



Pengantar Teknologi Informasi

PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI

Dosen:
Adi widodo,s.Kom.,MMSI

Pengantar Teknologi Informasi

Kejahatan Komputer

Pendahuluan

Dewasa ini informasi tentang kejahatan pada dunia computer khususnya jaringan internet seperti serangan virus, Worm, Trojan <Denial of Service (DoS), Web deface, pembajakan software, sampai dengan masalah pencurian kartu kredit semakin sering mnghiasi halaman media massa .

Kejahatan pada dunia computer terus meningkat sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidangnya.

Kemunculan tekni\ologi computer hnya bersifat netral.pengaruh positif dan negative yang dihasilkan oleh teknologi computer lebih banyak tergantung dari pemanfaatanya.

Pengaruh negative yang berkembang dengan pesat dan merugikan banyak pengguna computer diseluruh dunia adalah kejahatan melalui jaringan internet atau biasa di sebut Cybercrime.

A. Kejahatan Komputer

Adalah Perbuatan melawan hukum yang dilakukan memakai computer sebagai sarana / alat computer sebagai objek ,baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan orang lain.Kejahatan komputer terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi komputer saat ini.

Beberapa jenis kejahatan komputer meliputi Denial of services (melumpuhkan layanan sebuah sistem komputer),penyebaran virus,spam ,carding (pencurian melalui internet)

1.) Pengertian Kejahatan Komputer

Dengan sengaja dan tanpa hak melakukan akses secara tidak sah terhadap seluruh atau sebagian sistem computer.

- Illegal Access / Akses Tanpa Ijin ke Sistem Komputer
- Illegal Contents / Konten Tidak Sah

Merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar ,tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.

- Data Forgery / Pemalsuan Data

Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen2 penting yang tersimpan sebagai Scriptless document melalui internet. Kejahatan ini biasanya ditujukan pada document e-Commers

- Spionase Cyber / Mata2

Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata2 terhadap pihak lain,dengan memasuki sistem jaringan computer (Computer Network System) pihak sasaran.

- Data Theft / Mencuri Data

Kegiatan Memperoleh data computer secara tidak sah, baik untuk digunakan sendiri ataupun untuk diberikan kepada orang lain.

- Misuse of Devices / Menyalahgunakan Peralatan Komputer

Yaitu dengan sengaja dan tanpa hak, memproduksi, menjual dan berusaha memperolah untuk digunakan, diimport, diedarkan atau cara lain untuk kepentingan diri sendiri

2.) Faktor-faktor Penyebab Kejahatan Komputer

Beberapa faktor yang menyebabkan kejahatan computer makin marak dilakukan antara lain.

- Akses Internet yang tidak terbatas

- Kelalaian pengguna computer

- Mudah dilakukan dengan resiko keamanan yang kecil dan tidak diperlukan peralatan yang super modern.

Walaupun kejahatan computer mudah untuk dilakukan tetapi akan sangat sulit untuk melacaknya, sehingga ini mendorong para pelaku kejahatan untuk terus melakukan hal ini

- Para pelaku merupakan orang yang cerdas, mempunyai rasa ingin tahu yang besar

- System keamanan jaringan yang lemah

- Kurangnya perhatian masyarakat

B. Hacker Dan Cracker

1. Pengertian Hacker

Adalah sekelompok orang yang menggunakan keahliannya dalam hal computer untuk melihat, menemukan dan memperbaiki kelemahan sistem keamanan dalam sebuah sistem computer ataupun dalam sebuah software.

Beberapa tingkatan Hacker.

- **Elite**
Mengerti sistem luar dalam, sanggup mengkonfigurasi dan menyambungkan jaringan secara global, tingkat Elite ini sering disebut sebagai "suhu"
- **Semi Elite**
Mempunyai kemampuan dan pengetahuan luas tentang computer, mengerti tentang sistem operasi, kemampuan programnya cukup untuk mengubah program eksploitasi
- **Developed Kiddie**
Kebanyakan masih muda dan masih sekolah dan hanya sebatas metode Hacking
- **Script Kiddie**
Kelompok ini hanya mempunyai pengetahuan teknis networking yang sangat minimal < tidak lepas dari GUI
- **Lamer**
Kelompok ini hanya mempunyai pengalaman dan pengetahuan tapi ingin menjadi hacker sehingga lamer sering disebut "wannabe" hacker, penggunaan computer mereka terutama untuk main game, IRC, tukar menukar software pirate.

