


Quis (Take Home)

Mata kuliah : E-Commerce (2 sks)

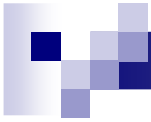
Program Diploma Satu (D1)

Pilihan Ganda

Essay

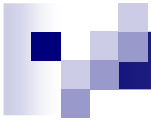
- 
1. Pembelian dan penjualan jasa dan barang-barang melalui atau dengan alat wereless handheld disebut :
 - a. M-Banking
 - b. E-Banking
 - c. M-Commerce
 - d. E-Bisnis
 - e. E-Payment

 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



2. Alat yang dapat menyimpan data dan alat yang memiliki koneksi internet , intranet , ekstranet merupakan nilai tambah Atribut M-Commerce yaitu :
 - a. Convenience
 - b. Ubiquitas
 - c. Instant Connectivity
 - d. Personalization
 - e. Localication product & service

3. Berikut adalah media transmisi yang digunakan dalam infrastruktur M-Commerce, kecuali :
 - a. Microwave
 - b. Microsoft
 - c. Satelite
 - d. Radio
 - e. Infrared



3. Berikut adalah media transmisi yang digunakan dalam infrastruktur M-Commerce, kecuali :
 - a. Microwave
 - b. Microsoft
 - c. Satelite
 - d. Radio
 - e. Infrared

4. Localization Product & Service yaitu Mengetahui dimana lokasi pemakai setiap saat dan memberikan layanan kepada pemakai merupakan bagian dari
 - a. Nilai Tambah Atribut M-Commerce
 - b. Keamanan M-Commerce
 - c. Internal Supply Chain
 - d. Terminologi dan Standar M-Commerce
 - e. Infrastruktur m-commerce



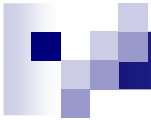
4. Localization Product & Service yaitu Mengetahui dimana lokasi pemakai setiap saat dan memberikan layanan kepada pemakai merupakan bagian dari
 - a. Nilai Tambah Atribut M-Commerce
 - b. Keamanan M-Commerce
 - c. Internal Supply Chain
 - d. Terminologi dan Standar M-Commerce
 - e. Infrastruktur m-commerce

5. Hardware , Software , Media Transmisi Kebutuhan Perangkat lainnya termasuk kedalam :
 - a. Keamanan M-Commerce
 - b. Terminologi dan Standar M-Commerce
 - c. Atribut M-Commerce
 - d. Infrastruktur M-Commerce
 - e. Nilai tambah atribut M-Commerce



6. Suatu sistem menyediakan alat-alat untuk pembayaran jasa atau barang-barang yang dilakukan di Internet disebut :
 - a. E-Payment
 - b. E-Banking
 - c. M-Payment
 - d. E-Commerce
 - e. E-Learning

7. Jenis pembayaran dengan pentransferan uang dalam jumlah yang sedikit disebut :
 - a. E-wallet
 - b. Micropayment
 - c. E-cash
 - d. Smart Card
 - e. Electronic Bill Presentment and Payment

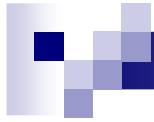


7. Jenis pembayaran dengan pentransferan uang dalam jumlah yang sedikit disebut :

- a. E-wallet
- b. Micropayment
- c. E-cash
- d. Smart Card
- e. Electronic Bill Presentment and Payment

8. Untuk menjamin bahwa konsumen, pedagang dan informasi transaksi pembayaran tetap konfidensial, merupakan suatu persyaratan sistem pembayaran yang disebut :

- a. Konfidensialitas
- b. Integritas
- c. Otentikasi
- d. Mekanisme privacy
- e. Divisibilitas



8. Untuk menjamin bahwa konsumen, pedagang dan informasi transaksi pembayaran tetap konfidensial, merupakan suatu persyaratan sistem pembayaran yang disebut :
 - a. Konfidensialitas
 - b. Integritas
 - c. Otentikasi
 - d. Mekanisme privacy
 - e. Divisibilitas

9. Berikut adalah kriteria keamanan yang dipergunakan dalam kriptografi, kecuali :
 - a. Kerahasiaan
 - b. Otentikasi
 - c. Integritas
 - d. Tidak dapat disangkal
 - e. Divisibilitas



9. Berikut adalah kriteria keamanan yang dipergunakan dalam kriptografi, kecuali :

- a. Kerahasiaan
- b. Otentikasi
- c. Integritas
- d. Tidak dapat disangkal
- e. Divisibilitas

