

LATIHAN SOAL E-COMMERCE

PERTEMUAN 1



SOAL LATIHAN

1. Kegiatan bisnis (perniagaan/perdagangan) atau jasa yang berhubungan erat dengan konsumen (*Consumers*), Manufaktur, Internet Service Provider (ISP) dan Pedagang Perantara (*Intermediaries*) dengan menggunakan media elektronik disebut :
 - a. E- Banking
 - b. E- Payment
 - c. E- Learning
 - d. E- Commerce
 - e. E- Government
2. Proses yang terintegrasi untuk mencapai hasil yang efisien dan efektif (konsep "just in time"), dalam konsep e-commerce disebut :
 - a. Automation
 - b. Streamlining
 - c. Publishing
 - d. Interaction
 - e. Transaction



3. Beberapa tantangan perkembangan E-Commerce di Indonesia 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



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

PERTEMUAN 2



Soal Latihan

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



3. Keterbatasan SDM merupakan:
 - a. Resiko E-Commerce
 - b. Keuntungan E-Commerce
 - c. Tantangan E-Commerce
 - d. Perkembangan E-Commerce
 - e. Pengertian 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

1. 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 elektronik disebut
 - a. E- Marketspace
 - b. E- Maketplace
 - c. E- Tailing
 - d. E- Market
 - e. E- banking
-
2. Diperlukan broker merupakan Faktor sukses E-Marketplace: ...
 - a. Pembeli
 - b. Produk
 - c. Industri
 - d. Penjual
 - e. Pemerintah



3. Berikut adalah karakteristik individu dari konsumen, kecuali :
 - a. Gender dan Umur
 - b. Pengaruh
 - c. Status Perkawinan
 - d. Ethnicity
 - e. Karakteristik Gaya Hidup
-
4. Yang termasuk faktor konsumen dalam membeli adalah
 - a. Pengaruh
 - b. Gender dan Umur
 - c. sosial
 - d. Kepribadian
 - e. Ethnicity



5. 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

PERTEMUAN 4



SOAL LATIHAN

1. Pembelian dan penjualan jasa dan barang-barang melalui atau dengan alat werelless handheld disebut :
 - a. M-Banking
 - b. E-Banking
 - c. M-Commerce
 - d. E-Bisnis
 - e. E-Payment

2. 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



3. Kapanjangan dari EMS adalah :
 - a. *Enhanced Messaging Service*
 - b. *Emultion Messaging Service*
 - c. *Emergency Messaging Service*
 - d. *Electronic Messaging Service*
 - e. *Enginerring Messaging Service*

4. 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



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

1. Azas yang menentukan bahwa negara mempunyai yurisdiksi untuk menentukan hukum berdasarkan kewarganegaraan pelaku pada aspek hukum cyber crime adalah :
 - a. Zone Teritoriality
 - b. Azas Objective territoriality
 - c. Azas Passive Nationality
 - d. Azas Nationality
 - e. Azas Subjective territoriality

2. Pemakaian kartu kredit milik orang lain di dalam *cyber crime* disebut
 - a. Hacking
 - b. Joy Computing
 - c. Data Didling
 - d. Carding
 - e. Computing Crack



3. Peraturan PBB yang dapat digunakan oleh bangsa-bangsa di dunia baik yang menganut sistem kontinental atau sistem hukum anglo saxon sbg pedoman dalam pembuatan peraturan e-commerce 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



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

PERTEMUAN 6



SOAL LATIHAN

1. 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 Host



3. Berikut ini yang bukan merupakan perangkat keras untuk *web server* :

- 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 (<http://oscommerce.com>)
- d. Magento (<http://www.magentocommerce.com>)
- e. Yahoo(<http://www.yahoo.com>)



5. 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*