

MAKALAH
DOSEN PENGAJAR : Denny Wijanarko,ST, MT



OLEH :
CHIKA HELMI ROSIDA
E32230827
GOLONGAN B

PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTERJURUSAN
TEKNOLOGI INFORMASI POLITEKNIK NEGERI
JEMBER

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan banyak nikmat sehingga kami dapat menyusun makalah sistem operasi ini dengan baik. Laporan ini berisi tentang pembahasan literasi digital

Laporan ini kami susun secara cepat dengan bantuan dan dukungan berbagai pihak di antaranya; Bapak Denny Wijanarko, ST, MT selaku dosen mata kuliah sistem operasi, Oleh karena itu kami sampaikan terima kasih atas waktu, tenaga dan pikirannya yang telah diberikan.

Dalam penyusunan makalah ini, kami menyadari bahwa hasil tugas kami ini masih jauh dari kata sempurna.

Sehingga kami selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Akhir kata Semoga makalah ini dapat memberikan manfaat untuk kelompok kami khususnya, dan masyarakat Indonesia umumnya.

Jember, 19 desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	
BAB I.....	
PENDAHULUAN.....	
A. LATAR BELAKANG	
B. TUJUAN.....	
C. MANFAAT PENULISAN	
BAB II PEMBAHASAN	
A. Digital Ethics.....	
B. a. pengertian	
b. contoh	
c. penerapan pada diri sendiri.....	
C. d. penerapan pada masyarakat.....	
D. Digital Culture.....	
a. Pengertian	
b. Contoh	
c. Penerapan pada diri sendiri	
d. Penerapan pada masyarakat.....	
E. Digital Skill	
a. Pengertian	
b. Contoh.....	
c. Penerapan pada diri sendiri	
d. Penerapan pada masyarakat	
D. Digital E-Commerce.....	
a. Pengertian.....	
b. Contoh	
c. Penerapan pada diri sendiri	
BAB III KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN.....	
B. SARAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Perkembangan teknologi saat ini menjadi wadah yang sangat memudahkan untuk mencari informasi melalui internet karena saat ini internet menjadi kebutuhan setiap orang dimanapun dan kapanpun mereka berada. Kemudahan yang diberikan internet ini membuat penggunaannya merasa nyaman dan menjadikan internet sebagai suatu kebutuhan dalam hidupnya. "Internet dihuni oleh jutaan orang nonteknik yang menggunakannya setiap hari untuk berkomunikasi dan mencari informasi". Didalam perkembangan teknologi yang semakin modern ini, sosial media menjadi pilihan banyak orang untuk melakukan komunikasi. Adanya sosial media menghadirkan dunia baru bagi seseorang untuk mengenal orang lain yang ia temukan dalam dunia maya. Hal ini menjadi tren bagi para remaja untuk memiliki sosial media sebagai hiburan dan sumber informasi yang aktual, tentu saja hal ini memiliki dampak positif serta negative yang akan dirasakan oleh setiap pengguna sosial media. Pengaruh sosial media sangat besar bagi kalangan masyarakat, bahkan dapat merubah hidup dan pola pikir seseorang yang menggunakannya, oleh karna itu Individu harus dapat menyikapi dengan bijak sehingga tidak meninggalkan kewajiban yang ada di dunia nyata. Selain itu, penggunaan sosial media memiliki etika komunikasi agar mendapatkan hal positif, seperti hal nya informasi dan hiburan. Modernisasi yang terus berlanjut menyebabkan mudahnya budaya- budaya barat masuk kedalam ranah lingkup kehidupan, sehingga menyebabkan budaya-budaya timur yang telah ada menjadi pudar. Hal ini kemudian menyebabkan rendahnya etika dan moral masyarakat dalam penggunaan sosial media, komunikasi yang seharusnya terjalin dengan baik menjadi permasalahan yang tak kunjung henti akibat dari rendahnya etika dalam berkomunikasi.

B. TUJUAN

Literasi digital merujuk pada keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan seseorang untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat digital. Tujuan literasi digital mencakup beberapa aspek yang penting dalam era informasi dan teknologi. Berikut adalah beberapa tujuan literasi digital:

1. **Pemahaman Teknologi:**

- Memahami dasar-dasar teknologi dan perangkat lunak yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- Mampu menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak dengan efektif.

2. **Pemahaman Media Digital:**

- Mampu mengevaluasi dan mengkritisi informasi yang ditemui di dunia digital.
- Memahami berbagai jenis media digital, termasuk teks, gambar, audio, dan video.

