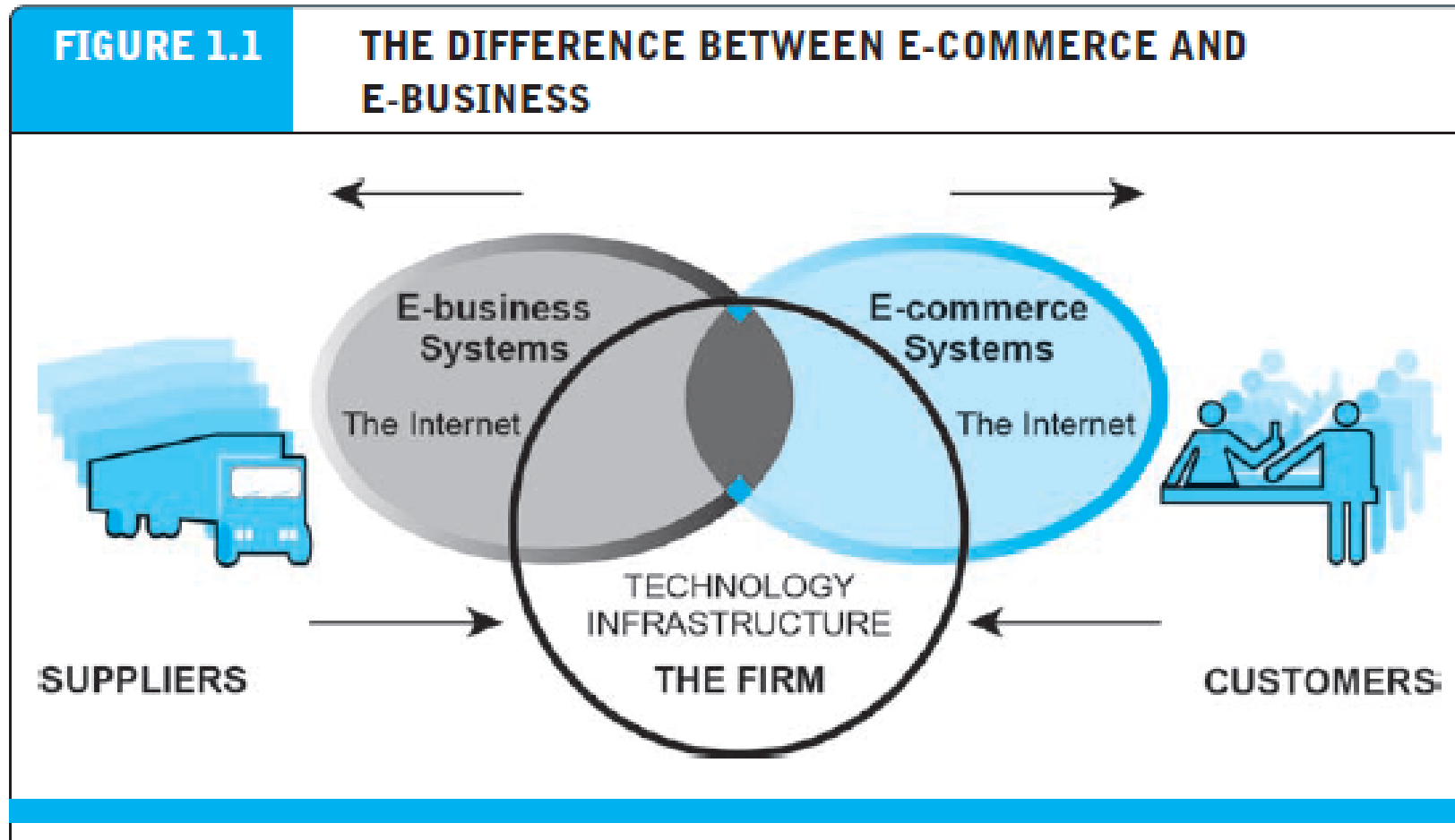
the use of the Internet, the Web, and apps to transact business. More formally, digitally enabled commercial transactions between and among organizations and individuals. (Loudon)

E-commerce pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali banner-elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman-web (website). Menurut Riset Forrester, perdagangan elektronik menghasilkan penjualan seharga AS\$12,2 miliar pada 2003. Menurut laporan yang lain pada bulan oktober 2006 yang lalu, pendapatan ritel online yang bersifat non-travel di Amerika Serikat diramalkan akan mencapai seperempat trilyun dolar US pada tahun 2011.

