

TUGAS 1

1. Internet merupakan kumpulan dari jutaan komputer di seluruh dunia yang terhubung antara komputer yang satu dengan yang lain. Banyaknya layanan yang tersedia melalui internet memungkinkan para penggunanya untuk melakukan banyak hal, seperti mendapatkan informasi, mengirimkan surat secara elektronik, sebagai tempat untuk berbisnis dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa internet saat ini bukan lagi merupakan barang mewah, namun bisa dikatakan sebagai kebutuhan pokok. Coba anda uraikan dari sudut pandang anda :
 - a. apakah internet bisa membawa pengaruh bagi kehidupan anda ? dan jelaskan seperti apa pengaruh yang ditimbulkannya !
 - b. bagaimana anda menyikapi penggunaan internet yang semakin berkembang dewasa ini ?
2. Perkembangan iptek telah membawa manfaat bagi kemajuan peradaban umat manusia. Namun, kadangkala tidak dapat kita pungkiri bahwa perkembangan iptek tersebut justru membawa malapetaka dan kesengsaraan, seperti pola interaksi yang semakin berubah dan juga dapat menimbulkan kemerosotan moral di lingkungan masyarakat. Coba berikan penjelasan anda terkait hal tersebut !

Jawab:

1. A. ya , yang pertama bisa berupa pengaruh positif seperti lebih mudah dan cepat dalam mendapat kan informasi dan juga dapat melihat materi dan mengerjakan tugas dengan mudah untuk pengaruh negative nya dapat berupa konten pornografi menyebarkan virus dan juga terkadang kita akan lupa dengan orang sekitar

B. cara menyikapi nya adalah dengan harus pandai pandai memfilter mana yg baik mana yg buruk menggunakannya dengan secukupnya jangan terlalu berlebihan dan gunakan untuk hal hal positif,, contoh internet untuk mencari tugas maupun materi pembelajaran
2. Menurut saya dengan berkembangnya teknologi ssperti sekarang ini banyak orang yang mengggukan nya untuk hal yang negative sepeti membuat kita menjadi anti sosial dan banyak lagi. menyikapi hal ini orang dewasa perlu membatasi dan juga memberikan arahan kepada anak-anak sekolah agar mereka menggunakan iptek khusuya internet secukupnya saja

TUGAS 2

1. Ketika sebuah instansi telah menyediakan komputer untuk kegiatan operasionalnya, namun masih banyak karyawan di instansi tersebut yang memanfaatkan metode pendataan dengan menggunakan kertas. Apa tanggapan anda dan berikan pendapat anda !
2. Ternyata digital divide tidak hanya terjadi di negara berkembang. Permasalahan ini juga terjadi di negara maju. Upaya apa yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan digital divide yang terjadi di dunia ? Lalu apa peranan anda sebagai mahasiswa dalam menyikapi permasalahan tersebut ?
3. Apa yang anda ketahui tentang masyarakat digital ? Bagaimana cara untuk mewujudkan masyarakat digital ?

Jawab:

1. Kenapa masih menggunakan kertas , karena masih kurang nya pengetahuan kepada computer , bagaimana menghidupkan nya maupun mengoperasikan pc atau laptop.untuk itu mungkin atasan bisa lebih memerhatikan lagi karyawan dengan mengajari mereka caranya memakai pc atau laptop
2. dimulai dengan menyiapkan masyarakat untuk bisa menangani, menilai, menerima, memutuskan dan memilih informasi yang tersedia. Mereka juga harus diberi edukasi untuk tidak menerima informasi itu secara langsung tanpa menyelidiki kebenarannya sehingga masyarakat Indonesia tidak cenderung termakan oleh berita palsu. Penyiapan kondisi psikologis bagi masyarakat ini bisa dilakukan dengan melakukan penyuluhan di seluruh daerah Indonesia secara merata. Dengan persiapan ini, masyarakat akan mengerti dengan baik tentang kemudahan akses untuk menggunakan dan memperoleh informasi di era digital.
3. Masyarakat digital adalah masyarakat yang struktur sosialnya adalah jaringan dengan mikro elektronik berbasis informasi digital dan teknologi komunikasi. Adanya teknologi digital sebetulnya bertujuan untuk efisiensi dan produktifitas manusia. Cara mewujudkannya adalah masyarakat harus paham dan bisa dalam menggunakan alat digital seperti pc atau laptop

TUGAS 3

1. Jelaskan apa saja potensi yang diperoleh melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional ?
2. Salah satu wujud kesiapan institusi pendidikan dalam penerapan teknologi adalah dengan memanfaatkan LMS untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Coba jelaskan yang anda ketahui tentang LMS tersebut !
3. Jelaskan perbedaan antara synchronous dan asynchronous learning !

Jawab:

1. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional kita akan lebih mudah dalam mencari materi dan informasi di internet dan juga memudahkan akses belajar karena bisa dilakukan dimanapun dengan sebuah smartphone
2. learning management system adalah suatu perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar, dan kegiatan secara online (terhubung ke internet), e-learning, dan materi-materi pelatihan, yang semua itu dilakukan dengan online.
3. Synchronous adalah pembelajaran yang berpedoman pada jadwal atau kerangka waktu pelajaran. Peserta didik dapat mengakses materi maupun tugas dalam kurun waktu tertentu dan terjadwal. Pembelajaran daring ini dilakukan dengan komunikasi langsung. Media pembelajaran yang digunakan meliputi video call, virtual meeting, chatting, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan peserta didik dan pemateri memiliki interaksi dalam waktu bersamaan. Sedangkan asynchronous memiliki waktu yang lebih fleksibel Dan tidak terikat oleh jadwal pelatihan. Dengan begitu peserta memiliki waktu leluasa untuk mengakses materi pelatihan yang disediakan. Pembelajaran secara asynchronous ini bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja.