Hacker juga mempunyai kode etik antara lain sebagai berikut:

- Mampu mengakses computer tanpa batas dan totalitas
- Tidak percaya pada otoritas artinya memperluas desentralisasi
- Pekerjaan semata-mata demi kebenaran informasi yang harus disebarluaskan.

2. Pengertian Cracker

Adalah sebutan untuk orang yang mencari kelemahan system dan memasukinya untuk kepentingan pribadi dan mencari keuntungan dari system yang di masuki seperti : pencurian data, penghapusan dan banyak yang lainnya.

Ciri-ciri seorang Cracker adalah :

- Bisa membuat program C, C++ atau Perl
- Mengetahui tentang TCP/IP
- Menggunakan internet lebih dari 50 jam perbulan
- Mengetahui system operasi UNIX atau VMS
- Mengoleksi software atau hardware lama
- Lebih sering menjalankan aksinya pada malam hari karena tidak mudah diketahui orang lain.

Penyebab Cracker melakukan penyerangan antara lain:

- Kecewa atau balas dendam
- Pertualangan
- Mencari keuntungan
- DLL

C. Perbedaan Hacker dan Craker

a) Hacker

Mempunyai kemampuan menganalisa kelemahan suatu system atau situs. Sebagai contoh seorang hacker mencoba menguji situs Yahoo! Dipastikan isi situs tersebut tak akan berantakan dan mengganggu orang lain.

Hacker mempunyai etika serta kreatif dalam merancang suatu program yang berguna bagi siapa saja. Seorang hacker tidak pelit membagi ilmunya kepada orang yang serius atas nama ilmu pengetahuan dan kebaikan.

b) Cracker

Mampu membuat suatu program bagi kepentingan dirinya sendiri dan bersifat destruktif atau merusak dan menjadikannya suatu keuntungan. sebagai contoh : Virus , Pencurian kartu kredit, Kode Warez, dan Pembobolan Rekening Bank.

- Server

- Bisa berdiri sendiri atau berkelompok dalam bertindak
- Mempunyai situs atau channel IRC yang tersembunyi , hanya orang-orang tertentu yang bisa mengaksesnya
- Mempunyai IP yang tidak bisa dilacak

C) Spyware dan Spam

1.) Spyware adalah aplikasi yang membocorkan data informasi kebiasaan atau perilaku dalam menggunakan komputer ke pihak luar tanpa kita sadari. Jenis-jenis spyware sangat banyak, ada yang bertugas merotasi tampilan iklan pada software, ada yang menyadap informasi konfigurasi komputer kita bahkan ada yang menyadap kebiasaan online kita sebagainya. Sebenarnya spyware tidak berbahaya karena hanya difungsikan untuk memata-matai komputer kita.

Ada beberapa tips yang dapat anda lakukan untuk mengatasi spyware:

- Lakukan windows update secara rutin
- Instal anti-spyware update secara rutin
- Apabila saat browsing keluar pop-up windows atau iklan jangan klik tapi di close.

2.) Spam

Adalah segala pesan, email atau bahkan komentar yang sama atau sejenis, yang biasanya sering dijadikan berisi pesan promosi dan disebar ke banyak (secara massal)

Tujuan orang-orang yang tidak kita kenal mengirim spam antara lain:

- Media promosi dan publikasi
- Media penyebaran virus dan worm

Dampak dari spam adalah:

- Biaya membengkak akibat spam
- Hard disk jadi cepat penuh karena spam (sampah yang terpakai)

Cara mengatasi spam adalah :

- Instal anti spam
- Gunakan firewall bawaan OS dan personal Firewall
- Gunakan fasilitas mail filtering yang ada di outlook express
- Hapus segala email spam jika ada objek yang tidak kita kenal

Etika Komputer

Etika komputer adalah seperangkat asas atau nilai yang berkenaan dengan penggunaan komputer.

Etika komputer berasal dari 2 suku kata yaitu etika (bahasa Yunani ; *ethos*) adalah adat istiadat atau kebiasaan yang baik dalam individu, kelompok maupun masyarakat sedangkan Komputer (bahasa Inggris ; *to compute*) ialah merupakan alat yang digunakan untuk menghitung dan mengolah data.

