

# **MAKALAH**

## **TEKNOLOGI INTERNET**

Mata Kuliah : Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dosen Pembimbing : Bapak Andi Asari



Disusun oleh :

1. Astika (160214602616)
2. Hanun Adlan (160214602606)
3. Octarina Nugrahaningtyas (160214602623)
4. Wilujeng Ayu Wulandari (160214602611)

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**FAKULTAS SASTRA**

**JURUSAN SASTRA INDONESIA**

**2016**

## **KATA PENGANTAR**

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Kami panjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya, karena telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga kami dapat menyelesaikan makalah tentang Teknologi Internet.

Makalah ini telah kami susun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan makalah ini. Untuk itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan makalah ini. Terutama dosen pengampu matakuliah Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian makalah ini.

Terlepas dari semua itu, kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan senang hati kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki makalah ilmiah ini.

Akhir kata kami berharap semoga makalah ini nantinya dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Malang, 20 Oktober 2016

Pemakalah

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	1
DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR GAMBAR .....	3
<b>BAB 1 : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	4
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penulisan.....	4
<b>BAB II : PEMBAHASAN</b>	
A. Sejarah Internet Dunia .....	5
B. Sejarah Masuknya Internet di Indonesia.....	6
C. Definisi Internet .....	7
D. Fungsi Internet .....	8
E. Fasilitas Pada Internet .....	9
F. Penggunaan Internet.....	12
G. Dampak Positif dan Negatif Internet .....	17
<b>BAB III : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	19
B. Saran .....	19
DAFTAR PUSTAKA .....	20

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.....	13
Gambar 1.2.....	13
Gambar 1.3.....	14

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Masyarakat modern saat ini memiliki daya candu yang cukup intensif pada kemajuan internet. Banyak dari mereka yang belum mengetahui bagaimana sejarah perkembangan internet yang begitu rumit dan panjang sehingga sampai pada titik puncak saat ini.

Dengan hadirnya internet yang merupakan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka semakin mudah mengakses berbagai informasi secara internasional. Internet merupakan salah satu sumber belajar bagi semua, karena dengan menggunakan internet orang dapat mengakses informasi-informasi secara cepat dan mudah

Perkembangan teknologi internet yang semakin modern dan canggih bukan hanya memberi manfaat bagi penggunanya, tapi juga menimbulkan pengaruh negatif bagi penggunanya. Internet sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian kalangan, hal ini yang mendasari suatu negara untuk berlomba menguasai internet.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana sejarah masuknya internet di Indonesia ?
2. Bagaimana peranan internet dalam kehidupan manusia ?
3. Dampak internet bagi kehidupan manusia

#### **C. Tujuan Penulisan**

Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk mengetahui dan mempelajari terhadap internet dan pemanfaatannya. Dengan membaca tulisan ini kita bisa lebih mengetahui teknologi dan informasi, karena internet mempunyai banyak fungsi, sebagai penyedia informasi, sebagai aspek komunikasi yang menghubungkan kita dengan berbagai lokasi di seluruh dunia untuk keperluan.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Sejarah Internet Dunia**

Sejarah internet dimulai tahun 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika, U.S. Defense Advance Research Project Agency (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama ARPANET. Tahun 1970, sudah lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lainnya sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.

Tahun 1972, Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program e-mail yang ia ciptakan setahun sebelumnya untuk ARPANET. Program e-mail ini begitu mudah sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama, icon “@” juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan “at” atau “pada”. Tahun 1973, jaringan komputer ARPANET mulai dikembangkan keluar Amerika Serikat. Komputer University Collage di London menjadi komputer pertama yang ada di luar Amerika yang menjadi anggota jaringan ARPANET. Pada tahun yang sama, dua orang ahli komputer yakni Vinton Cerf dan Bob Khan mempresentasikan sebuah gagasan yang lebih besar, yang menjadi cikal bakal pemikiran internet. Ide ini dipresentasikan untuk pertama kalinya di Universitas Sussex.