10. 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



11. Azas yang menentukan bahwa negara mempunyai yurisdiksi untuk menentukan hukum berdasarkan kewarga negaraan pelaku pada aspek hukum cyber crime adalah :

- a. Zone Territoriality
- b. Azas Objective territoriality
- c. Azas Passive Nationality
- d. Azas Nationality
- e. Azas Subjective territoriality

12. Pemakaian komputer orang lain tanpa izin di dalam *cyber crime* disebut

- a. Hacking
- b. Joy Computing
- c. Data Didling
- d. Data Leakage
- e. Computing Crack

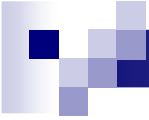


12. Pemakaian komputer orang lain tanpa izin di dalam *cyber crime* disebut

- a. Hacking
- b. Joy Computing
- c. Data Didling
- d. Data Leakage
- e. Computing Crack

13. Peraturan PBB yang dapat digunakan oleh bangsa-bangsa didunia baik yang menganut sistem kontinental atau sistem hukum anglo saxon sbg pedoman dalam pembuatan peraturan e-commerce adalah :

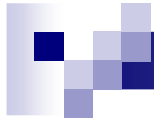
- a. UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce.
- b. Singapore Electronic Transaction Act (ETA)
- c. EU Direct on Electronic Commerce
- d. Undang-undang No.8 Tahun 1997
- e. UNC Of PBB Law International

- 
13. Peraturan PBB yang dapat digunakan oleh bangsa-bangsa didunia 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

 14. Beberapa hal dibawah ini yang termasuk kedalam jenis kejahatan *cyber*, kecuali....
 - a. The Trojan Horse
 - b. Cyber Crack
 - c. Software Privacy
 - d. Data Leakage
 - e. Data Diddling



14. Beberapa hal dibawah ini yang termasuk kedalam jenis kejahatan *cyber*, kecuali....
- a. The Trojan Horse
 - b. Cyber Crack
 - c. Software Privacy
 - d. Data Leakage
 - e. Data Diddling
15. Suatu perbuatan mengubah data valid atau sah dengan cara tidak sah mengubah input atau output data. di dalam cyber crime disebut
- a. Hacking
 - b. Joy Computing
 - c. Data Diding
 - d. Data Leakage
 - e. IO Crack



16. Tampilan dan juga kemudahan yang didapatkan dari sebuah situs, disebut :
- a. Komunitas
 - b. Easy and Content
 - c. Komersialisasi
 - d. Vertical Portal
 - e. Content dari website
17. Yang termasuk kedalam merancang aplikasi e-commerce adalah
- a. Directori service
 - b. Form untuk pemesanan
 - c. Digital signature
 - d. Web hosting
 - e. Server Host

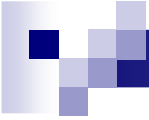


17. Yang termasuk kedalam merancang aplikasi e-commerce adalah

- a. Direktori service
- b. Form untuk pemesanan
- c. Digital signature
- d. Web hosting
- e. Server Host

18. Yang termasuk kedalam tips membangun aplikasi e-commerce adalah

- a. Memperoleh sertifikat digital
- b. Mencari provider
- c. Membeli software commerce
- d. Mendaftarkan website ke search engine
- e. Mencatat kebutuhan pembuatan *website*




18. Yang termasuk kedalam tips membangun aplikasi ecommerce adalah

- a. Memperoleh sertifikat digital
- b. Mencari provider
- c. Membeli software commerce
- d. Mendaftarkan website ke search engine
- e. Mencatat kebutuhan pembuatan *website*

19. Dibawah ini yang termasuk kedalam infrastruktur didalam membangun e-commerce adalah :.....

- a. Downstream Supply Chain
- b. Internal Supply Chain
- c. Chain
- d. Downstream Chain
- e. Internal Chain

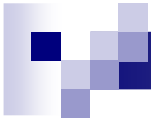


19. Dibawah ini yang termasuk kedalam infrastruktur didalam membangun e-commerce kecuali :

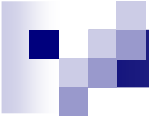
- a. Internal Supply Chain
- b. Downstream Supply Chain
- c. Chain
- d. Eksternal Supply Chain
- e. Internal Chain

20. Dibawah ini yang termasuk tips agar pengunjung betah berada di situs anda adalah

- a. Masukan informasi yang berguna
- b. Adanya menu pembayaran
- c. Memperoleh sertifikat digital
- d. Web hosting
- e. Hindari spamming



