



**UNIVERSITAS
BINA INSANI**

*Bigger
Better
Higher*

 binainsani.ac.id

 Bina Insani University

 [binainsaniuniversity](https://www.instagram.com/binainsaniuniversity)

 [@BinaInsaniOK](https://twitter.com/BinaInsaniOK)

Jl. Raya Siliwangi No. 6 Rawa Panjang - Bekasi

Mata Kuliah Etika Profesi IT

Pertemuan 12

Kegiatan eCOMMERCE & Cybercrime



Kondisi saat ini

JAN
2020

INTERNET GROWTH RANKINGS: ABSOLUTE CHANGE

COUNTRIES AND TERRITORIES* WITH THE LARGEST YEAR-ON-YEAR CHANGE IN THE ABSOLUTE NUMBER OF INTERNET USERS

#	LARGEST ABSOLUTE GROWTH	▲ USERS	▲ %
01	INDIA	+127,610,000	+23%
02	CHINA	+25,490,000	+3.1%
03	INDONESIA	+25,365,368	+17%
04	PAKISTAN	+11,251,089	+17%
05	IRAQ	+10,637,541	+55%
06	EGYPT	+9,803,630	+22%
07	DEM. REP. OF THE CONGO	+8,988,740	+122%
08	BRAZIL	+8,516,438	+6.0%
09	VIETNAM	+6,169,040	+10%
10	BANGLADESH	+5,765,248	+9.5%

#	LARGEST ABSOLUTE GROWTH	▲ USERS	▲ %
11	IRAN	+5,676,469	+11%
12	SAUDI ARABIA	+4,321,382	+15%
13	KENYA	+3,162,574	+16%
14	MOROCCO	+2,927,836	+13%
15	TURKEY	+2,718,086	+4.6%
16	ALGERIA	+2,372,381	+12%
17	NIGERIA	+2,155,629	+2.6%
18	SPAIN	+2,013,677	+5.0%
19	U.S.A.	+1,816,314	+0.6%
20	UKRAINE	+1,476,697	+5.7%

