



DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

Bab 8



ANGGOTA KELOMPOK

Maliq Abbyzandharu Kazuo Absen 18


Kalevi Davio Omari Absen 14



A. PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Teknologi Informasi (TI) adalah teknologi yang menggunakan komputer untuk menyimpan, mengambil, dan mentransmisikan (mengirimkan) data atau informasi. 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.

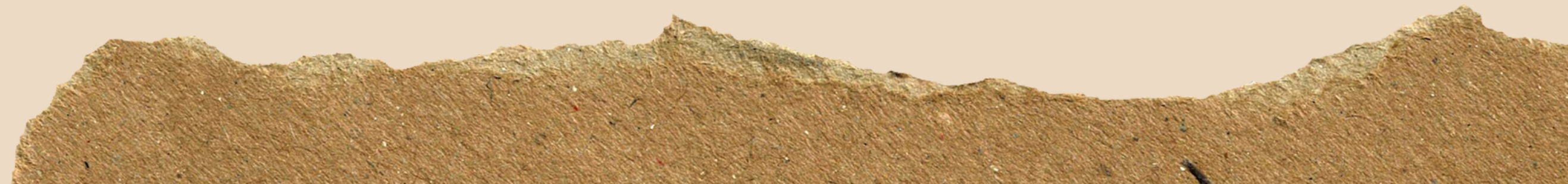
Manusia sebenarnya telah melakukan pekerjaan menyimpan, mengambil, memanipulasi, dan mentransmisikan informasi sejak zaman bangsa Sumeria di Mesopotamia mengembangkan tulisan pada sekitar 3.000 SM.



1. PENGARUH TIK TERHADAP KEHIDUPAN MASYARAKAT



TIK memungkinkan kita membaca informasi terkini dari berbagai media besar dan koran terkemuka dengan hanya sekali klik pada gadget kita. Saat ini, TIK sangat membantu kita dalam melaksanakan aktivitas keseharian kita. Contoh pengaruh TIK dalam kehidupan kita ialah sebagai berikut.



A. AKTIVITAS KESEHARIAN

B. PENDIDIKAN/E-LEARNING

C. KESEHATAN

E. PEKERJAAN

D. PERDAGANGAN



nk, cl
way.
ey I
ed car
with m
ome of
hen a
you m
ead, l
to
ootpath
oint; do



2. DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

dampak positif

seperti meningkatnya produktivitas, efektivitas, dan efisiensi.

TIK juga memiliki dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi tatap muka langsung (face-to-face), dan banyak beredarnya berita bohong di internet.

a. Dampak Positif

1. Pengelolaan kegiatan keseharian.
2. Komunikasi dan hubungan sosial:
3. Pencarian informasi dan berbagi informasi:
4. Hiburan:
5. Pendidikan:

b. Dampak negatif

1. Penyebaran informasi yang salah:
2. Kecanduan internet dan game:
3. Cyberbullying:

B. KOLABORASI DI DUNIA MAYA

Kolaborasi maya yang sering disebut juga kolaborasi virtual/daring adalah melakukan kerja bersama dengan orang yang berbeda tempat dan waktu untuk menyelesaikan tugas menggunakan perkakas tertentu.

Praktik baik dalam kolaborasi maya seperti berikut.

1. Menentukan tujuan dan fokus:
2. Menyepakati dokumentasi kegiatan kolaborasi:

perkakas yang saat ini dapat digunakan untuk kolaborasi daring di antaranya sebagai berikut.

1. Google:
2. Microsoft:
3. Zoom:

hambatan dalam kolaborasi maya
sebagai berikut

1. Perbedaan waktu
2. Koneksi internet:



Teknologi yang berkembang pada 3 tahun belakangan ini di dominasi oleh beberapa hal, di antaranya seperti berikut.

1. Kecerdasan Buatan:
2. Internet of Things
3. Virtual/Augmented Reality:





C. MEDIA SOSIAL



Media sosial adalah media interaktif yang memungkinkan penggunaanya untuk berkreasi, menuliskan ide dan ekspresi, serta membagikan informasi tersebut dalam komunitas virtual. Media sosial sering disebut sebagai produk Web 2.0, di mana pengguna dapat menciptakan kontennya sendiri. Media sosial pertama kali ditemukan sejak dibuatnya GeoCities.

Aplikasi media sosial yang memiliki banyak pengguna di antaranya adalah:

No	Nama Aplikasi	Deskripsi Ringkas
1.	Facebook	Layanan <i>social networking</i>
2.	Youtube	Layanan berbagi video

Dampak positif media sosial di antaranya seperti berikut:

1. Kedekatan sosial antarpenggunanya.
2. Mempermudah komunikasi.
3. Proses rekrutmen karyawan.



dampak negatif dari media sosial di antaranya seperti berikut:

1. Pengaruh terhadap kesehatan emosional.
2. Berita bohong atau berita palsu, dan hate speech.
3. Pencurian data.

D. INFORMASI PRIBADI DAN HUKUM PRIVASI

Informasi pribadi adalah informasi tentang diri seseorang. Informasi pribadi dikenal dengan dua istilah yaitu informasi personal dan informasi privat. Informasi personal adalah informasi pribadi yang tidak dapat digunakan untuk mengidentifikasi seseorang, sedangkan informasi privat adalah informasi tentang seseorang yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi seseorang.



1. Hukum Privasi

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

Tiga aspek kunci privasi yang harus dijaga di antaranya seperti berikut.

1. Kebebasan dari gangguan.
2. Melindungi dan mengendalikan informasi tentang diri sendiri.
3. Bebas dari pengawasan

2. Persetujuan yang Diinformasikan

Setiap orang bisa jadi memiliki keinginan yang berbeda atas privasi informasi. Ada orang yang tidak terlalu memikirkan privasi data dengan mengungkapkan data rinci mereka di sosial media.

Pengumpulan informasi yang tidak terlihat adalah pengumpulan informasi pribadi tanpa sepengetahuan pemilik informasi.

Sebagai contoh, misalnya sebuah perusahaan menawarkan aplikasi gratis yang mengubah kursor peramban web menjadi karakter kartun. Jutaan orang meng-install program tersebut, tetapi kemudian diketahui bahwa ternyata program tersebut mengambil data situs web yang dikunjungi penggunaanya, bersama dengan nomor identiikasi pengguna dan mengirimkannya ke perusahaan.

Masalah privasi informasi sering muncul dari berbagai sumber, di antaranya seperti berikut.

1. Rekam medik kesehatan
2. Penyelidikan yang berkaitan dengan hukum dan kriminal
3. Transaksi dan institusi keuangan
4. Ciri biologis seperti materi genetik
5. Tempat tinggal dan informasi geograis
6. Pelanggaran privasi
7. Perilaku saat browsing di web
8. Riset akademik
9. Kebijakan untuk melindungi data pribadi

SEKIAN DARI KAMI DAN
TERIMA KASIH