



PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

BAGIAN
1



Putut Jatmiko, S.Pd.Kom.





PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG **EKONOMI**

E-commerce



E-Banking





PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG EKONOMI

E-commerce



Adalah perdagangan dengan menggunakan fasilitas jaringan komunikasi internet. aktivitas berbelanja tidak hanya harus dengan bertemunya penjual dan pembeli, namun perdagangan bisa terjadi tanpa bertemu dengan bantuan *smartphone*. Tidak hanya penjualan barang, *e-commerce* juga merambah reservasi, rental hingga transportasi online. Proses transaksi dapat mereka lakukan melalui jaringan internet melalui komputer ataupun *smartphone*. Adapun pembayaran barang tersebut dapat menggunakn kartu kredit si pembeli atau melalui proses transfer uang. Beberapa adalah **contoh *e-commerce*** yang berkembang pesat di Indonesia seperti Bukalapak, Shopee, Lazada, **Bukalapak dan masih banyak lagi.**



PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG EKONOMI



E-banking didefinisikan sebagai penghantaran otomatis jasa dan produk bank secara langsung kepada nasabah melalui elektronik, saluran komunikasi interaktif. Nasabah dapat mengakses e-banking melalui piranti pintar elektronik seperti komputer/PC, PDA, ATM, atau telepon.



PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG EKONOMI



Saluran dari e-Banking yang telah diterapkan bank-bank di Indonesia seperti

- 1) *ATM, Automated Teller Machine* atau Anjungan Tunai Mandiri, ini adalah saluran *e-Banking* paling populer yang kita kenal. Fitur tradisional ATM adalah untuk mengetahui informasi saldo dan melakukan penarikan tunai.
- 2) *Phone/ SMS /m-Banking*, memungkinkan nasabah untuk melakukan transaksi dengan bank via telepon. yang memungkinkan nasabah untuk bertransaksi via HP dengan perintah SMS.
- 3) *Internet Banking*, ini termasuk saluran teranyar e-Banking yang memungkinkan nasabah melakukan transaksi via internet dengan menggunakan komputer/PC atau PDA. Keuntungan internet banking bagi nasabah antara lain dapat menghemat waktu karena tidak perlu datang ke bank untuk melakukan transaksi, menghemat biaya karena transportasi menuju ke bank dapat dihilangkan dan lebih cepat, karena tidak perlu menunggu antrean yang banyak.



PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN

Dalam dunia Pendidikan, peranan TIK telah mendorong terjadinya perubahan dalam kurikulum, yang meliputi perubahan tujuan dan isi, aktivitas belajar, latihan dan penilaian, hasil akhir belajar, serta nilai tambah yang positif..



PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN



PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN



e-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.



Pendidik (guru) dan peserta didik tidak harus berada dalam lingkungan geografis atau ruangan yang sama.

PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN

Google
FORMS

Media



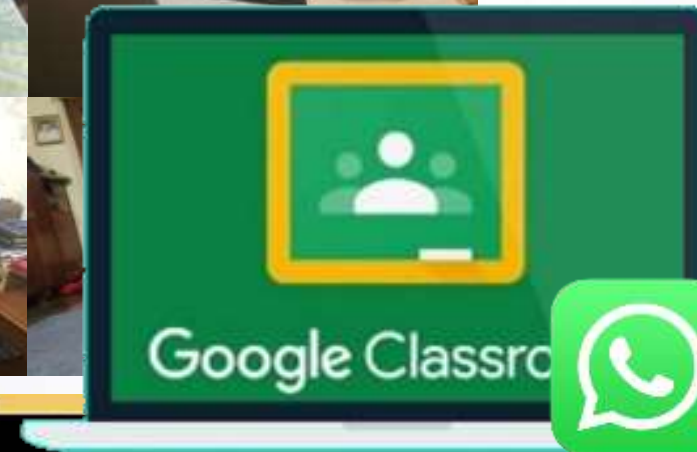
Smartphone



Laptop/
Komputer



Aplikasi

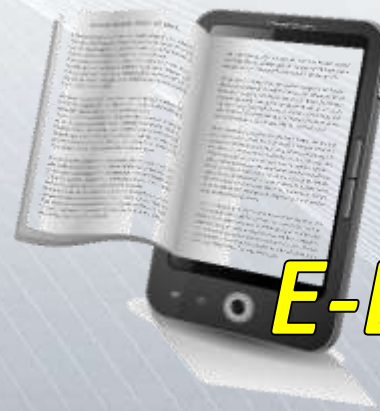


Google Classroom,
Zoom,
Google Meet,
WhatsApp,
Microsoft Team,
Youtube,
Google Form,
dll.



e-Library

E-library atau perpustakaan digital adalah suatu perpustakaan yang menyimpan data baik itu buku (tulisan), gambar, suara, video dalam bentuk file elektronik dan mendistribusikannya dengan menggunakan protokol elektronik melalui jaringan computer atau internet.



