



EDISI REVISI 2018

MODUL PEMBELAJARAN DARING

Transaksi Online



KELAS X SMK/MAK

Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran

Penulis: Ari Sulistya Sutarna, S.Pd.



EDISI REVISI 2018

MODUL PEMBELAJARAN DARING

Transaksi Online

Penulis:

Ari Sulistya Utama, S.Pd.

085385433954

ari_tama354@yahoo.com

Kelas X SMK/MAK

**Kompetensi Keahlian Otomatisasi
dan Tata Kelola Perkantoran**

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran atas terselesaikannya penyusunan modul pembelajaran daring mata pelajaran Teknologi Perkantoran dengan kompetensi dasar “**Menerapkan pengoperasian transaksi online (KI 3)** dan **Melakukan transaksi online (KI 4)**” untuk siswa kelas X paket keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMK dan MAK. Modul ini disusun berdasarkan Kurikulum 2013 yang telah disempurnakan sesuai Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 130/D/KEP/KR/2017 Tanggal 10 Pebruari 2017 tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan dengan tujuan untuk memperkuat kompetensi peserta didik dari sisi spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan secara utuh.

Modul ini berisi materi pembelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan. Modul ini juga mendorong peserta didik untuk memiliki sikap sosial melalui berbagai macam bentuk penugasan yang mendorong peserta didik dapat berdiskusi dan saling menghargai di antara mereka. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2013, peserta didik diminta untuk mencari dari sumber belajar lain yang tersedia dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan ketersediaan kegiatan modul ini.

Kami menyadari modul ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, usaha perbaikan dan penyempurnaan terus kami lakukan sehingga kritik, saran dan masukan akan kami terima. Harapan kami, modul ini dapat memberikan kontribusi yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi yang cerdas dan tangguh di masa depan.

Penulis

Magetan, Juli 2020

Daftar Isi

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Tabel	iv
Daftar Gambar	v
Glosarium	vi
Peta Kompetensi.....	viii

BAB I Pendahuluan	1
A. Deskripsi	1
B. Prasyarat	2
C. Petunjuk Penggunaan Modul	2
D. Kompetensi Dasar	3
E. Indikator Pencapaian Kompetensi	3
F. Tujuan Akhir Pembelajaran	4
G. Cek Kemampuan	4

BAB II Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembelajaran 1	6
Transaksi Online	6
A. Tujuan Pembelajaran	6
B. Uraian Materi	6
1. Ruang lingkup transaksi online	6
2. Regulasi atau UU ITE	8
3. Jenis-jenis transaksi online	13
C. Kegiatan Pembelajaran 1.....	30
1. Apersepsi	30
2. Kegiatan pemberian rangsangan	30
3. Kegiatan identifikasi masalah	31
4. Kegiatan pengumpulan data	31
5. Kegiatan pengolahan data	31
6. Kegiatan pembuktian	32
7. Kegiatan menarik simpulan	32

D. Uji Kompetensi	33
E. Rangkuman	35
F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	37
Ulangan Formatif	38
Kunci Jawaban	41
BAB III Penutup	44
Daftar Pustaka	45
Biodata Penulis	46

Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 2.1 Cek Kemampuan Awal	4
Tabel 2.2 Tabel Penilaian Diri	5

Daftar Gambar

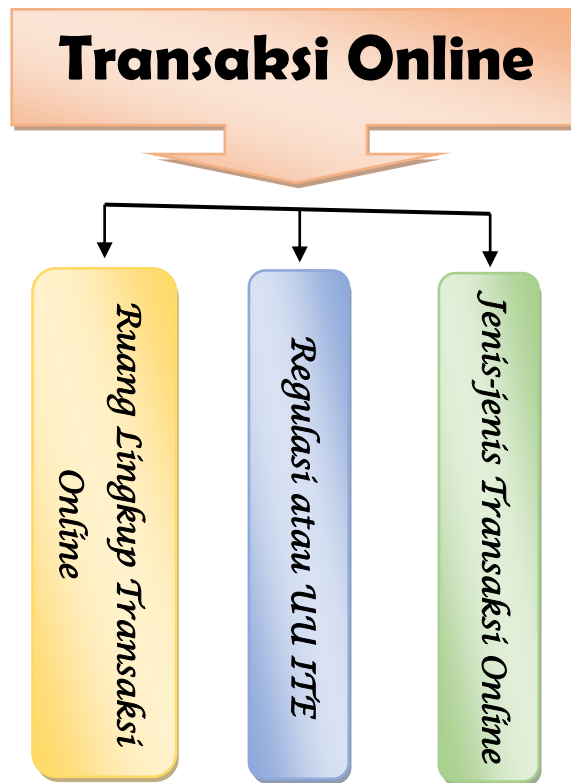
	Halaman
Gambar 1.1 Bagan peta kompetensi	vii

GLOSARIUM

Akses	Kegiatan melakukan interaksi dengan Sistem Elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan.
Dokumen Elektronik	Setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
Informasi Elektronik	Satu atau sekumpulan data elektronik, tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
Jaringan Sistem Elektronik	Terhubungnya dua Sistem Elektronik atau lebih, yang bersifat tertutup ataupun terbuka
Kode Akses	Angka, huruf, simbol, karakter lainnya atau kombinasi di antaranya, yang merupakan kunci untuk dapat mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik lainnya.
Kontrak Elektronik	Perjanjian para pihak yang dibuat melalui

	Sistem Elektronik.
Nama Domain	Alamat internet penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat, yang dapat digunakan dalam berkomunikasi melalui internet, yang berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet.
Penyelenggara Sertifikasi Elektronik	Badan hukum yang berfungsi sebagai pihak yang layak dipercaya, yang memberikan dan mengaudit Sertifikat Elektronik
Sertifikat Elektronik	Sertifikat yang bersifat elektronik yang memuat Tanda Tangan Elektronik dan identitas yang menunjukkan status subjek hukum para pihak dalam Transaksi Elektronik yang dikeluarkan oleh Penyelenggara Sertifikasi Elektronik.
Sistem Elektronik	serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik.
Tanda Tangan Elektronik	Tanda tangan yang terdiri atas Informasi Elektronik yang dilekatkan, terasosiasi atau terkait dengan Informasi Elektronik lainnya yang digunakan sebagai alat verifikasi dan autentikasi.
Teknologi Informasi	Suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.
Transaksi Elektronik	Perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.

PETA KOMPETENSI



Gambar 1.1 Bagan Peta Kompetensi

BAB I PENDAHULUAN

A. Deskripsi

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah menciptakan jenis-jenis dan peluang-peluang bisnis yang baru di mana transaksi-transaksi bisnis makin banyak dilakukan secara online. Transaksi berbasis online telah menjadi budaya di masyarakat, termasuk di Indonesia, karena kemudahan bertransaksi tanpa harus bertemu secara langsung dengan pihak lain. Transaksi online tidak memerlukan pertemuan dalam tahap negosiasi, sehingga jaringan internet ini dapat menembus batas geografis dan teritorial termasuk yurisdiksi hukumnya.

Modul Pembelajaran Daring “Transaksi Online” ini berisi materi tentang ruang lingkup transaksi online, regulasi atau UU ITE dan jenis-jenis transaksi online.

Kegiatan pembelajaran dalam modul ini menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran *discovery learning* yang terdiri atas pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data - informasi (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), menalar/ mengasosiasi-pembuktian (*verification*) dan menarik simpulan/ generalisasi (*generalization*).

Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, digunakan uji kompetensi untuk ranah pengetahuan dan keterampilan dengan berbagai teknik penilaian. Dengan mempelajari modul ini, diharapkan anda merasa mudah untuk memahami kompetensi yang dipelajari serta mempraktikkannya.

B. Prasyarat

Modul ini memuat materi pembelajaran yang bersifat sistematis atau berurutan. Untuk itu di dalam mempelajarinya, anda harus mengikuti prosedur yang ada. Di samping itu, anda harus aktif, kreatif dan kritis, khususnya untuk mencari informasi-informasi baik melalui massa media, internet ataupun observasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan **transaksi online**.

C. Petunjuk Penggunaan Modul

Agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan prosedur yang ada, maka baik anda sebagai peserta didik maupun guru yang sebagai fasilitator memperhatikan petunjuk penggunaan modul ini.

1. Petunjuk bagi Peserta Didik

- a. Bacalah dengan cermat modul ini dan pahami dengan baik tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, serta kerjakanlah soal cek kemampuan sebagai alat ukur yang dikuasai untuk mempelajari modul ini.
- b. Pelajari dan cermatilah materi pelajaran yang terdapat pada setiap kegiatan pembelajaran hingga benar-benar paham.
- c. Pelajari dan ikutilah dengan sebaik-baiknya secara berurutan kegiatan pembelajarannya.
- d. Kerjakanlah tugas-tugas serta uji kompetensi yang ada di setiap kegiatan pembelajaran dengan jujur dan penuh tanggung jawab.
- e. Anda tidak dibenarkan melanjutkan kegiatan pembelajaran berikutnya jika belum tuntas mempelajari materi pada kegiatan pembelajaran sebelumnya yang ditunjukkan dengan memperoleh nilai uji kompetensi ≥ 75 (lebih dari 75).

2. Petunjuk bagi Guru/ Fasilitator

- a. Menginformasikan kepada anda tentang cara menggunakan modul, tujuan pembelajaran, teknik penilaian, alat dan bahan yang dibutuhkan, serta alokasi waktu yang diperlukan untuk setiap kegiatan.
- b. Membimbing dan mendampingi anda selama proses pembelajaran berlangsung sehingga anda mudah dalam memahami materi.
- c. Mengamati perkembangan dan kemajuan belajar yang anda capai dan berikanlah umpan balik.

D. Kompetensi Dasar

Sesuai dengan silabus mata pelajaran *Teknologi Perkantoran* di Kurikulum 2013, kompetensi dasar yang disajikan dalam modul ini adalah:

1. Menerapkan pengoperasian transaksi online.
2. Melakukan transaksi online.

E. Indikator Pencapaian Kompetensi

Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya kompetensi yang dipelajari dalam modul ini, maka ditetapkan Indikator Pencapaian Kompetensi sebagai berikut:

1. Peserta didik mampu memeriksa ruang lingkup transaksi online.
2. Peserta didik mampu memilih jenis-jenis transaksi online.
3. Peserta didik mampu memutuskan regulasi atau UU ITE.

