**BAB 16**

**Nama : Fatma Auliah Safitri**

**NIM : 41813070**

**Kelas : ENTER-2**

1. Penetrasi internet di berbagai belahan dunia telah menumbuhkan ruang platform baru seperti e-commerce, electronic data interchange, virtual office, telemedicine, dan berbagai kemajuan lain yang telah menerobos batas-batas fisik antarnegara. Jelaskan pengguna internet di planet Bumi hingga tahun 2013!

**Jawab** : Pengguna internet di planet bumi secara global berdasarkan poplasi kawasan di tahun 2013 sebesar 39%, dengan sebaran yang menunjukkan di Negara-negara Eropa sebesar 74%, Amerika 61%, Rusia 52%, Negara-negara arab 38%, Asia pasifik 32%, dan Afrika 16%.

1. Bagaimana pengguna internet di Indonesia hingga tahun 2013! Bagaimana korelasinya terhadap pengguna media sosial? Prediksi pengguna internet di tahun-tahun mendatang?

**Jawab** : Pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 sudah mencapai 82 juta orang. Penetrasi internet di Indonesia saat ini adalah sekitar 28 persen dari total populasi penduduk Indonesia. Sekitar 90 persen di antaranya memiliki akun media sosial. Indonesia termasuk dalam 5 besar Negara pengguna media sosial dengan 65 juta facebook dan 29 juta Twitter. Angka ini diprediksi akan terus meningkat mencapai lebih dari 100 juta pada tahun 2015.

1. Jelaskan pola pengguna internet di Indonesia! Bagaimana pertumbuhan tahunan pengguna internet?

**Jawab** : Pola penggunaan internet di Indonesia terbesar digunakan untuk mengirim atau menerima e-mail, mencari informasi berita, mencari informasi barang atau jasa, mencari informasi lembaga pemerintahan, social media, menyediakan pelayanan bagi pelanggan, dan berbagai aktivitas lainnya selain itu perkembangan pengguna internet setiap tahun nya meningkat di prediksi tahun 2015 akan mencapai lebih dari 100 juta pengguna internet.

1. Dalam membangun suatu usaha atau perusahaan sangat penting adanya situs guna mendukung ketersediaan dan kecepatan informasi sampai ke public. Jelaskan apa manfaat situs bagi suatu bisnis atau organisasi! Apa saja yang perlu Saudara perhatikan saat membangun Situs?

**Jawab** :

Manfaat situs itu sendiri yaitu :

* + - Publikasi interaktif.
    - Dukungan konsumen melalui e-mail.
    - Meningkatkan hubungan dengan konsumen yang telah ada dan menarik klien baru.
    - Menghasilkan ketertarikan dan membangun kepedulian pada produk, jasa, atau organisasi anda.
    - Mengadakan penelitian pasar.
    - Menjual produk dan jasa online.
    - Menyediakan informasi dan ketersediaan produk yang terbaru.

Hal yang perlu di perhatikan saat membangun situs yaitu :

* + - * Hindari dash dalam nama domain. Hal tersebut membingungkan sebuah alamat situs.
      * Kunjungi situs pesaing dan kumpulkan ide-ide berguna untuk situs anda.
      * Membaca pada layar melelahkan mata, jadi pertahankan agar teks dapat terbaca.
      * Daftarkan dengan direktori internet untuk meyakinkan situs anda terpublikasi.
      * Perbarui informasi dalam situs anda secara rutin.
      * Tentukan produk anda yang mana yang cocok untuk penjualan on-line.
      * Ciptakan sebuah nama domain yang mudah dieja dan diingat.
      * Rancang situs semenarik mungkin agar pengunjung kembali lagi.

1. Bisnis komersial elektronik sedang booming saat ini. Jelaskan analisis Saudara mengapa demikian? Bagaimana prospek pasar e-commerce di Indonesia?

**Jawab** : Bisnis komersial elektronik sendang booming saat ini karena bisa memudahkan konsumen untuk memperoleh barang atau jasa yang di perlukan tanpa keluar rumah, sehingga banyak di minati semua kalangan. Prospek pasar e-commerce di kita sudah bagus

1. Bagaimana kiat-kiat meningkatkan konsumen di dunia maya? Dalam komunikasi dengan relasi bisnis melalui e-mail, hal apa saja yang perlu kita lakukan?

