#### **LATIHAN SOAL E-COMMERCE**

#### **PERTEMUAN 1**





- adalah kecuali:
  - a. Kultur
  - b. Kepercayaan
  - c. Senang berbelanja dengan katalog
  - d. Penggunaan masih jarang
  - e. Masih senang budaya menawar
- 4. Sistem komunikasi bisnis antar pelaku bisnis dengan konsumen untuk memenuhi kebutuhan tertentu pada saat tertentu disebut : ...
  - a. B2C
  - b. G2C
  - c. C2B
  - d. C2C
  - e. B2C





- Berikut adalah kateristik B2B, kecuali :
  - a. Pertukaran Informasi yang dilakukan dengan format yang sudah disepakati dan Service sistem yang digunakan antar kedua pembisnis juga menggunakan standard yang sama.
  - b. Salah satu pelaku bisnis tidak harus menunggu rekan bisnisnya untuk mengirimkan datanya.
  - c. Sarana yang digunakan EDI (*Electronic Data Interchange* )
  - d. Pertukaran informasi yang dilakukan antar pembisnis tersebut atas dasar kebutuhan dan kepercayaan.
  - e. Pelayanan yang diberikan bersifat umum sehingga banyak digunakan oleh banyak orang.



### Soal Latihan

- Dibawah ini merupakan manfaat e-commerce bagi perusahaan, kecuali :
  - a. Jangkauan global
    - 2014
  - b. Keterbatasan SDM
  - c. Inovasi model bisnis
- d. Efisiensi Pengadaan
- e. Kecepatan time-to-market
- 2. Manakah manfaat e-commerce bagi konsumen :
  - a. Pengurangan biaya operasi
  - b. Kustomisasi dan personalisasi
  - c. Masalah organisasi
  - d. "Dimana saja kapan saja"
  - e. Rantai pasokan dinamis

www.bsi.ac.id

PROGRAM DIPLOMA III BINA SARANA INFORMATIKA





- 3. Keterbatasan SDM merupakan:
  - a. Resiko E-Commerce
- d. Perkembangan E-Commerce
- b. Keuntungan E-Commerce
- e. Pengertian E-Commerce
- c Tantangan E-Commerce
- 4. Peningkatan kualitas hidup merupakan manfaat E-Commerce bagi:
  - a. Perusahaan
  - b. Masyarakat
  - c. Konsumen
  - d. Negara
  - e. Supplier





- 5. Tidak dikenai pajak penjualan merupakan manfaat E-Commerce bagi :
  - a . Perusahaan
  - b. Masyarakat
  - c. Konsumen
  - d. Negara
  - e. Supplier



### **SOAL LATIHAN**

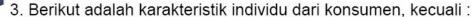
- Pasar di mana para penjual dan para pembeli menukar jasa dan barang-barang untuk uang atau untuk jasa dan barang-barang lainnya, yang dilakukan secara elektronis disebut .....
  - a. E- Marketspace
- d. E- Market
- b. E- Maketplace

e. E- banking

- c. E- Tailing
- 2. Diperlukan broker merupakan Faktor sukses E-Marketplace: ...
  - a. Pembeli
  - b. Produk
  - c. Industri
  - d. Penjual
  - e. Pemerintah







- a. Gender dan Umur
- b. Pengaruh
- c. Status Perkawinan
- d. Etnicity
- e. Karakteristik Gaya Hidup
- 4. Yang termasuk faktor konsumen dalam membeli adalah
  - a. Pengaruh
  - b. Gender dan Umur
  - c. sosial
  - d. Kepribadian
  - e. Etnicity





- Memulai usaha dengan dana yang tidak cukup, merupakan salah satu permasalahan e-tailing :
  - a. Profitability
  - b. Manage New Risk Exposure
  - c. Branding
  - d. Starting with insufficient funds
  - e. Design web yang Statis



## **SOAL LATIHAN**

- Pembelian dan penjualan jasa dan barang-barang melalui atau dengan alat wereless handheld disebut :
  - a. M-Banking
  - b. E-Banking
  - c. M-Commerce
  - d. E-Bisnis
  - e. E-Payment
- Alat yang dapat menyimpan data dan alat yang memiliki koneksi internet , intranet , ekstranet merupakan nilai tambah Atribut M-Commerce yaitu :
  - a. Convinience
  - b. Ubiquitas
  - c. Instant Connectivity
  - d. Personalization
  - e. Localication product & service