Hari bersejarah berikutnya adalah tanggal 26 Maret 1976, ketika Ratu Inggris berhasil mengirimkan e-mail dari Royal Signals and Radar Establishment di Malvern. Setahun kemudian, sudah lebih dari 100 komputer yang bergabung di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau Network. Pada 1979, Tom Troscott, Jim Ellias dan Steve Bellevoine menciptakan newsgroup pertama yang diberi nama USENET. Tahun 1981 France Telecom menciptakan gebrakan dengan meluncurkan telepon televisi pertama, dimana orang bisa saling menelepon sambil berhubungan dengan video link. Karena komputer yang membentuk jaringan semakin hari semakin banyak, maka dibutuhkan sebuah protokol resmi yang diakui oleh semua jaringan. Pada tahun 1982 dibentuk Transmission Control Protocol (TCP) dan Internet Protocol (IP) yang kita kenal semua. Sementara itu di Eropa muncul jaringan komputer tandingan yang dikenal EUNET, yang menyediakan jasa jaringan komputer di Negara-negara Belanda,

Inggris, Denmark, dan Swedia. Jaringan EUNET menyediakan jasa e-mail dan newsgroup USENET.

Untuk menyeragamkan alamat di jaringan komputer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain, yang kini dikenal dengan nama DNS atau Domain Name System. Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi 1000 komputer lebih. Pada tahun 1987 jumlah komputer yang tersambung ke jaringan melonjak 10 kali lipat menjadi 10000 lebih, dan pada tahun 1988, Jarko Oikarinen dari Finland menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau Internet Relay Chat. Tahun 1994, situs internet telah tumbuh menjadi 3000 alamat halaman, dan untuk pertama kalinya virtual-shopping atau e-retail muncul di internet. Dunia langsung berubah. Ditahun yang sama Yahoo! Didirikan, yang juga sekaligus kelahiran Netscape Navigator 1.0.

## **B. Sejarah Masuknya Internet di Indonesia**

Sejarah internet Indonesia dimulai pada awal tahun 1990-an. Saat itu jaringan internet di Indonesia lebih dikenal sebagai paguyuban *network*, di mana semangat kerjasama, kekeluargaan & gotong royong sangat hangat dan terasa di antara para pelakunya. Agak berbeda dengan suasana Internet Indonesia pada perkembangannya kemudian yang terasa lebih komersial dan individual di sebagian aktivitasnya, terutama yang melibatkan perdagangan Internet. Sejak 1988, ada pengguna awal Internet di Indonesia yang memanfaatkan CIX (Inggris) dan CompuServe (AS) untuk mengakses internet.

Berdasarkan catatan whois ARIN dan APNIC, protocol internet (IP) pertama dari Indonesia, UI-NETLAB (192.41.206/24) didaftarkan oleh Universitas Indonesia pada 24 Juni 1988. RMS Ibrahim, Suryono Adisoemarta, Muhammad Ihsan, Robby Soebiakto, Putu, Firman Siregar, Adi Indrayanto, dan Onno W. Purbo merupakan beberapa nama-nama yang sudah melegenda di awal pembangunan internet Indonesia di tahun 1992-1994. Mereka telah menyebarkan keahlian dan pengabdian mereka dalam membangun bagian-bagian sejarah jaringan komputer di Indonesia.

### C. Definisi Internet

#### 1. Pengertian Internet Menurut Para Ahli / Pakar

Pengertian menurut seorang pakar internet asal Indonesia, Onno W. Purbo menjelaskan bahwa Internet dengan berbagai aplikasinya seperti Web, VoIP, E-mail pada dasarnya merupakan media yang digunakan untuk mengefesiesikan proses komunikasi. (Prihatna, 2005, p7).

