

MODUL PENGABDIAN MASYARAKAT “INTERNET DENGAN CERDAS DAN BIJAK DISAAT PANDEMI COVID 19”



1. Sekilas mengenai Internet



Internet. Siapa yang saat ini tidak mengenal Internet. Dengan adanya Internet, kita

dapat mengirim e-mail, melakukan panggilan melalui Internet, mendiskusikan topik yang kita minati bahkan perbankan dan bisnis menjadi virtual dengan adanya

Internet. Konsep Internet sendiri pada awalnya hanyalah sebuah konsep di angan – angan pada tahun 1957.

Dengan semakin menguatnya ketegangan antara Amerika dan Uni Soviet, Amerika

pada tahun 1958 mendirikan *Defense Advanced Research Project Agency* (DARPA)

pada bulan Februari 1958. Pada tahun yang sama, konsep jaringan komputer antar Universitas dan Lembaga Pemerintahan direalisasikan dengan nama Arpanet.

Selain Arpanet juga terdapat konsep jaringan militer yang dibuat oleh RAND Corporation di Amerika, jaringan komersial yang diinisiasi oleh National Physical Laboratory di Inggris dan jaringan ilmu pengetahuan dengan nama Cyclades yang diinisiasi oleh Institut de Recherche d'informatique et d'Automatique di Prancis. Pendekatan komersial-militer-ilmiah merupakan dasar untuk Internet Modern.

Dengan ketiga pendekatan tersebut, dimunculkanlah fitur – fitur yang mendukung Internet Modern saat ini yaitu : IMP-subnet, TCP/IP, Packet Switching, munculnya konsep jaringan internet terdistribusi, dan dengan munculnya konsep inter-net (jaringan komputer yang menghubungkan satu jaringan dengan jaringan lainnya), Internet dapat dimungkinkan hingga saat ini dan menjadi bagian dari hidup kita sehari – hari.

Untuk Indonesia sendiri, terdapat sebuah infografis yang dapat menggambarkan kondisi Internet di Indonesia sebagai berikut:

2. Layanan dan Fitur Internet

a. Situs Website



Situs Website adalah alamat sekaligus tampilan maya atau halaman yang berisi berita, informasi dan keterangan sebagai “company profile” beserta berbagai fitur

layanan dari sebuah media, organisasi, perusahaan, kantor/instansi/dinas pemerintahan/ badan hukum lain.

secara terminologi , website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam Internet.

Website terdiri dari beberapa jenis, tergantung pada tujuan dan kebutuhan dari si pemilik website. Berikut ini adalah beberapa jenis website:

- **Website Pribadi/Personal**

Penggunaan dan tujuan suatu website tergantung pada si pemilik website. Untuk website personal atau pribadi, biasanya digunakan untuk berbagi

(*sharing*). Apakah itu berbagi ilmu dan pengetahuan, pengalaman, maupun tips dan trik yang dimiliki. Jenis website pribadi/personal ini biasanya adalah sebuah blog dimana sebagian besar isinya adalah kumpulan artikel miliknya sendiri atau yang ditulis orang lain. Biasanya si pemilik website

mendapatkan penghasilan dari iklan yang ditampilkan di websitenya

dan/atau dari donasi/sumbangan dari pengunjung websitenya. Si pemilik

website selain menampilkan iklan di websitenya, dia juga mungkin menjual produk/jasanya sendiri dan/atau produk/jasa pihak lain sebagai reseller atau afiliasi.

- **Website Perusahaan (Company Profile)**

Untuk website perusahaan, ada beberapa jenis website yang digunakan

tergantung pada tujuannya. Ada perusahaan yang menggunakan website hanya sebagai company profile saja. Yaitu hanya untuk menyampaikan

informasi-informasi tentang perusahaan itu sendiri. Bisa jadi hanya terdiri 4-5 halaman statis yang dipisah menjadi 4-5 menu yaitu “Home,” Produk,” “Profile,” dan “Contact us,” bisa juga ditambah dengan menu “Service.”

Website jenis company profile ini tergantung pada seberapa banyak

informasi yang ingin ditampilkan pada websitenya. Dan tergantung kepada perusahaan itu sendiri apakah perusahaan besar, perusahaan menengah, atau perusahaan kecil. Juga tergantung kepada jumlah produk/jasa yang dimiliki dan juga seberapa banyak informasi yang ingin ditampilkan untuk masing-masing produk/jasa yang dimiliki.

- **Website Organisasi**

Jenis website organisasi ini memang mirip dengan website company profile. Tetapi, tentu saja tergantung dari organisasi itu sendiri dan tujuan didirikan websitenya. Dan tergantung pada seberapa banyak informasi yang ingin disampaikan. Apakah website tersebut hanya sebagai penyampaian informasi dan penjelasan tentang organisasi tersebut, dan/atau sebagai penggalangan dana, massa, dan petisi.

- **Website E-Commerce atau Toko Online**

Website e-commerce atau toko online adalah suatu website yang bertujuan untuk menjual satu atau lebih barang dan/atau jasa dengan menggunakan media elektronik sebagai media penyampaian informasi dan/atau media transaksi barang/jasa tersebut. Transaksi pada website e-commerce atau toko online dapat dilakukan dengan cara langsung pada website tersebut dengan menggunakan kartu kredit atau layanan perbankan online. Atau dengan menggunakan transfer melalui rekening bank atau menggunakan jasa perbankan lainnya.

Sayangnya hanya 1 persen dari pengguna Internet di Indonesia yang secara langsung melakukan transaksi pada website e-commerce atau toko online. Ini disebabkan oleh tingkat kepercayaan pengguna Internet di Indonesia atas layanan perbankan online yang masih rendah. Walaupun begitu, trend baru-baru ini mengatakan bahwa semakin banyak transaksi yang terjadi pada website e-commerce atau toko online. Saat ini mayoritas transaksi pada website e-commerce atau toko online menggunakan transaksi dengan transfer bank. Ini juga hanya terjadi pada website e-commerce atau toko online yang sudah terpercaya dan/atau website e-commerce atau toko online yang mempunyai toko, kantor atau outlet yang juga melakukan transaksi secara offline.

Pada website e-commerce dengan multi seller (penjualnya lebih dari satu), biasanya dilakukan pertemuan antara penjual dengan calon konsumen secara offline terlebih dahulu. Setelah itu barulah transaksi tersebut dapat dilakukan. Metode transfer bank pada website seperti ini biasanya terjadi pada penjual-penjual yang sudah dipercaya. Yang paling diperlukan pada website e-commerce adalah kepercayaan. Kepercayaan ini bisa dilihat selain dari desainnya yang tidak “main-main” atau “asal-asalan”, juga dari reputasi dan sistem keamanan yang dimilikinya.

- **Website Berita**

Website berita adalah suatu website yang sebagian besar isi atau kontennya adalah berita. Website berita pada dasarnya sama dengan website yang menyediakan informasi. Website berita sebagian besar mempunyai wartawannya sendiri untuk menyuguhkan berita di websitenya. Walaupun

ada juga yang hanya mengumpulkan berita dari website-website berita lainnya. Website berita di Indonesia biasanya dimiliki oleh perusahaan media massa (media cetak, radio, maupun televisi). Tetapi, bisa juga dimiliki oleh wartawan atau sekelompok wartawan.

b. E-mail



E-mail adalah surat elektronik yang dikirim dan diterima di komputer atau selular melalui jaringan internet. Dalam dunia modern yang dituntut serba cepat, manfaat e-mail sangat luar biasa, bisa menghemat waktu, tenaga dan uang untuk bertukar informasi dengan rekan-rekan kita di bagian belahan dunia

yang tidak bisa terjamah dengan mudah. Bahkan dengan surat elektronik ini kita bisa mencari teman baru sebanyak-banyaknya, karena di internet kita bisa dengan mudah menemukan profil-profil baru yang kita kehendaki, seperti tokoh publik, selebritis, atau orang-orang tertentu yang sulit kita bisa bergaul di dunia nyata.

Etika ber e-mail :

- Mulutmu adalah harimaumu. Ungkapan ini dimaksudkan agar kita menulis dengan bahasa yang sopan dan tetap menjaga etika berbahasa. Karena apa yang anda tulis akan mencerminkan kepribadian anda, sekaligus apa yang anda tulis bisa menjadi bomerang dan mengancam diri anda sendiri.
- Periksa dan pikirkan kembali sebelum e-mail dikirim/ send
- Tulislah judul pada e-mail yang akan dikirim,



sebab ini akan mempermudah penerima dalam menanggapi atau membalas email.

- Body reply jangan dikirim semua. Sebaiknya hapuslah sebagian body e-mail yang akan direply. Sisakan kalimat-kalimat yang perlu dijawab saja.
- Jaga account orang lain. Kalau akan mereply atau berkirim e-mail, jangan sertakan alamat – alamat e-mail dalam heading. Kalau itu terjadi, sama halnya anda telah memberikan alamat e-mail orang lain yang belum tentu dikehendaki oleh pemilik e-mail tersebut, seperti Anda memberikan nomor telepon atau alamat seseorang tanpa ijin dari pemilik nomor telepon

tersebut. Akibatnya account e-mail orang yang muncul di e-mail orang lain bisa tersebar luas, dibajak, dan disпам. Kalau terpaksa mengirim e-mail ke puluhan atau ratusan orang, gunakan header BCC (blind carbon copy),

supaya alamat-alamat e-mail yang banyak itu tidak muncul di halaman muka penerima e-mail anda, sehingga bila terjadi sesuatu anda tidak bisa disalahkan.

- Jangan memforward e-mail tanpa diedit. Kalau setting si penerima masih manual, pesan yang diforward itu pada setiap line akan dihiasi oleh tag

seperti ini: > . Usahakan tag – tag ini dibuang dulu biar e-mail kelihatan rapi dan enak dibaca.

- Awas e-mail TBC. Hati-hati apabila menerima e-mail yang menyuruh anda untuk meneruskannya ke sejumlah orang supaya bernasib baik dan kalau tidak diteruskan ke sekian orang, maka akan ketimpa sial. E-mail semacam ini jangan ditanggapi. Ini namanya e-mail TBC (takhayul, bid'ah dan khurafat). Teruskan saja ke tong sampah.
- Pendengar yang baik. Maksudnya adalah menjadi pembalas e-mail yang baik. Ketika seorang teman sedang bahagia dengan berbagi cerita panjang lebar, tidaklah salah kalau kita menanggapi atau membalasnya dengan

bahasa yang enak dibaca dengan sedikit kata yang panjang dan tidak dengan kata singkat, seperti gitu toh? Sehingga teman merasa dihargai.

- Bersabarlah menunggu balasan. Positive thingking, husnudzon atau berprasangka baik ketika e-mail kita tidak dibalas. Dan bila memang penting tidak ada salahnya kalau anda call atau sms lewat HP bahwa anda telah mengirim e-mail.