F. Tujuan Akhir Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini, diharapkan:

1. Setelah peserta didik browsing materi di internet, peserta didik mampu memeriksa ruang lingkup transaksi online dengan cermat dan kritis.
2. Setelah peserta didik berdiskusi dengan guru di classroom (forum diskusi), peserta didik mampu memilih jenis-jenis transaksi online dengan tepat dan benar.
3. Setelah peserta didik dan guru mengamati tayangan video di classroom, peserta didik mampu memutuskan regulasi atau UU ITE dengan tepat dan efisien.

G. Cek Kemampuan dan Penilaian Diri

Untuk mengukur kemampuan Anda terhadap kompetensi yang akan dipelajari dalam modul ini, maka berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia pada tabel cek kemampuan awal dan tabel penilaian diri sebagai berikut:

1. Cek Kemampuan Awal

Tabel 2.1 Cek Kemampuan Awal

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
1.	Transaksi online adalah transaksi yang dilakukan penjual dan pembeli secara online melalui media internet, tidak ada perjumpaan langsung antara pembeli dan penjual.		
2.	Paypal merupakan sistem pembayaran secara elektronik yang menggantikan transaksi konvensional berupa cek dan transfer uang. Paypal berguna layanya rekening bank, untuk membayar, mengirim dan menerima uang tetapi secara elektronik.		
3.	Money broker merupakan jasa pengiriman uang termurah dan tercepat yang direkomendasikan		

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
	di Eropa. Uang akan dikirimkan via email dan sampai saat itu juga.		
4.	Undang-Undang Informasi dan Teknologi Elektronik atau Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE adalah undang-undang yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik atau teknologi informasi secara umum.		
5.	Transaksi online dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain e-banking, e-order (pesan online), e-payment dan e-money		

Tabel 2.2 Penilaian Diri

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumbernya		
2	Saya melaporkan kepada yang berwenang ketika menemukan barang		
3	Saya berani mengakui kesalahansaya		
4	Saya mengembalikan barang yang saya pinjam.		
5	Saya segera meminta maaf jika saya melakukan kesalahan.		
6	Saya melakukan tugas sesuai dengan prosedur yang ditetapkan		
7	Saya dapat bekerja sama dengan baik dalam tim		
8	Saya datang ke sekolah tepat waktu		
9	Saya aktif dalam kegiatan pembelajaran		

BAB II KEGIATAN PEMBELAJARAN



KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 Transaksi Online

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai mengikuti *Kegiatan Pembelajaran 1* tentang informasi dari internet untuk menunjang pekerjaan kantor ini, diharapkan anda mampu:

1. Setelah peserta didik browsing materi di internet, peserta didik mampu memeriksa ruang lingkup transaksi online dengan cermat dan kritis.
2. Setelah peserta didik berdiskusi dengan guru di classroom (forum diskusi), peserta didik mampu memilih jenis-jenis transaksi online dengan tepat dan benar.
3. Setelah peserta didik dan guru mengamati tayangan video di classroom, peserta didik mampu memutuskan regulasi atau UU ITE dengan tepat dan efisien.

B. Uraian Materi

Ruang Lingkup Transaksi Online

1. Pengertian Transaksi Online

Transaksi online adalah transaksi yang dilakukan penjual dan pembeli secara online melalui media internet, tidak ada pertemuan langsung antara pembeli dan penjual.

Contoh Transaksi Online :

Paypal adalah salah satu alat pembayaran (Payment procesors) menggunakan internet yang terbanyak digunakan didunia dan teraman. Pengguna internet dapat membeli barang di ebay, lisensi software original, keanggotaan situs, urusan bisnis, mengirim dan menerima donasi/sumbangan, mengirim uang ke pengguna Paypal lain di seluruh dunia dan banyak fungsi lainnya dengan mudah dan otomatis menggunakan internet, Paypal mengatasi kekurangan dalam pengiriman uang tradisional seperti Cek atau Money order yang prosesnya dapat memakan waktu. Paypal seperti rekening bank, pertama anda membuat account, lalu mengisi account tersebut dengan dana dari kartu kredit atau balance paypal anda yang dapat diterima Paypal dan anda sudah dapat menggunakan account Paypal untuk bertransaksi

Money Broker Merupakan jasa pengiriman uang termurah dan tercepat yang direkomendasikan di Eropa. Uang akan dikirimkan via email dan sampai saat itu juga. Biaya relatif murah, cuma 2 Euro. Penerima hanya perlu alamat email untuk menerima uang, kemudian membuka account di moneybookers dan menuangkan uangnya ke nomor bank rekeningnya. Bisa mengirim dan menerima uang diseluruh pelosok dunia. Penerima akan kena biaya 5\$ untuk ongkos transfer.

2. **Manfaat transaksi online**

- a. Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).
Transaksi on-line yang membuat semua orang di seluruh dunia dapat memesan dan membeli produk yang dijual hanya dengan melalui media computer dan tidak terbatas jarak dan waktu.
- b. Menurunkan biaya operasional (operating cost).
Transaksi online adalah transaksi yang sebagian besar operasionalnya diprogram di dalam komputer sehingga biaya-biaya seperti showroom, beban gaji yang berlebihan, dan lain-lain tidak perlu terjadi
- c. Melebarkan jangkauan (global reach).
Transaksi on-line yang dapat diakses oleh semua orang di dunia tidak terbatas tempat dan waktu karena semua orang dapat mengaksesnya hanya dengan menggunakan media perantara komputer.

- d. Meningkatkan customer loyalty.
Ini disebabkan karena sistem transaksi online menyediakan informasi secara lengkap dan informasi tersebut dapat diakses setiap waktu selain itu dalam hal pembelian juga dapat dilakukan setiap waktu bahkan konsumen dapat memilih sendiri produk yang dia inginkan.
- e. Meningkatkan supply management.
Transaksi online menyebabkan pengefisienan biaya operasional pada perusahaan terutama pada jumlah karyawan dan jumlah stok barang yang tersedia sehingga untuk lebih menyempurnakan pengefisienan biaya tersebut maka sistem supply management yang baik harus ditingkatkan.
- f. Memperpendek waktu produksi.
Pada suatu perusahaan yang terdiri dari berbagai divisi atau sebuah distributor di mana dalam pemesanan bahan baku atau produk yang akan dijual apabila kehabisan barang dapat mememesannya setiap waktu karena on-line serta akan lebih cepat dan teratur karena semuanya secara langsung terprogram dalam komputer.

Regulasi atau UU ITE

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (disingkat UU ITE) atau Undang-undang nomor 11 tahun 2008 adalah UU yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum. UU ini memiliki yurisdiksi yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

1. Asas UU ITE

Pemanfaatan Teknologi ITE dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi.

2. Tujuan UU ITE

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk:

- a. Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;

- b. Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
- c. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;
- d. Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap Orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan
- e. Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi.

3. Istilah dalam Undang-Undang ITE

- a. Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
- b. Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.
- c. Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.
- d. Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
- e. Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik.
- f. Penyelenggaraan Sistem Elektronik adalah pemanfaatan Sistem Elektronik oleh penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat.

- g. Jaringan Sistem Elektronik adalah terhubungnya dua Sistem Elektronik atau lebih, yang bersifat tertutup ataupun terbuka.
- h. Agen Elektronik adalah perangkat dari suatu Sistem Elektronik yang dibuat untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu Informasi Elektronik tertentu secara otomatis yang diselenggarakan oleh Orang.
- i. Sertifikat Elektronik adalah sertifikat yang bersifat elektronik yang memuat Tanda Tangan Elektronik dan identitas yang menunjukkan status subjek hukum para pihak dalam Transaksi Elektronik yang dikeluarkan oleh Penyelenggara Sertifikasi Elektronik.
- j. Penyelenggara Sertifikasi Elektronik adalah badan hukum yang berfungsi sebagai pihak yang layak dipercaya, yang memberikan dan mengaudit Sertifikat Elektronik.
- k. Lembaga Sertifikasi Keandalan adalah lembaga independen yang dibentuk oleh profesional yang diakui, disahkan, dan diawasi oleh Pemerintah dengan kewenangan mengaudit dan mengeluarkan sertifikat keandalan dalam Transaksi Elektronik.
- l. Tanda Tangan Elektronik adalah tanda tangan yang terdiri atas Informasi Elektronik yang dilekatkan, terasosiasi atau terkait dengan Informasi Elektronik lainnya yang digunakan sebagai alat verifikasi dan autentikasi.
- m. Penanda Tangan adalah subjek hukum yang terasosiasi atau terkait dengan Tanda Tangan Elektronik.
- n. Komputer adalah alat untuk memproses data elektronik, magnetik, optik, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika, aritmetika, dan penyimpanan.
- o. Akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan Sistem Elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan.
- p. Kode Akses adalah angka, huruf, simbol, karakter lainnya atau kombinasi di antaranya, yang merupakan kunci untuk dapat mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik lainnya.
- q. Kontrak Elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik.
- r. Pengirim adalah subjek hukum yang mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
- s. Penerima adalah subjek hukum yang menerima Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dari Pengirim.
- t. Nama Domain adalah alamat internet penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat, yang dapat

digunakan dalam berkomunikasi melalui internet, yang berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet.

- u. Orang adalah orang perseorangan, baik warga negara Indonesia, warga negara asing, maupun badan hukum.
- v. Badan Usaha adalah perusahaan perseorangan atau perusahaan persekutuan, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum.
- w. Pemerintah adalah Menteri atau pejabat lainnya yang ditunjuk oleh Presiden.

4. Konten UU ITE

Secara umum, materi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik dan pengaturan mengenai perbuatan yang dilarang. Pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik mengacu pada beberapa instrumen internasional, seperti UNCITRAL Model Law on eCommerce[1] dan UNCITRAL Model Law on eSignature[2]. Bagian ini dimaksudkan untuk mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat umumnya guna mendapatkan kepastian hukum dalam melakukan transaksi elektronik.