3. **Keamanan Digital:**

- Mengetahui cara melindungi informasi pribadi dan data online.
- Memahami risiko keamanan digital dan cara menghadapinya.

4. **Keterampilan Penelusuran Informasi:**

- Mampu mencari, menilai, dan menggunakan informasi secara efektif di internet.
- Memahami konsep hak cipta dan etika dalam penggunaan informasi.

5. **Keterampilan Komunikasi Digital:**

- Mampu berkomunikasi secara efektif melalui berbagai platform digital.
- Memahami etika dalam berkomunikasi online.

6. **Pemahaman tentang Hak dan Tanggung Jawab:**

- Mengetahui hak dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital.
- Memahami dampak sosial dan etika digital.

7. **Pemahaman tentang Inovasi Teknologi:**

- Mampu mengikuti perkembangan teknologi dan inovasi terkini.
- Memahami cara teknologi dapat memberikan dampak positif pada kehidupan sehari-hari.

8. **Kemampuan Problem Solving:**

- Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam konteks digital.
- Mampu menanggapi dan mengatasi tantangan yang muncul dalam penggunaan teknologi.

9. **Kemampuan Adaptasi:**

- Mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi.
- Mengembangkan kemampuan untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan digital.

10. **Pemahaman tentang Digital Citizenship:**

- Menjadi warga digital yang bertanggung jawab dan berpartisipasi dalam masyarakat digital.
- Memahami pentingnya menghormati hak dan privasi orang lain dalam lingkungan digital.

MANFAAT PENULISAN

Melalui penulisan makalah ini saya berharap teman-teman Mahasiswa yang lainnya mampu mengetahui, mengenal dan menambah wawasan kita tentang apa itu Literasi Digital, bagaimana fungsinya, bagaimana cara kerjanya dan bagaimana perkembangannya. Dan semoga dengan adanya tulisan ini membuat kita lebih dalam memahami tentang Literasi Digital

BAB II

PEMBAHASAN

A. DIGITAL ETHICS

a. Pengertian

Digital ethics, atau etika digital, merujuk pada seperangkat prinsip moral dan nilai-nilai yang membimbing perilaku individu dan organisasi dalam penggunaan teknologi digital. Etika digital mencakup pertimbangan etis terkait dengan interaksi manusia dengan teknologi, perlakuan terhadap data, privasi online, dan dampak sosial dari inovasi teknologi. Beberapa konsep utama dalam digital ethics melibatkan pertimbangan etis terhadap pengembangan, implementasi, dan penggunaan teknologi digital. Berikut beberapa aspek kunci etika digital:

1.	Privasi:	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana data pribadi dikumpulkan, disimpan, dan digunakan.• Kewajiban untuk melindungi privasi individu dalam lingkungan digital.
2.	Keamanan:	<ul style="list-style-type: none">• Perlindungan terhadap data dan sistem agar tidak disalahgunakan atau diakses oleh pihak yang tidak berwenang.• Tanggung jawab untuk menghindari pelanggaran keamanan dan perlindungan informasi.
3.	Transparansi:	<ul style="list-style-type: none">• Keterbukaan dan kejelasan tentang cara teknologi mengumpulkan dan menggunakan data.• Memberikan informasi yang memadai kepada pengguna tentang dampak teknologi pada kehidupan mereka.
4.	Keadilan:	<ul style="list-style-type: none">• Penilaian dampak teknologi terhadap kesetaraan dan keadilan sosial.• Menghindari diskriminasi dalam pengembangan dan penerapan teknologi.
5.	Hak Cipta dan Kepemilikan Intelektual:	<ul style="list-style-type: none">• Menghormati hak cipta dan kepemilikan intelektual dalam konteks digital.• Menangani dengan bijaksana hak dan kewajiban terkait dengan konten digital.
6.	Keterbukaan dan Akuntabilitas:	<ul style="list-style-type: none">• Tanggung jawab untuk bertanggung jawab atas tindakan dan keputusan yang diambil dalam lingkungan digital.• Mempromosikan keterbukaan tentang proses pengembangan teknologi dan keputusan yang terkait.
7.	Kemajuan Teknologi dan Dampak Sosial:	

- Pertimbangan etis tentang bagaimana inovasi teknologi dapat mempengaruhi masyarakat.
- Memahami dan mengelola dampak sosial yang mungkin timbul dari kemajuan teknologi.

