



Pertemuan 1:

INF210:

Komputer dan Masyarakat

Wayan Suparta

29 Januari 2020

RENCANA KULIAH KOMMAS

- Kehadiran mahasiswa tepat waktu
- Metode kuliah: ceramah, presentasi dan tugas
- Presentasi oleh mahasiswa
- **UTS:** Presentasi + makalah (kelompok) secara mingguan mengikuti jadwal yang ditentukan
- **UAS:** Saintifik Makalah (individu)
- Kuliah diawali dengan presentasi kelompok dan penyampaian materi oleh dosen
- Keaktifan mahasiswa adalah tambahan nilai

Komputer dan masyarakat

Capaian Pembelajaran (*Learning outcomes*)

1. Mendiskripsikan sejarah perkembangan teknologi komputer
2. Meningkatkan produktivitas kerjanya dengan memanfaatkan teknologi komputer yang semakin *user friendly & easy of use*.

Komputer dan masyarakat

Materi pembelajaran :

1. Pendahuluan dan Konsep Dasar Komputer
2. Komputer dan Internet
3. Pengaruh Komputer terhadap kesehatan manusia
4. Komputer di berbagai bidang pekerjaan
5. Profesi TIK
6. Etika Penggunaan Komputer
7. Kejahatan dan Keamanan Komputer

Referensi : Preston, John. 2007. Komputer dan Masyarakat. Yogyakarta : Andi offset

Sumber belajar : www.prenhall.com/preston

Presentasi Kelompok (UTS)

1. Satu Kelompok 2 orang: 1 (moderator) dan 1 (presenter) atau bergantian
2. Lama presentasi: 5-10 menit
3. Berlangsung di awal perkuliahan berdasarkan giliran. Terlewat giliran nilai dikurangi
4. Presentasi dibuat dalam satu makalah bersama.
5. Makalah dikumpul sebelum presentasi mulai
6. Yang presentasi setelah UTS, makalah dikumpul sewaktu UTS.
7. Presentasi mulai **12 Februari 2020**.
8. Judul makalah diundi seperti berikut:

***Kuliah Kita Hari
ini !***

Materi Kuliah

EDMODO

Code: 8wyn7w

[https://new.edmodo.com/groups/
kommas-29276205](https://new.edmodo.com/groups/kommas-29276205)

Pendahuluan dan Konsep Dasar Komputer

- **Komputer adalah** sebuah peranti yang diletakkan pada sebuah meja atau dipasang pada sebuah *pacemaker* [**kamus webster** : perangkat elektronik yang diimplantasi pada bagian tubuh dan dihubungkan ke organ jantung]
- **Komputer memiliki 4 fungsi penting :**

1. Input

- Tindakan mentransfer instruksi atau data ke dalam komputer. **Data adalah** kumpulan fakta dan gambar yang belum diproses.
- Contoh alat input : *keyboard, mouse, barcode reader*, dll

2. Pemrosesan

- Tindakan memanipulasi data sesuai dengan kumpulan instruksi (**Algoritma**). Data yang telah diproses biasanya disebut sebagai informasi.
- Peralatan fisik yang melakukan pemrosesan disebut **Central Processing Unit (CPU)**

Pendahuluan dan Konsep Dasar Komputer

3. Penyimpanan

Ada 2 jenis penyimpanan :

1. Penyimpanan primer

Memiliki kemampuan untuk menyimpan data atau instruksi sementara komputer melakukan proses data.

2 jenis penyimpanan primer :

a. *Erasable Programmable Read-Only Memory* (EPROM) – tidak membutuhkan power konstan

b. *Random Access Memory* (RAM)

2. Penyimpanan sekunder

3 jenis penyimpanan sekunder :

