

Fungsi Jaringan Komputer

Keuntungan Jaringan komputer

- **Transaksi dapat dilakukan di tempat yang berbeda** dengan tempat pengolahan data
- **Resource sharing** (penggunaan sumber daya bersama), dapat mengoptimalkan penggunaan sumberdaya. Hampir seluruh sumberdaya dapat digunakan bersama, mulai dari prosesor memori, storage, dan peripheral (printer, CD ROM Drive, dll)
- **Memungkinkan pengendalian terpusat** atas berbagai sumberdaya yang tersebar
- **Memungkinkan kolaborasi antarpengguna**, melalui e-mail, newsgroup, dsb
- **Memungkinkan backup atau replikasi** untukantisipasi kerusakan

Kerugian Jaringan komputer

- Ancaman keamanan data/informasi
- Ancaman virus
- Biaya yang tinggi,
- Pengaksesan file yang tidak terbatas.

Fungsi Jarkom untuk Perusahaan

1. Mempermudah sharing files

- Perusahaan mempunyai banyak file-file yg harus digunakan divisi-divisi lain, dengan jaringan komputer proses sharing file lebih mudah dan cepat
 - Bayangkan kalo kirim file harus naik turun tangga pasti butuh waktu lama

2. Menjaga data – data yang sifatnya rahasia

- Dengan menggunakan jaringan, terutama jaringan lokal, atau LAN, maka hanya komputer yang terhubung ke dalam jaringan itu saja yang bisa membuka dan juga mengakses data.
- Hal ini dapat **menghindari kejadian** seperti **hacking** dan **peretasan data**, yang dapat merugikan institusi organisasi atau perusahaan.
- **Sharing files** dengan **menggunakan jaringan komputer lebih aman**, karena bisa menggunakan fitur private email, yaitu tidak akan ada orang lain yang mengetahuinya, yang tentu saja sangat aman.

3. Memudahkan komunikasi antar divisi

- **Komunikasi** merupakan salah satu **elemen penting** dari suatu perusahaan, karena **dapat menghindari kesalahpahaman** antar bagian.
- **Dengan** menggunakan **aplikasi** dari **sistem jaringan komputer**, maka **komunikasi** antar divisi atau personal dalam satu ruang lingkup organisasi akan **menjadi lebih mudah**.
- Tidak perlu pergi ke gedung lain hanya sekedar memberikan memo atau catatan penting. Cukup ketik di komputer, lalu kirim ke alamat yang dituju dengan memanfaatkan jaringan, maka memo akan sampai ke tempat yang dituju.

4. Mempercepat arus informasi

- Jaringan komputer juga bermanfaat bagi organisasi sedang berkembang atau yg sudah maju, karena **dengan** menggunakan **jaringan komputer**, maka **arus informasi** dalam **perusahaan atau instansi** dan juga **organisasi** akan **menjadi lebih cepat berjalan**.

5. Mempermudah akses data ke dalam server

- Server merupakan salah satu elemen penting di jaringan komputer. semua data penting akan menjadi lebih mudah diakses.
- Server menyajikan data utama dari sebuah organisasi, sehingga siapapun yang membutuhkan data tersebut, menjadi lebih mudah untuk diakses.
- Contoh, bagian kepegawaian ingin mengetahui data keluarga dari karyawannya, maka dengan cepat dan mudah bagian kepegawaian mengakses data karyawan tersebut, karena komputer sudah terhubung ke dalam server perusahaan tersebut.

6. Penghematan biaya

- Meskipun biaya untuk membangun suatu jaringan komputer di dalam suatu organisasi, instansi dan juga perusahaan cenderung tinggi dan sangat mahal, namun sebanding dengan manfaat yang diberikan.
- Dengan adanya jaringan komputer, maka biaya transportasi pastinya akan menjadi terpotong jauh.
- Misalnya ketika pegawai harus mengambil data dari kantor cabang di luar pulau, maka tanpa perlu mengeluarkan cost biaya perjalanan, data tersebut bisa diperoleh dengan sekali klik.

7. Integrasi data

- Integrasi data yang akan membantu mempermudah pekerjaan banyak orang. Semua komputer yang terhubung dengan jaringan komputer dan server memiliki fitur data yang sudah terintegrasi. Hal ini dapat membantu menghemat biaya, dan mempermudah akses.
- Dengan integrasi data, seluruh data yang sudah ada dan juga tersimpan akan menjadi lebih up – to date, dan tidak ada kesalahan dalam menafsirkan data yang ada.