- a. Menurut tim penelitian dan pengembangan wahana komputer (2005, p4), Internet adalah metode untuk menghubungkan berbagai komputer ke dalam satu jaringan global, melalui protokol yang disebut Transmission Control Protocol / Internet Protocol (TCP/IP)
- b. Menurut **Lani Sidharta** (1996) : walaupun secara fisik Internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum Internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi Internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu database atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap. Bahkan Internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di Internet seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik dan lain sebagainya.
- c. **Drew Heywood** (1996) menerangkan : sejarah Internet bermula pada akhir dekade 60-an saat United States Department of Defense (DoD) memerlukan standar baru untuk komunikasi Internetworking. Yaitu standar yang mampu menghubungkan segala jenis komputer di DoD dengan komputer milik kontraktor militer, organisasi penelitian dan ilmiah di universitas. Jaringan ini harus kuat, aman dan tahan kerusakan sehingga mampu beroperasi dalam kondisi minimum akibat bencana atau perang.
- d. Menurut **Allan** (2005, p12) internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut Internet Protocol (IP) dan Transmission Control Protocol (TCP). Protokol adalah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana komputer saling bertukar informasi.
- e. Pengertian menurut **strauss, El-Ansary, Frost** (2003, p8) Internet adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer- komputer dalam jaringan ini menyimpan file, seperti halaman web, yang dapat diakses oleh seluruh jaringan komputer.



- f. Menurut **O'Brien** (2003, p10) Internet merupakan jaringan komputer yang berkembang pesat dari jutaan bisnis, pendidikan, dan jaringan pemerintahan yang saling berhubungan dengan jumlah penggunanya lebih dari 200 negara.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka kesimpulan yang didapat bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi antara komputer yang besar, mencakup seluruh dunia dan berbasis pada sebuah protokol yang disebut TCP / IP. Selain itu, internet dapat disebut sebagai sumber daya informasi yang dapat digunakan oleh seluruh dunia dalam mencari informasi.

#### **D. Fungsi Internet**

1. Internet sebagai media komunikasi

Fungsi ini merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.

2. Internet sebagai media pertukaran data

Yaitu dengan menggunakan e-mail, newsgroup, ftp dan www (world wide web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan mudah.

3. Internet sebagai media untuk mencari informasi atau data

Internet yang sangat pesat menjadikan www (world wide web) sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.

4. Internet sebagai fungsi komunitas

Internet membentuk masyarakat yang beranggotakan para pengguna internet dari seluruh dunia. Komunitas ini, pengguna internet dapat berkomunikasi, mencari informasi, berbelanja, melakukan transaksi bisnis dll.

## **E. Fasilitas pada Internet**

### **1. Surat Elektronik (E-mail),**

fasilitas ini merupakan fasilitas yang paling primitive dan merupakan alat bantu untuk berkirim berita, surat, file antar komputer. Dengan menggunakan fasilitas e-mail sebetulnya kita dapat menjangkau lebih banyak pemakai jaringan komputer karena masih ada pengguna jaringan komputer yang hanya dapat berkomunikasi menggunakan e-mail, karena saluran komunikasi yang digunakan masih terlalu lambat.

### **2. Kelompok Diskusi / Mailing List,**

fasilitas ini dibangun menggunakan teknik yang sama dengan proses penyebaran surat elektronik. Hanya menggunakan fasilitas ini sebuah berita / file dapat disebarkan kepada banyak pengguna sekaligus, dengan cara ini kita dapat melakukan diskusi, seminar, ceramah, konferensi secara elektronik tanpa terikat dimensi ruang, dimensi waktu. Diskusi dapat berlangsung setiap setiap hari tanpa henti. Hasil yang diperoleh akan jauh lebih efektif daripada penyelenggaraan seminar / konferensi yang konvensional. Kebiasaan yang buruk dari para peserta diskusi elektronik adalah biasanya kita akan sangat informal dan tidak terlalu suka hal yang formal.

### **3. Fasilitas File Server / Transfer File,**

fasilitas ini memungkinkan kita menyimpan berbagai file komputer. Dengan cara ini kita dapat dengan mudah melakukan disseminasi informasi seperti Frequently Asked Questions (FAQ) yang sangat membantu bagi customer / user dalam melakukan usaha di Internet.

### **4. Fasilitas Web / Distributed Multimedia Database,**

fasilitas web barangkali merupakan terobosan yang sangat penting bagi pesatnya perkembangan internet di sunia saat ini. Fasilitas ini menjadi sangat menarik karena adanya fasilitas search engine yang sangat memudahkan kita dalam melakukan navigasi informasi di internet.

