|  |  |
| --- | --- |
|  | Worksheet Praktikum Pertemuan 1 Mata Kuliah: Pengantar Teknologi Informasi dan Literasi Digital  Prodi: Rekayasa Keamanan Siber - Politeknik Negeri Cilacap Dosen Pengampu: Ratih, S.Kom.,M.Kom |

**Identitas Dasar**

Nama : Raja Ubaid Fawwaz

NPM : 250109084

Kelas : RKS\_1C

Jurusan : Komputer Dan Bisnis

Asal Sekolah/Jurusan : SMK Negeri 1 Cilacap / TJKT

Alamat : JL. Sumbing No.14, Sidanegara, Cilacap Tengah, Cilacap

**Profil Pribadi**

1. Sifat Kepribadian (misalnya: introvert/ekstrovert, suka kerja tim/individu) :  
   Introvert yang flexible. Lebih suka kerja sendiri tapi butuh mentor
2. Hobi/Kegiatan Favorit : IT Enthusiast

**Kebiasaan Digital**

1. Perangkat utama yang sering digunakan (Laptop/HP/Tablet) : Laptop Dan HP
2. Rata-rata durasi penggunaan internet per hari : 6-10 Jam Tergantung Kegiatan
3. Media sosial yang paling sering digunakan : Instagram, Whatsapp, Discord, Facebook
4. Aktivitas digital yang paling sering dilakukan (belajar, gaming, sosmed, coding, dll) : Gaming, Sosmed

**Pengetahuan & Minat Teknologi**

1. Pernah belajar komputer/IT sebelumnya? (Ya/Tidak) → kalau ya, sebutkan apa : Ya, Mempelajari Jaringan Komputer dan Cyber Security
2. Aplikasi/software yang pernah digunakan (Word, Excel, Photoshop, dll) : Canva, Cisco Packet Tracer, Capcut, Word, VMWare, Brave Browser
3. Minat utama di bidang teknologi (misal: jaringan, keamanan siber, data, multimedia, AI, dll) : Awalnya general tapi sekarang Cyber Security

**Harapan terhadap Kuliah**

1. Harapan setelah mengikuti mata kuliah Pengantar TI dan Literasi Digital : Dapat menerapkan ilmu yang diajarkan dengan cara yang benar baik di dunia industri maupun kehidupan sehari-hari
2. Bidang kerja atau studi lanjutan yang ingin dicapai : IT Support, Junior Pentester, SOC L1 Analyst, Network Technician

|  |  |
| --- | --- |
|  | Worksheet Praktikum Pertemuan 1 Mata Kuliah: Pengantar Teknologi Informasi dan Literasi Digital  Prodi: Rekayasa Keamanan Siber - Politeknik Negeri Cilacap Dosen Pengampu: Ratih, S.Kom.,M.Kom |

## Petunjuk Pengisian:

1. Lengkapi tabel di bawah ini dengan aktivitas digital yang Anda lakukan dalam 24 jam terakhir.
2. Minimal isi 5 aktivitas digital.
3. Cantumkan durasi, perangkat yang digunakan, kategori, serta dampak positif dan negatif.
4. Kategorikan aktivitas ke dalam: Pendidikan, Hiburan, Komunikasi, Transaksi, atau Lainnya.
5. Setelah tabel diisi, tuliskan refleksi kebiasaan digital Anda di bagian bawah.

## Tabel Aktivitas Digital

| No | Aktivitas Digital | Durasi (Jam/Menit) | Perangkat yang Digunakan | Kategori | Dampak Positif | Dampak Negatif | Ancama Keamanan |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Bermain Game Online | 3 jam | HP | Hiburan | Mengurangi Stress | Menghabiskan waktu berlebihan | Phishing melalui chat in-game, Pencurian akun game |
| 2 | Whatsapp | Total 3 Jam Per Hari | HP | Komunikasi | Bisa bersosialisasi dari jauh | Lupa waktu kalau terlalu lama | Phising, Informasi tersebar baik sengaja maupun tidak |
| 3 | Linkedin | <1 Jam Per Hari | HP/Laptop | Pendidikan | Merencanakan dan melihat potensi karir | Overthinking melihat karir orang | Lowongan pekerjaan palsu |
| 4 | Youtube | 2-3 Jam Per Hari | HP/Laptop | Hiburan | Mengurangi Stress, Teman Makan | Kecanduan sampai lupa waktu | Link phising |
| 5 | Discord | Tergantung Kegiatan | Laptop/HP | Komunikasi/Pendidikan | Belajar Cyber Security, Bersosialisasi dengan senior | Jika terlalu lama bisa membuang waktu | Potensi akun kena hack, Link Phising |
| 6 | Instagram | 1-2 Jam Per Hari | HP | Komunikasi/Hiburan | Melihat informasi terbaru, perkembangan teknologi dan hobi | Konten Brainrot, Doomscrolling | Informasi Hoax |
| 7 | Cheat Ingame | Tergantung Game, tapi tidak setiap hari | Laptop | Hiburan/Pendidikan | Menjadi Kaya di ingame, belajar reverse engineering sedikit | Merugikan Developer, melanggar aturan | Kerusakan pada software maupun OS |

## Refleksi Kebiasaan Digital

Tuliskan 2 kebiasaan digital positif yang ingin dipertahankan:

1. Tetap Rajin Eksplorasi Hal Baru, Namun Dengan Cara/Jalan Yang Benar

2. Terus Update Mengenai Informasi Dalam Dunia Digital

Tuliskan 2 kebiasaan digital negatif yang ingin dikurangi/diubah:

1. Ubah Waktu Scrolling Medsos Menjadi Waktu Produktif

2. Kurangi semua aktivitas digital, ubah jadi olahraga meski sebentar