

MODUL PEMBELAJARAN PROGRAM SEMUA PROGRAM STUDI (MKU)

| Mata Kuliah | : | ICT Literacy |
|-------------------------|---|--|
| Bobot Sks | : | 2 sks |
| Dosen Pengembang | : | Cian Ramadhona Hassolthine, S.Kom., M.Kom |
| Tutor | : | |
| Capaian Pembelajaran | : | Mampu memahami konsep E-Business, E-Commerce, |
| Mata Kuliah | | dan E-Government |
| Kompetentsi Akhir Di | | Mampu memahami konsep E-Business, E-Commerce, |
| Setiap Tahap (Sub- | | dan E-Government serta penerapannya di kehidupan |
| Cpmk) | | nyata |
| Minggu Perkuliahan | | 10 |
| Online Ke- | | |

E-Business

Aktivitas yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung dengan proses pertukaran barang dan/atau jasa dengan memanfaatkan internet sebagai media komunikasi, transaksi dan salah satu aplikasi teknologi internet yang merambah dunia bisnis internal, melingkupi sistem, pendidikan pelanggan, pengembangan produk, dan pengembangan usaha.

| | Examples |
|--|---|
| I E-business services – applications layer | CRM, supply chain management, data mining, content management systems |
| II Systems software layer | Web browser and server software and standards, networking software and database management systems |
| III Transport or network layer | Physical network and transport standards (TCP/IP) |
| IV Storage/physical layer | Permanent magnetic storage on web servers or optical backup or temporary storage in memory (RAM) |
| V Content and data layer | Web content for intranet, extranet and Internet sites, customers' data, transaction data, clickstream data |

Jenis-jenis E-Business

• Consumer To Consumer (C2C)

Sistem komunikasi serta transaksi bisnis antar konsumen untukdapat memenuhi kebutuhan tertentu pada saat tertentu.



MODUL PEMBELAJARAN PROGRAM SEMUA PROGRAM STUDI (MKU)

• B2B (Business to Business)

Sistem komunikasi antara bisnis antar pelaku bisnis atau transaksi secara elektronik antar perusahaan yang dilakukan secara rutin serta dalam kapasitas produk yang besar.

• B2C (Business to Consumers)

Sistem komunikasi bisnis antar pelaku bisnis dengan konsumen untukdapat memenuhi kebutuhan tertentu pada saat tertentu.

E-Commerce

E-commerce atau kepanjangan dari electronic commerce, yang merupakan segala aktifitas perdagangan baik pembelian maupun penjualan yang dilakukan melalui jaringan elektronik, termasuk didalamnya adalah jaringan internet. Kegiatan jual beli ini bisa sangat luas baik jual beli barang maupun jasa, juga pengalihan data hingga dana secara elektronik.



Kegiatan e-commerce pun terbagi ke dalam beberapa jenis menurut sifat dan juga hubungan transaksi yang terjadi antar penjual dan pembeli. Berikut beberapa diantaranya.

- Business to business (B2B), di dalam e-commerce ini baik penjual maupun pembeli merupakan sebuah organisasi atau perusahaan baik berskala kecil maupun besar.
- Business to consumer (B2C), penjual barang atau jasa merupakan perusahaan atau oganisasi, sedang pembeli berasal dari kalangan individual. Seperti Lazada, Shopee dan yang lainnya.
- Consumer-to-consumer (C2C), di sini baik penjual dan juga pembeli merupakan individual yang bertemu melalui internet untuk saling meperjualbelikan barang maupun jasa. Contohnya projects.co.id, bukalapak dan masih banyak lagi yang lainnya.
- Business to employee (B2E), disini e-commerce digunakan baik oleh perusahaan maupun organisasi untuk menyediakan segala macam informasi untuk para karyawan dan pegawaina yang nantinya digunakan secara internal.



MODUL PEMBELAJARAN PROGRAM SEMUA PROGRAM STUDI (MKU)

Mobile commerce (m-commerce), mengacu pada setiap pembelian barang dan jasa melalui teknologi nirkabel, seperti smartphone misalnya saja yang ada dalam layanan Blackberry dan iPhone.

E-Government

E-Government merupakan kependekan dari Electronic-Government atau di adaptasi ke dalam Bahasa Indonesia menjadi Pemerintahan Elektronik. E-Governtment biasa dikenal egov, pemerintah digital, online pemerintah atau pemerintah transformasi adalah Suatu upaya untuk mengembangkan penyalenggaraan kepemerintahan yang berbasis elektronik. Suatu penataan sistem manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Ada empat model pengiriman E-Government, antara lain:

- 1. Government-to-Customer (G2C)
- 2. Government-to-Business (G2B)
- 3. Government-to-Government (G2G)
- 4. Government-to-Employe (G2E)