

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Konsep Sistem Informasi

#### 2.1.1 Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran tertentu. Pendekatan sistem menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem [1].

Supaya sistem dikatakan sistem yang baik harus memiliki karakteristik, yaitu [1]:

1. Komponen

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan sistem (*boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem (*environment*)

Lingkungan luar sistem (*environment*) adalah di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung sistem (*interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lain melalui penghubung.

5. Masukan sistem (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem, yang dapat berupa perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Contoh dalam sistem computer program adalah maintenance input sedangkan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

#### 6. Keluaran sistem (*output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Contoh komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

#### 7. Pengolah sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan baku menjadi bahan jadi, system akuntansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan.

#### 8. Sasaran sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

Sistem dapat diklarifikasikan dalam beberapa sudut pandang [1]:

#### 1. Klarifikasi sistem sebagai :

##### a. Sistem abstrak (*abstract system*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

##### b. Sistem fisik (*physical system*)

Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

#### 2. Sistem diklasifikasikan sebagai :

##### a. Sistem alamiah (*natural system*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem perputaran bumi.

##### b. Sistem buatan manusia (*human made system*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (human machine system).

3. Sistem diklasifikasikan sebagai :

a. Sistem tertentu (*deterministic system*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, sebagai keluaran sistem yang dapat diramalkan.

b. Sistem tak tentu (*probabilistic system*)

Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitistik.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai :

a. Sistem tertutup (*close system*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh dan tidak berhubungan dengan lingkungan luar, sistem bekerja otomatis tanpa ada turut campur lingkungan luar. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanya *relatively closed system*.

b. Sistem terbuka (*open system*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima input dan output dari lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka terpengaruh lingkungan luar maka harus mempunyai pengendali yang baik.

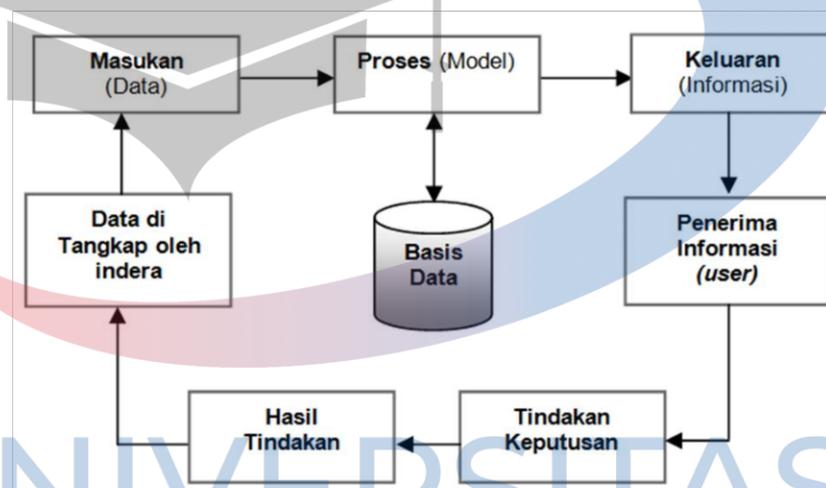
### 2.1.2 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu [1].

Fungsi informasi yaitu menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi, karena informasi berguna memberikan gambaran tentang suatu permasalahan sehingga pengambil keputusan dapat menentukan keputusan lebih cepat, informasi juga memberikan standard, aturan maupun indikator bagi pengambil keputusan [1].

Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan model proses yang tertentu. Misalkan suhu dalam *fahrenheit* diubah ke *celcius*. Dalam hal ini digunakan model matematik berupa rumus konversi dari derajat *Fahrenheit* menjadi satuan derajat *celcius* [1].

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, kemudian penerima menerima informasi tersebut, yang berarti menghasilkan keputusan dan melakukan tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya yang disebut dengan siklus informasi (*information cycle*). Siklus ini juga disebut dengan siklus pengolahan data (*data processing cycles*) [1].



Gambar 2.1 Siklus Informasi

Kegunaan informasi tergantung pada [1]:

1. Tujuan si penerima

Bila tujuannya untuk member bantuan, maka informasi itu harus membantu si penerima dalam apa yang ia usahakan untuk memperolehnya.

