# MAKALAH INTERNET DAN BISNIS

****

**“E-MARKETPLACE DAN KEAMANAN INTERNET”**

**Oleh:**

**KELOMPOK IV**

**Anggota : 1. ASMADI**

**2. SANRILA**

**3. ASTRIANI**

**4. PONIKE KOWI**

**5. MUSIN MUSA**

**JURUSAN MATEMATIKA**

**KONSENTRASI ILMU KOMPUTER**

**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

**UNIVERSITAS HALU OLEO**

**KENDARI**

**2018**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. Latar belakang

Internet (interconnection-networking) adalah system global dari seluruh jaringan computer yang saling berhubung menggunakan standar internet protocol suite (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh duniaatau dengan kata lain di gunakan sebagai media bertukar informasi tanpa terbatasi oleh jarak dan waktu. Meskipun pada awalnya internet sempat diperkirakan akan mengalami kehancuran oleh beberapa pengamat computer di era 1980-an karena kemampuannya pada saat itu hanya bertukar informasi satu arah saja. Namun semakin ke depan, ternyata perkiraan tersebut meleset, dan bahkan sekarang menjadi suatu kebutuhan akan informasi yang tiada hentinya di pergunakan.

E-Marketplace merupakan media online berbasis internet (web based) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi supplier / penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk / jasa mereka.

1. Rumusan masalah

1. Apa itu E-Government ?

2. Apa itu E-Marketplace ?

3. Apa itu E-Retailing ?

4. Apa itu E-Learning ?

5. Apa itu E-COMMERCE ?

6. Apa saja keamanan internet ?

7.apa saja jenis serangan E- COMMERCE ?

8. Bagaimana Teknologi Keamanan

**BAB II**

**PEMBAHASAN**

1. **Pengertian**

1. E-Marketplace

E-Marketplace merupakan media online berbasis internet (web based) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi supplier/penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka.

E-MarketPlace merupakan model E-Business yang berhubungan dengan penjual dan pembeli (seller & buyer). E-MarketPlace di Indonesia merupakan salah satu media penggerak ekonomi nasional dalam rangka menghadapi era globalisasi. Untuk itu, perlu dikembangkan E-MarketPlace yang teratur, wajar dan efisien.  
Pada umumnya E-MarketPlace yang efisien dapat meningkatkan iklim investasi di perusahaan dan memudahkan arus input output barang. market place ini mempunyai banyak keuntungan antara lain :

* Persaingan tanpa melihat modal,karena harga untuk membuat marketspace sangat murah bahkan gratis,contoh mya memasarkan produk menggunakan blog
* Tidak terkendala letak yang strategis,karena dalam marketspace internet yang diutamakan adalah kemudahan akses, menarik dan SEO yang bagus
* Meminimalisir biaya produksi
* Memudahkan dunia luas mendapatkan produk kita,karena internet telah digunkan lebih dari 2 milyar orang diseluruh dunia
* Memanjakan konsumen ,karena tanpa beranjak dari tempat duduknya konsumen dapat menjelajahi dan berbelanja via internet.
* Barang yang dijual lebih variatif.

Kelemahan marketspaces

* Pembeli terkadang lama dalam menerima barang hasil transakasi.
* Seringnya terjadi kejahatan internet.
* Perlu adanya tambahan biaya untuk alat-alat khusus sperti koneksi internet, modem, dan sebagianya.

Komponen e-marketspace:

* Consumer ( Konsumen).
* Seller ( Penjual).
* Barang (Berupa Fisik atau Digital)
* Front-End
* Mitra Bisnis ( Intermediaries)
* Dukungan Pelayanan (Support Services)
* Infrastruktur
* Back End

Contoh dari marketspace antara lain :

* com
* E-bay.com
* com
* com
* Elevenia

2. Pengertian E-Government

E-Government merupakan kependekan dari elektronik pemerintah. E-Governtment biasa dikenal e-gov, pemerintah digital, online pemerintah atau pemerintah transformasi. E-Government adalah Suatu upaya untuk mengembangkan penyalenggaraan kepemerintahan yang berbasis elektronik. Suatu penataan system manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Atau ***E-Goverment*** adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan. e-Government dapat diaplikasikan pada legislatif, yudikatif, atau administrasi publik, untuk meningkatkan efisiensi internal, menyampaikan pelayanan publik, atau proses kepemerintahan yang demokratis.

