

## PERTEMUAN 14 : UPLOAD ECOMMERCE

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pada pertemuan ini akan dijelaskan memilih doman dan hosting. Anda harus mampu:

- 14.1. Memilih Domain
- 14.2. Memilih Hosting
- 14.3. Melakukan Upload eCommerce

### B. URAIAN MATERI

#### *Tujuan Pembelajaran 14.1:*

##### *Memilih Domain*

#### Memilih Alamat (Domain)

**Domain** merupakan semacam identitas server komputer kita dalam jaringan komputer atau internet, domain sendiri berfungsi untuk mempermudah pengguna internet dalam mengakses server tanpa harus mengingat deretan angka rumit yang biasa disebut dengan *Alamat IP*. contoh domain seperti "bunga.com" yang berarti untuk mengunjungi *website* bunga Anda tinggal mengetikkan bunga.com pada kotak URL pada *browser*.

Bentuk umum nama domain :

**http://www.namadomain.tld**

**atau**

**http://www.subdomain.namadomain.tld/direktor**

Penjelasan bagian-bagian dari domain

- 1) Nama domain merupakan nama yang terdaftar dari *Website*.
- 2) Subdomain. Sebuah domain yang merupakan bagian dari domain yang lebih besar.

- 3) TLD. top-level domain, teratas dalam hirarki nama domain, juga dikenal sebagai domain extension
- 4) Directory. Sebuah folder untuk menyimpan konten

### Top Level Domain

Top Level Domain masih dibagi lagi menjadi 2 jenis yaitu : *Generic/Global Top Level Domain (gTLD)* dan *Country Code Top Level Domain (ccTLD)*.

***Generic/ Global Top Level Domain*** merupakan domain yang digunakan untuk mengidentifikasi alamat domain secara global

- a) .com (berarti Komersial)
- b) .net (berarti Network atau Jaringan)
- c) .org (berarti Organisasi)
- d) .edu (berarti pendidikan/edukasi)
- e) .gov (berarti pemerintahan)
- f) .mil (berarti militer)
- g) .info (berarti informasi)
- h) dan lain-lain

***Country Code Top Level Domain (ccTLD)*** merupakan domain yang dipakai untuk mengidentifikasi kode negara

- a) .id (Kode Domain Negara Indonesia)
- b) .ca (Kode Domain Negara Canada)
- c) .us (Kode Domain Negara Amerika Serikat)
- d) .uk (Kode Domain Negara Inggris)

Cara memilih Domain yaitu.

#### 1) Utamakan memilih domain dengan TLD .com

.com adalah yang paling populer di dunia sehingga menjadi pilihan yang paling utama. Tapi kalau udah diambil orang lain, kamu dapat memilih .net atau .org sebagai alternatif. Tiga TLD yang telah disebutkan tadi merupakan yang paling populer digunakan, namun tetap .com yang paling utama. Harga ketiga TLD itu pun rata-rata sama aja

**2) Sesuaikan nama domain dengan isi *website*.**

Perlu Anda ketahui bahwa nama domain dapat mencerminkan isi dari *website* Anda. Oleh karena itu penting untuk memilih nama domain yang kurang lebih sesuai dengan apa yang ada pada *website* kita. Misal saja Anda akan membuat sebuah toko *online* yang menjual berbagai produk-produk fashion seperti baju, celana, dan aksesoris lainnya. Maka Anda dapat membuat sebuah nama domain yang sesuai dengan itu, contoh : newfashion.com atau fashionlengkap.com. Dengan demikian, hanya melalui nama saja orang lain akan dengan mudah mengetahui apa isi *website* Anda.

**3) Mudah diingat.**

Sebuah nama domain yang baik harus mudah diingat, walaupun ada fungsi “bookmark” di-browser. Namun memiliki nama yang berkesan akan memudahkan orang untuk mengingat kembali *website* Anda. Pilihlah domain yang mudah diingat oleh orang lain. Karena biasanya nama yang mudah diingat oleh orang lain cepat sekali untuk menjadi brand.

