



Keterampilan Untuk Partisipasi Digital Yang Inklusif

---

# Panduan Pelatihan Keterampilan Digital Dasar

Panduan Anda untuk  
keterampilan digital dasar

EDISI KEDUA

**Keterampilan Untuk Partisipasi Digital yang Inklusif**

---

# **Panduan Pelatihan Keterampilan Digital Dasar**

Panduan Anda untuk  
keterampilan digital dasar

**EDISI KEDUA**

© British Council 2022

The British Council is the United Kingdom's international organisation for cultural relations and educational opportunities.

The background is a solid dark blue. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from a light cyan to a deep navy. In the bottom-right corner, there are white abstract shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, geometric design.

# Daftar Isi

# Daftar Isi

<b>1. Siapa yang harus membaca panduan ini?</b>	<b>1</b>
1.1 Cara menggunakan panduan ini	1
1.2 Topik rekomendasi dan pilihan	2
1.2.1 Topik rekomendasi	2
1.2.2 Topik pilihan	2
1.3 Proses belajar yang disarankan	3
1.3.1 Hari Pertama	3
1.3.2 Hari Kedua	3
1.3.3 Hari Ketiga	3
1.3.4 Ikuti proses belajar yang kami sarankan	4
1.3.5 Lampiran dan lembar kerja	4
1.3.6 Proses belajar SIDP dan sertifikat partisipasi	5
1.4 Bimbingan lebih lanjut tentang pelaksanaan program SIDP	5
<b>2. Langkah pertama</b>	<b>7</b>
2.1 Apa itu digital?	7
2.2 Hasil pembelajaran	7
2.3 Memperkenalkan Anda pada teknologi digital	7
2.4 Kelebihan menggunakan perangkat digital	8
2.5 Jenis perangkat digital	9
2.5.1 Komputer Pribadi (PC)	9
2.5.2 Laptop	12
2.5.3 Tablet	13
2.5.4 Smartphone	14
2.6 Komputer terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak	14
2.7 Sistem operasi komputer	16
2.7.1 Fungsi sistem operasi	16
2.8 Kekuatan dan keterbatasan berbagai sistem operasi komputer	17
2.8.1 Apple iOS	17

2.8.2	Microsoft Windows _____	17
2.8.3	Apple macOS _____	18
2.8.4	Sistem Operasi Linux _____	18
2.9	Faktor yang perlu dipertimbangkan saat memilih sistem operasi untuk perangkat Anda _____	18
2.10	Perangkat Lunak Aplikasi _____	19
2.11	Perangkat keras _____	19
2.11.1	Perangkat input _____	20
2.11.2	Perangkat <i>Output</i> _____	21
2.12	Kegiatan: Rekap dasar-dasar komputasi _____	21
<b>3.</b>	<b>Menghidupkan perangkat digital Anda _____</b>	<b>24</b>
3.1	Hasil pembelajaran _____	24
3.2	Menghidupkan perangkat _____	24
3.2.1	Menghidupkan laptop (Windows 10) _____	24
3.2.2	Menghidupkan komputer <i>Desktop</i> (Windows 10) _____	25
3.2.3	Menghidupkan tablet _____	26
3.2.4	Menghidupkan Ponsel Android _____	26
3.2.5	Menghidupkan iPhone _____	26
3.3	Kegiatan: Menghidupkan (menyalakan) perangkat Anda _____	26
3.4	Menghibernasikan perangkat _____	27
3.4.1	Pentingnya hibernasi _____	27
3.5	Mematikan perangkat _____	28
3.5.1	Mematikan Komputer (Windows 10) _____	28
3.6	Mematikan tablet _____	28
3.6.1	Mematikan ponsel Android _____	28
3.6.2	Mematikan iPhone _____	29
3.7	Kegiatan: Matikan perangkat Anda dengan aman _____	29
<b>4.</b>	<b>Memulai ulang perangkat (<i>restart</i>) _____</b>	<b>31</b>
4.1	Memulai ulang ( <i>restart</i> ) komputer/laptop _____	31
4.2	Memulai ulang ( <i>restart</i> ) Ponsel/Tablet Android _____	32

4.3	Memulai ulang ( <i>restart</i> ) iPhone _____	32
4.4	Kegiatan saat memulai ulang perangkat _____	33
<b>5.</b>	<b>Kesehatan dan keselamatan saat bekerja dengan perangkat digital _</b>	<b>35</b>
5.1	Hasil pembelajaran _____	35
5.2	Tetap sehat & aman saat menggunakan PC atau laptop _____	35
5.3	Tindakan pencegahan yang harus diambil saat Anda menggunakan <i>smartphone</i> atau tablet _____	36
5.4	Kegiatan: Analisis cara Anda menggunakan perangkat digital Anda ___	37
<b>6.</b>	<b>Membeli perangkat digital _____</b>	<b>39</b>
6.1	Cara memeriksa spesifikasi komputer _____	39
6.2	Kegiatan: Periksa spesifikasi sistem _____	40
<b>7.</b>	<b>Memperbaiki masalah perangkat Anda _____</b>	<b>42</b>
7.1	Komputer tidak hidup _____	42
7.2	Monitor/layar tidak menyala (PC) _____	42
7.3	Komputer berhenti merespons ( <i>hang</i> ) _____	43
7.4	Pesan <i>error</i> _____	44
7.5	<i>Mouse</i> tidak merespons _____	44
7.6	<i>Keyboard</i> tidak merespons _____	44
7.7	<i>Mouse</i> nirkabel tidak merespons _____	44
7.8	<i>Touchpad Mouse</i> Laptop tidak berfungsi _____	44
7.9	Kegiatan: Memecahkan dan memperbaiki masalah _____	44
<b>8.</b>	<b>Menavigasi perangkat digital Anda _____</b>	<b>47</b>
8.1	Hasil pembelajaran _____	47
8.2	Komputer dan perangkat digital seluler _____	47
8.3	Keterampilan navigasi dasar _____	47

8.3.1	Cara menggunakan <i>mouse</i> _____	47
8.3.2	Cara menggunakan <i>touchpad</i> laptop _____	48
8.3.3	Navigasi layar sentuh _____	49
8.3.4	Mengetik di perangkat layar sentuh _____	50
8.3.5	Cara menggunakan <i>keyboard</i> _____	51
8.4	Menavigasi komputer atau laptop _____	55
8.4.1	Menggunakan “Ikon” _____	56
8.4.2	Cara membuka Ikon di <i>desktop</i> laptop atau komputer _____	57
8.4.3	Menggunakan “Jendela ( <i>Window</i> )” _____	58
8.4.4	Bilah judul ( <i>Title bar</i> ) _____	58
8.4.5	Bilah Tugas ( <i>Task Bar</i> ) _____	59
8.5	Menavigasi perangkat seluler Anda _____	59
8.5.1	Menggunakan <i>smartphone</i> Anda dan aplikasinya _____	60
8.5.2	Memasukkan informasi ke dalam <i>smartphone</i> _____	61
8.5.3	Membuat folder dan subfolder di <i>smartphone</i> Android _____	63
8.5.4	Kegiatan: Menggunakan perangkat seluler Anda _____	64
8.5.5	Kegiatan: Membuat folder dan struktur direktori _____	64
<b>9.</b>	<b>Menggunakan fitur aksesibilitas</b> _____	<b>66</b>
9.1	Hasil belajar yang diharapkan dari topik ini _____	66
9.2	Cara menggunakan fitur aksesibilitas _____	66
9.2.1	Kaca Pembesar _____	66
9.2.2	Kontrol verbal di komputer pada umumnya _____	67
9.2.3	Fitur aksesibilitas lainnya _____	67
9.2.4	Fitur aksesibilitas lainnya di perangkat seluler _____	68
9.3	Kegiatan: Menggunakan fungsi aksesibilitas di perangkat digital Anda _____	69
<b>10.</b>	<b>Menggunakan komputer dan <i>smartphone</i> dengan aman</b> _____	<b>71</b>
10.1	Pentingnya menjaga kebersihan perangkat _____	71
10.1.1	Laptop dan komputer <i>desktop</i> _____	71
10.1.2	Smartphone _____	72
10.2	Petunjuk langkah demi langkah untuk menjaga perangkat digital Anda tetap bersih _____	72

10.2.1	Laptop dan Komputer Desktop _____	72
10.2.2	Telepon _____	73
10.3	Mengisi daya baterai dan mengelola risiko kebakaran _____	74
10.4	Kegiatan: Biasakan diri Anda dengan fitur keamanan perangkat Anda _____	74
<b>11.</b>	<b>Membuat akun dan kata sandi</b> _____	<b>75</b>
11.1	Hasil yang Diharapkan dari Membuat Akun dan Kata Sandi _____	76
11.2	Membuat Akun dan Kata Sandi _____	77
11.2.1	Tujuan Kata Sandi _____	77
11.2.2	Praktik kata sandi yang buruk _____	77
11.3	Kegiatan: Membuat akun <i>online</i> _____	77
11.4	Menggunakan akun <i>online</i> : Google Classroom _____	78
11.4.1	Penugasan melalui Google Classroom _____	78
11.4.2	Cara masuk ke Classroom jika Anda seorang siswa _____	79
11.4.3	Cara menyelesaikan tugas kuis _____	80
<b>12.</b>	<b>Pengantar internet dan World Wide Web</b> _____	<b>82</b>
12.1	Hasil belajar yang diharapkan dari topik ini _____	82
12.2	Pentingnya terhubung ke Internet _____	83
12.3	Menggunakan kabel untuk terhubung ke internet _____	83
12.4	Terhubung ke internet melalui Wi-Fi _____	84
12.5	Kegiatan: Terhubung ke Internet _____	85
<b>13.</b>	<b>Menggunakan peramban web</b> _____	<b>87</b>
13.1	Alamat web atau Uniform Resource Locator (URL) _____	87
13.2	Memahami URL – alamat situs web _____	88
13.3	Tombol navigasi di Google Chrome _____	89
13.4	Bookmark dan riwayat _____	90
<b>14.</b>	<b>Mengunduh/menyimpan <i>file</i></b> _____	<b>93</b>



14.1	Untuk mengunduh gambar _____	93
14.2	Langkah-langkah untuk mengunduh dokumen _____	93
<b>15.</b>	<b>Menjelajah dengan aman di Internet _____</b>	<b>95</b>
15.1	Perbarui <i>browser</i> Anda _____	95
15.2	Pemeriksaan domain dan URL _____	95
15.3	Berhati-hatilah dengan perangkat lunak gratis _____	96
15.4	Berhati-hatilah dengan berbagi <i>file peer-to-peer</i> _____	96
15.5	Memverifikasi situs yang aman _____	97
15.5.1	Situs Web Aman _____	98
15.5.2	Kegiatan: Gunakan internet untuk mencari informasi dan dokumen _____	98
<b>16.</b>	<b>Tetap aman saat <i>online</i>: Keamanan siber dan Anda _____</b>	<b>101</b>
16.1	Hasil yang diharapkan dari modul keamanan siber _____	101
16.2	Apa itu keamanan siber? _____	101
16.3	Istilah Utama yang digunakan dalam Keamanan Siber _____	102
16.4	Jenis Data Pribadi yang Ditargetkan dalam Serangan Siber _____	103
16.4.1	Konsekuensi Tidak Mengamankan Data Pribadi _____	103
16.4.2	Ancaman terhadap data pribadi Anda _____	105
16.4.3	Menemukan <i>Email</i> atau URL Palsu _____	106
<b>17.</b>	<b>Kekerasan online dan cyberbullying _____</b>	<b>109</b>
17.1	Tanda-Tanda <i>Cyberbullying</i> _____	109
17.2	Dampak <i>Cyberbullying</i> _____	109
17.3	Strategi untuk menghadapi <i>cyberbullying</i> _____	110
17.3.1	Jangan langsung menanggapi _____	110
17.3.2	Tindak lanjuti ketika Anda lebih tenang _____	111
17.3.3	Ambil <i>screenshot</i> dari pesan _____	111
17.3.4	Berhentilah sering-sering memeriksa postings _____	111
17.3.5	Laporkan dan blokir _____	111
17.4	Bahaya khusus untuk wanita dan anak perempuan _____	112

17.4.1	Cara hal ini biasanya terjadi _____	112
17.4.2	Beberapa saran untuk membantu Anda tetap aman _____	112
<b>18.</b>	<b>Memahami perbedaan antara berita asli dan berita palsu _____</b>	<b>115</b>
18.1	Apa itu berita asli? _____	115
18.2	Apa itu berita palsu? _____	115
18.3	Jenis berita palsu _____	116
18.4	Beberapa cara untuk mengidentifikasi berita palsu _____	117
<b>19.</b>	<b>Langkah pertama untuk membuat bisnis Anda menjadi <i>online</i> _____</b>	<b>119</b>
19.1	Membuat bisnis Anda menjadi <i>online</i> _____	119
19.2	Pemasaran <i>online</i> dan sosial _____	120
19.3	Langkah sederhana untuk menyiapkan situs web _____	121
19.4	Langkah sederhana untuk mendirikan situs <i>e-commerce</i> _____	121
19.5	Potensi ancaman terhadap bisnis <i>online</i> dan informasi pelanggan mereka _____	122
19.5.1	Elemen Keamanan Data untuk Pemilik Bisnis <i>Online</i> _____	122
19.5.2	Serangan SQL Injection _____	123
19.5.3	Denial of Service (DoS) _____	123
19.5.4	Kegiatan: Tinjauan pelajaran dan langkah pertama _____	124
<b>20.</b>	<b>Keterampilan Dasar lainnya _____</b>	<b>126</b>
20.1	Mengakses layanan secara <i>online</i> _____	126
20.2	Anjungan Tunai Mandiri (ATM) _____	127
20.2.1	Cara menggunakan mesin ATM _____	127
20.2.2	Kegiatan: Menggunakan kartu ATM dan layanan perbankan kelas atas _____	128

The background is a solid dark blue. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to a darker blue. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, some with thin dark blue outlines, creating a layered effect.

# Daftar Gambar

# Daftar Gambar

Gambar 1: Sistem komputer pribadi desktop pada umumnya _____	10
Gambar 2: Unit sistem tower PC pada umumnya _____	10
Gambar 3: Unit sistem desktop pada umumnya _____	11
Gambar 4: Port input dan output untuk PC desktop _____	12
Gambar 5: Komputer laptop pada umumnya _____	13
Gambar 6: Tablet komputasi pada umumnya _____	13
Gambar 7: Smartphone pada umumnya _____	14
Gambar 8: Tabel yang menunjukkan beberapa sistem operasi terkenal dan logonya _____	16
Gambar 9: Fungsi sistem operasi pada perangkat digital _____	17
Gambar 10: Perangkat input _____	21
Gambar 11: Output Hard Copy _____	21
Gambar 12: Lokasi tombol power di laptop pada umumnya _____	25
Gambar 13: Lokasi tombol power di PC desktop pada umumnya _____	25
Gambar 14: Contoh opsi Daya mati OS android _____	29
Gambar 15: Lokasi ikon power dan Windows di laptop atau PC Windows ____	31
Gambar 16: Lokasi tombol Mulai lagi di ponsel atau tablet Android _____	32
Gambar 17: Cara memulai ulang iPhone _____	33
Gambar 18: Cara memeriksa spesifikasi laptop dengan Windows 10 _____	40
Gambar 19: Layar Task Manager yang muncul jika Anda menekan Ctrl+ Alt+Delete: _____	43
Gambar 20: Pilih program (atau aplikasi) yang akan ditutup yang menjadi penyebabnya _____	43
Gambar 21: Mouse pada umumnya dan tombolnya _____	48
Gambar 22: Lokasi dan fungsi touchpad _____	49
Gambar 23: Keyboard di layar _____	50
Gambar 24: Keyboard komputer pada umumnya _____	52
Gambar 25: Tombol pengeditan dan tombol kursor pada keyboard _____	53
Gambar 26: Keypad numerik _____	53
Gambar 27: Tombol fungsi pada keyboard _____	54
Gambar 28: Tombol Shift _____	54
Gambar 29: Tombol Control _____	55

Gambar 30: Tombol Escape _____	55
Gambar 31: Desktop Komputer dengan Ikon _____	56
Gambar 32: Beberapa Ikon dan artinya _____	56
Gambar 33: Mengeklik dua kali pada Ikon _____	57
Gambar 34: Menggunakan "klik kanan" untuk membuka Ikon _____	57
Gambar 35: Dua jendela terbuka di desktop _____	58
Gambar 36: Bilah judul di jendela memungkinkan Anda untuk menutup, memperluas, atau mengecilkan Jendela _____	58
Gambar 37: Bilah Tugas memiliki banyak shortcut yang berguna dan lokasi serta aplikasi yang sering digunakan _____	59
Gambar 38: Stylus dapat digunakan untuk membantu Anda _____	60
Gambar 39: Lokasi tombol Home pada kebanyakan smartphone _____	61
Gambar 40: Keyboard virtual pada umumnya pada perangkat seluler. _____	61
Gambar 41: Cara mengaktifkan opsi pendiktean, atau mengubah suara _____	62
Gambar 42: Membuat folder/subfolder pada smartphone Android _____	63
Gambar 43: Antarmuka suara Windows Cortana _____	67
Gambar 44: Cara mengaktifkan kontrol suara di smartphone _____	68
Gambar 45: Masuk ke Google Classroom _____	79
Gambar 46: Kabel dan Koneksi _____	83
Gambar 47: Simbol Wi-Fi _____	84
Gambar 48: Beberapa browser web populer _____	87
Gambar 49: Bagian berbeda dari alamat web _____	88
Gambar 50: Bilah alamat di browser web pada umumnya _____	89
Gambar 51: Google Chrome, browser web biasa, dan tombol navigasi dasar _____	90
Gambar 52: Ikon bookmark pada bilah alamat browser web pada umumnya _____	90
Gambar 53: Mengedit nama pada bookmark _____	91
Gambar 54: Mengakses riwayat penelusuran Anda _____	91
Gambar 55: Mengeklik kanan gambar untuk mengunduh gambar _____	93
Gambar 56: Simbol gembok berarti situs web lebih aman _____	98

The background is a solid dark blue. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from a light cyan to a dark navy. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, some with dark blue outlines, creating a layered effect.

# Daftar Tabel

# Daftar Tabel

Tabel 1: Hari Pertama	3
Tabel 2: Hari Kedua	3
Tabel 3: Hari Ketiga	3



**1. Siapa yang harus membaca panduan ini?**





# 1. Siapa yang harus membaca panduan ini?

Panduan ini ditujukan bagi pelatih dan peserta ajar untuk mengembangkan kepercayaan diri, pengetahuan, dan keterampilan digital dasar mereka.

Untuk pelatih, panduan ini memiliki materi yang beragam untuk digunakan dalam mendukung pengembangan keterampilan. Untuk peserta ajar tingkat lanjut, panduan ini dapat digunakan untuk belajar mandiri serta menambah pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui sesi yang difasilitasi pelatih.

## 1.1 Cara menggunakan panduan ini

Jika Anda seorang pelatih, maka Anda harus membaca panduan ini, materi pendukung di dalam lampiran yang menyertainya, dan **Panduan Pedagogi SIDP: Panduan dan Saran bagi para Pelatih yang menggunakan Keterampilan untuk Partisipasi Digital yang Inklusif** yang menyertainya. Panduan ini memuat arahan dan saran tentang cara memaksimalkan dokumen ini. Panduan ini juga membekali Anda dengan arahan langkah demi langkah tentang cara menyebarluaskan berbagai sumber pembelajaran yang dimaksudkan untuk target audiens yang terdiri dari peserta ajar dengan kemampuan yang berbeda.

Sebagai pelatih atau guru, kami berasumsi bahwa Anda memiliki pemahaman yang baik tentang cara menggunakan materi pelatihan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri peserta ajar Anda. Kami juga berasumsi, Anda akan menggunakan materi yang relevan untuk para peserta ajar.

Kami telah menyusun materi kursus ini ke dalam topik-topik mandiri (*self-contained topics*) untuk memberikan kepada Anda fleksibilitas saat Anda menggunakan materi ini. Anda dapat menyampaikan semua materi pelatihan kepada semua peserta ajar, atau Anda dapat memilih hanya untuk menyampaikan

topik yang berguna bagi peserta ajar untuk dipelajari lebih lanjut. Kami berharap bahwa fleksibilitas dalam penggunaan materi pelatihan ini akan membantu Anda memberikan perjalanan belajar yang sesuai untuk peserta ajar.

## 1.2 Topik rekomendasi, dan pilihan

Konten dalam panduan ini dibagi menjadi beberapa topik. Topik-topik ini dikategorikan menjadi tiga jenis:

1

### 1.2.1 Topik rekomendasi

Ini adalah topik-topik yang penting bagi banyak peserta ajar, tetapi mungkin tidak untuk semua peserta ajar. Topik-topik rekomendasi harus dibahas jika memungkinkan.

Topik rekomendasi dapat menjadi sangat bermanfaat sebagai:

- Latihan tambahan dalam lokakarya pelatihan.
- Tugas setelah lokakarya pelatihan.
- Pekerjaan persiapan sebelum lokakarya pelatihan, misalnya pada saat seorang peserta ajar beralih dari panduan dasar ke panduan lain.

2

### 1.2.2 Topik pilihan

Topik ini seharusnya dipilih jika ada waktu, atau ketertarikan dalam subjek tersebut. Topik ini mencakup bidang pengetahuan dan keterampilan yang penting, akan tetapi mungkin bersifat sedikit lebih maju, atau lebih spesifik dalam penerapannya.

## 1.3 Proses belajar yang disarankan

Panduan ini memperkenalkan keterampilan digital yang mendasar dan menjelaskan relevansi dan kepentingannya dalam dunia yang menjadi semakin digital.

Panduan ini lebih menekankan pada instruksi langkah demi langkah karena merupakan panduan pendahuluan, bukan panduan lanjutan.

Panduan ini mencakup topik-topik sebagai berikut:

### 1.3.1 Hari Pertama

Topik	Kategori
Langkah Pertama – Memperkenalkan Perangkat Digital	Direkomendasikan
Menavigasi Layar dan Fitur Aksesibilitas	Direkomendasikan
Merawat Perangkat Keras	Direkomendasikan

Tabel 1: Hari Pertama

### 1.3.2 Hari Kedua

Topik	Kategori
Membuat dan Mengelola Kata Sandi	Direkomendasikan
Terhubung ke Internet	Direkomendasikan
Menggunakan Komputer dan <i>Smartphone</i> dengan Aman	Direkomendasikan
Keamanan Siber: Tetap Aman Saat <i>Online</i>	Direkomendasikan

Tabel 2: Hari Kedua

### 1.3.3 Hari Ketiga

Topik	Kategori
Menganalisis Berita <i>Online</i> dan Membedakan Berita Palsu	Direkomendasikan
Langkah Awal Untuk Membuat Bisnis <i>Online</i> Anda	Pilihan
Keterampilan Digital Dasar Lainnya	Pilihan

Tabel 3: Hari Ketiga

### 1.3.4 Ikuti proses belajar yang kami sarankan

Kami telah menyarankan topik yang menurut kami penting untuk Anda pelajari (topik direkomendasikan) dan topik yang bermanfaat untuk dipelajari jika Anda memiliki waktu (topik pilihan).

Pelajari semua topik rekomendasi secara berurutan. Topik-topik ini harus diselesaikan agar memenuhi syarat sertifikat partisipasi.

Jika Anda ingin terus belajar setelah mempelajari keterampilan digital dasar, kami menyarankan Anda untuk melanjutkan ke topik-topik pilihan. Anda dapat memilih untuk mempelajari beberapa, atau semua, topik yang menarik bagi Anda.

### 1.3.5 Lampiran dan lembar kerja

Terdapat beberapa materi tambahan untuk membantu Anda selama Anda mempelajari panduan ini. Materi-materi ini adalah:

#### 1.3.5.1 Lampiran lembar kerja

Lembar kerja ini merupakan lembar kegiatan, dan lembar refleksi yang distandardisasi. Anda dapat mencetak lembar kerja ini dan menggunakan formulir tersebut seiring dengan perkembangan Anda dalam program.

Lembar kerja ini dapat diisi dalam pelatihan, atau sebagai bagian dari pekerjaan tambahan seperti pekerjaan persiapan atau pekerjaan rumah yang diberikan setelah pelatihan.

#### 1.3.5.2 Lampiran spesifik negara

Setiap panduan disertai dengan lampiran dari negara-negara yang bergabung di dalam program – Indonesia, Kenya dan Nigeria.

Lampiran ini berisi konten lokal, studi kasus dan contohnya, latihan, dan materi yang relevan untuk negara tersebut. Materi tambahan ini merupakan tambahan

yang penting dan berguna untuk materi yang dikembangkan untuk negara dan budaya yang berbeda.

Lampiran spesifik negara yang mendukung panduan ini meliputi:

- Annex\_Keterampilan Digital Dasar\_Indonesia
- Annex\_Keterampilan Digital Dasar \_Kenya
- Annex\_Keterampilan Digital Dasar \_Nigeria

### 1.3.6 Proses belajar SIDP dan sertifikat partisipasi

Para peserta ajar diharapkan untuk menyelesaikan paling sedikit topik direkomendasikan dan memiliki bukti kegiatan mereka (melalui lembar kerja kegiatan dan lembar kerja refleksi yang diisi dan disahkan) agar memenuhi syarat untuk mendapatkan sertifikat partisipasi.

## 1.4 Bimbingan lebih lanjut tentang pelaksanaan program SIDP

Untuk informasi lebih lanjut tentang cara menggunakan panduan ini dan materi untuk melaksanakan program SIDP, silakan lihat bagian **Memandu para peserta ajar Anda dalam proses belajar mereka** dalam Panduan Pedagogi.

The background is a solid dark blue. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to a darker blue. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, some with dark blue outlines, creating a sense of depth and movement.

## 2. Langkah pertama



## 2. Langkah pertama

Topik ini memperkenalkan Anda pada dasar-dasar penggunaan komputer dan perangkat digital lainnya. Perangkat ini termasuk komputer laptop, tablet, *smartphone*, dan *gawai* lain yang mungkin sudah atau mungkin belum pernah digunakan oleh peserta ajar Anda.

### 2.1 Apa itu digital?

Istilah “digital” saat ini digunakan untuk mewakili segala sesuatu yang digunakan dan diproduksi oleh komputer.