5. FAX Server,

Fasilitas FAX Server adalah tempat kita bias mengirimkan FAX keseluruh dunia melalui e-mail. Jadi kita cukup dengan mengirimkan e-mail ke FAX Server tersebut, berita FAX keseluruh dunia dapat kita kirimkan.

6. Video Conference,

Teknologi video conference maupun transmisi video nelalui internet adalah hal yang sangat mungkin. Fasilitas Multicast Backbone MBONE) digunakan untuk melakukan broadcast video di internet.

7. Telnet (Remote Login),

adalah fasilitas yang digunakan untuk melakukan login dan bekerja pada komputer.

8. Finger Service,

merupakan fasilitas yang memberikan kesempatan kita untuk menanyakan informasi tentang seorang pemakai.

9. Internet Relay Chat (IRC),

mirip dengan fasilitas talk, tetapi melibatkan sekelompok orang, kita akan dapat mengambil bagian dalam komunikasi public dengan sekelompok orang.

10. Gopher,

penyedia menu diamana kita bias mendapatkan segala informasi termasuk fasilitas-fasilitas internet lainnya. Setiap Gopher ini berisi informasi-informasi diaman sistem administrator local diapakai bersama.

11. World Wide Web (WWW),

merupakan fasilitas hypertext yang memberikan kesempatan kepada kita untuk mencari dan menampilkan informasi dengan mengetikkan alamat elektronik tujuan. Hypertext adalah data yang memeilik hubungan ke data yang lainnya, inilah yang menyebabkan Web ini merupakan fasilitas yang paling handal.

## 12. Search Engine,

mirip dengan WAIS Server yaitu tempat untuk mencari informasi di internet menggunakan fasilitas database yang pencariannya juga dilakukan dengan memasukkan kata kunci, namun kita tidak perlu menentukan tempat pencarian kita. Fasilitas ini berbasis WWW.

## 13. Online Game,

dapat menghubungkan beberapa user yang berada di lokasi yang berbeda untuk menjalankan program game secara bersamaan.

## 14. VOIP (Voice Over Internet Protokol),

merupakan fasilitas yang mirip dengan fasilitas telepon namun menggunakan jalur internet sebagai penghantar data (voice).

### A. World Wide Web

World Wide Web (WWW) merupakan salah satu fasilitas yang terdapat dalam internet. Sistem WWW terdiri dari dua sisi yaitu server dan client. Server WWW menyediakan fasilitas agar client dari tempat lain dapat mengambil informasi dalam bentuk berkas (file), atau mengeksekusi perintah di-server. Internet dirancang untuk mengirim informasi dari satu tempat ke tempat lainnya menggunakan protokol jaringan (Networking Protocol) yang dikenal dengan nama TCP/IP. Protokol jaringan TCP/IP adalah sebuah metoda yang menguraikan paket-paket informasi sehingga dapat dikirim melalui jaringan.

Kelebihan WWW adalah kemudahannya untuk mengakses informasi yang dihubungkan satu dengan lainnya melalui konsep hypertext sebelum data dikirim melalui jaringan, data tersebut memerlukan alamat. Hypertext Transfer Protocol (HTTP) berfungsi memberikan label alamat sehingga TCP/IP mengetahui keberadaannya. TCP/IP dapat dibayangkan sebagai tukang pos yang menelusuri dengan mengirim surat, sedangkan HTTP sebagai alamat surat. Aplikasi web secara umum dapat dikategorikan ke dalam dua jenis berdasarkan lokasi eksekusinya.

## B. Web Server dan Web Browser

Web Server merupakan mesin diaman tempat aplikasi atau Software beroperasi mendistribusikan Web page ke user dengan kata lain untu mengatur mekanisme layanan Web, yang sesuai dengan permintaan user. Web server ini dapat berupa mesin yang dapat ditempatkan diaman saja lokasinya di dunia ini, karena sekalipun admin masih mengontrolnya secara remote. Adapaun web browser merupaka suatu software pada client yang masih digunakan dalam mengambil dan menampilkan informasi-informasi dari suatu web server.