**4) Jangan terlalu panjang.**

Panjang suatu domain maksimal dua puluh karakter. Akan lebih baik jika hanya sepuluh. Karena nama domain yang panjang dan rumit akan menyulitkan orang lain, dan akan makin susah untuk diingat. Nama domain yang dianggap bagus terdiri dari satu kata, dua kata cukup bagus sedangkan tiga kata dianggap hal yang umum atau kurang.

***Tujuan Pembelajaran 14.2:***

**Memilih Hosting**

**a. Memilih *Hosting*.**

- 1) Pastikan memilih *hosting* yang sesuai dengan kebutuhan dan jenis *web* Anda. Sebagai gambaran, jika Anda hendak membuat toko *online*, tentunya akan sedikit berbeda ketika Anda membuat *website* profil pribadi, karena toko *online* membutuhkan kapasitas penyimpanan data yang lebih besar untuk menampung gambar-gambar produk yang banyak. Jadi pastikan *website* seperti apa yang ingin Anda buat.

- 2) Pilih *Server Hosting* yang sesuai dengan target pengunjung *website* Anda.  
(*Server Hosting* USA, SGP, IIX, dan lain-lain).

- **Hosting IIX** = lokasi server di Indonesia
- **Hosting USA** = lokasi server di USA
- **Hosting SG** = lokasi server di Singapore
- **Hosting EU** = lokasi server di Eropa

Jika target pengunjung Anda dari lokal (Indonesia) maka pilihlah *Server Hosting* IIX begitu juga sebaliknya.

- 1) Cari *hosting* yang memiliki fitur lengkap seperti PHP, MySQL, SubDomain, dan lain-lain.
- 2) Pastikan cek kecepatan *hosting* yang akan Anda sewa. Untuk pengecekan kecepatan dapat dilakukan di <http://host-tracker.com>.
- 3) Pastikan Layanan *Hosting* yang Anda pilih memiliki pelayanan yang bagus. Jika memungkinkan yang memiliki pelayanan 24 jam.
- 4) Pastikan kapasitas penyimpanan data dan *bandwith* sesuai dengan kebutuhan Anda.
- 5) Cari informasi mengenai penyedia layanan *hosting* yang Anda pilih ke forum-forum atau rekan yang lebih tahu
- 6) *Hosting* merupakan tempat menyimpan file-file penting Anda, maka dari itu pilihlah yang memiliki pelayanan keamanan yang bagus. Kalau perlu ada garansinya.

Jika Anda sering melihat berbagai paket *hosting*, tentunya akan sering menemui istilah “Unlimited Bandwidth” atau “Unlimited Space”. Jangan terkecoh oleh istilah ini. Karena pada dasarnya semua sumberdata memiliki batasan. Termasuk kapasitas *bandwidth* dan *space hosting*. Jadi yang dimaksud *unlimited* di sini adalah anda berhak menggunakan fasilitas kapasitas penyimpanan atau *bandwidth* secara *unlimited* hingga batas limit sesuai spesifikasi perangkat keras server dan sesuai kebijakan masing-masing penyedia hosting.

(sumber : <http://webhostmu.com/tips-memilih-paket-hosting/>)

**Tujuan Pembelajaran 14.3:**

**Melakukan Upload eCommerce**

Cara Upload menggunakan File Manager

1. Masuk ke cPanel dan klik icon File Manager seperti di gambar.



2. cPanel akan menanyakan lokasi yang ingin dibuka. Pilih Web root dan Show Hidden Files lalu klik Go.



Gambar 14. 1 Tampilan File Manager Directory Selection

3. cPanel akan membuka Window baru (pastikan Pop-up blocker anda non-aktif). Setelah tampilan berganti, masuk ke folder /public\_html. Arahkan cursor mouse ke atas dan klik Upload.