Kata “digital” menggambarkan proses penomoran (*numbering*) atau serangkaian proses pengolahan angka. Pemrosesan ini dilakukan oleh perangkat komputer. Oleh karena itu, “digital” terkait erat dengan kegiatan yang menggunakan dan dihasilkan oleh komputer.

### 2.2 Hasil pembelajaran

Pada akhir topik ini, Anda akan dapat:

1. Mengenali perangkat digital berbeda.
2. Memahami apa itu internet dan *world wide web*.
3. Mengenali berbagai jenis sistem operasi.

### 2.3 Memperkenalkan Anda pada teknologi digital

Berikut adalah beberapa kata dan frasa yang harus Anda ketahui:

- Perangkat digital adalah alat elektronik yang tersedia dalam berbagai bentuk. Perangkat umum seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone* (seperti iPhone atau ponsel Android). Perangkat digital memungkinkan Anda memasukkan data yang diproses, dan ini menghasilkan *output* yang berguna.

Informasi tersebut kemudian dapat disimpan dalam perangkat untuk digunakan di masa mendatang.

- Data adalah informasi. Data dimasukkan ke dalam perangkat digital menggunakan perangkat input, misalnya melalui *keyboard*, *mouse*, *touchpad*, *scanner*, *light pen*, atau *joystick*.
- Pemrosesan data menjadi informasi berlangsung di otak perangkat yang merupakan *Central Processing Unit (CPU)*.
- Informasi atau *output* adalah data yang telah diproses. *Output* dapat dihasilkan baik dalam bentuk *hard copy* (seperti kertas atau foto cetak) atau *soft copy* (seperti *file* elektronik). Contoh perangkat *output* termasuk monitor/layar, *printer*, dan *speaker*.
- Data yang diproses (informasi), program (instruksi yang memberitahu komputer apa yang harus dilakukan, dan data mentah juga dapat disimpan untuk digunakan di masa mendatang pada perangkat penyimpanan seperti *SD card*, *flash disk*, *hard disk*, atau *optical disk*.

## 2.4 Kelebihan menggunakan perangkat digital

Perangkat digital memungkinkan pengguna mengakses teknologi digital yang memiliki banyak keunggulan dibandingkan alat dan proses yang telah ada terlebih dahulu seperti pulpen dan kertas, layanan pos, atau perbankan tatap muka.

Kelebihan ini termasuk:

- Komunikasi yang lebih mudah, lebih cepat, dan lebih baik, misalnya, *email*, media sosial, dan pesan sosial.
- Akses cepat ke informasi (lokal & global) saat perangkat digital terhubung ke internet.
- Kemampuan untuk membuat berbagai macam konten dengan relatif mudah.
- Kemampuan untuk menjual dan membeli secara *online*.
- Akses ke pembelajaran dan pengetahuan serta pemerolehan keterampilan baru.
- Kemampuan untuk menyimpan sejumlah besar data dan informasi.
- Peningkatan aksesibilitas dan kegunaan karena perangkat digital dapat dikontrol dengan teks, suara, dan video.



Ada juga kekurangan dan risiko yang terkait dengan teknologi digital, termasuk:

- Teknologi digital mungkin mahal untuk dibeli, dijalankan, diasuransikan, dan diganti.
- Teknologi yang mahal dapat dilihat sebagai sesuatu yang berharga dan layak untuk dicuri.
- Perangkat digital memerlukan akses listrik, baik sebagai materi utama atau untuk mengisi baterai yang memungkinkan perangkat untuk menjadi portabel.
- Akses ke internet mungkin mahal dan sulit untuk diamankan.
- Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental serta hubungan sosial Anda.

## 2.5 Jenis perangkat digital

Ada banyak jenis perangkat digital yang dapat Anda gunakan. Perangkat ini mungkin mahal, tetapi jika Anda siap untuk menggunakan perangkat yang kurang kuat, harganya bisa jauh lebih murah. Ukuran perangkat dapat bervariasi, dan Anda perlu mempertimbangkan penyimpanan dan sifat portabilitas saat membelinya.

Bentuk fisik perangkat dan isinya, seperti layar dan komponen elektronik, disebut perangkat keras (*hardware*). Ini karena Anda secara fisik dapat merasakan bagian dari perangkat digital tersebut.

Berikut adalah ringkasan dari beberapa perangkat digital pada umumnya.

### 2.5.1 Komputer Pribadi (PC)

Komputer pribadi atau PC adalah jenis komputer yang biasanya diletakkan di atas meja dan dirancang khusus untuk digunakan oleh satu orang dalam satu waktu. PC terdiri dari bagian-bagian berbeda yang terhubung untuk bekerja sebagai satu kesatuan. Gambar di bawah ini mengilustrasikan komputer desktop.



Gambar 1: Sistem komputer pribadi desktop pada umumnya

### Unit sistem (dikenal juga dengan unit dasar)

Bagian komputer ini berisi otak komputer dan bagian lain seperti *CD/DVD Drive*. Anda dapat menghubungkan perangkat tambahan ke unit sistem dengan kabel khusus.

Unit sistem memiliki dua jenis utama:

- i. Unit sistem *tower* biasanya diletakkan tegak di atas meja dan monitor diletakkan di sebelahnya.



Gambar 2: Unit sistem tower PC pada umumnya

- ii. Unit sistem *desktop* biasanya diletakkan berbaring di atas meja. Monitor biasanya diletakkan di atasnya.



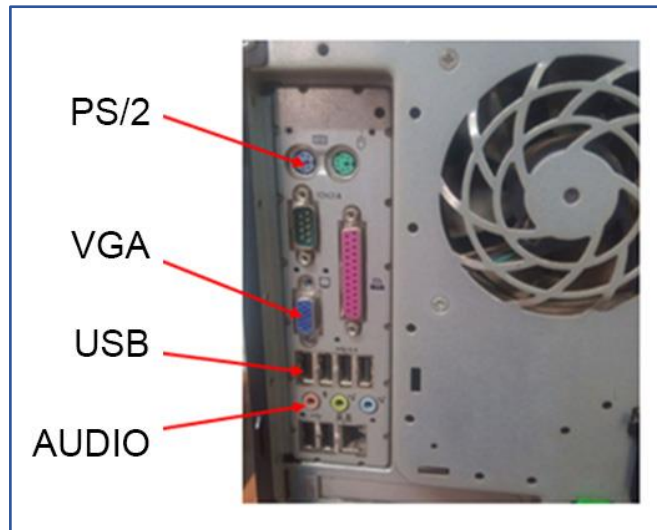
Gambar 3: Unit sistem desktop pada umumnya

### **Perangkat periferal (*mouse, keyboard, layar*)**

Perangkat periferal adalah bagian dari sistem komputer yang membantu komputer untuk memasukkan dan mengeluarkan informasi. Perangkat periferal membantu Anda untuk mengendalikan dan berkomunikasi dengan komputer.

Periferal terhubung ke unit sistem melalui lubang khusus yang disebut “*port*”.

- *Port PS/2* – Digunakan untuk menghubungkan *mouse* dan *keyboard*
- *Port VGA* – Digunakan untuk menghubungkan monitor atau proyektor
- *Port USB* – Digunakan untuk menghubungkan *mouse, keyboard, printer, scanner*
- *Port AUDIO* – Digunakan untuk menghubungkan *speaker* atau *headphone*



Gambar 4: Port input dan output untuk PC desktop

### **Keunggulan komputer *desktop* dibandingkan laptop**

- Komputer *desktop* relatif lebih murah dibandingkan dengan laptop.
- Memiliki banyak *port* sehingga Anda dapat menghubungkan lebih banyak perangkat periferan dibandingkan dengan laptop.
- Anda dapat terhubung ke layar/monitor besar.

## 2.5.2 Laptop

Laptop (komputer jinjing) adalah jenis komputer pribadi yang lebih kecil dan lebih ringan yang dirancang untuk diletakkan di pangkuan saat bekerja. Karena laptop dilengkapi dengan baterai, Anda tidak perlu terhubung ke sumber listrik, kecuali jika Anda perlu mengisi baterai, sehingga memungkinkan Anda untuk bepergian dengan membawa laptop. Namun, harganya lebih mahal daripada komputer *desktop*.



Gambar 5: Komputer laptop pada umumnya

### Keunggulan laptop dibandingkan PC

- Laptop bersifat portabel sehingga Anda dapat memindahkannya dari satu tempat ke tempat lain.
- Beberapa perangkat periferan sudah terpasang seperti *keypad*, *touchpad*, dan *speaker*.
- Anda dapat bekerja dengan laptop, bahkan saat tidak ada daya listrik, karena laptop memiliki baterai yang dapat diisi ulang.

### 2.5.3 Tablet

Tablet adalah perangkat bergerak (*mobile device*) yang lebih kecil dan ringan dari laptop. Tablet dioperasikan dengan menyentuh layar dan memiliki baterai yang dapat diisi ulang. Tidak seperti laptop, *keyboard* dari sebuah tablet adalah layarnya.



Gambar 6: Tablet komputasi pada umumnya

## 2.5.4 Smartphone

*Smartphone* adalah setengah komputer dan setengah telepon seluler.

*Smartphone* adalah perangkat digital kecil yang dipegang di tangan Anda.

*Smartphone* biasanya digunakan untuk komunikasi melalui panggilan telepon atau pesan teks singkat. Namun, ia juga memiliki kemampuan lain seperti mengambil foto dan video. Anda juga dapat menggunakan *smartphone* untuk terhubung ke internet.

*Smartphone* dinavigasi dengan menyentuh layar (biasa disebut sebagai layar sentuh). Cara ini sangat mirip dengan menggunakan perangkat tablet.



Gambar 7: Smartphone pada umumnya

## 2.6 Komputer terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak

Perangkat digital bukanlah satu benda saja, namun terdiri dari banyak bagian. Beberapa di antaranya bersifat fisik seperti “perangkat keras” dan beberapa lainnya tidak dapat Anda lihat seperti “perangkat lunak”.

Perangkat lunak adalah instruksi komputer yang mengarahkan komputer tentang apa yang harus dilakukan dan cara melakukannya. Sistem operasi, dikenal juga dengan sebutan OS, sangat penting karena mengatur memori komputer, daya, perangkat keras, dan perangkat lunak lainnya. Sistem operasi seperti Microsoft Windows, atau MacOS, sudah terkenal, dan mereka melakukan tugas-tugas dasar dan pemeliharaan komputer.




Agar komputer berguna, kita membutuhkan program lain. Aplikasi ini, terkadang disingkat menjadi “*apps*”, adalah jenis perangkat lunak yang melakukan hal-hal tertentu seperti membantu kita menulis surat, menonton video, atau melakukan perhitungan dan memanipulasi data.

Contoh perangkat lunak aplikasi adalah seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, Word Pad, dan Calc.

## 2.7 Sistem operasi komputer

Sistem operasi adalah program yang mengontrol semua fungsi, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak, dalam sebuah perangkat elektronik. Untuk komunikasi dan penyimpanan data apa pun yang terjadi di perangkat, harus ada sistem operasi.

Ungkapan sistem operasi terkadang disingkat menjadi OS.

Logo sistem operasi	Nama sistem operasi
	Sistem Operasi Windows
	Sistem Operasi Mac
	Sistem Operasi Linux
	Android
	iOS for iPhone

Gambar 8: Tabel yang menunjukkan beberapa sistem operasi terkenal dan logonya

### 2.7.1 Fungsi sistem operasi

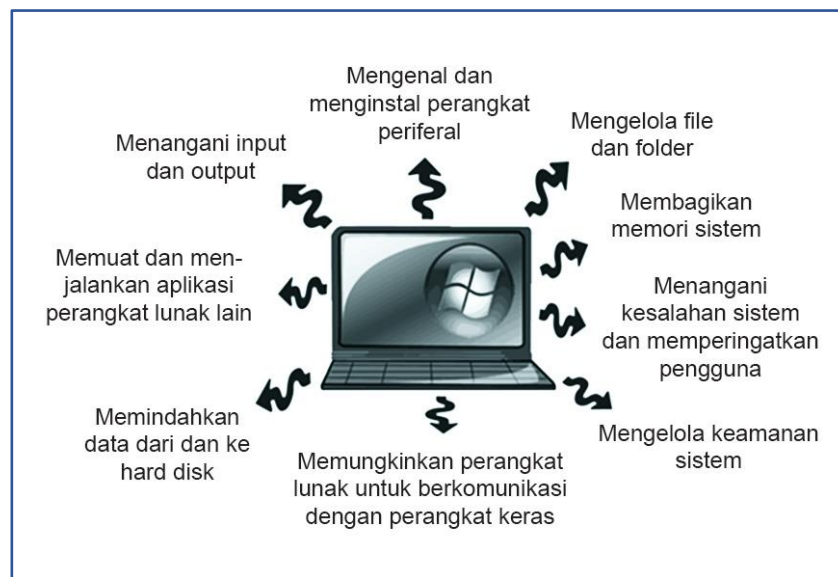
Sistem operasi dalam perangkat digital memiliki banyak pekerjaan. Sistem operasi membuat tugas yang Anda lakukan lebih mudah karena menggunakan gambar dan simbol untuk membantu Anda menavigasi dan menggunakan perangkat digital. Pendekatan untuk mengendalikan dan menggunakan komputer ini disebut antarmuka pengguna grafis (*graphical user interface-GUI*) atau antarmuka pengguna (*user interface-UI*).

Beberapa pekerjaan yang termasuk dalam OS:

- Mengelola perangkat lunak lain. Ini dapat mencakup perangkat lunak aplikasi (atau *apps*) yang melakukan hal-hal tertentu.
- Mengontrol perangkat keras seperti *printer*.
- Mengalokasikan materi seperti mengakses dan menggunakan jaringan.
- Mengaktifkan komunikasi antara perangkat keras dan perangkat lunak.



- Memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak, misalnya, bermain *game*, mengetik.



Gambar 9: Fungsi sistem operasi pada perangkat digital

## 2.8 Kekuatan dan keterbatasan berbagai sistem operasi komputer

### 2.8.1 Apple iOS

iOS dari Apple adalah sistem operasi populer untuk *smartphone*. iOS bekerja pada perangkat keras Apple, termasuk iPhone dan tablet iPad. iOS memiliki sistem kontrol yang sederhana dan memiliki fitur keamanan yang kuat, yang dikenal sebagai enkripsi, yang mencegah akses tidak sah ke data Anda. Sistem ini memungkinkan Anda mengakses sebuah toko aplikasi tempat di mana para pengguna dapat membeli dan mengunduh aplikasi gratis atau berbayar.

### 2.8.2 Microsoft Windows

Microsoft Windows adalah sistem operasi perangkat lunak rumah dan kantor yang paling umum. OS ini juga digunakan oleh banyak perusahaan dan pemerintah. Antarmuka pengguna Microsoft Windows menggunakan jendela (*windows*) yang merupakan layar panel yang merepresentasikan aplikasi individual dalam bentuk persegi panjang.

### 2.8.3 Apple macOS

Laptop Apple menggunakan sistem operasi macOS. Meskipun antarmuka grafisnya berbeda, namun banyak keserupaan dalam hal antarmuka pemrograman dan fitur baris perintah. macOS memiliki *The Dock* yang merupakan bilah kontrol yang digunakan untuk memeriksa program dan *file* yang umum digunakan, tombol *keyboard* tunggal, termasuk tombol Command. macOS terkenal dengan fungsinya yang mudah digunakan seperti Siri, asisten pribadi dengan suara natural, dan *FaceTime*, perangkat lunak obrolan video.

### 2.8.4 Sistem Operasi Linux

Linux adalah sistem operasi yang aman dan dapat dikustomisasi. Linux adalah perangkat lunak sumber terbuka. Artinya, OS ini secara umum sangat aman terhadap serangan virus dan *error*, dan juga gratis untuk digunakan, meski Anda mungkin harus membayar untuk mendapatkan dukungan. Banyak gawai elektronik seperti *router internet*, mesin cuci, TV, lemari es menggunakan perangkat lunak khusus Linux.

## 2.9 Faktor yang perlu dipertimbangkan saat memilih sistem operasi untuk perangkat Anda

- Biaya: perangkat lunak sumber terbuka (seperti Linux) biasanya gratis untuk penggunaan pribadi, tetapi perangkat lunak berlisensi (seperti Microsoft Windows) merupakan perangkat lunak berbayar.
- Tingkat keramahan pengguna dari sistem operasi.
- Ketersediaan dan banyak perangkat lunak aplikasi yang dapat bekerja dengan OS yang dipilih.
- Fitur keamanannya, terutama terhadap virus, misalnya, Linux lebih aman daripada OS Windows. Perangkat lunak antivirus tersedia untuk sistem operasi atau mungkin ada di dalam OS, misal Windows Defender.

## 2.10 Perangkat Lunak Aplikasi

Ini adalah jenis perangkat lunak yang membantu untuk melakukan tugas-tugas Anda. Aplikasi ini diinstal pada komputer dan dikelola oleh sistem operasi, misalnya *MS Word* untuk pembuatan dokumen, atau *Windows Media Player* untuk memutar video.

Jenis perangkat lunak aplikasi termasuk:

- Pengolah kata – untuk membuat dokumen, misalnya MS-Word.
- *Database* – untuk menyimpan catatan dan *file*, misalnya MS Access.
- *Spreadsheet* – untuk perhitungan, misalnya MS Excel.
- Penerbitan *desktop* – mendesain publikasi seperti kartu atau poster, misalnya Adobe Page Maker.
- Desain dengan Bantuan Komputer (*Computer-Aided Design*)– untuk gambar teknik misalnya, AutoCAD.
- Perangkat lunak grafik – untuk mendesain dan memanipulasi grafik, misalnya Photoshop.

## 2.11 Perangkat keras


Perangkat keras adalah setiap bagian dari komputer yang dapat disentuh atau dirasakan. Perangkat keras dikategorikan menjadi:

- Perangkat input.
- Perangkat *output*.
- Perangkat penyimpanan.
- Prosesor (CPU).

## 2.11.1 Perangkat input

Perangkat input adalah perangkat periferan atau perangkat yang membantu memasukkan informasi ke dalam komputer. Perangkat input ada banyak jenisnya.

	<p><b>Keyboard/Keypad</b>  <i>Keyboard</i> atau <i>keypad</i> digunakan untuk memasukkan data ke dalam komputer atau laptop. Seseorang memasukkan data menggunakan huruf <i>keyboard</i>, tombol numerik atau karakter khusus.</p>
	<p><b>Mouse/touchpad</b>  <i>Mouse/touchpad</i> adalah perangkat penunjuk. <i>Mouse/touchpad</i> mengontrol pointer di layar yang biasanya digunakan untuk memilih perintah.</p>
	<p><b>Light pen</b>  Ini adalah perangkat seperti pulpen yang memiliki titik yang peka terhadap cahaya dan digunakan untuk memilih opsi pada layar sentuh.</p>
	<p><b>Scanner</b>  Ini adalah perangkat untuk membaca data yang dapat dalam bentuk foto, karya cetak, atau tulisan tangan (<i>hard copy</i>) dan mengubahnya menjadi <i>soft copy</i> (<i>digital copy</i>) yang dapat dimanipulasi menggunakan perangkat lunak khusus. Ponsel memiliki aplikasi <i>scanner</i> seperti Cam Scanner.</p>
	<p><b>Layar sentuh</b>  Pengguna memilih item atau memasukkan data dengan menyentuh layar laptop, monitor <i>desktop</i>, tablet, atau layar <i>smartphone</i>.</p>
	<p><b>Kamera digital</b>  Digunakan untuk mengambil foto yang dapat disimpan di komputer untuk dibagikan atau untuk diedit</p>

	<p><b>Mikrofon</b> Perangkat input yang digunakan untuk memasukkan data lisan ke dalam komputer. Biasanya digunakan selama pertemuan <i>online</i> atau telekonferensi</p>
---	--

Gambar 10: Perangkat input

## 2.11.2 Perangkat *Output*

Ini adalah perangkat yang memungkinkan Anda mengakses informasi yang diproses dari perangkat.

Secara umum ada dua jenis perangkat *output*:

- Perangkat *output soft copy* – ini adalah *output* yang hanya dapat dilihat atau didengar
- Perangkat *output hard copy* – ini adalah perangkat *output* yang dapat disentuh atau dirasakan

	<p><b>Monitor/Layar</b> Ini adalah perangkat <i>output soft copy</i> yang paling umum digunakan. Menampilkan informasi olahan berupa teks, gambar, dan video.</p>
	<p><b>Speaker (Pengeras suara)</b> <i>Speaker</i> memberikan <i>output</i> dalam bentuk suara. <i>Speaker</i> dapat berupa internal atau eksternal. <i>Speaker</i> internal - Ada di dalam komputer <i>Speaker</i> Eksternal - Dibeli secara terpisah</p>
	<p><b>Proyektor LCD</b> Biasanya terhubung ke perangkat untuk menampilkan <i>output</i> ke audiens yang lebih banyak selama konferensi atau pelatihan.</p>

Gambar 11: Output Hard Copy

## 2.12 Kegiatan: Rekap dasar-dasar komputasi

Untuk kegiatan ini, Anda akan:

- Mengidentifikasi sistem operasi pada perangkat Anda.
- Mengidentifikasi program/aplikasi lain di perangkat Anda.
- Mencari tahu kegunaan program/aplikasi di perangkat Anda.

Setelah kegiatan ini, Anda harus merefleksikan dan mencatat temuan Anda.

- Isi tabel di bawah ini untuk membagikan pemikiran Anda tentang perangkat digital, program yang Anda miliki, dan menjelaskan apa yang membuatnya penting.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

Annex\_Activity and reflection templat.docx.

The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, abstract aesthetic.

## **3. Menghidupkan perangkat digital Anda**



## 3. Menghidupkan perangkat digital Anda

Perangkat perlu diberi daya. Perangkat portabel menggunakan baterai, sehingga penggunaannya perlu diatur untuk memastikan Anda tidak kehabisan daya.

### 3.1 Hasil pembelajaran

Pada akhir topik ini, Anda akan dapat:

- Menghidupkan perangkat komputer.
- Menghibernasi perangkat komputer.
- Mematikan perangkat komputer.


### 3.2 Menghidupkan perangkat

Anda perlu menghidupkan perangkat digital agar dapat menggunakannya.

Perangkat mungkin perlu dinyalakan dan dimatikan untuk memperbarui perangkat lunak atau menyetel ulang perangkat untuk memperbaiki masalah.

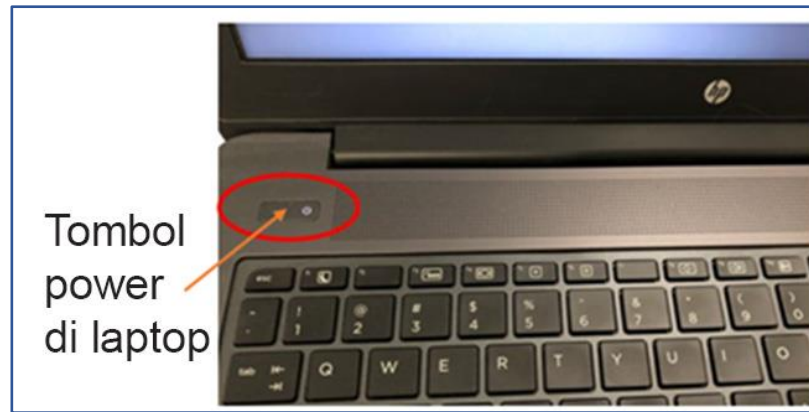
#### 3.2.1 Menghidupkan laptop (Windows 10)

Berikut adalah beberapa langkah sederhana yang perlu Anda lakukan untuk menghidupkan laptop Windows Anda dengan aman.

1. Pastikan baterainya terisi daya atau colokkan pengisi daya laptop ke *stopkontak* dan nyalakan **stopkontak**.
2. Tekan tombol **power** 
3. Tunggu laptop menyala.

**Catatan:** Tombol *power* dapat berada di tempat yang berbeda-beda tergantung jenis laptopnya. Misalnya, bisa di kiri atau kanan di bawah layar, atau di kiri atau kanan di samping *keyboard*.






Gambar 12: Lokasi tombol power di laptop pada umumnya

### 3.2.2 Menghidupkan komputer *Desktop* (Windows 10)

Berikut adalah beberapa langkah sederhana yang perlu Anda lakukan untuk menghidupkan *desktop* Windows Anda dengan aman.


1. Periksa bahwa kabel *power* pada unit monitor dan sistem terhubung ke *stopkontak*.
2. Tekan **tombol power** monitor untuk menghidupkan layar
3. Tekan **tombol power unit sistem**  untuk menghidupkan PC
4. Tunggu sampai komputer menyala.



Gambar 13: Lokasi tombol power di PC desktop pada umumnya

### 3.2.3 Menghidupkan tablet

Berikut adalah beberapa langkah sederhana yang perlu Anda lakukan untuk menghidupkan tablet dengan aman.

1. Pastikan tablet terisi penuh.
2. Tekan **tombol power**  (berada di tepi atas atau kanan tablet).
3. Jika ada *sim card*, maka Anda akan diminta untuk mengetikkan **PIN Anda**.
4. Tunggu hingga tablet menyala.

### 3.2.4 Menghidupkan Ponsel Android

Berikut adalah beberapa langkah sederhana yang perlu Anda lakukan untuk menghidupkan ponsel Android Anda dengan aman.

1. Tekan dan tahan tombol **power** (terletak di sepanjang tepi atas atau kanan ponsel).
2. Tunggu hingga ponsel Anda menyala.
3. Ketik **PIN Anda**. Jika Anda telah mengatur PIN, masukkan untuk mengakses telepon Anda.

### 3.2.5 Menghidupkan iPhone

Berikut adalah beberapa langkah sederhana yang perlu Anda lakukan untuk menghidupkan iPhone dengan aman.

1. Tekan dan tahan **tombol "Sleep/Wake"** lagi hingga logo Apple muncul.

## 3.3 Kegiatan: Menghidupkan (menyalakan) perangkat Anda


- Sekarang Anda akan menghidupkan perangkat Anda.
- Apakah Anda dapat membantu yang lain dan menghidupkan perangkat mereka juga?