Untuk masyarakat umum & Personal

1. Email / Surat Elektronik

- E-mail atau surat elektronik saat ini sudah mengganti fungsi kartu post dan juga surat menggunakan pos.
- Dengan email, dengan sekali klik dan waktu kurang dari 1 menit, informasi dapat diterima orang lain. E-mail bisa mengirim surat atau pesan seperti :
 - Surat kepada teman yang berada di luar negeri
 - Surat lamaran pekerjaan
 - Mengirimkan data dalam bentuk file
 - dan masih banyak lagi

2. Social Media

- Sosmed merupakan salah satu produk unggulan dari jaringan komputer saat ini.
- Dengan sosial media, maka hampir semua informasi dapat diperoleh secara mudah dan juga cepat.
- Mulai berita terbaru, status pertemanan, kondisi seseorang, hingga lokasi seseorang bisa dilacak juga dengan menggunakan sosial media.

3. Chatting

- Chatting saat ini menjadi salah satu pilihan utama dalam berkomunikasi.
- Biaya chatting cenderung lebih murah dibanding dengan biaya SMS
- Chatting bisa melakukan obrolan dengan siapa saja dengan mudah, dan tanpa memerlukan biaya yang sangat besar.
- Cukup koneksikan komputer anda dengan jaringan, maka anda pun sudah bisa melakukan chatting dengan siapa saja.

4. Forum dan juga milis

- Forum dan juga milis merupakan manfaat jaringan komputer bagi masyarakat luas dan juga personal user.
- Dengan forum dan juga milis, banyak masyarakat yang bisa saling terhubung dengan forum – forum dan juga komunitas tertentu dan berbagai banyak informasi mengenai ketertarikannya.
- Contoh seseorang yang memiliki hobi mobil klasik, maka bisa masuk ke dalam forum ataupun milis penggemar mobil klasik, untuk saling berkenalan dan juga berbagai informasi menarik mengenai mobil klasik secara khusus.

5. E-Commerce

- E-commerce merupakan proses transaksi jual beli yang dilakukan secara elektronik. Masyarakat dapat membeli banyak barang dengan mudah, hanya dengan sekali klik, bahkan anda pun bisa membayar tagihan dan juga biaya dengan menggunakan e-commerce ini.
- e-commerce bisa dimanfaatkan untuk memesan makanan, minuman, transportasi, booking hotel, dan masih banyak lagi.
- e-commerce sangat memberikan kenyamanan bagi para usernya untuk membeli sesuatu.

6. Kepentingan bermain games

- Jaringan komputer masih sangat populer untuk bermain game.
- Baik game offline maupun online, banyak yang membutuhkan koneksi jaringan komputer untuk bermain.
- Game yang memiliki fitur multiplater bisa mngkoneksikan ke jaringan LAN, maupun jaringan internet untuk bisa bermain game tersebut.

7. Mencari informasi khusus

- Bagi pelajar atau mahasiswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, maka jaringan komputer sangat bermanfaat.
- Bisa menggunakan internet untuk mencari informasi – informasi khusus, atau memanfaatkan jaringan yang ada di dalam sebuah perpustakaan untuk mencari katalog dan informasi – informasi khusus mengenai koleksi perpustakaan tersebut.

8. Update berita dan perkembangan terbaru di seluruh belahan dunia

- Manfaat lainnya dari jaringan komputer , terutama internet adalah update informasi dan berita.
- Dengan internet sekarang dapat dengan mudah memperoleh informasi dan berita terbaru.

9. ***Video call dan video conference***

- Pemanggilan telepon dengan menggunakan fitur video menjadi salah satu kemudahan yang ditawarkan kepada masyarakat luas.
- Dengan terhubung ke dalam jaringan, baik internet maupun jaringan lokal, maka banyak orang bisa saling terhubung dan juga berkomunikasi dengan menggunakan video call dan juga video *conference*.