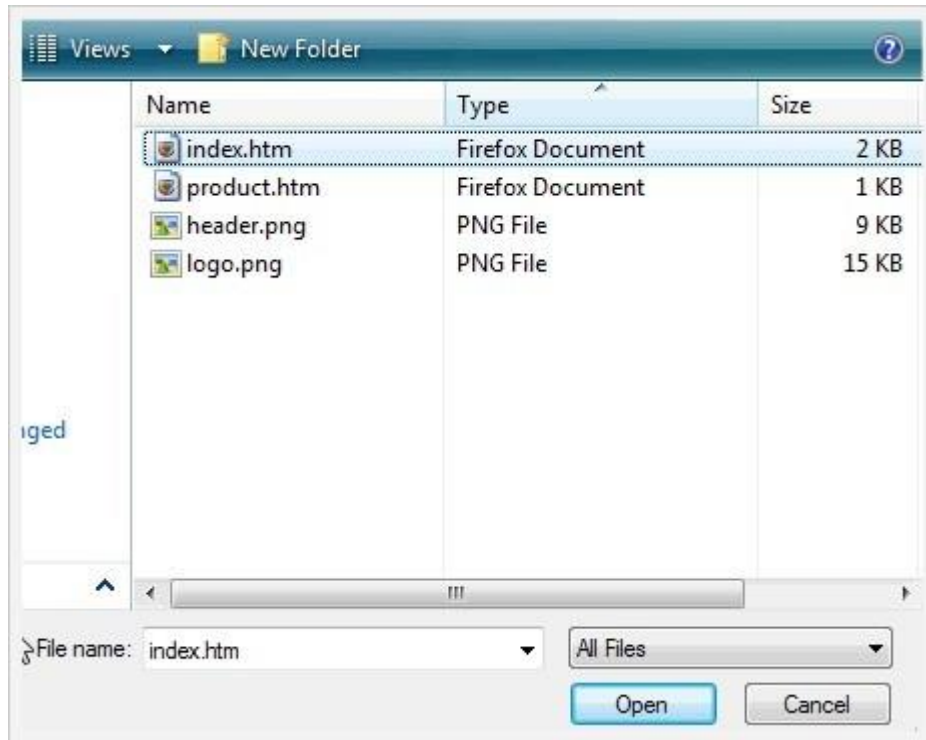
Gambar 14. 2 Tampilan Menu File Manager

4. Klik Browse untuk mulai memilih file yang ingin di-upload.



Gambar 14. 3 Tampilan Upload Files

5. Pilih file yang ingin di-upload, lalu klik Open. Ulangi untuk setiap file yang ingin di-upload.



Gambar 14. 4 Tampilan Views File

6. File-file yang diupload akan langsung dapat dilihat. Dalam contoh ini misalnya, file yang diupload ke /public\_html adalah logo.png, maka langsung bisa dibuka di semisal <http://web-anda/logo.png>.

bagi yang ingin mengupload file dalam jumlah banyak, alangkah baiknya kompres dulu file-file tersebut ke dalam bentuk **.zip**.

Dengan begitu tidak perlu mengupload file satu per satu, lebih hemat waktu, dan juga bisa menghemat bandwidth, bisa melakukannya menggunakan aplikasi seperti WinRAR, WinZip, 7-zip, ataupun yang lainnya. Selanjutnya barulah upload file tersebut dan ekstrak menggunakan menu "Extract" di File Manager.

### C. SOAL LATIHAN/TUGAS

1. Lanjutkan paper Anda dengan melakukan langkah-langkah berikut, capture semua kegiatan yang akan anda lakukan.
2. Lakukan registrasi domain dan hosting (boleh yang bayar atau gratis)
3. Lakukan Upload aplikasi eCommerce yang sudah Anda buat.

4. Gunakan teknik SEO untuk meningkatkan ranking.
5. Amati rating pengunjung, dan respon pengunjung terhadap web eCommerce yang Anda buat.
6. Buat iklan untuk mengiklankan web Anda.
7. Bagaimana respon customer terhadap iklan yang Anda buat.

## D. DAFTAR PUSTAKA

### Buku

*Electronic Commerce : The Strategic Perspective* , by Richard T. Watson, Pierre Berthon, Leyland F. Pitt, and George M. Zinkhan, Copyright © 2008 , The Global Text Project is funded by the Jacobs Foundation, Zurich, Switzerland.

*eCommerce and eBusiness*, by Zorayda Ruth Andam, May 2003, e-Asean Task Force UNDP APDP.