3. E-Retailing

E-Retail termasuk kedalam E-Commerce.  E-retail sendiri  memiliki arti Elektronik Retailing yang artinya kegiatan retailing yang terjadi secara online melalui internet. Sedangkan E-retailer adalah pihak yang melakukan kegiatan retail melalui internet. E-retailer berperan penting dalam kegiatan e-retail. Mereka merupakan jasa layanan retail dan juga pengguna jasa retail. Seperti yang sudah banyak kita temui di zaman sekarang banyak toko-toko online yang menjual barang tetapi toko tesebut mengambilnya dari suplier atau distributor yang berbeda. Lalu merka menjualnya kembali dengan harga yang berbeda dan secara online. Itulah yang di sebut sebagai E-Retailer. E-Retailing sendiri memiliki komponen – komponen pendukng di antaranya adanya distributor, suplier, penjual dan pembeli. Tanpa adanya komponen pendukung tersebut, proses penjualan dan pembelian tidak akan berlangsung dengan baik.

4. E-Learning

|  |
| --- |
| [E-Learning](file:///\\2.bp.blogspot.com\-8Km0jeNUHhA\U5-r3L5niHI\AAAAAAAAFHE\nAszk8dBhTY\s1600\e-Learning.jpg) |
| Ilustrasi E-Learning |

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Berikut beberapa pengertian E-learning dari berbagai sumber:

1. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27).
2. Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010).
3. Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

5. E-commerce

Secara umum ecommerce adalah sistem perdagangan yang menggunakan mekanisme elektronik yang ada di jaringan internet E-commerce atau bisa disebut Perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. Ecommerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. “E-Commerce dapat didefinisikan sebagai segala bentuk transaksi perdagangan atau perniagaan barang atau jasa (trade of goods and services) dengan menggunakan media elektronik. Di dalam E-Commerce itu sendiri terdapat perdagangan via internet seperti dalam bussines to consumer (B2C) dan bussines to bussines (B2B) dan perdagangan dengan pertukaran data terstruktur secara elektronik.” (Electronic Data Interchange/EDI)”[Riyeke Ustadiyanto, Framework e-Commerce, Penerbit Andi Yogyakarta, hal 139-143].

1. **Jenis Jenis Keamanan Internet**
2. keamanan Fisik

Keamanan fisik tidak kalah penting dari keamanan cyber karena kejahatan dalam bentuk fisik dapat berakibat fatal terhadap sebuah sistem. Keamanan fisik lebih ditekankan pada hardware

1. Keamanan Jaringan

Keamanan jaringan adalah mencegah para pengguna yang tidak berhak menggunakan jaringan yang dimiliki.

1. Otorisasi Akses

Otoritasi akses adalah penggunaan password atau kata sandi jika kita ingin mengakses sesuatu. Otoritasi sudah banyak diterapkan pada berbagai sistem baik di dalam Personal Computer (PC) maupun di handphone. Penggunaan keamanan otorisasi akses sangat simple namun dapat menangkal dengan efektif pengguna yang tidak berhak yang mencoba mengakses sebuah sistem.

1. Proteksi Virus

Virus merupakan ancaman keamanan yang tidak bisa kita remehkan. Virus memiliki banyak karakteristik dan mampu menghancurkan data-data penting bahkan sistem yang ada. Karena itu proteksi terhadap virus ini sangat penting.

1. Penangan Bencana

Penanganan bencana adalah perencanaan langkah-langkah yang akan diambil jika terjadi bencana yang mengakibatkan rusaknya sebuah sistem dan hilangnya data-data penting.

1. **Jenis Jenis Serangan E-Commerce**
2. Injection

Metode ini adalah yang paling popular karena memang banyak sekali kemungkinan yang bisa membuat Injection mudah dilakukan.ada yang dinamakan SQL Injection, dimana target yang diserang adalah halaman web yang menggunakan Structured Query Language (SQL) untuk melakukan query dan memanipulasi database. Cara kerjanya adalah dengan menanamkan kode perintah SQL untuk menipu system untuk mendapatkan informasi rahasia seperti password atau yang lainnya. Untuk menangani serangan ini memang harus dimulai dari pemahaman script dari pengembang web yang diserang.