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

Lampiran\_Templat kegiatan dan Refleksi.docx

## 3.4 Menghibernasikan perangkat

Jika Anda ingin beristirahat sejenak dari pekerjaan yang dilakukan pada perangkat Anda, Anda dapat membuatnya tidur, atau, berhibernasi, alih-alih mematikannya. Ini menghemat waktu Anda, sekaligus mengurangi jumlah daya yang digunakan oleh perangkat. Opsi ini tersedia pada sebagian besar laptop dan mungkin tidak tersedia untuk semua PC.

1. Klik atau ketuk menu Start, atau tombol Start.
2. Klik ikon pengaturan 
3. Klik ikon *System*.
4. Klik opsi *Power and Sleep*.
5. Pilih lama waktu hibernasi atau tidur dalam menit yang Anda inginkan.

### 3.4.1 Pentingnya hibernasi


Menghibernasikan perangkat itu penting karena:

- Menghemat konsumsi daya perangkat Anda dan meningkatkan ketersediaan daya baterai.
- Menjaga perangkat dan data Anda tetap aman. Orang tidak dapat memperoleh akses ke perangkat Anda saat Anda pergi. Mereka akan dipaksa untuk memasukkan detail keamanan untuk mengakses perangkat dan informasi Anda.
- Memungkinkan Anda untuk mulai bekerja dengan aplikasi yang terbuka pada data Anda sejak perangkat dihibernasikan. Anda tidak perlu memulai perangkat Anda dan kemudian membuka kembali semua program dan *file* kerja yang Anda gunakan.

## 3.5 Mematikan perangkat

Saat Anda ingin mematikan perangkat Anda, ada prosedur tertentu yang perlu diikuti agar tidak merusak perangkat.

### 3.5.1 Mematikan Komputer (Windows 10)

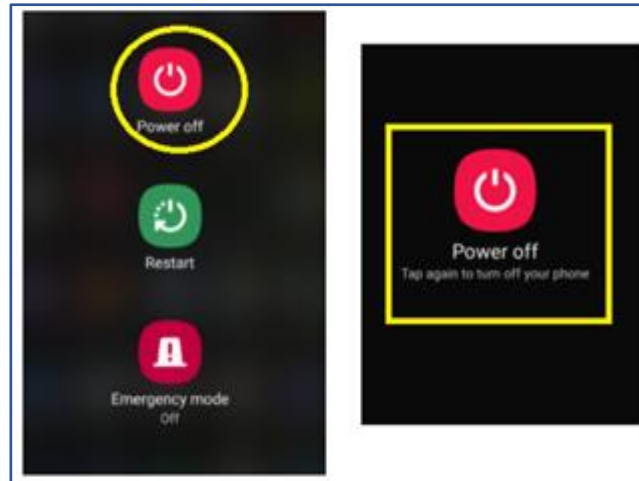
1. Klik atau ketuk **menu Start** atau **tombol Windows**  (Terletak di pojok kiri bawah layar).
2. Klik **tombol power**.
3. Dari opsi yang tersedia, klik **shut down**.
4. Tunggu sampai komputer mati

## 3.6 Mematikan tablet

1. Tekan dan tahan **tombol power**. Anda akan melihat menu opsi perangkat.
2. Sentuh **Opsi Power Off**.

### 3.6.1 Mematikan ponsel Android

1. Tekan **tombol power** selama beberapa detik (terkadang disebut sebagai tekan lama).
2. Anda akan melihat opsi (tergantung pada jenis ponsel Anda).
3. Sentuh opsi **power off**.
4. Beberapa ponsel akan meminta konfirmasi Anda dengan menyentuh matikan lagi.
5. Telepon dimatikan.



Gambar 14: Contoh opsi Daya mati OS android

### 3.6.2 Mematikan iPhone

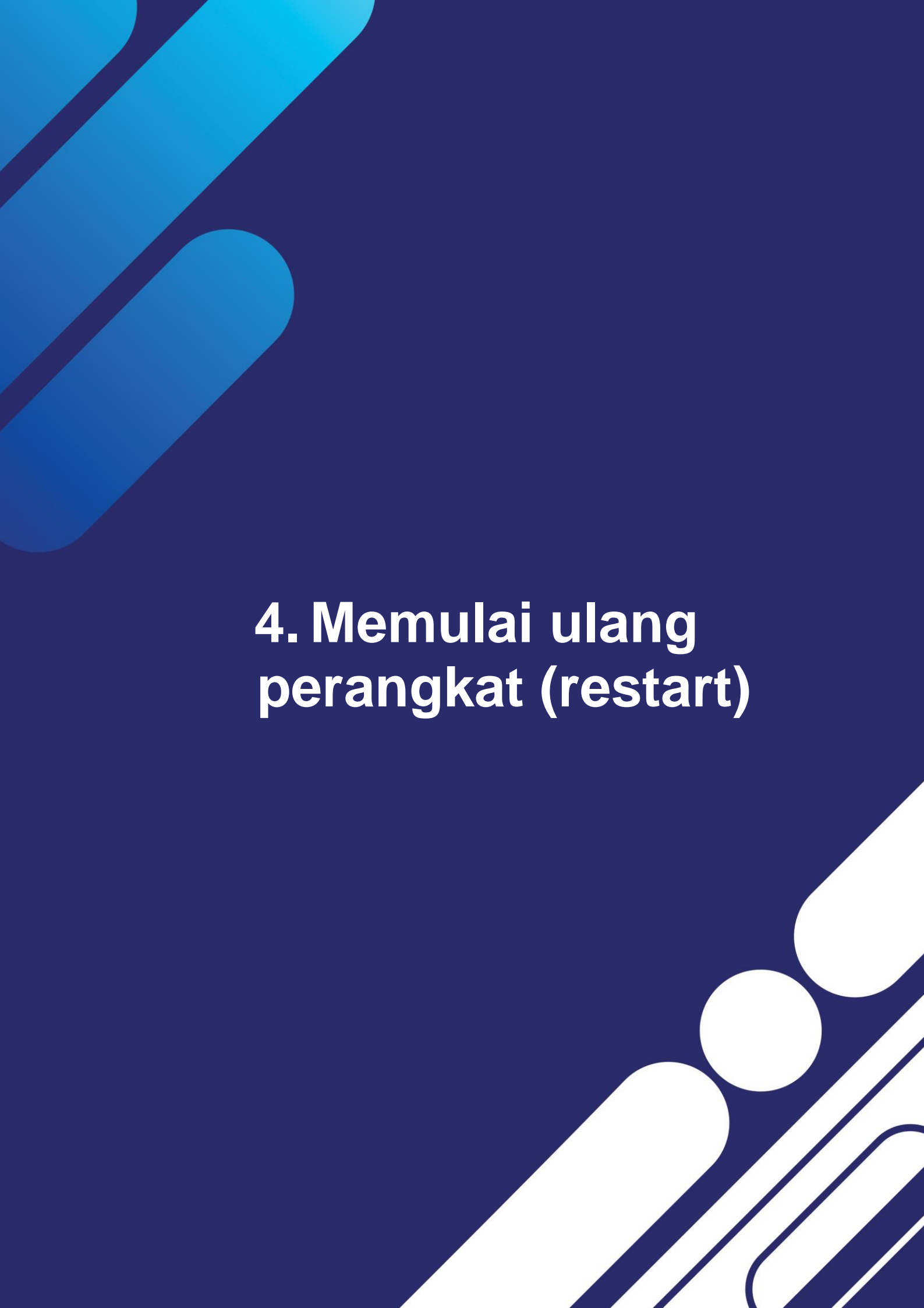
1. Tekan dan tahan **tombol “Sleep/Wake”** di bagian atas atau samping perangkat Anda (bervariasi tergantung modelnya) dan tahan selama beberapa detik hingga Anda melihat kata “geser untuk matikan/*slide to power off*”.
2. Geser tulisan “**geser untuk matikan/*slide to power off***” untuk mematikan perangkat Anda.

## 3.7 Kegiatan: Matikan perangkat Anda dengan aman

1. Bisakah Anda mematikan perangkat Anda?
2. Kapan Anda mematikan perangkat Anda?

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan, Anda harus merefleksikan dan mencatat pekerjaan Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut. [Annex\\_Activity and reflection template.docx](#)

The background is a solid dark blue color. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from a light cyan to a dark navy. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, also in various sizes and orientations, creating a modern, abstract geometric design.

## **4. Memulai ulang perangkat (restart)**



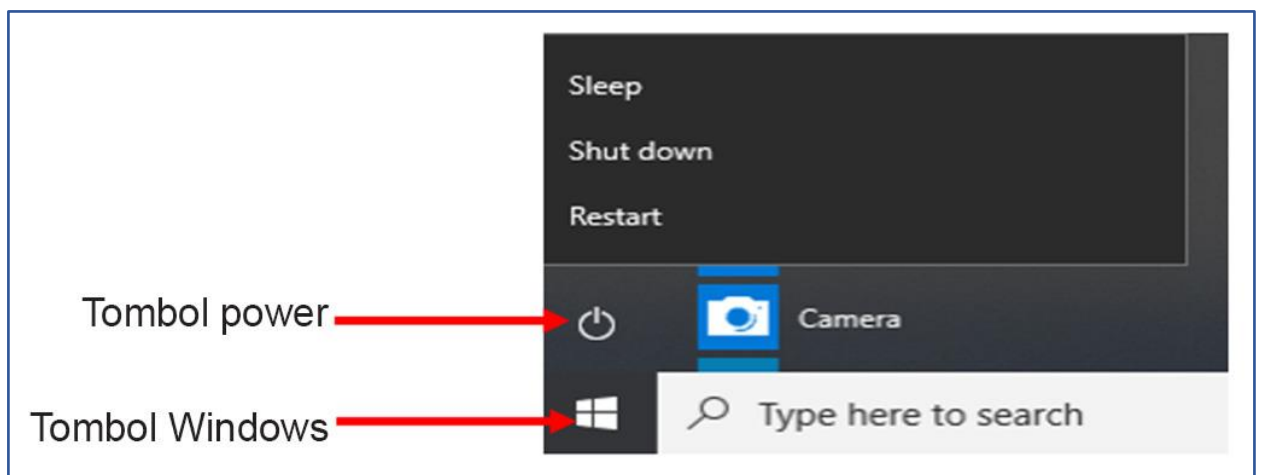
## 4. Memulai ulang perangkat (*restart*)

Anda perlu memulai ulang perangkat Anda jika:

- Anda telah menghibernasi perangkat Anda untuk menghemat daya atau untuk alasan keamanan.
- Ketika komputer tidak responsif.
- *Keyboard* atau *mouse* tiba-tiba berhenti merespons atau bekerja.
- Komputer meminta pembaruan (*update*), atau Anda secara manual memperbarui perangkat Anda.

### 4.1 Memulai ulang (*restart*) komputer/laptop

1. Klik atau ketuk **menu Start** atau **tombol Windows** (terletak di sudut kiri bawah layar).
2. Klik **tombol power**.
3. Dari pilihan yang tersedia klik ***restart***.
4. Tunggu komputer untuk memulai ulang (*restart*).

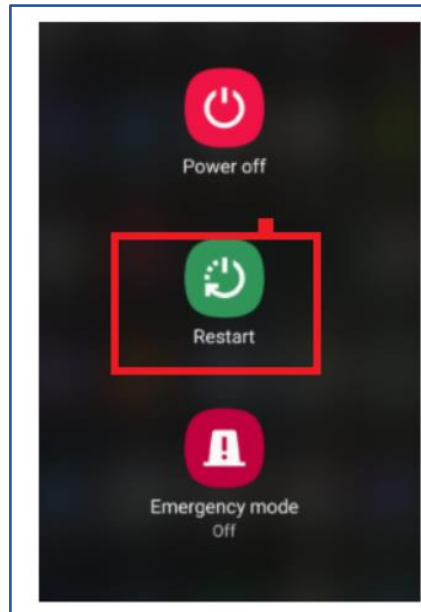


Gambar 15: Lokasi ikon power dan Windows di laptop atau PC Windows

## 4.2 Memulai ulang (*restart*) Ponsel/Tablet Android

Langkah-langkah ini digunakan untuk membuka kunci ponsel Anda menggunakan pola layar atau PIN.

1. Tekan lama **tombol power**.
2. Anda akan melihat opsi seperti pada gambar di bawah ini.



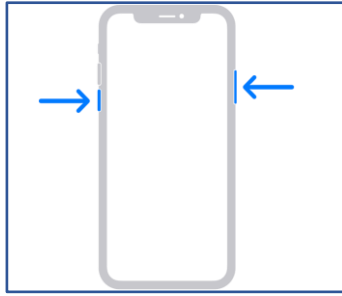
Gambar 16: Lokasi tombol Mulai lagi di ponsel atau tablet Android

3. Sentuh opsi **Restart**.
4. Beberapa ponsel akan meminta konfirmasi Anda menyentuh opsi **Restart** lagi.
5. Tablet kemudian akan dimulai ulang/*restart*.

## 4.3 Memulai ulang (*restart*) iPhone

1. Tekan dan tahan **tombol volume** dan **tombol samping** hingga *slider* Daya Mati (*power off*) muncul.
2. **Seret slider**, lalu tunggu 30 detik hingga perangkat Anda mati.
3. Perangkat mati dan hidupkan lagi.





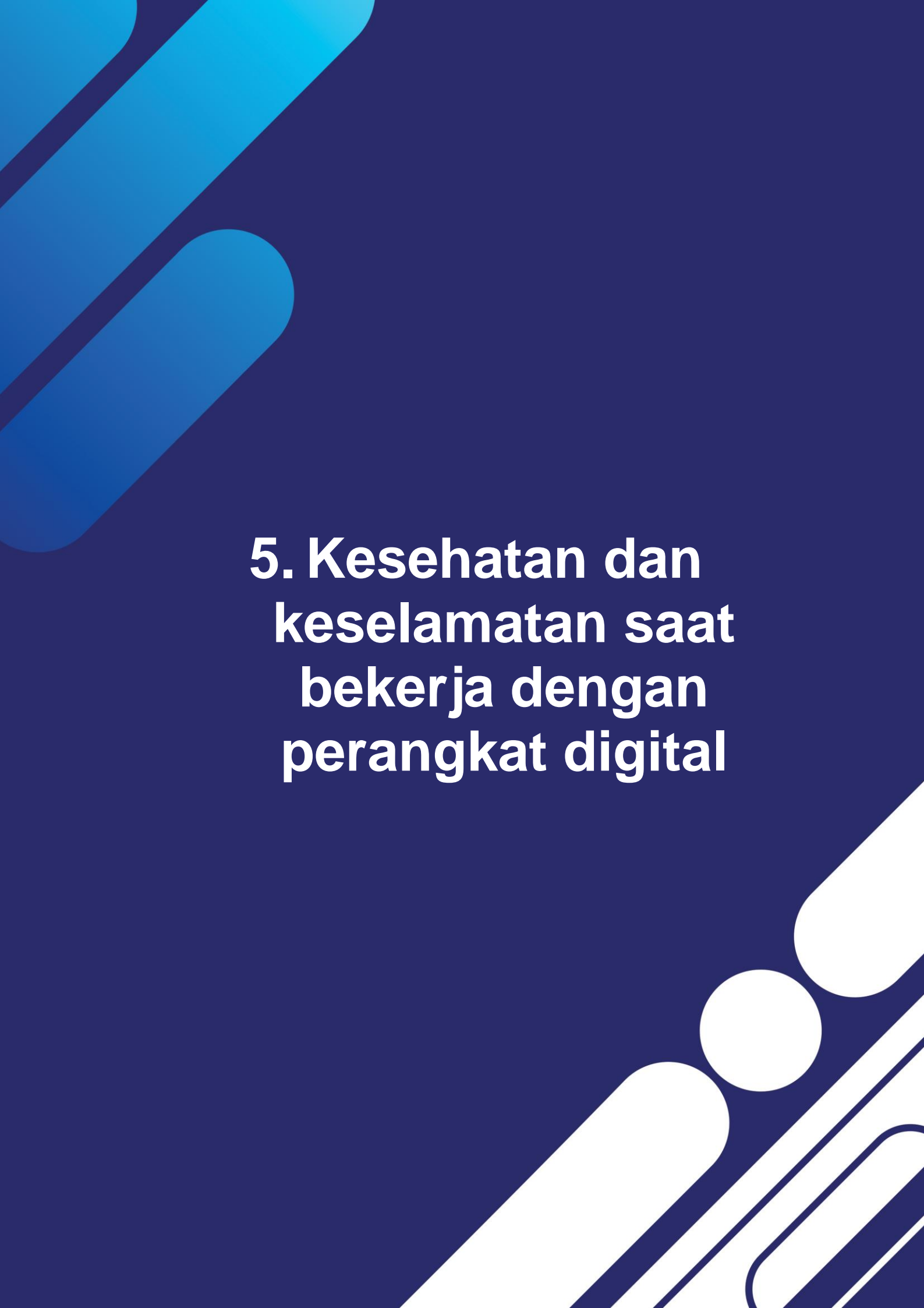
Gambar 17: Cara memulai ulang iPhone

## 4.4 Kegiatan saat memulai ulang perangkat

1. Bisakah Anda memulai ulang perangkat (*restart*) Anda?
2. Kapan Anda memulai ulang (*restart*) perangkat Anda?

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

[Annex\\_Activity and reflection template.docx](#)

The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, abstract design.

## **5. Kesehatan dan keselamatan saat bekerja dengan perangkat digital**



## 5. Kesehatan dan keselamatan saat bekerja dengan perangkat digital

Penggunaan perangkat digital dalam waktu yang lama dapat berakibat tidak baik bagi kesehatan Anda. Beberapa masalah kesehatan seperti:

- Mata tegang dan sakit kepala.
- Pergelangan tangan tegang dan kelelahan pada tangan atau kaki.
- Sakit punggung dan leher.
- Kelelahan tubuh.

### 5.1 Hasil pembelajaran

Pada akhir topik ini, Anda akan dapat:

- Menerapkan praktik baik dalam kesehatan dan keselamatan saat bekerja dengan perangkat elektronik.

### 5.2 Tetap sehat & aman saat menggunakan PC atau laptop

Berikut adalah beberapa tips sederhana untuk tetap sehat dan aman saat menggunakan perangkat digital.

- Hindari penggunaan monitor yang berkedip-kedip. Ini bisa melukai mata Anda dan membuat Anda sakit kepala.
- Sesuaikan kecerahan layar monitor/ponsel atau tablet ke tingkat yang nyaman untuk mata Anda.
- Sering-seringlah beristirahat dari penggunaan perangkat, jika memungkinkan, setiap 30 menit.

- Hindari memosisikan monitor/layar sehingga memantulkan cahaya lain ke mata Anda.
- Pastikan tangan/lengan Anda ditopang saat menggunakan perangkat seluler dalam waktu lama.
- Hindari makan dan minum untuk mencegah tumpahan yang tidak disengaja pada komputer selama penggunaan.
- Posisikan laptop/PC Anda pada tempat yang tidak membebani tubuh Anda:
  - Meja harus memiliki ketinggian yang tepat dan disesuaikan dengan tempat duduk untuk memberikan posisi tangan yang nyaman.
  - Kursi harus memiliki sandaran tegak dan harus cukup tinggi untuk memungkinkan mata pengguna sejajar dengan bagian atas layar.
  - Jangan meletakkan laptop atau *keyboard* (jika menggunakan komputer *desktop*) di tepi meja. Sisakan ruang tempat tangan dapat beristirahat dan ditopang oleh meja saat mengetik.

### 5.3 Tindakan pencegahan yang harus diambil saat Anda menggunakan *smartphone* atau *tablet*

Berikut adalah daftar singkat untuk membantu Anda mengambil tindakan kesehatan dan keselamatan yang tepat saat menggunakan perangkat seluler Anda.

- Kunci perangkat Anda saat tidak digunakan dan gunakan kode kunci keamanan.
- Nonaktifkan Bluetooth jika tidak digunakan.
- *Smartphone* memiliki nomor IMEI yang unik. Masukkan *\*#06#* untuk menemukan milik Anda, catat, dan simpan dengan aman. Ini memungkinkan Anda untuk mengidentifikasi ponsel Anda jika hilang.
- Buka kunci ponsel hanya saat Anda perlu menggunakannya.
- Hapus konten yang tidak diperlukan secara teratur.

- Jauhkan ponsel Anda dari penglihatan orang lain seperti di saku atau tas tangan saat tidak digunakan. Jangan menarik perhatian orang ke ponsel Anda saat Anda membawa atau menggunakannya di jalan.
- Jangan tinggalkan ponsel Anda tanpa pengawasan.
- Berhati-hatilah ketika meminjamkan telepon Anda.
- Segera laporkan telepon yang hilang atau dicuri ke polisi dan usahakan untuk mendapat pernyataan tertulis.
- Beri tahu Penyedia Layanan Anda jika ponsel Anda dicuri atau hilang.
- Peringatan: Mengakses atau meneruskan konten apa pun, yang bersifat pornografi, umumnya merupakan pelanggaran yang dapat dihukum di sebagian besar negara.

## 5.4 Kegiatan: Analisis cara Anda menggunakan perangkat digital Anda

Luangkan beberapa saat untuk mempertimbangkan hal berikut:

- Apakah Anda menggunakan kode keamanan (seperti nomor PIN atau pengenalan wajah) untuk melindungi perangkat Anda?
- Seberapa sering Anda menggunakan perangkat digital Anda? Apakah Anda beristirahat secara teratur?
- Apakah Anda memperhatikan orang-orang di sekitar Anda dan apa yang mereka lakukan saat Anda menggunakan perangkat digital Anda?
- Apakah Anda memperbarui perangkat Anda secara teratur?

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan ini, refleksikan dan catat pekerjaan Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut. [Annex\\_Activity and reflection template.docx](#)

The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, abstract design.

## **6. Membeli perangkat digital**



## 6. Membeli perangkat digital

Pada akhir topik ini, Anda akan dapat:

- Mengetahui faktor yang perlu dipertimbangkan saat membeli perangkat digital
- Memeriksa spesifikasi perangkat digital

Perangkat digital itu mahal. Pertimbangkan untuk apa Anda akan menggunakannya dan berapa lama Anda akan membutuhkannya sebelum memutuskan untuk membeli. Perangkat yang lebih tua akan cepat memburuk kinerjanya. Pertimbangkan juga biaya pengoperasian perangkat, daya, dan akses internet/telepon.

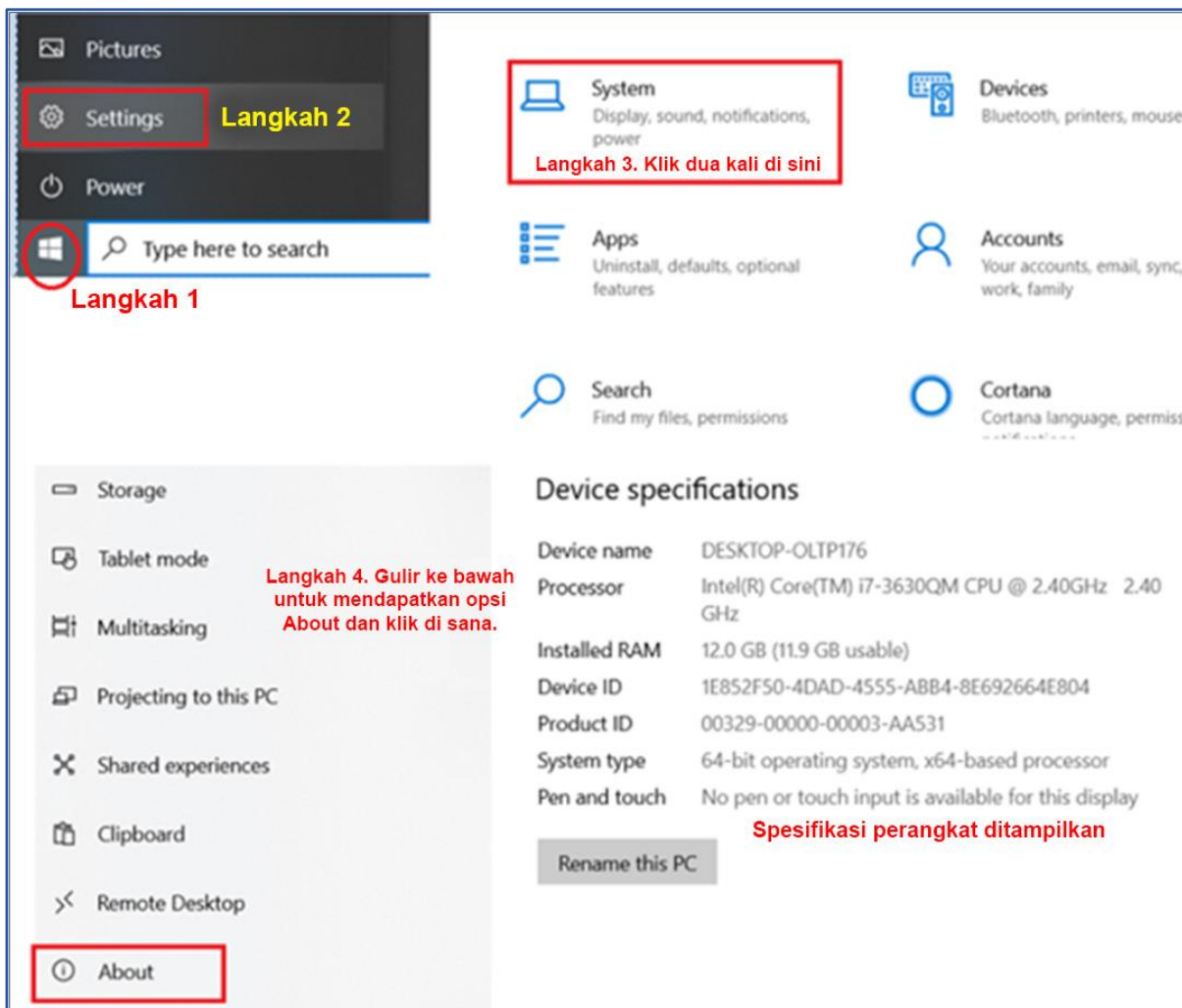
Berikut adalah daftar singkat untuk Anda pertimbangkan:

- Memori.
- Kecepatan prosesor.
- Penyimpanan (ruang *disk*).
- Harga.
- Setiap kebutuhan khusus untuk aksesibilitas (untuk PC).
- Monitor.
- Garansi dan dukungan.