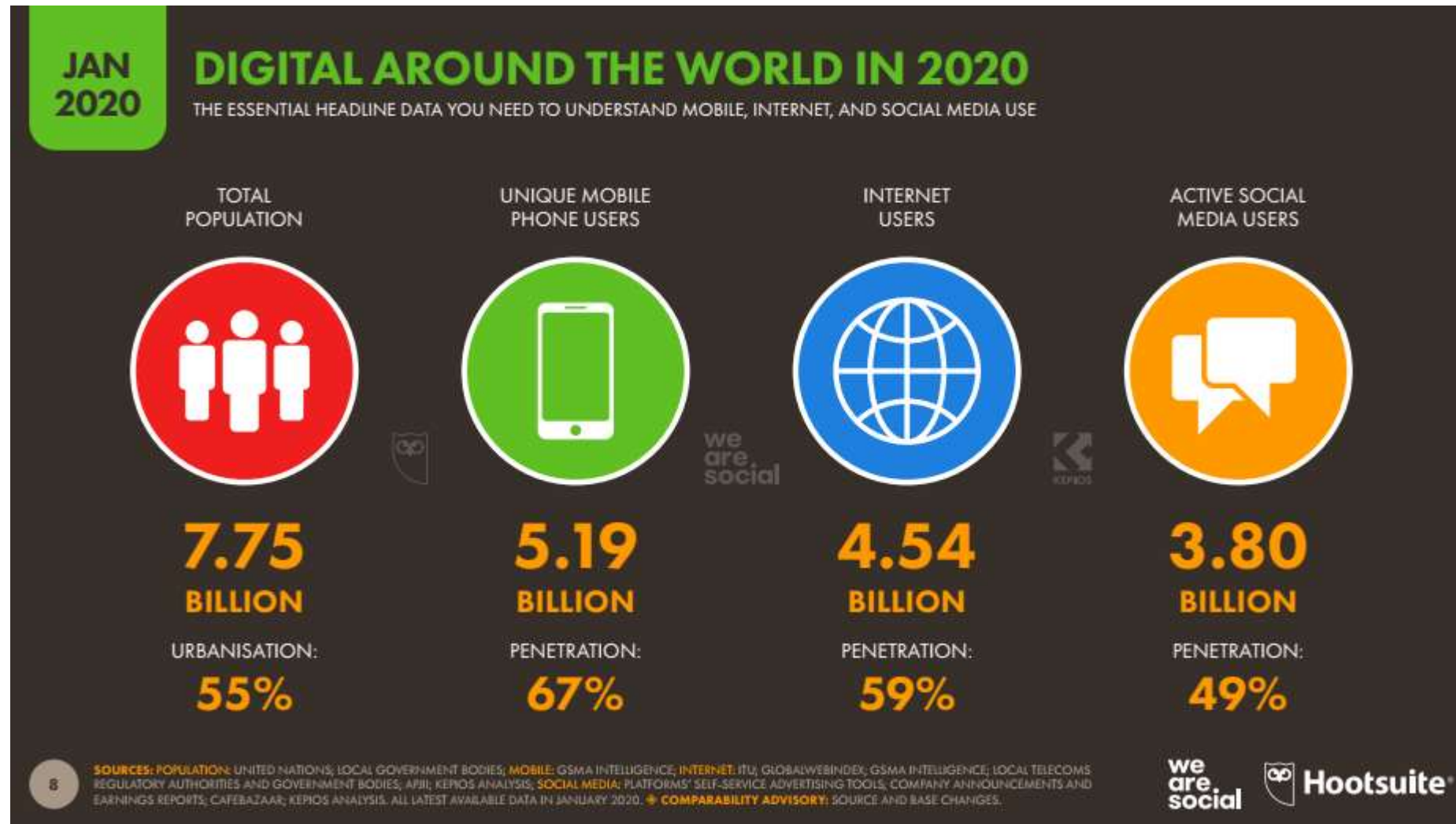
40

SOURCES: ITU; GLOBALWEBINDEX; GSMA INTELLIGENCE; EUROSTAT; SOCIAL MEDIA PLATFORMS' SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS; LOCAL GOVERNMENT BODIES AND REGULATORY AUTHORITIES; APJII; UNITED NATIONS. *NOTES: ONLY INCLUDES COUNTRIES AND TERRITORIES WITH POPULATIONS OF AT LEAST 50,000 PEOPLE. PENETRATION FIGURES ARE FOR TOTAL POPULATION, REGARDLESS OF AGE. ➔ COMPARABILITY ADVISORY: SOURCE CHANGES.

we
are
social

Hootsuite®

Kondisi saat ini



Cyber ethics / Netiket

- Internet (interconnection Networking) adalah suatu jaringan yg menghubungkan komputer di seluruh dunia tanpa dibatasi oleh jumlah unit yg bisa saling mengakses
- Dampak dari adanya internet:
 1. Informasi yg bisa diakses 7 hari 24 jam
 2. Biaya murah dan bahkan gratis
 3. Kemudahan akses informasi dan melakukan transaksi
 4. Kemudahan membangun relasi dgn pelanggan
 5. Materi dapat di-update dengan mudah
 6. Pengguna internet telah merambah ke segala penjuru

Cyber ethics / Netiket

- Alasannya munculnya permasalahan menggunakan internet:
 1. Adanya interaksi universal (berasal dari berbagai negara, budaya, adat, bahasa)
 2. pengguna internet hidup di dunia *anonymouse* yang tidak memiliki keharusan menunjukkan identitas asli dalam berinteraksi
- Cyber ethics atau netiket merupakan sebuah etika acuan dalam berkomunikasi menggunakan internet
- Standar netiket ditetapkan oleh IETF (*The Internet Engineering Task Force*), sebuah [komunitas](#) internasional yang terdiri dari operator, perancang jaringan dan peneliti yang terkait dengan pengoperasian internet.

Cyber ethics / Netiket

- Secara umum, etika dalam komunikasi di internet adalah:
 1. Jangan menggunakan huruf besar atau kapital
 2. Kalau mengutip pesan sebelumnya, kutiplah seperlunya
 3. Perlakukan email sebagai pesan pribadi
 4. Hati2 dalam mem-forward email ke orang lain
 5. Biasakan menggunakan format plain text dan jangan sembarangan menggunakan format HTML
 6. Jangan kirim file (berukuran besar) melalui attachment tanpa izin terlebih dahulu dari penerima email

Cyber ethics / Netiket

- Etika yang telah ditetapkan oleh IETF:
 1. Netiket pada *one to one communications*

Yang dimaksud dengan *one to one communications* adalah kondisi dimana komunikasi terjadi antar individu “*face to face*” dalam sebuah dialog. Sebagai contoh adalah komunikasi via *electronic mail*. Di bawah ini adalah beberapa hal tentang netiket pada komunikasi dengan email.

 - Jangan terlalu banyak mengutip
 - Perlakukan email secara pribadi
 - Hati-hati dalam menggunakan huruf kapital
 - Jangan membicarakan orang lain

Cyber ethics / Netiket

- Etika yang telah ditetapkan oleh IETF:

1. Netiket pada *one to one communications* (Lanjutan)

- Jangan gunakan CC
- Jangan gunakan format HTML
- Jawablah secara masuk akal
- Jujur dalam mencantumkan sumber atau penulis

2. Netiket pada *one to many communications*

Konsep komunikasi *one to many communications* adalah bahwa satu orang bisa berkomunikasi kepada beberapa orang sekaligus. Hal itu seperti yang terjadi pada *mailing list* dan *netnews*. Dibawah ini adalah beberapa netiket untuk berkomunikasi bagi pengguna (*user*) *mailing list* atau *netnews*.