8. Digital Citizenship:

- Kesadaran dan tanggung jawab individu dan organisasi sebagai anggota masyarakat digital.
- Menghormati norma-norma etika dalam interaksi online.

9. Keterlibatan dan Partisipasi:

- Bagaimana teknologi dapat mendukung partisipasi warga dalam pengambilan keputusan dan proses demokratis.
- Memastikan bahwa teknologi tidak membatasi akses atau partisipasi masyarakat.

b. Contoh

1. Keamanan Data di Perusahaan:

- **Situasi:** Seorang administrator IT di perusahaan memiliki akses ke data sensitif karyawan, termasuk informasi gaji dan evaluasi kinerja. Tanpa izin, dia mengakses data ini untuk kepentingan pribadi atau memberikannya kepada pihak ketiga.
- **Pertimbangan Etis:** Melibatkan akses tidak sah terhadap data karyawan melanggar privasi dan keamanan. Etika digital menuntut penggunaan data hanya untuk tujuan yang diizinkan dan melibatkan perlindungan informasi pribadi.

2. Algoritma Penilaian Kredit:

- **Situasi:** Sebuah lembaga keuangan menggunakan algoritma untuk menilai kredit pelamar. Algoritma ini secara tidak sengaja memberikan penilaian lebih rendah kepada pelamar dari kelompok etnis tertentu tanpa alasan yang jelas.
- **Pertimbangan Etis:** Terjadi bias tidak disengaja dalam algoritma yang dapat menyebabkan diskriminasi terhadap kelompok tertentu. Etika digital menuntut pengembangan dan penggunaan algoritma dengan meminimalkan bias dan memastikan keadilan dalam pengambilan keputusan.

3. Pemantauan Karyawan:

- **Situasi:** Sebuah perusahaan menggunakan perangkat lunak pemantauan untuk melacak aktivitas karyawan selama jam kerja, termasuk tanggapan terhadap pesan email dan waktu penggunaan aplikasi tertentu.
- **Pertimbangan Etis:** Pemantauan yang tidak proporsional dan tanpa pemberitahuan dapat melanggar privasi karyawan. Etika digital

c. Penerapan pada diri sendiri

1. Penggunaan Data Pribadi:

- Penerapan Etika Digital: Mengelola informasi pribadi dengan hati-hati dan hanya memberikan izin untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Memahami kebijakan privasi dan memberikan izin hanya kepada layanan yang dapat dipercaya.

2. Pertimbangan dalam Berbagi Informasi:

- Penerapan Etika Digital: Berpikir sebelum membagikan informasi pribadi, terutama di platform media sosial. Menghindari membagikan informasi yang dapat merugikan diri sendiri atau orang lain.

3. Interaksi Positif di Media Sosial:

- Penerapan Etika Digital: Berpartisipasi secara positif dalam interaksi online, menghormati pendapat orang lain, dan menghindari pelecehan atau sikap tidak etis. Menggunakan media sosial untuk menyebarkan informasi yang berguna dan positif.

d. Penerapan pada masyarakat

1. Pendidikan Etika Digital:

- Penerapan Etika Digital: Menyelenggarakan program pendidikan etika digital di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bagaimana menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan etis.

2. Advokasi Privasi Online:

- Penerapan Etika Digital: Memobilisasi kelompok masyarakat, LSM, dan aktivis untuk mendukung privasi online. Mendorong pembuatan kebijakan privasi yang kuat dan mendesak perusahaan teknologi untuk menghormati hak privasi pengguna.

3. Kampanye Kesadaran Online:

- Penerapan Etika Digital: Mengadakan kampanye kesadaran online untuk memberikan informasi tentang bahaya cyberbullying, penipuan online, dan penggunaan internet yang tidak etis. Meningkatkan pemahaman tentang konsekuensi dari perilaku online yang merugikan.

