7 kategori perangkat lunak secara umum dilengkapi dengan penjelasan dan contoh masing – masing kategori

**1. Perangkat Lunak Berbayar**

Sesuai dengan namanya, software satu ini mengharuskan penggunanay untuk mambayar dengan harga tertenti jika ingin menikmati kegunaan dari perangkat tersebut.

Meski anda telah membeli atau membayar perangkat tersebut, anda tidak akan mendapatkan lisensi untuk membuat copiannya dan menyebarluaskan untuk pengguna komputer lain.

Contoh: Microsoft Windows, Adobe Photoshop, Corel Draw, Microsoft Office, dll.

**2. Freeware**

Software gratis yang tidak membatasi penggunanya untuk menggunakannya kapan saja.

Software seperti ini pada umumnya di dedikasikan bagi komunitas tertentu, namun hak cipta tetap dipertahankan sehingga siapa saja dapat melakukan update software terbaru.

Cohtoh: Mozilla Firefox, Google Chrome, Whatsapp, Telegram, Skype, CC cleaner, Adobe flash player, UC Browser, Youtube downloader

**3. Free Software**

Berbeda dengan freeware, free software akan menuntut penggunanya untuk membeli perangkatnya terlebih dahulu, namun setelah itu, kalian bebas untuk menggandakan, memodifikasi, atau bahkan mendestribusikannya.

Contoh: Free BSD, Open office, MySql, GNU BSD, Opera

**4. Shareware**

Perangkat lunak ini juga gratis, hanya saja terdapat batas waktu untuk penggunaannya.

Dan bila user ingin menikmati fitur yang ada di dalamnya tanpa batasan waktu, maka user harus membelinya terlebih dahulu.

Fungsi dari batasan waktu ini adalah supaya user dapat mengetahui beragam kelebihan dan fungsi yang ditawarkannya atau dalam hal ini disebut sebagai masa *trial.*

Perangkat lunak ini juga bisa digunakan secara gratis. Sayangnya ada batasan waktu untuk penggunaannya.

Inilah perbedaannya dengan freeware, yang bisa dimanfaatkan selamanya tanpa ada waktu kadaluarsanya.

Contoh: IDM, StyleXP, WinRAR, Windows Blinds, Nero 7

**5. Malware**

Malware merupakan software yang dibuat untuk tujuan menyusup ke komputer tertentu atau bahkan dapat digunakan untuk merusak sistem dalam jaringan komputer.

Singkatnya, malware ini merupakan **software yang dapat menggangu perangkat komputer yang lain.**

Hal ini biasanya dimanfaatkan oleh sebagian orang jahat untuk melakukan kamuflase dalam website bank dan kemudian mengalihkannya ke situs bank phising atau palsu.

Sehingga seluruh data nasabah dapat dicuri dengan bantuan malware tersebut.

Contoh:

* spyware (perangkat lunak pengintai)
* adware (perangkat lunak untuk iklan yang tidak transparan atau tidak jujur)
* virus komputer
* software Bancos (yang dapat mencuri data dari komputer orang lain)

**6. Open Source Software**

Perangkat lunak gratis serta kode dalam pembuatan perangkatnya dapat dipelajari, dimodifikasi, atau bahkan disebarluaskan sesuai dengan ketentuan atau etika yang telah ditetapkan dalam perangkat tersebut.

Dan biasanya perangkat ini digunakan oleh komunitas khusus.

Contoh: Linux

**7. Firmware**

Firmware merupakan software berupa Memory Read Only atau penyimpanan yang hanya dapat dibaca.

Bersifat paten sehinnga tidak bisa melakukan modifikasi atau pengembangan meski terdapat masalah dalam fungsinya.

Pada umumnya, firmware telah tertanam serta menyatu dengan satu piranti keras seperti alat-alat elektronik, alat telekomunikasi dan juga komponen perangkat keras komputer lainnya.

CONTOH SETUDI KASUS

Sebagai contoh penulis mengambil studi kasus pada perusahaan asuransi. Perusahan tersebut adalah perusahaan Asuransi Jiwa Bersama Bumiputera 1912 (AJB Bumiputera 1912). AJB Bumiputera merupakan perusahaan asuransi pertama dan tertua milik Indonesia. Penulis memfokuskan studi kasus pada aktivitas pengelolahan penjualan premi perusahaan AJB Bumiputeran 1912.

      Penjualan premi merupakan sumber pendapatan material (premi) bagi  perusahan AJB Bumiputera karena penjualan premi tersebut merupakan sumber pendanaan operasional perusahaan.

      Permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan berhubungan dengan keterlambatan informasi mengenai pembayaran premi yang disampaikan kepada setiap nasabah yang

memegang polis. Keterlambatan tersebut dikarenakan petugas memberikan kuitansi premi kepada nasabah yang  berisikan jumlah premi yang harus dibayarkan dengan cara door to door.

      Agar informasi yang didapatkan bisa diperoleh dengan cepat maka penulis melakukan pembuatan sebuah website untuk perusahaan AJB bumiputera sebagai media optimalisasi dalam pembayaran premi asuransi. Pembuatan website ini membuat informasi pembayaran premi pada AJB Bumiputera menjadi mudah diakses dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

      Pada website tersebut, informasi mengenai pembayaran premi yang ditampilkan adalah pembayaran premi Asuransi Beasiswa Berencana dan pembayaran yang dilakukan melaui Bank sama sekali tidak dibahas dalam website tersebut. Website ini dibangun dengan menggunakan metode Waterfall

atau SDLC Tradisional.

      Hal ini dimaksudkan agar sistem yang dibangun menjadi lebih mudah dirancang dan memerlukan proses yang berkelanjutan dan terus-menerus.

--TERMASUK KE DALAM KATERGORI = Freeware

--ALASAN = Dikarnakan BumiPutra adalah sebuah sofware yang bertujuan untuk memudahkan para pemegang polis yang akan mengambil uang – nya.

--SOFTWARE dan HADWARE yang dibutuhkan untuk mengembangkan PERANGKAT LUNAK

Setelah berhasil dibuat, perangkat lunak disebarluaskan untuk diimplementasikan pada perangkat pengguna secara umum. Temuan-temuan dari pengguna, akan menjadi bahan bagi pengembang untuk mengevaluasi dan memperbaiki perangkat lunak lebih jauh lagi.