1. Media magnetic

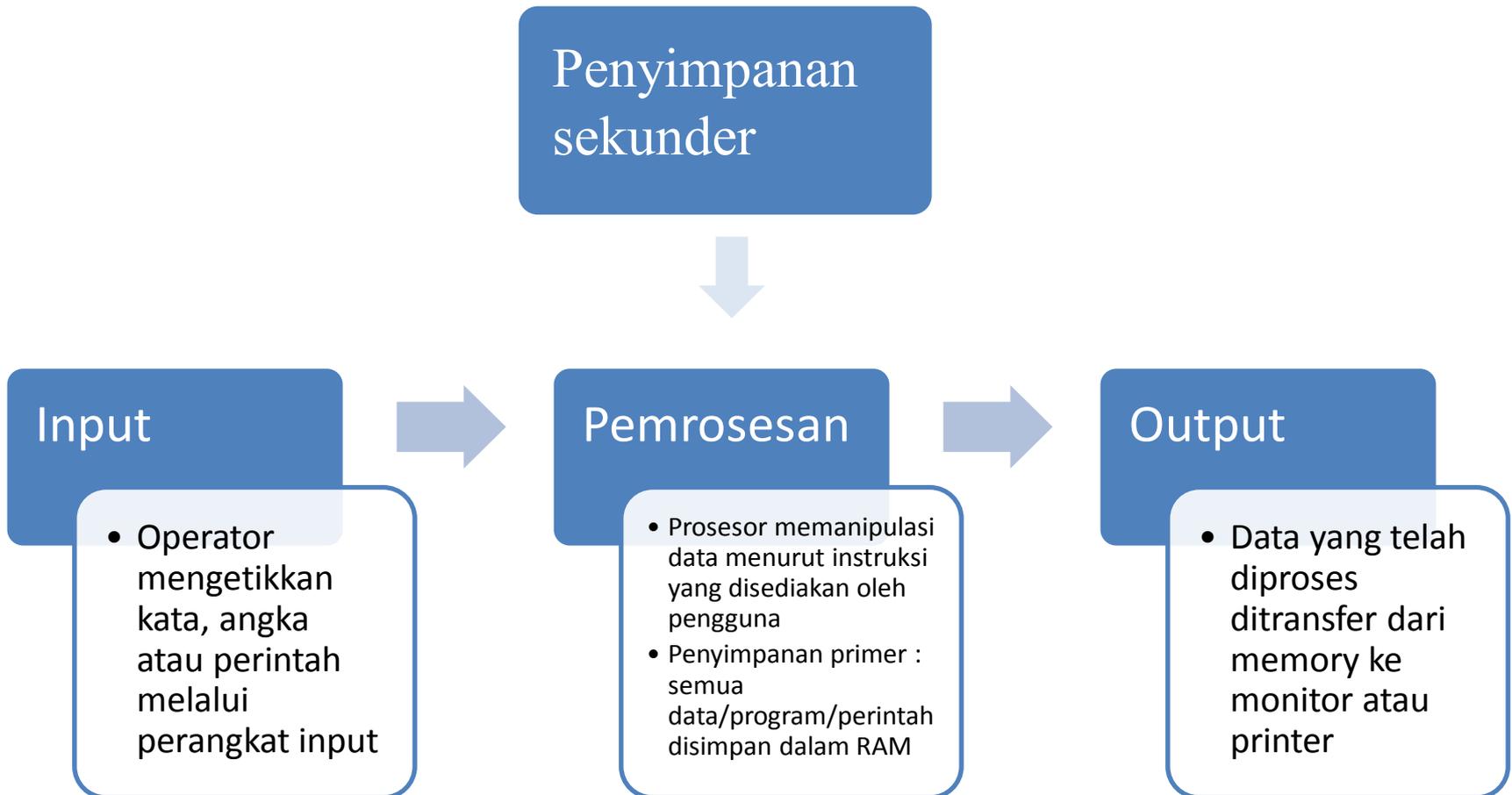
2. Media optic

3. Flash memory

4. Output

- Hasil akhir pemrosesan yang harus dilaporkan kepada pengguna
- Contoh perangkat output : monitor, printer

Fungsi dan Arus Data



Peranan komputer

1. Bisnis dan pemerintah
 - a. Dokumen
 - b. Keuangan
 - c. Presentasi
 - d. Database
 - e. Penjadwalan dan event
 - f. Manajemen proyek
2. Pendidikan
 - a. Keterlibatan orang tua
 - b. Pendidikan jarak jauh
3. Kesehatan
 - a. Alat diagnosis
 - b. Rekam medis
4. Militer
 - a. Pelatihan
 - b. Senjata-senjata canggih
 - c. Operasi dan pemeliharaan
5. Transportasi
 - a. Pengelolaan informasi / pendukung komunikasi
 - b. Sistem control
 - c. perawatan
6. Rekreasi
 - a. Pencarian informasi
 - b. Reservasi
 - c. Sistem kontrol