TUGAS 4

1. Apa perbedaan antara e-commerce dan e-business ? jelaskan !
2. Tuliskan 3 contoh dari aplikasi e-bisnis yang anda ketahui !
3. Jelaskan tantangan yang ditemukan dalam menjalankan e-commerce ! Berikan pendapat anda apakah tantangan tersebut akan menjadi penghambat dalam perkembangan e-commerce ke depannya !

Jawab :

1. E-commerce adalah kepanjangan dari electronic commerce, yang meliputi pembelian dan penjualan suatu produk melalui jaringan elektronik dan juga jaringan internet. Penjualannya juga bisa berupa barang dan jasa, pengalihan data dan dana secara elektronik. Berbeda dengan e-commerce, e-business memiliki cakupan yang lebih luas dan tidak hanya mengurus transaksi secara komersial seperti e-commerce, tetapi juga layanan lain yang jauh lebih kompleks seperti penyedia layanan e-commerce. Dari hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa e-commerce termasuk dalam cakupan e-business
2. e-office, e-kinerja, destinasi app
3. Tantangan yang sering ditemukan adalah resiko penipuan. Penipuan yang terjadi pada calon konsumen dapat mengakibatkan trust, atau kepercayaan dari konsumen tersebut hilang. Akibatnya, yang bersangkutan pun enggan untuk berbelanja di tempat Anda lagi. Akan menjadi pengahambat? Iya karena orang akan beralih ke toko lain dari pada belanja di toko anda maupun menggunakan aplikasi yang bersangkutan

TUGAS 5

1. Dewasa ini, teknologi yang diciptakan semakin memanjakan penggunaanya dengan memenuhi berbagai kebutuhan pengguna. Sebagai contohnya, pengguna dapat menemukan berbagai hasil karya seperti software, e-book, data, informasi dsb melalui teknologi internet. Namun di sisi lain, hal ini tentu akan meresahkan bagi pemilik hasil karya bilamana hasil karyanya diperoleh ataupun dipergunakan secara illegal. Berikan penjelasan anda, kira-kira tindakan apa saja yang dapat dilakukan pemilik hasil karya untuk melindungi karyanya !
2. Apa yang anda ketahui mengenai kekayaan intelektual ? Bagaimana upaya perlindungan kekayaan intelektual dilakukan melalui jalur hukum ? Jelaskan beserta contohnya !
3. Jelaskan perbedaan penerapan hak paten dan hak cipta terhadap hasil karya dalam bidang teknologi informasi !

Jawab:

1. Dapat menambahkan hak cipta pada produk yang dibuat diartikan sebagai perlindungan terhadap karya-karya yang timbul karena adanya kemampuan intelektualitas manusia dalam bidang seni, sastra, ilmu pengetahuan, estetika, dan teknologi
2. kekayaan yang timbul atau lahir dari kemampuan intelektual manusia. Karya-karya yang timbul atau lahir dari kemampuan intelektual manusia dapat berupa karya-karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Karya-karya tersebut dilahirkan atau dihasilkan atas kemampuan intelektual manusia melalui curahan waktu, tenaga, pikiran, daya cipta, rasa dan karsanya
3. Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata. paten adalah hak eksklusif yang diberikan kepada investor atas hasil invensinya di bidang teknologi dan n berlaku selama hidup pencipta dan terus berlangsung sampai 70 tahun. Hak paten memiliki jangka waktu 20 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan paten.

TUGAS 6

1. Perkembangan teknologi internet telah memunculkan sebuah istilah baru dalam hal kejahatan yaitu cybercrime. Jelaskan pengertian dari cybercrime dan berikan contoh kejahatannya !
2. Beberapa metode digunakan oleh pelaku kejahatan dalam melancarkan cybercrime diantaranya yaitu sniffing, destructive device, spoofing. Uraikan apa yang dilakukan oleh pelaku terkait dengan metode-metode tersebut!
3. Apakah kegiatan pembajakan software termasuk dalam kejahatan cybercrime? Jelaskan alasannya!

JAWAB :

1. sebuah bentuk kejahatan kriminal yang mana menjadikan internet dan komputer sebagai medium atau wadah melakukan tindakan criminal
contoh: Denial of service attack atau serangan DoS adalah jenis serangan terhadap sebuah komputer atau server di dalam jaringan internet dengan cara menghabiskan sumber (resource) yang dimiliki oleh komputer tersebut sampai komputer tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dengan benar sehingga secara tidak langsung mencegah pengguna lain untuk memperoleh akses layanan dari komputer yang diserang tersebut.
2. Sniffing proses memantau dan menangkap semua paket data yang melewati jaringan tertentu yang kemudian informasi di dalamnya akan diambil tanpa izin, atau dicuri

Destructive device ini bertujuan untuk merusak data dan software dalam komputer dengan menyebarkan berbagai virus berbahaya. Di antaranya worms, nukes, email bombs dan sebagainya.

Spoofing merupakan metode kejahatan dengan memalsukan data dan identitas seseorang. Tujuannya agar pelaku bisa masuk ke jaringan komputer korban untuk melakukan kejahatannya.
3. Menurut saya iya, karena pembajak mencuri data dari aplikasi original yang di bajak dan mengupload nya di website mereka sendiri tanpa izin dan sepengetahuan sang pembuat aplikasi