Cyber ethics / Netiket

2. Netiket pada *one to many communications* (Lanj)

- Baca terlebih dahulu mailing list atau netnews satu atau dua bulan data diskusi, sebelum memutuskan untuk melakukan posting surat yang pertama kali kepada *mailing list* tersebut.
- Berhati-hatilah dengan kata-kata yang akan ditulis.
- Tidak boleh mengirim artikel yang berbau *spoofing* (pemalsuan) dan *forgeries* (lelucon), kecuali mailing list yang memang bernuansa humor.

Cyber ethics / Netiket

2. Netiket pada *one to many communications* (Lanj)

- Jika dalam melakukan komunikasi terjadi selisih paham atau perdebatan secara pribadi dengan peserta lain, sebaiknya perdebatan tersebut dilanjutkan melalui jalur pribadi (*email to email*). Jika memang point perdebatan perlu dikonsumsi oleh peserta mailing list, berikan ringkasan hasil perdebatan tersebut ke komunitas *mailing list* ataupun netnews.
- Tidak etis dan tidak diperbolehkan mengirimkan teks yang berbau seksual dan rasialis mengingat bahwa anggota yang berbeda pada komunitas tersebut memiliki budaya, *lifestyle* dan keyakinan yang berbeda-beda.

Cyber ethics / Netiket

Etika dalam email

1. Tidak menulis email menggunakan huruf besar semua. (dapat diekspresikan sebagai marah atau berteriak)
2. Biasakan untuk menulis judul (subject) dengan jelas dan sesuai dengan isi pesan
3. Jangan sekali2 mengirimkan pesan yang sama ke banyak orang sekaligus (misalnya untuk promosi). Karena Anda akan dimasukkan dalam daftar hitam atau pengirim junk-email (email sampah)
4. Pakailah bahasa yang sopan untuk pesan ke orang yang tidak begitu Anda kenal

Cyber ethics / Netiket

Etika dalam email (lanjutan):

- 5. Biasakan menggunakan email dengan format plain text
- 6. Bila ingin memberitahu keberadaan sebuah website yang menarik pada orang lain, jangan memuat seluruh isi website. Cukup tulis alamatnya saja
- 7. Jangan membicarakan orang lain atau pihak lain, apalagi kejelekannya
- 8. Jangan gunakan CC (carbon copy) akan tetapi gunakan BCC (blind carbon copy). Orang yang di CC akan tahu alamat email tujuan aslinya.

Cyber ethics / Netiket

Etika dalam Mailing List atau Forum:

1. Hargailah privasi orang lain. Jangan mengirim email yang tidak jelas keberadaanya ke mailing list.
2. Dilarang mengirimkan attachment/lampiran dalam bentuk (file extension) apapun.
3. Dilarang mengirim email yang bersifat 'spam', berantai, surat promosi Multi Level Marketing (MLM) dan surat lainnya yang tidak berhubungan dengan milis
4. Hargai hak cipta intelektual orang lain
5. Jangan menggunakan kata2 jorok atau vulgar

Cyber ethics / Netiket

Etika dalam Mailing List atau Forum: (lanjutan)

6. Dalam menjawab posting: potonglah surat asli yang tidak perlu, sertakan yang penting saja sebagai referensi

7. Kalau mengutip sesuatu, cantumkanlah sumbernya

8. Jika email Anda tidak berhubungan mailing list atau tidak ditujukan kepada anggota milis yang lain, silahkan kirim kepada alamat langsung yang Anda tuju lewat japri (jalur pribadi)

Cyber ethics / Netiket

Etika dalam Mailing List atau Forum: (lanjutan)