Tips mengatasi spam

Spam adalah e-mail sampah yang kerap datang bertubi-tubi tanpa dikehendaki. Isi dari spam tersebut bermacam-macam, dari menawarkan produk / jasa

hingga penipuan berkedok kerjasama bisnis, dari tawaran multi-level marketing hingga penyebaran virus.

Beberapa Tips mengatasi spam adalah sebagai berikut :

- Bila kita menerima e-mail spam atau phising segera hapus e-mail tersebut.
- Bila menerima kiriman e-mail dari orang yang tidak dikenal, jangan

memberikan respon apapun dan segera hapus e-mail tersebut.

- Bila ada e-mail spam yang meminta kita untuk melakukan “remove”, “unsubscribe” atau sejenisnya tidak usah direspon, karena justru akan

semakin banyak e-mail spam yang akan memenuhi mailbox kita. Hapuslah segera e-mail tersebut.

- Miliki beberapa alamat e-mail yang berbeda sesuai keperluan, seperti e-mail untuk keperluan sekolah (atau pekerjaan), e-mail untuk bergabung di suatu mailing list tertentu, atau untuk mengisi formulir online dari sebuah situs.
- Hindari memberikan alamat e-mail pribadi ke orang yang tidak dikenal termasuk memasang di situs seperti Blog, Facebook, Twitter, Friendster, MYSpace dan sejenisnya.
- Jika harus mencantumkan alamat e-mail di situs ganti tanda @ dengan "(at)" agar tidak terbaca oleh program otomatis yang mendeteksi alamat email milik spammer.



C. Instant Messaging/Chat



Chat room, Yaitu aktifitas percakapan real time melalui internet berbasis teks antar dua orang atau lebih (kini telah berkembang ke layanan komunikasi audio video).

Beberapa manfaat chatting antara lain adalah :

- Sebagai sarana latihan berinteraksi dengan orang lain.
- Sarana komunikasi komersial, seperti penawaran, product knowledge transaksi penjualan, konfirmasi pembayaran dan lainnya.
- Wahana komunikasi berbagai kepentingan, baik atas nama pribadi maupun kelembagaan yang murah dan efektif.

Tips Bergaul di chat room

Sebagaimana wahana pergaulan lainnya baik yang nyata maupun yang maya, chatting juga ada aturan atau etikanya, seperti:

- Mulailah dengan salam, assalamu'alaikum (bagi muslim tentunya) selamat siang, pagi atau malam.
- Menggunakan bahasa sesuai dengan lawan bicara, memakai kata yang sopan.
- Siapa yang memulai sebaiknya dialah yang juga mengahiri.
- Berkomunikasi lewat chatting seperlunya, apalagi apabila lawan bicara sudah terkesan malas menanggapi.
- Gunakan kata singkatan yang sudah umum bagi semua orang, sehingga

tidak salah persepsi atau pemahaman bagi lawan bicara.

- Sabar menunggu balasan.
- Menggunakan waktu yang tepat. Banyak terjadi orang terlena karena

chatting, diluar kepentingan pekerjaan, sehingga pekerjaannya tertunda dan terganggu.

- Cek kembali apa yang Anda tulis sebelum send, benarkah apa yang akan disampaikan?

d. Blog

Blog adalah situs internet berisikan jurnal yang dibuat dan dipublikasi oleh individu atau kelompok. Blog biasanya dibuat sebagai aktualisasi, atau ekspresi pribadi atau sarana pengenalan sebuah lembaga.

Banyaknya blog-blog yang dikunjungi (diakses) oleh orang lain biasanya karena blog tersebut sering memuat artikel-artikel yang sangat diperlukan, seperti masalah kesehatan, pendidikan, sosial maupun yang bersifat umum. Semakin banyak artikel bagus yang ditulis dengan tema yang banyak dicari, maka semakin banyak pula orang yang berkunjung ke blog tersebut.

e. Situs Jejaring Sosial



Situs Jejaring Sosial adalah komunitas / jejaring sosial secara online di mana antar jejaring dapat saling berbagi konten seperti info personal, foto, video, musik, dan dapat saling memberi komentar. Situs-situs seperti facebook, twitter, linked in, path, youtube merupakan situs-situs jejaring sosial yang tengah populer.

Fenomena situs jejaring sosial

Situs jejaring sosial saat ini merupakan fenomena yang luar biasa. Pengguna situs jejaring sosial ini sekarang saja telah mencapai 58% dari total pengguna internet, dan ini akan terus berkembang sesuai laju perkembangan penggunaan internet.

Sebagai bagian dari penggunaan internet, situs jejaring sosial ini telah banyak membawa manfaat yang besar seperti:

- Bertemu teman lama.
- Menambah teman baru, Kita bisa memilih dan memilah siapa yang kita jadikan teman.
- Dengan semakin banyak teman kita semakin banyak wawasan.
- Dapat memasang dan menampilkan foto dan video.

Penyalahgunaan situs jejaring sosial

Seperti juga telepon dan alat komunikasi lainnya, situs jejaring sosial juga tergantung dari pemakainya. Bisa digunakan secara positif juga bisa untuk

kepentingan negatif, seperti yang pernah terjadi, sebuah jejaring sosial

diharamkan karena dianggap sebagai alat transaksi pelacuran. Namun semua itu harus dikembalikan lagi pada pemakainya.

Tips menggunakan situs jejaring sosial

Untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan situs jejaring sosial dan guna

terciptanya budaya INSAN yang baik, perlu diketahui beberapa tips seperti berikut ini:

- Pilih teman yang baik. Ini bisa kita lihat dari profil, maupun rujukan teman yang kita kenal baik.
- Lihat penampilan. Meski dalam internet seseorang tidak diwajibkan untuk jujur, tapi paling tidak dari foto-foto yang terlihat kita bisa menilainya.
- Lihat waktu. Banyak instansi di beberapa negara di dunia yang memblokir situs jejaring sosial, mengapa? Karena banyak mengganggu konsentrasi kerja. Sehingga kinerja menjadi menurun.
- Tidak semua informasi yang kita lihat dan kita ketahui lewat situs ini adalah benar. Jadi waspadalah.
- Berikan data tentang diri kita seperlunya saja.
- Jangan terpancing untuk mengikuti grup-grup dalam jejaring sosial yang bisa merugikan anda.
- Jadikan jejaring sosial untuk kemajuan diri anda, baik karir, wawasan keilmuan maupun ekonomi.
- Carilah perhatian dari teman dengan STATUS yang bermutu, dan tidak asal kontroversial.



f. File/Media Sharing



File/Media sharing adalah aktifitas berbagi file dan media antar pengguna melalui internet, seperti dokumen, software, gambar, musik, film, dll.

Kehandalan internet telah memberikan kepada kita kemudahan untuk memperoleh berbagai ilmu

pengetahuan dalam bentuk seperti buku elektronik atau e- book, yang berisi berbagai dokumen atau panduan

berbagai disiplin ilmu. Hal tersebut bisa menjadi solusi mahalnya buku yang tidak mampu terbeli. Kita juga bisa memperoleh berbagai gambar, film, software, atau musik yang kita suka dan tidak menyalahi aturan dan perundang

– undangan yang berlaku. Dengan cara mengaktifasi sebuah situs, secara

berkala kita juga bisa memperoleh berbagai gambar yang mungkin bisa kita koleksi untuk beberapa keperluan secara free.

Tidak sembarang kirim

Mengirim gambar, atau membuat akses agar orang lain bisa menerima gambar, video atau lampiran ada aturan main dan hukumnya. Hal tersebut menyangkut masalah hak cipta, konten illegal seperti pornografi, download lagu ilegal dan lainnya. Karenanya, pastikan bahwa video, foto atau dokumen yang akan anda kirim adalah sah untuk dibagikan/ sharing.

g. Transaksi Online

Transaksi Online adalah transaksi jual-beli dan pembayaran antar pihak melalui internet, termasuk di dalamnya e-commerce dan e-payment / e-banking.

Sistem ini sangat menguntungkan karena kemudahan yang didapat, seperti efisiensi waktu dan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Bagi

perbankan sendiri bisa memperkecil investasi, karena semua biaya ditanggung oleh nasabah. Namun kecanggihan ini ibarat buah simalakama. Satu sisi menguntungkan, namun sebaliknya sistem ini rawan terhadap kejahatan elektronik, untuk itu kita juga harus memahami cara bertansaksi online secara aman.

Pemerintah telah mengatur penyelenggaraan Certification Authority (CA) oleh Trusted Third Party (pihak ketiga terpercaya) yang menyediakan layanan keamanan yang dapat dipercaya oleh para pengguna dalam menjalankan pertukaran informasi secara elektronik. Logo sertifikasi kehandalan (trust mark) pada homepage pengguna dapat memberikan rasa aman dalam bertransaksi online.

Tips bertransaksi online secara aman :

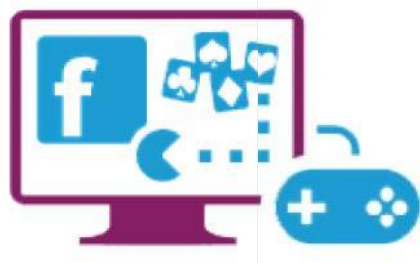
- Bertransaksi disitus yang menggunakan domain .id
Situs yang menggunakan domain .id sudah terdaftar dan resmi diakui oleh Pemerintah.
- Bank dengan second autofication
Daftarkan layanan internet banking Anda ke bank yang telah menggunakan second autofication, atau yang biasa disebut Token. Token berfungsi sebagai bentuk proteksi tahap dua selain ada username dan password. Melalui piranti tambahan ini nasabah akan lebih aman bertransaksi. Token ini bisa berbentuk fisik atau SMS. Dengan SMS Anda bisa memanfaatkan handphone untuk autofication tersebut
- Awas Domain palsu – Serupa tapi tak sama
Perhatikan situs korporasi yang melayani internet banking nasabah. Banyak ditemui kasus, sindikat mengkloning situs salah satu perbankan. Bentuk, warna, kanal serta fitur dibuat serupa namun tidak sama. Pastikan situsnya aman dan dilengkapi **SSL** (Secure Socket Layer). Dapat dilihat pada tulisan awal dari URL situs tersebut harus **https** dan bukan http.
- Jangan asal bayar
Tidak semua situs komersial yang menawarkan berbagai kerjasama atau penawaran itu benar adanya, segala sesuatunya perlu dipastikan



kebenarannya, sehingga anda tidak begitu saja melakukan transaksi online.