Beberapa materi yang diatur, antara lain:

- a. Pengakuan informasi/dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah (Pasal 5 & Pasal 6 UU ITE);
- b. Tanda tangan elektronik (Pasal 11 & Pasal 12 UU ITE);
- c. Penyelenggaraan sertifikasi elektronik (certification authority, Pasal 13 & Pasal 14 UU ITE); dan
- d. Penyelenggaraan sistem elektronik (Pasal 15 & Pasal 16 UU ITE)
- e. Perbuatan yang dilarang (cybercrimes). Beberapa cybercrimes yang diatur dalam UU ITE, antara lain:
 - 1) Konten ilegal, yang terdiri dari, antara lain: kesusilaan, perjudian, penghinaan/pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan (Pasal 27, Pasal 28, dan Pasal 29 UU ITE);
 - 2) Akses ilegal (Pasal 30);
 - 3) Intersepsi ilegal (Pasal 31);

- 4) Gangguan terhadap data (data interference, Pasal 32 UU ITE);
- 5) Gangguan terhadap sistem (system interference, Pasal 33 UU ITE);
- 6) Penyalahgunaan alat dan perangkat (misuse of device, Pasal 34 UU ITE);

Penyusunan materi UU ITE tidak terlepas dari dua naskah akademis yang disusun oleh dua institusi pendidikan yakni Universitas Padjadjaran (Unpad) dan Universitas Indonesia (UI). Tim Unpad ditunjuk oleh Departemen Komunikasi dan Informasi sedangkan Tim UI oleh Departemen Perindustrian dan Perdagangan. Pada penyusunannya, Tim Unpad bekerjasama dengan para pakar di Institut Teknologi Bandung yang kemudian menamai naskah akademisnya dengan RUU Pemanfaatan Teknologi Informasi (RUU PTI). Sedangkan tim UI menamai naskah akademisnya dengan RUU Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik.

Kedua naskah akademis tersebut pada akhirnya digabung dan disesuaikan kembali oleh tim yang dipimpin Prof. Ahmad M Ramli SH (atas nama pemerintah Susilo Bambang Yudhoyono), sehingga namanya menjadi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana disahkan oleh DPR.

5. Penegakan Hukum UU ITE

Lembaga lembaga di Indonesia yang menegakkan UU ITE diantaranya yaitu:

- a. Kementerian Komunikasi dan Informatika, berperan sebagai regulator, khususnya Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika yang memiliki 6 Direktorat, dan juga memiliki Penyidik Pegawai Negeri Sipil untuk menangani kasus-kasus pidana ITE.
- b. Kepolisian Negara Republik Indonesia, khususnya Unit IV Cybercrime, Direktorat Reserse Kriminal Khusus, Badan Reserse Kriminal
- c. ID-CERT - Indonesia Computer Emergency Response Team. ID-CERT didirikan sebagai komunitas pertama yang didirikan tahun 1998 untuk menangani insiden di internet. Didirikan oleh Budi Raharjo (Pakar IT dari ITB)[15]

- d. ID-SIRTII/CC - Indonesia Security Incident Response Team on Internet Infrastructure/Coordination Center. Lembaga yang dibangun beberapa komunitas TI Indonesia dan institusi negara untuk menangani ancaman infrastruktur internet. ID-SIRTII didirikan 2007 dibawah Ditjen Postel (pada awalnya) dan mengoordinir para komunitas CERT yang ada di Indonesia. ID-SIRTII memiliki wewenang memonitor log traffic internet, dan mengasistensi lembaga penegak hukum lainnya, penelitian pengembangan serta pelatihan[16]
- e. Pengelola Nama Domain Internet Indonesia (PANDI) - Komunitas yang diberikan hak mengelola domain .id

Jenis-jenis Transaksi Online

1. E-Order atau Pesan Online

Pesan Online atau E-Order adalah permintaan dari pembeli kepada penjual atas barang atau jasa yang di jual oleh penjual lewat media sosial atau online. Pemrosesan pesanan pelanggan mulai dari penerimaan pesanan pelanggan, melengkapi surat order penjualan, mengecek ketersediaan barang di gudang, menentukan rute dan tanggal pengirimansampai dengan barang di terima oleh pelanggan.

Cara Pemesanan, Pembayaran dan Pengiriman

Pemesanan bisa dilakukan langsung di **website** dengan mudah.

- a. Mencari Produk; Anda dapat memulai pencarian melalui kata kunci atau melalui menu kategori diatas. Setelah itu Anda bisa mulai memilih atau melihat detil produk yang Anda suka.
- b. Memilih & Melihat Informasi Produk; Pilih produk yang Anda ingin beli melalui halaman utama, kategori atau hasil pencarian. Klik gambar atau judul untuk melihat detail produk. Jika sesuai, Anda bisa langsung masukan ke Troli.
- c. Menambahkan Barang ke Dalam Troli; Untuk membeli, klik “Beli Sekarang” untuk memasukkan barang yang Anda suka ke dalam Troli. Akan ada notifikasi di sudut kanan setelah Anda menambahkan barang ke Troli. Jumlah barang yang ada di keranjang Anda juga bisa langsung terlihat. Setelah itu Anda akan masuk ke proses pemesanan.
- d. Menyelesaikan Proses Pemesanan; Klik keranjang belanja yang ada di sudut kanan. Apabila Anda sudah login Anda akan langsung masuk ke Lanjut ke Pembayaran.

- e. Mengisi Informasi Pengiriman; Dekoruma.com membutuhkan Nama Penerima Anda untuk ditaruh pada paket. Untuk memudahkan pencarian alamat Anda. Dekoruma.com juga membutuhkan Provinsi, Kota dan Kode os. Klik Lanjutkan untuk memilih metode pembayaran.
- f. Memilih Metode Pembayaran; Saat ini Anda bisa memilih pembayaran melalui Bank Transfer atau Cash On Delivery sebagai metode pembayaran. Setelah memilih metode pembayaran langsung, Anda akan masuk ke review pembelian Anda.
- g. Mereview Pesanan dan Selesai; Di halaman “Review Order”, pastikan semua data pesanan Anda diisi dengan benar, lalu klik “Bayar Melalui Transfer” atau “Masukan Pesanan”. Nota pesanan juga akan dikirim ke email Anda.

Pembayaran Melalui Bank Transfer

Anda dapat membayar melalui transfer ke rekening sebagai bank berikut ke PT Dekoruma Inovasi Lestari di:

Bank Mandiri: 123–0090–111–909; Bank BCA: 372–171–7273

Pembayaran ditunggu paling lambat 24 jam setelah pemesanan Anda. Lebih dari itu, pesanan Anda otomatis akan dibatalkan oleh sistem. Apabila ada gangguan teknis pembayaran, Anda dapat langsung menghubungi customer service Dekoruma.com melalui telepon di (021) 5332433 atau melalui email ke hello@dekoruma.com.

Pembayaran Melalui Cash On Delivery

Metode pembayaran melalui Cash On Delivery (COD) hanya tersedia untuk produk-produk tertentu dengan nilai dibawah Rp. 1000,000,- (1 juta rupiah)

Konfirmasi Pembayaran

Setelah Anda melakukan pembayaran, segera lakukan konfirmasi pembayaran melalui form yang telah disediakan setelah proses pemesanan atau dapat diakses lagi disini. Silahkan hubungi customer service Dekoruma.com melalui telepon di (021) 5332433 atau melalui email ke hello@dekoruma.com. apabila Anda memiliki pertanyaan. Setelah verifikasi, Anda akan menerima email konfirmasi dan Dekoruma.com akan segera mengirimkan paket Anda

Pengiriman Pesanan

Pengiriman pesanan ke alamat Anda akan dilakukan setelah pembayaran Anda valid. Apabila Anda memesan beberapa produk, produk pesanan Anda mungkin akan dikirim secara terpisah dan dengan waktu yang berbeda karena Dekoruma.com bekerja sama dengan berbagai supplier/merchant untuk menyediakan produk dengan harga terbaik. Pengiriman pesanan akan dilakukan setiap hari kecuali hari Sabtu, Minggu dan Libur Nasional

- a. Pengiriman Pesanan Furnitur; Pengiriman pesanan untuk produk furnitur hanya tersedia untuk wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi. Dekoruma.com akan menghubungi Anda untuk menentukan waktu pengiriman sesuai dengan jadwal Anda. Pengiriman akan dilakukan dalam waktu 4–6 hari kerja untuk produk ready-stock.
- b. Pengiriman Pesanan Non-Furnitur; Pengiriman pesanan ke alamat Anda akan dilakukan setelah pembayaran Anda valid. Apabila Anda memesan beberapa produk, produk pesanan Anda mungkin akan dikirim secara terpisah dan dengan waktu yang berbeda karena Dekoruma.com bekerja sama dengan berbagai supplier/merchant untuk menyediakan produk dengan harga terbaik. Kecuali produk-produk tertentu, semua pengiriman pesanan non-furnitur dikoordinasikan oleh aCommerce dengan ongkos kirim setara dengan JNE REG.
- c. Pengerjaan Produk Made-To-Order; Pengerjaan produk Made-to-Order pesanan Anda akan dilakukan setelah pembayaran Anda valid. Produk Anda akan segera dikirim setelah pengerjaan produk selesai. Dekoruma.com akan memberikan update pengerjaan dan pengiriman produk Anda melalui e-mail telepon. Anda dapat mengecek status pengiriman pesanan melalui tautan/link yang akan Anda terima dalam e-mail pesanan.

2. E-Payment

E-payment adalah sistem pembayaran yang menggunakan fasilitas internet sebagai sarana perantara. Saat ini banyak start up yang memfasilitasi pihak penjual dan pembeli dengan memberikan jaminan keamanan transaksi e-commerce. Untuk menjamin keamanan transaksi tersebut, start up yang menjadi perantara akan bekerja sama dengan sejumlah lembaga perbankan untuk mulai memfasilitasi e-payment secara aman, cepat dan praktis.