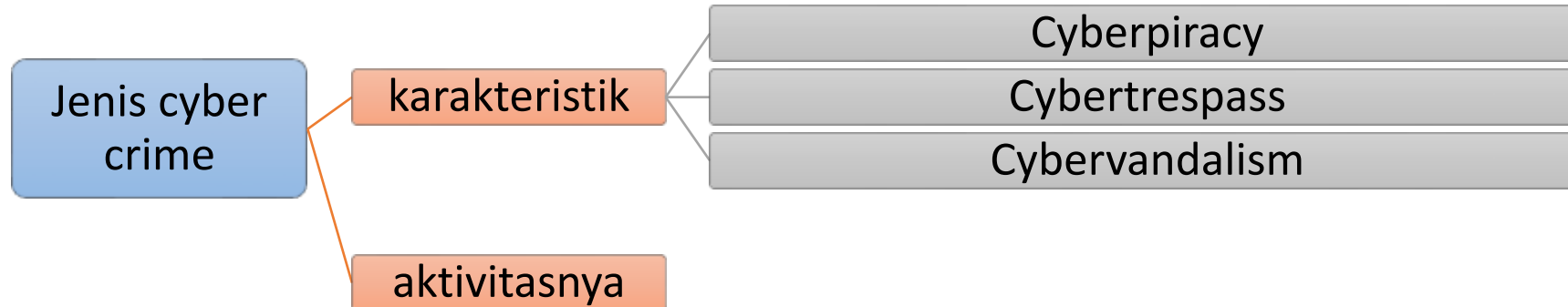
9. 'one-liner' atau menjawab/reply posting sebelumnya hanya satu atau dua baris saja, dan sama sekali tidak menambah nilai/isi dari yang di-reply, atau mengirimkan pesan hanya untuk menyatakan setuju atau tidak setuju

10. Belajarlah menulis karangan asli

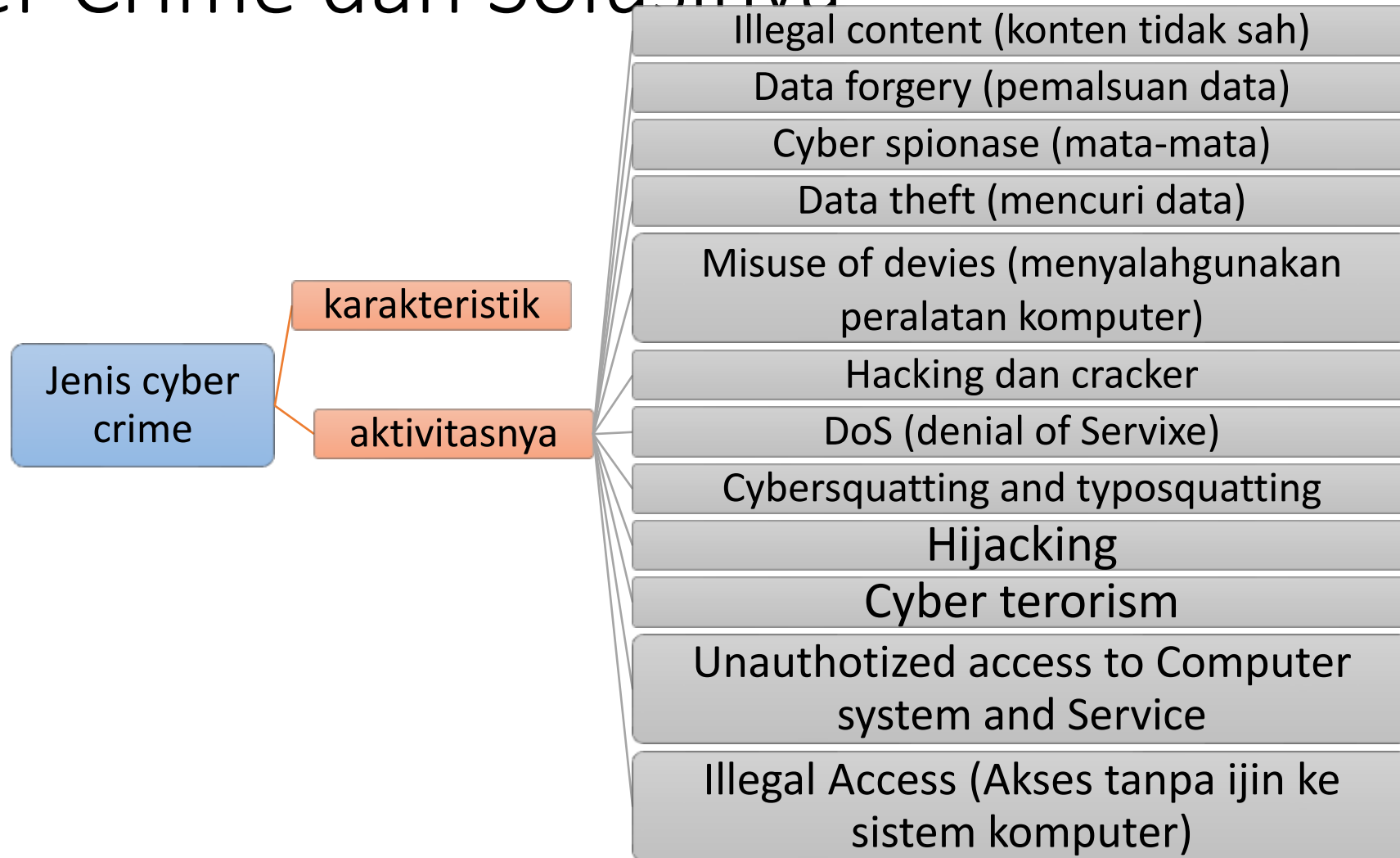
11. Bila harus mem-forward email, editlah terlebih dahulu

Cyber Crime dan Solusinya

- **Cyber crime adalah** istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer menjadi alat, sasaran atau tempat terjadinya kejahatan.