Istilah “perdagangan elektronik” telah berubah sejalan dengan waktu. Awalnya, perdagangan elektronik berarti pemanfaatan transaksi komersial, seperti penggunaan EDI untuk mengirim dokumen komersial seperti pesanan pembelian atau invoice secara elektronik.



## *E-Commerce VS E-Business*



E-commerce primarily involves transactions that cross firm boundaries. E-business primarily involves the application of digital technologies to business processes within the firm.

# Bagaimana Merespon *Masa Depan*



1. Komitmen **peningkatan** investasi di pengembangan *digital skills*
2. Selalu mencoba dan menerapkan *prototype* teknologi terbaru, ***Learn by doing!***
3. Menggali bentuk **kolaborasi baru bagi model sertifikasi atau pendidikan** dalam ranah peningkatan *digital skill*
4. Dilakukanny **kolaborasi** antara dunia industri, akademisi, dan masyarakat untuk mengidentifikasi permintaan dan ketersediaan skill bagi era digital di masa depan
5. Menyusun kurikulum pendidikan yang telah memasukan **materi terkait *human-digital skills***

Lini Masa

# Tahap-Tahap Revolusi Industri

1800

1900

2000 now



Fase periode **Revolusi Industri** membutuhkan masa yang semakin singkat dari waktu ke waktu



# Wajah Kegiatan **Ekonomi Dunia** saat Ini



Saat ini berbagai macam kebutuhan manusia telah banyak menerapkan dukungan **internet** dan **dunia digital** sebagai wahana interaksi dan transaksi

## *Sharing economy*



## *e-Education*



## *e-Government*



## *Cloud Collaborative*



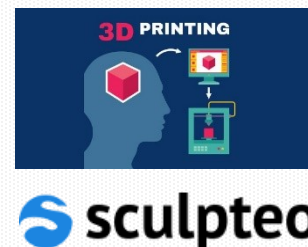
## *Marketplace*



## *Online Health Services*



## *Smart Manufacturing*



## *Smart City*



## *Smart Appliances*





# Era Baru *Industri* Digital



## Ancaman:

- Secara global era digitalisasi akan menghilangkan sekitar 1 – 1,5 miliar pekerjaan sepanjang tahun 2015-2025 karena digantikannya posisi manusia dengan mesin otomatis (Gerd Leonhard, *Futurist*);
- Diestimasi bahwa di masa yang akan datang, 65% murid sekolah dasar di dunia akan bekerja pada pekerjaan yang belum pernah ada di hari ini (*U.S. Department of Labor report*).

## Peluang:

- Era digitalisasi berpotensi memberikan peningkatan *net* tenaga kerja hingga 2.1 juta pekerjaan baru pada tahun 2025
- Terdapat potensi pengurangan emisi karbon kira-kira 26 miliar metrik ton dari tiga industri: elektronik (15,8 miliar), logistik (9,9 miliar) dan otomotif (540 miliar) dari tahun 2015-2025 (World Economic Forum).

# Gejala-Gejala Transformasi *di Indonesia*

*Saat ini beberapa jenis model bisnis dan pekerjaan di Indonesia sudah terkena dampak dari arus era digitalisasi*

- Toko konvensional yang ada sudah mulai tergantikan dengan model bisnis *marketplace*.
- Taksi atau Ojek Tradisional posisinya sudah mulai tergeserkan dengan moda-moda berbasis online