## F. Penggunaan Internet

### a. Protokol/ Internet Protokol

Sebuah internet protokol atau yang dikenal sebagai IP adalah suatu aturan atau protokol yang mengatur suatu komunikasi data dalam jaringan internet. Internet protokol ini akan memberikan penukaran data dari suatu komputer menuju ke komputer lainnya. Protokol atau aturan ini berdiri atas beberapa kumpulan protokol atau aturan lainnya. Dalam pemakaian internet sendiri, mungkin hal ini tidak terlalu diperhatikan oleh pengguna internet. Dan faktanya ternyata penggunaan internet protokol ini merupakan hal yang penting dalam sebuah layanan internet

### b. TCP

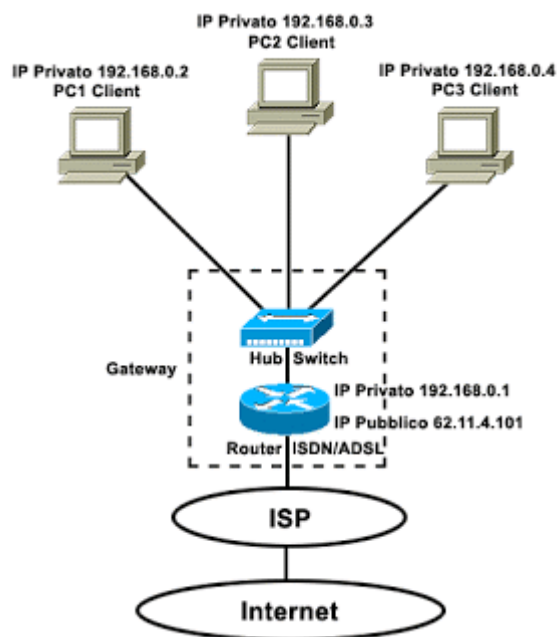
TCP/IP (singkatan dari Transmission Control Protocol/Internet Protocol) adalah standar komunikasi data yang digunakan oleh komunitas internet dalam proses tukar-menukar data dari satu komputer ke komputer lain di dalam jaringan Internet. Protokol ini tidaklah dapat berdiri sendiri, karena memang protokol ini berupa kumpulan protokol (protocol suite). Protokol ini juga merupakan protokol yang paling banyak digunakan saat ini. Data tersebut diimplementasikan dalam bentuk perangkat lunak (software) di sistem operasi. Istilah yang diberikan kepada perangkat lunak ini adalah TCP/IP stack

### c. Router dan Gateway

Router adalah suatu perangkat jaringan yang bertugas routing paket ke jaringan lain. Atau bisa disebut juga sebuah mesin (bisa berupa desktop atau alat khusus

lainnya) yang digunakan untuk mengirimkan paket-paket data dari suatu jaringan ke jaringan lain dengan melakukan filtering terhadap paket-paket yang dikirim hanya dengan protokol TCP/IP. Sebuah jaringan yang dihubungkan router dianggap berbeda sehingga tidak dapat berhubungan secara langsung. Router merupakan pengatur route paket data dan menentukan route mana yang dilewati oleh paket data.

Contoh kedudukan router dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.1

Gambar Router dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 1.2

Gateway adalah komputer yang digunakan untuk pengkonversi protokol antara tipe jaringan yang berbeda. Gateway merupakan gerbang untuk ke dunia luar (internet) maka semua jaringan intern keluar ke dunia luar (internet) ini melalui gateway. Sebagai contohnya, jika kita berada dalam suatu kelas, gatewat merupakan pintu utama untuk meninggalkan kelas. Maksudnya gateway adalah suatu host yang dikunjungi jika ingin keluar dari jaringan internal.

Contoh Gateway dapat dilihat di bawah ini:



*Gambar 1.3*

d. Bandwith

Bandwidth adalah suatu nilai konsumsi transfer data yang dihitung dalam bit/detik atau yang biasanya di sebut dengan bit per second (bps), antara server dan client dalam waktu tertentu. Atau definisi bandwidth yaitu luas atau lebar cakupan frekwensi yang dipakai oleh sinyal dalam medium transmisi. Jadi dapat disimpulkan bandwidth yaitu kapasitas maksimum dari suatu jalur komunikasi yang dipakai untuk mentransfer data dalam hitungan detik. Fungsi bandwidth adalah untuk menghitung transaksi data.