Cyber Crime dan Solusinya



Cyber Crime dan Solusinya

JENIS CYBER CRIME BERDASARKAN KARAKTERISTIK

- **Cyberpiracy** adalah Penggunaan teknologi komputer untuk mencetak ulang software atau informasi dan mendistribusikan informasi atau software tersebut melalui jaringan computer.
- **Cybertrespass** adalah Penggunaan teknologi komputer untuk meningkatkan akses pada Sistem komputer sebuah organisasi atau individu dan Website yang di-protect dengan password.
- **Cyber vandalism** adalah Penggunaan teknologi komputer untuk membuat program yang Mengganggu proses transmisi informasi elektronik dan Menghancurkan data di komputer

Cyber Crime dan Solusinya

JENIS CYBER CRIME BERDASARKAN AKTIVITASNYA

- **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 dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet. Contoh kejahatan ini pada dokumen-dokumen e-commerce dengan membuat seolah-olah terjadi salah ketik yang pada akhirnya akan menguntungkan pelaku.

Cyber Crime dan Solusinya

JENIS CYBER CRIME BERDASARKAN AKTIVITASNYA (Lanj)

- **Cyber Spionase (Mata-mata)**
Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan memata-matai pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (computer network system) sasaran. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap saingan bisnis yang dokumen ataupun data-data pentingnya tersimpan dalam suatu sistem yang bersifat komputerisasi.
- **Data Theft (Mencuri Data)**
Kegiatan memperoleh data komputer secara tidak sah, baik untuk digunakan sendiri ataupun untuk diberikan kepada orang lain. Identity theft merupakan salah satu dari jenis kejahatan ini yang sering diikuti dengan kejahatan penipuan (fraud). Kejahatan ini juga sering diikuti dengan kejahatan data leakage.

Cyber Crime dan Solusinya

JENIS CYBER CRIME BERDASARKAN AKTIVITASNYA (Lanj)

- **Misuse of devices (Menyalahgunakan Peralatan Komputer)**
Dengan sengaja dan tanpa hak, memproduksi, menjual, berusaha memperoleh untuk digunakan, diimpor, diedarkan atau cara lain untuk kepentingan itu, peralatan, termasuk program komputer, password komputer, kode akses, atau data semacam itu, sehingga seluruh atau sebagian sistem komputer dapat diakses dengan tujuan digunakan untuk melakukan akses tidak sah, intersepsi tidak sah, mengganggu data atau sistem komputer, atau melakukan perbuatan-perbuatan melawan hukum lain.
- **Hacking dan Cracker**
Istilah hacker biasanya mengacu pada seseorang yang punya minat besar untuk mempelajari sistem komputer secara detail dan bagaimana meningkatkan kapabilitasnya. Aktivitas cracking di internet memiliki lingkup yang sangat luas, mulai dari pembajakan account milik orang lain, pembajakan situs web, probing, menyebarkan virus, hingga pelumpuhan target sasaran.

Cyber Crime dan Solusinya

JENIS CYBER CRIME BERDASARKAN AKTIVITASNYA (Lanj)

- **DoS (Denial Of Service)**

Dos attack merupakan serangan yang bertujuan melumpuhkan target (hang, crash) sehingga tidak dapat memberikan layanan.

- **Cybersquatting and Typosquatting**

Cybersquatting merupakan sebuah kejahatan yang dilakukan dengan cara mendaftarkan domain nama perusahaan orang lain dan kemudian berusaha menjualnya kepada perusahaan tersebut dengan harga yang lebih mahal. Adapun typosquatting adalah kejahatan dengan membuat domain plesetan yaitu domain yang mirip dengan nama domain orang lain.

Cyber Crime dan Solusinya

JENIS CYBER CRIME BERDASARKAN AKTIVITASNYA (Lanj)

- **Hijacking**
Hijacking merupakan salah satu bentuk kejahatan yang melakukan pembajakan hasil karya orang lain. Yang paling sering terjadi adalah Software Piracy (pembajakan perangkat lunak).
- **Cyber Terrorism**
Tindakan cyber crime termasuk cyber terrorism jika mengancam pemerintah atau warganegara, termasuk cracking ke situs pemerintah atau militer.
- **Unauthorized Access to Computer System and Service**
Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki/menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin. Biasanya pelaku kejahatan (hacker) melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting.