2. Ketelitian penyampaian dan pengolahan data

Dalam menyampaikan dan mengolah data, inti dan pentingnya informasi harus dipertahankan.

3. Waktu

Apakah informasi itu masih *up to date*?

4. Ruang atau tempat

Apakah informasi itu tersedia dalam ruangan atau tempat yang tepat?

5. Bentuk

Dapatkah informasi itu digunakan secara efektif. Apakah informasi itu menunjukkan hubungan-hubungan yang diperlukan, bidang-bidang yang memerlukan perhatian manajemen? Dan apakah informasi itu menekankan situasi-situasi yang ada hubungannya.

6. Semantik

Apakah hubungan antara kata-kata dan arti yang diinginkan cukup jelas? Apakah ada kemungkinan salah tafsir?

### 2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan [1].

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu [1]:

1. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar.

2. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan metode matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang sudah diinginkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

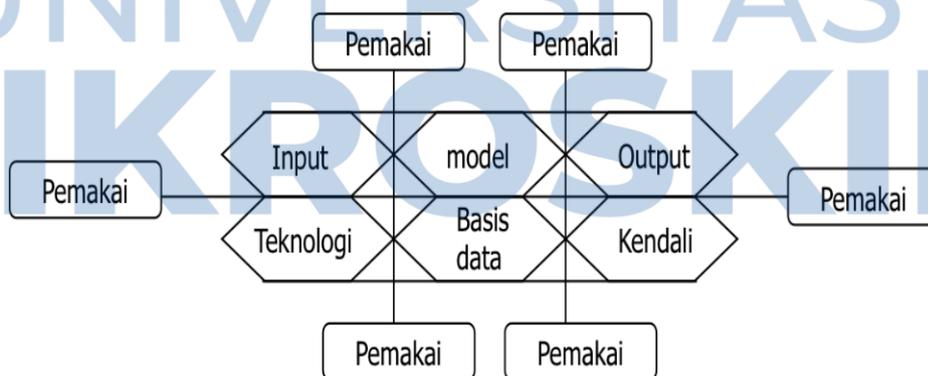
Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari unsur utama :

- a. Teknisi (*human ware atau brain ware*)
  - b. Perangkat lunak (*software*)
  - c. Perangkat keras (*hardware*)
5. Blok basis data (*database block*)  
Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
6. Blok kendali (*control block*)  
Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam, api, temperatur tinggi, air, debu, kecurangan-kecurangan, kejanggalaan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan ketidakefisienan, sabotase dan sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

Berikut ini adalah gambaran mengenai blok-blok yang berinteraksi di dalam sebuah sistem informasi [1].



Gambar 2.2 Blok Sistem Informasi

## 2.2 Pengembangan Sistem

### 2.2.1 Proses Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem yaitu seperangkat aktivitas, metode, dan praktik dan alat-alat terotomatisasi yang digunakan untuk meningkatkan dalam pengembangan sistem dan software. Pada awal berkembangnya sistem informasi, pengembangan sistem informasi dilakukan oleh programmer. Manajemen perusahaan (user) meminta kepada programmer untuk membuat program tertentu yang bisa membantu aktivitasnya. Dengan permintaan tersebut programmer akan meminta data yang harus dimasukkan dan laporan atau informasi yang ingin dikeluarkan, berdasarkan data dan laporan inilah programmer mulai dan bekerja. Hasil akhir dari pekerjaan ini ternyata informasi yang dihasilkan tidak memuaskan dan saat itulah muncul pemikiran perlu adanya analisis sebelum sistem informasi dirancang, dan lahirlah satu metode pengembangan sistem informasi [2].

### 2.2.2 Siklus Pengembangan Sistem

*System Development Life Cycle* (SDLC) adalah salah satu metode pengembangan sistem informasi yang populer pada saat sistem informasi pertama kali berkembang. SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi. SDLC juga merupakan alat untuk manajemen proyek yang bisa digunakan untuk merencanakan, memutuskan dan mengontrol proses pengembangan system informasi [2].