SISTEM INFORMASI

- Perangkat keras, perangkat lunak, data, manusia dan prosedur yang kerja bersama untuk menghasilkan informasi yang bermutu atau berkualitas
- Anda memberikan data ke beberapa sistem informasi. Jadi data di proses menjadi informasi adalah Sistem Informasi (IPO)

KUALITAS SISTEM INFORMASI

A
K
U
R
A
S
S
I

T
I
M
E
L
I
N
E
S

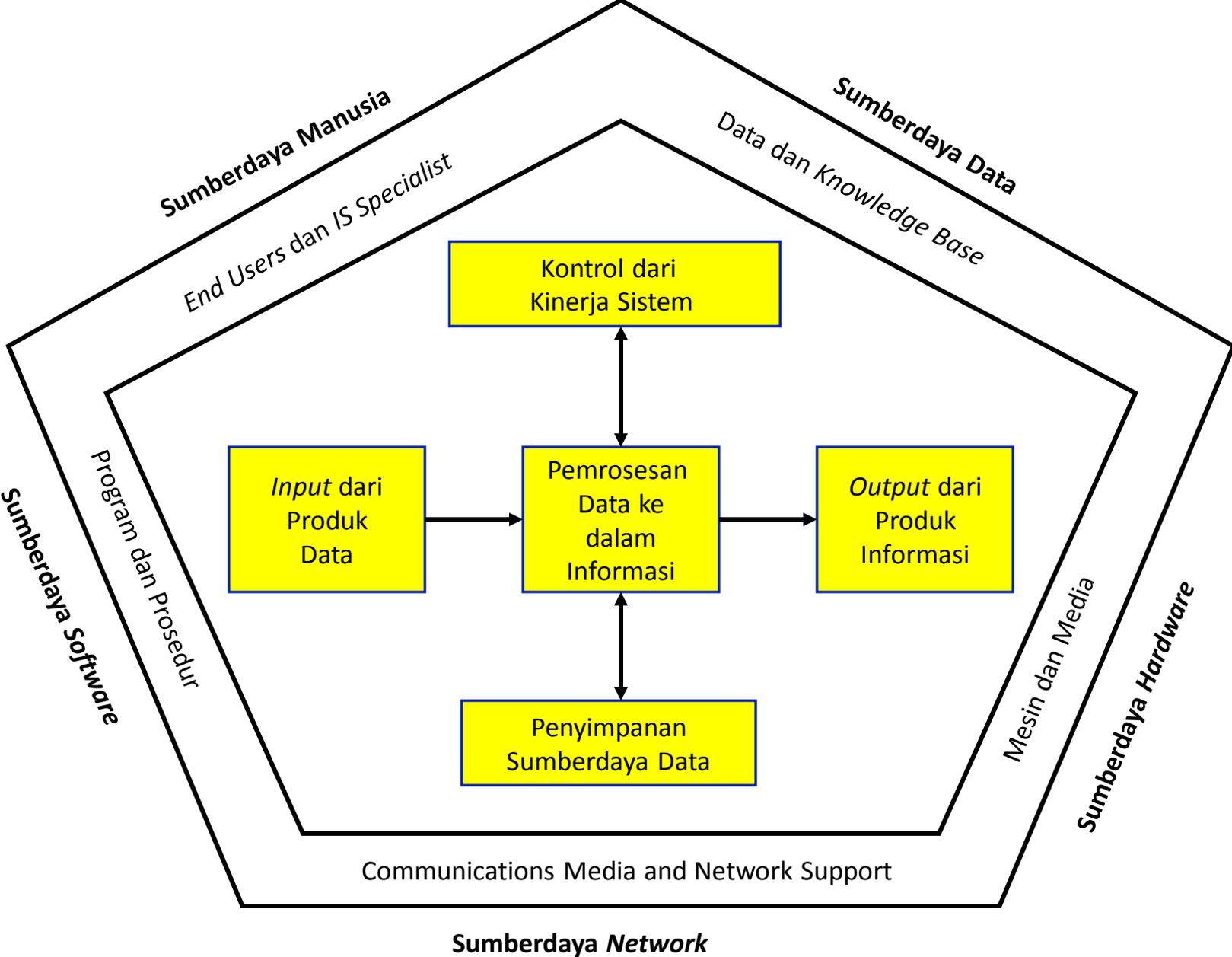
R
E
L
E
V
A
N
S
I