Onno W. Purbo, Dkk, Mengenal eCommerce, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2001

### Link and Sites:

M.  
[staffsite.gunadarma.ac.id/lulu/index.php?stateid=download&id](http://staffsite.gunadarma.ac.id/lulu/index.php?stateid=download&id)  
<http://www.crmbuyer.com/story/64103.html>  
<http://www.ecommerce-web-hosting-guide.com/ecommerce-business-models.html>  
[http://deris.unsri.ac.id/materi/deris/ecommerce\\_deris.pdf](http://deris.unsri.ac.id/materi/deris/ecommerce_deris.pdf)

## GLOSARIUM

**Domain** adalah semacam identitas server komputer kita dalam jaringan komputer atau internet, domain sendiri berfungsi untuk mempermudah pengguna internet dalam mengakses server tanpa harus mengingat deretan angka rumit yang biasa disebut dengan Alamat IP

**Hosting** adalah layanan berbasis internet sebagai tempat penyimpanan data atau tempat menjalankan aplikasi ditempat terpusat yang disebut dengan server dan dapat diakses melalui jaringan internet.



***Upload*** adalah proses mengirim file yang tersimpan dari komputer lokal ke komputer sistem jaringan Internet. Secara umum upload dapat diartikan sebagai proses transmisi data dari pemakai komputer/komputer client ke jaringan internet.

## GLOSARIUM

**eCommerce** adalah pembelian (buying), penjualan (selling) dan pemasaran (marketing) barang serta jasa melalui sistem elektronik.

**Business-to-consumer** (B2C) adalah pihak penjual adalah suatu organisasi, dan pihak pembeli adalah perorangan

**Business-to-business** (B2B) adalah baik pihak penjual dan pembeli kedua-duanya adalah organisasi bisnis

**Consumer-to-consumer** (C2C) adalah pihak perorangan menjual produk ataupun jasa ke orang lain.

**Business-to-employee** (B2E) adalah suatu organisasi menggunakan e-commerce di dalam internal organisasi tersebut untuk memberikan informasi dan jasa pada para pegawainya

**E-Government** adalah penggunaan teknologi internet dan e-commerce untuk memberikan layanan informasi mengenai layanan publik kepada masyarakat (disebut sebagai [G2C EC]), atau rekan bisnis dan supplier (disebut government-to-business [G2B EC])

**Mobile Commerce** (M-commerce) adalah e-commerce dilaksanakan dengan menggunakan fasilitas wireless. Misal: penggunaan handphone untuk berbelanja melalui internet

**Transmission Control Protocol/ Internet Protocol** (TCP/IP) adalah protokol komunikasi jaringan yang digunakan di Internet.

**Routing** adalah proses penentuan jalur pesan yang akan diambil dari komputer pengirim ke komputer penerima

**Message distribution infrastructure** adalah Lapisan ini terdiri dari perangkat lunak untuk mengirim dan menerima pesan. Tujuannya untuk menyampaikan pesan dari server ke klien

**Internet** adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan jutaan bahkan milyaran jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, satelit dan lain sebagainya.

**Electronic Data Interchange** adalah pertukaran data komputer antar berbagai bidang organisasi atas suatu informasi terstruktur dalam format yang standar dan bisa diolah oleh komputer

**Data Element** adalah merupakan potongan data seperti tanggal, harga atau nama organisasi.

**Data Segment** adalah dalam suatu baris data disebut dengan segment dan setiap item di dalam segmen mewakili satu elemen.

**Transaction Set** adalah suatu transaction set merupakan dokumen khusus seperti dokumen pesanan pembelian. Di dalam transaction set, ada 3 area utama: area header, area detail dan area summary.

**Functional Group** adalah sekelompok transaction set yang sejenis. Transaction set di dalam functional group dikelompokkan berdasarkan functional identifier yang sama.

**Confidentially** adalah Menjamin apakah informasi yang dikirim tersebut tidak dapat dibuka atau tidak dapat diketahui oleh orang lain yang tidak berhak.

**Integrity** adalah Menjamin konsistensi data tersebut apakah masih utuh sesuai aslinya atau tidak, sehingga upaya orang-orang yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan penduplikatan dan perusakan data bisa dihindari.

