

Penerapan Komputer

A. Definisi

Penerapan komputer yaitu wujud mengaplikasikan komputer untuk mempermudah suatu pekerjaan.

B. Contoh Penerapan

1. Bidang Perbankan



- Sistem uang elektronik
- Penyimpanan data
- Pemrosesan transaksi secara online
- Pembayaran tagihan secara online

2. Bidang Perdagangan

- Menyimpan hasil transaksi
- Mengecek persediaan barang-barang
- Membuat laporan keuangan, surat-surat, dan dokumen lainnya

3. Bidang Industri



- CAM (Computer Aided Manufacturing) berguna untuk meningkatkan/mempercepat produksi
- CAD (Computer Aided Design) berguna untuk merancang design produk
- Penggunaan robot yang dikendalikan oleh komputer dari jarak jauh

4. Bidang Kedokteran

- Menyimpan riwayat penyakit pasien
- Mengelola persediaan barang-barang
- Membantu dokter mendiagnosis penyakit pasien

5. Bidang Pendidikan



- CBE (Computer Based Education) berguna untuk alat pembelajaran
- CAI (Computer Assisted Instruction) berguna untuk pendidik dalam menyampaikan arahan dalam pembelajaran
- CBT (Computer Based Test) berguna untuk ujian serta latihan sebelum ujian

6. Bidang Seni



- Synthesizer berguna untuk bunyi alat musik seperti bunyi gitar dan piano
- Menghasilkan animasi dalam film-film kartun dan spesial effect

7. Bidang Penelitian Science

- Penelitian ruang angkasa
- Ramalan cuaca seperti pengambilan gambar awan

8. Bidang Rekreasi/Hiburan



- Games online
- Pengendalian roller coaster oleh komputer

9. Bidang Hankam

- Peralatan komputer navigasi yang dipasang di kapal perang dan kapal terbang
- Alat simulasi perang maupun latihan terbang

10. Bidang Komunikasi



- Email yaitu aplikasi untuk mengirim sebuah data atau pesan
- WhatsApp yaitu aplikasi untuk berkomunikasi

11. Bidang Pemerintahan



- G2C (Government to Citizen) adalah pemanfaatan untuk melayani kebutuhan masyarakat luas contoh : E-KTP
- G2B (Government to Business) adalah pemanfaatan TIK untuk melayani kebutuhan dunia usaha misalnya pengurusan izin usaha, permintaan data statistik yang dibutuhkan pengusaha, dan sebagainya
- G2G (government to government), adalah pemanfaatan TIK untuk melayani kebutuhan lembaga pemerintahan lain, departemen lain, pemerintah diatas atau dibawahnya.

12. Bidang Sosial

- Untuk memantau kondisi sosial masyarakat, pemerintah memanfaatkan TIK dengan programnya yang disebut ICT4PR (Information and Communication Technology for Poverty Reducation)

13. Bidang Pertanian dan Bioteknologi

- Dalam bidang bioteknologi, peralatan-peralatan kultur telah banyak dilengkapi dengan kontrol komputer untuk mengusahakan ketelitian kerja pada ruang steril.

14. Bidang Konstruksi

- Dengan komputer insinyur dan Arsitek mendesain gambar konstruksi dengan pemodelan dan perhitungan yang akurat, cepat dan tepat. Gambar konstruksi didesain menggunakan program CAD, sedangkan untuk perhitungan analisis dan penganalisa kekuatan menggunakan program SAP2000 atau STAD III yang dioperasikan dengan bantuan komputer.

C. Dampak Positif Penapan Komputer

1. Komunikasi yang lebih baik
2. Transportasi data yang cepat dan aman
3. Pekerjaan selesai lebih cepat dan akurat
4. Efisiensi tenaga kerja

D. Dampak Negatif Penerapan Komputer

1. Manusia menjadi ketergantungan oleh komputer
2. Munculnya/makin banyaknya pengangguran karena pekerjaannya diambil alih oleh komputer
3. Munculnya orang-orang yang tidak bertanggung jawab seperti hacker dimana mencuri data dan mempergunakannya untuk kepentingannya

Sumber :

http://d_ikasari.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/folder/0.7

<http://ghinnadini.blogspot.co.id/2015/04/computer-based-test-cbt-is-finally.html>

<http://www.duwitmu.com/tabungan/adakah-atm-gratis-biaya-transaksi/>

<https://www.robots.com/applications>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Synthesizer>

<https://www.wikihow.com/Forward-Yahoo-Mail-to-Gmail>