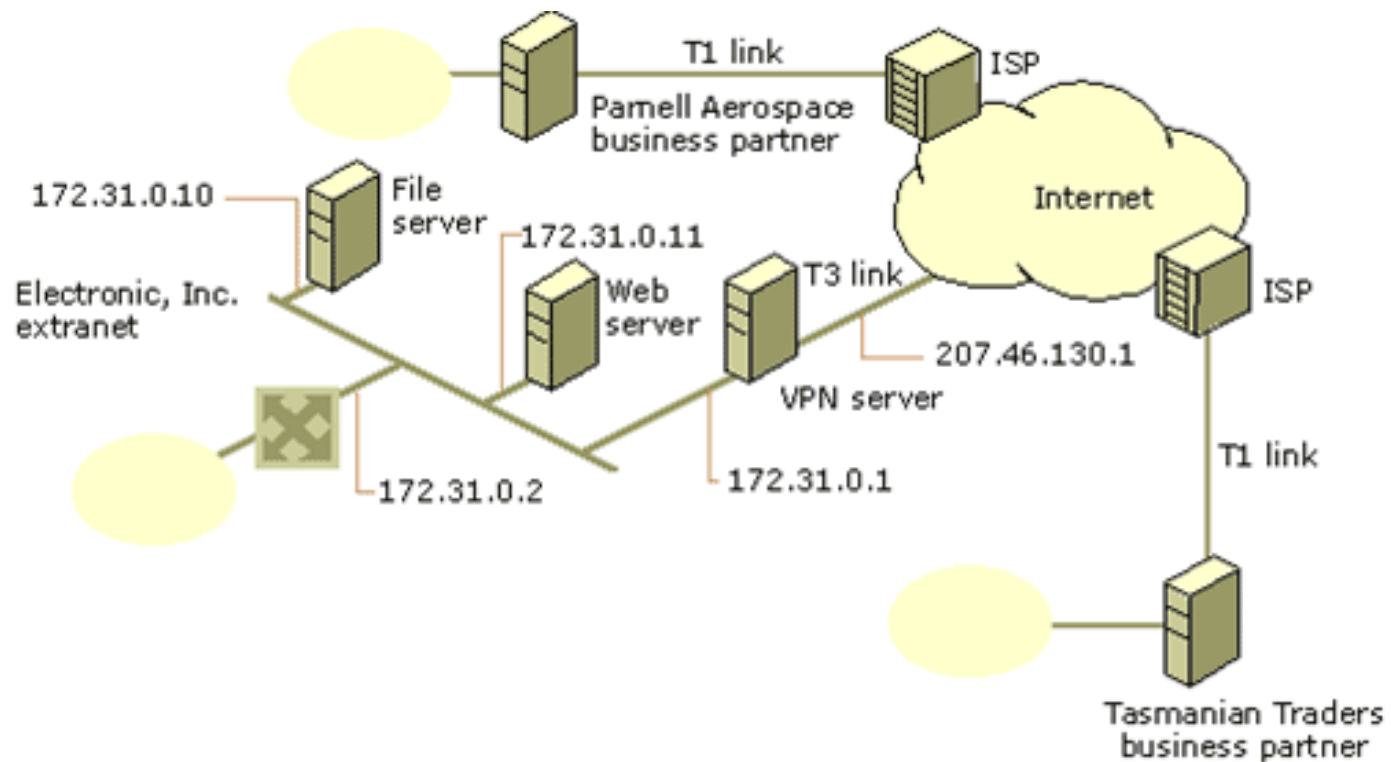
10. Internet Telephone

- Awalnya telepon hanya bisa dilakukan oleh jaringan telekomunikasi, dan belum bisa digunakan oleh jaringan komputer.
- Namun dengan perkembangan jaman, saat ini jaringan komputer pun sudah bisa dimanfaatkan untuk melakukan panggilan.
- Yaitu internet, dimana anda bisa melakukan panggilan dengan menggunakan fitur internet telephone, sehingga anda tidak perlu menghabiskan banyak pulsa untuk melakukan panggilan ke luar kota dan juga luar negeri.

■ Intranet ???



- ekstranet ???





Jejaring Sosial

Jejaring Sosial

- Penggunaan jaringan oleh masyarakat luas dapat menyebabkan timbulnya masalah-masalah sosial, etika, politik, maupun ekonomi yang tidak bisa di elakkan.
- Internet sekarang sudah masuk di segala aspek kehidupan masyarakat, semua orang dapat memanfaatkannya tanpa memandang status sosial, usia, juga jenis kelamin.

- Pemakaian internet **tidak akan menimbulkan masalah selama subyeknya terbatas** pada topik-topik teknis, pendidikan atau hobi, juga hal-hal yang **masih dalam batas norma-norma** kehidupan,
- **tetapi masalah** mulai **muncul apabila** situs di internet **mengandung** topik yang sangat **menarik perhatian orang**, seperti pertentangan politik, agama, sex, dll.