Dengan menggunakan fasilitas e-payment, pihak penjual dan pihak pembeli akan mendapatkan beragam manfaat, antara lain:

- a. Sistem transaksi yang mudah dan dapat dilakukan secara universal selama masih berada dalam 1 wilayah negara
- b. Keamanan transaksi lebih terjaga dibandingkan dengan melakukan transaksi secara cash atau secara transfer rekening pribadi
- c. Penggunaan waktu dan tenaga menjadi lebih simpel dan efisien

Siapa saja pihak-pihak yang terlibat dalam fasilitas e-payment? Ada beberapa pihak yang terlibat dalam penggunaan dan penyediaan fasilitas e-payment, yakni:

- a. Pihak pembeli yang melakukan pembayaran dengan metode e-payment
- b. Pihak penjual yang menerima e-payment
- c. Issuer, berupa lembaga bank atau lembaga non bank
- d. Pihak pengontrol regulasi (regulator), biasa pihak yang mengawasi dan mengatur proses e-payment adalah pemerintah.
- e. Startup Yang Menyediakan Fasilitas e-Payment

Untuk memudahkan anda berbelanja atau berbisnis secara e-commerce, kenali dulu beberapa startups yang dapat memfasilitasi e-payment sebagai sarana pembayaran. Beberapa start up di Indonesia yang memiliki fasilitas e-payment adalah :

- a. Kaskus adalah salah satu forum terbesar di Indonesia yang menyediakan fasilitas e-payment gateway bernama Kaspay. Kaspay resmi diluncurkan pada ulang tahun Kaskus yang ke-10. Hingga saat ini Kaspay banyak digunakan oleh anggota forum Kaskus untuk melakukan transaksi jual beli di forum yang dikenal dengan sebutan FJB (Forum Jual Beli).
- b. Tokopedia merupakan start up Indonesia yang memfasilitasi kegiatan belanja online secara aman dan praktis. Pihak penjual dapat memperoleh domain khusus untuk mulai berjualan di Tokopedia. Selanjutnya, para calon pelanggan yang sudah melakukan log in di Tokopedia akan leluasa memilih produk yang diinginkan dan langsung melakukan pembayaran. Selanjutnya, pembayaran tersebut akan masuk ke akun penjual bila pelanggan sudah memberi konfirmasi penerimaan barang. Sangat aman bukan.

- c. BukaLapak.com memiliki konsep yang hampir mirip dengan Tokopedia, bedanya anda yang berniat membeli produk tidak perlu melakukan log in untuk dapat menggunakan layanan yang disediakan BukaLapak.com. Pembayaran anda akan masuk ke akun penjual bila anda sudah memberi konfirmasi penerimaan barang.
- d. Sebelum berganti nama menjadi Doku, layanan e-payment yang satu ini bernama NSIApay. Doku menjadi fasilitas gateway untuk pembayaran melalui kartu kredit.
- e. Ipaymu merupakan salah satu fasilitas e-payment yang menawarkan banyak fitur bermanfaat seperti layanan pembayaran dengan kartu kredit, pembayaran secara online serta untuk menarik atau menyetorkan uang. Fitur yang disediakan oleh Ipaymu memberikan kemudahan bagi para pebisnis yang memiliki toko online.

Masalah Internet Payment di Indonesia. Sebanyak 24% dari 115 responden Sharing Vision mengatakan bahwa mereka menggunakan internet payment selama bertransaksi melalui e-Commerce. Jumlah yang sedikit itu didapat karena calon pembeli online kebanyakan merasa belum perlu menggunakan internet payment dalam berbelanja.

3. **E-Banking**

Perbankan Elektronik (bahasa Inggris: E-banking) E-banking yang juga dikenal dengan istilah internet banking ini adalah melakukan transaksi, pembayaran, dan transaksi lainnya melalui internet dengan website milik bank yang dilengkapi sistem keamanan. Dari waktu ke waktu, makin banyak bank yang menyediakan layanan atau jasa internet banking yang diatur melalui Peraturan Bank Indonesia No. 9/15/PBI/2007 Tahun 2007 tentang Penerapan Manajemen Risiko Dalam Penggunaan Teknologi Informasi Oleh Bank Umum. Penyelenggaraan internet banking merupakan penerapan atau aplikasi teknologi informasi yang terus berkembang dan dimanfaatkan untuk menjawab keinginan nasabah perbankan yang menginginkan servis cepat, aman, nyaman murah dan tersedia setiap saat (24 jam/hari, 7 hari/minggu) dan dapat diakses dari mana saja baik itu dari HP, Komputer, laptop/ note book, PDA, dan sebagainya.

Aplikasi teknologi informasi dalam internet banking akan meningkatkan efisiensi, efektifitas, dan produktifitas sekaligus

meningkatkan pendapatan melalui sistem penjualan yang jauh lebih efektif daripada bank konvensional. Tanpa adanya aplikasi teknologi informasi dalam internet banking, maka internet banking tidak akan jalan dan dimanfaatkan oleh industri perbankan. Secara umum, dalam penyediaan layanan internet banking, bank memberikan informasi mengenai produk dan jasanya via portal di internet, memberikan akses kepada para nasabah untuk bertransaksi dan meng-update data pribadinya. Adapun persyaratan bisnis dari internet banking antara lain: a). aplikasi mudah digunakan; b). layanan dapat dijangkau dari mana saja; c). murah; d). dapat dipercaya; dan e). dapat diandalkan (reliable).

Di Indonesia, internet banking telah diperkenalkan pada konsumen perbankan sejak beberapa tahun lalu. Beberapa bank besar baik BUMN atau swasta Indonesia yang menyediakan layanan tersebut antara lain BCA, Bank Mandiri, BNI, BII, Lippo Bank, Permata Bank dan sebagainya. Internet banking telah memberikan keuntungan kepada pihak bank antara lain:

- a. Business expansion; Dahulu sebuah bank harus memiliki sebuah kantor cabang untuk beroperasi di tempat tertentu. Kemudian hal ini dipermudah dengan hanya meletakkan mesin ATM sehingga dia dapat hadir di tempat tersebut. Kemudian ada phone banking yang mulai menghilangkan batas fisik dimana nasabah dapat menggunakan telepon untuk melakukan aktivitas perbankannya. Sekarang ada internet banking yang lebih mempermudah lagi karena menghilangkan batas ruang dan waktu.
- b. Customer loyalty; Khususnya nasabah yang sering bergerak (mobile), akan merasa lebih nyaman untuk melakukan aktivitas perbankannya tanpa harus membuka account di bank yang berbeda-beda di berbagai tempat. Dia dapat menggunakan satu bank saja.
- c. Revenue and cost improvement; Biaya untuk memberikan layanan perbankan melalui Internet Banking dapat lebih murah daripada membuka kantor cabang atau membuat mesin ATM.
- d. Competitive advantage; Bank yang memiliki internet banking akan memiliki keuntungan dibandingkan dengan bank yang tidak memiliki internet banking. Dalam waktu dekat, orang tidak ingin membuka account di bank yang tidak memiliki fasilitas Internet Banking.

- e. New business model; Internet Banking memungkinkan adanya bisnis model yang baru. Layanan perbankan baru dapat diluncurkan melalui web dengan cepat.

Berbagai jenis teknologinya diantaranya meliputi:

- a. Anjungan Tunai Mandiri (Automated Teller Machine)
- b. Sistem Aplikasi Perbankan (Banking Application System)
- c. Sistem Penyelesaian Bruto Waktu-Nyata (Real-Time Gross Settlement System)
- d. Perbankan Daring (Internet Banking)
- e. Sistem Kliring Elektronik

Bank Indonesia sendiri lebih sering menggunakan istilah Teknologi Sistem Informasi Perbankan untuk semua terapan teknologi informasi dan komunikasi dalam layanan perbankan, atau lebih populer dengan istilah perbankan elektronik (electronic banking).

Tujuh (7) Layanan E Banking yang Perlu Anda Ketahui

- a. **Memaksimalkan Fungsi ATM, Bukan Sebatas Tempat Menarik Uang;** Fungsi ATM Menjadi Tidak Cuma Untuk Tarik Tunai Masyarakat sejauh ini mengenal ATM hanya sebatas tempat ambil uang. OJK melalui Buku Bijak Ber-E-Banking ini akan menjelaskan seluk beluk transaksi elektronik secara detail. Hal pertama yang dipaparkan secara lengkap dalam Buku Bijak Ber-E-Banking Otoritas Jasa Keuangan (OJK) ini adalah mengenai ATM atau anjungan tunai mandiri (automated teller machine). Buku Bijak Ber-E-Banking menjelaskan mengenai tipe ATM dan sistematis kerja ATM, di mana ATM sendiri terbagi menjadi 4 jenis yakni ada ATM tunai, non-tunai, ATM setor tunai, hingga ATM yang memberikan pelayanan lengkap tunai non-tunai setor tunai. ATM punya banyak fungsi lain, selain tempat ambil uang tunai. Fungsi lain tersebut meliputi akses sejumlah layanan, antara lain: transfer duit, cek saldo, bayar tagihan kartu kredit, bayar listrik, beli pulsa, dan bahkan sampai bisa untuk melakukan pembayaran premi asuransi misalnya. ATM tunai seperti uraian di atas berfungsi untuk melakukan bertransaksi tunai alias menarik duit lewat mesin ATM ini. ATM non-tunai mempunyai fitur khusus buat transaksi non-tunai, seperti transfer, bayar tagihan, cek saldo, dan lain-lain. Tarik tunai di mesin ATM non tunai ini tidak bisa dilakukan. ATM setor tunai atau biasa disebut mesin Cash

Deposit Machine (CDM) berfungsi sebagai tempat untuk setor uang sehingga memudahkan nasabah untuk tidak perlu antri ke teller bank. Minimal setor uang melalui mesin ini menggunakan lembaran Rp50 ribu atau Rp100 ribu. Sedangkan ATM serbabisa mempunyai fitur yang komplit, dari transaksi tunai sampai setor tunai. Semua bisa. Anda mesti paham bahwa tidak semua bank punya ATM dalam jumlah banyak di setiap tempat sehingga perlu solusi dalam bentuk jaringan ATM yang bisa digunakan secara bersama-sama. Ada 2 jaringan besar bank di Indonesia, yakni:

- ATM Bersama beranggotakan 82 bank, di antaranya, BNI, BRI, Bank Mandiri, CIMB Niaga, Bank Panin, Bank Permata, dan Bank Danamon.
- ATM Prima beranggotakan 57 bank, di antaranya BCA, BNI, BRI, Bank Mandiri, dan CIMB Niaga.