Jumlah interaksi manusia dengan komputer yang terus meningkat dari waktu ke waktu membuat etika komputer menjadi suatu peraturan dasar yang harus dipahami oleh masyarakat luas.

Indonesia merupakan salah satu pengguna komputer terbesar di dunia sehingga penerapan etika komputer dalam masyarakat sangat dibutuhkan, pengenalan komputer menjadi kurikulum wajib di sekolah mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas (SMA Sederajat).

Pelajar, mahasiswa bahkan karyawan dituntut untuk bisa mengoperasikan program-program komputer dasar seperti Microsoft Office. Survey Business Software Alliance (BSA) tahun 2001 menempatkan Indonesia di urutan ketiga sebagai negara dengan kasus pembajakan terbesar di dunia setelah Vietnam dan China, besarnya tingkat pembajakan di Indonesia membuat pemerintah Republik Indonesia semakin gencar menindak pelaku kejahatan komputer berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta No.19 Tahun 2002 (penyempurnaan dari UUHC No.6 tahun 1982 dan UUHC No.12 Tahun 1997).

Upaya ini dilakukan oleh pemerintah RI untuk melindungi hasil karya orang dan menegakkan etika dalam penggunaan komputer di Indonesia

1.) Definisi Keamanan

- Keamanan Komputer adalah Suatu cabang teknologi yang dikenal dengan nama keamanan informasi yang diterapkan pada komputer dan jaringan dengan tujuan perlindungan informasi dan properti dari pencurian, korupsi atau bencana alam. Terkait dengan berita di media online, tentang melesatnya penyebaran virus-virus buatan lokal yang tidak kalah merpotkannya dengan virus luar negeri, maka saya ingatkan untuk sebaiknya selalu waspada. Berikut ini 9 langkah awal dalam mengamankan computer. Saat ini, pengguna computer di Indonesia sebagian besar menggunakan Microsoft Windows sebagai sistem operasi, dan langkah ini memang ditujukan untuk sistem operasi tersebut.

1.) Upgrade Sistem Operasi

Meng- Upgrade system operasi ke yang lebih baru, setidaknya tetap mengikuti program terakhir yang disediakan.

- Pengguna Microsoft Windows XP meng- Upgrade ke Microsoft XP Service Pack (SP)2
- Untuk pengguna Microsoft Windows 95/98/ME/NT, disarankan meng-Upgrade ke yang lebih tinggi
- Menutup celah keamanan pada sistem operasi dengan memasang security patch terkini

2.) Gunakan Firewall

Firewall membantu melindungi computer dari hacker jahat, worm dan beberapa spyware.

- Gunakan windows firewall (tersedia pada Windows XP SP2)
- Untuk pengguna internet broadband, pastikan router sudah memiliki firewall.

3.) Install antivirus

Antivirus melindungi kita dari akses virus pada computer dan serangan-serangan jahat lain seperti Trojan dan Worm. Antivirus bisa mencatat virus, Trojan dan Worm yang berdiam di computer dan melakukan pemindaian terhadap email yang masuk maupun email yang keluar. yang terpenting adalah :

- Pastikan Antivirus anda selalu diset untuk meng-update pengetahuannya tentang virus-virus terbaru.
- Pastikan juga program Antivirus anda adalah versi yang terakhir.
- Jangan membuka attachment email dari orang yang tidak anda kenal
- Lakukan pemindaian (Scanning) terhadap removable device seperti hard disk external, USB disk, maupun CD/DVD YANG TERKADANG MENGAKTIFKAN AUTO-RUN

4.) Selalu Update

Sama seperti sistem operasi, piranti lunak yang terus di update akan terbebas dari masalah kelemahan keamanan. selain itu, gunakan program-program terkini agar terus mengikuti perkembangan keamanan program.

5.) Mencegah Spyware

Spyware adalah program kecil yang hinggap di computer kita untuk merekam dan mengirimkan semua data dan kegiatan yang terjadi di computer, tentunya hanya kegiatan yang diinginkan si pembuatlah yang direkam, seperti aktivitas keyboard oleh keylogger.