and the same of the

PROGRAM DIPLOMA III BINA SARANA INFORMATIKA



- 3. Kepanjangan dari EMS adalah:
  - a. Enhanced Messaging Service
  - b. Emultion Messaging Service
  - c. Emergency Messaging Service
  - d. Electronic Messaging Service
  - e. Enginerring Messaging Service
- Localization Product & Service yaitu Mengetahui dimana lokasi pemakai setiap saat dan memberikan layanan kepada pemakai merupakan bagian dari ....
  - a. Keuntungan M-Commerce
  - b. Keamanan M-Commerce
  - c. Internal Supply Chain
  - d. Terminologi dan Standar M-Commerce
  - e. Infrastruktur m-commerce

www.bsi.ac.id

PROGRAM DIPLOMA III BINA SARANA INFORMATIKA



- 5. Suatu protokol yang membuat sebuah pipa pelindung antara browser cardholder dengan merchant, sehingga pembajak atau penyerang tidak dapat menyadap atau membajak informasi yang mengalir pada pipa tersebut adalah pengertian dari salah satu keamanan untuk e-payment yang disebut :
  - a. Public Key Infrastructure (PKI)
  - b. Transport Layer Security (TLS)
  - c. Secure Socket Layer (SSL)
  - d. Secure Electronic Transaction (SET)
  - e. Certificate Digital



## **SOAL LATIHAN**

- Azas yang menentukan bahwa negara mempunyai jurisdiksi untuk menentukan hukum berdasarkan kewarganegaraan pelaku pada aspek hukum cyber crime adalah :
  - a. Zone Teriterotiality
  - b. Azas Objective territoriality
  - c. Azas Passive Nasionality
  - d. Azas Nasionality
  - e. Azas Subjective territoriality
- 2. Pemakaian kartu kredit milik orang lain di dalam *cyber crime* disebut .......
  - a. Hacking

- d. Carding
- b. Joy Computing
- e. Computing Crack
- c. Data Didling

www.bsi.ac.id

PROGRAM DIPLOMA III BINA SARANA INFORMATIKA

COPYRIGHT © Maret 2014



- 3. Peraturan PBB yang dapat digunakan oleh bangsa-bangsa didunia baik yang menganut sistem kontinental atau sistem hukum anglo saxon sbg pedoman dalam pembuatan peraturan ecommerce adalah :
  - a. UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce.
  - b. Singapore Electronic Transaction Act (ETA)
  - c. EU Direct on Electronic Commerce
  - d. Undang-undang No.8 Tahun 1997
  - e. UNC Of PBB Law International
- 4. Jenis Kejahatan Virusing dan Attacking akan di jerat dalam UU ITE tahun 2008 dalam pasal :
  - a. Pasal 31
  - b. Pasal 32
  - c. Pasal 33
  - d. Pasal 34
  - e. Pasal 35

www.bsi.ac.id

PROGRAM DIPLOMA III BINA SARANA INFORMATIKA

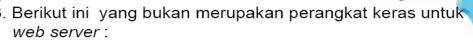


- 5. Jenis Kejahatan Hacking akan di jerat dalam UU ITE tahun 2008 dalam pasal :
  - a. Pasal 31
  - b. Pasal 32
  - c. Pasal 33
  - d. Pasal 34
  - e. Pasal 35



# **SOAL LATIHAN**

- Yang harus dilakukan Perusahaan dalam membangun aplikasi E-Commerce adalah :
  - a. Mendaftarkan diri sbg Internet Merchant Account.
  - b. Web Hosting.
  - c. Memperoleh sertifikat Digital dari lembaga verisgn.
  - d. Mencari provider yang menyediakan transaksi online.
  - e. Tidak Membuat / membeli software ecommerce.
- 2. Yang termasuk kedalam merancang aplikasi e-commerce adalah ....
  - a. Directori service
  - b. Form untuk pemesanan
  - c. Digital signature
  - d. Web hosting
- e. Server Hoşt ww.bsi.ac.id



- a. Process Device
- b. Input Device
- c. Storage Device
- d. Backing Storage
- e. Output Device
- 4. Berikut adalah contoh CMS untuk membuat E-Commerce:
- a. PrestaShop (http://www.prestashop.com)
- b. ZenCart (http://www.zen-cart.com)
- c. OsCommerce (<a href="http://oscommerce.com">http://oscommerce.com</a>)
- d. Magento (http://www.magentocommerce.com)
- e. Yahoo(http://www.yahoo.com)

www.bsi.ac.ie

PROGRAM DIPLOMA III BINA SARANA INFORMATIKA

COPYRIGHT © Maret 2014



. Apakah yang dimaksud dengan CMS...

- a. Content Management System
- b. Context Management System
- c. Content Movement System
- d. Content Management Source
- e. Context Management Source