Tidak hanya SQL,serangan injection sendiri juga bisa dilakukan secara langsung kedalam direktori hosting yang kalian gunakan, sehingga akan membuat website kalian menampilkan file yang harusnya bersifat restricted, dan bahkan ada juga yang melakukannya untuk meletakan sebuah file atau program jahat untuk menyebarkan virus ke computer pengunjung.

1. Password Bruteforce

Metode ini sempat popular pada tahun 2006 – 2009 dimana celah keamanan website masih belum terlalu kuat. Metode ini dilakukan oleh penyerang dengan cara masuk ke situs kalian menggunakan karakter kombinasi acak dengan cara menebak secara otomatis menggunakan program untuk membuat aktivitas login secara berulang – ulang selama beberapa detik. Dalam kasus ini sangat disarankan bagi kalian untuk membuat password yang sulit ditebak menggunakan gabungan antara symbol, alphabet dan angka. Atau cara yang lebih mudah adalah dengan memasang captcha atau mengaktifkan proteksi anti bruteforce.

1. Denial of Service (DoS)

Penyerangan ini biasa dilakukan secara acak menggunakan banyak computer atau server sebagai alat untuk melakukan serangan. Cara penyerangan ini dilakukan dengan memberikan request paket ke server target secara acak dan sangat banyak. Dengan begitu server yang menangani akan mengalami stuck dan crash sehingga akan merestart dengan service sendirinya yang mengakibatkan website tidak bisa diakses sama sekali untuk beberapa saat. Untuk saat ini serangan seperti ini akan bisa diatasi dengan mengaktifkan proteksi terhadap serangan DoS dengan cara memblokir ip address secara otomatis yang memberikan trafik tidak wajar.

1. **Teknologi Keamanan**

"Blockchain", Teknologi Keamanan Internet di Masa Depan Bitcoin mulai ramai lagi dibicarakan. Nilai Bitcoin yang menembus USD 10,000 membuat banyak orang membicarakan. Ada yang pro dan berpendapat Bitcoin bisa terus menanjak harganya. Ada yang kontra mengatakan Bitcoin akan ambruk harganya karena tidak didasari oleh sesuatu yang berharga. Saya pribadi berpendapat jika Bitcoin tidak semakin banyak yang menggunakannya dalam transaksi nyata. Harga Bitcoin bisa ambruk dan sebaliknya.

Di balik Bitcoin ada sebuah teknologi yang menarik sebenarnya yaitu Blockchain. Bayangkan jika sebuah transaksi dicatat oleh ribuan komputer dan setiap ada transaksi yang baru akan menciptakan sebuah blok. Secara otomatis blok ini juga akan ditambahkan ke semua komputer yang terhubung dalam Blockchain(BC). Teknologi ini yang mendasari catatan transaksi Bitcoin, setiap Bitcoin yang baru hasil menambang ataupun transaksi jual beli maupun transaksi penggunaan Bitcoin akan tercatat di sebuah jaringan komputer. Masing-masing catatan itu sama persis sehingga sulit untuk bisa diterobos oleh hacker.

Teknologi ini diciptakan oleh Satoshi Nakamoto (sampai sekarang belum ada yang tahu siapa sebenarnya Satoshi). Jaringan BC Bitcoin diperkirakan sudah mencapai jutaan komputer. Sekarang ini dalam bidang keuangan misalnya catatan transaksi yang kita lakukan akan tercatat di sebuah server atau beberapa server. Pastinya server ini mempunyai pertahanan yang kuat dan selalu melakukan back up.

Namun jika ada seorang hacker yang mau berusaha untuk menerobos pertahanan ini bukanlah tidak mungkin catatan ini bisa diretas dan diubah. Bank sendiri terkadang menyewa White Hacker untuk melakukan serangan agar bisa mengetahui kelemahan pertahanannya.

