

Nama : Zora Cahya Ardiya Prameswari

NIM : 09021281823056

UAS IMK BIL A

1. Groupware (juga disebut sebagai Collaborative software) adalah perangkat lunak komputer yang dirancang untuk membantu orang yang terlibat dalam suatu tugas bersama agar mencapai tujuannya. Groupware mewakili software yang membantu kelompok kerja/kolega terhubung ke jaringan komunikasi untuk mengelola aktifitas mereka. Groupware dapat diklasifikasi dalam beberapa cara, salah satunya adalah dimana dan kapan seseorang peserta mengikuti kerja kelompok. Kolaborasi berdasarkan tempat Groupware yang dapat menggabungkan pengguna yang terletak ditempat yang berjauhan. Dalam konteks ini aplikasi dapat berupa video conference, meeting room, chatting ataupun messenger. Groupware jenis ini lebih banyak berbasis web, mengingat sifat aplikasi berbasis web yang dapat diakses secara bersamaan meski memiliki letak yang berjauhan. Kolaborasi berdasarkan waktu Groupware yang dapat dijalankan dalam waktu yang berbeda. Contoh dari aplikasi basis web jenis ini adalah email, forum diskusi ataupun jenis shared editing. Selain itu ciri utama dari groupware jenis ini adalah tampilan detail waktu terakhir seorang pengguna melakukan aktifitas. Dalam perkembangan teknologi web, groupware jenis ini sering juga disebut sebagai sosial networking seperti blog, forum sosial, bookmark aggregator, contoh : del.icio.us, blinklist ataupun office online.
2. Pastikan mengisi subject dengan jelas dan benar.
Pastikan isi pesan tertulis singkat dan jelas.
Pastikan membaca kembali isi pesan sebelum mengirimkannya.
Pastikan alamat pengirim tertulis benar dan tepat.
Pastikan tata bahasanya tepat dan benar.
Pastikan tidak ada kata-kata yang tidak pantas, atau tertulis dalam huruf besar karna bisa terjadi "misunderstanding" oleh penerimanya.
Pastikan email anda bukan "pesan berantai".
Pastikan isi email bukan bertujuan untuk hal yang tidak benar.
Pastikan email bukan pesan sampah.
Pastikan email terkirim.
3. Suatu ruang pertemuan yang dirancang menggunakan peralatan komputer untuk pertemuan tatap mata. Rancangan ruang ini dapat berbentuk U atau C yang diatur mengelilingi layar monitor dan masing-masing peserta mempunyai masing-masing monitor. Sistem ini mendukung beberapa bentuk pekerjaan seperti, penggunaan terminal secara pribadi dan sub group pada kegiatan teleconferencing atau email.

DSS merupakan salah satu produk perangkat lunak yang dikembangkan secara khusus untuk membantu manajemen dalam proses pengambilan keputusan (Indrajit 2001, p.179). Sesuai namanya, tujuan digunakannya sistem ini adalah sebagai second opinion atau information source yang dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan sebelum seorang manajer memutuskan kebijakan tertentu. Pendekatan yang paling sering dilakukan dalam proses perancangan sebuah DSS adalah dengan menggunakan teknik simulasi yang interaktif,

sehingga selain dapat menarik minat manajer untuk menggunakannya, diharapkan system ini dapat merepresentasikan keadaan dunia nyata atau bisnis yang sebenarnya.

Hal yang perlu ditekankan di sini adalah bahwa keberadaan DSS bukan untuk menggantikan tugas-tugas manajer, tetapi untuk menjadi sarana penunjang (tools) bagi mereka. DSS sebenarnya merupakan implementasi teori-teori pengambilan keputusan yang telah diperkenalkan oleh ilmu-ilmu seperti operation research dan management science. Hanya bedanya adalah bahwa jika dahulu untuk mencari penyelesaian masalah yang dihadapi harus dilakukan perhitungan iterasi secara manual (biasanya untuk mencari nilai minimum, maksimum, atau optimum), saat ini komputer PC telah menawarkan kemampuannya untuk menyelesaikan persoalan yang sama dalam waktu relatif singkat.