- Pastikan keamanan komputer
Komputer publik dapat dipasang aplikasi tersembunyi untuk memata-matai apa yang anda lakukan, misalnya merekam huruf dan angka yang anda ketik di komputer (key logger) untuk mengetahui PIN, password, dll. Pastikan anda menggunakan komputer terpercaya.
- Lebih aman di situs berbayar
Jangan bertransaksi di situs dengan hosting gratisan, yang biasa ditandai dengan nama domain yang berakhiran panjang atau tidak familier (bukan .com, .net, co.id, .ws, dll).
- Jangan lupa sign out
Biasakan melakukan sign out atau log out setelah selesai transaksi. Hapus juga jejak aktifitas transaksi secara periodik, misalnya menghapus cookies dan history melalui menu tool -> clear private data pada browser anda.
- Pilih toko online terpercaya
Jika membeli barang melalui toko / penjual online, pastikan toko /penjual tersebut dapat dipercaya dan barang yang akan dibeli memiliki spesifikasi yang jelas dan sudah dipahami.
- Lebih aman di situs yang memiliki trust mark digital.
Perhatikan homepage toko online apakah sudah memiliki CA (Certification Authority) dengan logo trust mark digital yang memberikan jaminan keamanan bertransaksi.

h. Online Game



Merebaknya online game ternyata juga telah mengalihkan kebiasaan anak-anak dari playstation ke online game. Hal yang positif adalah mereka lebih bisa berinteraksi dengan banyak teman. Paling tidak akses internet yang mereka lakukan adalah suatu yang bernilai tidak negatif. Namun dari sisi lain online game ini juga setali tiga uang

dengan PS, yaitu kecanduan, pikiran hanya terkonsentrasi pada online game dan anak menjadi malas belajar.

Karena itu, para orang tua harus menekankan kedisiplinan pada anak-anaknya untuk tetap belajar pada waktunya dan juga harus pandai-pandai mengawasi putra-putrinya dalam bermain online game. Jenis permainan apa yang mereka akses, termasuk bila online game tersebut mengandung konten porno atau ada unsur judi, jadi tetap waspada!!

Beberapa contoh online game yang bersifat edukatif :

- <https://apps.facebook.com/gameinsan>
- <https://apps.facebook.com/duniaorbit>

3. Manfaat Internet



Internet merupakan media penyaji informasi yang sangat luas, kehadirannya bak jendela dunia yang membuka cakrawala, menembus batas, dan membukakan kebekuan sumber informasi.

Masalah apapun yang kita inginkan, internet akan menyajikannya bahkan lebih dari apa yang kita pikirkan. Internet tak mengenal batas usia, strata sosial, pendidikan, sekat teritorial bahkan waktu. Sehingga siapapun, kapanpun dan di manapun dapat mengakses informasi lewat internet sesuai keperluan dan

keinginannya dengan biaya yang sangat murah. Internet menyediakan berbagai

kemudahan tanpa batas waktu dan ruang.

Penggunaan internet secara positif tentunya dapat memberikan manfaat yang

sangat besar bagi penggunanya karena bisa meningkatkan daya kompetisi nilai kehidupannya, baik secara

keilmuan, kerohanian, ekonomi, cakrawala pemikiran maupun berbagai kebutuhan informasi lainnya.

Beberapa manfaat yang dapat diambil dengan menggunakan Internet :

- a. Sumber ilmu pengetahuan dan sarana pembelajaran yang dapat diperoleh dengan mudah.
- b. Korespondensi dan pertukaran data digital dengan pihak lain dapat dilakukan dengan mudah, murah, dan cepat menggunakan layanan e-mail atau file sharing.
- c. Komunikasi langsung (via text, audio, atau video) secara real time dapat dilakukan dengan biaya yang sangat murah bahkan gratis menggunakan layanan instant messenger dan telepon VoIP.
- d. Data dan informasi terkini dapat diperoleh dengan sangat cepat dari berbagai sumber informasi, di dalam dan luar negeri, dengan mengakses berbagai situs berita dan informasi.
- e. Mudah dalam mencari dan memperoleh sumber referensi untuk keperluan pendidikan secara lengkap dengan menggunakan mesin pencari.
- f. Lebih cepat dan mudah dalam memperluas jaringan pertemanan secara nasional dan global dengan menggunakan berbagai situs pertemanan.
- g. Dapat memperoleh beragam hiburan dengan variasi yang sangat banyak dari seluruh dunia dengan mengakses situs video sharing, online radio, dll.
- h. Transaksi bisnis dapat dilakukan lebih cepat dengan menggunakan layanan e-commerce, online banking, dll.
- i. Sarana promosi ataupun komunikasi bagi berbagai produk, institusi bisnis

- (perusahaan), lembaga pendidikan, lembaga pemerintah, lembaga sosial.swasta maupun
- j. Sarana apresiasi seni budaya, sarana komunikasi pertemanan seperti yang tengah marak dewasa ini seperti: facebook, twitter, kaskus, friendsetter dan lainnya.
 - k. Bahkan sekarang banyak muncul lembaga maya, artinya hanya ada di internet, seperti pesantren virtual, konsultasi rohani virtual, lembaga kursus virtual dan lainnya.

4. Informasi adalah Aset



Seperti aset penting lainnya dalam bisnis, informasi adalah aset yang memiliki nilai bagi orang atau organisasi untuk mencapai tujuannya. Oleh sebab itu informasi harus diproteksi secara proper sesuai dengan resikonya. Proteksi yang diberikan pada

informasi meliputi **kerahasiaan (confidentiality)**, pesan hanya bisa terbaca oleh penerima yang berhak; **keutuhan (integrity)**, pesan yang diterima tidak

berubah; **ketersediaan (availability)**, pesan dapat tersampaikan ke penerima; dan **nirsangkal (non repudiation)**, pesan terkirim tidak dapat disangkal oleh pengirimnya.

Gangguan keamanan informasi

Gangguan terhadap informasi dapat berupa ancaman ataupun serangan. Ancaman bisa bersum ber dari manusia itu sendiri ataupun dari alam. Ancaman dari manusia, biasanya karena tindakan ilegal seperti penyadapan data dan juga karena kelalaian atau ketidaktahuan, seperti :



- a. Password diketahui orang/pihak lain.
- b. Kebiasaan meninggalkan suatu sistem tanpa logout.
- c. Ingin menarik perhatian publik.
- d. Ingin coba – coba

Ancaman dari alam seperti temperatur panas atau dingin yang ekstrim,

kelembaban atau gas yang ekstrim, banjir, pipa bocor, anomali energi seperti petir, kegagalan listrik, bahkan karena organisme, bakteri dan serangga dapat mengganggu hingga merusak sistem dan teknologi informasi.

Bentuk Serangan yang Mengancam Informasi :

Interupsi : Denial of Service (DoS) , menghalangi akses pihak yang berhak dengan membanjiri permintaan akses fiktif.
Contoh : serangan TCP SYN, permintaan koneksi



jaringan ke server dalam jumlah besar.

Intersepsi : Packet Sniffing , mendengarkan dan merekam paket yang lewat pada media komunikasi. Contoh: menggunakan tools packet sniffer Etherreal, SmartSniffer, juga digunakan oleh admin jaringan untuk mendiagnosa kerusakan jaringan.



Modifikasi : TCP Hijacking, Virus Trojan, merekam pesan lalu memodifikasinya dan dikirim ke user tujuan. Contoh: Virus Trojan Horse, program tersembunyi yang biasanya menempel pada email atau free games software. Masuk ke sistem, mengakses file system, mencuri username dan password.



Fabrikasi : Paket Spoofing, mengubah alamat pengirim paket untuk menipu komputer penerima.



Untuk memberikan proteksi terhadap pemanfaatan Teknologi Informasi dan

Komunikasi, Kementerian Kominfo telah memiliki Tata Kelola Keamanan Informasi berdasarkan UU ITE No 11 Tahun 2008, Surat Edaran Kenkominfo No

05/SE/M.KOMINFO/07/2011 tentang Penerapan Tata Kelola Keamanan Informasi Bagi Penyelenggara Layanan Publik, dan

Standar Keamanan Informasi SNI 27001 tahun 2009 tentang Teknologi Informasi – Teknik Keamanan – Sistem Manajemen Keamanan Informasi - Persyaratan.

Adapun perlindungan terhadap informasi yang dapat kita lakukan sendiri adalah untuk berhati-hati terhadap ancaman yang ditimbulkan oleh tindakan manusia. Berhati-hati menggunakan internet dan bijak dalam berinternet.

INTERNET CAKAP

(INTERNET CERDAS, KREATIF DAN PRODUKTIF)

1. Internet Cerdas

Cerdas berarti Mampu memanfaatkan internet secara baik dalam arti tepat guna, aman sesuai etika, budaya, dan norma yang berlaku.

Pemanfaatan Internet secara Cerdas meliputi :

- a. Tidak mengumbar data pribadi yang penting di internet
khususnya di jejaring sosial;
- b. Tidak membalas email dari seseorang yang tidak anda kenal maupun mengunjungi situs link yang mencurigakan;
- c. Tidak mudah percaya begitu saja setiap informasi yang didapat dari internet;
- d. Gunakan tata bahasa yang baik selama berkomunikasi melalui internet;
- e. Perhatikan dan turuti hak cipta atas setiap konten yang berada di internet;
- f. Manfaatkan internet sebagai gudang ilmu yang dapat menunjang keseharian;
- g. Berpikir ulang dalam mempublikasikan sesuatu di internet, jangan sampai hal itu malah merugikan diri sendiri dan juga orang lain;
- h. Jika ingin membuat akun di internet, buatlah password yang sulit di tebak sehingga meminimalisir pencurian akun oleh orang lain; dan
- i. Gunakan akses internet seperlunya, agar tidak terlalu kecanduan.



Dalam berinternet, kita perlu mengetahui manfaat Internet. banyak manfaat yang kita bisa dapatkan yaitu mencari informasi, data, gambar dan pengetahuan, bermain secara online, mencari ilmu pengetahuan untuk belajar, dengan internet kita juga dapat mengkoleksi berbagai gambar dan musik namun perlu diingat bahwa koleksilah gambar dan musik yang legal. Dengan adanya jejaring sosial di internet kita dapat saling berkomunikasi dengan teman dan berkenalan dengan teman – teman baru di dunia maya. Yang paling utama, dengan internet kita dapat berkreasi dengan kreativitas dan inovasi yang dimiliki untuk menciptakan berbagai perangkat lunak, website, blog yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun orang lain.

Internet sendiri bak pedang bermata dua. Selain memberikan manfaat, internet juga memiliki bahaya yang mengancam kita setiap saat. Para Hadirin juga perlu mengetahui apa saja bahaya – bahaya yang ada di internet tersebut. Antara lain adalah :

- a. Cyber Bullying dimana terdapat kekerasan dan pelecehan melalui internet;



Cyber Bullying bisa dilakukan terhadap pribadi, keyakinan (SARA) atau institusi

apapun. Mediana bisa berupa e-mail, status di facebook, twitter, chatroom dan

sebagainya, baik yang melalui komputer ataupun telepon seluler.