### 6.1 Cara memeriksa spesifikasi komputer

Cari tahu jenis sistem operasi apa yang digunakan. Jika itu adalah Windows:

1. Klik tombol **Start**.
2. Klik ikon roda gigi untuk **Settings**.
3. Di menu **Windows Settings**, klik dua kali pada **System**.
4. Gulir (*scroll*) ke bawah dan pilih **About**. Anda akan melihat spesifikasi untuk prosesor, RAM, dan informasi sistem lainnya.



Gambar 18: Cara memeriksa spesifikasi laptop dengan Windows 10

## 6.2 Kegiatan: Periksa spesifikasi sistem

1. Periksa spesifikasi perangkat Anda (laptop, *desktop*, tablet, *smartphone*).
2. Catat spesifikasi perangkat Anda.

Ingat, untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong silakan lihat lampiran berikut.

Annex\_Activity and reflection template.docx



The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, abstract design.

## **7. Memperbaiki masalah perangkat Anda**



## 7. Memperbaiki masalah perangkat Anda

Pada akhir topik ini, Anda akan dapat:

- Memecahkan dan memperbaiki masalah pada perangkat digital Anda

Pemecahan masalah (*troubleshooting*) artinya mencari tahu penyebab masalah dan memperbaiki masalah. Beberapa keterampilan pemecahan masalah dasar akan menghemat waktu dan uang Anda, serta mengurangi stres Anda. Prinsip yang berguna untuk ini adalah:

- Lakukan secara berurutan atau menggunakan sebuah prosedur.
- Mulailah dengan solusi paling sederhana.

Berikut adalah beberapa tantangan yang dapat dihadapi seseorang dan cara memecahkannya.

### 7.1 Komputer tidak hidup

1. Periksa bahwa komputer terhubung ke daya utama.
2. Pastikan kabel daya tersambung dengan benar ke perangkat.
3. Jika masih tidak menyala coba gunakan catu daya atau *stopkontak* listrik lain.
4. Jika itu laptop, periksa bahwa baterai memiliki daya/pengisian yang cukup.
5. Lepaskan baterai laptop dan pasang kembali dengan benar.

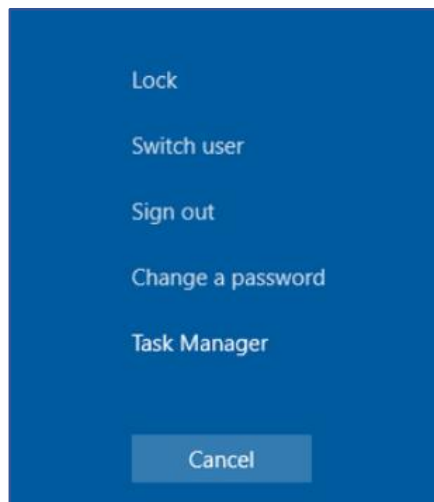
### 7.2 Monitor/layar tidak menyala (PC)

1. Jika Anda tidak melihat lampu biru, hijau, atau oranye, berarti monitor tidak menyala. Nyalakan di *stopkontak*, lalu tekan tombol *power*.
2. Periksa bahwa kabel daya tersambung ke *stopkontak* dengan benar.

3. Jika masih tidak menyala, periksa sambungan antara unit sistem dan layar.
4. Jika itu laptop, coba dan mintalah ahli untuk memperbaikinya, karena ini mungkin masalah yang lebih besar daripada yang bisa Anda pecahkan.

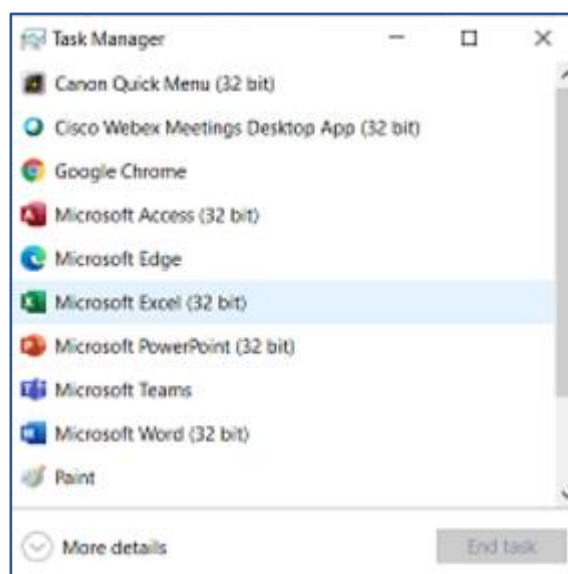
## 7.3 Komputer berhenti merespons (hang)

1. Tekan tombol **ctrl + alt + delete** secara bersamaan.
2. Jendela berikut akan muncul.



Gambar 19: Layar Task Manager yang muncul jika Anda menekan Ctrl+ Alt+Delete:

3. Pilih opsi **task manager**.
4. Jendela berikut akan muncul.



Gambar 20: Pilih program (atau aplikasi) yang akan ditutup yang menjadi penyebabnya

5. Dari daftar tersebut, **pilih program yang *non-responsive*** lalu klik ***end task***.
6. Jika cara di atas tidak berhasil, tekan tombol *power* untuk beberapa lama untuk mematikan komputer, lalu hidupkan kembali.

## 7.4 Pesan *error*

1. Saat pesan kesalahan (*error*) muncul di layar, dan Anda tidak yakin tentang hal itu, klik **Cancel** atau tekan tombol *Escape* pada *keyboard*.

## 7.5 *Mouse* tidak merespons

1. Periksa sambungan antara *mouse* dan unit sistem.

## 7.6 *Keyboard* tidak merespons

1. Periksa sambungan antara *keyboard* dan unit sistem.

## 7.7 *Mouse* nirkabel tidak merespons

1. Gerakkan *mouse* untuk melihat apakah ada lampu yang menyala.
2. Pastikan *mouse* memiliki baterai.
3. Pastikan *mouse* tidak terlalu jauh dari komputer.

## 7.8 *Touchpad Mouse* Laptop tidak berfungsi

1. Coba aktifkan dan nonaktifkan *touchpad mouse* dengan menekan **tombol FN + tombol fungsi**. Coba ini beberapa kali

## 7.9 Kegiatan: Memecahkan dan memperbaiki masalah

1. Apa saja masalah yang umum Anda alami saat bekerja dengan perangkat Anda?
2. Apakah Anda sekarang mampu mengatasinya?

Setelah kegiatan Anda harus merefleksikan dan mencatat temuan Anda.

1. Menghidupkan dan mematikan perangkat Anda.
2. Apa yang harus diwaspadai saat membeli perangkat
3. Pemecahan masalah (*troubleshooting*) dasar pada perangkat Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

[Annex\\_Activity and reflection template.docx](#)

The background is a solid dark blue. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from a light cyan to a medium blue. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, some with dark blue outlines, creating a layered effect.

## **8. Menavigasi perangkat digital Anda**



## 8. Menavigasi perangkat digital Anda

Topik ini mencakup dasar-dasar pengoperasian perangkat Anda, menavigasi perangkat Anda, dan menggunakan perangkat input dan *output* untuk berinteraksi dengan perangkat Anda.

### 8.1 Hasil pembelajaran

Pada akhir topik ini, Anda akan dapat:

1. Menggunakan *keyboard* dan *mouse* dan layar sentuh untuk memasukkan teks.
2. Membuka dan menutup aplikasi dan *tab* untuk menavigasi di perangkat Anda.
3. Mengidentifikasi ikon standar pada perangkat Anda.
4. Menyebutkan perbedaan antara perangkat input dan *output*.
5. Menggunakan tombol *shortcut* yang umum digunakan.
6. Menggunakan berbagai tombol *keyboard*.
7. Mengaktifkan kontrol verbal di perangkat Anda.

### 8.2 Komputer dan perangkat digital seluler

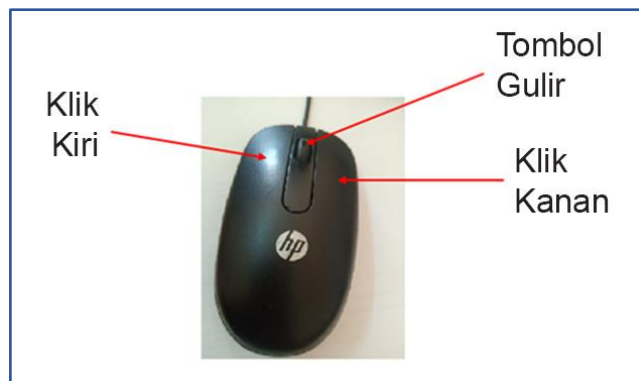
Topik ini memiliki opsi untuk Anda ikuti, baik untuk komputer (seperti *desktop* atau *laptop*) dan perangkat seluler (seperti *smartphone* atau *tablet*).

Topik ini dimulai dengan penjelasan singkat tentang keterampilan navigasi digital dasar yang akan berguna untuk Anda pelajari.

### 8.3 Keterampilan navigasi dasar

#### 8.3.1 Cara menggunakan *mouse*

*Mouse* adalah perangkat penunjuk yang membantu Anda menggunakan sistem komputer tanpa menggunakan *keyboard*.



Gambar 21: Mouse pada umumnya dan tombolnya

*Mouse* adalah perangkat input komputer yang digunakan untuk menggerakkan “kursor” di sekitar layar. Kursor adalah simbol yang memberi tahu posisi *mouse* saat ini kepada Anda dan komputer. Anda dapat menggunakan kursor untuk menghidupkan dan mematikan aplikasi dan program serta mencari dan memindahkan *file* dan folder.

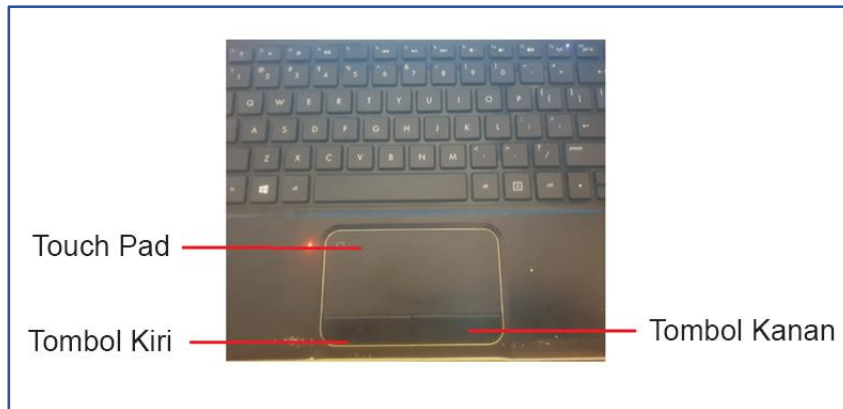
Berikut adalah beberapa cara menggunakan *mouse*:

- **Klik Kiri.** Ini dilakukan dengan cara menekan tombol kiri *mouse* sekali. Mengeklik kiri memilih objek atau item.
- **Klik Dua Kali.** Ini dilakukan dengan cara menekan tombol kiri *mouse* secara cepat. Klik dua kali dapat membuka program.
- **Seret dan Lepas (*Drag and Drop*).** Ini berarti mengeklik tombol di sisi kiri *mouse* dan menahan tombol. Pilih ikon (ingat, jangan lepaskan tombol) lalu seret ikon untuk memindahkannya ke lokasi lain di *desktop*. Seret dan lepas juga digunakan saat memilih atau menyorot teks.
- **Klik Kanan.** Mengeklik tombol di sisi kanan *mouse* menampilkan daftar opsi.

### 8.3.2 Cara menggunakan *touchpad* laptop

Sebagian besar laptop memiliki periferal *built-in* yang disebut *touchpad* untuk menggerakkan kursor di sekitar layar. Anda dapat menggunakan *touchpad* sebagai pengganti *mouse* untuk mengontrol kursor.





Gambar 22: Lokasi dan fungsi touchpad

Berikut adalah tutorial singkat tentang cara menggunakan *touchpad*.

1. Geser satu jari di sepanjang bagian tengah **touchpad** untuk menggerakkan kursor
2. **Ketuk dengan lembut** untuk memilih, atau tekan tombol kiri di bawah panel sentuh
3. Tekan **tombol di sebelah kanan** untuk Klik kanan pada suatu objek
4. Letakkan jari Anda di sepanjang tepi kanan panel sentuh dan geser jari Anda ke atas atau ke bawah untuk menggulir (*scrolling*)

### 8.3.3 Navigasi layar sentuh

Ada tiga cara utama untuk menavigasi layar sentuh ponsel atau laptop.

#### 8.3.3.1 Mengetuk

Ini bekerja dengan cara yang sama seperti klik *mouse* pada laptop atau *desktop*. Mengetuk digunakan untuk membuka program, mengetik, dan memilih tombol saat menjelajahi internet.

**Untuk Mengetuk:** Letakkan ujung jari telunjuk Anda ke layar dan angkat lagi dengan cepat. Sentuhan hanya perlu sepersekian detik agar layar merespons, dan Anda tidak perlu menekan keras.

### 8.3.3.2 Menggeser

Proses berpindah dari satu layar ke layar lain disebut Menggeser.

**Untuk Menggeser:** Letakkan satu jari secara perlahan di layar dan tarik ke kanan atau kiri, atas atau bawah layar, lalu lepaskan jari Anda.

### 8.3.3.3 Menggulir (*Scrolling*)

Jika dokumen yang Anda lihat di layar Anda panjang dan tidak muat semuanya di layar, Anda perlu menyentuh layar untuk bergerak ke atas atau ke bawah, ke kiri atau ke kanan untuk melihat lebih banyak. Ini disebut menggulir (*Scrolling*).

**Untuk menggulir (*scrolling*):** Letakkan ujung jari dengan lembut di layar dan seret perlahan ke atas atau bawah, kiri atau kanan. Jaga kontak dengan layar saat Anda melakukan ini. Saat Anda mencapai tempat di halaman yang ingin Anda lihat, angkat jari Anda dari layar.

### 8.3.4 Mengetik di perangkat layar sentuh

Perangkat layar sentuh seperti *smartphone* atau tablet memiliki *keyboard* di layar. Ini akan terlihat seperti di gambar (Gambar 24) di bawah ini dan sama dengan *keyboard* asli.

Anda dapat mengetik di *keyboard* virtual dengan mengetuk huruf yang Anda butuhkan.



Gambar 23: Keyboard di layar

Lihat bagian **8.5 Menavigasi perangkat Anda** di panduan ini untuk detail lebih lanjut tentang menggunakan *keyboard* virtual.

### 8.3.5 Cara menggunakan *keyboard*

*Keyboard* adalah bagian dari komputer yang paling banyak digunakan untuk memasukkan data dengan mengetik. *Keyboard* memiliki berbagai jenis tombol yang memiliki fungsi yang berbeda.

Lima kategori tersebut antara lain:

#### 8.3.5.1 Tombol alfanumerik

Tombol alfanumerik adalah tombol yang mungkin pernah Anda gunakan saat mengetik angka, huruf, dan karakter khusus seperti tanda tanya, titik koma, dan titik. Kunci-kunci ini termasuk:

- “A hingga Z”, “a hingga z”, “0 hingga 9”, dan simbol lainnya.
- Tombol *Huruf Kapital/Caps Lock*. Saat aktif, karakter yang diketik muncul dalam huruf kapital (juga disebut huruf besar). Saat *Caps Lock* mati, huruf muncul sebagai huruf kecil.
- Tombol *Enter/Tombol Return*: Memindahkan kursor ke awal kalimat baru.
- Tombol Tab: Memindahkan kursor pada interval yang ditentukan pada baris yang sama.
- Tombol Spasi: Ini adalah tombol terpanjang pada *keyboard* yang menyisipkan spasi di antara kata-kata
- Tombol *Backspace*: Menghapus atau menghilangkan karakter dari kanan ke kiri.



Gambar 24: Keyboard komputer pada umumnya

### 8.3.5.2 Gerakan Kursor dan Tombol Pengeditan

Tombol-tombol ini digunakan untuk memindahkan kursor dari satu titik layar ke titik lainnya. Tombol-tombol ini termasuk:

1. Tombol Panah: Tombol ini memindahkan kursor ke arah panah menghadap
  - Tombol panah atas - Memindahkan kursor satu baris ke atas
  - Tombol panah bawah - Memindahkan kursor satu baris ke bawah
  - Tombol panah kanan - Memindahkan kursor ke kanan
  - Tombol panah kiri - Memindahkan kursor ke kiri
2. Tombol *Insert*: Digunakan untuk mengganti karakter pada posisi kursor
3. Tombol *Delete*: Menghapus karakter dari kiri ke kanan
4. Tombol *Home*: Membawa kursor ke awal kalimat saat ini
5. Tombol *End*: Membawa kursor ke akhir kalimat saat ini
6. *Page Up*: Membawa kursor satu halaman ke atas, ketika ada banyak halaman.
7. *Page Down*: Membawa kursor satu halaman ke bawah, ketika ada banyak halaman



Gambar 25: Tombol pengeditan dan tombol kursor pada keyboard

### 8.3.5.3 Tombol *Keypad* Numerik

Terdiri dari angka 0-9, penjumlahan (+), pengurangan (-), perkalian (\*) dan pembagian (/). Agar Anda dapat mengetik angka menggunakan *keypad* numerik, selalu pastikan tombol *Number Lock* aktif.



Gambar 26: Keypad numerik

### 8.3.5.4 Tombol Fungsi

Tombol-tombol ini terletak di bagian atas *keyboard*. Tombol-tombol ini diberi label sebagai F1, F2, F3, hingga F12. F1 biasanya digunakan untuk membuka jendela Bantuan.

Umumnya, tujuannya berbeda dari satu program atau perangkat lunak dengan yang lainnya.



Gambar 27: Tombol fungsi pada keyboard

### 8.3.5.5 Tombol Khusus

#### 8.3.5.5.1 Tombol *Shift*

Tombol khusus ini bekerja dengan mengombinasikannya dengan tombol lain. Tombol ini tidak melakukan apa-apa jika Anda menggunakannya tanpa digabungkan dengan tombol lain.

- Dapat digunakan untuk mengetik huruf kapital tunggal. Tahan tombol SHIFT + tombol alfabet untuk mengetik huruf kapital (atau huruf besar).
- Digunakan untuk mengetik tanda baca di atas tombol angka atau simbol di atas tombol tertentu, terutama pada bagian alfanumerik.
- Digunakan untuk mengetik tanda baca di atas tombol angka atau simbol di atas kunci tertentu. Tekan & tahan tombol SHIFT sebelum menekan tombol yang diperlukan.

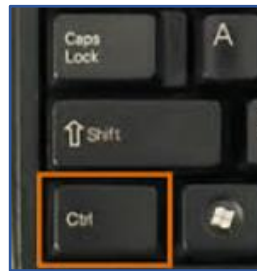


Gambar 28: Tombol Shift

#### 8.3.5.5.2 Tombol *Control*

Tombol *Control*, terkadang disingkat menjadi CTRL, memungkinkan Anda untuk menggunakan berbagai fungsi dengan mengombinasikannya dengan tombol lain. Fungsi-fungsi ini tergantung pada sistem operasi Anda, tetapi beberapa kombinasi umum termasuk:

- **CTRL+ “S”** digunakan untuk memberikan perintah untuk Menyimpan (*Save*) teks/objek
- **CTRL+ “X”** digunakan untuk memberikan perintah untuk Memotong (*Cut*) teks/objek
- **CTRL+ “C”** digunakan untuk memberikan perintah untuk Menyalin (*Copy*) teks/objek
- **CTRL+ “V”** digunakan untuk memberikan perintah untuk Menempel (*Paste*) teks/objek



Gambar 29: Tombol Control

#### 8.3.5.5.3 Tombol *Escape*

Tombol *Escape*, terkadang disingkat menjadi ESC, menghasilkan kode khusus untuk komputer. Di banyak program, ini digunakan saat Anda ingin mengakhiri tugas. Tombol ini memungkinkan Anda untuk "keluar", menghentikan, atau membatalkan tugas yang sedang Anda lakukan.



Gambar 30: Tombol Escape

## 8.4 Menavigasi komputer atau laptop

Di bawah ini adalah deskripsi tentang cara menavigasi layar berbagai perangkat elektronik.

## 8.4.1 Menggunakan “Ikon”

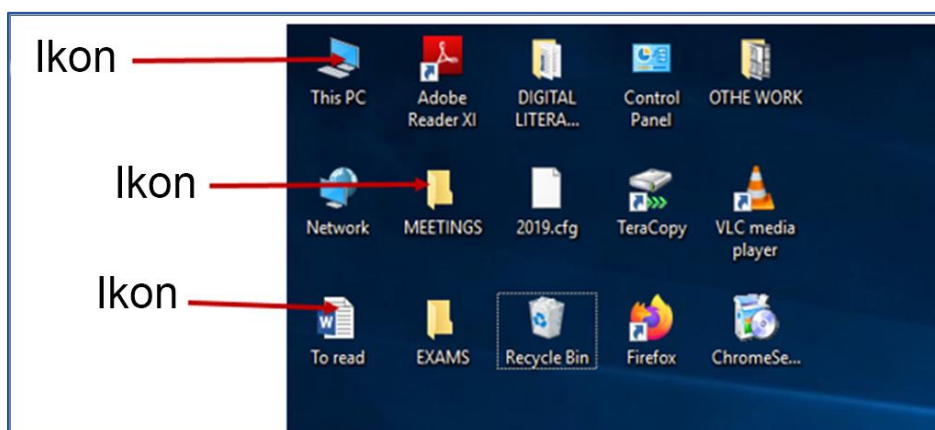
Layar pertama yang terlihat setelah menyalakan laptop atau komputer dikenal sebagai *Desktop*. Layar ini terdiri dari gambar-gambar kecil yang dikenal sebagai Ikon. Ikon mewakili aplikasi perangkat lunak, lokasi, atau tugas. Ikon menyederhanakan penggunaan komputer.



Gambar 31: Desktop Komputer dengan Ikon

Ikon dalam diagram di bawah ini adalah:

- *This PC*, Ikon yang memberi Anda akses ke *file* di komputer ini.
- *Meetings*, Ikon yang memberi Anda akses ke *file* dalam folder bernama *Meetings*.
- *To Read*, Ikon yang memberi Anda akses ke *file* Word bernama “*To Read*”.



Gambar 32: Beberapa Ikon dan artinya

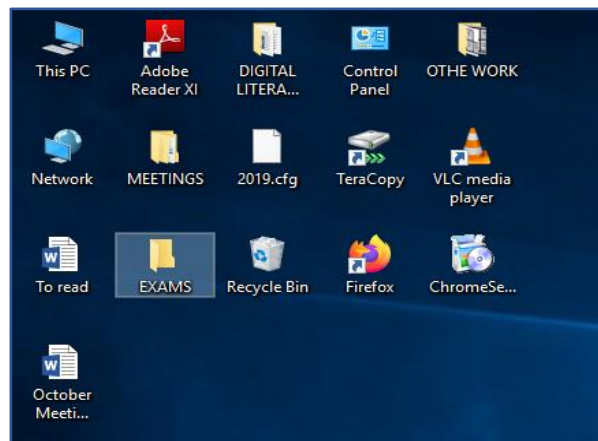


## 8.4.2 Cara membuka Ikon di *desktop* laptop atau komputer

Ada beberapa cara untuk menggunakan Ikon *desktop* di komputer.

### 8.4.2.1 Opsi pertama

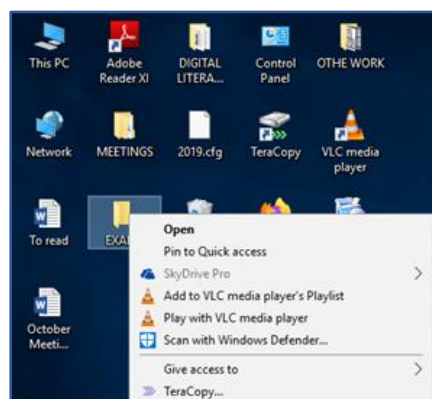
- Pilih Ikon dengan menggunakan kursor *mouse* Anda
- Klik dua kali pada Ikon (Gunakan tombol kiri *mouse*)
- Gambar di bawah ini menunjukkan folder yang dipilih. Jika Anda mengklik dua kali pada Ikon, maka folder akan terbuka



Gambar 33: Mengklik dua kali pada Ikon

### 8.4.2.2 Opsi kedua

- Pilih Ikon dengan kursor *mouse* Anda.
- Klik kanan pada Ikon (gunakan tombol kanan *mouse*).
- Dari daftar yang muncul pilih Open.

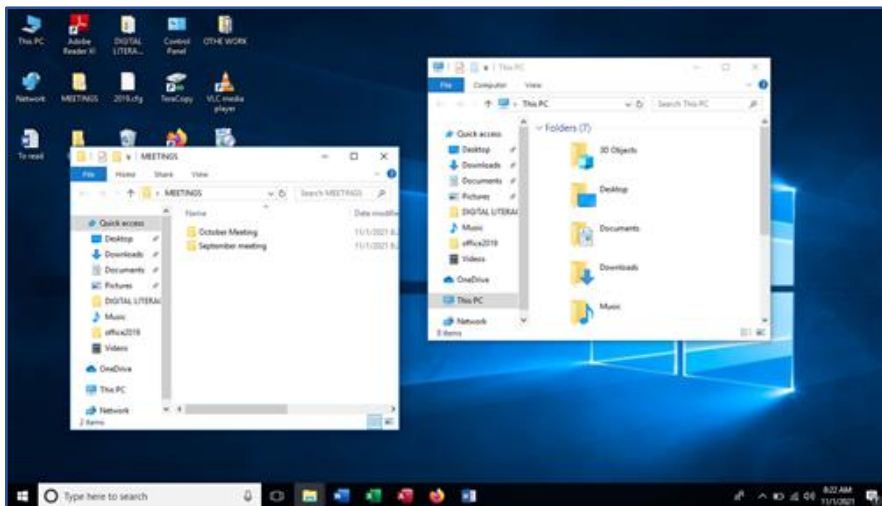


Gambar 34: Menggunakan "klik kanan" untuk membuka Ikon

### 8.4.3 Menggunakan “Jendela (*Window*)”

Setelah Ikon terbuka, area persegi panjang yang disebut jendela (*window*) muncul. Jendela (*window*) merepresentasikan program atau tugas tertentu yang Anda sedang lakukan.

