



TUGAS MANAJEMEN

SDM

disusun oleh,
Lilies Prihantini
15.61.1493
Angkatan 20 - C

S2 MANAJEMEN PARIWISATA
STIEPARI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Makalah Pesawat Telepon ini.

Makalah ini merupakan salah satu tugas matakuliah MSI yang wajib ditempuh di Program Studi S2 Manajemen Pariwisata STIEPARI Semarang. Makalah ini disusun dengan sebaik - baiknya, melalui studi dari berbagai sumber informasi.

Dengan selesainya Makalah ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Solichoel Soekaemi, S.kom., M.MPar., selaku dosen matakuliah MSI, dan
2. Teman - teman angkatan 20-C Program Studi S2 Manajemen Pariwisata STIEPARI Semarang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari Makalah ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Terimakasih.

Jakarta, Juni 2016

Penulis

Telepon (*Telephone*) merupakan gabungan dari dua buah kata yang berasal dari Bahasa Yunani. “*Tele*” yang berarti jauh, dan “*phone*” yang berarti suara. Telepon merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan suara (terutama pesan yang berbentuk percakapan).

Sejak ditemukannya, telepon menjadi alat komunikasi yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Bagaimana tidak? Dalam hitungan detik, kita dapat menghubungi orang lain disebelah jalan, di kota lain, bahkan di negara dan benua lain dengan menggunakan telepon.

Lalu siapakah tokoh yang paling berjasa dalam penemuan telepon bagi dunia? Dikutip melalui berbagai sumber, Alexander Graham Bell merupakan sosok yang pertama kali menemukan dan mematenkan alat komunikasi telepon. Namun beberapa sumber mengemukakan bahwa tokoh sebenarnya yang pertama kali menemukan pesawat telepon adalah Antonio Meucci. Imigran Italia tersebut disebut telah menciptakan sebuah penemuan yang dinamakan “*Sound Telegraph*”. Akibat kekurangan biaya, Antonio Meucci tidak mendapatkan hak paten secara utuh atas ciptaannya. Pada tahun 1871, ia hanya mampu membayar hak paten sementara yang berlaku hanya untuk setahun.

Untuk mendapatkan tambahan dana, Meucci mencoba untuk mendemonstrasikan potensi penemuan “*Sound Telegraph*” nya serta membawa model dan segala keterangannya kepada wakil ketua perusahaan telegraf yang paling berkuasa pada masa itu, Western Union. Namun, setiap kali Meucci hendak menemui Edward B. Grant, wakil ketua perusahaan Western Union, selalu mengatakan bahwa dia tidak memiliki waktu. Pada tahun 1874, ketika Meucci ingin meminta kembali semua materi penemuan ciptannya di perusahaan tersebut, mereka mengatakan bahwa materi milik Meucci telah hilang.

Pada tahun 1876, Alexander Graham Bell dan rekannya Thomas Watson, menyangkal nama sebagai penemu telepon. Setelah Meucci mengetahuinya, ia memanggil seorang pengacara untuk memprotes dan menggugat Kantor Paten dan perusahaan Western Union di Washington, Amerika Serikat. Namun Meucci mengalami kekalahan pada persidangan kasus ini.

Setelah konflik antara Alexander Graham Bell dengan Western Union muncul dan terdengar oleh publik, baru terungkap bahwa Bell sebelumnya telah menyetujui membayar dua puluh persen keuntungan komersil atas “penemuannya” selama 17 tahun kepada perusahaan Western Union.

Berdasarkan jaringannya, pesawat telepon dibagi menjadi 3 , yaitu:

1. Telepon Kabel

Terlepas dari perdebatan siapa pencipta temuan telepon, pada tahun 1877, perusahaan telekomunikasi The American Bell, diizinkan mengembangkan sistem komunikasi untuk kepentingan bisnis. Hasilnya pada tahun 1878, sepuluh ribu telepon kabel dapat digunakan masyarakat. Pada 1899, AT&T atau The American Telephone & Telegraph Company telah mandapatkan aset dan hak paten dari perusahaan The American Bell. "*Amplifiers electric*" pertama kali dipraktikkan oleh AT&T pada tahun 1913. Sistem ini memungkinkan adanya hubungan telepon antara - benua. Pada tahun 1927, AT&T memulai proyek layanan telepon lintas - atlantik di London dengan menggunakan dua jalur radio. Namun proyek ini masih jauh dari ideal karena, banyak terjadi gangguan dalam radio, berkapasitas kecil, dan biaya telepon yang sangat mahal. Kemudian proyek ini dipindahkan menjadi lintas - pasifik pada tahun 1964. Hingga pada tahun 1969, pengguna telepon di Amerika telah mencapai 90%, serta AT&T menjadi laboratorium sistem telepon terbaik di dunia.