Beberapa tujuan utama dari tindakan cyber bully adalah untuk:

- Pembunuhan karakter seseorang/ perusahaan.
- Kekuasaan,
- Dominasi,
- Mengontrol orang lain.
- Kesenangan pribadi (dilakukan oleh orang yang gila/Psikopat)

Institusi-institusi yang biasa diganggu adalah:

- Agama, untuk mengadu antar keyakinan
- Sekte/ Mazhab suatu agama agar tercipta permusuhan antar sekte/mazhab
- Suku, agar tercipta desintegrasi bangsa
- Perusahaan publik, terutama perusahaan berbasis informasi seperti stasiun TV

Tips untuk menghindari berbagai hal yang berkaitan dengan cyber bullying:

- Jangan merespon apa yang mereka tulis tentang diri kita, atau keyakinan kita.
- Jangan meyakini sebuah situs keagamaan yang tidak jelas benar siapa orang berada di balik situs tersebut, sehingga kita tidak tersesat.
- Jangan berinteraksi dan jangan ikut-ikutan terhadap komentar yang ada.
- Jadilah pengamat. Meskipun anda menjadi target dari perilaku bully.
- Hindari situs-situs berbau SARA yang suka memprovokasi.
- Kalau menerima e-mail hate/flare (e-mail yang menyatakan kebencian dan kemarahan) jangan membalas tetapi pelajari apa yang mereka lakukan adalah proyeksi dari perilaku mereka sendiri.
- Bila sebuah perusahaan mengadakan sayembara /kuis, coba tanyakan

langsung ke customer care yang bukan dari jalur telepon yang disebutkan dalam sayembara tersebut. Agar terhindar dari pemalsuan nomor telepon.

- Segera blokir aksi pelaku. Jika materi-materi pengganggu muncul dalam bentuk pesan instan, teks, atau komentar profil, gunakan tool

preferences/privasi untuk memblok pelaku. Segera tinggalkan chatroom jika terjadi saat chatting.

- Ketidak peduli kita atas serangan mereka, akan membuat mereka bosan sendiri.

- b. Cyber Fraud yaitu penipuan transaksi online dan berbagai informasi tidak benar yang beredar di Internet;

Tips untuk menghindari Cyber Fraud :

- Lindungi nomer kode PIN rahasia anda, jangan sekali-kali menuliskan PIN code atau password.
- Pastikan Hafal semua PIN anda, Buat PIN yang tidak bisa dipola oleh orang lain.
- Bila travelling jangan membawa kartu bank (debit card atau credit card) terlalu banyak, dan amankan semua dokumen yang anda bawa.
- Jangan ceroboh membuang sampah yang berisi dokumen pribadi.
- Waspadaai telepon/sms tidak jelas bila menawarkan hadiah.
- Lindungi data-data penting anda di internet, gunakan password.
- Segera laporkan jika menemukan adanya transaksi aneh.
- Hati-hati dengan orang disekitar ketika menggunakan PIN pada saat bertransaksi.
- Jangan menggunakan warnet untuk transaksi online, karena kita tidak tahu software yang diinstal di komputer tersebut sehingga kemungkinan bisa terjadi saving data otomatis untuk kepentingan tertentu.
- Fotocopy semua data anda, dan simpan copian tersebut dengan baik. Dan jangan meninggalkan copian tersebut meski kelihatan tidak jelas (buram).
- Bila telah bepergian cek balance ke Bank anda, apakah laporannya sesuai dengan yang telah anda transaksikan.



APAKAH ANDA TELAH MENJADI KORBAN CYBER FRAUD?

Pencurian identitas dapat saja terjadi meskipun sebenarnya anda telah berhati-hati. Apa yang

harus anda lakukan bila benar-benar telah menjadi korban Cyber Fraud?

- Bila curiga data pribadi anda telah dicuri untuk penipuan dan pencurian, segera bertindak dan cata korespondensi anda, lal



segera lapor Polisi.

- Bila Polisi tidak dapat menangkap pencuri identitas tersebut, berkas laporan Polisi dapat membantu anda berurusan dengan kreditur sebagai bukti telah terjadi tindak kriminal. Buat salinan berkas laporannya.
- Segera bicarakan dengan customer service, divisi keamanan atau divisi penipuan dari masing – masing kreditur, tindak lanjuti dengan surat. (Yang dimaksud kreditur adalah perusahaan kartu kredit, perusahaan telepon dan perusahaan sarana umum lainnya, bank atau pemberi kredit lainnya.)
- Tutup segera rekening anda yang telah tercemar, dan buka rekening baru dengan PIN yang tidak mudah ditebak, seperti tanggal lahir, nama anak, nomor ponsel, atau juga nomor yang berpola.

MENGENALI SITUS KOMERSIAL YANG TERPERCAYA

Internet memberikan begitu banyak informasi dan data dari berbagai belahan dunia, termasuk di dalamnya situs-situs yang bersifat komersial. Ketika kita mendapatkan sumber informasi, tidak ada filter yang menyaring informasi ini karena siapapun bisa menulis informasi di internet. Kita harus hati-hati dan bisa memilih dan memilah situs komersial yang bisa dipercaya agar tidak dirugikan secara materi.

Perlu diketahui bahwa informasi yang disediakan oleh kepentingan komersial biasanya menunjukkan hal-hal positif pada produk yang dipromosikan. Ingatlah bahwa selalu ada motif ekonomi di balik situs komersial yang menyediakan informasi. Tidaklah mungkin kekurangan nilai sebuah produk akan disebutkan dalam situs komersial tersebut, jadi jangan pahami apa yang ditulis sebagai bersifat ilmiah.



CIRI – CIRI SITUS KOMERSIAL YANG TERPERCAYA

Meskipun tidak semuanya yang memenuhi ciri – ciri di bawah ini benar, namun paling tidak sudah bisa dijadikan bahan pertimbangan sebagai situs yang bisa dipercaya :

- Bila kita mendapatkan situs atau web pada kemasan sebuah produk tentang produk tersebut, atau sebuah pamflet yang disebarkan di kantor mereka sendiri seperti Bank dan lainnya.
- Sebuah situs perusahaan yang sudah dikenal secara off-line.
- Situs yang mencantumkan data secara lengkap, alamat kantor, e-mail, telepon yang bisa dihubungi.
- Sudah terbukti memberikan sesuatu sesuai janji.
- Bisa didatangi keberadaannya.

- c. Porn atau Pornografi dimana banyak gambar – gambar bugil yang tidak senonoh maupun video asusila;



Tidak menutup kemungkinan ketika anak atau anggota keluarga kita tengah melakukan eksplorasi di internet bisa saja dia mendapatkan situs, chatroom atau mailling list yang mengeksplorasi fantasi seksual. Karena banyak

terjadi ketika mencari sesuatu dengan kata kunci di search engine misalnya: pelajar, tidak menutup kemungkinan yang muncul adalah pelajar ngesex, dan lainnya yang

berbau pornografi.

Beberapa efek negatif pornografi di internet:

- Sering mengakses materi pornografi menyebabkan kecanduan (adiksi) yang bisa mengakibatkan secara fisik jaringan otaknya mengecil dan fungsinya terganggu.
- Susah mengontrol perilaku diri dan menimbulkan gangguan memori. Karena pornografi menimbulkan perubahan konstan pada neurotransmitter (zat kimia otak yang berfungsi sebagai pengirim pesan) dan melemahkan fungsi kontrol.
- Pornografi dapat merusak sel-sel otak, akibatnya perilaku dan kemampuan intelegensia akan mengalami gangguan.
- Kerusakan otak akibat kecanduan pornografi lebih berat dari kecanduan kokain
- Bisa menimbulkan perilaku seksual yang menyimpang.

Diperlukan kesadaran bersama, terutama orang tua, guru dan masyarakat

untuk memberikan pemahaman dan bimbingan agar putra-putri kita terbebas dan mau menghindari situs-situs yang berbau pornografi. Berfikirlah sebelum membuka akses internet yang berbau pornografi. Think Before Click !

Tips agar terhindar dari akses konten pornografi :

- Berikan bimbingan/pendampingan dalam berinternet bagi anak – anak, dengan menentukan waktu online bersama.
- Memberikan pembatasan waktu browsing dan disiplin mematuhi waktu yang telah ditentukan dalam menggunakan internet. Dan orang tua harus menjadi teladan dalam kedisiplinan tersebut.
- Hindari anak duduk di depan komputer hingga larut malam
- Lakukan pengecekan terhadap situs apa yang telah diakses



- Orang tua memberikan contoh sekaligus memberikan bimbingan agar anggota keluarga yang lain gemar bersosialisasi di dunia nyata dengan segala manfaatnya, agar tidak menjadi introvert karena internet
- Memberikan bimbingan dengan mengkomunikasikan manfaat positif maupun negatif Internet kepada anak secara gamblang.
- Segera diskusikan dengan ahli, jika ada dari keluarga anda mulai terlihat kecanduan internet atau game
- Bimbingan agama dalam hal ini sangat penting untuk kekuatan kejiwaannya sehingga menjadi pribadi yang sehat.

d. Cyber Gambling atau permainan judi berkedok game social media;



Pemerintah Indonesia dengan tegas tidak membenarkan adanya judi online, Judi online modusnya sama dengan prostitusi online yang sukar dilacak meskipun terlihat. Kemkominfo juga tidak bisa mengawasi satu per satu situs online yang ada. Dari sini dibutuhkan kerjasama antar lembaga dan masyarakat, agar perjudian online bisa diminimalisir. Untuk menindak kasus perjudian, terlebih dulu harus ada anggota masyarakat yang melaporkan kejahatan itu ke kepolisian. Kejahatan judi online ini bisa terbukti jika secara fisik tertangkap tangan, ada uang, ada transaksi dan sifatnya kelompok besar.

Cyber Gambling adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

khususnya internet untuk judi online, dimana pemain bermain melawan pemain lainnya untuk mempertaruhkan uangnya ataupun bermain melawan program itu sendiri.

Tips agar terhindar dari Cyber Gambling :

Hati-hati bermain game karena ada juga game yang mengandung unsur judi !!

e. Cyber Stalking atau penculikan yang diawali dengan berkenalan di sosial media.



Selain itu, dalam memanfaatkan Internet, janganlah sampai merugikan diri sendiri maupun orang lain yang dapat berujung baik dalam perkara perdata

maupun pidana. Banyak kasus pencemaran nama baik di media sosial yang dikenakan UU ITE Pasal 27 ayat 3: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan

dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bermuatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik". Hal lain yang perlu ditekankan adalah Jangan pernah percaya dengan orang yang tidak dikenal di internet. Mereka bisa saja menggunakan identitas yang lain. Seperti orang terkenal, orang yang cantik/tampan, mengaku mempunyai

materi yang berlebih hanya untuk merayu atau memperdaya. Keadaan seperti itu dimungkinkan karena memang salah satu sifat dari Internet adalah prinsip anonim. Sehingga kita tidak bisa sepenuhnya tahu dengan siapa kita

berkomunikasi dan berinteraksi di Dunia Cyber.