Cyber Crime dan Solusinya

JENIS CYBER CRIME BERDASARKAN AKTIVITASNYA (Lanj)

- ***Illegal Access (Akses Tanpa Ijin ke Sistem Komputer)***

Tanpa hak dan dengan sengaja mengakses secara tidak sah terhadap seluruh atau sebagian sistem komputer, dengan maksud untuk mendapatkan data komputer atau maksud-maksud tidak baik lainnya, atau berkaitan dengan sistem komputer yang dihubungkan dengan sistem komputer lain. *Hacking* merupakan salah satu dari jenis kejahatan ini yang sangat sering terjadi.

E-Commerce

DEFINISI

electronic Commerce (e-commerce) adalah sistem perdagangan menggunakan mekanisme elektronik yang ada di jaringan internet

NEW PROBLEM

The Problem are:

1. perlindungan konsumen
2. permasalahan kontrak transaksi
3. masalah pajak
4. kasus-kasus pemalsuan tanda tangan digital

SOLUTION

para penjual dan pembeli menggunakan **Uncitral Model Law on Electronic Commerce** 1996 sebagai acuan dalam melakukan transaksi lewat internet

Jenis-jenis E-commerce Berdasarkan Model Bisnisnya

1. Business to Business (B2B)
2. Business to Consumer (B2C)
3. Consumer to Consumer (C2C)
4. Consumer to Business (C2B)

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat

1. E-commerce bisnis ke konsumen (B2C)

- Kegiatan E-businesses dalam pelayanan secara langsung kepada konsumen melalui barang atau jasa.
- Karakteristik B2C (business to Consumer)
 - a. Penjualan secara eceran dari perusahaan/ badan bisnis langsung ke konsumen akhir
 - b. Produk eceran yang sangat beraneka ragam
 - c. Pembayaran secara on-line menggunakan kartu kredit
 - d. Berbelanja dengan sangat mudah

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat

1. E-commerce bisnis ke konsumen (B2C)

- Karakteristik B2C (business to Consumer) (lanjutan)
 - e. Usaha berpromosi dengan menggunakan penjualan silang antara produsen dengan
 - f. konsumen atau dengan adanya potongan harga
- Keuntungan bagi badan bisnis :
 - Akses ke pasar global secara langsung
 - Penghematan waktu dan tempat
 - Pengurangan biaya yang sangat berarti
 - Ketersediaan penuh : 24 jam sehari dan 7 hari seminggu

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat

1. E-commerce bisnis ke konsumen (B2C)

- Keuntungan bagi badan bisnis : (Lanjutan)
 - Berbelanja secara on-line tidak sesulit dari apa yang biasa didapat di pasar tradisional
 - Mudah dalam penggunaannya, tidak memerlukan kepandaian khusus
 - Banyak pilihan yang didapat dengan mudah ditambah dengan kerahasiaan yang dijamin
 - Product-on-demand (apa yang anda perlukan akan anda dapatkan)

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat

1. E-commerce bisnis ke konsumen (B2C)

- Transaksi menggunakan EDI (Electronic Data Incharge) dan email
- Contoh:
 - <http://www.amazon.com>
 - <http://www.bhinneka.com>
 - <http://habbatsonline.com>
 - <http://louisvuittonreplicabag.com>
 - <http://www.balidenpasartrading.com>

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat

1. E-commerce bisnis ke konsumen (B2C)

- Penjualan produk dan layanan secara eceran kepada pembeli perorangan
- Transaksi menggunakan EDI (Electronic Data Incharge) dan email
- Contoh: <http://www.bhinneka.com/aspx/bhindexpc.aspx>



E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat

2. E-commerce bisnis ke bisnis (B2B)

- Penjualan produk dan layanan antar perusahaan
- Karakteristik transaksi **B2B** (Business to Business) pada umumnya :
 - a. Penjualan barang / jasa dalam jumlah yang banyak atau borongan.
 - b. Biasanya dengan harga yang khusus / lebih murah, karena pembelian dilakukan dengan jumlah banyak guna dijual kembali.
 - c. Koneksi on-line antara vendor dengan pembeli.

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

2. E-commerce bisnis ke bisnis (B2B)

- Transaksi dan aktivitas E-Commerce Business to Business antara lain :
 - a. Sell-side (Satu penjual, banyak pembeli) Contoh : sell-com
classifiedBuy-side (Satu pembeli, banyak penjual)
 - b. Buy-side (Satu pembeli, banyak penjual) Contoh :
Pertamina E-procurement
 - c. Exchange/virtual market (Banyak pembeli, banyak penjual)
Contoh : Ipowerb2b.com
 - d. Peningkatan rantai pasokan dan collaborative commerce

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

2. E-commerce bisnis ke bisnis (B2B)

- Tipe material yang diperdagangkan diklasifikasikan menjadi 3 material yaitu :
 - a. Material langsung: Material yang digunakan dalam proses produksi produk, misalnya kertas untuk buku, besi untuk mobil.
 - b. Material tidak langsung: Material yang digunakan untuk mendukung proses produksi, misalnya bohlam, peralatan kantor.
 - c. MRO (maintenance, repair, operation): Material tidak langsung yang digunakan dalam aktivitas-aktivitas yang mendukung proses produksi.