**Availability** adalah Menjamin pengguna yang sah agar dapat mengakses informasi dan sumber miliknya sendiri.

**Legitimate Use** adalah Menjamin kepastian bahwa sumber tidak digunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab

**Security Policy** (Kebijaksanaan keamanan yang digunakan) adalah satu set aturan yang diterapkan pada semua kegiatan-kegiatan pengamanan dalam security domain. Security domain merupakan satu set sistem komunikasi dan computer yang dimiliki oleh organisasi yang bersangkutan.

**Authorization** (Otorisasi) adalah pemberian kekuatan secara hukum untuk melakukan segala aktifitasnya

**Accountability** (kemampuan dapat diakses) adalah memberikan akses ke personal security.

**A Threat** (Ancaman yang tidak diinginkan) adalah kemungkinan-kemungkinan munculnya seseorang, sesuatu atau kejadian yang bisa membahayakan aset-aset yang berharga khususnya hal-hal yang berhubungan dengan confidentiality, integrity, availability dan legitimate use.

**An Attack** adalah Serangan yang merupakan realisasi dari ancaman

**Safeguards** (Pengamanan) adalah pengamanan yang meliputi control fisik, mekanisme, kebijaksanaan dan prosedur yang melindungi informasi berharga dari ancaman-ancaman yang mungkin timbul setiap saat.

**Vulnerabilities** adalah Lubang-lubang keamanan yang bisa ditembus

**Risk** (Resiko kerugian) adalah perkiraan nilai kerugian yang ditimbulkan oleh kemungkinan adanya attack yang sukses.

**Risk Analysis** (Analisa Kerugian) adalah proses yang menghasilkan suatu keputusan apakah pengeluaran yang dilakukan terhadap safeguards benar-benar bisa menjamin tingkat keamanan yang diinginkan.

**Uang elektronik** (atau uang digital) adalah uang yang digunakan dalam transaksi Internet dengan cara elektronik

**Digital cash** adalah sistem pembayaran yang mengandung sebuah tanda tangan digital (digital signature) dan dilengkapi dengan sepasang kunci publik-privat (public-private keys).

**E-Cash** adalah sistem pembayaran elektronik yang dapat digunakan untuk menarik dan melakukan setoran tunai secara elektronik melalui Internet

**Iklan online** adalah Metode periklanan dengan menggunakan media internet dan layanannya, misalkan web (World Wide Web) dengan tujuan menyampaikan pesan pemasaran (promosi) agar pelanggan tertarik dan membeli produk yang ditawarkan

**Pay Per Impression** adalah Pengiklan harus membayar setiap kali iklan tampil pada halaman website penyedia iklan

**Pay Per Click** adalah Pengiklan membayar pemasang iklan setiap kali pengunjung mengklik pesan iklan mereka

**Pay Per Action** adalah Pengiklan hanya membayar untuk iklan mereka bila pengunjung telah melakukan tindakan yang diinginkan

**Pay Per Sale** adalah Tipe yang memberikan komisi sesuai dengan jumlah produk atau layanan yang berhasil terjual melalui link yang ditampilkan afiliator

**Pay Per Lead** adalah Tipe pembayaran ini memberikan komisi berdasarkan jumlah orang yang telah mengisi form (isian), survei, atau sign up untuk menjadi member pada website pemilik program affiliate.

**Pay Per Download** adalah Tipe pembayaran ini memberikan komisi berdasarkan orang yang mengunduh file atau produk yang ditawarkan penyelenggara affiliate.

**Impulse buying** adalah mengubah daya tarik orang yang awalnya tidak berniat membeli menjadi membeli.

**Search Engine Optimization (SEO)** merupakan upaya untuk meraih peringkat utama di hasil pencarian search engine

**Ranking dan traffic** adalah peringkat yang baik memungkinkan traffic yang datang dari search engine sangat besar

**Link Exchange** adalah merupakan program yang bertujuan untuk saling bertukar link dengan website lain yang berhubungan dengan bisnis kita

**Google Keyword Planner Tool** adalah Fasilitas ini digunakan untuk mengetahui informasi seputar keyword atau kata kunci yang digunakan berkaitan dengan produk bisnis kita