**Jawab** :

Untuk meningkatkan konsumen di dunia maya yaitu dengan cara :

* + - Membuat website kita UI nya yang mudah dimengerti
    - Mencantumkan testimoni pembeli di website
    - Sigap cepat dalam meresponse konsumen

Hal yang diperlukan kita untuk komunikasi dengan relasi bisnis melalui e-mail yaitu :

* + - * Lakukan pembaruan e-mail, informasi, penawaran special, atau detail dari produk kita.
      * Kelola detail e-mal konsumen terbaru.
      * Data daftar e-mail terbaru dan temukan permintaan yang benar untuk mendapatkan kontaknya.
      * Buat penghindaran yang sederhana sehingga konsumen dapat bertanya untuk dihapus dari daftar e-mail jika mereka menginginkannya.
      * Hindari pesan kotor atau pesan sampah, (dikenal sebagai spam).E-mail/spam yang buruk, merupakan etika buruk dalam internet dan akan merusak reputasi anda.

1. Di dunia online di mana konsumen tidak dapat melihat atau menyentuh produk Saudara, nilai merek Saudara-lah yang menciptakan kepercayaan diri dan mendorong konsumen untuk melakukan bisnis dengan Anda. Bagaimana Saudara membangun komunikasi dengan konsumen melalui merek tersebut?

**Jawab** : Untuk membangun komunikasi dengan konsumen melalui merek, alamat web harus unik dan mudah di hapal dan UI nya mudah dimengerti konsumen.

1. Sebutkan kekuatan dan kelemahan penjualan di internet!

**Jawab** :

Kelebihan penjualan di internet yaitu :

* + - Biaya membuka toko di internet murah
    - Internet tidak pernah mati
    - Bisa di akses dari manapun

Kelemahan :

* + - Karena banyak penipuan jadi konsumen ragu untuk membeli secara online
    - Banyak “tangan” jail

1. Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi telah memudahkan masyarakat dunia membangun jejaring sosial di antara mereka. Jelaskan apa yang Saudara ketahui tentag jenis dan pengguna jejaring sosial baik di Indonesia maupun mancanegara hingga tahun 2013!

**Jawab** : Di dunia pengguna jejaring sosial mencapai lebih dari 50% jumlah penduduknya. Di Indonesia sebanyak 25,8% penduduk telah menggunakan jejaring sosial ini dalam membangun komunikasi dengan relasi atau sahabat.

1. Jelaskan apa saja yang termasuk dalam kategori Cyber Crime!

**Jawab** :

Kategori cyber crime yaitu :

* + - * Menyusup ke sistem jarringan computer orang lain tanpa izin atau tanpa otorisasi. Bertujuan mencuri informasi penting atau melakukan sabotase data penting.
      * Melakukan sabotase, merusak data, program atau sistem computer dengan serangan virus misalnya.
      * Pelanggaran terhadap ha katas kekayaan intelektual (HAKI).
      * Pemalsuan data.
      * Menyebarkan data illegal, bohong, tidak etis, atau membocorkan.
      * Melakukan aktivitas mata-mata pesaing.
      * Mengambil informasi bersifat pribadi atau rahasia seperti nomor pin ATM.

1. Untuk menanggulangi Cyber Crime, pemerintah memberlakukan Undang-Undang no. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jelaskan tujuan dan prinsip UU ITE tersebut!

**Jawab** :

Tujuan undang-undang ITE(pasal4) yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk :

* + - Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia.
    - Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
    - Meningkatkan efektivitas dan efesiensi pelayanan public.
    - Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang pengguna dan pemanfaatan seoptimal mungkin dan bertanggung jawab.
    - Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi.