Mencegah Spyware dapat dilakukan dengan :

- Waspada terhadap file yang anda buka atau download lewat internet atau email.
- Jangan menginstall program yang tidak jelas pembuatnya
- Jangan sembarangan berselancar ke situs yang memiliki tingkat resiko tinggi

Menghilangkan spyware bisa menggunakan program AntiSpyware seperti Windows Defender, Ad-Aware, Spybot Search & Destroy,

6.) Amankan Koneksi Nirkabel (Wireless)

Apabila anda memiliki jaringan nirkabel, selalu ikuti dokumentasi instalasi dan :

- Gunakan MAC filtering untuk membatasi penggunaan pada computer yang dipercaya saja
- Gunakan enkripsi WPA atau WPA2 yang lebih aman untuk mengurangi resiko penyadapan.

7.) Membatasi Resiko Email Spam

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi resiko terhadap spam:

- Jangan meng-klik apapun terhadap email yang telah diidentifikasi sebagai spam.
- Pisahkan antara email pribadi / kantor dengan email khusus untuk melakukan registrasi online.
- Gunakan email client yang sudah terintegrasi dengan spam filter atau pasang program spam filter.

8.) Backup

Selalu backup file-file penting dan simpan ditempat lain yang aman ,pastikan file-file terbackup Dengan baik dan tidak mengandung malware.

9.) Keamanan Fisik

- Buat tanda "keamanan" pada computer anda dan benda lain yang anda anggap penting
- Pastikan tidak meninggalkan catatan-catatan kecil di sembarang tempat
- Catat setip nomor serial dan jangan sampai orang lain tahu
- Jangan biarkan computer terlihat dari luar rumah
- Pakai kunci pengaman tambahan untuk laptop

Mengamankan Komputer Dari Virus

Beberapa efek yang ditimbulkan virus sangat beragam. Ada pada kategori level biasa saja, artinya hanya mempengaruhi kinerja system pada computer anda. Pada level yang lebih tinggi virus juga dapat menghapus data-data penting anda. Untuk computer yang terhubung jaringan, bisa jadi virus dapat mengubah computer anda sebagai zombie (computer yang dikuasai oleh orang lain)

Tip-tip dibawah ini mungkin perlu anda ketahui untuk menanggulangi atau paling tidak mencegah serangan virus dari luar.

- 1.) Email adalah satu cara penyebaran virus yang paling mudah dan paling berbahaya. Pastikan anda membuka email dari sumber yang anda pastikan kebenarannya. Jika email yang anda dapatkan berasal dari sumber yang tidak diketahui atau tidak berasal dari daftar kontak yg anda miliki, segera hapus email tersebut. –astikan daftar spam yang masuk segera di kosongkan.
- 2.) USB flash disk adalah metode penyebaran virus paling banyak kedua setelah email. jadi pastikan anti virus anda ter update dengan baik
- 3.) Hati-hati menggunakan program email client misalkan Microsoft Outlook, pastikan program tersebut terupdate dengan baik. jika sistem operasi yang anda gunakan bajakan lebih baik anda menggunakan email client yang sifatnya free dan dapat update secara otomatis, misalnya Mozilla Thunderbird atau Pegasus.
- 4.) Mesin pencari, misalnya Google terkadang tidak dapat menyaring situs2 yang dianggap sebagai berbahaya. Untuk itu anda dapat menginstal sebuah program yang dapat mendeteksi otomatis situs2 yang tidak layak dikunjungi atau berbahaya, misalnya menggunakan AVG Link Scanner.
- 5.) Instal anti virus yang dapat dipercaya Avira, AVG atau Clamav
- 6.) Instal juga anti Spyware untuk mencegah masuknya Malware dan Spyware. Jangan pernah membuka lampiran yang disertakan dalam email dari sumber yang tidak diketahui dengan baik.
- 7.) Gunakan disk (CD/DVD) untuk menyimpan / backup data2 penting agar tidak mudah terinfeksi. CD/DVD sifatnya hanya Read Only (hanya dapat dibaca) namun pastikan sebelum dipindahkan kedalam disk, data telah terbebas dari virus
- 8.) Atur sistem operasi yang anda gunakan agar selalu, lakukan update secara rutin, hal ini dapat mengurangi resiko serangan virus dari luar karena celah masuknya virus telah tertutup
- 9.) Ketika anda men download progra2 dari situs warez, pastikan anti virus anda terpasang dan terupdate dengan baik
- 10.) Terakhir jangan membuka situs2 berbahaya misalnya situs warez, crack, serial, dan porno



Jenis-Jenis E-Commerce

1. Business to Business (B2B)

Business to Business dalam E-Commerce memiliki karakteristik ;