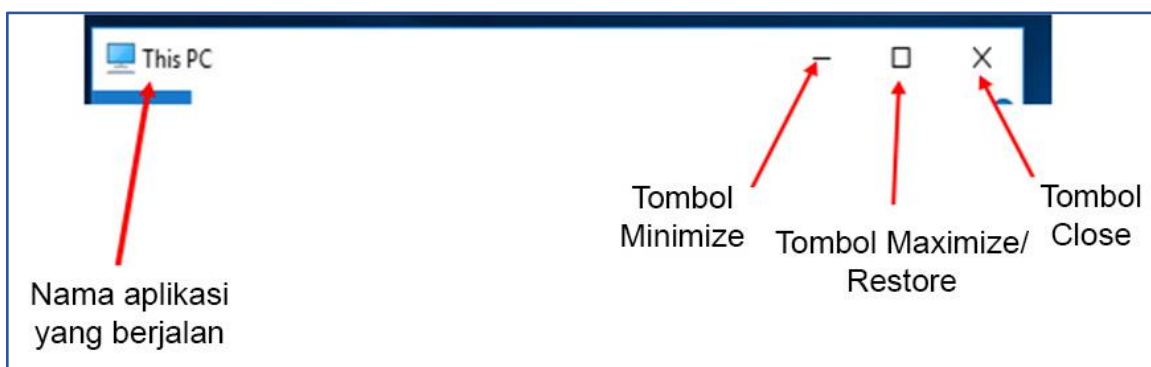
Gambar di bawah ini menunjukkan *desktop* dengan dua jendela yang telah dibuka.



Gambar 35: Dua jendela terbuka di desktop

### 8.4.4 Bilah judul (*Title bar*)

Ini adalah bilah yang terletak di bagian atas jendela/window. Bilah ini menampilkan nama aplikasi yang sedang berjalan. Bilah ini memiliki tiga tombol yang terletak di sebelah kanan.

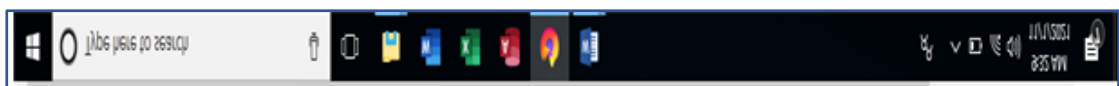


Gambar 36: Bilah judul di jendela memungkinkan Anda untuk menutup, memperluas, atau mengecilkan Jendela

- Tombol *Minimize* – Saat tombol ini diklik, seluruh jendela akan menjadi ikon di bilah tugas.
- Tombol *Maximize/Restore* – Saat tombol ini di klik, ukuran jendela akan berkurang. Jika diklik lagi, jendela akan memenuhi seluruh *desktop*.
- Tombol *Close* – digunakan untuk keluar dari aplikasi atau program.

### 8.4.5 Bilah Tugas (*Task Bar*)

Bilah ini terletak di bagian bawah *desktop*. Bilah ini memiliki Ikon program yang paling sering digunakan, tombol *Windows* atau tombol *Start*, waktu dan tanggal. Bilah ini juga memiliki kotak untuk mencari *file* dan folder yang disimpan di komputer/laptop.



Gambar 37: Bilah Tugas memiliki banyak shortcut yang berguna dan lokasi serta aplikasi yang sering digunakan

## 8.5 Menavigasi perangkat seluler Anda

*Smartphone* adalah perangkat digital kecil dan kuat yang digunakan untuk melakukan panggilan telepon dan mengirim pesan teks, dan juga dapat digunakan untuk mengakses internet, mengirim dan menerima *email*, serta pekerjaan-pekerjaan yang dapat Anda lakukan di laptop.

Ada banyak merek yang berbeda untuk *smartphone* termasuk:

- iPhone dari Apple.
- Ponsel Android dari Samsung, HTC, Huawei dll.
- Ponsel Windows dari Nokia.

Ponsel tersebut memiliki sistem operasi yang berbeda (Lihat bagian 2.8 di panduan ini).

Anda dapat menggunakan jari Anda untuk mengontrol ponsel, atau Anda dapat menggunakan *stylus*. *Stylus* adalah perangkat yang terlihat seperti pulpen atau pensil tetapi tidak memiliki tinta. *Stylus* digunakan seperti pulpen di layar ponsel/tablet. *Stylus* digunakan untuk menekan aplikasi dan fungsi serta untuk menavigasi *smartphone* atau tablet. Jika Anda memiliki aplikasinya, Anda juga dapat menggunakan *stylus* untuk menulis ke perangkat seluler, alih-alih mengetik.



Gambar 38: Stylus dapat digunakan untuk membantu Anda

### 8.5.1 Menggunakan *smartphone* Anda dan aplikasinya

*Smartphone* menggunakan aplikasi untuk membantu Anda melakukan pekerjaan. Anda akan melihat aplikasi standar ini di hampir semua perangkat seluler. Aplikasi ini termasuk alat yang berguna seperti jam (dan alarm), kamera, dan Aplikasi Galeri tempat foto Anda disimpan.

Aplikasi ini biasanya ditemukan di layar beranda (*home screen*) Anda. **Layar Beranda (*home screen*)** adalah layar di ponsel yang Anda lihat saat menghidupkan atau menyalakan perangkat.

Untuk kembali ke layar beranda kapan saja, tekan **tombol Home**.



Gambar 39: Lokasi tombol Home pada kebanyakan smartphone

## 8.5.2 Memasukkan informasi ke dalam *smartphone*

### 8.5.2.1 *Keyboard virtual*

Mungkin Anda ingin memasukkan informasi ke dalam *smartphone* Anda. Cara termudah adalah mengetuk di tempat untuk mengetik, dan *keyboard* akan muncul secara otomatis.



Gambar 40: Keyboard virtual pada umumnya pada perangkat seluler.

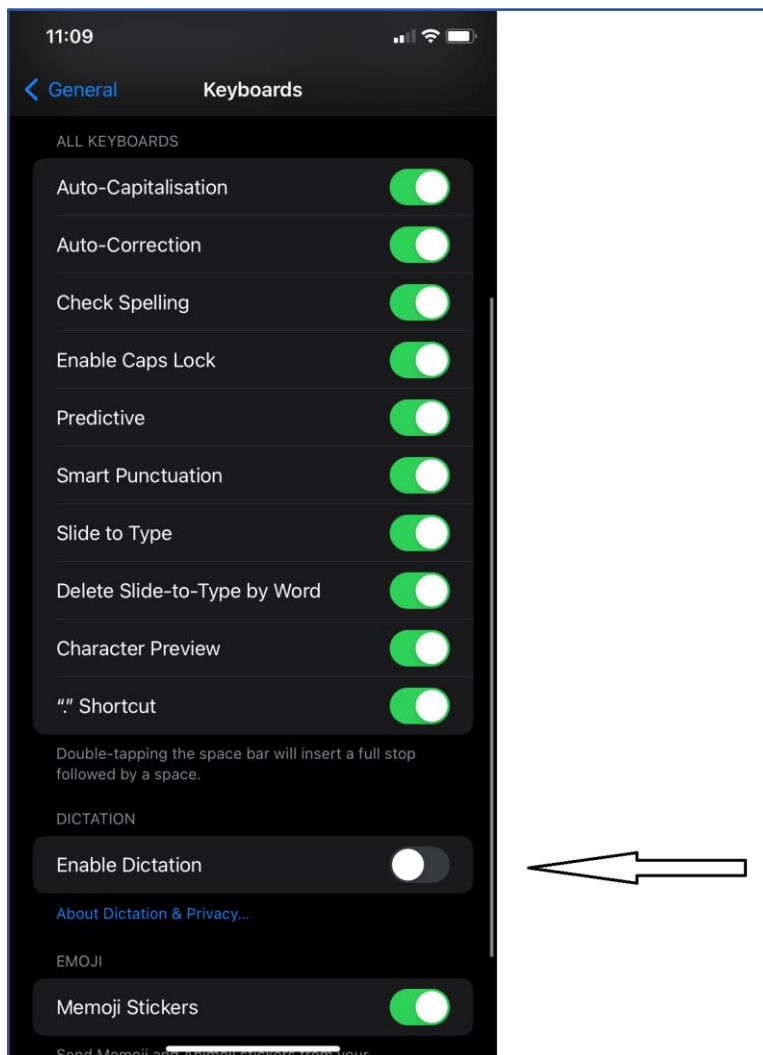
## 8.5.2.2 Mendikte, atau mengubah suara menjadi teks

Anda juga dapat mendiktekan atau mengucapkan kata-kata Anda ke *smartphone* Anda. Ini berarti Anda tidak perlu mengetik sama sekali. Lihat Gambar di atas dan lihat di kanan bawah layar *smartphone*. Ada ikon yang terlihat seperti mikrofon.

Beberapa aplikasi mengizinkan pendiktean secara otomatis tetapi beberapa perlu diberi izin (*permission*).

Untuk mengaktifkan pendiktean, lakukan ini:

1. **Ketuk** ikon **Pengaturan**
2. **Ketuk** opsi **Keyboard**
3. Geser tombol **Aktifkan Pendiktean**



Gambar 41: Cara mengaktifkan opsi pendiktean, atau mengubah suara

Untuk menggunakan pendiktean, lakukan ini:

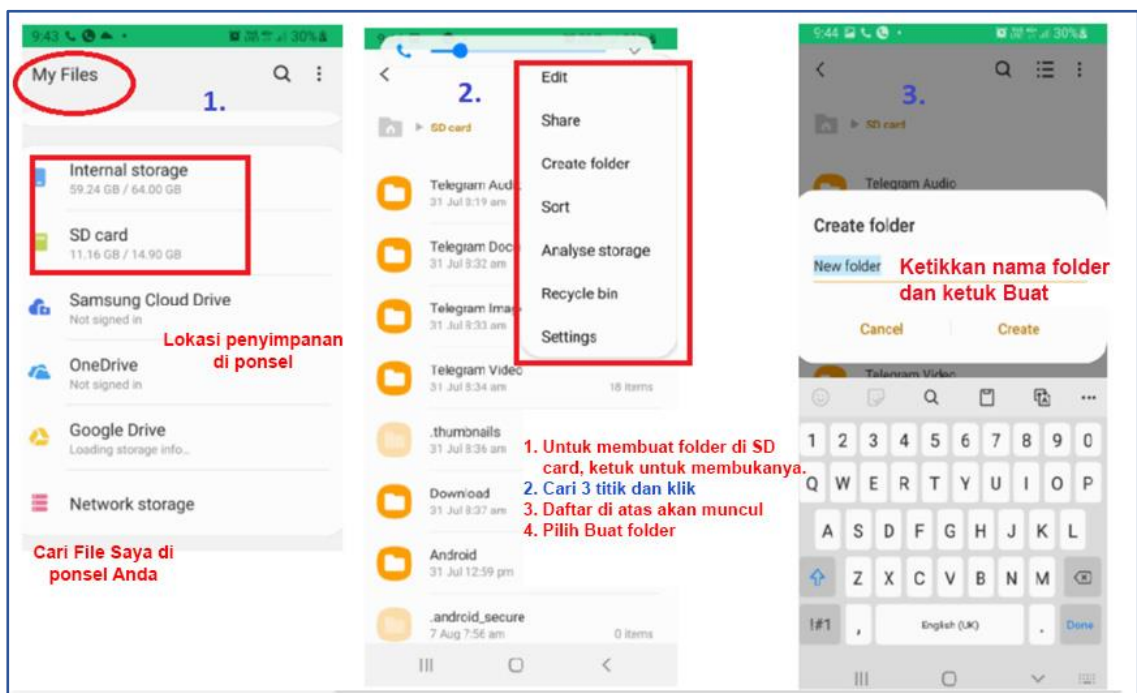
4. **Ketuk tombol mikrofon** dan mulailah berbicara.

Ucapan Anda akan diubah menjadi teks dan disimpan di perangkat Anda – di aplikasi Notepad, *email*, atau aplikasi lain yang mendukung pendiktean.

### 8.5.3 Membuat folder dan subfolder di *smartphone* Android

Berikut adalah petunjuk langkah demi langkah untuk membuat direktori/folder di *smartphone* Anda.

1. Buka **File saya (My file)**. Anda akan melihat penyimpanan internal dan SD *card* jika ponsel Anda memilikinya.
2. Untuk membuat folder di SD *card*, ketuk **penyimpanan internal (internal storage)** untuk membukanya.
3. Klik pada **3 titik**. Daftar opsi akan muncul.
4. Pilih Opsi **Buat folder (Create folder)**.
5. Ketik nama folder yang Anda buat dan ketuk **Buat (Create)**.
6. Anda dapat membuat subfolder dengan cara yang sama di dalam folder.
7. Dapatkah Anda menemukan folder yang telah Anda buat?



Gambar 42: Membuat folder/subfolder pada *smartphone* Android

## 8.5.4 Kegiatan: Menggunakan perangkat seluler Anda

- Buat pesan SMS berikut dan kirimkan ke teman Anda
- “Saya Belajar KETERAMPILAN DIGITAL dalam 1, 2, 3, 4 ... Hari”
- Apakah Anda dapat mengetik menggunakan *keyboard* layar sentuh?

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut, Annex\_Activity and reflection template.docx.

## 8.5.5 Kegiatan: Membuat folder dan struktur direktori

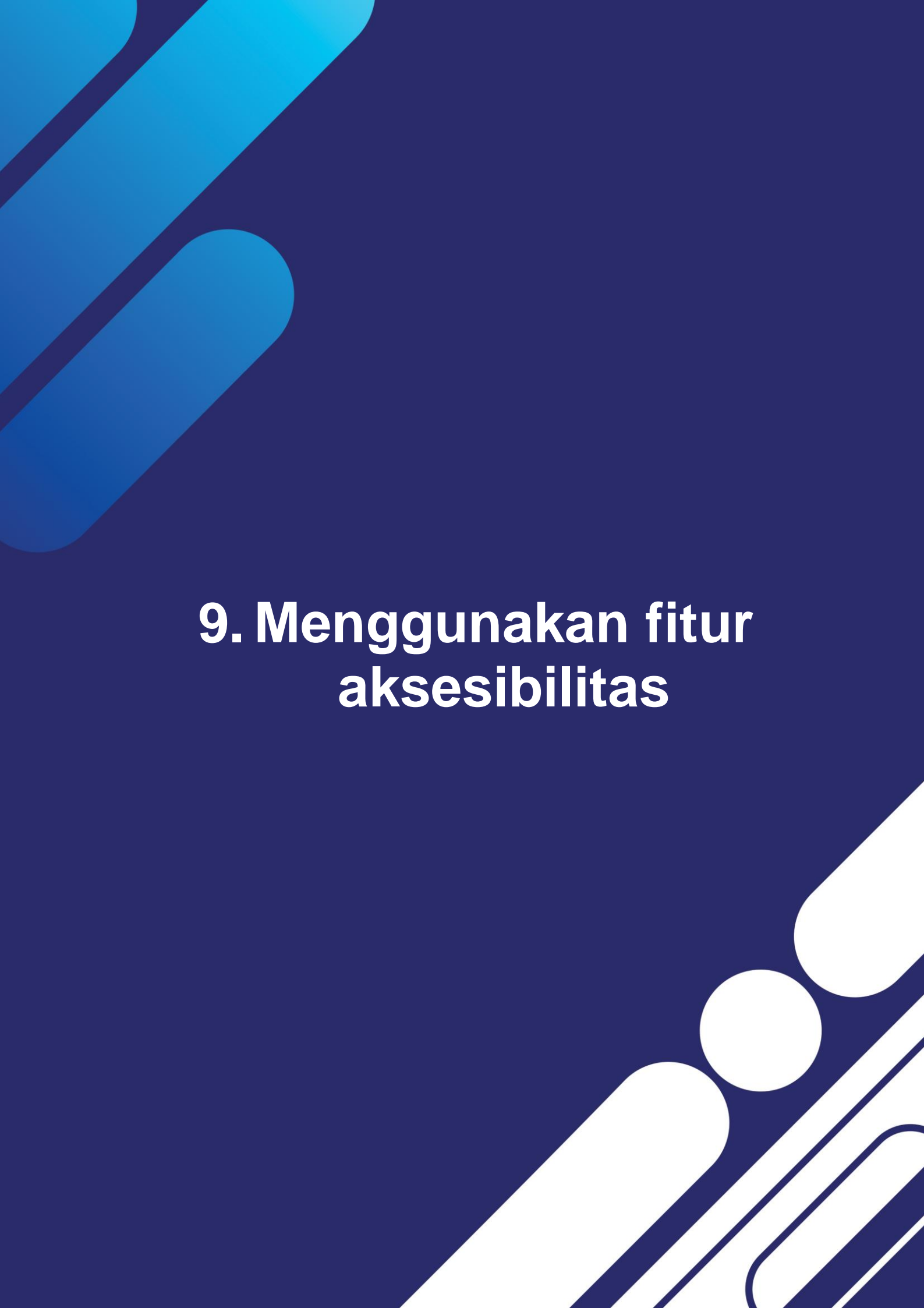
Anda akan:

- Membuat folder di perangkat Anda. Berikan nama “Keterampilan Digital”
- Membuat subfolder Level 1 dan Level 2 di folder Keterampilan Digital.
- Menyimpan *file* di salah satu folder atau subfolder yang dibuat.

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan, refleksikan dan catat pekerjaan Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut. Annex\_Activity and reflection template.docx.



The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle and several rounded rectangles, some of which are partially cut off by the edge of the frame.

## 9. Menggunakan fitur aksesibilitas



## 9. Menggunakan fitur aksesibilitas

Fitur aksesibilitas membantu penyandang disabilitas untuk menavigasi dan mengoperasikan perangkat dengan lebih baik.

### 9.1 Hasil belajar yang diharapkan dari topik ini

Pada akhir topik ini, Anda akan belajar:

1. Mengenai fitur aksesibilitas dan hal yang membuatnya penting.
2. Mengenai contoh fitur Aksesibilitas di perangkat Anda.
3. Untuk menghargai fitur aksesibilitas pada perangkat Anda.
4. Mengenai cara mengaktifkan fitur aksesibilitas di perangkat Anda.

### 9.2 Cara menggunakan fitur aksesibilitas

#### 9.2.1 Kaca Pembesar

**Kaca Pembesar** adalah salah satu fitur aksesibilitas yang paling berguna dan paling mudah digunakan di Windows. Fitur ini membuat kata-kata dan gambar di layar lebih besar, sehingga lebih mudah untuk Anda baca.

1. Untuk mengaktifkan **Kaca Pembesar** dengan cepat, tekan tombol Windows + Plus (+).
2. Untuk mematikan **Kaca Pembesar**, tekan tombol Windows + Esc.

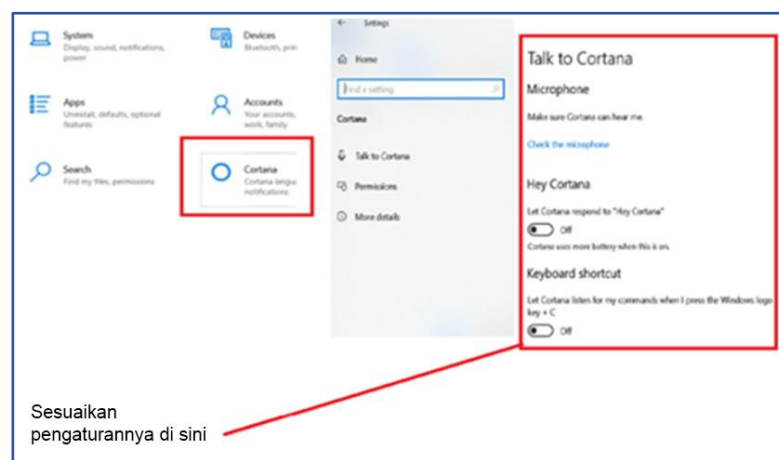
Selain itu, jika Anda lebih suka menggunakan *mouse*:

3. Pilih **Start**.
4. Pilih **Settings**.
5. Pilih **Accessibility**.
6. Pilih **Magnifier**, lalu nyalakan **tombol Magnifier**.

## 9.2.2 Kontrol verbal di komputer pada umumnya

Windows 10 memiliki kontrol suara bawaan untuk banyak fitur paling populer termasuk Cortana, untuk mengelola aplikasi, *file*, folder, dan sistem, serta untuk mengajukan pertanyaan.

1. Klik tombol **Start**.
2. Pilih **Settings**.
3. Klik **Cortana**.



Gambar 43: Antarmuka suara Windows Cortana

## 9.2.3 Fitur aksesibilitas lainnya

1. **Perintah Suara:** Dirancang bagi penyandang disabilitas untuk memerintahkan perangkat untuk melakukan sesuatu.
2. **Layar Sentuh:** Dirancang untuk orang yang dapat melihat dan menggunakan tangan mereka untuk menavigasi di antara opsi yang mereka inginkan.
3. **Tampilan Braille:** Perangkat Braille berkemampuan *Bluetooth* digunakan untuk mengontrol perangkat digital.
4. **Perintah Gerakan:** Biasanya digunakan untuk mengakses fitur tertentu, misalnya mengakses kamera ponsel atau kontak dengan melakukan gerakan tertentu pada sensor gerakan yang banyak ditemukan di bagian atas telepon.
5. **Pembaca/Pemindai Sidik Jari:** Digunakan untuk membuka kunci ponsel melalui sensor biometrik di bagian belakang ponsel.

## 9.2.4 Fitur aksesibilitas lainnya di perangkat seluler

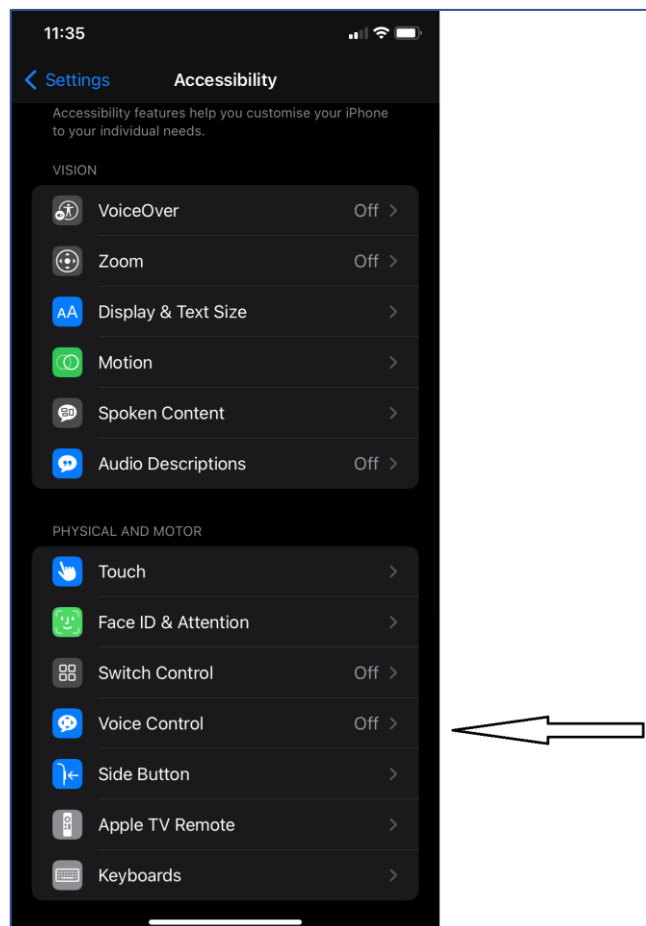
Ada fitur aksesibilitas yang berguna untuk pengguna perangkat seluler. Beberapa di antaranya sederhana seperti memperbesar ukuran kata untuk mempermudah atau mendikte untuk mempermudah memasukkan informasi.

Beberapa fitur yang lebih canggih termasuk:

- Menggunakan suara Anda untuk mengontrol perangkat Anda.
- Membuat perangkat Anda membacakan layar kepada Anda.
- **Peringatan:** Harap berhati-hati. Anda mungkin tidak ingin pesan atau *email* dibacakan di depan umum.

### 9.2.4.1 Untuk mengaktifkan kontrol suara

1. **Ketuk** aplikasi **Settings**.
2. **Ketuk** **Accessibility**.
3. **Ketuk** opsi **Voice Access**



Gambar 44: Cara mengaktifkan kontrol suara di smartphone

### 9.2.4.2 Cara menggunakan kontrol suara

Anda perlu menggunakan kata-kata tertentu untuk berkomunikasi dengan *smartphone* Anda jika Anda menggunakan kontrol suara. *Smartphone* yang berbeda memiliki perintah kata yang berbeda, yaitu:

- Hai Siri, untuk iPhone dan iPad.
- Hai Google, untuk *smartphone* Android, Chromebook, dan *smart TV*.
- Hai Cortana, untuk produk Windows dan Microsoft.

Berikut adalah beberapa contoh perintah yang dapat Anda gunakan:

- Hai Siri, bagaimana cuaca di kota?
- Hai Google, buka *email* saya.
- Hai Cortana, atur alarm.

## 9.3 Kegiatan: Menggunakan fungsi aksesibilitas di perangkat digital Anda

Di perangkat Anda, Anda akan:

- Memperbesar ukuran huruf.
- Mengaktifkan kemampuan membaca layar/narator.
- Menyesuaikan kecerahan layar.

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan, refleksikan dan catat pekerjaan Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

Annex\_Activity and reflection template.docx.



# **10. Menggunakan komputer dan smartphone dengan aman**



## 10. Menggunakan komputer dan *smartphone* dengan aman

Dalam topik ini, Anda akan belajar:

1. Cara menjaga perangkat Anda tetap bersih dan kering dan pentingnya melakukan hal ini.
2. Cara merawat baterai perangkat Anda.
3. Cara menjaga perangkat Anda agar aman dari pencurian dan kebakaran.

### 10.1 Pentingnya menjaga kebersihan perangkat

Menjaga kebersihan perangkat digital penting untuk kesehatan perangkat dan juga kesehatan Anda. Berikut adalah beberapa alasan mengapa sebaiknya Anda menjaga peralatan agar tetap bersih dan berfungsi dengan baik.