- b. **EDC untuk Transaksi Jual Beli Melalui Kartu Kredit dan Kartu Debit;** Sekarang Ada EDC Untuk membantu Transaksi Anda. Selain ATM, buku paduan OJK di atas juga memberi ulasan lengkap mengenai Electronic Data Capture atau EDC, di mana EDC ini berfungsi untuk melakukan transaksi jual beli melalui kartu kredit, tanpa perlu uang tunai. EDC ini biasanya digunakan ketika berbelanja, sehingga konsumen tidak perlu repot mencairkan uang di ATM untuk melakukan transaksi belanja. Sesuai kampanye Bank Indonesia untuk lebih menggerakkan cashless society, alias masyarakat yang bertransaksi tanpa uang tunai, Mesin EDC memungkinkan kita membayar transaksi tanpa uang tunai sehingga praktis dalam berbelanja tanpa ribet menghitung uang. Biasanya EDC bisa dipakai buat transaksi di toko-toko dan pusat perbelanjaan yang mempunyai transaksi cukup besar, mengingat ada target nominal tertentu bagi toko yang menyediakan layanan mesin EDC. Perlu diingat juga bahwa EDC tidak hanya bisa dipakai dengan cara digesek, namun bisa juga dengan cara menempelkan kartu ke mesin itu. Masyarakat perlu tahu bahwa ke depannya transaksi dengan EDC ini akan semakin populer untuk berbagai keperluan misalnya bayar uang belanja, bayar tol, bayar tiket pesawat, bayar listrik dan sebagainya. Ada 3 jenis Mesin EDC yang biasa dipakai di merchant atau pusat perbelanjaan yaitu Fixed Line/Line Telepon yang menggunakan line telepon dari Telkom dengan biaya langganan line ini ke Telkom langsung, kemudian ada

juga GPRS Power yang bekerja berdasarkan sinyal seluler layaknya hand phone dan yang terakhir adalah GPRS Mobile yang menggunakan sumber energi baterai yang bisa diisi ulang.

- c. **Internet Banking, Layanan Mudah Seolah Punya Teller Pribadi;** Selanjutnya, Buku Bijak Ber-E-Banking juga membahas mengenai Internet Banking. Internet Banking merupakan layanan yang diberikan pihak bank untuk mempermudah transaksi banking tanpa perlu pergi langsung ke bank (melalui internet), seperti aktivitas cek saldo, transfer, dan lain-lain. Dengan Internet banking, Anda seolah punya teller pribadi dan gak perlu capek antri di bank buat melakukan hampir semua layanan perbankan seperti cek saldo, transfer dana, melihat mutasi rekening, beli pulsa, bayar tagihan listrik, TV kabel, air, telepon, asuransi, Internet, beli tiket, Setor uang deposito dan masih banyak lagi yang lainnya. Proses pendaftaran internet banking juga mudah tinggal datang ke bank, isi formulir dan kemudian anda akan diberi token plus user ID dan password, one time password (OTP) via SMS yang tergantung jenis banknya.
- d. **SMS Banking, Transaksi Perbankan Dalam Genggaman;** Transaksi Bank Bisa Dilakukan Lewat SMS. Dalam buku panduan OJK, Anda juga akan mendapatkan ulasan mengenai SMS Banking yang hampir serupa dengan internet banking. Perbedaananya, SMS banking bisa dilakukan tanpa koneksi internet, yakni cukup melalui pesan singkat. Fitur SMS banking mirip dengan Internet banking, tapi tidak perlu pakai Internet kalau menggunakan layanan ini. Hal yang utama adalah kita punya stok pulsa yang cukup.
- e. **Mobile Banking, Solusi Menarik di Antara Internet Banking dan SMS Banking;** Mobile Banking dengan Solusi Lengkap. Dalam Buku Bijak Ber-E-Banking, dibahas pula mengenai Mobile Banking yang merupakan perpaduan antara SMS banking dan internet banking. Syarat agar Anda bisa melakukan transaksi melalui Mobile Banking ini adalah harus mendaftarkan sim card melalui aplikasi bank pada smartphone. Bisa saja Anda kurang puas jika hanya mengandalkan layanan SMS seperti yang ada di fitur SMS banking buat transaksi. Jika demikian ada solusi lain yaitu melalui layanan mobile banking, di mana kita akan mendapatkan fitur lain yang lebih canggih. Fitur ini bisa diakses lewat dua pilihan yaitu melalui menu

provider atau mobile banking lewat aplikasi. Mobile banking bisa dibidang solusi tengah antara Internet banking dan SMS banking. Pengguna mobile banking bisa melakukan transaksi perbankan di mana pun dan kapan pun.

- f. **Phone Banking, Anda Tinggal Telepon dan Transaksi Keuangan pun Beres;** Transaksi pun Bisa Dilakukan Lewat Telepon. Pembahasan lain pada Buku Bijak Ber-E-Banking adalah mengenai Phone Banking. Melalui fitur Phone Banking, nasabah hanya perlu menelepon pihak bank untuk melakukan transaksi, tanpa perlu pergi ke ATM, dan tanpa perlu koneksi internet. Ya, sangat simpel, tinggal telepon semua beres, namun Anda tetap wajib mendaftar dulu ke bank untuk mendapatkan PIN phone banking yang akan digunakan buat otorisasi atau izin buat bertransaksi via telepon.
- g. **Video Banking, Bisa Tatap Muka dengan Teller Bank Melalui Video;** Bertemu dengan Teller pun Bisa Dilakukan Lewat Video. Bagian terakhir Buku Bijak Ber-E-Banking juga membahas tuntas mengenai fitur Video Banking. Berbeda dengan fitur banking lain yang bisa dilakukan kapan saja, fitur Video Banking ini hanya memberikan pelayanan pada waktu tertentu saja, seperti hari Sabtu dan Minggu. Dengan video banking ini, kita bisa melakukan transaksi seolah olah tatap muka dengan teller Bank, seperti layaknya bertransaksi di loket bank tapi lewat video.

Manfaatkan E-Banking Secara Bijak dan Maksimal. Itulah tujuh layanan electronic banking yang dibahas tuntas dalam Buku Bijak Ber-E-Banking OJK. Jika Anda seorang nasabah dari sebuah bank, tentu penting untuk mengetahui fitur apa saja yang bisa dinikmati sehingga bisa menjadi nasabah yang baik dari bank tersebut. Nasabah yang baik tentu paham semua fasilitas dan produk bank, di mana dia mempunyai rekening di dalamnya. Dengan adanya Buku Bijak Ber-E-Banking, diharapkan bisa membantu nasabah untuk lebih mengerti seputar fasilitas perbankan sehingga nasabah pun bisa memanfaatkan semua kelebihan tersebut dengan maksimal.

4. E-Delivery

e-Delivery adalah Sistem Pendukung Administrasi Kegiatan yang didalamnya termasuk program komputer berbasis web untuk memfasilitasi kebutuhan pembuatan kontrak pengadaan barang/jasa dan penyediaan dokumen-dokumen kelengkapan.

Contoh e-delivery

- JNE Express
- Pos Indonesia
- TIKI
- J&T Express
- Pandu Logistics
- First Logistics
- RPX
- NEX Logistics
- NCS
- ESL
- Total Logistics
- Lazada Express

5. E-Money

Pengertian e-money mengacu pada definisi yang dikeluarkan oleh Bank for International Settlement (BIS) dalam salah satu publikasinya. Dalam publikasi tersebut e-money didefinisikan sebagai “stored-value or prepaid products in which a record of the funds or value available to a consumer is stored on an electronic device in the consumer’s possession” (produk stored-value atau prepaid dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang).

Lebih lanjut dijelaskan bahwa nilai uang dalam e-money akan berkurang pada saat konsumen menggunakannya untuk pembayaran. Disamping itu e-money yang dimaksudkan disini berbeda dengan “single-purpose prepaid card” lainnya seperti kartu telepon, sebab e-money yang dimaksudkan di sini dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayaran (multi-purposed).

E-money yang dimaksudkan disini juga berbeda dengan alat pembayaran elektronis berbasis kartu lainnya seperti kartu kredit dan kartu debit. Kartu kredit dan kartu debit bukan merupakan “prepaid products” melainkan “access products”. Secara umum perbedaan karakteristik antara “prepaid product” dan “access product” adalah sebagai berikut:

- a. Prepaid product (e-money); Nilai uang telah tercatat dalam instrumen e-money, atau sering disebut dengan stored value. Dana yang tercatat dalam e-money sepenuhnya berada dalam penguasaan konsumen. Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk electronic value dari kartu e-money milik

konsumen kepada terminal merchant dapat dilakukan secara off-line. Dalam hal ini verifikasi cukup dilakukan pada level merchant (point of sale), tanpa harus on-line ke komputer issuer.

- b. Access product (kartu debit dan kartu kredit); Tidak ada pencatatan dana pada instrumen kartu. Dana sepenuhnya berada dalam pengelolaan bank, sepanjang belum ada otorisasi dari nasabah untuk melakukan pembayaran. Pada saat transaksi, instrumen kartu digunakan untuk melakukan akses secara on-line ke komputer issuer untuk mendapatkan otorisasi melakukan pembayaran atas beban rekening nasabah, baik berupa rekening simpanan (kartu debit) maupun rekening pinjaman (kartu kredit). Setelah di-otorisasi oleh issuer, rekening nasabah kemudian akan langsung didebet. Dengan demikian pembayaran dengan menggunakan kartu kredit dan kartu debit mensyaratkan adanya komunikasi on-line ke komputer issuer.