2. Internet Kreatif

Kreatif berarti Mampu menciptakan karya baru yang berpotensi memberikan manfaat dan nilai tambah.

Dalam arti yang lebih luas, Kreatifitas adalah menciptakan suatu hal yang baru tapi juga memiliki nilai. Baru, yang berarti belum pernah ada sebelumnya atau inovatif dari

sudut pandang individu, komunitas atau masyarakat di wilayah tertentu. Nilai berarti manfaat yang dirasakan oleh individu,

komunitas atau masyarakat di daerah tertentu. Kreatifitas setiap individu dapat dilihat dari segi bagaimana ia membuat sesuatu



yang

terpikirkan karena ia melihat suatu objek yang telah ada kemudian dia inovasikan kepada bentuk yang baru. Misalnya setelah seorang penemu melihat capung, ia terpikir untuk membuat helicopter. Kreatifitas muncul dari daya imajinasi yang

kreatif. Sehingga akhirnya dapat terpikirkan bagaimana cara untuk menerapkan imajinasinya tersebut dalam suatu benda.

Namun, Seseorang yang kreatif bukanlah **selalu** menemukan hal baru, ia selalu melihat segala sesuatu dengan cara berbeda dan baru, dan biasanya tidak dilihat oleh orang lain. Orang yang kreatif, pada umumnya mengetahui permasalahan dengan sangat baik dan disiplin, biasanya dapat melakukan sesuatu yang berbeda dari cara-cara yang biasa. Proses kreativitas melibatkan adanya ide-ide baru, bermanfaat, meskipun kadang tetapi dapat diimplementasikan.

Pertanyaannya, bagaimana agar kita menjadi orang yang kreatif? Berikut beberapa tips yang bisa Anda lakukan untuk menjadi kreatif:

a. Buka mata, buka telinga

Kemampuan kita untuk selalu terbuka terhadap berbagai hal akan memberikan energi yang luar biasa untuk mampu mencintai segala sesuatu, termasuk

mencintai profesi kita. Dan mencintai itu harus kita lakukan dengan penuh

ketulusan. Kalau kita dengan tulus melakukan pekerjaan, maka tidak akan ada beban sedikitpun yang mengganjal terhadap apapun yang ingin kita lakukan.

I never, ever thought of myself as a businessman. I was interested in creating things I would be proud of (Richard Branson)

b. Percaya diri

Kemampuan untuk mengenali apa yang menjadi keistimewaan kita merupakan hal terpenting dalam hidup kita. Karena itu ada istilah mempercayai kemampuan kreatifitas anda adalah separo dari sukses itu sendiri

Untuk bisa kreatif, kita harus bisa bermimpi besar untuk menggapai sesuatu. Hidup kita tidak akan bergairah kalau kita tidak memiliki impian dan target. Orang yang percaya diri akan selalu menyusun mimpi dalam dalam sebuah cita-cita hidup.

c. Tanamkan semangat belajar

Belajar bisa dilakukan kapan saja, dimana saja dan melalui cara apa saja. Anda bisa bertanya pada yang ahli, membaca buku, jalan-jalan, menonton film, mengikuti pelatihan dan kursus, seminar, *browsing* internet dan banyak lagi.

Dalam kaidah Islam sering mengenal ungkapan-ungkapan seperti: belajarlah sampai ke negeri cina, belajar dari sejak buaian ibu sampai ke liang lahat, untuk meraih kebahagiaan di dunia capailah dengan ilmu, untuk meraih kebahagiaan di akhirat capailah dengan ilmu dan untuk meraih kedua-duanya capailah dengan ilmu. Itu adalah ungkapan untuk memotivasi kita dalam membangun semangat belajar. Dan orang yang selalu belajar akan memiliki pola pikir kreatif dalam kesehariannya.



d. Berhubungan dengan orang-orang kreatif

Jika ingin mengetahui karakter seseorang, lihatlah dengan siapa dia berteman. Itu mungkin ungkapan yang tepat untuk menggambarkan betapa pentingnya arti seorang teman.

Sahabat terbaik adalah dia yang mampu mengeluarkan apa yang terbaik dari diri Anda (Henry Ford)

Apabila Anda selalu bersama orang yang suka menyanyi, lama-kelamaan Anda juga akan senang menyanyi. Jika Anda sering berkumpul dengan para penulis atau sastrawan, paling tidak Anda akan menyukai dunia sastra. Maka jika Anda selalu berhubungan dengan orang-orang kreatif. Anda akan menjadi orang kreatif.

e. Jadilah komunikator yang baik

Saat ini dunia begitu sempit, apa yang terjadi di belahan bumi lain akan bisa kita ketahui sekarang juga dan dimana kita berada. Jadi, untuk menumbuhkan kreatifitas kita harus bisa memanfaatkan sarana komunikasi yang ada. Di zaman digital seperti ini, berbagai sarana komunikasi dapat Anda manfaatkan untuk membangun relasi dengan orang lain. Blog, friendster, flickr, facebook, website adalah sarana-saran komunikasi yang bisa mendukung Anda mendapatkan wawasan dan teman baru.

f. Ciptakan suasana yang menyenangkan

Bermain mendorong anda dalam suatu pikiran yang berisi banyak elemen yang anda butuhkan untuk kreatif, misalnya keingintahuan, imajinasi, experimentasi, fantasi, spekulasi, atau apa saja

Saya tidak pernah memiliki hari kerja dalam hidup saya. Semuanya merupakan kegembiraan (Thomas A. Edison)

g. Ciptakan lingkungan yang kondusif

Berdasarkan hasil penelitian, untuk menciptakan kreativitas dibutuhkan

lingkungan kerja kondusif yang menyenangkan (fun), penuh rasa humor,

spontan, dan memberi ruang bagi individu untuk melakukan berbagai permainan atau percobaan. Membentuk lingkungan yang kondusif seperti itu sangatlah tidak mudah bagi sebuah organisasi. Mendorong kreativitas dalam dunia kerja menuntut iklim yang permissif terhadap existensi individualitas dan penerimaan terhadap rasa humor, disamping tetap memegang teguh rasa hormat, kepercayaan dan komitmen sebagai norma yang berlaku.

Salah satu cara terbaik untuk mendorong kreativitas dan inovasi dalam sebuah perusahaan adalah dengan cara mengukur sejauhmana hal tersebut telah

dilakukan. Perusahaan dianjurkan untuk memasukkan unsur kreativitas dan

inovasi ke dalam proses evaluasi kerja. Sebagai contoh: masukan unsur

penilaian tentang berapa banyak ide dari seseorang atau kelompok (teamwork) yang dapat diimplementasikan oleh perusahaan. Jika hal ini terkomunikasikan dengan baik maka setiap individu akan berusaha untuk memberikan ide secara konstruktif.

h. Berani keluar dari rutinitas

Kadang karena terbelenggu rutinitas otak kita malas untuk memikirkan hal-hal lain yang sebetulnya penting untuk kita pikirkan. Sobat bisa meluangkan waktu sobat untuk mencari kegiatan lain sekedar untuk mencari inspirasi.

PELUANG BISNIS KREATIF DI INTERNET

Semua bisnis bisa dijalankan di internet, semua transaksi perbankan juga bisa dilakukan di internet. Namun, bagi para pelajar atau mahasiswa ada beberapa peluang bisnis kreatif di internet yang dapat dijadikan pilihan bisnis sampingan untuk tambahan uang sekolah atau membantu orang tua.



- **Jasa Writing Articles**

Bagi para pelajar atau mahasiswa yang memiliki kemampuan menulis dengan bahasa yang baik, bisa membuka jasa penulisan artikel untuk suatu website dan blog. Tema dari tulisan menyesuaikan dengan keinginan pemesan jasa. Namun, sebaiknya sesuaikan dengan keahlian atau bidang yang diminati para pelajar atau mahasiswa. Tema yang biasa digunakan adalah teknologi, kesehatan, pendidikan dan lainnya. Para pelajar atau mahasiswa dapat menerima bayaran dari setiap artikel yang ditulis. Besaran bayarannya bervariasi tergantung bobot artikel dan kesepakatan antara pelajar atau mahasiswa dengan pengguna artikel.

- **Jasa Pembuatan Blog/Website**

Yang memiliki kemampuan/pengetahuan dibidang website/blog, membuka jasa pembuatan web/blog merupakan pilihan bisnis internet yang menarik dan menghasilkan banyak uang. Misalnya saja untuk 1 website dibanderol dengan harga Rp. 3.000.000, Jika dalam seminggu dapat menyelesaikan 2 website saja sudah 6 juta yang didapat. Angka yang lumayan.

- **Jualan Online**

Jika memiliki produk misalnya baju, sepatu, tas dan barang lainnya, para pelajar atau mahasiswa bisa menjualnya secara online. Penjualan secara online bisa memanfaatkan facebook, twitter, email, kaskus atau media lainnya. Bisa juga dengan membuat website toko online khusus untuk menjual produk/barang. Selain itu juga bisa memanfaatkan toko online gratis seperti bukalapak, berniaga, OLX dan lainnya untuk memasarkan produk/barang.

- **Agen Tiket Online / E-Ticketing**

Saat ini banyak orang yang lebih memilih membeli tiket secara online daripada datang langsung ke loket penjualan. Hal ini karena mereka berasa lebih efisien dan praktis serta mudah. Tidak perlu repot-repot datang ke loket dengan menghabiskan waktu. Ada banyak pilihan tiket yang bisa di jual, mulai dari tiket pesawat, kapal laut, tiket kereta api dan bus.

- **Jasa Desain**

Jasa desain menjadi salah satu pilihan usaha sampingan di internet yang kreatif dan banyak menghasilkan pundi-pundi uang. Sekarang ini banyak yang membutuhkan jasa desain seperti banner, spanduk, logo, kartu undangan dan lainnya. Dengan memiliki kemampuan di bidang ini, Jasa Desain bisa dimanfaatkan menjadi bisnis yang potensial.

CATATAN PENTING PENGARUH INTERNET TERHADAP INTERNET

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media – media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dsb. Dilihat dari peran internet yang cukup penting bagi masyarakat modern saat ini, tentulah sangat sulit bila kita menyebut internet tidak penting bagi kita, karena justru internet itu memiliki beberapa manfaat yang tentunya juga memiliki beberapa kekurangan.