TEKNOLOGI

DATABASE

KONTROL

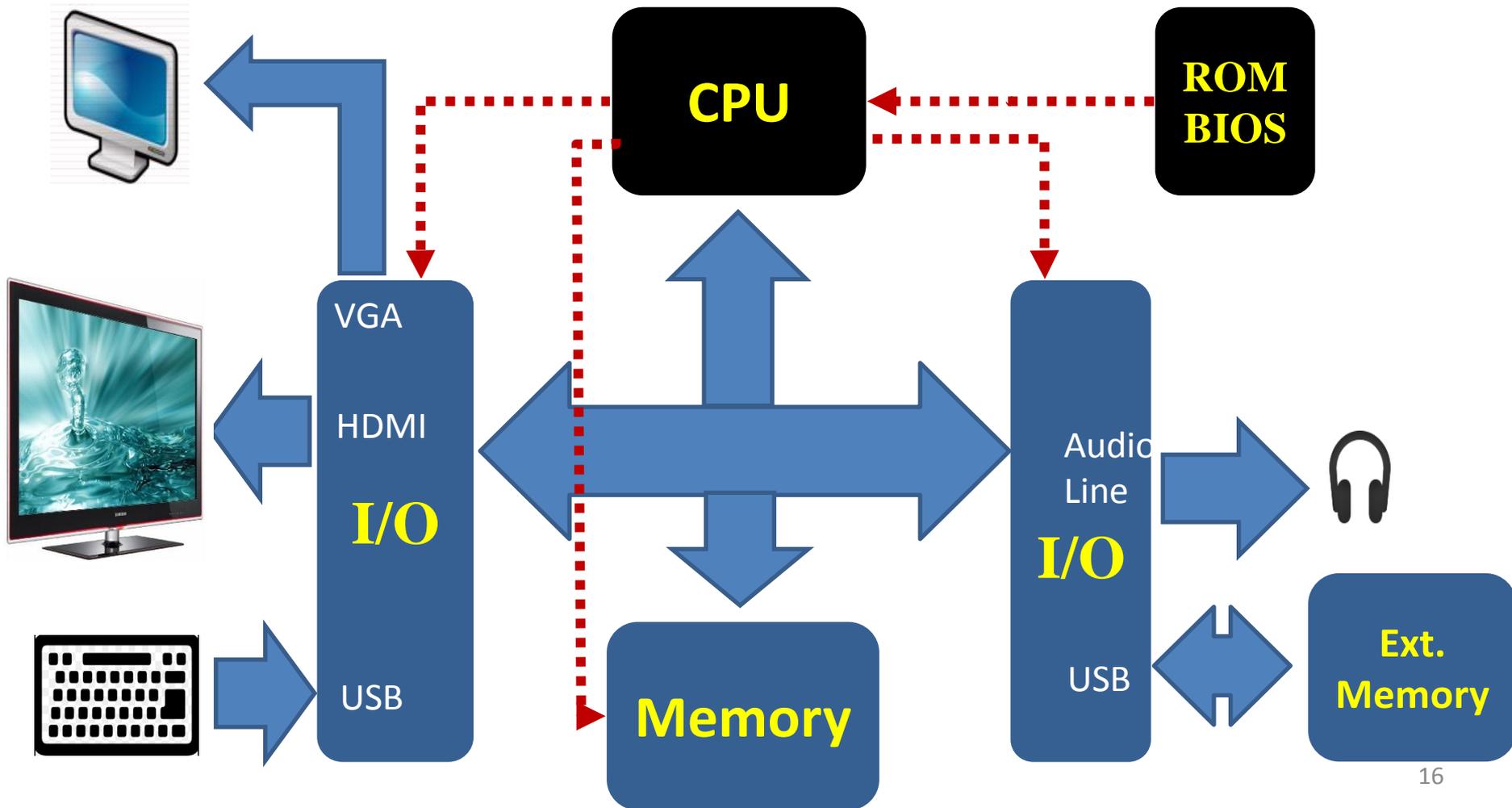
KOMPONEN SISTEM INFORMASI



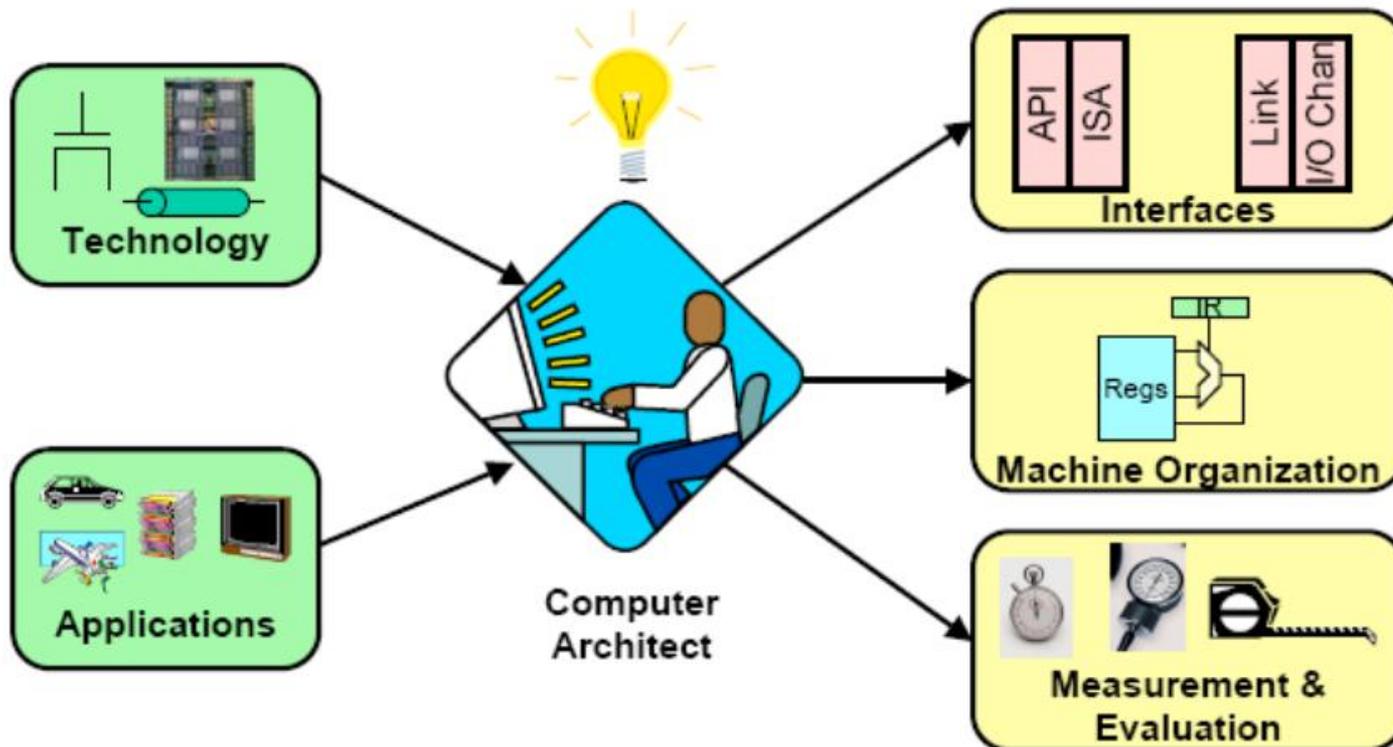
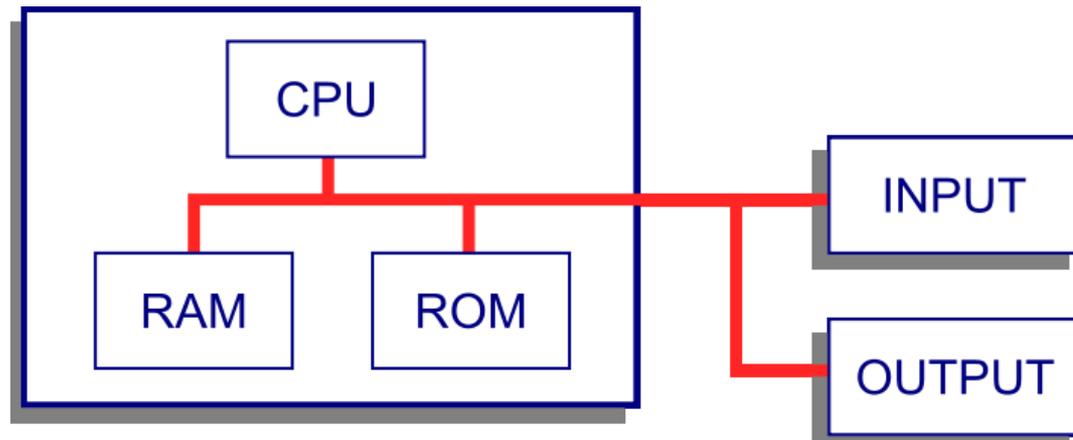
Computer Hardware