Langkah yang digunakan meliputi [2]:

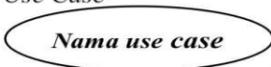
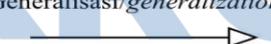
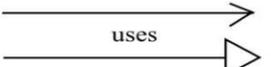
1. Melakukan survei dan menilai kelayakan proyek pengembangan sistem informasi.
2. Mempelajari dan menganalisis sistem informasi yang sedang berjalan.
3. Menentukan permintaan pemakai sistem informasi.
4. Memilih solusi atau pemecahan masalah yang paling baik.
5. Menentukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) .  
Merancang sistem informasi baru.
6. Membangun sistem informasi baru.
7. Mengkomunikasikan dan mengimplementasikan sistem informasi baru.
8. Memelihara dan melakukan perbaikan/peningkatan sistem informasi baru bila diperlukan

## 2.3 Teknik Pengembangan Sistem

### 2.3.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* adalah sesuatu atau proses merepresentasikan hal-hal yang dapat dilakukan oleh aktor dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan.” (Mamed Rofendy Manalu, 2015) Menurut Shalahuddin dalam jurnal (Umar Al Faruq, 2015) mengungkapkan : “Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut [3].

*Use Case Diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Simbol-simbol *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar berikut [4].

Simbol	Deskripsi
	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.
	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi.
	Komunikasi antar aktor dan <i>Use Case</i> yang berpartisipasi.
	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use Case</i> tambahan.
	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>Use Case</i> yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.
	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.

Gambar 2.3 Simbol dalam *Use Case Diagram*

### 2.3.2 Kamus Data

Kamus data adalah aplikasi khusus dari jenis kamus yang digunakan sebagai referensi dalam kehidupan sehari-hari. Kamus data adalah karya referensi data tentang

data (yaitu metadata). Analisis sistem menyusun kamus data untuk membimbing mereka melalui analisis dan desain. Kamus data adalah dokumen yang mengumpulkan dan mengkoordinasikan istilah data tertentu, dan menegaskan apa arti setiap istilah bagi orang yang berbeda dalam organisasi [5].

Selain menyediakan dokumentasi dan menghilangkan redundansi, kamus data dapat digunakan untuk [5]:

1. Memvalidasi diagram alur data untuk kelengkapan dan akurasi.
2. Memberikan titik awal untuk mengembangkan layar dan laporan.
3. Menentukan isi data yang disimpan dalam *file*.
4. Mengembangkan logika untuk proses diagram aliran data.
5. Membuat XML (*Extensible Markup Language*).

Struktur data biasanya digambarkan dengan menggunakan notasi aljabar. Metode ini memungkinkan seorang analis untuk menghasilkan pandangan dari elemen-elemen yang membentuk struktur data, bersama dengan informasi tentang elemen-elemen tersebut. Misalnya, analis akan menunjukkan apakah ada banyak elemen yang sama dalam struktur data (kelompok yang berulang) atau apakah dua elemen dapat eksis satu sama lain. Notasi aljabar menggunakan simbol-simbol berikut [5]:

1. Tanda sama dengan (=), berarti “terdiri dari”.
2. Tanda tambah (+), berarti “dan”.
3. Tanda kurung kurawal {}, menunjukkan elemen berulang, juga disebut grup berulang atau tabel. Mungkin ada satu elemen yang berulang atau beberapa dalam grup. Kelompok yang berulang mungkin memiliki kondisi, seperti jumlah pengulangan tetap, atau batas atas dan bawah untuk jumlah pengulangan.
4. Tanda kurung siku [ ], digunakan untuk salah satu/situasi. Bisa satu elemen atau yang lain mungkin ada, tetapi tidak keduanya. Unsur-unsur yang tercantum di antara tanda kurung saling eksklusif.
5. Tanda kurung () digunakan untuk elemen opsional. Elemen opsional dapat dibiarkan kosong pada layar entri dan mungkin berisi spasi atau nol untuk angka dalam struktur *file*.

Tahapan dalam pembuatan kamus data [5] :

### 1. Menganalisis input dan output

Langkah penting dalam membuat kamus data adalah mengidentifikasi dan mengkategorikan masukan sistem dan arus data keluaran.