Selain produk e-money sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, saat ini, khususnya di Indonesia mulai bermunculan inovasi produk-produk pra-bayar yang secara fungsional mirip dengan e-money, namun secara teknis, karakteristiknya berbeda dengan karakteristik e-money yang dimaksudkan dalam kajian ini. Contohnya adalah model Prabayar yang umumnya dikembangkan oleh perusahaan telekomunikasi dimana nilai uang tidak disimpan di dalam kartu (bukan stored value) melainkan disimpan dalam server data base perusahaan telekomunikasi yang menerbitkan kartu pra-bayar tersebut. Dalam hal ini perintah perpindahan dana untuk pembayaran harus dilakukan secara on-line ke server penerbit melalui short messaging services (SMS). Model prabayar ini sebenarnya adalah pengembangan dari bentuk pulsa yang kemudian dikembangkan untuk dapat digunakan untuk berbagai macam pembayaran.

Manfaat penggunaan e-money dibandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran non-tunai lainnya, antara lain :

- a. Lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil (micro payment), disebabkan nasabah tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu transaksi atau harus menyimpan uang kembalian. Selain itu, kesalahan dalam menghitung uang

kembalian dari suatu transaksi tidak terjadi apabila menggunakan e-money.

- b. Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu transaksi dengan e-money dapat dilakukan jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit atau kartu debit, karena tidak harus memerlukan proses otorisasi on-line, tanda tangan maupun PIN. Selain itu, dengan transaksi off-line, maka biaya komunikasi dapat dikurangi.
- c. Electronic value dapat diisi ulang kedalam kartu e-money melalui berbagai sarana yang disediakan oleh issuer.

Jenis – jenis e-Money

- a. Registered data identitas pemegang uang elektronik tercatat dan terdaftar pada penerbit. Nilai uang yang tersimpan di dalam media chip atau server penerbit paling banyak Rp. 5.000.000,- (lima juta rupiah)
- b. Unregistered artinya data identitas pemegang uang elektronik tidak tercatat dan tidak terdaftar pada penerbit. Nilai uang yang tersimpan di dalam media chip atau server penerbit paling banyak Rp. 1 juta.

Kelebihan dan Kekurangan e-money

Banyak sekali kelebihan atau manfaat elektronik money ini

- a. Hanya sekali tekan, transaksi sudah berhasil dilakukan
- b. Tidak perlu membawa uang secara fisik jika ingin membeli sesuatu
- c. Mengurangi tingkat kriminalitas.

Kekurangan e-money

- a. Perlunya sosialisasi secara berkala
- b. Meningkatnya kejahatan cyber
- c. Tidak bisa 100% menghilangkan uang cash fisik

Ada beberapa penerbit uang elektronik di Indonesia

- a. T-Cash Telkomsel
- b. dompetku Indosat
- c. Fleksi Cash Telkom
- d. Transjakarta Bank DKI
- e. Java Jazz Bank BNI
- f. Gas, Parking, Food Court, Retailer, Tol BCA
- g. Tol Jakarta, Gas, Indomaret Bank Mandiri

- h. Tol Surabaya Bank Mega
- i. BRIZZI (Retail) BRI

6. **E-Wallet**

E-wallet atau Dompot Elektronik adalah sebuah alternatif untuk semua metode pembayaran tradisional. Anda dapat mendaftar hanya dengan mengisi aplikasi online singkat, dengan persyaratan minimal, untuk identifikasi dan tidak ada pemeriksaan kredit. Account Anda akan aktif secepat ini telah disampaikan. E-wallet memungkinkan setiap pelanggan yang terdaftar untuk melakukan pembayaran online dengan nyaman dan aman tanpa mengungkapkan data keuangan pribadi, serta mengirim dan menerima transfer uang dengan hanya menggunakan alamat email Anda / log dalam rincian atau melalui telepon mendaftarkan ponsel Anda. E-wallet adalah salah satu solusi tercepat pembayaran yang paling aman dan hemat biaya di pasar. E-wallet juga merupakan langkah pertama ke rekening dan mudah dapat ditingkatkan ke rekening penuh atas permintaan Anda dan proses verifikasi, yang memungkinkan Anda akses ke semua manfaat dan batasan account nyata. Paymen Point atau eWallet memungkinkan para pengguna untuk melakukan transaksi jual-beli elektronik secara cepat dan aman. E-wallet berfungsi hampir sama dengan dompet fisik. E-wallet pertama kalinya diakui sebagai sebuah metode untuk menyimpan uang dalam bentuk elektronik, namun kemudian menjadi populer karena cocok untuk menyediakan cara yang nyaman bagi pengguna internet untuk menyimpan dan menggunakan informasi berbelanja secara online.

Online Payment Gateway

Online gateway pembayaran antarmuka aman bagi pelanggan untuk memasukkan rincian kartu kredit online. Setelah masuk, jumlah diperiksa perbedaan untuk mencegah penyalahgunaan penipuan. Bank database query untuk menyetujui transaksi. Setelah persetujuan, pedagang mendapatkan uang didebet ke rekening. Pendekatan multi-berlapis untuk keamanan juga telah memberikan kontribusi terhadap kepercayaan pelanggan dalam menggunakan kartu kredit online. Sistem Pembayaran Gateway menawarkan berbagai pilihan untuk Perusahaan / Perusahaan Bisnis untuk memungkinkan on-line sistem pembayaran di situs Web mereka dan dengan demikian menerima pembayaran on-line

untuk produk yang mereka jual atau jasa yang ditawarkan oleh mereka.

Pembayaran integrasi sistem Hanya 3 langkah mudah

- a. Integrasi sistem dengan website merchant; Pada interface ini, seluruh transaksi yang terjadi pada website Anda, termasuk menampilkan jumlah final terhutang. pedagang tersebut kemudian diminta untuk mengirimkan beberapa kelompok yang telah ditetapkan nilai ke gateway ABCPayments.com untuk verifikasi pembayaran online.
- b. Pembeli melengkapi siklus pesanan; Setelah menyelesaikan semua pembelian pada website pedagang, pedagang agar menampilkan pratinjau kepada pembeli beserta jumlah yang harus dibayar, dan link untuk melanjutkan **MEMBAYAR SEKARANG**
- c. Merchant menyetujui pembayaran; Merchant kemudian memeriksa rincian yang diterima serta jumlah, dan menegaskan legalitas transaksi dengan “menyetujui” transaksi pedagang di panel admin nya.

Teknologi E-wallet terdiri dari komponen piranti lunak dan informasi. Piranti lunak menyediakan keamanan dan enkripsi untuk informasi pribadi dan transaksi itu sendiri. Biasanya, dompet elektronik disimpan di sisi klien oleh pengguna dan dapat dikelola secara mudah serta kompatibel dengan kebanyakan situs e-commerce. E-wallet yang disimpan di sisi server, juga dikenal sebagai “thin wallet”, merupakan suatu aplikasi yang dibuat oleh perusahaan-perusahaan yang dikelola di server mereka. E-wallet sisi server populer di antara para pedagang karena keamanan dan efisiensinya.

Komponen informasi untuk E-wallet jenis ini pada dasarnya berbentuk sebuah database dari informasi yang dimasukkan oleh pengguna. Informasi ini terdiri dari alamat pengiriman, alamat penagihan, cara pembayaran (termasuk nomor kartu kredit, tanggal jatuh tempo, dan nomor keamanan), dan informasi lainnya. Cara Penggunaan Sebuah E-wallet sisi klien pada umumnya mudah untuk digunakan. Setelah piranti lunak tersebut terpasang, pengguna dapat mulai memasukkan semua informasi yang tepat. Sewaktu pembayaran/check-out di halaman situs e-commerce, piranti lunak dompet elektronik tersebut dapat secara otomatis memasukkan informasi pengguna di form online. Secara default,

kebanyakan piranti lunak E-wallet meminta pengguna untuk memasukkan password sebelum mengisi form tersebut. Langkah ini menjaga pengguna yang tidak sah agar tidak dapat melihat informasi pribadi yang disimpan di komputer tersebut. E-wallet sisi server tidak perlu di-install di komputer. Pengguna hanya perlu mengunjungi situs yang menyediakan layanan tersebut, lalu melakukan registrasi dan mengikuti langkah-langkah yang disebutkan di situs tersebut.

Sistem Informasi eWallet E-wallet dirancang untuk akurat ketika mentransfer data ke bentuk kasir ritel, namun jika sebuah situs e-commerce tertentu memiliki sistem checkout aneh, dompet digital mungkin gagal untuk benar mengenali bidang bentuk. Masalah ini telah dieliminasi oleh situs-situs dan software E-wallet yang menggunakan teknologi ECML. Electronic Commerce Modeling Language adalah sebuah protokol yang menentukan struktur bagaimana online pengecer dan setup bentuk checkout mereka. Berpartisipasi vendor e-commerce yang menggabungkan kedua teknologi dompet digital dan sistem informasi yang dimiliki

Elektronik Cash adalah sistem kartu debit Kredit Komite Sentral Jerman, asosiasi yang mewakili kelompok-kelompok kepentingan atas Jerman keuangan. Biasanya dipasangkan dengan rekening giro, kartu dengan logo Kas Elektronik hanya diberikan oleh lembaga kredit yang tepat. Sebuah kartu pembayaran elektronik yang umumnya dibuat oleh pemilik kartu memasukkan mereka PIN (Personal Identification Number) di terminal-apa yang disebut POS-EFT (Elektronik-Dana-Transfer-Terminal). Nama "EC" awalnya berasal dari memeriksa sistem Eurocheque terpadu Eropa. Sebanding sistem debit kartu Maestro dan Visa Electron. Bank dan lembaga kredit yang mengeluarkan kartu ini sering pasangan kartu EC debit dengan fungsionalitas Maestro. Kartu ini digabungkan, dikenali dengan logo Maestro tambahan, yang disebut sebagai "EC / kartu Maestro".

Infrastruktur; Dari awal, pembayaran gateway kami telah dirancang untuk alamat pembayaran elektronik bisnis modern. Sistem gateway kami ditempatkan dalam serangkaian data center dengan menyediakan sistem ketersediaan tinggi untuk memenuhi kebutuhan pengolahan yang paling penting. Kami telah membentuk sejumlah hubungan dengan Bank, memanfaatkan

volume transaksi Grup Perusahaan. Ini berarti kami dapat menawarkan layanan terbaik dengan harga yang sangat kompetitif. Iridium bisa memberikan penawaran pada berbagai jenis Merchant account dari saat pemegang kartu, mail order dan account Internet Merchant. Ini akan memastikan bahwa Anda mendapatkan manfaat dari biaya yang lebih rendah Merchant Services, terlepas dari volume transaksi Anda. Kami akan terus berusaha untuk menawarkan layanan yang terbaik dan harga yang bersaing.