2. Telepon Selular

Tahun 1910, cikal bakal telepon seluler ditemukan oleh Lars Magnus Ericsson, yang merupakan pendiri perusahaan Ericsson. Pada tahun 1921, Ericsson membuat telepon berfrekuensi dan dipasang di seluruh mobil kepolisian Detroit Michigan. Tahun 1960, perusahaan Fennis Cable Works asal Finlandia, yang semula bergerak di bidang kabel, melakukan ekspansi dengan mendirikan perusahaan elektronik yang bernama Nokia sebagai perusahaan pembuat telepon seluler. Tahun 1971, Martin Cooper dari Motorola Corp. dibantu oleh perusahaan The Bell Labs, mengenalkan telepon genggam dengan berat 800 gram. Penemuan tersebut diklaim sebagai penemuan ponsel yang pertama kali. Sejak saat itu, perkembangan ponsel atau telepon selular menjadi sangat pesat yang didominasi oleh tiga perusahaan ponsel terbesar yaitu, Motorola, Ericsson, dan Nokia.

3. Telepon IP

Telepon IP (Internet Protocol) dikembangkan oleh VocalTec sejak tahun 1995. VocalTec merintis pasar telepon IP dengan suatu perangkat lunak (*software*) untuk menghubungkan koneksi suara di antara dua komputer melalui jaringan internet. Syarat dasar penggunaan telepon jenis ini adalah komputer yang terhubung ke internet dengan piranti lunak khusus.

Dengan segala aktifitas dan mobilitas manusia yang semakin tinggi, kebutuhan akan perangkat telekomunikasi elektronik yang mudah dibawa kemana - mana tanpa menggunakan kabel tentu akan semakin tinggi. Maka dari itu, telepon genggam atau

telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (hp) terus berkembang dan memenuhi kebutuhan manusia.

Mulanya ponsel berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon. Fungsi tersebut terus berkembang menjadi mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service, SMS*). Perkembangan ponsel dari generasi 0 (0-G), menjadi 1-G, 2-G, 3G, dan 4G sangatlah cepat. Kini, ponsel atau yang lebih dikenal dengan istilah ponsel cerdas (*smartphone*), menawarkan bermacam - macam inovasi atas jasa dan layanannya kepada seluruh penggunanya di dunia. Fitur - fitur yang terus berkembang, seperti menangkap siaran Radio dan Televisi, perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan video, kamera digital, permainan (*game*), dan layanan internet (WAP, GPRS, 3G). Layanan internet pada *smartphone* semakin memudahkan dan memanjakan para penggunanya. Kini pengguna *smartphone* dapat melakukan panggilan suara (*voice call*) dan (*video call*) secara gratis, melakukan pencarian informasi dengan cepat, bertukar pesan dan mengobrol (*instant messenger* dan *chatting*), bahkan melakukan transaksi pembayaran dengan internet.

Kini, berbagai perusahaan telepon selular, menanamkan fitur komputer ke dalam *smartphone* melalui sebuah *chip processor*, sehingga para penggunanya dapat mengubah fungsi ponselnya menjadi komputer berukuran kecil. Inovasi tersebut semakin membantu manusia dalam melakukan semua pekerjaannya, hanya pada sebuah perangkat di satu tempat dalam waktu yang singkat.

Di Indonesia, pengguna *smartphone* bertumbuh dengan sangat pesat. Menurut data statistik Kementerian Komunikasi dan Informatika, pengguna *smartphone* di Indonesia hingga tahun 2016 berjumlah 65 juta. E-Marketer, sebuah lembaga riset digital marketing, memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.

Namun, perkembangan ponsel tentu memiliki dampak negatif pula bagi para penggunanya. Tak bisa dipungkiri, ketergantungan manusia pada *smartphone* mulai mengkhawatirkan. Berbagai kegiatan mendasar seperti komunikasi dilakukan menggunakan *smartphone*. Bahkan, kegiatan sesederhana menyapa teman atau sahabat pun, dilakukan menggunakan layanan *instant messenger* dalam *smartphone*. Hal tersebut tidak hanya sekedar ditanggapi, namun kini dikeluhkan oleh publik. Akibat ketergantungan pada *smartphone* di genggam, banyak orang cenderung mengacuhkan lingkungan di sekitarnya. Tidak lagi heran melihat sebuah keluarga duduk di bersama di meja makan, namun tidak terdengar topik pembicaraan akibat masing - masing anggota keluarga sibuk dengan kegiatan yang dilakukan di dalam

smartphone nya. Tidak sampai disitu, ketergantungan pada *smartphone*, turut menyumbangkan angka penyebab kecelakaan di jalan raya yang paling tinggi, selama lima tahun kebelakang.

Smartphone memang memberikan berbagai kepraktisan dalam melakukan berbagai hal. Namun, melakukan berbagai hal tanpa *smartphone*, akan menghasilkan ide - ide kreatif dan berbeda dari orang lain.



DAFTAR PUSTAKA

Hendry, 2006. Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penerbit: Erlangga, Jakarta

Pinurbo, Joko. 2003. Telepon Genggam. Kompas, Jakarta.

id.wikipedia.org/wiki/Telepon

id.wikipedia.org/wiki/Telepon_genggam

id.wikipedia.org/wiki/Antonio_Meucci

suog.co/penemu-dan-sejarah-pesawat-telepon.html

kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia

www.kompasiana.com/manusia-dan-smartphone