E-Book



PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN



<https://bse.kemdikbud.go.id/>



<https://kubuku.id/download/perpusda-kab-temanggung/>



PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG PENDIDIKAN





PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM BIDANG PEMERINTAHAN



Electronic Government (E-government)



E-Government adalah suatu upaya untuk mengembangkan penyalenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik. Suatu penataan system manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Ada tiga model penyampaian E-Government, antara lain :

1. Government-to-Citizen atau Government-to-Customer (G2C)

Adalah penyampaian layanan publik dan informasi satu arah oleh pemerintah ke masyarakat, Memungkinkan pertukaran informasi dan komunikasi antara masyarakat dan pemerintah,

Contoh G2C : Pajak online, mencari Pekerjaan, Layanan Jaminan sosial, Dokumen pribadi (Kelahiran dan Akte perkawinan, Aplikasi Paspor, Lisensi Pengarah), Layanan imigrasi, Layanan kesehatan, Beasiswa, penanggulangan bencana.

2. Government-to-Business (G2B)

Adalah transaksi-transaksi elektronik dimana pemerintah menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan bagi kalangan bisnis untuk bertransaksi dengan pemerintah. Mengarah kepada pemasaran produk dan jasa ke pemerintah untuk membantu pemerintah menjadi lebih efisien melalui peningkatan proses bisnis dan manajemen data elektronik. Aplikasi yang memfasilitasi interaksi G2B maupun B2G adalah Sistem e-procurement.

Contoh G2B: Pajak perseroan, Peluang Bisnis, Pendaftaran perusahaan, peraturan pemerintah (Hukum Bisnis), Pelelangan dan penjualan yang dilaksanakan oleh pemerintah, hak paten merk dagang, dll

3. Government-to-Government (G2G)

Memungkinkan komunikasi dan pertukaran informasi online antar departemen atau lembaga pemerintahan melalui basisdata terintegrasi.

Contoh G2G : Konsultasi secara online, blogging untuk kalangan legislative, pendidikan secara online, pelayanan kepada masyarakat secara terpadu.

Keuntungan E-Government

1. Pelayanan servis yang lebih baik kepada masyarakat. Informasi dapat disediakan 24 jam, 7 hari dalam seminggu, tanpa harus menunggu dibukanya kantor . Informasi dapat dicari dari kantor, rumah, tanpa harus secara fisik datang ke kantor pemerintahan.
2. Peningkatan hubungan antara pemeritah, pelaku bisnis, dan masyarakat umum. Adanya keterbukaan [transparansi] maka diharapkan hubungan antara berbagai pihak menjadi lebih baik.
3. Pemberdayaan msyarakat melalui informasi yang mudah diperoleh. Dengan adanya informasi yang mencukupi, masyarakat akan belajar untuk dapat menentukan pilihannya. Sebagai contoh, data-data tentang sekolah; jumlah kelas, daya tampung murid, passing grade, dan sebagainya, dapat ditampilkan secara online dan digunakan oleh orang tua untuk memilih sekolah yang pas untuk anaknya.
4. Pelaksanaan pemerintahan yang lebih efisien . Sebagai contoh, koordinasi pemerintahan dapat dilakukan melaluji e-mail atau bahkan vidio confernce.
5. Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dikembangkan dalam pemerintahan atau yang disebut e-government membuat masyarakat semakin mudah dalam mengakses kebijakan pemerintah sehingga program yang dicanangkan pemerintah dapat berjalan dengan lancar.

Kerugian E-Government bagi rakyat

1. Semakin bebasnya masyarakat mengakses situs pemerintah akan membuka peluang terjadinya cyber crime yang dapat merusak system TIK pada e-government. Misalnya kasus pembobolan situs KPU ketika penyelenggaraan Pemilu oleh seorang cracker.
2. Kelemahan utama tentang e-government adalah kurangnya kesetaraan dalam akses publik untuk keandalan, internet informasi di web.
3. Kesenjangan kemampuan masyarakat untuk mengakses jaringan internet

Sumber Belajar

- **Buku Satelit TIK Kelas 7** (Novyan Siswanto, Akfen Efendi 2010)
- <https://pustakamateri.web.id/rangkuman-materi-pelajaran-tik-kelas-7-smp/>