Produk eWallet / Payment Point

- a. Stok Pulsa All Operator Telkomsel, XL, Indosat dll
- b. Token Listrik, PLN dan Telkom
- c. Payment Point
- d. Pembayaran Kartu Kredit
- e. Pembayaran Cicilan Kendaraan Bermotor
- f. Voucher Game Online

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Apersepsi

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah menciptakan jenis-jenis dan peluang-peluang bisnis yang baru di mana transaksi-transaksi bisnis makin banyak dilakukan secara online. Transaksi berbasis online telah menjadi budaya di masyarakat, termasuk di Indonesia, karena kemudahan bertransaksi tanpa harus bertemu secara langsung dengan pihak lain. Transaksi online tidak memerlukan pertemuan dalam tahap negosiasi, sehingga jaringan internet ini dapat menembus batas geografis dan teritorial termasuk yurisdiksi hukumnya. **"Pramono (2019: 190)"**

2. Kegiatan Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan tentang ruang lingkup transaksi online di classroom (tugas kelas). Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan browsing ruang lingkup transaksi online dan atau membaca diktat yang diunggah oleh guru di classroom, kemudian peserta didik menyalin hasil temuannya di Word atau menulis tangan di buku dan difoto hasil tulisannya, kemudian mengunggah hasilnya ke classroom dengan melampirkan file (word atau foto hasil analisis tulisan tangan) pada tempat yang telah disediakan oleh guru

(<https://cardingdantransaksionline.wordpress.com/about/pengertian-transaksi-online/> diakses 24 September 2020 jam 13.05 WIB)

3. Kegiatan Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Guru membuat kasus tentang jenis-jenis transaksi online yang harus didiskusikan oleh masing-masing peserta didik di classroom (forum diskusi). Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin tentang kasus tersebut, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Peserta didik melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.

4. Kegiatan Pengumpulan Data - Informasi (*Data Collection*)

Peserta didik mengumpulkan informasi/data tentang kasus yang telah diberikan guru. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan browsing atau analisis dengan kata-kata mereka sendiri. Informasi yang sudah diperoleh dapat diunggah dalam kolom komentar di classroom.

5. Kegiatan Pengolahan Data (*Data Processing*)

Guru melakukan bimbingan dan memantau pada saat peserta didik melakukan diskusi kelompok, dengan membaca komentar-komentar yang muncul di forum diskusi (classroom). Peserta didik merekap dan menyimpulkan hasil diskusi dari beberapa pendapat peserta yang lainnya.

Setelah dapat memilih jenis transaksi online, peserta didik diminta untuk melakukan orderan di toko online, misalnya bukalapak, tokopedia, shopee, dll. Screenshoot pada bagian sebelum tahap pembayaran, kemudian kirim screenshoot tadi bersamaan dengan kesimpulan hasil diskusi ke tempat yang telah disediakan guru.

6. Kegiatan Menalar/ Mengasosiasi–Pembuktian (*Verification*)

Guru memberikan link Video “UU ITE” diakses 24 September 2020 jam 13.15 WIB (<https://www.youtube.com/watch?v=dCJKg4h9o8A>) di classroom. Peserta didik diminta untuk melihat video tersebut. Setelah menonton video, peserta didik diminta untuk menganalisis isi dari video tersebut. Hasil analisis tersebut dikirim dalam bentuk file Word atau foto dari tulisan di buku tentang analisis video.

7. Kegiatan Menarik Simpulan/ Generalisasi (*Generalization*)

Peserta didik menyimpulkan materi tentang ruang lingkup transaksi online, UU ITE dan jenis-jenis transaksi online di kolom refleksi yang disediakan guru

D. Uji Kompetensi

I. Penilaian Pengetahuan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

1. Tuliskan analisis anda tentang ruang lingkup transaksi online!

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Diskusikan kasus tentang jenis-jenis transaksi online!

Dengan e-Payment transaksi finansial menjadi lebih mudah dan dapat dilakukan dari manapun serta lebih efektif karena keamanan sangat terjaga tanpa harus membawa uang tunai.

Tuliskan jenis-jenis sistem pembayaran e-payment dan contoh penggunaannya! (<https://eranetmedia.com/contoh-jenis-e-payment/> dan <https://tikeutami.wordpress.com/2017/04/01/e-order-e-payment-e-banking-dan-e-delivery/>) diakses 24 September 2020 jam 13.54 WIB

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Tuliskan analisis video “UU ITE”!

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Rubrik/ Kriteria Penilaian :

Kriteria Indikator	Keterangan
96 – 100	Jawaban sangat lengkap, bagus dan konseptual
76 – 95	Jawaban lengkap dan konseptual
61 – 75	Jawaban cukup lengkap
0 - 60	Jawaban kurang lengkap

II. Penilaian Sikap

Lembar Penilaian Sikap

No	Indikator	0	1	2	3
1	Aktif				
2	Menjawab dengan logis				
3	Menyampaikan Gagasan/Ide				
	JUMLAH				

Kriteria penilaian :

Skor 3 = Sangat Sering

Skor 2 = Sering

Skor 1 = kadang-kadang

Skor 0 = Tidak pernah

III. Penilaian Keterampilan

Lembar Penilaian Dokumen

No	Indikator	1	2	3	4
1	Pengirimannya benar & sampai ke tujuan				
2	Kerapian dokumen				
3	Melampirkan file				
4	Pengirimannya benar & sampai ke tujuan				
	JUMLAH				

Kriteria Penilaian :

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup Baik

Skor 1 = Kurang Baik

E. Rangkuman

- Transaksi online adalah transaksi yang dilakukan penjual dan pembeli secara online melalui media internet, tidak ada perjumpaan langsung antara pembeli dan penjual.
- Paypal merupakan sistem pembayaran secara elektronik yang menggantikan transaksi konvensional berupa cek dan transfer uang. Paypal berguna layanya rekening bank, untuk membayar, mengirim dan menerima uang tetapi secara elektronik.
- Money broker merupakan jasa pengiriman uang termurah dan tercepat yang direkomendasikan di Eropa. Uang akan dikirimkan via email dan sampai saat itu juga.
- Manfaat transaksi online meliputi :
 - Dapat meningkatkan pangsa pasar
 - Menurunkan biaya operasional
 - Melebarkan jangkauan
 - Meningkatkan loyalitas pelanggan
 - Meningkatkan manajemen suplai
 - Memperpendek waktu produksi
- Undang-Undang Informasi dan Teknologi Elektronik atau Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE adalah undang-undang yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik atau teknologi informasi secara umum.
- Transaksi online dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain e-banking, e-order (pesan online), e-payment dan e-money
- Perbankan elektronik (e-banking) juga dikenal dengan istilah internet banking adalah melakukan transaksi, pembayaran dan transaksi lainnya melalui internet dengan website milik bank yang dilengkapi sistem keamanan.
- Pesan online atau e-order adalah permintaan dari pembeli kepada penjual atas barang atau jasa yang dijual oleh penjual lewat media sosial atau online. Pemrosesan pesanan pelanggan mulai dari penerimaan pesanan pelanggan, melengkapi surat

order penjualan, mengecek ketersediaan barang di gudang, menentukan rute dan tanggal pengiriman sampai dengan barang diterima oleh pelanggan.

- e-payment adalah sistem pembayaran yang menggunakan fasilitas internet sebagai sarana perantara. Untuk menjamin keamanan transaksi tersebut, start up yang menjadi perantara akan bekerja sama dengan sejumlah lembaga perbankan untuk memfasilitasi e-payment secara aman, cepat dan praktis.
- Pengertian e-money menurut Bank for International Settlement (BIS) adalah produk stored-value atau prepaid di mana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang.

F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkan jawaban Anda pada *Uji Kompetensi* dengan kunci jawaban yang ada di bagian akhir modul ini. Ukurlah tingkat penguasaan materi kegiatan pembelajaran 1 dengan menggunakan rumus:

$$\text{Penguasaan} = (\text{Jumlah jawaban benar} : \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Bila tingkat penguasaan mencapai 75% ke atas, silakan Anda melanjutkan ke *materi selanjutnya*. Namun jika kurang dari 75%, Anda harus kembali mempelajari *Kegiatan Pembelajaran 1*.

ULANGAN FORMATIF

Petunjuk Pengerjaan Soal

Jawablah soal dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf jawaban a, b, c, d atau e atau memilih salah satu jawaban yang Anda anggap benar di tempat yang telah disediakan! (**Point 6.67/soal**)

Soal

1. Kegunaan paypal bagi pembeli adalah
 - a. Menjadi alat pengiriman uang ke teman, keluarga, kerabat
 - b. Menerima pembayaran dari kartu kredit secara aman tanpa harus melewati proses pengajuan merehant ke bank lokal
 - c. Menjadi alat pembayaran dengan sumber dana yang fleksibel
 - d. Mempunyai alat yang berguna untuk mengumpulkan informasi pembeli
 - e. Menjadi alat penghimpun dana misalnya untuk kegiatan amal atau pendanaan yang bersifat sosial
2. Paypal sebagai alternatif pembayaran dari pelanggan yang dapat ditambahkan ke halaman situs merupakan kegunaan patpal bagi
 - a. Penjual
 - b. Pembeli
 - c. Perorangan
 - d. Pihak bank
 - e. Pemerintah
3. Berikut ini yang bukan manfaat transaksi online adalah
 - a. Dapat meningkatkan pangsa pasar
 - b. Menurunkan biaya operasional
 - c. Meningkatkan manajemen suplai
 - d. Meningkatkan loyalitas pelanggan
 - e. Memperpanjang waktu produksi
4. Undang-undang yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik atau teknologi informasi secara umum yaitu
 - a. UU No. 11 Tahun 2007
 - b. UU No. 14 Tahun 2008
 - c. UU No. 25 Tahun 2007
 - d. UU No. 11 Tahun 2008
 - e. UU No. 10 Tahun 2008