#### 10.1.1 Laptop dan komputer *desktop*

Komputer yang bersih:

- Mengurangi risiko penularan.
- Debu dapat merusak bagian komputer yang sensitif.
- Debu dapat menyumbat kipas pendingin yang nantinya dapat menyebabkan perangkat Anda menjadi terlalu panas.
- Kotoran di *keyboard* Anda dapat membuat tombol kurang responsif atau menyebabkannya menempel.
- Layar yang bersih lebih mudah dilihat dan mengurangi ketegangan mata.

## 10.1.2 Smartphone

Ponsel yang bersih itu bagus karena:

- Mencegah penyumbatan lubang suara masuk dan keluar.
- Meningkatkan kebersihan saat Anda menggunakan ponsel dengan orang lain.
- Mencegah debu menumpuk di hub *earphone* dan sistem pengisian daya.

## 10.2 Petunjuk langkah demi langkah untuk menjaga perangkat digital Anda tetap bersih

Di bawah ini adalah beberapa cara merawat laptop, ponsel, dan komputer *desktop*.

### 10.2.1 Laptop dan Komputer Desktop

1. Putuskan sambungan dari daya saat terisi penuh.
2. Saat bepergian, masukkan laptop dengan aman ke dalam tas laptop.
3. Simpan *data backup* di media eksternal, misalnya *hard disk* eksternal yang Anda letakkan di tempat yang aman atau menggunakan opsi *data backup* secara *online* seperti OneDrive dan Google Drive. Ini akan mencegah kemungkinan kehilangan data jika laptop berhenti bekerja, rusak, atau dicuri.
4. Instal program antivirus terbaru untuk melindungi laptop Anda dari virus.
5. Siapkan akun pengguna dan kata sandi untuk mencegah akses tidak sah ke laptop Anda.
6. Jaga agar komputer laptop Anda berventilasi baik untuk menghindari panas berlebih. Hindari menumpuk kertas, buku, dan barang lain di sekitar komputer Anda. Biarkan kipasnya bernapas.
7. Atur *file* Anda ke dalam folder dan subfolder untuk kemudahan akses.
8. Debu berpotensi merusak komputer dan bagian-bagiannya. Gunakan kain lembut dan bersih untuk menyeka semua bagian komputer Anda secara teratur.



9. Catat nomor seri perangkat Anda dan simpan di tempat yang aman sehingga mudah diidentifikasi jika Anda akan terlibat dengan pihak polisi atau asuransi jika terjadi pencurian.

## 10.2.2 Telepon

1. Gunakan pelindung layer (*screen protector*).
2. Beli *casing* ponsel agar aman dari benturan yang tidak disengaja.
3. Jauhkan ponsel dari kelembapan.
4. Bersihkan ponsel Anda secara teratur.
5. Bersihkan memori ponsel dari *file* dan folder yang tidak digunakan secara teratur. Kosongkan *cache* ponsel Anda. Saat aplikasi berjalan, mereka mungkin meninggalkan beberapa *file* yang menghabiskan ruang memori di ponsel Anda.
6. Perbarui sistem operasi di *smartphone* Anda secara berkala.
7. Setelah baterai ponsel terisi penuh, cabut dari daya. Ini mencegah kerusakan pada baterai ponsel.
8. Untuk menghemat baterai ponsel dan meningkatkan kinerja, tutup semua aplikasi setelah digunakan. Hindari membuka banyak aplikasi secara bersamaan.
9. Matikan semua program yang tidak Anda gunakan. Misalnya, Wi-Fi, *wallpaper* yang hidup, dan data seluler. Ini akan menghemat penggunaan baterai.
10. Jangan biarkan ponsel Anda di bawah terik matahari dalam waktu lama karena akan menjadi terlalu panas.
11. Tambahkan SD *card* eksternal untuk menambah ruang memori yang tersedia. Ini membebaskan memori internal ponsel, sehingga meningkatkan kinerja ponsel.
12. Cari tempat yang aman untuk menyimpan telepon Anda saat tidak digunakan.
13. Perangkat lunak khusus dapat digunakan untuk mengunci ponsel Anda jika terjadi pencurian.
14. Hubungkan hanya ke Wi-Fi yang dapat Anda percaya.

## 10.3 Mengisi daya baterai dan mengelola risiko kebakaran

Komputer portabel bekerja menggunakan baterai isi ulang. Jangan biarkan perangkat Anda benar-benar kehabisan daya, dan jangan mengisi daya secara berlebihan. Ini akan meningkatkan masa pakai baterai.

Mengisi daya baterai secara berlebihan dapat menyebabkan baterai menjadi terlalu panas dan memicu kebakaran.

Waktu terbaik untuk mulai mengisi daya adalah pada 15% baterai. Tingkat pengisian optimal adalah 40%-80%. Lakukan yang terbaik untuk mempertahankan muatan pada tingkat tersebut.

## 10.4 Kegiatan: Biasakan diri Anda dengan fitur keamanan perangkat Anda

Anda akan:

- Mencari tahu nomor IMEI ponsel Anda atau nomor seri laptop Anda.
- Mencari tahu apakah Anda telah menerapkan upaya-upaya keamanan untuk melindungi laptop atau ponsel Anda.

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan ini, refleksikan dan catat pekerjaan Anda.

Catat pemikiran Anda tentang:

- Cara menggunakan perangkat Anda dengan aman.
- Cara merawat perangkat Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

Annex\_Activity and reflection template.docx.



# **11. Membuat akun dan kata sandi**



## 11. Membuat akun dan kata sandi

Akun pengguna adalah tempat *online* yang menyimpan informasi pengguna yang diidentifikasi oleh nama pengguna dan dilindungi oleh kata sandi, misalnya, akun WhatsApp, akun Facebook, akun Twitter, atau akun kewarganegaraan elektronik.

Kata sandi adalah serangkaian karakter yang digunakan untuk memverifikasi identitas pengguna selama proses autentikasi. Kata sandi biasanya digunakan bersama dengan nama pengguna, atau identifikasi pengguna (terkadang disebut ID Pengguna). Mereka dirancang untuk diketahui hanya oleh pengguna sehingga memungkinkan pengguna saja, bukan orang lain, untuk mendapatkan akses ke dokumen, perangkat, aplikasi, situs web, atau platform media sosial.

Nama pengguna/ID pengguna adalah urutan karakter yang secara unik mengidentifikasi pengguna di sistem komputer, aplikasi komputer, situs web, atau platform media sosial. Istilah lain yang memiliki arti yang sama adalah *login name*, *logon name*, *sign in name*, atau *sign on name*.

### 11.1 Hasil yang Diharapkan dari Membuat Akun dan Kata Sandi

Ketika Anda telah menyelesaikan topik ini, Anda akan dapat:

- Meningkatkan keamanan saat menggunakan komputer/perangkat seluler, aplikasi, atau situs media sosial.

## 11.2 Membuat Akun dan Kata Sandi

### 11.2.1 Tujuan Kata Sandi

Saat mengakses internet, pengguna memerlukan ID pengguna dan kata sandi untuk mencegah orang yang tidak berwenang mengakses informasi yang tersimpan di perangkat mereka. Informasi tersebut dapat mencakup rincian rekening bank, rekening perguruan tinggi, *email*, akun media sosial, akun warga negara dan akun lain yang dibuat secara *online*.

Oleh karena itu, penting untuk mempelajari cara membuat kata sandi yang aman dan cara mengelolanya untuk melindungi informasi Anda.

### 11.2.2 Praktik kata sandi yang buruk

Kata sandi sangat penting untuk keamanan informasi pribadi Anda. Penting bagi Anda untuk menghindari praktik kata sandi yang buruk seperti:

- Menggunakan kata sandi dengan formula yang sederhana.
- Memberitahukan kata sandi kepada orang lain.
- Menuliskan kata sandi di lokasi fisik yang mudah ditemukan.
- Menggunakan kembali kata sandi yang sama untuk beberapa atau semua akun Anda.

Penting untuk membuat kata sandi yang baik serta menjaga agar kata sandi tetap aman. Perangkat lunak tambahan yang disebut Pengelola Kata Sandi dapat membantu Anda.

## 11.3 Kegiatan: Membuat akun *online*

Untuk kegiatan ini, Anda akan:

- Membuat akun Google.
- Membuat akun Yahoo.

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan, refleksikan dan catat pekerjaan Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

Annex\_Activity and reflection template.docx.

## 11.4 Menggunakan akun *online*: Google Classroom

Google Classroom mengintegrasikan banyak alat Google untuk mendukung pembelajaran bagi guru dan siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan tugas, memungkinkan siswa untuk mengumpulkan tugas, serta memungkinkan guru untuk memberi nilai dan mengembalikan tugas yang telah dinilai secara *online*.

Classroom menggunakan banyak layanan google termasuk Google Documents, Google Spreadsheet, Google Slide, Calendar, dan Gmail. Classroom dapat dilengkapi dengan Google Hangouts atau Meet untuk tatap maya.

Google Classroom gratis untuk digunakan.

### 11.4.1 Penugasan melalui Google Classroom

Guru dapat mengatur tugas dengan mengunggah dokumen tugas. Ini juga dapat mencakup informasi tambahan dan tempat bagi siswa untuk melakukan tugas.

Siswa akan menerima *email* yang memberi tahu mereka bahwa ada tugas yang menunggu. Siswa akan menyelesaikan tugas dan menyerahkan tugas untuk dinilai oleh guru.

Ada alat tambahan untuk guru yang dapat membantu membuat pengumuman ke seluruh kelas, menyimpan materi pembelajaran secara *online*, dan memeriksa bahwa tugas itu asli dan tidak disalin dari siswa lain atau sumber lain.

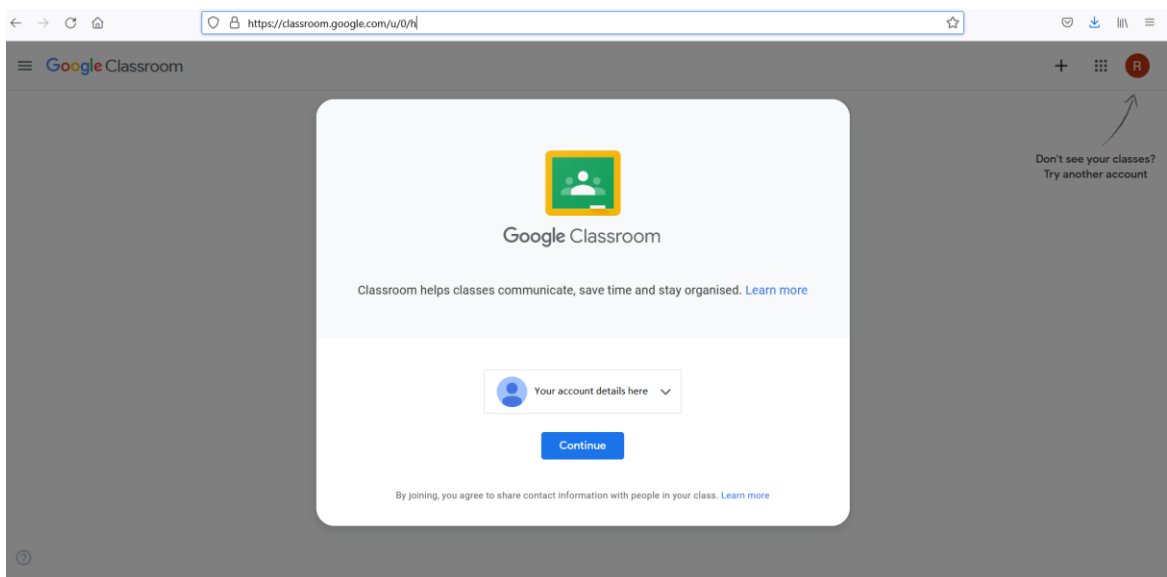
Untuk informasi lebih lanjut, lihat [Google Classrooms](#)

(<https://classroom.google.com/u/0/h>)

## 11.4.2 Cara masuk ke Classroom jika Anda seorang siswa

Untuk menggunakan Google Classroom, lakukan langkah-langkah berikut::

1. Masuk ke Google Classroom (<https://classroom.google.com/u/0/h>)
2. Masuk di komputer atau perangkat seluler Anda dan bergabunglah dengan kelas.
  - o Pastikan Anda telah masuk dengan akun yang benar misalnya akun sekolah atau perguruan tinggi Anda, dan bukan akun pribadi.



Gambar 45: Masuk ke Google Classroom

3. Ada juga cara lain untuk bergabung dengan kelas:
  - o **Link kelas.** Guru Anda mengirimkan Anda *link* dalam *email*.
  - o **Kode kelas.** Guru Anda mengirim atau memberi tahu Anda kode kelas.
  - o **Undangan email.** Guru Anda mengirimkan Anda undangan.
4. Setelah Anda bergabung dengan kelas di satu perangkat, Anda terdaftar di kelas itu untuk semua perangkat.

### 11.4.3 Cara menyelesaikan tugas kuis

1. Masuk ke [classroom.google.com](https://classroom.google.com).
2. Klik **Tugas Kelas (Classwork)**.
3. Klik **Lihat Tugas (View assignment)**.
4. Klik formulir dan jawab pertanyaannya.
5. Klik **Kirim (Submit)**.
  - a. Jika tugas hanya berupa formulir, status tugas berubah menjadi **Sudah Diserahkan/Turned in** (misalnya **selesai**).
  - b. Jika ada lebih banyak tugas, klik **Buka tugas/Open assignment** untuk mendapatkan akses ke tugas lainnya.

Coba jelajahi *Classrooms*, *Google Forms*, dan Google lainnya serta sumber belajar *online* lainnya. Salah satu cara untuk menjadi familiar dan percaya diri secara *online* adalah dengan menjelajah. Tapi ingat, jelajahi dengan aman.



The background is a solid dark blue. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from a light cyan to a medium blue. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, some with thin dark blue outlines, creating a sense of depth and movement.

# **12. Pengantar internet dan World Wide Web**



## 12. Pengantar internet dan World Wide Web

Internet adalah jaringan global yang memungkinkan komunikasi dan berbagi materi di seluruh dunia.

*World Wide Web*, juga dikenal sebagai *web*, adalah sistem yang berisi materi yang diakses melalui internet. *World wide web* menggunakan situs web untuk membuat ruang virtual di internet, tempat video, *file*, gambar, dan materi digital lainnya disimpan sehingga Anda dapat melihat, menyimpan, dan mengambilnya kembali.

Wi-Fi adalah teknologi nirkabel yang memungkinkan perangkat elektronik dengan adaptor nirkabel seperti laptop, ponsel, TV, dan tablet terhubung ke internet.

### 12.1 Hasil belajar yang diharapkan dari topik ini

Di akhir topik ini, Anda akan memahami kata-kata ini dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Apa itu internet, apa itu Wi-Fi?
- Mengapa ini penting?
  - Cara terhubung ke internet.
  - Hotspot seluler.
  - Wi-Fi.
  - Koneksi kabel.
  - Menggunakan *browser* web.

## 12.2 Pentingnya terhubung ke Internet

Akses ke internet adalah sesuatu yang dapat sangat membantu Anda. Dengan koneksi internet ke seluruh dunia, Anda dapat berkomunikasi dengan teman dan keluarga, mencari pekerjaan, mempelajari keterampilan baru, atau membuat bisnis Anda menjadi *online* dan membuatnya berhasil.

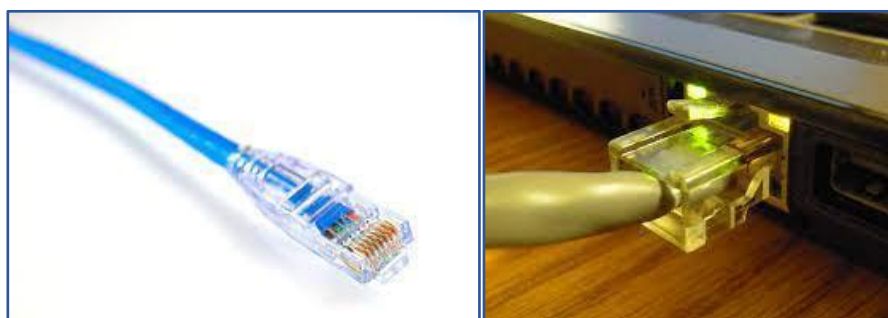
Internet memungkinkan Anda mengakses informasi tentang hampir semua materi pelajaran, serta meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain di seluruh dunia. Orang-orang ini mungkin pelanggan, siswa atau guru, teman dan keluarga, atau bahkan perwakilan dari perusahaan atau departemen pemerintah.

## 12.3 Menggunakan kabel untuk terhubung ke internet

Cara tertua, dan masih sangat umum untuk terhubung ke internet, adalah dengan kabel fisik. Ini biasanya disebut koneksi kabel.

Ini adalah cara paling sederhana untuk terhubung karena kabel dicolokkan ke perangkat Anda dan perangkat lain yang menyediakan internet ke rumah, sekolah, atau kantor Anda, yang dikenal sebagai *router* atau *hub*.

Kabel dan koneksinya terlihat seperti ini:



Gambar 46: Kabel dan Koneksi

Perangkat ini harus memiliki *port* ethernet (lubang untuk terhubung ke jaringan area lokal) tempat kabel terhubung dan sumber internet (*socket* di warnet, kantor, rumah, dll.)

Ada banyak cara untuk terhubung ke internet seperti melalui Hotspot seluler, wi-fi, dan *dial up* seluler.

## 12.4 Terhubung ke internet melalui Wi-Fi

Wi-Fi atau internet nirkabel memungkinkan Anda mengakses internet tanpa menggunakan data seluler apa pun dalam paket Anda.

Jika Anda memiliki akses *broadband* di rumah, sekolah, atau di tempat kerja, maka Anda juga dapat menghubungkan *smartphone* Anda ke sinyal internet ini.

Untuk menghubungkan *smartphone* Anda ke Wi-Fi:

1. **Ketuk** Ikon **Pengaturan**.
2. **Ketuk** opsi **Nirkabel dan Jaringan**.
3. **Ketuk** ikon **Wi-Fi**.



Gambar 47: Simbol Wi-Fi

4. Pilih jaringan Wi-Fi yang Anda inginkan dan masukkan kata sandi.
  - a. Jika kata **tersambung** muncul di bawah nama jaringan, maka Anda tersambung ke Wi-Fi.
  - b. Wi-Fi di ruang publik seperti perpustakaan, kafe, dan hotel mungkin memerlukan kata sandi. Beberapa mungkin tidak. Sebagian besar gratis untuk digunakan, atau gratis untuk digunakan pelanggan.

## 12.5 Kegiatan: Terhubung ke Internet

Cobalah kegiatan berikut.

- Terhubung ke *hotspot* Wi-Fi (tempat yang dapat diakses publik sehingga Anda dapat terhubung ke internet)
  - Nyalakan Wi-Fi di laptop/ponsel/tablet Anda.
  - Pindai/*refresh* jaringan nirkabel yang tersedia (daftar jaringan nirkabel yang tersedia ditampilkan secara otomatis saat Anda menghidupkan Wi-Fi).
  - Klik pada jaringan nirkabel yang ingin Anda sambungkan.
  - Masukkan kata sandi yang benar dan klik sambungkan. Jika kata sandi Wi-Fi benar, perangkat Anda akan terhubung dalam satu menit.

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan, refleksikan dan catat pekerjaan Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

[Annex\\_Activity and reflection template.docx](#).

The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, abstract design.

# 13. Menggunakan peramban web



## 13. Menggunakan peramban web

Peramban web (*web browser*) adalah jenis perangkat lunak aplikasi yang memungkinkan Anda mengakses materi dan situs web di World Wide Web.

Ada banyak contoh *browser* web. Yang paling umum digunakan adalah Google Chrome, Mozilla Firefox, Apple Safari, dan Microsoft Edge.



Gambar 48: Beberapa browser web populer

Semua *browser* ini bekerja dengan cara yang sangat mirip dan memiliki kontrol yang serupa. Jika Anda dapat menggunakan satu jenis peramban web, maka Anda akan dapat menerapkan keterampilan tersebut ke *browser* lain.

### 13.1 Alamat web atau Uniform Resource Locator (URL)

Pengguna menemukan halaman web secara *online* menggunakan alamat web yang menggunakan Uniform Resource Locator (URL).

Beberapa URL yang dikenal luas adalah:

- <https://facebook.com/> untuk Facebook dan
- <https://www.youtube.com/> untuk YouTube.

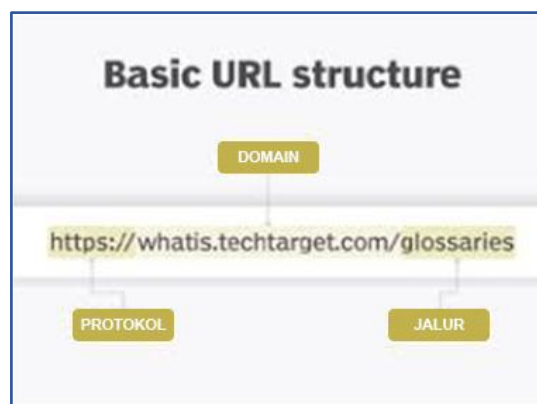
Untuk mengakses salah satu dari URL di atas, lakukan hal berikut::

- Pastikan Anda terhubung ke internet (baik kabel, data seluler, atau Wi-Fi).

- Buka *browser* web seperti *browser* web Google Chrome dari ponsel/komputer Anda.
- Ketik URL pada bilah alamat di *browser* web seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

## 13.2 Memahami URL – alamat situs web

Ada tiga bagian dasar URL yang harus Anda pahami, yaitu protokol, nama domain, dan jalurnya.



Gambar 49: Bagian berbeda dari alamat web

Protokol memberi tahu browser cara berkomunikasi dengan server situs web untuk mengirim dan mengambil informasi. Inilah yang memungkinkan URL berfungsi sejak awal.

HTTPS atau [Hypertext Transfer Protocol Secure \(HTTPS\)](#) adalah bagian terpenting dari URL.

Nama Domain adalah pengidentifikasi untuk situs web tertentu yang membawa seseorang langsung ke halaman beranda (*home page*). Ini adalah nama domain yang terdiri dari dua bagian yang lebih kecil - **nama situs web** yang dimaksud dan **domain tingkat atas**.

Ambil [www.google.com](http://www.google.com) sebagai contohnya:

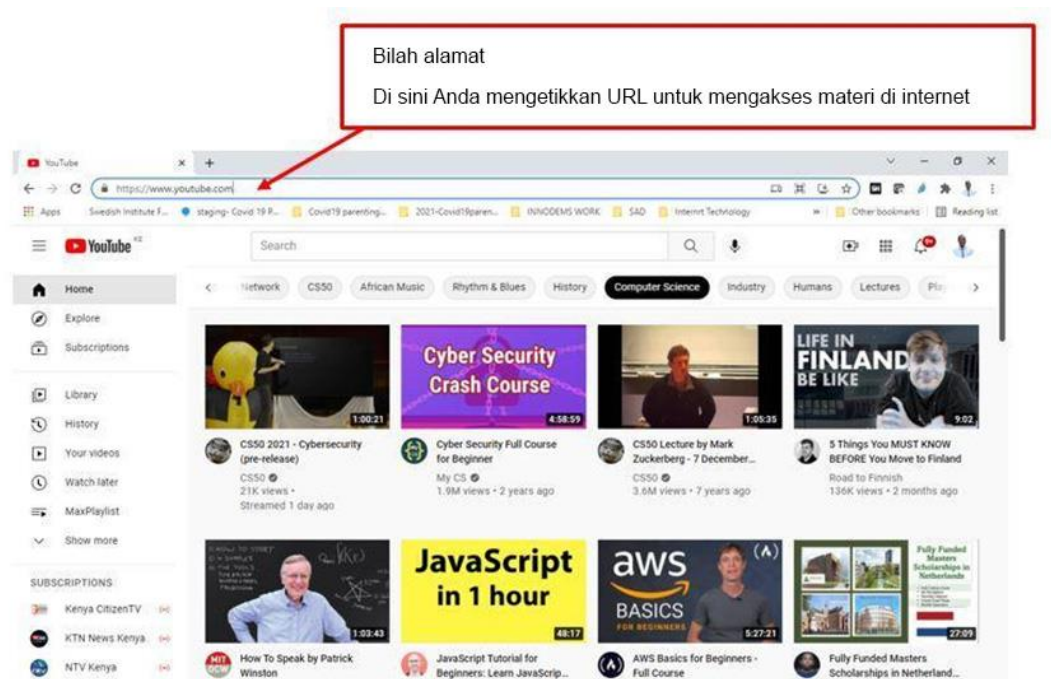
- Nama situs webnya adalah google.
- Domain tingkat atasnya adalah .com.



Jalur adalah bagian tambahan dari alamat yang mengarah ke materi atau halaman tertentu di situs web.

Jika kita mengambil <https://mail.google.com/gmail> sebagai contoh, maka:

- Protokolnya adalah `https`, protokol yang aman.
- Domainnya adalah `google`.
- Jalurnya adalah `/Gmail`.

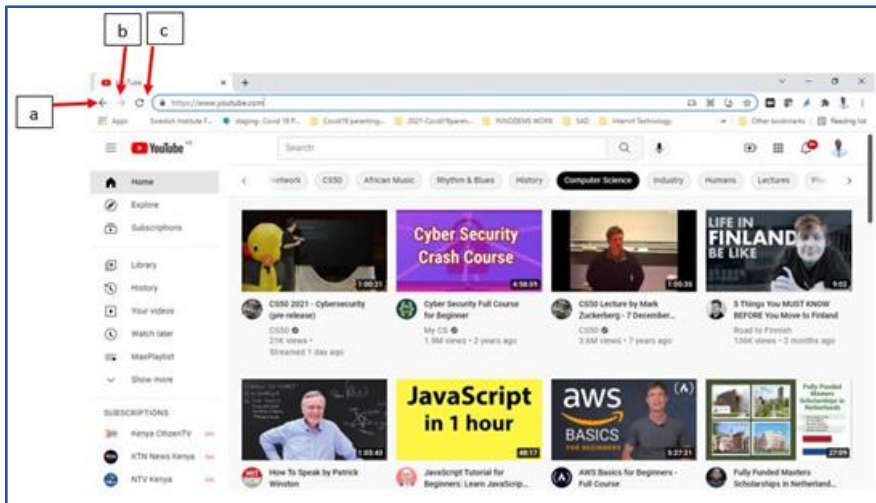


Gambar 50: Bilah alamat di browser web pada umumnya

### 13.3 Tombol navigasi di Google Chrome

Browser web Google Chrome memiliki tombol navigasi penting berikut:

- a. Tombol Kembali (*Back*) – Tombol ini menavigasi mundur melalui halaman yang baru dibuka.
- b. Tombol Maju (*Forward*) – Tombol ini menavigasi ke depan melalui halaman yang baru saja diakses.
- c. Tombol *Refresh* – Tombol ini memuat ulang halaman. Berguna untuk memuat ulang halaman dengan benar ketika halaman tidak dimuat dengan benar.