1. Dalam Undang-Undang ITE tersebut, bagaimana ketentuan terkait Domain, HAKI, dan Privasi?

**Jawab** :

Ketentuan terkait domain, HAKI, dan privasi dinyatakan seperti di bawah ini :

* + - Nama domain didasarkan atas prinsip pendaftar pertama (pasal 23 ayat 1).
    - Pengguna domain tanpa hak dapat di gugat (pasal 23 ayat 2).
    - Pengelola domain : pemerintah dan masyarakat (pasal 23 ayat 3).
    - Pengelola domain asing harus diregristrasi (pasal 23 ayat 5).
    - IE merupakan kreasi intelektual yang dilindungi HAKI (pasal 24).
    - Pengguna informasi yang bersifat pribadi harus di lakukan berdasarkan persetujuan (pasal 25).

1. Apa saja perbuatan yang di larang dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut? Jelaskan!

**Jawab** :

Perbuatan yang dilarang yaitu :

* + - Pasal 27(Illegal content)

Dilarang memuat konten :

* Perjudian.
* Melanggar kesusilaan.
* Pencemaran nama baik.
* Pemerasan dan pengancaman.
  + - Pasal 28(illegal content)

Dilarang memuat konten :

* Berita ssesat atau bohong berakibat kerugiaan pada konsumen.
* Kebencian dan permusuhan terhadap SARA.
  + - Pasal 29 (illegal content) Dilarang memuat konten ancaman kekerasan dan menakuti secara pribadi
    - Pasal 30(illegal access)
    - Pasal 31(Illegal interception)
    - Pasal 32 ganguan terhadap data
    - Pasal 33 gangguan terhadap sistem elektronik
    - Pasal 34 penyalahgunaan alat dan perangkat
    - Pasal 35 pemalsuan Informasi/dokumen Elektronik
    - Pasal 36 (menimbulkan kerugian)

1. Bagaimana tren teknologi informasi di tahun-tahun mendatang? Jelaskan!

**Jawab** :

Tren teknologi di tahun mendatang yaitu :

* + - * Penyebaran teknologi internet wireless.
      * Perpustakaan digital.
      * Mobile robots.
      * Location-based computing.
      * Desktop 3-D printing.
      * Webcasting service.
      * GeoEstimator.
      * Content Aggregator.
      * PokenZoo.
      * Chat with faceless minions.
      * Password tubuh manusia.
      * Wearable Gadget.
      * Video on demand.
      * Smartphone.

1. Uraikan dan jelaskan apa yang Saudara ketahui perihal kaleidoskop teknologi tahun 2013!

**Jawab** : Tahun 2013 baru saja kita lalui. Cukup banyak inovasi teknologi yang mengguncangkan dunia. Apa sajakah itu ? Mari kita simak Kaleidoskop Teknologi tahun 2013

1. Google Glass  
   

Sebelumnya tak banyak yang tahu apa itu wearable gadget, sebelum akhirnya Google memperkenalkan kaca pintaranya. Ya, ini bukan alat bantu mata, namun sudah disematkan dengan kecanggihan Android.

Google glass yang saat ini masih dalam tahap uji coba secara terbatas, memang memperlihatkan bagaimana kecanggihan teknologi berpadu dengan alat yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Mungkin setelah ini, akan banyak bermunculan wearable gadget lainnya. Tak hanya kacamata, tapi juga wig sampai pakaian dalam.

Lebih dari itu, Google glass akan membuka jalan untuk memproduksi wearable gadget secara massal. Yang diuntungkan tentu saja masyarakat, karena mendapatkan harga yang semakin terjangkau.

1. Smartwatch



Sama halnya dengan Google glass, Smartwatch juga termasuk kategori wearable gadget yang tengah dilirik industri. Dimulai dari Sony Smartwatch

dan Samsung Gear, arloji pintar ini juga berturut - turut juga mulai diperkenalkan oleh produsen lain.

Sebut saja Nike, Nuovo, ZTE, Qualcomm, Intel, bahkan Google, Microsoft dan Apple. Sebagian dari mereka ada yang sudah mulai memasarkan, sebagian masih dalam tahap rencana produksi.

Jika Samsung Gear sejauh ini cuma sebagai extended gadget alias perpanjangan fungsi handset saja, produk lain kabarnya tengah disiapkan untuk jadi stand alone device untuk fungsi telepon, internet, SMS, email, twitter, facebook, dan lainnya.