### 2. Mengembangkan Penyimpanan Data

Kegiatan lain dalam membuat kamus data adalah mengembangkan penyimpanan data. Hingga kini telah ditentukan data apa yang perlu dialirkan dari satu proses ke proses lainnya. Informasi ini dijelaskan dalam struktur data. Informasi bagaimanapun dapat disimpan di banyak tempat dan di setiap tempat penyimpanan data mungkin berbeda. Arus data mewakili data bergerak, penyimpanan data mewakili tempat data disimpan. Misalnya, ketika pesanan tiba, akan berisi sebagian besar informasi sementara, yaitu informasi yang diperlukan untuk memenuhi pesanan tertentu, tetapi beberapa informasi mungkin disimpan secara permanen [5].

### 2.3.3 Basis Data

Basis data adalah sumber data utama yang dimaksudkan untuk dibagikan oleh banyak pengguna untuk berbagai aplikasi. Inti dari basis data adalah *Database Management System* (DBMS) yang memungkinkan pembuatan, modifikasi, dan pembaruan basis data, pengambilan data, serta pembuatan laporan dan *display* [5].

Seseorang yang memastikan bahwa basis data memenuhi tujuannya disebut administrator basis data. Tujuan efektif suatu basis data meliputi hal-hal berikut [5]:

1. Memastikan bahwa data dapat dibagi di antara pengguna untuk berbagai aplikasi.
2. Mempertahankan data yang akurat dan konsisten.
3. Memastikan bahwa semua data yang diperlukan untuk aplikasi saat ini dan di masa mendatang akan tersedia.
4. Membiarkan basis data berkembang sesuai kebutuhan pengguna.
5. Memungkinkan pengguna untuk membangun pandangan pribadi mereka tentang data tanpa memperhatikan cara data disimpan secara fisik.

Kelebihan dan kekurangan pendekatan basis data adalah sebagai berikut. Pertama, berbagi data berarti data perlu disimpan hanya sekali, yang pada gilirannya membantu mencapai integritas data karena perubahan data diselesaikan dengan lebih mudah dan handal jika data muncul sekali daripada di banyak *file* yang berbeda. Ketika

seorang pengguna membutuhkan data tertentu, basis data yang dirancang dengan baik mengantisipasi kebutuhan untuk data tersebut (atau mungkin data telah digunakan untuk aplikasi lain). Akibatnya, data memiliki probabilitas yang lebih tinggi tersedia dalam basis data daripada di sistem *file* konvensional. Basis data yang dirancang dengan baik juga dapat lebih fleksibel daripada *file* terpisah; yaitu basis data dapat berkembang seiring kebutuhan pengguna dan perubahan aplikasi [5].

Akhirnya, pendekatan basis data memiliki keuntungan yang memungkinkan pengguna untuk memiliki pandangan mereka sendiri terhadap data. Pengguna tidak perlu khawatir dengan struktur basis data yang sebenarnya atau penyimpanan fisiknya. Banyak pengguna mengekstraksi bagian dari basis data pusat dari *mainframe* dan mengunduhnya ke PC atau perangkat genggam. Basis data yang lebih kecil ini kemudian digunakan untuk menghasilkan laporan atau menjawab pertanyaan spesifik kepada pengguna akhir. Basis data relasional untuk PC telah meningkat secara dramatis selama beberapa tahun terakhir. Salah satu perubahan teknologi utama adalah perancangan perangkat lunak basis data yang memanfaatkan GUI. Dengan munculnya program seperti Microsoft Access, pengguna dapat *drag* dan *drop field* antara dua atau lebih tabel. Mengembangkan basis data relasional dengan alat ini telah dibuat relatif mudah [5].

#### 2.4 Jual Beli Online

Dinamika persaingan bisnis dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat dari waktu ke waktu sudah terasa dampaknya oleh sebagian besar masyarakat dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat sehingga berdampak pada perilaku informasi dalam segala bidang, baik bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, sumber informasi, tenaga kerja, dunia bisnis dan komunikasi tanpa batasan tempat dan waktu, kebutuhan informasi yang lebih cepat dan murah tentunya menuntut para pemberi informasi untuk memiliki sebuah media online, dimana informasi yang disajikan bisa dengan mudah dan cepat didapatkan oleh konsumen informasi. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan internet [6].