Namun, selain memiliki manfaat, internet pun memiliki kekurangan. Yakni dengan kecanduan pada internet, tentu saja akan sangat berdampak buruk bagi kita. Selain itu, pemikiran kreatif kita pun akan sedikit menurun karena terlalu bergantung pada Internet. Misalnya, dengan mencari ide – ide lewat Internet kita membuat ide tersebut sebagai buatan kita, padahal ide tersebut adalah ide orang yang kita curi lewat internet (plagiat).

Padahal sebenarnya kalau dilihat dari segi penggunaannya, internet itu bisa dibilang untuk mempermudah kita dalam suatu hal. Untuk membantu kita menemukan sesuatu, mungkin bisa saja bila kita sedang tidak memiliki

inspirasi, kita lihat Internet untuk memberikan sedikit inspirasi bagi kita. Kemudian bisa kita inovasikan yang sudah ada di internet tersebut ke dalam imajinasi kita. sehingga terbentuklah suatu kreatifitas. Jadi, internet seperti itu cukup membantu untuk inspirasi kita, bukan untuk di plagiat secara keseluruhan.

3. Internet Produktif

Produktif berarti Mampu mendapatkan atau memberikan manfaat yang maksimal dari penggunaan teknologi dan internet, untuk diri sendiri dan orang lain.

MANFAAT MENJADI PRODUKTIF

a. Bisa menghasilkan lebih banyak karya, manfaat, dan

kebaikan di dunia ini sebelum dipanggil kembali oleh yang Maha Kuasa

b. Hidup menjadi lebih semangat untuk berkarya dan akan memanfaatkan hidup dengan sebaik-baiknya

c. Usia akan lebih panjang dari umur di dunia. Ya, sebagai contoh adalah Steve Jobs yang sudah meninggal dan sudah tiada di dunia ini. Apakah orang masih mengingatnya? Ya, bahkan anak cucunya pun pasti akan mengenangnya



sebagai orang hebat dan *legenda* dalam bidang teknologi dengan menciptakan *Apple*.

- d. Dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya. Waktu yang dimiliki terbatas dan dengan menjadi produktif, kita tahu bagaimana cara menggunakannya.
- e. Meraih kehidupan yang lebih seimbang dan prestatif. Prestasi dan capaian naik, potensi lebih tergali maksimal, dan hidup menjadi tidak biasa atau menjadi luar biasa.

TIPS AGAR PRODUKTIF DALAM BERINTERNET

- a. Buatlah Agenda Kerja

Kunci #1 agar produktif

berinternet yakni dengan membuat jadwal kerja. Dengan memiliki agenda kerja (jadwal menulis, jadwal membuat website dan lain sebagainya),

Anda akan merasa lebih siap untuk menulis lebih banyak artikel, mengembangkan website, membuat event dibanding jika anda hanya melakukan hal – hal tersebut begitu saja atau tanpa melakukan penjadwalan terlebih dahulu.



- b. Jangan Banyak Membuang Waktu

Selama berada didepan layar komputer tidak jarang mood kita untuk produktif serasa sangat kurang. Jika kita membiarkan diri terbawa dengan suasana hati, maka kita akan membuang waktu dengan percuma lantaran memilih

beraktivitas diluar pekerjaan kita, misalkan browsing tidak jelas, membuka

laman web yang kurang bermanfaat, dll. Dalam kondisi mood menulis kurang, kita tetap harus bisa memaksakan diri untuk produktif dan menghasilkan karya agar dilain waktu saat kita dalam kondisi malas untuk menulis kita tetap bisa menulis.

- c. Hindari melakukan aktivitas Diluar Bidang Keahlian Anda

Jika Anda ingin lebih produktif, maka sudah barang tentu apa yang akan Anda lakukan adalah berkaitan dengan bidang keahlian Anda, atau setidaknya

berkaitan dengan hal-hal yang membuat Anda merasa terobsesi olehnya.

- d. Perbanyak Bahan

Salah satu kendala dibalik produktivitas rendah tidak lain adalah dikarenakan kurangnya bahan. Sebut saja Anda suka ngeblog dan ingin menulis tentang hal-hal yang berkaitan dengan ngeblog, maka yang perlu Anda lakukan adalah

memperbanyak pengetahuan tentang ngeblog sehingga Anda akan memiliki banyak bahan untuk Anda tulis. Dimulai dari pengertian blog, cara membuat blog, cara optimasi blog, cara mencari backlink yang relevan, dan hal-hal kecil yang berkaitan dengan teknik ngeblog.

e. Istirahat Yang Cukup

Otak manusia dapat bekerja secara optimal manakala tubuh dalam kondisi mendukung. Tanpa Istirahat yang cukup pastinya sulit untuk membangun produktivitas. Tidurlah yang cukup untuk memastikan tubuh dan pikiran Anda lebih siap untuk bekerja.

HAL - HAL TIDAK PRODUKTIF YANG HARUS DIHENTIKAN AGAR DAPAT MELIPAT GANDAKAN PRODUKTIVITAS YANG ANDA MILIKI

a. Membaca semua blog tentang produktivitas yang dapat anda temukan.

Produktivitas anda akan terpengaruh jika anda menghabiskan terlalu banyak waktu membaca blog tentang produktivitas. Ironis bukan? Jangan biasakan untuk membaca semua blog yang dapat anda temukan. Sebaliknya buat prioritas beberapa blog terbaik dimana anda bisa membaca secara rutin dan menerapkan apa yang telah anda pelajari sesudahnya.

b. Menghabiskan terlalu banyak waktu di situs media sosial (Facebook dan Twitter).

Situs media sosial dapat menyebabkan kecanduan dan mengambil sebagian besar waktu anda. Batasi waktu anda, misalkan 30 menit atau kurang untuk dihabiskan di situs ini, dan anda akan menyisakan lebih banyak waktu untuk melakukan tugas-tugas yang lebih penting.

c. Browsing online tanpa tujuan.

Browsing hanya ketika anda membutuhkannya saja. Browsing di web tanpa tujuan untuk menemukan hal-hal untuk menyenangkan diri dapat memakan waktu hingga berjam-jam waktu berharga anda.

d. Memeriksa email setiap 5 menit.

Jika anda memeriksa email terlalu sering, itu berarti anda sedang terganggu dan tidak fokus pada pekerjaan anda. Fokus pada pekerjaan anda dapat membantu mempercepat proses yang berarti menggunakan lebih sedikit waktu untuk menyelesaikan pekerjaan.

f. Membuat tidak rapi desktop komputer anda.

Sebuah desktop yang berantakan akan menyulitkan anda untuk mencari ikon yang anda butuhkan dan itu juga akan memperlambat waktu loading komputer anda. Hapuslah ikon yang sudah jarang anda gunakan dari desktop.

g. Tidak cukup tidur.

Sulit untuk menjadi produktif ketika anda merasa lelah. Pastikan anda mendapat tidur yang cukup sehingga anda bisa melakukan yang terbaik hari ini.

h. Menonton TV.

Acara TV dapat membuat anda ketagihan dan kadang-kadang anda menghabiskan sebagian besar waktu menontonnya. Kurangi waktu anda menonton TV dan anda akan menemukan bahwa anda akan memiliki lebih banyak waktu untuk melakukan hal-hal yang dapat membuat perbedaan bagi hidup Anda.

i. Nongkrong.

Setiap orang perlu waktu untuk bersantai tapi nongkrong setiap hari rasanya juga tidak masuk akal. Lakukan dalam batasan normal.

j. Membuka terlalu banyak tab di browser anda.

Hal ini mengganggu jika anda memiliki beberapa tab pada browser anda karena anda berharap akan mulai melompat dari satu hal ke hal yang lain. Seperti yang telah saya sebutkan sebelumnya, melompat dari satu tugas ke tugas lain bukanlah kebiasaan yang produktif yang baik.

Memaksimalkan Media Sosial untuk Mendapatkan Ilmu Baru dan Relasi

Media Sosial seperti facebook, twitter, instagram, dll. jangan cuma diakses hanya untuk membuat status-status yang kurang berbobot, sekedar memberi komentar pada postingan teman. tapi kita bisa melakukan hal-hal lain juga yang lebih

bermanfaat seperti bergabung dengan forum diskusi mengenai bidang ilmu tertentu yang sesuai dengan jurusan kuliah misalkan, atau mem-follow akun-akun twitter yang selalu mengadakan kultwit atau kuliah twitter sehingga pengetahuan bisa bertambah. lalu kita bisa memfollow akun instagram yang selalu mengupload foto-foto yang bermanfaat yang bisa menambah wawasan dan pengetahuan kita. misalkan jika kamu mahasiswa jurusan geologi maka kamu bisa follow akun-akun yang sering mengupload foto singkapan (outcrop) dan menuliskan penjelasannya di bagian caption. Dengan cara-cara tersebut kita mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru dengan cara yang santai tanpa harus membaca bacaan yang berat seperti membaca buku (namun dalam hal ini membaca buku masih menjadi hal yang wajib dilakukan)

Kemudian, Dengan media sosial juga kita bisa menambah relasi contohnya dengan berteman dengan mahasiswa sejurusan kita yang berkuliah di universitas lain,

selain berkenalan kita juga bisa berdiskusi dan akan mendapat ilmu lain yang tidak ada di kampus kita. selain itu arus informasi yang akan didapat semakin banyak, karena tidak jarang mahasiswa-mahasiswa dari kampus lain tersebut meng-share informasi-informasi penting seperti lowongan kerja, kegiatan seminar, kegiatan lomba dll. maka informasi yang kita perlukan akan semakin mudah di dapat. namun alangkah lebih baik jika kita berkesempatan untuk bertemu dan berkenalan langsung dengan orang-orang tersebut sehingga komunikasi akan lebih intens nantinya

4. Budaya Internet CAKAP



Begitu banyaknya hal yang didapat melalui Internet sehingga tidaklah mengherankan jika pengguna

Internet di Indonesia ada tahun 2014 sudah mencapai 84,8 juta orang, pengguna Twitter di Indonesia mencapai 29 juta orang menempati posisi ke 5 di dunia, sedangkan pengguna Facebook mencapai jumlah 70 juta orang menempati posisi no 4 di dunia setelah Amerika Serikat, Brazil dan India. (sumber: apjii.or.id, Markplus Insight, checkfacebook.com, semiocast.com,

aworldoftweets.com, Adways, Februari 2014).

Namun sayangnya penggunaan Internet yang meningkat secara kuantitas tidak

semuanya dimanfaatkan untuk meningkatkan pengetahuan, kecerdasan, kesejahteraan dan kualitas hidup manusia Indonesia, sebagian dipergunakan untuk hal-hal yang tidak produktif dan bertentangan dengan norma-norma, etika dan perundang-undangan yang berlaku.