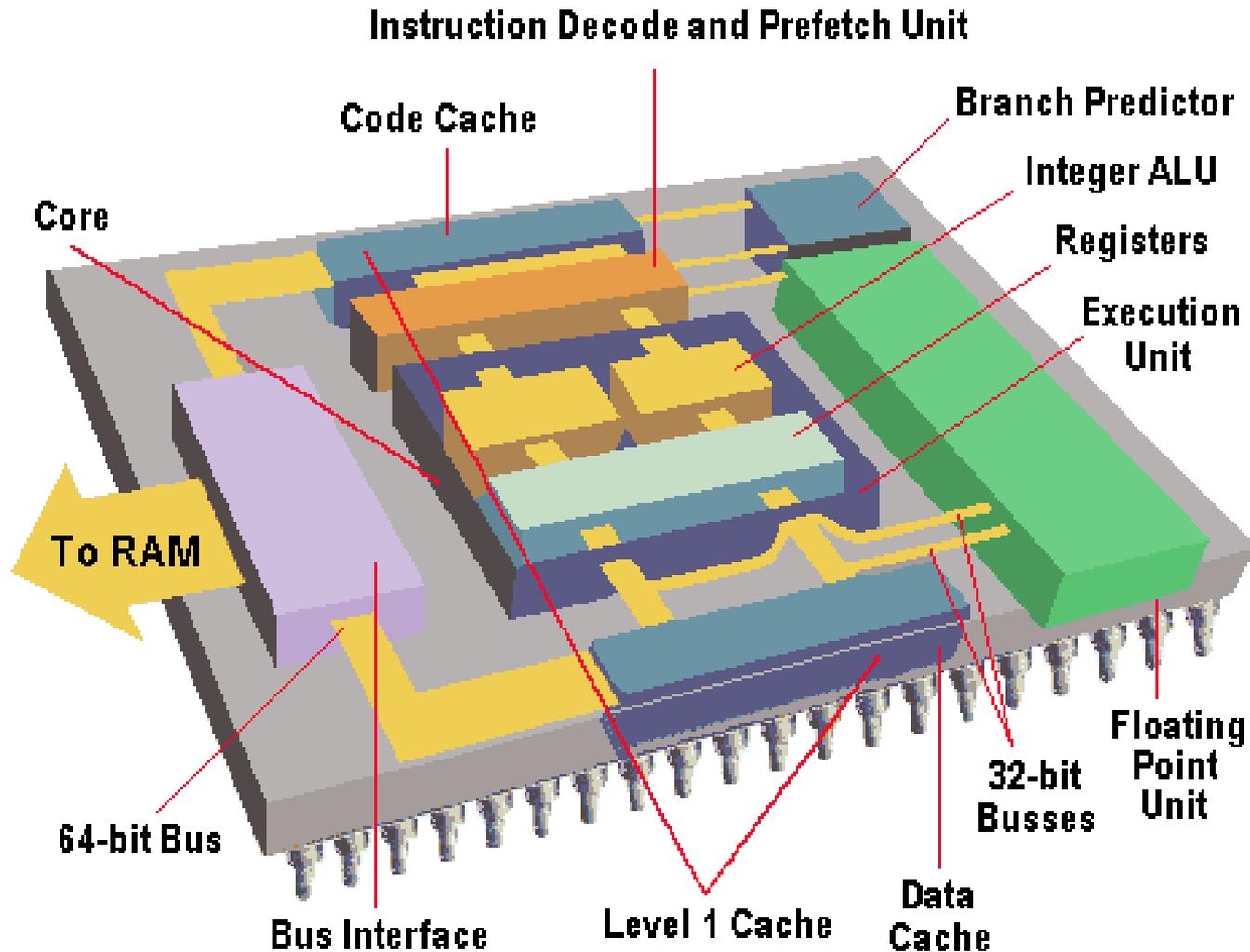
Fungsi Kontrol dan Aliran Data pada Komputer