B. DIGITAL CULTURE

a. pengertian

Digital culture merujuk pada budaya yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi digital. Ini mencakup cara orang berinteraksi, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknologi digital seperti komputer, internet, perangkat mobile, dan media sosial. Digital culture juga mencakup perubahan dalam cara kita mengonsumsi informasi, seni, hiburan, dan berbagai aspek kehidupan lainnya yang dipengaruhi oleh teknologi digital. Pada intinya, digital culture mencerminkan transformasi budaya yang terjadi sebagai hasil dari adopsi dan integrasi teknologi digital dalam masyarakat.

b. Contoh

1. **Streaming Culture:** Layanan streaming seperti Netflix, Spotify, dan platform lainnya telah mengubah cara orang mengonsumsi konten hiburan, baik itu film, acara TV, musik, atau konten lainnya. Ini menciptakan budaya di mana akses instan dan konsumsi on-demand menjadi norma.
2. **E-sports:** Kompetisi permainan video secara profesional, atau e-sports, adalah bagian dari digital culture yang berkembang pesat. Turnamen dan liga e-sports menarik perhatian global, dan pemainnya menjadi selebriti di dunia digital.
3. **Online Activism:** Aktivisme online adalah bentuk baru dari aktivisme sosial yang menggunakan platform digital untuk menyebarkan informasi, mengorganisir protes, dan memobilisasi dukungan untuk isu-isu tertentu.

c. Penerapan pada diri sendiri

1. **Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran:**
 - a. Menggunakan platform pembelajaran online atau aplikasi edukatif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.
 - b. Mengikuti webinar, kursus online, atau sumber belajar digital lainnya untuk pengembangan diri.
2. **Manajemen Waktu dan Produktivitas:**
 - a. Menggunakan aplikasi manajemen waktu dan produktivitas untuk membantu mengatur jadwal, mengingat tugas, dan meningkatkan efisiensi.
 - b. Menghindari distraksi digital yang tidak perlu untuk memaksimalkan fokus pada pekerjaan atau kegiatan penting.
3. **Koneksi dan Jaringan Sosial:**
 - a. Memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi dan berbagi pengalaman dengan teman, keluarga, dan rekan kerja.
 - b. Menggunakan platform profesional seperti LinkedIn untuk membangun jaringan dan peluang karir.
- d. **Penerapan pada masyarakat**
 1. **Sosialisasi dan Interaksi Sosial:**

	a. Penggunaan media sosial dan platform komunikasi digital untuk memfasilitasi interaksi sosial, pertukaran ide, dan penyebaran informasi.
2. Aktivisme Online:	
	a. Penggunaan media sosial dan platform online untuk memobilisasi dukungan untuk isu-isu sosial, hak asasi manusia, dan kampanye aktivisme.
3. Pariwisata Digital:	
	a. Penerapan teknologi dalam industri pariwisata, seperti aplikasi perjalanan, pemesanan online, dan pengalaman wisata virtual.

C. DIGITAL SKILL

a. pengertian

Keterampilan digital adalah kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital dengan efektif dan produktif dalam berbagai konteks. Ini mencakup pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan tentang penggunaan perangkat keras, perangkat lunak, aplikasi, dan internet. Keterampilan digital tidak hanya melibatkan penggunaan alat-alat teknologi, tetapi juga pemahaman tentang konsep dasar teknologi informasi, seperti pemrograman, analisis data, keamanan digital, dan etika online. Keterampilan digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, berbagi, dan membuat konten menggunakan perangkat digital, seperti komputer dan smartphone. Saat ini, keterampilan digital yang dibutuhkan di tempat kerja sedikit lebih maju, dan perusahaan mengharapkan sebagian besar karyawan mereka memilikinya, bukan hanya beberapa orang terpilih. Teknologi adalah pusat kehidupan kita, dan seiring dengan meningkatnya ketergantungan kita pada internet dan komunikasi digital, tenaga kerja kita harus mengikuti permintaan keterampilan yang terus berkembang. Keahlian digital merupakan suatu kemampuan dalam memahami, mengoperasikan, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi untuk mengakses dan mengelola informasi. Kita perlu menguasai digital skills karena tanpa disadari saat ini hampir seluruh aktivitas kita dilakukan secara digital. Definisi UNESCO tentang keterampilan digital atau skill digital adalah “berbagai kemampuan untuk menggunakan perangkat digital, aplikasi komunikasi, dan jaringan untuk mengakses dan mengelola informasi. Mereka memungkinkan orang untuk membuat dan berbagi konten digital, berkomunikasi dan berkolaborasi, dan memecahkan masalah untuk pemenuhan diri yang efektif dan kreatif dalam kehidupan, pembelajaran, pekerjaan, dan aktivitas sosial.”