- Trading partners yang sudah diketahui dan umumnya memiliki hubungan (Relationship) yang cukup lama. maka jenis informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan (Trust)
- Pertukaran data (Data Exchange) berlangsung berulang –ulang dn secara berkala ,misalnya setiap hari ,dengan format dta yang sudah disepakati bersama.
- Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirim data, tidak harus menunggu partnernya
- Model yang umum digunakan adalah peer-to-peer ,dimana processing intelligence dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis

2. Business to Consumer (B2C)

Business to Consumer e-Commerce memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarkan ke umum.
- Servis yang diberikan bersifat umum (generic) dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai. - Sebagai contoh, karena sistem Web sudah umum digunakan maka servis diberikan dengan menggunakan basis Web.
- Servis diberikan berdasarkan permohonan (on demand). Konsumer melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.

Pendekatan client/server sering digunakan dimana diambil asumsi (*client consumer*) menggunakan sistem yang minimal (berbasis Web) dan processing (business procedure) diletakkan di sisi server.

3. Consumer to consumer (C2C)

Dalam C2C seseorang menjual produk atau jasa ke orang lain. Dapat juga disebut sebagai pelanggan ke pelanggan yaitu orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.

4. Consumer to Business (C2B).

Dalam C2B konsumen memeritahukan kebutuhan atas suatu produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk menyediakan produk atau jasa tersebut ke konsumen. Contohnya di priceline.com, dimana pelanggan menyebutkan produk dan harga yang diinginkan, dan priceline mencoba menemukan

pemasok yang memenuhi kebutuhan tersebut. (Januri, dkk, 2008).

● Pengertian E – Commerce

- E-Commerce merupakan prosedur berdagang atau mekanisme jual beli di internet dimana pembeli dan penjual dipertemukan di dunia maya. e-commerce juga didefinisikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan “get and deliver” sedangkan menurut Laudon & Laudon (1998), E-Commerce adalah Suatu proses menjual atau membeli produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis.
- E-commerce atau yang biasa disebut juga dengan istilah Ecom atau Emmerce (EC) merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan transmisi Electronic Data Interchange (EDI), email, electronic bulletin board, esin faximile, dan electronic Fund tranfer yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di internet shopping.
- Definisi E-commerce dapat ditinjau dalam 3 perspektif yaitu sebagai berikut;
 - 1.) Dari Perspektif Komunikasi = E-Commerce adalah pengiriman barang ,layanan, informasi atau pembayaran melalui jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya.
 - 2.) Dari Perspektif proses Bisnis = E-Commerce adalah aplikasi dari teknologi yang menuju otomatisasi dari transaksi bisnis atau aliran kerja
 - 3.) Dari Perspektif Layanan adalah merupakan suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan ,komsumen , dan manajemen untuk memangkas biaya layanan (service cost)
 - 4.) Dari Perspektif Online = E-commerce menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual barang ataupun informasi melalui internet dan aran online lainnya.

Manfaat Menggunakan E-Commerce dalam Dunia Bisnis

Manfaat dalam menggunakan E-Commerce dalam suatu perusahaan sebagai sistem transaksi adalah:

a.) Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).

Transaksi on-line yang membuat semua orang di seluruh dunia dapat memesan dan membeli **produk** yang dijual hanya dengan melalui media computer dan tidak terbatas jarak dan waktu.

b.) Menurunkan biaya operasional (operating cost).

Transaksi E-Commerce adalah transaksi yang sebagian besar operasionalnya diprogram di dalam komputer sehingga biaya-biaya seperti showroom, beban **gaji** yang berlebihan, dan lain-lain tidak perlu terjadi

c.) Melebarkan jangkauan (global reach).

Transaksi on-line yang dapat diakses oleh semua orang di dunia tidak terbatas tempat dan waktu karena semua orang dapat mengaksesnya hanya dengan menggunakan media perantara komputer.

d.) Meningkatkan customer loyalty.

Ini disebabkan karena sistem transaksi E-Commerce menyediakan informasi secara lengkap dan informasi tersebut dapat diakses setiap waktu selain itu dalam hal pembelian juga dapat dilakukan setiap waktu bahkan konsumen dapat memilih sendiri produk yang dia inginkan.

e.) Meningkatkan supply management.

Transaksi E-Commerce menyebabkan pengefisienan biaya operasional pada perusahaan terutama pada jumlah karyawan dan jumlah stok barang yang tersedia sehingga untuk lebih menyempurnakan pengefisienan biaya tersebut maka sistem supply management yang baik harus ditingkatkan.

f.) Memperpendek waktu produksi.