KOMPONEN DAN FUNGSI KOMPUTER



CPU ...



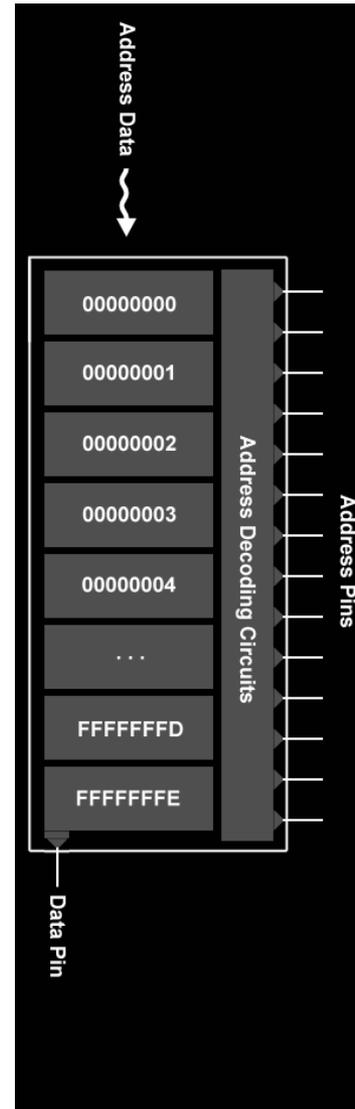
Central processing Unit (CPU)

- Kotak yang berisi berbagai komponen elektronik komputer yang digunakan dalam memproses data
- Unit sistem ini juga biasa disebut unit pemrosesan pusat atau **CPU** (Central Processing Unit)



Media Penyimpanan

- ❑ Peralatan yang digunakan untuk menyimpan data, instruksi dan informasi untuk digunakan kemudian
- ❑ Seperti :
 - Cache Memory
 - RAM
 - Hard disk
 - USB Flash
 - CD/DVD
 - Memory peralatan lain (kamera, dll) : CF, MMC, dll.
 - Discette
 - Dll.



Output Device

- Perangkat keras (**Hardware**) yang menampilkan informasi pada satu/banyak user.
- Seperti:
 - Monitor
 - Printer
 - Speaker
 - Dll.



Personal Computers

- Jenis-jenis PC (**personal computers**) yang paling populer?
 - **PC dan kompatibel** menggunakan sistem operasi **Windows**
 - **Apple Macintosh** biasanya menggunakan sistem operasi **Macintosh (Mac OS X)**



Personal Computers

- Apa itu **desktop computer**?
- ❑ Dirancang pada semua komponen yang cocok ditempatkan diatas meja / meja tulis



Mobile Computers and Mobile Devices

- Apa itu **notebook computer**?
 - ❑ Portable, cukup kecil dan sesuai untuk ditaruh pada pangkuan
 - ❑ Disebut juga **laptop computer**
 - ❑ Umumnya lebih mahal dari komputer desktop dengan kemampuan yang sama.



Mobile Computers and Mobile Devices

- Apa itu **Tablet PC**?
 - ❑ Menyerupai papan tulis surat
 - ❑ Dapat menulis pada layar menggunakan pena digital
 - ❑ Biasanya digunakan untuk membuat suatu catatan



Mobile Computers and Mobile Devices

- Apa saja perangkat mobile?

