

RANGKUMAN MATERI INFORMATIKA

BAB 8

DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

A. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

TI secara umum adalah sistem informasi dan sistem komunikasi atau sistem komputer yang terdiri atas perangkat keras, perangkat lunak dan peralatan peripheral yang digunakan oleh pengguna tertentu.

Agar dapat berinteraksi dengan perangkat lain, TI dapat ditambah dengan peralatan komunikasi seperti jaringan komputer, Telekomunikasi dan internet.

Dengan tambahan peralatan komunikasi tersebut penggunaannya dapat berkomunikasi dan mentransmisikan informasi tanpa dibatasi ruang dan waktu

Ti yang ditambah peralatan komunikasi ini disebut teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Istilah Ti menurut Harold J leavit dan Thomas L. Whistler pada tahun 1958 dalam artikel di Harvard Business Review yaitu teknik pemrosesan, Penerapan metode statistik dan matematika untuk pengambilan keputusan, dan simulasi pemikiran tingkat tinggi melalui program komputer.

Tahukah kalian bahwa komputer zaman dahulu tidak seringkis sekarang. titik dahulu ukuran komputer bisa sampai berukuran setengah lapangan bola! . Berbanding terbalik dengan sekarang yang semakin ringkas bahkan bisa dalam genggam.

Bahkan sekarang bermodalkan smartphone atau tablet saja sudah bisa digunakan untuk bekerja. perubahan itu disebut dengan revolusi komputer. kalau di Indonesiakan akan seperti ini:



Gambar 8.1 Revolusi Komputer

B. Pengaruh TIK terhadap Kehidupan Masyarakat

Kita tidak bisa Menutup Mata bahwa TIK memberikan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang seperti:

- Aktivitas keseharian
- pendidikan/e-learning
- kesehatan
- perdagangan
- pekerjaan

Dampak positif dan negatif TIK

Karena telah menyatu dalam kehidupan masyarakat, tentunya tik memiliki dampak positif antara lain:

- Memudahkan pengelolaan kegiatan keseharian
- memudahkan komunikasi dan hubungan sosial
- memudahkan pencarian informasi dan berbagai informasi
- sarana hiburan
- penunjang pendidikan
- Lingkungan tanpa kertas (paperless)
- Pengembangan kecakapan hidup sehari-hari.

Tapi di sisi lain tentu saja membawa dampak negatif juga, yaitu:

- penyebaran informasi yang salah
- kecanduan internet dan game
- cyber bullying
- berkurangnya aktivitas sosial
- berkurangnya aktivitas fisik
- potensi kehilangan pekerjaan
- potensi korban kejahatan

C. Kolaborasi di dunia maya

TIK memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dan bekerja bersama dalam menyelesaikan berbagai persoalan dengan cara yang efektif dan efisien. kolaborasi Maya yang sering disebut juga kolaborasi virtual atau daring adalah melakukan kerja bersama dengan orang yang berbeda tempat dan waktu untuk menyelesaikan tugas menggunakan perangkat tertentu. lalu Bagaimana cara berkomunikasi yang baik di dunia maya ?

Berikut yang harus diperhatikan :

- Menentukan tujuan dan fokus
- menyepakati dokumentasi kegiatan kolaborasi
- saling mengecek secara reguler
- Mengadakan pertemuan reguler menetapkan jam kerja, dan menghindari gangguan.
- Menggunakan perangkat terbaik
- Bereksperimen untuk mendapatkan cara terbaik berkolaborasi.
- Menjaga kesehatan
- bersosialisasi dengan anggota tim
- hindari multitasking
- rayakan kesuksesan kecil untuk menambah kekompakan tim

Nah ada banyak platform yang dapat digunakan untuk kolaborasi tersebut tergantung jenis pekerjaannya seperti:

- Google, Seperti Google Docs, Sheet, Calender, Meet, Gmail, Drive, dan Lainnya
- Microsoft, Seperti Teams, One Drive, Office 365, dan lainnya
- Slack
- Zoom
- Github

D. Media Sosial

Media sosial adalah media interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berkreasi, menuliskan ide dan ekspresi, serta membagikan informasi tersebut dalam komunitas virtual. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein Mendefinisikan media sosial sebagai “ Sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar Ideologi dan teknologi web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten yang dibuat sendiri oleh pengguna”.

Media sosial pertama kali ditemukan sejak dibuatnya GeoCities. GeoCities adalah Aplikasi media sosial berbasis web yang dibuat tahun 1994 yang mengembangkan layanan website hosting di mana pengguna dapat membuat dan mempublikasikan situs web sesuai kreasi pengguna.

setelah itu semakin lama semakin banyak media sosial bermunculan sampai saat ini seperti:

- Facebook
- YouTube
- WhatsApp
- Tik Tok
- Instagram
- WeChat
- Twitter
- Telegram , dan Lainnya

Tentu saja pengguna media sosial ada dampak positif dan negatifnya:

Dampak positif media sosial:

- Kedekatan sosial antar penggunanya
- mempermudah komunikasi

- dapat digunakan dalam proses rekrutmen karyawan
 - dapat digunakan dalam penegakan hukum dan investigasi
 - menambah lapangan pekerjaan
- sedangkan dampak negatifnya:
- mempengaruhi kesehatan emosional
 - hoax
 - Hate Speech
 - Pencurian data

E. Informasi Pribadi Dan Hukum Privasi

Informasi pribadi adalah informasi tentang diri seseorang. Informasi pribadi dikenal dengan dua istilah yaitu informasi personal dan informasi private. informasi personal adalah Informasi pribadi yang tidak dapat digunakan untuk mengidentifikasi seseorang. sedangkan informasi private adalah informasi tentang seseorang yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi seseorang. Informasi pribadi dilindungi hukum yang disebut dengan hukum privasi.

hukum privasi adalah hukum yang merujuk pada pengelolaan, penyimpanan, dan penggunaan Informasi pribadi.

The Universal Declaration of Human Rights Menyebutkan bahwa setiap orang memiliki hak atas privasi tetapi interpretasi dari hak ini berbeda di tiap negara.

tiga aspek kunci privasi yang harus dijaga diantaranya seperti berikut:

- Kebebasan dari gangguan. kebebasan ini adalah kebebasan bagi setiap manusia untuk sendiri tanpa diganggu oleh orang lain.
- melindungi dan mengendalikan informasi tentang diri sendiri.
- bebas dari pengawasan (diikuti, dilacak, diawasi, disadap)

Kemajuan teknologi informasi memang memunculkan risiko baru di konteks privasi. Sadarkah kalian ketika menggunakan aplikasi yang kalian install di Smartphone kalian berarti kalian telah menyetujui penggunaan data pribadi kalian untuk pihak ketiga?. ya walau memang tidak semua aplikasi mengaplikasikannya, namun sebagian besar begitu. sehingga muncul lah berbagai masalah baru seperti data-data tentang :

- Rekam medik kesehatan
- penyelidikan yang berkaitan dengan hukum dan kriminal
- Transaksi dan institusi keuangan
- ciri biologi seperti materi genetik
- tempat tinggal dan informasi geografis
- perilaku saat browsing di web

Cara mengatasinya bagaimana?

Pastikan sebelum kalian mengakses situs atau menginstal aplikasi, dilihat jelas memutus membutuhkan akses apa saja, jangan sampai kalian terkecoh, misalkan install game yang sama sekali tidak membutuhkan kamera untuk memainkannya, namun aplikasi tersebut ketika diinstal butuh akses ke kamera. ini mencurigakan, buat apa isi menggunakan kamera kan nggak dipakai main game.