Bandwidth komputer dalam jaringan komputer, bandwidth ini sering dipakai sebagai suatu sinonim untuk data transfer rate, ialah jumlah data yang bisa dibawa

dari sebuah titik ke titik lain dalam jangka waktu tertentu (biasanya dalam hitungan detik). Bandwidth pada jaringan komputer ini umumnya diukur dalam bits per second (bps). Jika kita menggunakan koneksi LAN (Local Area Network) 100 mbps, berarti idealnya dapat melakukan transaksi data maksimalnya sebesar 100 mega bit per second (mbps). Lalu jika suatu modem yang dapat bekerja pada 57,600 bps memiliki Bandwidth 2 kali lebih besar dari pada modem yang bekerja pada 28,800 bps, jika koneksi komputer ke jaringan komputer memiliki Bandwidth yang besar atau tinggi dapat memungkinkan pengiriman data yang besar juga misalnya seperti pengiriman gambar dalam video presentation atau bahkan dapat mengirim video.

e. ISP

ISP merupakan kependekan dari Internet Service Provider yaitu sebuah perusahaan atau badan usaha yang menyediakan layanan jasa sambungan internet dan jasa lainnya yang berhubungan. ISP memiliki infrastruktur telekomunikasi yang terkoneksi ke internet dimana ISP nantinya akan membagi kapasitas koneksi internet yang dimilikinya kepada para pelanggan yang membutuhkan jasa koneksi internet. Itulah pengertian ISP yang paling benar. Biasanya sistem langganan yang diterapkan oleh ISP adalah sistem langganan tiap bulan meskipun saat ini banyak sekali provider telekomunikasi yang menerapkan sistem berlangganan dengan sistem berbasis kuota.

Contoh : Telkom, Biznet, IM2

f. URL

URL adalah singkatan dari “Uniform Resource Locator” yaitu merupakan rangkaian karakter menurut format standar tertentu, digunakan untuk menunjukan alamat dari suatu sumber misalnya seperti dokumen, file dan gambar yang terdapat di internet.

Contoh : <http://www.hanunganteng.com>

g. Koneksi Internet

1. Koneksi internet Dial-Up / OnLine : Jenis koneksi internet dial up biasa disebut juga dengan shell account, yaitu akun online pada ISP (Internet



Service Provider). Penggunaan akun ini biasanya terbatas karena berbiaya rendah. Akun Online ini telah disediakan oleh banyak instansi., yakni provider internet, layanan layanan komersial, pemerintah atau lembaga non-profit.

2. Koneksi Internet SLIP/PPP : Jenis koneksi SLIP / PPP ini memiliki kecepatan transfer dan akses data yang cenderung lebih cepat sehingga pengguna Internet bisa running program di Internet dengan cepat dan tidak perlu mengirimkan satu persatu data dari modem.
3. Leased Line : Jenis koneksi ini merupakan jenis koneksi yang disewakan yang perlu menggunakan TCP / IP pada suatu jaringan LAN. Selain pembuatan yang kompleks dan sulit juga diperlukan waktu yang lama. Banyak perusahaan perusahaan yang membuat jalur yang disewakan atau Leased Line ini untuk disewakan a/ dijual ulang kepada perusahaan kecil dan menengah.
4. Koneksi Internet Kabel : Koneksi internet jenis ini biasa digunakan dengan cara menghubungkan perangkat agar terhubung internet dengan menggunakan kabel untuk TV kabel.
5. Koneksi Satelit : Pada suatu daerah yang sulit untuk mendapatkan sinyal Internet secara normal biasanya menggunakan Koneksi Satelit langsung. Yaitu langsung bisa mengakses Internet dengan memanfaatkan fasilitas satelit.
6. Koneksi ISDN : ISDN adalah singkatan dari Integrated Serviced Digital Network, koneksi jenis ini memanfaatkan sirkuit khusus pada saluran telepon yang berguna untuk mempercepat transfer data. Sehingga koneksi ISDN jauh lebih cepat dalam transfer data jika dibandingkan dengan koneksi saluran telpon biasa.
7. Wifi / Wireless Connection : Koneksi jenis wireless tidak menggunakan kabel untuk bisa mengakses internet. Wireless Connection menggunakan Gelombang radio berkecepatan tinggi, dan juga memiliki radius jarak tertentu.
8. Web TV : WebTV merupakan sebuah layanan email dan browsing web dengan memakai perangkat TV pintar.