Pada suatu perusahaan yang terdiri dari berbagai divisi atau sebuah distributor di mana dalam pemesanan bahan baku atau produk yang akan dijual apabila kehabisan barang dapat memesannya setiap waktu karena on-line serta akan lebih cepat dan teratur karena semuanya secara langsung terprogram dalam komputer.

Ancaman Menggunakan E-Commerce (Threats)

Threats merupakan kemungkinan-kemungkinan munculnya kejadian yang dapat membahayakan asset-aset yang berharga.

Ada beberapa bentuk ancaman yang mungkin terjadi:

• **System Penetration**

Orang-orang yang tidak berhak melakukan akses ke system computer dapat dan diperbolehkan melakukan segala sesuatu sesuai dengan keinginannya.

• **Authorization Violation**

Pelanggaran atau penyalahgunaan wewenang legal yang dimiliki seseorang yang berhak mengakses sebuah sistem.

• **Planting**

Memasukkan sesuatu ke dalam sebuah system yang dianggap legal tetapi belum tentu legal di masa yang akan datang.

• **Communications Monitoring**

Seseorang dapat memantau semua informasi rahasia dengan melakukan monitoring komunikasi sederhana di sebuah tempat pada jaringan komunikasi.

• **Communications Tampering**

Segala hal yang membahayakan kerahasiaan informasi seseorang tanpa melakukan penetrasi, seperti mengubah informasi transaksi di tengah jalan atau membuat sistem server palsu yang dapat menipu banyak orang untuk memberikan informasi rahasia mereka secara sukarela.

• **Denial of service**

Menghalangi seseorang dalam mengakses informasi, sumber, dan fasilitas-fasilitas lainnya.

• **Repudiation**

Penolakan terhadap sebuah aktivitas transaksi atau sebuah komunikasi baik secara sengaja maupun tidak disengaja.

Contoh E-Commerce

1.) Belanja Online

Membeli dan menjual barang di Internet adalah salah satu contoh paling populer dari e-commerce. Penjual membuat etalase produk di internet layaknya outlet ritel.

2.) Pembayaran Elektronik

Ketika kita membeli barang secara online, perlu ada mekanisme untuk membayar online juga, yang mana melakukan pembayaran cukup dengan mengetikkan sederetan angka dan kode serta klik mouse yang dilakukan pada komputer yang online. Pembayaran secara online juga menutupi celah keamanan yang timbul pada sistem pembayaran yang dilakukan dalam mata uang kertas.

3.) Lelang online.

Situs lelang online terkenal adalah eBay. Lelang fisik telah lama populer mendahului lelang online, tetapi Internet membuat lelang bisa diakses oleh sejumlah besar pembeli dan penjual. Pelelangan online merupakan mekanisme yang efisien untuk penemuan harga. Banyak pembeli online lebih tertarik dengan mekanisme lelang daripada belanja di toko biasa.

4.) Internet Banking.

Sekarang ini sangat memungkinkan bagi kita untuk melakukan keseluruhan transaksi perbankan tanpa harus beranjak dari kursi rumah kita mengunjungi cabang bank terdekat. Keterhubungan antara website dengan rekening bank, dan dengan kartu kredit merupakan pokok utama dalam e-commerce.

5.) Tiket online

Tiket pesawat terbang, tiket film, tiket kereta api, tiket pertunjukan musik, tiket pertandingan olahraga

Manfaat E-commerce.

Cara efisien dalam bertransaksi dikarenakan meniadakan batasan wilayah geografis dan batasan waktu, artinya transaksi e-commerce bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja selama dapat terhubung secara online. Dalam proses ini, e-commerce biasanya mempermudah operasional dan menurunkan biaya.

Bentuk khusus E-commerce

Pada beberapa platform, e-commerce menjanjikan pertumbuhan eksplosif.

Contoh bentuk khusus E-commerce adalah:

1.) Mcommerce

Mcommerce singkatan dari "mobile commerce." Cepatnya penetrasi perangkat mobile dengan akses internet telah membuka jalan yang lapang untuk perkembangan e-commerce hingga menjangkau banyak kalangan.