b. contoh

1. **Penguasaan Penggunaan Perangkat Lunak:**
 - Kemampuan menggunakan suite perangkat lunak perkantoran seperti Microsoft Office atau Google Workspace untuk membuat dan mengedit dokumen, spreadsheet, dan presentasi.
2. **Pemrograman dan Pengembangan Web:**
 - Keterampilan pemrograman seperti Python, Java, atau JavaScript untuk mengembangkan aplikasi, situs web, atau skrip otomatisasi.
3. **Analisis Data:**
 - Kemampuan menganalisis data menggunakan alat analisis seperti Excel, SQL, atau platform analisis data seperti Python pandas atau R.

c. Penerapan pada diri sendiri

1. SEO (Search Engine Optimization)
2. Mampu Mempergunakan Microsoft Word dan Microsoft Excel dalam Pekerjaan.
3. Menjadi untuk Mendesain dengan Mempergunakan Laptop/HP/Komputer

d. Penerapan pada masyarakat

1. **Aktivisme dan Partisipasi Sosial:**
 - a. Masyarakat menggunakan media sosial dan platform online untuk mengorganisir dan berpartisipasi dalam kegiatan aktivisme sosial, memobilisasi dukungan untuk isu-isu penting.
2. **Pertanian Digital:**
 - a. Petani menggunakan teknologi untuk memantau kondisi tanaman, memprediksi cuaca, dan mengelola pertanian dengan lebih efisien.

D. DIGITAL E-COMMERCE

a. Pengertian

E-commerce (Electronic Commerce) adalah kegiatan bisnis yang melibatkan pembelian, penjualan, atau pertukaran produk, layanan, atau informasi melalui internet atau platform digital elektronik. Dengan kata lain, e-commerce merupakan bentuk perdagangan yang memanfaatkan teknologi digital untuk melakukan transaksi bisnis. Melalui e-commerce, pelanggan dapat melakukan pembelian atau transaksi secara online tanpa harus berada di tempat fisik penjual. E-commerce mencakup berbagai model bisnis, termasuk penjualan langsung kepada konsumen (B2C), bisnis kepada bisnis (B2B), dan bisnis kepada konsumen (B2B).

b. Contoh

1. Shopee:

- Shopee adalah platform e-commerce yang populer di Asia Tenggara, menyediakan berbagai produk dari berbagai kategori dengan fokus pada pasar lokal.

2. Digital Marketplaces (Tokopedia, Lazada, etc.):

- Tokopedia (Indonesia), Lazada (Asia Tenggara), dan platform serupa adalah contoh digital marketplaces yang menyediakan platform bagi penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi.

3. App Store (Google Play, Apple App Store):

- App Store adalah contoh e-commerce di mana pengguna dapat membeli dan mengunduh aplikasi digital untuk perangkat mereka.

4. Ticketmaster:

- Ticketmaster adalah platform e-commerce yang menyediakan penjualan tiket untuk berbagai acara, seperti konser, pertunjukan, dan olahraga.

c. Penerapan pada diri sendiri

- Kita bisa berbelanja kebutuhan seperti pakaian dan juga makanan secara online
- Memesan tiket dan hotel secara online

d. Penerapan pada masyarakat

1. Pembandingan Harga dan Review Produk:

- a. Masyarakat dapat membandingkan harga produk dengan mudah dan membaca ulasan pelanggan sebelum memutuskan untuk membeli. Ini membantu konsumen membuat keputusan informasi dan cerdas.

2. Promosi dan Diskon:

- a. E-commerce seringkali menawarkan promosi, diskon, dan penawaran khusus yang dapat diakses oleh masyarakat. Hal ini dapat membantu konsumen menghemat biaya dan mendapatkan nilai lebih.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa **literasi digital** merupakan upaya yang diperlukan seseorang di era sekarang guna menyaring informasi secara akurat. Literasi yang buruk bisa berdampak tidak baik juga bagi psikologis seseorang, khususnya usia remaja karena cenderung labil dan sering menelan mentah-mentah informasi.

B. SARAN

Diharapkan kepada mahasiswa yang sudah memiliki kemampuan literasi digital yang tinggi sebaiknya terus dikembangkan dan bagi mahasiswa yang tingkat literasi digitalnya masih kurang baik dapat menambah kemampuan literasi digitalnya dengan cara terlibat langsung dalam ekstrakurikuler yang berhubungan dengan membaca serta dapat memanfaatkan fasilitas yang ada pada internet secara efektif untuk menambah pengetahuan dalam belajar dan dapat mengikuti seminar atau pelatihan literasi digital sebagai upaya pembekalan pada kemampuan literasi digital