- Koneksi jaringan komputer/internet juga menimbulkan masalah ekonomi yang serius apabila teknologinya dimanfaatkan oleh pihak2 tertentu dengan tujuan mengambil keuntungan pribadi namun merugikan pihak lain, misalnya kegiatan carding, download software komersil secara ilegal dll.

Is this your idea of what
a hacker is?

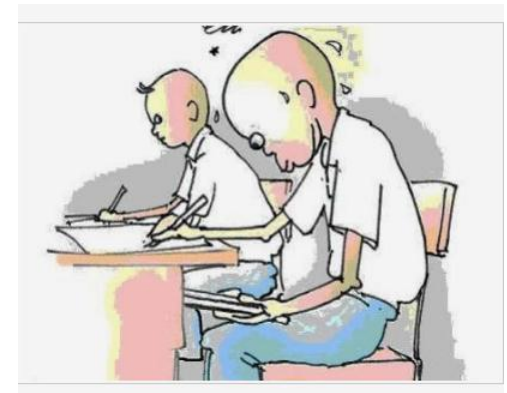


- Sebagian orang bersikap acuh tak acuh, tetapi bagi sebagian orang pemasangan materi tertentu (misalnya pornografi) merupakan sesuatu yang tidak dapat diterima.



Dampak Sosial Jaringan

- Berkembangnya Budaya Narsisme
 - Statistik mencatat bahwa hampir semua orang dari berbagai kalangan dan usia gemar mengambil foto narsis.
 - foto narsis sudah banyak memakan korban jiwa, namun masih banyak saja yang mencoba dan menekuninya.
- Budaya Instant
 - dengan bermodalkan 5000 kita sudah bisa mengakses internet dan bisa menjajajah dunia nyata sampai dengan dunia maya.



■ **Malas**

- Internet membuat orang menjadi pemalas, malas keluar rumah, malas bertemu dan bertatap muka, untuk pelajar, jadi malas menghafal dan mengingat



■ **Budaya Sosmed**

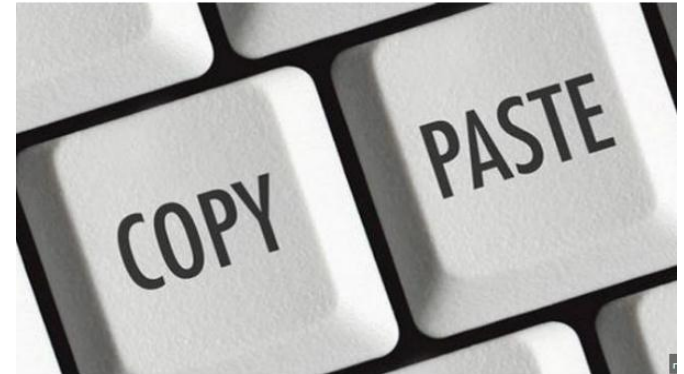
- Sosial media sudah menjamur, ada segi positif dan negatif.

■ **Hilangnya Rasa Malu**

- Dulu seseorang merasa terkucil jika melakukan kesalahan, tapi sekarang melakukan kesalahan hal biasa, bahkan ada yang sengaja melakukan kesalahan, dan dipamerin pula di jejaring sosial dan sengaja ingin diberitakan media atau infotainment.



- Plagiat
 - banyak sekali beredar informasinya akurat, namun ada juga yang plagiat karena tidak sesuai dengan kompetensi yang dimiliki.
- Kehilangan Jati Diri
 - banyak yang rela kehilangan jati diri supaya lebih cepat dikenal. Ada yang mengubah kelamin, nama, ataupun cara berbusana, sehingga diberitakan dan malah bangga kalau dikenal banyak orang.
 - Zaman sekarang nggak gaul jika nggak ikut trend



Media Sosial

- **Media sosial** adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. (Rulli Nasrullah, 2012:11)
- riset dari singapura menyatakan pengguna internet aktif di Indonesia sejak Januari 2014 sebanyak **72,7 juta orang**.
- **98% dari pengguna internet memiliki akun media sosial** dan **79%** aktif mengakses akun media sosial dalam kurun waktu satu bulan terakhir.
- *Facebook* memegang jumlah terbesar yaitu 93% dari jumlah total pengguna internet di Indonesia(Endri, 2017: 9).