Sebagai sebuah sumber informasi terbuka, Internet bagai sebuah pedang bermata dua. Internet bukan hanya bermanfaat bagi penggunanya tapi juga siap menikam dengan dampak negatif yang ditimbulkan seperti mudahnya mengakses situs-situs pornografi, penipuan lewat e-commerce, pencurian identitas, pembajakan hak cipta, perjudian, penipuan lewat jejaring sosial dan lainnya.

Diperlukan sebuah kesadaran dan kearifan diri dalam berinternet. Bimbingan orang tua terhadap anaknya sangat diperlukan agar budaya berinternet secara cerdas, kreatif dan produktif dapat ditanamkan sejak dini sehingga efek negatif dalam berinternet dapat semaksimal mungkin dihindari dan pemanfaatan Internet dapat lebih berdaya guna serta bermanfaat secara positif tidak hanya untuk diri sendiri namun juga untuk masyarakat di sekitar.

Seiring meningkatnya kesadaran berinternet, biasanya timbul euforia untuk menjelajah situs atau materi apa saja yang diinginkan tanpa kontrol emosi, etika dan tidak sedikit yang cenderung browsing ke arah konten bernilai negatif. Dari sini seharusnya sudah dimulai penyeimbangan tuntunan serta pengawasan dalam berinternet, tanpa harus menunggu terlebih dulu munculnya dampak negatif.

Berinternet secara cerdas, kreatif dan produktif harus menjadi kesadaran bersama segenap komponen bangsa, mulai dari orang tua, sekolah, lembaga pemerintah dan masyarakat agar masyarakat Indonesia terutama para pelajar tidak hanya menjadi konsumen dari berbagai fasilitas dan fitur yang ada di Internet namun juga dapat secara kreatif dan produktif menghasilkan berbagai karya yang dapat berdaya guna secara langsung di masyarakat serta dapat meningkatkan kedaulatan Indonesia di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi secara global.

5. Contoh Sukses pengguna Internet secara CAKAP

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa pemuda – pemudi yang telah menggunakan Internet secara cerdas, kreatif dan produktif. Diantaranya adalah :

a. Fahma dan Hania

Berawal dari kecintaannya kepada sang adik Hania Pracika Rosmansyah (6), Fahma Waluya Rosmansyah (12) membuat aplikasi. Beberapa aplikasi edukasi dibuatnya untuk membantu adiknya belajar.

Usianya memang masih belia. Tapi karya mereka telah mendunia. Keduanya sukses menjadi juara dalam ajang 10th Asia Pacific Information and Communication Technology Award (APICTA) 2010 untuk kategori Secondary

Student Project, yang diselenggarakan di Malaysia, 12-16 Oktober silam. Semuanya bermula dari mimpi dan kecintaanya kepada adiknya.

Dari Animasi dan Game



Kehebatan Fahma mengutak-atik komputer bukan tanpa sebab. Menurutnya, asal muasal ketertarikan akan dunia animasi dan game dipicu dari mimpinya menjadi seorang animator dan programer setiap dia menonton animasi atau main game. Dari situlah Fahma kemudian mulai belajar mendesain dan membuat aplikasi edukasi. Berawal dari buku pemberian Yusep Rosmansyah, Fahma kemudian serius menekuni hobi barunya. Dalam membuat aplikasi, peranan Hania sang adik juga tidak kalah besar. Dia menjadi tester dan pengisi suara bagi aplikasi buatan kakaknya.

mereka juga mencatat rekor sebagai pengembang aplikasi OVI-Nokia termuda. Dalam kompetisi yang digelar di Malaysia, 12-16 Oktober 2010, Fahma dan Hania menjadi peserta termuda. Materi presentasi dan aplikasi yang mereka tampilkan dalam kompetisi software ini menarik perhatian petinggi Nokia yang hadir dalam acara tersebut. English for Children (Enrich) dan Belajar Huruf, Angka dan Warna (Banana), dua aplikasi buatan mereka pun langsung diminta untuk dimasukkan ke dalam OVI Store. Merekapun mendapatkan hadiah dari Nokia sebuah ponsel N8 atas prestasinya.

Sebenarnya ada beberapa aplikasi yang telah dibuat oleh Fahma. Selain Enrich dan Banana, ada satu aplikasi yang diikutsertakan dalam APICTA 2010. Matematika Anak Pintar (Mantap), sebuah aplikasi untuk belajar menghitung. Aplikasi terbaru yang sudah dibuatnya adalah Doa Usaha Ikhlas Tawakal (DUIT). Aplikasi ini lebih kental unsur permainan. Dalam DUIT, kita harus menangkap uang yang berjatuhan dari langit menggunakan kopiah. Selain melatih motorik, DUIT juga melatih berhitung. Karena dari uang-uang yang berhasil ditangkap akan dijumlahkan. Saat ini keduanya telah membuat beberapa aplikasi dan game. Fahma telah



membuat 12 aplikasi dan 4 diantaranya versi mobile. Sedangkan Hania sudah membuat 8 aplikasi.

b. Raditya Dika



Raditya Dika adalah seorang penulis asal Indonesia. Di Indonesia, Raditya Dika dikenal sebagai penulis buku-buku jenaka. Tulisan-tulisan itu berasal dari blog pribadinya yang kemudian dibukukan.

Karya pertama yang mengangkat namanya adalah buku berjudul Kambing Jantan: Sebuah Catatan Harian Pelajar Bodoh. Buku tersebut menceritakan kehidupan Radith ketika masih berkuliah di Adelaide, Australia. Cerita yang dibawakan Radith adalah kisah-kisahannya sebagai pelajar Indonesia yang berkuliah di luar negeri. Buku ini ditampilkan dalam format *diary* (buku harian). Seluruh cerita dalam karyanya tersebut berasal dari blog pribadi terdahulu milik Radith, www.kambingjantan.com, yang sekarang menjadi www.radityadika.com. Dari catatan di Blog tersebut, hingga kini Raditya Dika (umur 30 tahun) telah menghasilkan 7 Buku, 3 Komik, 4 Film Layar Lebar, 1 Film Seri dan Aktif menjadi Juri dalam acara Stand UP Comedy Indonesia. Semua itu berawal dari sebuah blog di Internet dan membuat Raditya Dika mencapai kesuksesannya sekarang.

c. Andrew Darwis

Andrew Darwis merupakan pendiri (founder) komunitas online terbesar di Indonesia, Kaskus lewat situs Kaskus.us yang sekarang ini mempunyai lebih dari 3 juta member . Andrew sekarang menjabat sebagai Chief Technology Officer (CTO) PT Darta Media Indonesia (Kaskus)



sekaligus pemilik (owner) Kaskus Network lewat PT Darta Media Indonesia. Andrew mendirikan Kaskus pada 6 November 1999. Bermula dari pengalamannya saat menimba ilmu di salah satu universitas terkemuka di Negeri Paman Sam, Seattle University, Program Studi Multimedia & Web Design, Art Institute of Seattle Computer Science di tahun 1999, pria yang disapa Andrew ini terinspirasi membuat website forum komunitas yang bisa di bilang menjadi yang terbesar di Indonesia.

Kaskus berasal dari kata Kasak-Kusuk atau bermakna bergosip. Dengan modal awal sebesar US\$ 3 (Rp 30.000,-) untuk membeli server, Andrew dan dua rekannya, Ronald dan Budi, memilih untuk membuat portal yang berisi

mengenai berita maupun informasi tentang Indonesia. Portal tersebut sengaja di buat menjadi suatu media untuk memuaskan kerinduan bagi masyarakat Indonesia yang berada di Luar negeri. Manfaatnya adalah semakin membaiknya geliat bisnis online, serta banyaknya orang yang memulai bisnis online dilihat Andrew sebagai potensi besar yang mendukung. Perkembangan Kaskus. Berdasarkan survey, terdapat lebih dari 40 juta pengguna Internet di Indonesia. Dengan jumlah yang luar biasa tersebut, ia mengasumsikan bahwa masing-masing pengguna Internet adalah target pasar yang potensial.

Pemasarannya Andrew dan timnya di awal usaha harus bergeriliya door to door ke klien untuk memperkenalkan positioning Kaskus dan tidak sampai 1 tahun, Kaskus sudah banyak dipercaya oleh client-client besar yang sudah mendukung Kaskus sejak pertama kali Kaskus launching pada Desember 2008. Berselang 2 bulan kemudian Kaskus resmi menjadi perusahaan professional di bawah bendera PT. Darta Media Indonesia. Saat ini tercatat Kaskus memiliki 3.730.031 member(update pertanggal 3 Desember 2011 pada pukul 11.55) dan terus bertambah tiap detiknya. Kaskus memiliki target pasar dari usia 15-40 tahun baik kalangan pelajar, mahasiswa, karyawan, professional dan entrepreneur. Kini Andrew dibantu oleh sekitar 30 orang karyawan dalam mengatur kaskus.us, yang terbagi menjadi beberapa tim antara lain marketing, sales, IT dan creative. Pada tahun 2009, penghasilan Andrew dari kaskus adalah sekitar 600 juta rupiah per bulan. Andrew mengaku akan terus mengembangkan situsya tersebut, dan mulai mengincar pengguna internet luar negeri dalam marketing content (isi) kaskus. Kini, Pria yang dikenal para kaskuser sebagai 'Mimin' (singkatan dari Admin) ini patut berbangga, kaskus telah menjadi sebuah situs fenomenal yang memiliki istilah tersendiri yang tidak dimiliki situs forum lainnya. Dirinya pun masuk ke dalam jajaran enterpreneur muda berbakat kebanggaan Indonesia

Berbagai penghargaan juga diterima oleh Andrew di antaranya The Best Indonesian Communities for 2005 and 2006 versi Alexa.com dan Wikipedia, dari Microsoft dengan nominasi Kaskus Indonesia Innovative Top Web Site di tahun 2008, dan dari Indosat dengan nominasi Kaskus The Online Inspiring Award di tahun 2009 Saat ini untuk me-manage Kaskus, Andrew dibantu 30 orang karyawan yang terbagi dalam tim pemasaran (marketing), sales, IT dan kreatif (creative).

d. Eka Gustiawan

Eka Gustiawana atau lengkapnya Eka Gustiawana Putra adalah seorang penulis lagu, produser rekaman dan komposer ucapan (bahasa Inggris: *speech composer*) pertama di Indonesia, di mana rekaman perkataan atau ucapan seseorang diubah menjadi suatu komposisi musik. Hal ini juga yang membuat

Eka Gustiawana kemudian dikenal masyarakat luas setelah rekaman berita dari Arya Wiguna dengan kalimat *Demi Tuhan*-nya, diubah



dengan mengaransemen musik yang kemudian dipadukan dengan suara Arya Wiguna agar pas dengan musik tersebut hingga menjadi sebuah lagu. Video lagu tersebut setelah diunggah ke YouTube, hanya dalam tempo 1 bulan telah ditonton lebih dari 3 juta orang. Hal ini dikatakan sebagai "berbekal keisengan saja" oleh Eka.