9. Jaringan GPRS : GPRS merupakan singkatan dari General Packet Radio Service dan biasa digunakan pada Telepon Seluler untuk mengirim dan menerima data menggunakan gelombang radio.

## **G. Dampak Penggunaan Internet**

### 1. Dampak positif dari internet

- a. *Internet sebagai media komunikasi :*  
merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
- b. *Media pertukaran data :*  
dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide web : jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah
- c. *Media untuk mencari informasi atau data :*  
perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
- d. *Kemudahan memperoleh informasi:*  
kemudahan untuk memperoleh informasi yang ada di internet banyak membantu manusia sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi. Selain itu internet juga bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
- e. *Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan :*  
Dengan kemudahan ini, membuat kita tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan karena dapat di lakukan lewat internet.

### 2. Dampak Negatif

- a. *Pornografi*  
Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen browser melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis home-page yang dapat di-akses. Di internet terdapat gambar-

gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal.

b. *Violence and Gore*

Kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan. Karena segi bisnis dan isi pada dunia internet tidak terbatas, maka para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat menjual situs mereka. Salah satunya dengan menampilkan hal-hal yang bersifat tabu.

c. *Penipuan*

Hal ini memang merajalela di bidang manapun. Internet pun tidak luput dari serangan penipu. Cara yang terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau mengkonfirmasi informasi yang Anda dapatkan pada penyedia informasi tersebut

d. *Carding*

Karena sifatnya yang real time(langsung), cara belanja dengan menggunakan Kartu kredit adalah carayang paling banyak digunakan dalam dunia internet. Para penjahat internet pun paling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi (yang menggunakan Kartu Kredit) on-line dan mencatat kode Kartu yang digunakan. Untuk selanjutnya mereka menggunakan data yang mereka dapatkan untuk kepentingan kejahatan mereka.

e. *Perjudian*

Dampak lainnya adalah meluasnya perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya. Anda hanya perlu menghindari situs seperti ini, karena umumnya situs perjudian tidak agresif dan memerlukan banyak persetujuan dari pengunjungnya.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penggunaan teknologi internet dalam pemanfaatannya hendaknya didasari oleh nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan , etika dan estitika , dan kearifan para pemakainya. Hanya mengembangkan nilai-nilai seperti itu, dampak negative dari pemanfaatan TIK khususnya internet dapat diminimalkan terutama bagi para generasi muda yang masih dalam masa pertumbuhan dan pencarian identitas diri.

#### **B. Saran**

Dalam penggunaan alat TIK diminta kepada pengguna yang dibawah umur , harus ada bimbingan dari orang tua dan siswa disekolah bimbingan dari guru.

1. Bagi para pengguna yang lain gunakanlah sesuai dengan kegunaannya masing-masing.
2. Khusus bagi lembaga pendidik untuk dapat memblokir situs-situs yang tidak boleh dibuka.

## DAFTAR PUSTAKA

Rohaya, Siti. 2008. *Internet: Pengertian, Sejarah, Fasilitas dan Koneksinya*. Yogyakarta:

Perpustakaan Digital UIN Sunan Klijaga

Oetomo, Budi S., dkk., Pengantar Teknologi Informasi: Internet (Yogyakarta: Andi, 2007).

<https://id.wikipedia.org>

<http://www.xl.co.id/id/yang-baru/artikel/jenis-koneksi-internet-di-indonesia-dari-dulu-hingga-sekarang>