Blockchain tidak hanya mengandalkan satu server namun jaringan komputer. Jaringan ini selalu melakukan pengecekan ulang terhadap data yang disimpan di masing-masing komputer jaringan. Sampai saat ini belum pernah terjadi Blockchain Bitcoin dapat diretas. Beberapa kejadian yang ada, merupakan peretasan kepada individu pemilik Bitcoin. Bukan terhadap Blockchain. IBM salah satu perusahaan teknologi terkemuka sudah mulai mengembangkan Blockchain versi mereka. Dengan menyimpan data di dalam jaringan menurut Blockgeeks.inc ada beberapa hal yang menjadi keuntungan : Tidak dikuasai oleh satu entitas, sehingga tidak mudah untuk meretasnya Transparan, data yang tersimpan di banyak tempat menjamin transparansi. Misalnya sulit untuk membuat dual pembukuan. Sulit untuk dimanipulasi, manipulasi satu komputer atau catatan adalah mudah. Bagaimana dengan jika tercatat di ribuan atau bahkan jutaan komputer?

Kemajuan internet menyebabkan semakin banyak orang yang terhubung. Internet Of Thingsakan membuat semakin banyak lagi orang yang terhubung.

Kesemua ini berhubungan dengan data yang bisa disalahgunakan. Yahoo sebuah perusahaan yang sangat besar pada zamannya, mengakui bahwa ada peretasan terhadap akun email mereka. Sebuah peretasan yang tidak kecil jumlahnya sekitar 3 milyar akun.

Teknologi Blockchain saya pikir akan bisa menjawab bagaimana perusahaan dan pribadi di masa depan mengamankan datanya. Dengan menggunakan catatan yang terdistribusi dan terus menerus diverifikasi akan sulit untuk diretas.blockgeeks.com blockgeeks.com Bukan hanya itu mungkin saja teknologi ini bisa menciptakan bisnis baru. Misalnya foto, dengan menaruhnya di sebuah Blockchain semua orang yang ingin menggunakannya harus membayar royalty yang mungkin tidak besar namun bisa menjadi penghasilan yang lumayan.

Tidak menutup kemungkinan teknologi ini bisa memungkinkan semua orang yang terhubung ke internet bisa melakukan transaksi ke seluruh dunia. Tanpa dibatasi oleh bank atau wilayah. Teknologi yang semakin maju. Persiapan untuk menyesuaikan diri menjadi penting.

**BAB III**

**PENUTUP**

**1. KESIMPULAN**

E-Marketplace merupakan media online berbasis internet (web based) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual, -Government merupakan kependekan dari elektronik pemerintah, E-Retail termasuk kedalam E-Commerce.  E-retail sendiri  memiliki arti Elektronik Retailing yang artinya kegiatan retailing yang terjadi secara online melalui internet, E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar,

Secara umum ecommerce adalah sistem perdagangan yang menggunakan mekanisme elektronik yang ada di jaringan internet E-commerce.Jenis Jenis Keamanan Internet meliputi: keamanan Fisik, Keamanan Jaringan, Otorisasi Akses, Proteksi Virus, dan Penangan Bencana.Jenis Jenis Serangan E-Commerce adalah Injection,Password Bruteforce, dan Denial of Service (DoS). Teknologi Keamanan Teknologi ini diciptakan oleh Satoshi Nakamoto (sampai sekarang belum ada yang tahu siapa sebenarnya Satoshi). Jaringan BC Bitcoin diperkirakan sudah mencapai jutaan komputer. Sekarang ini dalam bidang keuangan misalnya catatan transaksi yang kita lakukan akan tercatat di sebuah server atau beberapa server. Pastinya server ini mempunyai pertahanan yang kuat dan selalu melakukan back up.

Namun jika ada seorang hacker yang mau berusaha untuk menerobos pertahanan ini bukanlah tidak mungkin catatan ini bisa diretas dan diubah. Bank sendiri terkadang menyewa White Hacker untuk melakukan serangan agar bisa mengetahui kelemahan pertahanannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

<file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/3GTMKYSO/Pengertian,_Karaktiristik_dan_Manfaat_E-Learning_-_KajianPustaka.com%5B1%5D.htm>

<file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/8UW2DXPH/Pengertian_E-MarketPlace___Tulisan%5B1%5D.htm>

<file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/4YZJ3JP5/E-GOVERNMENT__Pengertian,_keuntungan_&_kerugian_E-government%5B1%5D.htm>

<file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/1EPFV92B/E-Retailing_%E2%80%93_Tugas_Anak_Kuliah%5B1%5D.htm>