1. Printer 3D



Printer kini tak hanya untuk mencetak gambar statis dengan tinta dan kertas. Karena saat ini sudah ada yang mampu membuat objek nyata seperti aslinya hanya dengan printer saja.

Teknologi yang mempunyai nama lain additive manufacturing tersebut akan banyak bermanfaat bagi beragam industri, seperti arsitektur, otomotif, penerbangan, pendidikan dan masih banyak lagi.

Saat ini memang printer 3 dimensi sudah mendapatkan kemudahan penggunanya. Pengguna hanya mengirimkan file CAD, kemudian printer ini akan membentuknya sendiri. Kemungkinan besar, di tahun depan, cara memprinter dengan bentuk nyata mulai menjadi hal yang biasa.

Teknologi ini sendiri mulai tak asing di Indonesia. Buktinya, sudah ada orang Indonesia yang berprestasi memenangkan kejuaraan desain dengan memanfaatkan teknologi 3D printing ini.

1. Bitcoin



Sejumlah otoritas di berbagai negara tengah membicarakan kemunculan sejenis mata uang baru bernama Bitcoin. Membuat heboh karena ini adalah mata uang digital di dunia maya yang ternyata bisa juga di pakai di dunia nyata.

Ya, sudah banyak merchant yang menerima penjualan Bitcoin ini. Mulai dari membeli pizza, elektronik, bahkan belakangan ada yang mampu membeli mobil mewah dengan menggunakan Bitcoin. Jelas, Bitcoin sudah menjadi simbol baru pengukuhan e-money yang membuat geger dua dunia.

Bitcoin adalah jaringan pembayaran peer-too-peer yang bersifat terbuka (open source) dan juga merupakan mata uang digital yang diperkenalkan sekitar tahun 2009.

Apa uniknya Bitcoin? Kendati hanya sebagai mata uang digital, namun ia bisa menjadi alat pembayaran di dunia nyata. Bahkan Bitcoin bukan sekedar angka-angka uang seperti di Paypal atau semacam e-wallet.

Bedanya dengan alat pembayaran lain adalah, Bitcoin mampu menembus batas sekat negara-yang sementara di negara tertentu saja. Tanpa harus terikat dengan regulasi di setiap negara.

Banyak orang yang menyukai Bitcoin, karena mampu menjadi alat pembayaran tanpa kartu kredit, biaya administrasi dan tentu saja harus mematuhi regulasi di setiap negara-setidaknya sampai saat ini.

1. Password Baru di Smartphone



Smarphone tak lagi bisa dibendung sebagai perangkat mobile yang melesat popularitasnya. Efek tentu saja, banyak inovasi yang dibenamkan di ponsel cerdas tersebut.

Seperti halnya saat Apple meluncurkan iPhone 5S Banyak orang berpaling ke ponsel cerdas ini karena perusahaan tersebut menawarkan sesuatu yang baru, yakni pemindai sidik jari sebagai pengganti password konvensional.

Di masa depan, dipercaya inovasi yang dibawa oleh Apple ini akan membuat perangkat mobile semakin personal. Tak cuma deretan angka konvensional, namun juga bisa sidik jari atau hal lainnya.

1. Mobil Listrik Tesla



Nama Elon Musk disandingkan dengan Tony Stark si Iron Man di dunia nyata. Tampan, pintar, dan super kaya. Lebih dari itu, apa yang ditawarkan Musk mampu mengguncang dunia. Hasil karya Elon-banyak yang menganggap lebih revolusioner lewat perusahaan yang disebutnya, Tesla Motor dan Space X.

Tesla Motor merupakan pembesut mobil listrik. Elon sukses membawa mobil listrik ke tingkat yang lebih tinggi dan tentunya digemari banyak orang.

Mobil listrik buatan Tesla memang terbilang mumpuni dari sisi kemampuan. Model yang ditawarkan pun begitu mewah dan sporty sehingga gampang membuat yang melihat langsung jatuh hati.

Tesla telah menjual lebih dari 2.500 kendaraan listriknya di 31 negara. Dimana sedan model S jadi kendaraan listrik andalan perusahaan yang sahamnya tercatat di Nasdaq tersebut.