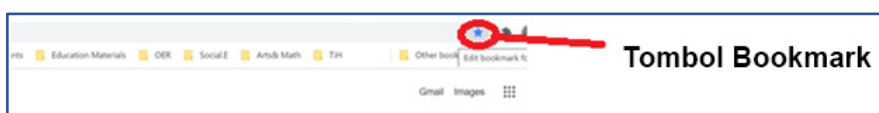


Gambar 51: Google Chrome, browser web biasa, dan tombol navigasi dasar

## 13.4 Bookmark dan riwayat

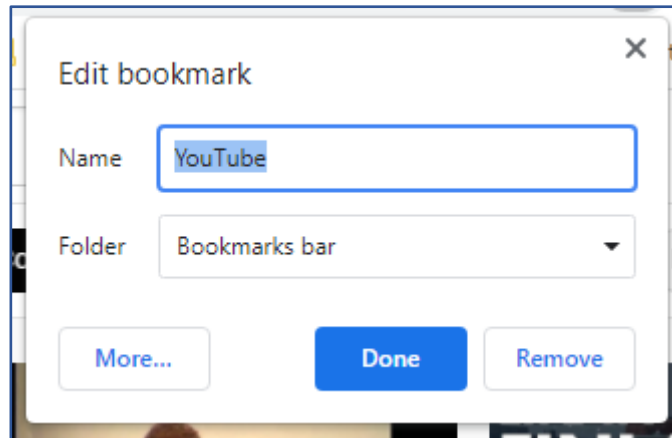
Anda dapat menyimpan halaman favorit Anda di *browser* web sehingga Anda dapat melihat/kembali lagi nanti. Ini mirip dengan memasukkan pembatas ke dalam buku sehingga Anda dapat dengan mudah membaca lagi dari tempat Anda terakhir membaca. Inilah yang disebut dengan *bookmark* (*penanda buku*).

Untuk membuat *bookmark*, mulailah dengan mengklik bintang di sisi paling kanan bilah alamat.



Gambar 52: Ikon bookmark pada bilah alamat browser web pada umumnya

- Pilih opsi Tambah *Bookmark* dari daftar *dropdown*.
- Beri *bookmark* Anda nama.
- Dari opsi folder, pilih Bilah *Bookmark* seperti yang ditunjukkan di bawah ini.
- Klik selesai.
- *Bookmark* Anda sekarang telah ditambahkan dan tersedia tepat di bawah bilah alamat. Anda membuka *bookmark* dengan mengkliknya.

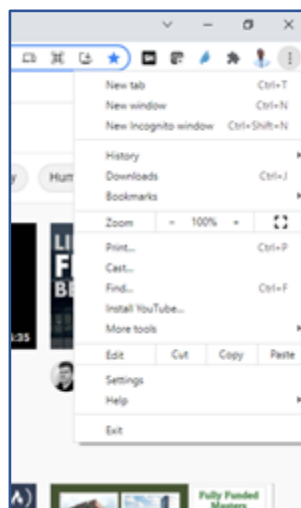


Gambar 53: Mengedit nama pada bookmark

Saat menggunakan *browser* web, setiap halaman yang Anda kunjungi disimpan oleh *browser* dalam riwayat. Ini memungkinkan Anda untuk kembali ke halaman yang baru dilihat, dengan cara yang sama seperti *bookmark*.

Untuk melihat riwayat Anda di *browser*:

- Jika tombol mundur dan maju aktif, klik dan tahan *mouse* Anda di salah satu tombol tersebut dan pilih Tampilkan Histori Lengkap, atau
- Klik pada tiga titik di kanan atas *browser* dan pilih riwayat.



Gambar 54: Mengakses riwayat penelusuran Anda

The background is a solid dark blue color. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light to dark. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a large rounded rectangle, a circle, and some diagonal lines. The text is centered in the lower half of the page.

# **14. Mengunduh/ menyimpan file**

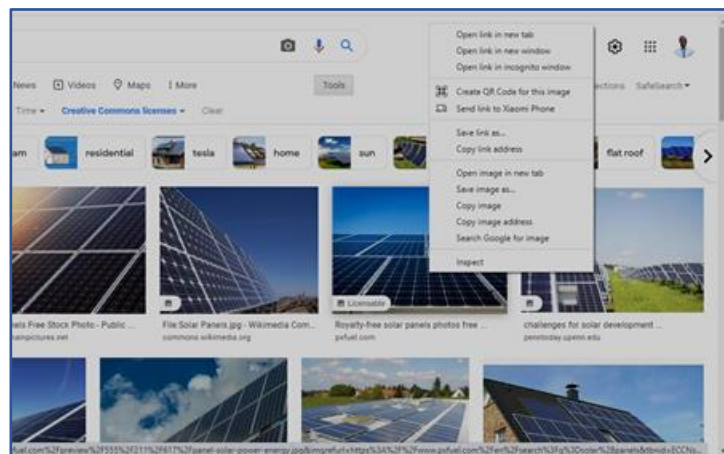


## 14. Mengunduh/menyimpan *file*

Mengunduh *file* berarti menyimpan salinan materi yang ditemukan secara *online* ke ponsel atau komputer Anda. *File* bisa berupa dokumen, gambar, video, aplikasi, atau program. *Browser* web mampu menangani sebagian besar aktivitas pengunduhan. Jika Anda memiliki materi yang sulit atau besar untuk diunduh, Anda mungkin memerlukan perangkat lunak tambahan yang disebut Pengelola Unduhan.

### 14.1 Untuk mengunduh gambar

- • Klik kanan gambar dan pilih **Simpan Gambar Sebagai**.
- • Klik **Oke**.



Gambar 55: Mengeklik kanan gambar untuk mengunduh gambar

### 14.2 Langkah-langkah untuk mengunduh dokumen

1. **Buka** untuk melihat dokumen.
2. Jika dokumen itu berbentuk PDF, di sudut kanan atas jendela, temukan panah bawah dan klik di atasnya.
3. Dokumen akan diunduh ke komputer Anda.
4. Catatan: Di ponsel, setelah Anda mengeklik *link* dengan dokumen pdf, *file* akan diunduh ke perangkat Anda secara otomatis.

The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, abstract design.

# **15. Menjelajah dengan aman di internet**



## 15. Menjelajah dengan aman di Internet

Melakukan hal-hal *Online* dengan aman dapat memberi Anda akses ke informasi, koneksi sosial, dan peluang bisnis. Jika Anda mempraktikkan praktik *online* yang tidak aman atau memiliki perangkat digital yang tidak aman, Anda dapat membuka diri terhadap bahaya di internet. Saat menjelajahi Web, Anda mungkin tidak menyadari bahwa Anda dapat mengambil *spyware*, mengunduh *malware*, atau bahkan mengunjungi situs penipuan. Anda tidak perlu takut dengan setiap klik yang dilakukan di internet, tetapi ada beberapa tindakan pencegahan sederhana yang harus Anda lakukan agar tetap aman saat menjelajah.

### 15.1 Perbarui *browser* Anda

Bentuk konten *online* baru yang dapat mengakses dan merusak komputer Anda terus diluncurkan. Anda dapat membantu menjaga keamanan komputer Anda dengan memperbarui *browser* Anda. Ini dilakukan oleh:

- Menggunakan versi terbaru dari *browser* Anda.
- Menginstall semua pembaruan terkini.

### 15.2 Pemeriksaan domain dan URL

Situs berbahaya sering kali menggunakan domain yang menipu untuk mengelabui pengguna agar percaya bahwa mereka berada di situs yang sah. Situs web berbahaya adalah situs web apa pun yang dirancang untuk menyebabkan kerusakan. Berikut ini adalah beberapa ciri umum pada banyak situs web berbahaya:

- Situs web ini meminta Anda untuk mengunduh perangkat lunak, menyimpan *file*, atau menjalankan program
- Situs web ini memberi tahu Anda bahwa perangkat Anda terinfeksi *malware* atau ekstensi *browser* atau perangkat lunak Anda kedaluwarsa.

- Situs web ini menyebutkan bahwa Anda telah memenangkan hadiah dan meminta informasi pribadi Anda untuk mengklaimnya.
- Mengunjungi situs web ini secara otomatis meluncurkan jendela unduhan.
- Anda diminta untuk mengunduh faktur atau tanda terima, seperti *file* PDF, .zip atau .rar, atau *file* yang dapat dijalankan atau *file screensaver .scr*

## 15.3 Berhati-hatilah dengan perangkat lunak gratis

Jenis perangkat lunak gratis yang umum seperti gambar latar belakang *desktop*, gambar gratis, emotikon, permainan komputer, dll. Menginstal program yang tidak terverifikasi dan tidak terpercaya dapat menimbulkan gangguan kecil hingga kehilangan uang kepada Anda. Perangkat lunak semacam itu dapat menguras sistem dan sumber daya komputer Anda. Lakukan tindakan pencegahan yang tepat saat mencari perangkat lunak baru dan hindari penawaran gratis.

## 15.4 Berhati-hatilah dengan berbagi *file peer-to-peer*

Berbagi *file peer-to-peer* sedikit berbeda dari cara biasa mengunduh *file* dari sumber internet. Dalam berbagi *peer-to-peer*, program khusus digunakan sebagai pengganti *browser* web Anda. Program khusus ini mencari komputer di internet yang memiliki *file* yang Anda inginkan. Komputer ini adalah komputer biasa seperti milik Anda. Mereka disebut *peer*.

Program berbagi *file peer to peer* seperti BitTorrent dan LimeWire diketahui mengandung *malware*, *adware*, dan unduhan ilegal. Berhati-hatilah saat mengunduh dan berbagi dari situs *peer-to-peer*.



Jika Anda tidak memiliki alternatif untuk menggunakan situs tersebut, Anda harus mengambil tindakan pencegahan berikut:

- Gunakan pemblokir *pop-up*.
- Bersihkan *cache* di komputer Anda secara teratur.
- Aktifkan tombol “Saya tidak ingin dilacak” saat menjelajah internet.

## 15.5 Memverifikasi situs yang aman

Salah satu cara termudah bagi *malware*, *spyware*, dan *adware* untuk mengakses komputer Anda adalah melalui unduhan. Oleh karena itu, hanya unduh dari situs yang Anda percayai. Berikut adalah beberapa langkah sederhana untuk membantu melindungi Anda dari situs web yang tidak aman:

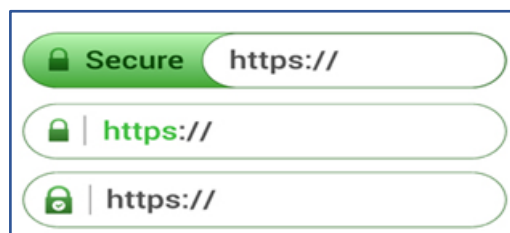
- Jangan pernah mengklik *link* yang disematkan dalam *email*. Walau dikirim dari seseorang yang Anda percayai, selalu ketik *link* ke *browser* Anda
- Gunakan akal sehat Anda. Apakah sebuah situs web terlihat aneh bagi Anda? Apakah itu meminta informasi pribadi yang sensitif? Jika terlihat tidak aman, jangan ambil risiko.
- Apakah situs web mencantumkan informasi kontak atau beberapa tanda kehadiran di dunia nyata? Jika Anda tidak tahu, hubungi mereka melalui telepon atau *email* untuk memastikan apakah itu asli.
- Baca URL dengan cermat. Jika ini adalah situs web yang sering Anda kunjungi, apakah ejaan URL-nya benar? Penjahat *online* sering membuat situs web yang hampir sama dengan ejaan situs yang Anda coba kunjungi. Kesalahan ketik yang tidak disengaja dapat mengarahkan Anda ke versi situs yang berbahaya.
- Apakah situs web menawarkan produk atau layanan kepada Anda dengan harga yang tidak masuk akal? Atau mungkin mereka menjanjikan Anda pengembalian investasi yang besar? Jika tawaran itu tampak terlalu bagus untuk menjadi kenyataan, percayalah pada insting Anda. Lakukan riset untuk menemukan ulasan atau peringatan dari pengguna lain.

- Periksa properti *link* apa pun. Mengklik kanan *hyperlink* dan memilih "Properti" akan mengungkapkan tujuan sebenarnya dari *link* tersebut. Apakah itu terlihat berbeda dari apa yang dijanjikan?

### 15.5.1 Situs Web Aman

SSL adalah singkatan dari *Secure Sockets Layer* (Lapisan Soket Aman). SSL menjaga koneksi internet tetap aman dan mencegah penjahat membaca atau mengubah informasi yang ditransfer antara dua sistem komputer. Ikon gembok di sebelah URL di bilah alamat berarti SSL melindungi situs web yang Anda kunjungi.

TLS (*Transport Layer Security*/Keamanan Lapisan Transportasi) adalah versi SSL yang diperbarui dan lebih aman. Ini bekerja dengan cara yang sama seperti SSL, menggunakan enkripsi untuk melindungi transfer data dan informasi.



Gambar 56: Simbol gembok berarti situs web lebih aman

### 15.5.2 Kegiatan: Gunakan internet untuk mencari informasi dan dokumen

- Pikirkan tentang sesuatu yang penting atau yang menarik bagi Anda sekarang. Ini bisa berupa alamat fisik kantor pemerintah daerah, harga jual produk makanan lokal yang ingin Anda beli, atau skor pertandingan sepak bola.
- Pilih mesin pencari pilihan Anda pada perangkat pilihan Anda.
- Cari dokumen atau informasi tertentu. Pencarian Anda akan memberikan banyak hasil. Beberapa hasil bermanfaat dan beberapa kurang bermanfaat. Anda perlu memikirkan dokumen atau informasi mana yang Anda inginkan.

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan, refleksikan dan catat pekerjaan Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

[Annex\\_Activity and reflection template.docx](#)

The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light to dark. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle and several rounded rectangles, some of which are partially cut off by the edge of the frame.

## **16. Tetap aman saat online: keamanan siber dan Anda**



## 16. Tetap aman saat *online*: Keamanan siber dan Anda

Topik tentang keamanan dunia maya ini memberikan informasi tentang cara memastikan kerahasiaan, integritas data, dan cara tetap aman saat *online* dan *offline* dengan perangkat digital Anda.

### 16.1 Hasil yang diharapkan dari modul keamanan siber

Setelah menyelesaikan topik ini, Anda akan dapat:

- Menjadikan informasi pribadi dan keamanan komunikasi Anda sebagai prioritas
- Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah keamanan sederhana
- Menguji keamanan situs *online* yang membutuhkan informasi pribadi sebelum digunakan

### 16.2 Apa itu keamanan siber?

Keamanan siber adalah penerapan teknologi, proses, dan kontrol untuk melindungi sistem komputer, jaringan, program, perangkat, dan data dari serangan. Serangan digital disebut serangan siber.

Keamanan siber bertujuan untuk mengurangi risiko dan tingkat keparahan serangan siber, dan untuk melindungi dari eksploitasi sistem, perangkat, jaringan, dan teknologi yang tidak sah. Ini juga mengacu pada praktik mengamankan perangkat elektronik dan informasi pribadi dari akses atau serangan yang tidak sah.

Keamanan siber mencakup tata kelola internet, kejahatan siber, perlindungan data, yurisdiksi, merek dagang, serta hak cipta dan kekayaan intelektual.

## 16.3 Istilah Utama yang digunakan dalam Keamanan Siber

Berikut adalah beberapa definisi istilah yang akan Anda temukan di panduan ini dan juga dalam percakapan atau buku teks tentang keamanan siber.

**Keamanan jaringan** adalah praktik mengamankan jaringan komputer dari penyusup, baik itu oleh penyerang bertarget atau *malware* atau virus yang bersifat oportunistis.

**Keamanan aplikasi** berfokus pada menjaga perangkat lunak dan perangkat Anda bebas dari ancaman. Aplikasi yang disusupi dapat memberikan akses ke data yang dirancang untuk dilindungi. Keamanan yang baik dimulai pada tahap desain, jauh sebelum program atau perangkat diterapkan.

**Keamanan informasi** melindungi integritas dan privasi data, baik dalam penyimpanan maupun dalam perjalanan.

**Keamanan operasional** mencakup proses dan keputusan untuk menangani dan melindungi aset data seperti izin yang dimiliki pengguna saat mengakses jaringan dan prosedur yang menentukan cara dan tempat data dapat disimpan.

**Pemulihan bencana dan kelangsungan bisnis** menentukan cara organisasi merespons insiden keamanan siber atau peristiwa lain apa pun yang menyebabkan hilangnya operasi atau data. Organisasi menggunakan kebijakan pemulihan bencana untuk mengatur cara memulihkan operasi dan informasi untuk kembali ke kapasitas operasi yang sama seperti sebelumnya.

**Edukasi pengguna akhir** membahas tindakan pencegahan yang harus dilakukan orang untuk menghindari masuknya virus secara tidak sengaja ke sistem yang aman dengan mengikuti praktik keamanan yang baik. Mereka mengajarkan pengguna untuk menghapus lampiran *email* yang mencurigakan, tidak

mencolokkan *flashdisk* yang tidak dikenal, dan berbagai pelajaran penting lainnya yang penting untuk keamanan organisasi mana pun.

## 16.4 Jenis Data Pribadi yang Ditargetkan dalam Serangan Siber

Data pribadi adalah informasi apa pun yang terkait dengan manusia yang teridentifikasi atau dapat diidentifikasi. Seseorang dapat diidentifikasi jika mereka dapat diidentifikasi secara langsung atau tidak langsung – misalnya, dengan mengacu pada pengidentifikasi seperti nama, nomor identifikasi, data lokasi, pengidentifikasi *online* atau salah satu dari beberapa karakteristik unik (fisik, fisiologis, genetik, mental, komersial, budaya, atau sosial).

Contohnya termasuk nomor kartu identitas, nomor paspor, atau nomor jaminan sosial Anda. Contoh lain dari data pribadi termasuk nomor telepon, kartu kredit, atau nomor induk di tempat kerja, data rekening, plat nomor mobil, penampilan pribadi, nomor pelanggan, atau alamat.

### 16.4.1 Konsekuensi Tidak Mengamankan Data Pribadi

Sebagian besar pengguna internet tidak menyadari ancaman terhadap privasi *online* dan risiko yang terkait dengan memiliki data pribadi mereka secara *online*. Berikut adalah beberapa konsekuensi dari ancaman *online* terhadap data pribadi:

#### 16.4.1.1 Kerugian finansial

Dampak finansial dari pembobolan data tidak diragukan lagi merupakan salah satu konsekuensi paling langsung dan paling berat yang harus dihadapi organisasi atau individu dalam kejahatan siber.

### 16.4.1.2 Kerusakan Nama Baik

Berita menyebar dengan cepat dan organisasi serta individu dapat menemukan diri mereka di pusat berita global dalam hitungan jam setelah pembobolan atau pengungkapan. Pemberitaan negatif ini serta hilangnya kepercayaan dapat menyebabkan kerusakan yang tidak dapat diperbaiki pada entitas atau individu yang datanya dibobol tersebut.

### 16.4.1.3 Waktu henti operasional

Operasi bisnis atau pribadi sering kali akan sangat terganggu setelah pembobolan data. Organisasi atau individu perlu menahan pembobolan dan melakukan penyelidikan menyeluruh tentang bagaimana hal itu terjadi dan sistem apa yang diakses. Entitas mungkin perlu ditutup sepenuhnya sampai penyelidik mendapatkan semua jawaban yang mereka butuhkan dan ini adalah proses yang dapat memakan waktu sehari-hari, bahkan berminggu-minggu, tergantung pada tingkat pembobolannya.

### 16.4.1.4 Tindakan hukum

Di bawah peraturan perlindungan data, organisasi atau individu terikat secara hukum untuk menunjukkan bahwa mereka telah mengambil semua langkah yang diperlukan untuk melindungi data pribadi. Jika data ini disusupi, individu yang terkena dampak dapat meminta tindakan hukum untuk mengklaim kompensasi dari pihak yang bertanggung jawab.

### 16.4.1.5 Hilangnya data sensitif

Data biometrik sangat berharga bagi penjahat dunia maya – lebih dari sekadar informasi dasar kartu kredit dan alamat *email*. Ini karena penjahat dapat menggunakan data ini untuk menyebabkan kerusakan serius pada individu. Pelanggaran yang mengekspos data ini dapat menjadi bencana dan melebihi kerugian finansial dan reputasi apa pun.



## 16.4.2 Ancaman terhadap data pribadi Anda

### 16.4.2.1 *Malware*

*Malware* adalah perangkat lunak berbahaya seperti *spyware* atau virus. *Malware* diaktifkan ketika pengguna mengklik *link* atau lampiran berbahaya, yang mengarah ke penginstalan perangkat lunak berbahaya. Setelah *malware* diaktifkan, ia dapat:

- Memblokir akses ke komponen jaringan utama (*Ransomware*)
- Menginstal perangkat lunak berbahaya tambahan
- Mengambil informasi secara diam-diam dengan mengirimkan data dari *hard drive* (*Spyware*)
- Mengganggu bagian individu, membuat sistem tidak dapat dioperasikan (*Bricking*)

Anda dapat mencegah serangan *Malware* dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

- Instal perangkat lunak antivirus/*antimalware*.
- Perbarui perangkat lunak antivirus Anda.
- Jalankan pemindaian terjadwal secara teratur dengan perangkat lunak antivirus Anda.
- Perbarui sistem operasi Anda.
- Amankan jaringan Anda.
- Hindari membuka *link* yang mencurigakan atau mengunduh lampiran dari sumber yang tidak dikenal.
- Jaga keamanan informasi pribadi Anda dengan mengunci semua pengaturan privasi Anda melalui kata sandi yang aman.
- Instal *Firewall* yang mencegah serangan berbahaya dengan memblokir semua akses tidak sah ke atau dari jaringan komputer pribadi.
- Cadangkan data Anda secara teratur dan uji pencadangan secara berkala untuk memastikan Anda dapat mengakses informasi yang diarsipkan.

### 16.4.2.2 Serangan *Penipuan*

Ini mengacu pada cara mendapatkan informasi pribadi Anda dengan menipu Anda. Serangan penipuan (*phishing*) digunakan untuk mendapatkan informasi seperti nomor kartu kredit atau detail *login* bank dengan berpura-pura menjadi situs web yang terpercaya. Untuk mencegah *penipuan*, lakukan tindakan pencegahan sederhana ini:

- Pastikan keamanan situs web sebelum memasukkan informasi pribadi.
- Hindari mengikuti *link* dari *email* dan pesan lainnya, kunjungi situs web tujuan dengan mengetik sendiri alamatnya di *browser* Anda.
- Jangan memberikan informasi pribadi secara *online* kecuali Anda yakin dapat memverifikasi identitas penerima dan mereka dapat dipercaya.

### 16.4.3 Menemukan *Email* atau URL Palsu


Perusahaan dan individu sering menjadi sasaran penjahat siber melalui *email* yang dirancang agar terlihat seperti berasal dari bank, lembaga pemerintah, atau organisasi lain yang sah. Dalam *email* ini, pengirim meminta penerima untuk mengklik *link* yang membawa mereka ke halaman tempat mereka akan mengonfirmasi data pribadi, informasi akun, dll.

Terkadang *email phishing* dikodekan seluruhnya sebagai *hyperlink*. Mengklik secara sengaja atau tidak sengaja di mana saja di *email* akan membuka halaman web palsu atau mengunduh spam ke komputer Anda. Hindari *link* yang dilampirkan ke *email* dan terutama dari orang yang tidak dikenal.

Berikut ini dapat membantu Anda mendeteksi apakah *email* itu asli atau palsu:

- Alamat *email* pengirim memiliki domain publik umum, khususnya untuk pemerintah atau perusahaan, misalnya:
  - bankofbaroda@gmail.com.
  - bankofbaroda@hotmail.com.
  - bank\_of\_baroda@yahoo.com.
- Nama domain benar-benar salah atau sedikit salah eja, misalnya amarzon.com bukan amazon.com.
- Nada *email* sangat mendesak dan mengharuskan Anda untuk bertindak cepat.

- *Email* menjanjikan hadiah uang yang tiba-tiba atau hukuman berat.
- *Email* memaksa Anda untuk mengakses situs web.

The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, abstract design.

# **17. Kekerasan online dan cyberbullying**



## 17. Kekerasan online dan cyberbullying

*Cyberbullying* adalah perundungan dengan penggunaan teknologi digital. *Cyberbullying* dapat terjadi di media sosial, platform perpesanan, platform *game*, dan ponsel. Ini adalah perilaku yang berulang, ditujukan untuk menakut-nakuti, membuat marah, atau mempermalukan mereka yang menjadi sasaran.

Contoh *cyberbullying* adalah:

- Menyebarkan kebohongan atau mengunggah foto memalukan seseorang di media sosial.
- Mengirim pesan atau ancaman yang menyakitkan melalui platform perpesanan.
- Meniru identitas seseorang dan mengirim pesan menyakitkan kepada orang lain atas nama mereka.

### 17.1 Tanda-Tanda Cyberbullying

Tidak peduli berapa besar rasa sakit yang mereka derita, korban *cyberbullying* sering enggan memberi tahu orang tua, guru, atau orang lain yang berwenang tentang perundungan yang mereka alami karena mereka merasa malu menjadi korban. Mereka mungkin juga takut kehilangan hak atas ponsel atau komputer mereka. Perundung cenderung pandai menyembunyikan perilaku mereka dari orang-orang yang berwenang. Penting untuk mengenali tanda-tanda peringatan *cyberbullying* dan membantu korban untuk mengambil tindakan yang tepat.

### 17.2 Dampak Cyberbullying

Ketika perundungan terjadi secara *online*, korban dapat merasa diserang di mana-mana, bahkan di dalam rumah. Mereka bisa merasa tidak punya jalan keluar. Dampak ini berlangsung lama dan memengaruhi seseorang dalam berbagai hal:

- Secara mental — merasa kesal, malu, bodoh, bahkan marah.
- Secara emosional — merasa malu atau kehilangan minat pada hal-hal yang disukai.
- Secara fisik — lelah (kurang tidur) atau mengalami gejala seperti sakit perut dan sakit kepala.