21. Bahasa pemrograman yang merupakan teknologi dari microsoft dan bekerja pada web server yang merupakan server side scripting, adalah bahasa pemrograman....
- a. PHP
 - b. ASP
 - c. XML
 - d. Microsoft Web
 - e. PERT
22. Adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web, adalah pengertian dari.....
- a. Web Server
 - b. Web Analys
 - c. HTTP
 - d. Internet
 - e. Web Coding



22. Adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web, adalah pengertian dari....

- a. Web Server
- b. Web Analys
- c. HTTP
- d. Internet
- e. Web Coding

23. Berikut ini adalah perangkat keras untuk *web server*, kecuali :

- a. Jaringan Lokal
- b. Input Device
- c. Storage Device
- d. Multiweb Device
- e. Output Device



23. Berikut ini adalah perangkat keras untuk *web server*, kecuali :

- a. Jaringan Lokal
- b. Input Device
- c. Storage Device
- d. Multiweb Device
- e. Output Device

24. Berikut adalah contoh dari web hosting yang ada di Indonesia...

- a. www.dapurhosting.com
- b. www.Hostingkita.com
- c. www.daftarhost.com
- d. www.rumahosting.com
- e. www.regghosting.com



24. Berikut adalah contoh dari web hosting yang ada di Indonesia...

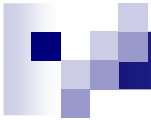
- a. www.dapurhosting.com
- b. www.Hostingkita.com
- c. www.daftarhost.com
- d. www.rumahosting.com
- e. www.reghosting.com

25. *Web hosting* adalah.....

- a. Bentuk layanan jasa penyewaan tempat di Internet untuk menampilkan layanan jasa atau produk di situs internet
- b. Layanan pembuatan website untuk E-Commerce
- c. Tempat berkumpulnya web E-Commerce untuk menawarkan produknya kepada konsumen
- d. Content yang sudah tersedia untuk membuat web E-Commerce
- e. Web yang merancang desain tampilan dari web E-Commerce yang akan dibuat



26. Untuk membuat database saat pembuatan *website*, menggunakan software....
- a. PHP
 - b. Mysql
 - c. Database Desktop
 - d. Foxpro
 - e. Microsoft Excel
27. Apa yang dimaksud dengan *Opensource*...
- a. Software Gratis
 - b. Mempunyai Layanan
 - c. Kode yang digunakan terbatas
 - d. website yang berisi konten menarik
 - e. Program yang berbasis Objek



27. Apa yang dimaksud dengan *Opensource*...

- a. Software Gratis
- b. Mempunyai Layanan
- c. Kode yang digunakan terbatas
- d. website yang berisi konten menarik
- e. Program yang berbasis Objek

28. Pada Joomla, terdapat komponen virtumart. Dengan komponen ini memudahkan dalam penambahan :

- a. Nama Website
- b. Penambahan User
- c. Membuat kategori produk baru
- d. Komponen layar
- e. Transaksi banyak customer




28. Pada Joomla, terdapat komponen virtumart. Dengan komponen ini memudahkan dalam penambahan :

- a. Nama Website
- b. Penambahan User
- c. Membuat kategori produk baru
- d. Komponen layar
- e. Transaksi banyak customer

29. Dalam membuat web e-commerce. *Software* apa saja yang harus di *Install* terlebih dahulu, kecuali :

- a. Mysql
- b. PHP
- c. Apache
- d. Cobol
- e. Xampp



29. Dalam membuat web e-commerce. *Software* apa saja yang harus di *Install* terlebih dahulu, kecuali :

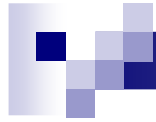
- a. Mysql
- b. PHP
- c. Apache
- d. Cobol
- e. Xampp

30. 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*



Soal Essay



1. Apa yang dimaksud dengan *Mobile Commerce*, dan sebutkan *device* yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi *mobile commerce*
2. Sebutkan model E-Payment dalam E-Commerce dan jelaskan istilah-istilah berikut:
 - a. Micropayment
 - b. PayPal
 - c. Digital Cash/ E-Cash
3. Apa yang dimaksud dengan *Cyber Crime* dan *Cyber Law*. Sejak kapan Indonesia mempunyai Undang-undang yang mengatur tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

- 
4. Terdapat lima aplikasi yang harus disiapkan dalam membangun sistem E-Commerce. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Web Hosting dan Domain
 5. Web server dapat berupa perangkat lunak dan keras. Sebutkan apa yang dimaksud dengan input device, process device dan output device.

Selamat Mengerjakan