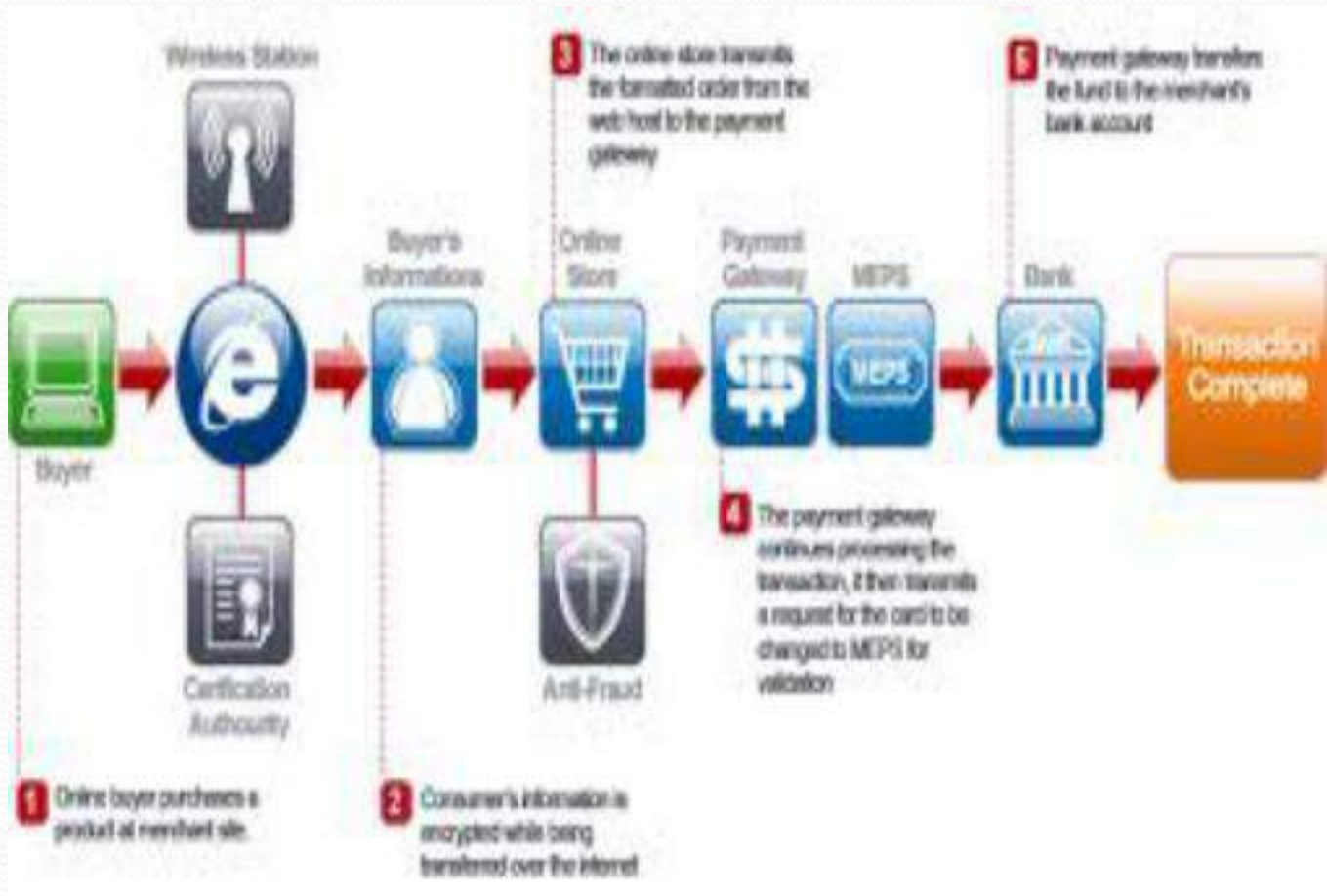
2.) Fcommerce

Fcommerce adalah singkatan dari "Facebook commerce." Ini istilah yang agak kurang populer. Saya tidak menemukan makna yang lebih detil tentang fcommerce selain dari bahwa popularitas Facebook yang mendunia memberikan peluang pengguna facebook untuk bertransaksi bisnis melalui facebook.

Kerugian E-Commerce

1.) Terkadang menimbulkan kekecewaan, apa yang dilihat dilayar monitor komputer kadang berbeda dengan apa yang dilihat secara kasat mata.

- Berikut ini Diagram Alur E-Commerce





TERIMA KASIH