Cukup kecil untuk
dibawa dalam
kantong

Internet-enabled
telephone is a
“smart phone”

Mobile Computers and Mobile Devices

- Apa itu **handheld computer**?

Cukup kecil untuk digunakan dengan satu tangan

Digunakan untuk pegawai mobile spt meter readers dan delivery people



Konsep Masyarakat/ Komunitas



Konsep Masyarakat

Definisi Masyarakat

Sekelompok manusia yang bertempat tinggal di daerah tertentu dalam waktu yang relatif lama, memiliki norma-norma yang mengatur kehidupannya menuju tujuan yang dicita-citakan bersama dan di tempat tersebut anggota-anggotanya melakukan regenerasi (beranak pinak).

Konsep Masyarakat

Adalah suatu abstraksi dari sistem masyarakat yang di dalamnya mencakup hal-hal yang menjadi komponen sebuah sistem masyarakat itu sendiri, yakni kategori sosial, golongan sosial, komunitas, kelompok adat, perkumpulan, adat-istiadat, pranata sosial, dan lain sebagainya yang merupakan bagian tak terpisahkan dari sistem masyarakat.



KONSEP MASYARAKAT

- Konsep Masyarakat adalah segenap tingkah laku manusia yang di anggap sesuai. Tidak melanggar norma-norma umum dan adat istiadat serta terintegrasi langsung dengan tingkah laku umum. Dan dapat mengorganisasikan dirinya dan berpikir tentang dirinya sebagai satu kesatuan sosial dengan batasan-batasan tertentu. Setiap masyarakat pula mempunyai budayanya yang tersendiri yang terbentuk daripada hubungan rapat sesama anggotanya semenjak masyarakat itu wujud.



Beberapa Pertanyaan tentang Kategori Masyarakat/Komunitas

- ❖ Masyarakat dan Komunitas
- ❖ *Komunitas Online*
- ❖ *Komunitas Portals*



Computer Applications in Society

What are some examples of computer applications in society?

- **Communication**
- **Research**
- **Education**
- **Finance**
- **Government**
- **Health Care**
- **Science**
- **Publishing**
- **Travel**
- **E-commerce**
- **Military**
- **Transportation**
- **Exploration**



- **Manufacturing**

Computer Applications in

• What are some examples of computer applications in society?

- **Education**
- **Finance**



Computer Applications in

Governance

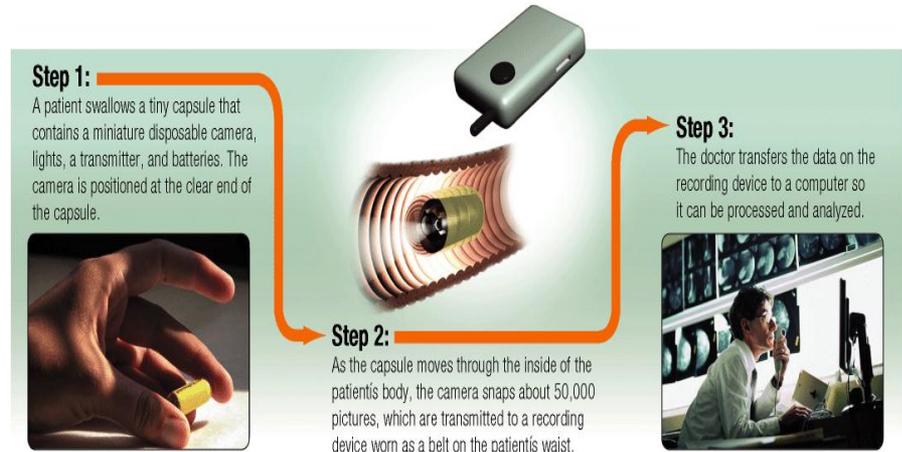


Health care



Computer Applications in

- **Science**



- **Travel**



- **Publishing**



Examples of Computer Usage

- Kebutuhan untuk **large business user**?
 - ❑ Payroll
 - ❑ Inventory
 - ❑ E-commerce
 - ❑ Desktop publishing