Penggunaan internet untuk aktivitas transaksi bisnis dikenal dengan istilah *Electronic Commerce (E-Commerce)*. *E-Commerce* dapat terjadi antara organisasi bisnis dengan konsumen, meliputi penggunaan Internet dan *World Wide Web* untuk

penjualan produk dan pelayanan untuk konsumen. Penggunaan *e-commerce* telah mengalami peningkatan di Indonesia. Penggunaan internet untuk transaksi bisnis sudah dianggap sebagai suatu hal yang penting, hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah pengusaha yang menggunakan *E-Commerce* dalam perusahaannya [6].

#### 2.4.1 Definisi *E-Commerce*

Menurut Laudon dan Laudon (1998) *E-Commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk - produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis. Media yang dapat digunakan dalam aktivitas *e-commerce* adalah world wide web internet [6].

Menurut Hidayat (2008:7) ada beberapa kelebihan yang dimiliki *e-commerce* dan tidak dimiliki oleh transaksi bisnis yang dilakukan secara offline, beberapa hal tersebut adalah sebagai berikut ini [6] :

1. Produk: Banyak jenis produk yang bisa dipasarkan dan dijual melalui internet seperti pakaian, mobil, sepeda dll. Produk: Banyak jenis produk yang bisa dipasarkan dan dijual melalui internet seperti pakain, mobil, sepeda dll.
2. Tempat menjual produk: tempat menjual adalah *internet* yang berarti harus memiliki *domain* dan *hosting*.
3. Cara menerima pesanan: *Email*, telpon, sms dan lain-lain.
4. Cara pembayaran: *Credit card*, *Paypal*, Tunai.
5. Metode pengiriman: Menggunakan Pos Indonesia, EMS, atau JNE.
6. *Customer service*: *email*, *Contact us*, Telepon, *Chat* jika tersedia dalam *software*.

Penggolongan *e-commerce* pada umumnya dilakukan berdasarkan sifat transaksinya. Menurut Laudon dan Laudon (2008:63), penggolongan *e-commerce* dibedakan sebagai berikut [7] :

1. *Business to Consumer* (B2C)
2. *Business to business* (B2B).
3. *Consumer to Consumer* (C2C).
4. *Peer-to-peer* (P2P).
5. *Mobile Commerce* (M-Commerce)

#### 2.4.2 Mekanisme *E-Commerce*

Proses jual-beli di sistem *e-commerce* yang membedakan dengan proses jual-beli tradisional adalah semua proses mulai dari mencari informasi mengenai barang atau jasa yang diperlukan, melakukan pemesanan, hingga pembayaran dilakukan secara elektronik melalui media *internet*. Menurut Meier dan Stormer (2009), mekanisme perdagangan di sistem *e-commerce* dijelaskan melalui rantai nilai dalam *e-commerce* sebagai berikut [6] :

1. *E-Products dan E-Services*
2. *E-Procurement*
3. *E-Marketing*
4. *E-Contracting*
5. *E-Distribution*
6. *E-Payment*
7. *E-Customer Relationship Management.*

#### **2.4.3 Metode Pembayaran *E-Commerce***

Menurut Prihatna dalam transaksi yang menggunakan *e-commerce* terdapat 3 metode pembayaran yang dapat digunakan [6]:

1. *Online Processing Credit Card*

Metode ini digunakan untuk produk yang bersifat retail dimana mencakup pasar yang sangat luas yaitu seluruh dunia. Pembayaran dilakukan secara langsung atau saat itu juga

2. *Money Transfer*

Pembayaran dalam metode ini lebih aman namun membutuhkan biaya *fee* bagi pihak penyedia jasa *money transfer* untuk mengirim sejumlah uang ke Negara lain.

3. *Cash on Delivery*

Pembayaran dengan bayar di tempat ini hanya bisa dilakukan jika konsumen langsung datang ke toko tempat produsen menjual produknya atau berada dalam satu wilayah yang sama dengan penyedia jasa.