5. Lembaga di Indonesia yang menegakkan UU ITE yang berperan sebagai regulator yaitu
 - a. Kepolisian Negara RI, khususnya Unit IV Cybercrime
 - b. ID-SIRTII/CC
 - c. PANDI
 - d. ID-CERT
 - e. Kementerian Komunikasi dan Informasi
6. Berikut ini materi yang diatur dalam UU ITE, kecuali
 - a. Pengakuan informasi/ dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah
 - b. Konten legal
 - c. Tanda tangan elektronik
 - d. Penyelenggaraan sertifikat elektronik
 - e. Cybercrime
7. Layanan e-banking yang merupakan perpaduan antara SMS banking dan internet banking disebut
 - a. Mobile banking
 - b. Phone banking
 - c. Video banking
 - d. Electronic data capture
 - e. Automated teller machine
8. Tahap terakhir pemesanan melalui website pada e-order adalah
 - a. Menambahkan barang ke dalam
 - b. Memilih metode pembayaran
 - c. Mereview pesanan
 - d. Mengisi informasi pengiriman
 - e. Menyelesaikan proses pemesanan
9. Pihak yang tidak terlihat dalam penggunaan dan penyediaan fasilitas e-payment adalah
 - a. Pihak pembeli
 - b. Pihak penjual yang menerima e-payment
 - c. Issuer
 - d. Koperasi
 - e. Pihak pengontrol regulasi
10. Nilai uang yang telah tercatat dalam instrumen e-money disebut
 - a. Electronic data capture
 - b. Point of sale

- c. Point of buy
 - d. Micro payment
 - e. Stored value
11. Jenis e-money di mana data identitas pemegang uang elektronik tercatat dan terdaftar pada penribit disebut
- a. Registered
 - b. Unregistered
 - c. Closed money
 - d. Opened money
 - e. E-payment
12. Berikut ini start up di Indonesia yang memiliki fasilitas e-payment, kecuali
- a. Kaskus
 - b. Tokopedia
 - c. Bukalapak.com
 - d. Doku
 - e. Blogspot.com
13. Layanan e-banking yang memudahkan transaksi jual beli melalui kartu kredit dan kartu debit yaitu
- a. Internet banking
 - b. Electronic data capture
 - c. Mobile banking
 - d. Phone banking
 - e. Video banking
14. Cara menambahkan barang ke dalam troli pada e-order yaitu
- a. Klik gambar atau judul untuk melihat detail produk
 - b. Klik “Beli Sekarang” untuk memasukkan barang yang disukai ke dalam troli
 - c. Klik keranjang belanja yang ada di sudut kanan, lalu masuk ke Lanjut ke Pembayaran
 - d. Pencarian melalui kata kunci atau melalui menu kategori
 - e. Masukkan alamat pengiriman untuk ditaruh pada paket
15. Pembayaran dalam e-order melalui bank transfer ditunggu paling lambat ... setelah pemesanan.
- a. 12 jam
 - b. 15 jam
 - c. 20 jam
 - d. 24 jam
 - e. 30 jam



KUNCI JAWABAN

Kunci Jawaban Uji Kompetensi 1:

1. Ruang lingkup transaksi online

Transaksi online adalah transaksi yang dilakukan penjual dan pembeli secara online melalui media internet, tidak ada perjumpaan langsung antara pembeli dan penjual.

Paypal adalah salah satu alat pembayaran (Payment procesors) menggunakan internet yang terbanyak digunakan didunia dan teraman. Pengguna internet dapat membeli barang di ebay, lisensi software original, keanggotaan situs, urusan bisnis, mengirim dan menerima donasi/sumbangan, mengirim uang ke pengguna Paypal lain di seluruh dunia dan banyak fungsi lainnya dengan mudah dan otomatis menggunakan internet, Paypal mengatasi kekurangan dalam pengiriman uang tradisional seperti Cek atau Money order yang prosesnya dapat memakan waktu

Money Broker merupakan jasa pengiriman uang termurah dan tercepat yang direkomendasikan di Eropa. Uang akan dikirimkan via email dan sampai saat itu juga. Biaya relatif murah, cuma 2 Euro. Penerima hanya perlu alamat email untuk menerima uang, kemudian membuka account di moneybookers dan menuangkan uangnya ke nomor bank rekeningnya. Bisa mengirim dan menerima uang diseluruh pelosok dunia. Penerima akan kena biaya 5\$ untuk ongkos transfer.

2. Jenis sistem pembayaran e-payment antara lain:

a. Payment Card – Kartu elektronik adalah pembayaran suatu transaksi dengan menggunakan kartu elektronik

b. E-wallet atau disebut juga dompet elektronik adalah salah satu jenis e-payment tanpa menggunakan uang tunai. Sama fungsinya seperti dompet fisik yang anda bawa, e-wallet juga dapat menyimpan uang dalam bentuk elektronik

- c. Smart card, kartu ini disebut kartu pintar karena memiliki mikroprosesor yang bisa juga disebut chip.
 - d. E-cash adalah uang elektronik, yang memanfaatkan teknologi aplikasi dari smartphone anda dengan cara mendownload aplikasi e-cash kemudian mengisi beberapa data dan anda telah terdaftar sebagai pemegang e-cash
 - e. E-check adalah suatu cek yang dikeluarkan dalam bentuk dan dengan tanda tangan elektronik
3. Secara umum, materi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik dan pengaturan mengenai perbuatan yang dilarang. Pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik mengacu pada beberapa instrumen internasional, seperti UNCITRAL Model Law on eCommerce[1] dan UNCITRAL Model Law on eSignature[2]. Bagian ini dimaksudkan untuk mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat umumnya guna mendapatkan kepastian hukum dalam melakukan transaksi elektronik. Beberapa materi yang diatur yaitu:
- a. Pengakuan informasi/dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah (Pasal 5 & Pasal 6 UU ITE);
 - b. Tanda tangan elektronik (Pasal 11 & Pasal 12 UU ITE);
 - c. Penyelenggaraan sertifikasi elektronik (certification authority, Pasal 13 & Pasal 14 UU ITE); dan
 - d. Penyelenggaraan sistem elektronik (Pasal 15 & Pasal 16 UU ITE)
 - e. Perbuatan yang dilarang (cybercrimes). Beberapa cybercrimes yang diatur dalam UU ITE, antara lain:
 - 1) Konten ilegal, yang terdiri dari, antara lain: kesusilaan, perjudian, penghinaan/pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan (Pasal 27, Pasal 28, dan Pasal 29 UU ITE);
 - 2) Akses ilegal (Pasal 30);
 - 3) Intersepsi ilegal (Pasal 31);
 - 4) Gangguan terhadap data (data interference, Pasal 32 UU ITE);

- 5) Gangguan terhadap sistem (system interference, Pasal 33 UU ITE);
- 6) Penyalahgunaan alat dan perangkat (misuse of device, Pasal 34 UU ITE)

Kunci Jawaban Ulangan Formatif

- | | | |
|------|------|------|
| 1. C | 6. B | 11.A |
| 2. A | 7. A | 12.E |
| 3. E | 8. C | 13.B |
| 4. D | 9. D | 14.B |
| 5. E | 10.E | 15.D |

BAB III PENUTUP

Ketersediaan bahan ajar berupa modul sangatlah bermanfaat untuk mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di kurikulum 2013. Pengembangan modul yang berbasis pembelajaran *discovery learning* untuk mata pelajaran **TEKNOLOGI PERKANTORAN** dengan materi “*Transaksi Online*” ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik kelas X SMK/ MAK kompetensi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran pada saat ini. Selain sebagai sumber belajar yang dapat dipergunakan untuk belajar secara mandiri, juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Sedangkan bagi guru, modul ini dapat digunakan sebagai pelengkap bahan ajar yang akan diajarkan.

Upaya pengembangan modul ini sudah semestinya dilakukan oleh guru karena gurulah yang mengetahui kebutuhan peserta didiknya terhadap bahan ajar yang dibutuhkan dan mudah digunakan.

Daftar Pustaka

Pranomo, Joko. 2019. *Teknologi Perkantoran SMK/MAK Kelas X. Program Keahlian Manajemen Perkantoran. Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Widayati, Wulan. 2017. *Teknologi Perkantoran SMK/MAK Kelas X. Program Keahlian Manajemen Perkantoran. Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran*. Surakarta: Putra Nugraha.

<https://cardingdantransaksionline.wordpress.com/about/pengertian-transaksi-online/>
diakses 24 September 2020 jam 13.05 WIB

<https://www.youtube.com/watch?v=dCJkg4h9o8A> diakses 24 September 2020 jam
13.15 WIB

<https://eragnetmedia.com/contoh-jenis-e-payment/> diakses 24 September 2020 jam
13.54 WIB

<https://tikeutami.wordpress.com/2017/04/01/e-order-e-payment-e-banking-dan-e-delivery/> diakses 24 September 2020 jam 14.00 WIB

BIODATA PENULIS



ARI SULISTYA SUTAMA, lahir di Kabupaten Sukoharjo pada tanggal 26 Februari 1988. Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Administrasi Perkantoran (PAP), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Sebelas Maret (UNS) pada tahun 2012.

Pada Tahun 2013 mendapat kesempatan untuk bekerja sebagai guru produktif di SMK Negeri 1 Magetan hingga sekarang.

Modul **Teknologi Perkantoran** ini berisi materi pada kompetensi dasar *Menerapkan pengoperasian transaksi online* dan *Melakukan transaksi online*. Kegiatan pembelajaran dalam modul ini menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran *discovery learning* yang terdiri atas pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/ identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data - informasi (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), menalar/ mengasosiasi-pembuktian (*verification*) dan menarik simpulan/ generalisasi (*generalization*). Hal ini diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis dan ilmiah.

Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, digunakan penilaian autentik yang mencakup seluruh aspek penilaian yaitu ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penilaian disajikan dalam bentuk uji kompetensi di setiap kegiatan pembelajaran dengan berbagai teknik penilaian. Dengan mempelajari modul ini, diharapkan peserta didik merasa mudah untuk memahami kompetensi yang dipelajari serta mempraktikkannya.