**Enterprise Resource Planning** adalah sebuah sistem informasi perusahaan yang dirancang untuk mengkoordinasikan semua sumber daya, informasi dan aktifitas yang diperlukan untuk proses bisnis lengkap

**Customer Relationship Management (CRM)** adalah sebuah sistem informasi yang terintegrasi yang digunakan untuk merencanakan, menjadwalkan, dan mengendalikan aktivitas-aktivitas prapenjualan dan pascapenjualan dalam sebuah organisasi

**Return On Investment (ROI)** adalah salah satu bentuk dari rasio profitabilitas yang dimaksudkan dapat mengukur kemampuan perusahaan dengan keseluruhan dana yang ditanamkan dalam aktiva yang digunakan untuk operasinya perusahaan untuk menghasilkan keuntungan

**Cross selling** adalah suatu konsep penjualan yang selalu memanfaatkan penjualan produk pertama untuk masuk pada penjualan produk lainnya kepada customer yang sama ataupun customer terkait

**Supply Chain Management** adalah sebuah sistem pendekatan total untuk mengantarkan produk ke konsumen akhir dengan menggunakan teknologi informasi untuk mengkoordinasikan semua elemen supply chain dari mulai pemasok ke pengecer, lalu mencapai tingkat berikutnya yang merupakan keunggulan kompetitif yang tidak tersedia di sistem logistik tradisional

**Upstream supply chain** adalah aktivitas dari supplier ke perusahaan, kegiatan tersebut meliputi pembelian bahan baku dan segala hubungan antara supplier ke perusahaan itu sendiri. Di dalam upstream supply chain, aktivitas yang utama adalah pengadaan.

**Downstream supply chain** adalah aktivitas dari perusahaan ke customer, meliputi kegiatan memperkenalkan dan memasarkan produk kepada customer. Di dalam downstream supply chain, perhatian diarahkan pada distribusi, pergudangan, transportasi, dan after-sales-service.

**Aplikasi eCommerce** adalah program aplikasi open source yang digunakan untuk membuat Toko Online.

**OpenCart** adalah salah satu aplikasi web yang berbasis CMS (Content Management System) khusus untuk penjualan secara online

**Katalog** adalah sarana bagi perusahaan untuk menyajikan secara rinci cakupan produk dan jasa, langsung kepada pelanggan.

**Produk** adalah segala sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan dan yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan konsumen

**Shipping** adalah perintah/ instruksi pengiriman yang dibuat oleh pengirim barang kepada perusahaan pengangkutan.

**Testimoni** adalah , kesaksian akan keberhasilan produk atau jasa tertentu

**Domain** adalah semacam identitas server komputer kita dalam jaringan komputer atau internet, domain sendiri berfungsi untuk mempermudah pengguna internet dalam mengakses server tanpa harus mengingat deretan angka rumit yang biasa disebut dengan Alamat IP

**Hosting** adalah layanan berbasis internet sebagai tempat penyimpanan data atau tempat menjalankan aplikasi ditempat terpusat yang disebut dengan server dan dapat diakses melalui jaringan internet.

**Upload** adalah proses mengirim file yang tersimpan dari komputer lokal ke komputer sistem jaringan Internet. Secara umum upload dapat diartikan sebagai proses transmisi data dari pemakai komputer/komputer client ke jaringan internet.

## DAFTAR PUSTAKA

1. *Electronic Commerce : The Strategic Perspective* , by Richard T. Watson, Pierre Berthon, Leyland F. Pitt, and George M. Zinkhan, Copyright © 2008 , The Global Text Project is funded by the Jacobs Foundation, Zurich, Switzerland.
2. *eCommerce and eBusiness*, by Zorayda Ruth Andam, May 2003, e-Asean Task Force UNDP APDP.
3. Onno W. Purbo, Dkk, Mengenal eCommerce, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2001
4. <http://www.staffsite.gunadarma.ac.id/lulu/index.php?stateid=download&id>
5. <http://www.crmbuyer.com/story/64103.html>
6. <http://www.ecommerce-web-hosting-guide.com/ecommerce-business-models.html>
7. [http://deris.unsri.ac.id/materi/deris/ecommerce\\_deris.pdf](http://deris.unsri.ac.id/materi/deris/ecommerce_deris.pdf)