Toko Fisik



Market Place Online



Ojek dan Taksi Konvensional



GRABTAXI



U B E R

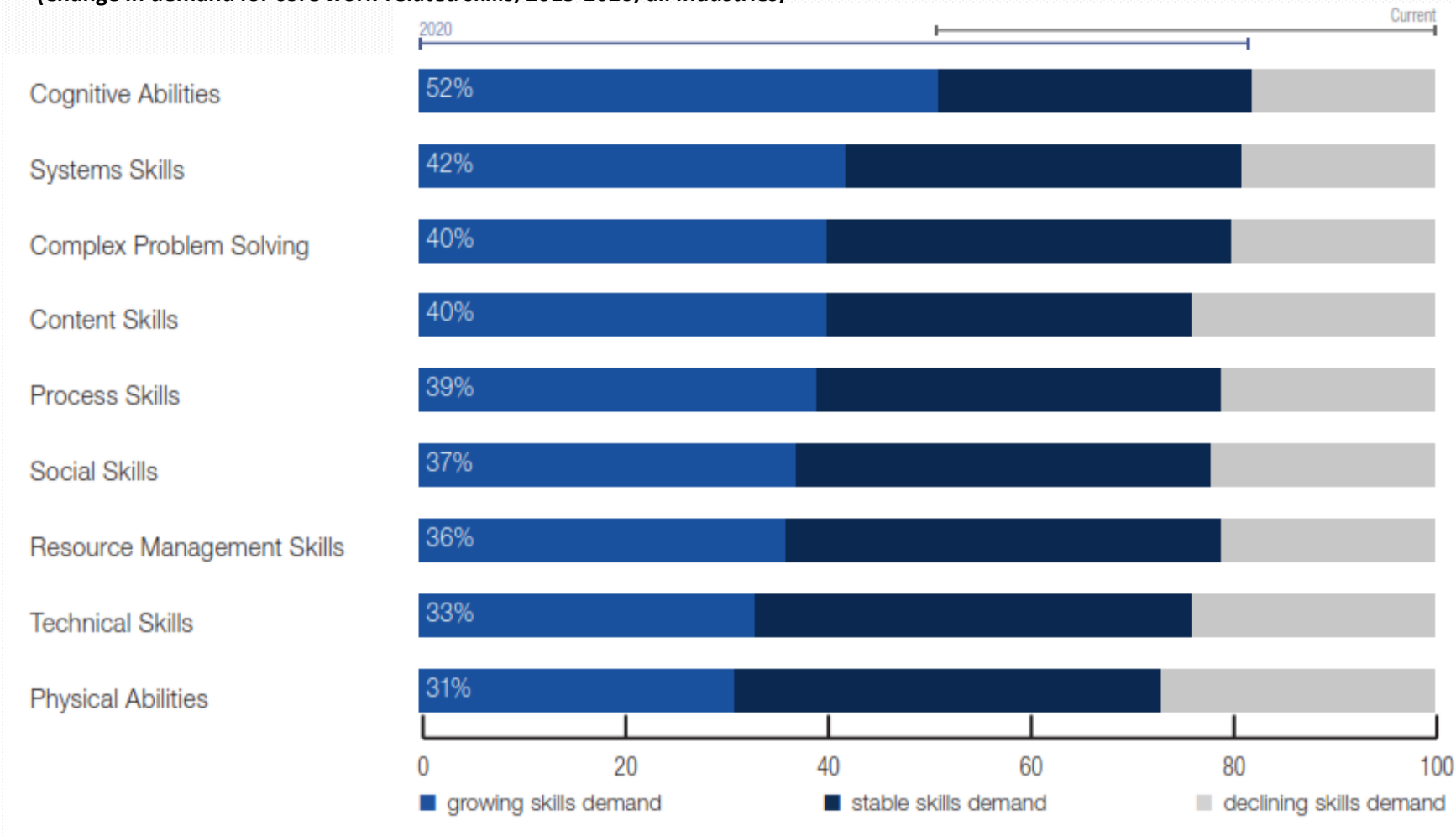
GO-Jek, Grab, Uber, dll.

# Skill di Industri Masa Depan



# Skill di Industri Masa Depan (2)

(Change in demand for core work-related skills, 2015-2020, all industries)



Sumber: idem

- 1) Cognitive Abilities
- 2) System Skills
- 3) Complex Problem Solving
- 4) Content Skills
- 5) Process Skills

Merupakan 5 *skills* yang pertumbuhan permintaannya akan paling tinggi berdasarkan beberapa sektor industri, di mana sebelumnya sektor tersebut tidak banyak membutuhkannya