Perjalanan musik pemuda ini bermula dari ayahnya yang memperkenalkan gitar dan *digital audio workstation* pada usia 11 tahun. Kemudian hari, ia lebih memilih kibor dan piano sebagai alat musik utamanya saat masih tergabung dalam grup band Warnahati sekitar tahun 2008-2010 yang kini berganti nama menjadi deVan. Pada tahun 2010, Eka menulis lagu '*Ku Tetap Menanti*' dan mengaransemennya untuk penyanyi Nikita Willy. Pada tahun itu juga ia mengikuti lomba *jingle* Dunia Fantasi 2010 dan meraih juara pertama. Selanjutnya, pada tahun 2011, dalam rangka perayaan hari ulang tahun ke-66 PT Kereta Api Indonesia (Persero), Eka memenangkan lomba pembuatan Mars Kereta Api Indonesia dengan mendapatkan hadiah sebesar 100 juta rupiah. Pada tahun itu pula ia menulis dan mengaransemen lima buah lagu untuk dua orang artis, yaitu Nikita Willy dan Maudy Ayunda serta satu grup band deVan. Tahun 2012 *jingle* buatan Eka menang sebagai runner-up untuk kompetisi Jingle Bank ICBC.

6. Etika Ber-Internet

Pengertian Etika Ber-Internet

Apa yang dimaksud dengan etika ber-internet? Etika berasal dari bahasa Yunani kuno *ethikos* yang berarti timbul dari kebiasaan. Etika mencakup analisis dan penerapan konsep benar-salah, baik-buruk serta tanggung jawab. Sedangkan Internet merupakan kependakan dari Interconnection-networking yang memiliki pengertian seluruh jaringan komputer yang saling terhubung yang menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP). Jadi, Etika Ber-Internet adalah pedoman dalam melakukan interaksi dengan sesama pengguna Internet.

Pentingnya Etika di Dunia Cyber

Adanya internet dalam kehidupan manusia telah membentuk komunitas masyarakat tersendiri. Surat menyurat yang dulu dilakukan secara tradisional (merpati pos atau kantor pos) sekarang bisa dilakukan hanya dengan duduk dan mengetik surat tersebut di depan komputer.

Beberapa alasan mengenai pentingnya etika dalam dunia maya adalah sebagai berikut:

- a. Bahwa pengguna internet berasal dari berbagai negara yang mungkin memiliki budaya, bahasa dan adat istiadat yang berbeda-beda.

- b. Pengguna internet merupakan orang-orang yang hidup dalam dunia anonymouse, yang tidak mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi.
- c. Berbagai macam fasilitas yang diberikan dalam internet memungkinkan seseorang untuk bertindak etis seperti misalnya ada juga penghuni yang suka iseng dengan melakukan hal-hal yang tidak seharusnya dilakukan.
- d. Harus diperhatikan bahwa pengguna internet akan selalu bertambah setiap saat dan memungkinkan masuknya “penghuni” baru didunia maya tersebut.

Beberapa Contoh Etika dalam Ber-Internet



Dengan meningkatnya jumlah pengguna internet, otomatis rawan terjadinya gesekan-gesekan antar sesama pengguna internet. Untuk itulah

diperlukan suatu etika yang berfungsi sebagai pedoman kita dalam menggunakan internet, dan berikut ini adalah contoh beberapa etika ber-internet :

- a. Perhatikan dalam penggunaan huruf Kapital
 Dalam penulisan suatu informasi, penggunaan huruf kapital haruslah diperhatikan. Jangan menggunakan huruf kapital sembarangan. Karena penggunaan huruf kapital yang tidak tepat dapat disalah artikan oleh para pengguna internet lainnya. Misalnya penggunaan huruf kapital yang tidak tepat mencerminkan seseorang yang sedang marah. Biasanya penggunaan huruf kapital digunakan untuk sebuah singkatan atau nama sebuah badan atau organisasi.
- b. Hati-hati terhadap informasi yang kita terima
 Lewat internet kita bisa mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya. Baik itu spam, berita hoax dan lain-lain. Untuk itulah coba cari referensi sumber berita yang terpercaya. Atau carilah sumber informasi lain jika anda ingin mengetahui apakah informasi yang anda terima itu benar atau tidak.
- c. Penggunaan “CC” di e-mail
 Sebagian dari pengguna e-mail bisa jadi adalah orang awam yang kurang paham atau jarang sekali menggunakan e-mail. Jika orang tersebut adalah anda, maka jangan mencantumkan nama – nama pada kolom “CC” pada form pengiriman e-mail. Karena jika melakukan hal tersebut semua orang yang menerima e-mail anda bisa melihat alamat-alamat e-mail orang lain. Untuk itu gunakan selalu “BCC” agar setiap orang bisa melihat emailnya sendiri.
- d. Penggunaan format HTML
 Dalam pengiriman sebuah e-mail, jangan sekali-sekali mencoba format html

jika kita tidak yakin apakah orang yang menerima e-mail kita bisa membaca kode html.

e. Pengiriman file atau Attachment di E-mail

Jangan sembarangan dalam men-attach file lewat e-mail. Perhatikan size/ukuran file yang akan kita attach. Jangan sampai terlalu besar. Karena hal tersebut berdampak pada kepada si penerima e-mail kita. Solusinya cobalah sebelum meng-attach, file yang akan kita kirim dikompres terlebih dahulu agar ukuran file-nya bisa minimalisir.

f. Penggunaan kutipan

Biasanya ketika kita aktif di forum maka anda akan melihat komentar orang yang disertai dengan kutipan dari postingan orang yang dikomentari tersebut. Terkadang kita juga melihat komentar orang yang mengambil keseluruhan postingan orang yang dikomentari. Hal tersebut sebenarnya kurang tepat. Mengapa? Karena dengan seperti itu akan mengakibatkan bandwidth server

menjadi berat dan akses untuk membuka postingan tersebut menjadi lama

karena komentar yang menjadi panjang akibat kutipan-kutipan yang tidak perlu.

g. Private Message

Yang namanya private tentunya bukan menjadi bahan untuk publik. Oleh karena itu ada baiknya kita jangan mengumbar private message ke area publik. Selain itu, informasi-informasi yang bersifat privasi sebaiknya disampaikan lewat private message.

h. Sumber dari Informasi yang kita sampaikan

Jika kita membuat suatu postingan di blog yang sumber tulisan tersebut berasal dari tulisan atau blog orang lain, ada baiknya kita mencantumkan

sumber tulisan tersebut. Karena ibaratnya tulisan itu seperti sebuah karya seni. Apabila kita sebar luaskan tanpa mencantumkan penulis aslinya maka ibaratnya seperti kita mengakui karya seni orang lain.

i. Hindari personal Attack

Sering kali dalam forum di dunia maya terdapat debat-debat antar sesama

pengguna internet. Terkadang hal tersebut bisa memanaskan sehingga kosakata yang disampaikan tidak sopan. Meski begitu jangan sekali-sekali menggunakan kelemahan lawan debat anda sebagai senjata anda untuk memenangkan debat, karena hal tersebut akan menunjukkan bahwa betapa dangkalnya pengetahuan anda.

7. Tips Umum Berinternet secara CAKAP



Man Behind the Gun, itulah internet. Sebagai media yang mengandung unsur positif dan negatif maka diperlukan ketegasan pribadi dalam berinternet. Agar kita selalu berada pada koridor berinternet secara cerdas, kreatif dan produktif, berikut beberapa tips yang dapat dilakukan:

- a. Pasang aplikasi pencegah konten yang tidak dikehendaki (antivirus, anti malware, anti spyware, anti spam, anti adware, dll) di komputer.
- b. Jangan merespon e-mail dari pengirim yang tidak dikenal (spam) dan jangan membuka link yang diberikannya.
- c. Batasi pemberian informasi yang bersifat pribadi (seperti alamat, nomor telepon, data orangtua, dll) melalui internet, baik di akun pribadi atau kepada teman chatting
- d. Batasi pemasangan foto atau video pribadi di internet, pastikan foto atau video yang dipasang tidak akan merugikan diri sendiri atau orang lain.
- e. Segala sesuatu yang bersifat pribadi lebih baik tidak dipublikasikan di halaman yang bisa diakses umum.
- f. Beri porsi komentar yang sewajarnya. Ingat pada siapa kita berkomentar, pada teman, guru, dosen atau orangtua.
- g. Jangan terpancing untuk menambah teman sebanyak-banyaknya di situs pertemanan dengan cepat dan tidak melakukan penyaringan.
- h. Tidak semua informasi yang beredar di internet adalah benar. Lakukan pengecekan ulang dan kenali sumber informasi tersebut.
- i. Kenali pengguna yang berpotensi melakukan tindakan asusila, putus kontak dengan segera.
- j. Hindari keisengan atau coba-coba mengklik situs-situs berbau pornografi.
- k. Tempatkan komputer di ruang keluarga atau di ruangan yang mudah untuk mengawasinya.
- l. Pastikan anak-anak berinternet hanya di warnet dengan monitor yang bisa dilihat semua orang dan mempunyai sistem pemblokiran situs-situs negatif.
- m. Jauhi chat room atau mailing-list yang isinya provokatif ataupun berisi hal-hal negatif lainnya
- n. Bila ingin bertemu dengan teman maya di dunia nyata, ajaklah teman atau kerabat yang lebih dewasa. Sebab orang yang ditemui belum tentu sama seperti yang dibayangkan atau diinformasikan.
- o. Tidak penting untuk bertengkar di internet.
- p. Bila mempunyai masalah bicarakan dan berbagilah dengan keluarga, sahabat atau teman di dunia nyata.
- q. Perbanyak mencari situs-situs yang bisa menambah pengetahuan, kemajuan karir, ekonomi, wawasan nusantara, wawasan keagamaan, dan dunia internasional.

- r. Jangan umbar kegiatan sehari-hari anda. Seperti mau ke mana anda hari ini dan aktivitas pribadi lainnya.
- s. Pakailah nickname (nama panggilan/inisial). Ingatlah selalu bahwa internet itu terkenal dengan anonymous-nya.
- t. Jika ada seseorang yang mulai aneh-aneh dan menakutkan, sebaiknya langsung blokir dan jangan direspon.
- u. Hindarilah room-room yang topik pembicaraannya membahas seputar seks. Hal ini akan sangat berbahaya, terlebih bagi anak-anak dan perempuan, sebab forum seperti itu kerap kali menjadi sarang predator sex atau pedofilia.
- v. Berinternet seperlunya, berinternet dengan bijak.
- w. Kenalilah budaya tempat kita berasal/tinggal.
- x. Carilah pengetahuan/informasi sebanyak – banyaknya.
- y. Buatlah karya di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi dari diri sendiri, dari yang kecil dan dimulai saat ini.