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

2. E-commerce bisnis ke bisnis (B2B)

- Infrastruktur B2B yaitu :
 - a. EDI: Pertukaran data transaksi (penjualan, pembelian, tagihan, pengiriman barang, dll) secara elektronik antara satu sistem dengan sistem lainnya.
 - b. VAN: Jaringan terdedikasi untuk keperluan transaksi B2B elektronik yang dapat dipastikan bandwidth serta keamanannya. Alternatif VAN adalah penggunaan VPN.
 - c. EDI berbasis internet: ebXML.

E-Commerce

Berdasarkan 2. E-commerce bisnis ke bisnis (B2B)

- Manfaat dalam penerapan B2B antara lain :
 - a. Mengurangi penggunaan kertas dan biaya-biaya yang bersangkutan (administrasi, pencarian, penjualan, pemeliharaan sediaan, dll)
 - b. Mengurangi kesalahan-kesalahan manual, waktu transaksi, & jumlah sediaan di gudang
 - c. Meningkatkan fleksibilitas (JIT), produktivitas, dan kolaborasi.
 - d. Konfigurasi dan kustomisasi produk menjadi lebih mudah
 - e. Customer service yang efisien
 - f. Katalog online yang interaktif

E-Commerce

Berdasarkan

2. E-commerce bisnis ke bisnis (B2B)

- Contoh: GlobalMarket Group adalah sebuah perusahaan perdagangan internasional pemasaran. Sekarang dengan lebih dari 30 kantor lapangan serta staf dari 1.000, perusahaan berkomitmen untuk mendirikan GMC (Global Produsen Sertifikat) Masyarakat, di mana manufaktur Cina yang berkualitas didirikan dan dapat berdiri di antara sisanya.

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

2. E-commerce bisnis ke bisnis (B2B)

- Penjualan produk dan layanan antar perusahaan
- Contoh: Web ChemConnect menjual gas alam cair, bahan bakar, dst
- Contoh: GlobalMarket Group adalah sebuah perusahaan perdagangan internasional pemasaran. Sekarang dengan lebih dari 30 kantor lapangan serta staf dari 1.000, perusahaan berkomitmen untuk mendirikan GMC (Global Produsen Sertifikat) Masyarakat, di mana manufaktur Cina yang berkualitas didirikan dan dapat berdiri di antara sisanya.



E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

3. E-commerce konsumen ke konsumen (C2C)

- iklan baris dan toko-toko buku *online* dadakan (dimiliki oleh individu yang umumnya memanfaatkan layanan blog gratis seperti blogspot).
- C2C memiliki beberapa karakteristik yaitu :
 - Pada lingkup konsumen ke konsumen bersifat khusus karena transaksi yang dilakukan hanya antar konsumen saja, seperti Lelang Barang.
 - Internet dijadikan sebagai sarana tukar menukar informasi tentang produk, harga, kualitas dan pelayanannya.

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

3. E-commerce konsumen ke konsumen (C2C)

- C2C memiliki beberapa karakteristik yaitu: (Lanjutan)
 - Internet dijadikan sebagai sarana tukar menukar informasi tentang produk, harga, kualitas dan pelayanannya.
 - Konsumen juga membentuk komunitas pengguna atau penggemar suatu produk. Sehingga jika ada ketidakpuasan suatu produk, maka akan segera tersebar luas melalui komunitas tersebut.

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

3. E-commerce konsumen ke konsumen (C2C)

- Kelebihan menggunakan C2C adalah :
 - Membantu seseorang/individu yang secara pribadi ingin menjual barang atau jasanya secara cepat ke masyarakat luas.
 - Biaya untuk menaruh iklan pada situs lelang online biasanya relatif murah.
 - Calon pembeli dapat membanding – bandingkan harga dan kualitas dari barang atau jasa yang ingin dibelinya, sehingga ia dapat menentukan pilihan yang paling tepat bagi dirinya agar mendapatkan manfaat yang maksimal.

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

3. E-commerce konsumen ke konsumen (C2C)

- Kekurangan menggunakan C2C adalah :
- Banyaknya saingan antara penjual barang atau jasanya karena biasanya untuk kategori barang atau jasa tertentu yang ingin dijual banyak sekali terdapat penjual untuk barang dan jasa yang sama.
- Pihak penjual maupun pembeli lebih harus berhati – hati dalam bertransaksi karena adanya kemungkinan pihak penjual maupun pembeli terjerat undang – undang mengenai perdagangan dan IT.