Enam jenis media sosial:

a. Proyek Kolaborasi

- Website memungkinkan usernya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun remove konten – konten yang ada di website ini. contohnya wikipedia



b. Blog dan microblog(blog kecil)

- User lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah. contohnya twitter



c. Konten

- User pengguna website ini saling meng-share konten – konten media, baik seperti video, ebook, gambar, dan lain – lain. contohnya youtube



d. Situs jejaring sosial

- Aplikasi mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa seperti foto – foto. contoh facebook



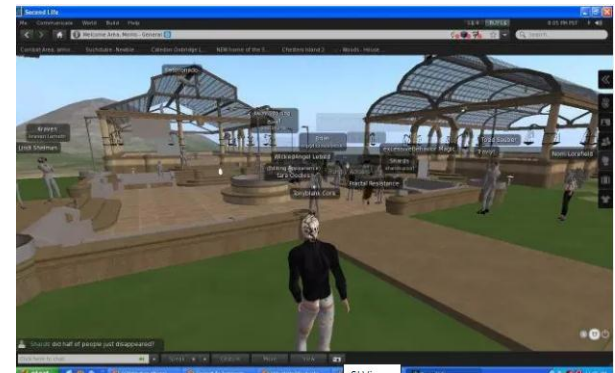
e. Virtual game world

- Dunia virtual, dimana mengreplikasikan lingkungan 3D, dimana user bisa muncul dalam bentuk avatar – avatar yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. contohnya game online.



f. Virtual social world

- Dunia virtual yang dimana penggunanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game world, berinteraksi dengan yang lain. Namun, Virtual Social World lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan, contohnya second life.



Dampak positif media sosial

a. Memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang

- Dengan media sosial, kita dapat dengan mudah berinteraksi dengan siapa saja termasuk artis favorit kita yang juga menggunakan media sosial terkenal seperti Facebook dan Twitter.

b. Memperluas pergaulan

- Media sosial membuat kita bisa memiliki banyak koneksi dan jaringan yang luas. Tentu saja hal ini berdampak positif bagi orang yang ingin mendapatkan teman atau pasangan hidup dari tempat yang jauh atau negara asing.

c. Jarak dan waktu bukan lagi masalah

- Di era media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh bukan lagi halangan besar karena kita tetap dapat berinteraksi dengan orang lain kapan saja walaupun dipisahkan oleh jarak yang cukup jauh.

d. Lebih mudah dalam mengekspresikan diri

- Media sosial memberikan sarana baru bagi manusia dalam mengekspresikan diri. Orang biasa, orang pemalu, atau orang yang selalu gugup mengungkapkan pendapat di depan umum akhirnya mampu menyuarakan diri mereka secara bebas.

e. Penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat

- Dengan media sosial, siapapun dapat menyebarkan informasi baru kapan saja, sehingga orang lain juga dapat memperoleh informasi yang tersebar di media sosial kapan saja.

f. Biaya lebih murah

- Bila dibandingkan dengan media lainnya, maka media sosial memerlukan biaya yang lebih murah karena kita hanya perlu membayar biaya internet untuk dapat mengakses media sosial.

Dampak negatif dari media sosial

- a. **Menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya.**
 - Orang yang terjebak dalam media sosial memiliki kelemahan besar yaitu berisiko mengabaikan orang-orang di kehidupannya sehari-sehari.
- b. **Interaksi secara tatap muka cenderung menurun**
 - Karena mudahnya berinteraksi melalui media sosial, maka seseorang akan semakin malas untuk bertemu secara langsung dengan orang lain.



c. Membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet

- Dengan kepraktisan dan kemudahan menggunakan media sosial, maka orang-orang akan semakin tergantung pada media sosial, dan pada akhirnya akan menjadi kecanduan terhadap internet.

d. Rentan terhadap pengaruh buruk orang lain

- Seperti di kehidupan sehari-hari, jika kita tidak menyeleksi orang-orang yang berada dalam lingkaran sosial kita, maka kita akan lebih rentan terhadap pengaruh buruk.



e. Masalah privasi

- Dengan media sosial, apapun yang kita unggah bisa dengan mudah dilihat oleh orang lain. Hal ini tentu saja dapat membocorkan masalah-masalah pribadi kita. Oleh karena itu, sebaiknya tidak mengunggah hal-hal yang bersifat privasi ke dalam media sosial.

f. Menimbulkan konflik

- Dengan media sosial siapapun bebas mengeluarkan pendapat, opini, ide gagasan dan yang lainnya, akan tetapi kebebasan yang berlebihan tanpa ada kontrol sering menimbulkan potensi konflik yang akhirnya berujung pada sebuah perpecahan.