4. a. Personal space

- Dalam komunikasi face-to-face, setiap orang cenderung mempertahankan jarak tertentu dengan lawan bicaranya.
- Konsep personal space berbeda untuk setiap negara/budaya.
- Masalah personal space dapat timbul apabila percakapan dilakukan melalui video links.

b. Kontak dan tatapan mata

- Dalam berkomunikasi, kontak mata memberikan beberapa petunjuk, contoh, perasaan tertarik/bosan, otoritas/power, kehadiran sosial, dll.
- Video-tunnel memungkinkan kontak mata bahkan seluruh ekspresi wajah.

c. Gerak isyarat dan bahasa tubuh

- Dalam berkomunikasi, kita menggunakan tangan (gerak isyarat) untuk menunjuk sesuatu.
- Beberapa groupware system mencoba mengatasi hal tersebut dengan menggunakan group pointer.
- Banyak computer-supported meeting room menempatkan monitor pada meja sehingga para peserta dapat saling melihat dengan jelas.

d. Back channel

- Response dari pendengar berupa gerakan tubuh disebut back channel.
- Dengan adanya back channel, pembicara merasa bahwa pendengar cukup memahami pembicaraan.
- Beberapa masalah berkaitan dengan back channel yang mungkin timbul dalam komunikasi video, contoh:

- Komunikasi video cenderung banyak menyoroti kepala dan bahu, sehingga kehilangan beberapa gerak tubuh dan isyarat.
 - Layar yang besar cenderung mengurangi detail sehingga mungkin kehilangan beberapa informasi.
- Audio links (mis. telepon) hanya memiliki verbal back channel.
 - Komunikasi berbasis teks biasanya tidak memiliki back channel.

e. Turn-taking

- Turn-taking adalah proses dimana peran dari pembicara dan pendengar ditukar.
- Dalam proses turn-taking, back channel biasanya merupakan bagian yang penting.
- Terjadinya proses turn-taking, karena:
 - Pembicara menawarkan kesempatan kepada pendengar secara eksplisit, mis. mengajukan pertanyaan.
 - Pembicara memberikan gap singkat dalam pembicaraan.
 - Bentuk pemberian gap dari pembicara terutama berhubungan dengan audio channel.
 - Masalah yang cukup serius dalam kaitan dengan pemberian gap timbul dalam komunikasi jarak jauh (komunikasi berbasis satelit) karena kelambatan waktu. Akan terjadi gap sekitar 4 detik.

5. Discrete:

Discrete adalah bentuk komunikasi tekstual yang bersifat langsung. Pesan yang ada akan disampaikan secara langsung kepada penerima sehingga bisa dibaca dan didapatkan informasinya tanpa harus melihat darimana sumber asli isi dari pesan tersebut. Umumnya pesan discrete ini mengacu pada sumber asli dari pesan tersebut yang langsung ditujukan kepada penerima, meskipun sifatnya bisa berupa komunikasi asinkron. Sebagai contoh adalah pesan langsung seperti yang sering digunakan dalam e-mail. Ini biasa ditemui pada jenis-jenis komunikasi dalam jaringan.

Linear:

Komunikasi tekstual dengan sifat linear merupakan tipe komunikasi dimana pesan-pesan dari partisipan akan ditambahkan pada akhir ringkasan dari pesan utama yang disampaikan. Ini berarti, sekumpulan pesan hasil diskusi lain yang masih relevan akan ditambahkan untuk menjadi referensi lebih lanjut dari pesan apa yang akan disampaikan didalamnya.

Non-linear:

Jenis selanjutnya yaitu komunikasi non-linear. Ini memiliki sebuah pengertian dimana pesan akan dihubungkan ke dalam pesan yang lainnya. Biasanya tipe komunikasi tekstual ini sedikit mirip dengan model hypertext sehingga memiliki sebuah kelebihan tersendiri dimana pesan yang disampaikan lebih banyak dan lebih bervariasi.

Spatial:

Jenis pesan spatial merupakan jenis dimana semua pesan akan diatur menjadi dua kelompok besar yang sudah dipisah-pisahkan. Misalnya ada argumen positif dan

negatif, maka masing-masing pesan tersebut akan dimasukkan ke dalam kategori yang sesuai sehingga memudahkan saat seseorang akan melihat kembali ringkasan yang akan dilihat nanti

6. Komunikasi face to face (tatap muka) adalah bentuk komunikasi yang dilakukan individu satu dengan individu lainnya secara langsung dan juga menimbulkan efek komunikasi (feedback) yang dapat diterima secara langsung oleh pihak komunikan serta dapat dilihat oleh komunikatornya. Pada umumnya komunikasi face to face (tatap muka) terjadi secara langsung tanpa bantuan media apapun.