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

3. E-commerce konsumen ke konsumen (C2C)

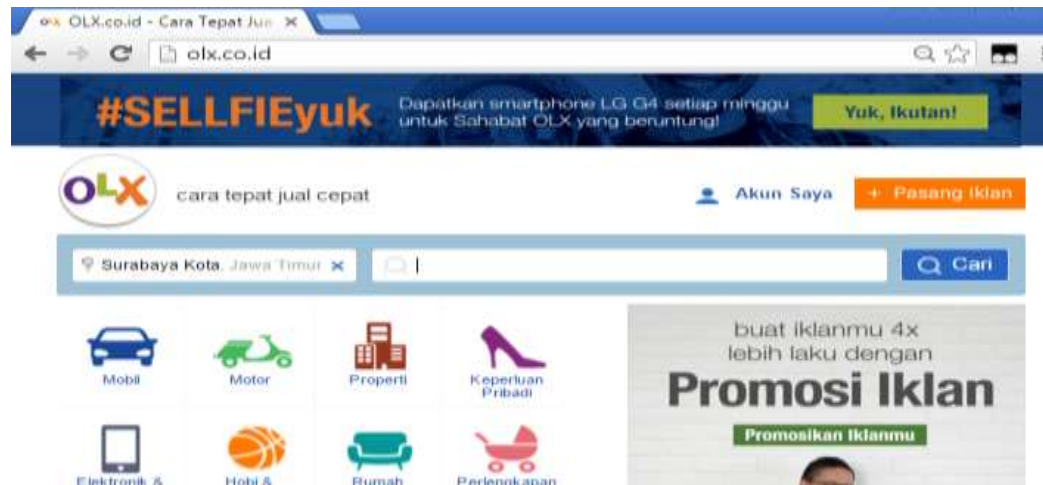
- Contoh:
 - <http://www.ebay.com>
 - <http://www.kaskus.co.id>
 - <http://www.tokobagus.com>
 - <http://www.tokopedia.com>
 - <http://www.berniaga.com>
 - <http://www.duniavirtual.com>
 - <http://www.olx.com>

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

3. E-commerce konsumen ke konsumen (C2C)

- Konsumen yang menjual secara langsung ke konsumen
- Contoh: eBay yang memungkinkan orang-orang menjual barang mereka ke konsumen lain dengan melelangnya kepada penawar tertinggi
- Contoh: OLX



E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

4. E-commerce Konsumen ke bisnis (C2B)

- suatu model bisnis dimana seorang konsumen (individu) dapat menjadi seorang konsumen yang menawarkan berbagai produk maupun pengembangan produk itu sendiri atau menawarkan jasa kepada perusahaan tertentu yang nantinya perusahaan membayar jasa atau produk tersebut
- Karakteristik C2B adalah :
 - E-Commerce antara individu dan perusahaan secara langsung.

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

4. E-commerce Konsumen ke bisnis (C2B)

- Karakteristik C2B adalah : (Lanjutan)
 - Dengan semakin banyaknya individu yang menawarkan produk dan jasa melalui internet maka pasar C2B semakin potensial.
 - Perusahaan mendapatkan akses yang luas pada produk dan jasa ditawarkan oleh individu.
- Keuntungan yang dimiliki menggunakan model ini adalah :
 - Mendukung bisnis yang berbasiskan konsumen ke pembisnis
 - Internet dapat digunakan sebagai sarana negosiasi

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

4. E-commerce Konsumen ke bisnis (C2B)

- Keuntungan yang dimiliki menggunakan model ini adalah :
 - Mendukung bisnis yang berbasiskan konsumen ke pembisnis
 - Internet dapat digunakan sebagai sarana negosiasi
 - Perusahaan mendapatkan akses yang luas pada produk dan jasa ditawarkan oleh individu.
- Contoh: priceline.com

E-Commerce

Berdasarkan jenis institusi atau komunitas yg terlibat
(Lanjtn)

4. E-commerce Konsumen ke bisnis (C2B)

- Keuntungan yang dimiliki menggunakan model ini adalah :
 - Mendukung bisnis yang berbasiskan konsumen ke pembisnis
 - Internet dapat digunakan sebagai sarana negosiasi
 - Perusahaan mendapatkan akses yang luas pada produk dan jasa ditawarkan oleh individu.
- Contoh: priceline.com



Sumber Referensi

- <https://bambangsuhartono.wordpress.com/2013/11/29/kejahatan-e-commerce-yang-terjadi-di-indonesia/#more-2154>
- <https://www.hukumonline.com/berita/baca/lt5b854aefed614/kasus-tokopedia--kepentingan-konsumen-mesti-dilindungi/>
- Solikin materi Etika Profesi IT