Perasaan ditertawakan atau dilecehkan oleh orang lain dapat mencegah orang untuk berbicara atau mencoba mengatasi masalahnya. Dalam kasus ekstrem, *cyberbullying* bahkan dapat menyebabkan orang mengakhiri hidup mereka sendiri. Efek *cyberbullying* yang tercatat adalah:

- Tingkat depresi dan kecemasan yang lebih tinggi.
- Berkurangnya perasaan akan harga diri.
- Kesulitan tidur dan lebih sering mengompol.
- Masalah fisik yang lebih sering seperti sakit kepala dan sakit perut.
- Peningkatan upaya bunuh diri (penelitian menunjukkan bahwa korban *cyberbullying* dua sampai sembilan kali lebih mungkin mengalami pikiran untuk bunuh diri).
- Meningkatnya kasus gangguan makan terutama di kalangan anak perempuan.
- Membolosnya anak muda.
- Rendahnya pencapaian di sekolah.
- Meningkatnya kasus penyalahgunaan narkoba dan zat terlarang.

## 17.3 Strategi untuk menghadapi *cyberbullying*

### 17.3.1 Jangan langsung menanggapi

Tujuan dari kebanyakan *cyberbullying* adalah untuk mengganggu, membuat marah atau membingungkan orang yang menjadi sasaran, sehingga mereka bereaksi secara emosional. Jika Anda terkena *cyberbullying*, ingatlah bahwa orang yang menargetkan Anda ingin Anda merespons. Jangan beri mereka kepuasan dengan mengetahui kalau Anda kesal.

### 17.3.2 Tindak lanjuti ketika Anda lebih tenang

Penting untuk memiliki pemahaman yang baik tentang situasi sebelum menghubungi pelaku *cyberbullying*. Dengan menggunakan bahasa yang tenang dan netral, cobalah untuk menyelesaikan situasi dengan orang tersebut tanpa membiarkan mereka memengaruhi Anda secara emosional. Mereka mungkin bahkan tidak menyadari bahwa Anda menafsirkan tindakan mereka sebagai *cyberbullying*, jadi percakapan yang tenang itu penting.

### 17.3.3 Ambil *screenshot* dari pesan

*Screenshot* adalah cara terbaik untuk melaporkan *cyberbullying*. Ini penting karena orang yang melakukan *cyberbullying* dapat menghapus komentar atau foto mereka ketika mereka menyadari bahwa hal itu dapat membuat mereka dalam masalah. *Screenshot* akan memastikan Anda memiliki salinan dari apa yang ditujukan kepada Anda secara *online*.

### 17.3.4 Berhentilah sering-sering memeriksa postings

Anda dapat mengurangi waktu yang Anda habiskan di media sosial sehingga perundungan tidak terasa terus-menerus. Berhenti sejenak dari dunia maya adalah cara yang baik untuk menjaga diri sendiri.

### 17.3.5 Laporkan dan blokir

Sebagian besar situs media sosial ingin membantu Anda merasa aman saat *online*, sehingga mereka memiliki banyak alat bawaan untuk membuat Anda tetap aman dan memungkinkan Anda melaporkan perundungan. Jika Anda telah mencoba menggunakan opsi pelaporan dan pemblokiran dalam platform media sosial Anda dan situasinya masih sulit, Anda dapat membuat laporan ke pihak berwenang terkait di negara Anda.

Pihak berwenang di negara Anda dapat berupa komisi resmi (seperti Komisi Informasi), departemen pemerintah (seperti Departemen Perdagangan dan

Niaga), atau kantor atau direktorat dalam suatu departemen. Lampiran untuk negara Anda akan memiliki detail lebih lanjut yang relevan untuk Anda.

## 17.4 Bahaya khusus untuk wanita dan anak perempuan

Selama beberapa tahun terakhir, telah terjadi peningkatan kasus perempuan muda yang berteman secara *online* dan diajak ke tempat sepi yang dapat membuat keselamatan pribadi mereka terancam. Ini telah terjadi di seluruh dunia dan merupakan risiko yang harus disadari dan dipersiapkan oleh semua orang.

### 17.4.1 Hal seperti ini bisa terjadi

Wanita muda dihubungi secara *online* oleh seseorang yang menyamar. Ini bisa dengan salah satu dari cara-cara ini:

- Menyamar sebagai teman lama
- Menyamar sebagai anggota komunitas yang diminati seperti penggemar musisi, band, atau tim olahraga
- Menyamar sebagai calon pemberi kerja

Setelah beberapa saat berkomunikasi dengan wanita muda tersebut, orang tersebut akan mengajak bertemu, memberi wawancara kerja, meminta bantuan seperti pengiriman, mengajak berkencan, atau bahkan meminta bantuan keuangan dan uang yang perlu dikirimkan.

Salah satu dari permintaan ini harus dilihat dengan hati-hati.

### 17.4.2 Beberapa saran untuk membantu Anda tetap aman

Hal terpenting yang harus dilakukan adalah memverifikasi keberadaan orang yang berkomunikasi dengan Anda.

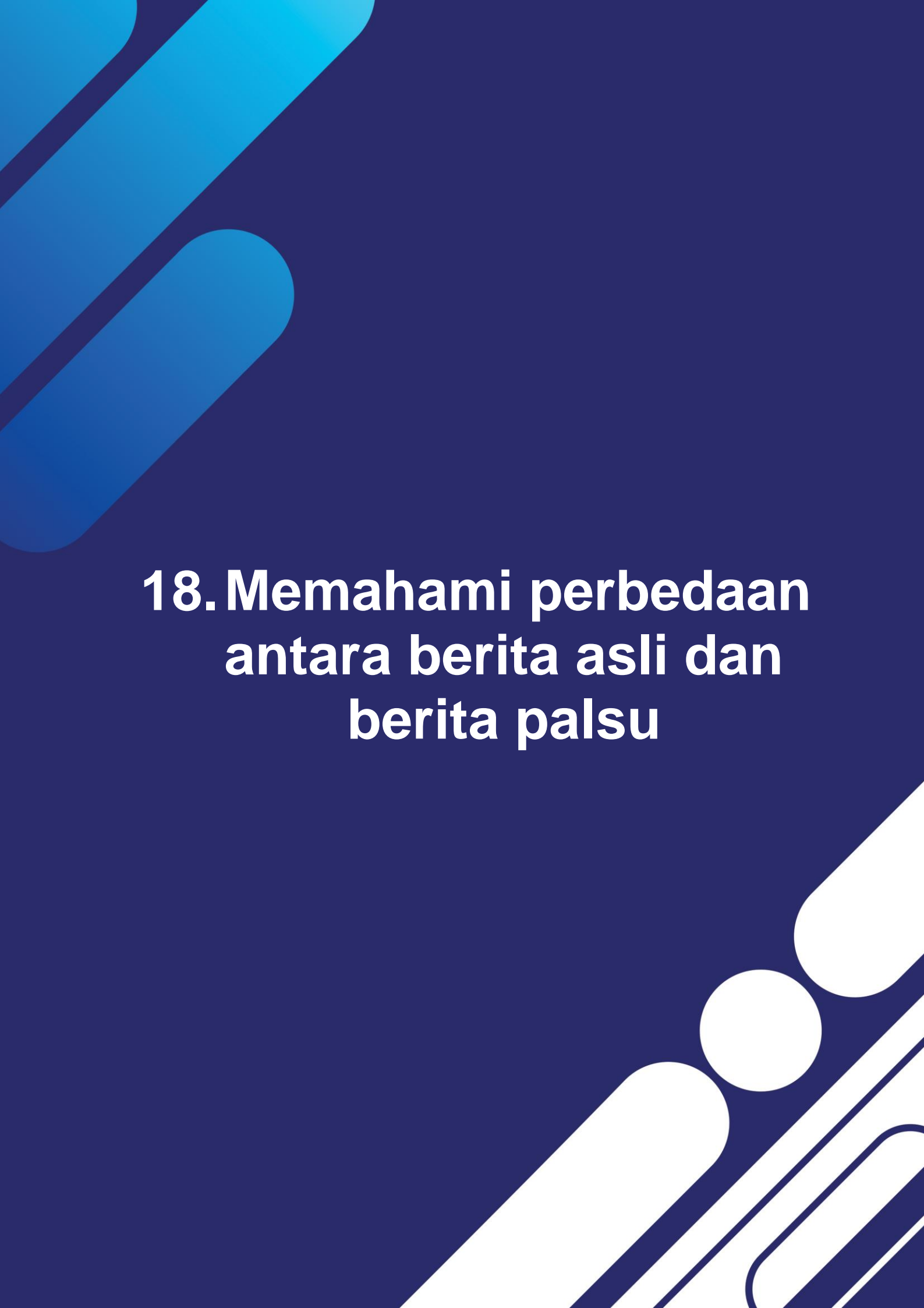
- Apakah ini orang asli?



- Apakah dia seperti yang dia katakan? Misalnya, apakah gadis berusia 16 tahun itu benar-benar gadis berusia 16 tahun atau pria berusia 30 tahun yang berpura-pura menjadi gadis berusia 16 tahun?
- Jika kontak tersebut berasal dari perusahaan, apakah perusahaan tersebut asli, dan apakah orang tersebut bekerja di perusahaan tersebut?
- Selalu pikirkan baik-baik sebelum membagikan detail pribadi tentang diri Anda secara *online*.

Jika Anda akan bertemu seseorang dalam kehidupan nyata yang hanya pernah berkomunikasi dengan Anda secara *online*, maka lakukan setidaknya hal berikut:

1. Pastikan orang tersebut seperti yang dia katakan.
2. Periksa detail kontakannya.
3. Berikan detail kontakannya kepada seseorang yang Anda percayai sehingga dia dapat menjaga Anda.
4. Beri tahu juga orang kepercayaan Anda ini ke mana Anda akan pergi, kapan Anda akan pergi, kapan Anda akan tiba di rumah, dengan siapa Anda akan bertemu, dan alasannya.
5. Bertemulah di tempat umum yang cukup terang yang terdapat orang lewat yang bisa membantu Anda jika diperlukan.
6. Saat sampai di rumah, jangan lupa untuk memberi tahu orang yang Anda percaya bahwa Anda aman.



**18. Memahami perbedaan  
antara berita asli dan  
berita palsu**



## 18. Memahami perbedaan antara berita asli dan berita palsu

Semakin banyak orang menggunakan internet untuk tetap mendapat informasi dan berbagi jutaan unggahan, artikel, dan video di seluruh platform seperti Facebook, Twitter, dan YouTube. Adopsi yang cepat dari media sosial telah menyebabkan peningkatan dalam berbagi informasi di antara pengguna, sehingga berita palsu menjadi fitur umum dari akses kita ke informasi *online*. Penyebaran informasi palsu biasanya disebabkan oleh kegagalan organisasi media sosial untuk memverifikasi keaslian item berita yang muncul di platform mereka.

### 18.1 Apa itu berita asli?

Berita asli (*real news*) dapat didefinisikan sebagai berita sah yang ditulis oleh seorang jurnalis profesional yang mematuhi panduan etika (seperti, integritas, ketepatan, dan kejujuran) dalam mengumpulkan dan menulis artikel berita. Artikel berita asli melaporkan fakta secara jelas dan tidak bias serta dapat diverifikasi.

### 18.2 Apa itu berita palsu?

Berita palsu (*fake news*) mengacu pada laporan palsu atau informasi yang salah yang dibagikan dalam bentuk artikel, gambar, atau video yang disamarkan sebagai “berita asli” dan bertujuan untuk memanipulasi opini orang.

Berita palsu disebarkan oleh pengguna media sosial untuk mendorong pembaca lain untuk mendiskusikan, mengunggah ulang, dan *me-retweet* berita palsu tersebut. Berita palsu sebagian besar digunakan untuk memanipulasi opini publik untuk keuntungan politik atau komersial. Berita palsu mudah tersebar – baik disengaja maupun tidak disengaja – melalui platform media sosial seperti Twitter, Weibo, WhatsApp, WeChat, Instagram, dan Facebook.

Namun, beberapa berita asli sering dicap sebagai berita palsu oleh tokoh-tokoh berpengaruh di masyarakat yang mungkin tidak setuju pada keakuratan faktual artikel. Contohnya mungkin ketika seorang politisi terekspos korupsi dan mengatakan bahwa berita dari media adalah palsu untuk melindungi diri mereka sendiri.

## 18.3 Jenis berita palsu

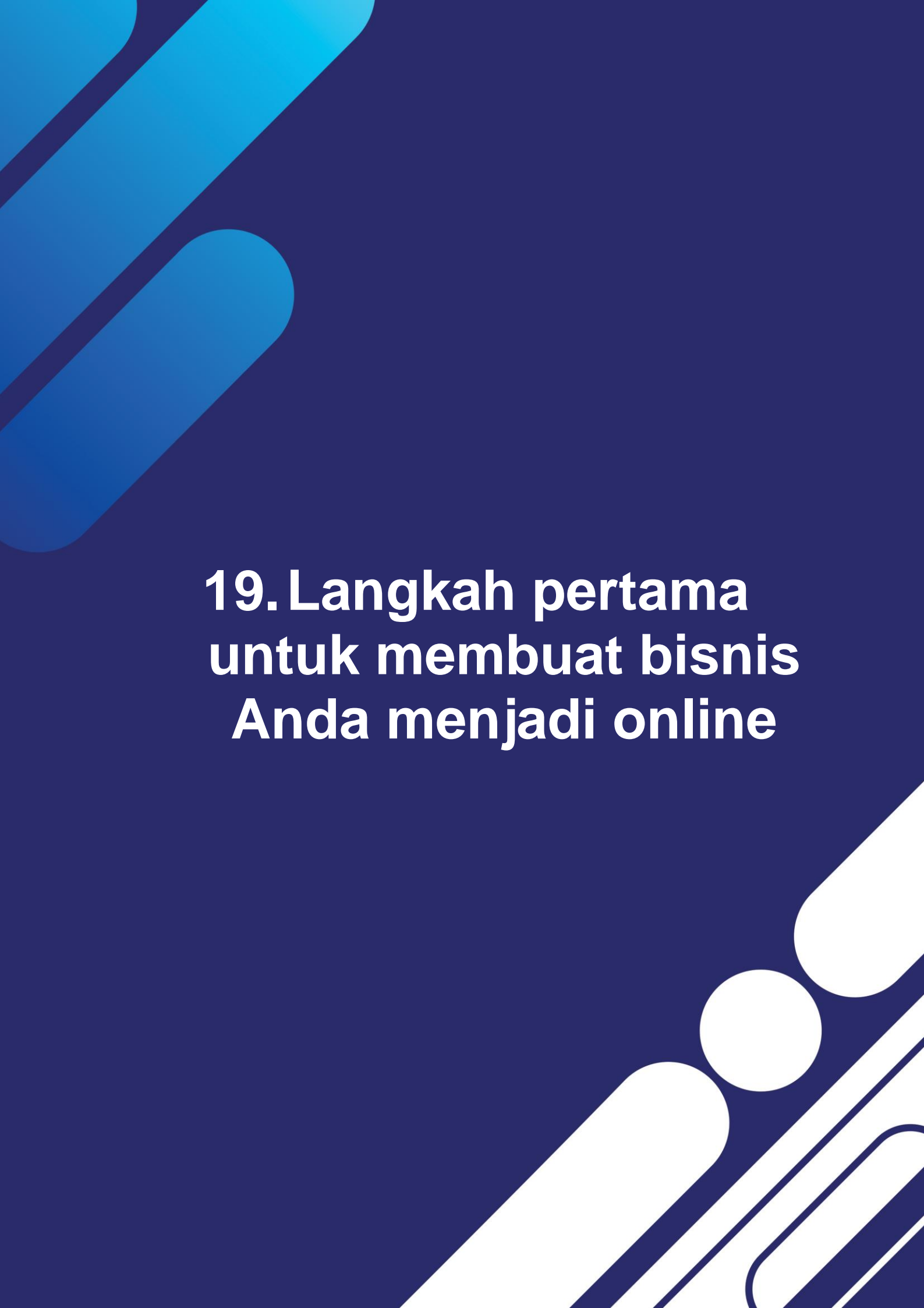
Ada berbagai jenis berita palsu, tergantung pada motif pembuatnya. Sebagai contoh:

1. **Clickbait** digunakan untuk menarik perhatian pengguna dan menarik mereka untuk mengklik situs web yang ditautkan dan menghasilkan pendapatan iklan. Penulis sengaja mengarang dan membesar-besarkan cerita melalui gambar dan judul yang menyimpang. Judul tersebut misalnya “Anda tidak akan percaya apa yang dilakukan Presiden”, yang menciptakan rasa penasaran pembaca yang kemudian mengklik judul tersebut.
2. **Propaganda** mengacu pada komunikasi palsu dalam artikel yang ditulis untuk menyesatkan khalayak. Ini sering disajikan untuk mempromosikan agenda politik atau perspektif yang bias.
3. **Misinformasi yang ditargetkan** adalah informasi fiktif yang dibagikan untuk kepentingan pribadi. Jenis ini sering diarahkan pada kelompok yang paling rentan untuk menerima jenis informasi ini dan dengan mudah menerima dan berbagi konten yang terpolarisasi tanpa memverifikasi keasliannya.
4. **Judul berita yang menyesatkan** dapat digunakan dengan berita nyata. Terkadang sebuah cerita mungkin benar dan faktual, tetapi pembuat berita mungkin menggunakan judul yang menyesatkan atau dilebih-lebihkan untuk menarik pembaca agar meng-klik.
5. **Konten palsu** adalah ketika sumber berita asli ditiru dengan narasi palsu. Orang-orang yang terpengaruh oleh kebenaran dapat mengarang cerita untuk menipu atau menyesatkan pemirsa agar tidak mempercayai apa yang semula benar. Mereka dapat menggunakan sumber berita lain untuk memberi label bahwa berita yang tidak mereka setujui itu salah.

## 18.4 Beberapa cara untuk mengidentifikasi berita palsu

Seperti yang telah kita lihat, ada banyak jenis berita palsu, dan ada banyak cara untuk mengidentifikasi berita palsu. Berikut adalah beberapa panduan yang berguna untuk Anda:

1. Pikirkan dengan jelas tentang informasi yang Anda baca. Ini berarti menyadari reaksi emosional Anda dan mempertanyakan tujuan informasi. Ini adalah pendekatan yang berguna karena berita palsu dibuat untuk mendapatkan respons emosional, misalnya, kemarahan atau ketakutan dari pembaca.
2. Identifikasi pesan. Apakah artikel itu adil dan seimbang? Apakah tulisan itu masuk akal dalam membahas suatu masalah? Bisakah Anda membedakan antara fakta, opini, asumsi, dan kesalahan pelaporan?
3. Periksa bukti yang digunakan dalam artikel. Sebuah cerita yang kredibel menggunakan bukti faktual seperti statistik, kutipan ahli, dan laporan saksi mata dari orang-orang di tempat kejadian. Anda juga harus melihat gambar. Sangat mudah untuk membuat gambar palsu atau mengubah gambar yang ada.
4. Periksa sumbernya. Perhatikan sumber artikel berita. Berita yang berasal dari sumber yang tidak dikenal mungkin merupakan berita palsu. Anda juga dapat memeriksa penulis atau penerbit artikel berita dan reputasinya.
5. Periksa apakah sumber berita lain telah menerbitkan artikel serupa. Jika Anda tidak dapat menemukan laporan lain, maka kemungkinan artikel berita tersebut salah.
6. Gunakan alat pemeriksa fakta untuk memverifikasi konten dan sumber berita. Contoh lokal dari alat ini akan ditemukan di lampiran negara yang terlampir.

The background is a dark blue color. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark blue. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, some with dark blue outlines, creating a sense of depth and movement.

# **19. Langkah pertama untuk membuat bisnis Anda menjadi online**



## 19. Langkah pertama untuk membuat bisnis Anda menjadi *online*

Anda telah mengambil langkah awal untuk *online* sebagai individu, mungkin untuk hiburan, untuk mendapatkan informasi, atau untuk tetap berhubungan dengan teman dan keluarga.

Anda dapat menggunakan keterampilan yang baru Anda pelajari untuk membuat bisnis Anda menjadi *online* dengan aman juga.

Anda dapat berkomunikasi lebih cepat dan lebih murah dengan pelanggan dan pemasok yang ada, menemukan pelanggan dan pemasok baru, dan memberi tahu khalayak ramai tentang produk dan layanan Anda. Anda mungkin dapat mengeluarkan biaya operasional yang lebih rendah yang dapat membantu melindungi atau meningkatkan margin keuntungan Anda. Produk dan layanan Anda akan terlihat 24 jam sehari, tujuh hari seminggu.

### 19.1 Membuat bisnis Anda menjadi *online*

Berikut adalah beberapa langkah sederhana yang perlu dipertimbangkan ketika Anda berpikir untuk membuat bisnis Anda menjadi *online*:

1. Apakah situs Anda harus berupa situs web untuk membantu pemasaran Anda atau harus berupa situs *e-commerce* yang dapat menjual produk dan layanan?
  - a. Bisnis jasa biasanya menggunakan situs web untuk pemasarannya dengan menceritakan kisah tentang Anda dan/atau bisnis Anda.
  - b. Bisnis berbasis produk mungkin lebih baik menggunakan situs web *e-commerce*. Ini karena Anda dapat memiliki gambar, deskripsi, dan harga produk Anda dan Anda dapat menjual produk melalui situs web Anda, dan situs *e-commerce* mengotomatiskan proses penjualan Anda.

2. Sistem *online* dan *offline*. Pikirkan tentang proses dalam kehidupan nyata yang harus terhubung dengan situs web Anda. Proses ini mungkin merupakan pengaturan penjualan atau pemilihan produk dan pengiriman ke pelanggan.
3. Pemrosesan dan opsi pembayaran. Pertimbangkan metode pembayaran yang tersedia di negara Anda dan pastikan metode tersebut ramah pengguna.
4. Pikirkan tentang cara membuat bisnis Anda menjadi *online* dalam langkah-langkah kecil. Jangan mencoba dan melakukan semuanya sekaligus. Hal ini bisa rumit serta memakan waktu yang lama dan biaya yang besar.

## 19.2 Pemasaran *online* dan sosial

Bagian terpenting dari bisnis apa pun adalah pelanggan. Tanpa orang yang mau membeli produk atau jasa Anda, aktivitas bisnis Anda tidak akan bertahan.

Dari panduan ini, kita mengetahui bahwa internet dan web dapat membantu kita berkomunikasi dengan cara yang berbeda dengan calon pelanggan melalui situs web, *email*, dan media sosial. Kita dapat menggunakan alat *online* ini untuk membantu pemasaran kita.

Pemasaran adalah praktik menyebarkan pesan tentang merek, produk atau layanan, atau perusahaan kepada calon pelanggan. Pemasaran digital atau *online* adalah bagian dari pemasaran yang menggunakan internet dan teknologi digital, media digital, dan platform digital untuk mempromosikan produk dan layanan.

Cara yang baik untuk memulai adalah:

1. Perjelas yang ingin Anda katakan, bisa berupa produk baru atau berita tentang penjualan
2. Pahami siapa pelanggan Anda. Ini dapat didasarkan pada pelanggan Anda yang sudah ada, atau pelanggan baru yang ingin Anda miliki pada masa depan. Ini termasuk memahami apa yang mereka inginkan, dan dari mana mereka mendapatkan informasi secara *online*.
3. Gunakan situs web dan platform media sosial yang digunakan pelanggan Anda. Ini berarti menggunakan Facebook, Twitter, atau Instagram untuk menyampaikan pesan Anda. Anda juga dapat menggunakan *email* untuk



berkomunikasi dengan orang yang sudah Anda kenal seperti pelanggan yang sudah ada atau orang yang pernah menjadi pelanggan.

4. Bagian penting dari pemasaran *online* dan sosial adalah berpikir, mendengarkan, dan menanggapi pelanggan Anda. Pemasaran bukanlah proses satu arah. Ini adalah bentuk komunikasi, dan ini berarti berbicara dengan pelanggan dan mendengarkan pelanggan.

## 19.3 Langkah sederhana untuk menyiapkan situs web

1. Buat situs. Anda perlu mempekerjakan seseorang atau membayar untuk layanan pembuatan web. Pastikan desain grafis dan gambar di situs tersebut serupa dengan bisnis Anda saat ini dan semua informasi yang ditampilkan di situs web mencerminkan bisnis Anda saat ini secara akurat.
2. Pastikan Anda dapat mendukung pelanggan melalui *email* dan formulir kontak di situs web Anda (dikenal sebagai hubungan pelanggan atau layanan pelanggan).
3. Tetapkan cara untuk berkomunikasi dengan pelanggan Anda di luar situs web Anda dengan memberikan nomor telepon dan ponsel.
4. Periksa kemudahan aksesibilitas/penggunaan. Pastikan hal-hal seperti formulir, *chatbot*, dan alamat *email* untuk bertanya kompatibel dengan berbagai jenis perangkat digital.
5. Terakhir, lihat situs Anda dari sudut pandang pelanggan Anda. Coba gunakan situs web seperti yang dilakukan pelanggan (perjalanan pelanggan). Bersikaplah objektif saat membuat umpan balik dan gunakan umpan balik tersebut untuk membuat situs web Anda dapat digunakan semudah mungkin.

## 19.4 Langkah sederhana untuk mendirikan situs *e-commerce*

1. Katalog produk. Gunakan foto produk Anda yang sudah ada atau ambil foto baru. Jika Anda memiliki katalog fisik, Anda dapat menggunakan deskripsi, harga, dan kuantitasnya untuk versi *online* Anda.

2. Buat situs *e-commerce*. Pekerjakan pengembang aplikasi web yang memiliki keterampilan dan pengalaman yang tepat untuk membuat situs *e-commerce* yang berfungsi penuh untuk bisnis Anda.
3. Pastikan situs *e-commerce* Anda adalah situs yang ramah pengguna dan dapat membuat perbedaan bagi pelanggan Anda secara *online*.
4. Pikirkan tentang cara Anda akan membawa produk Anda ke pelanggan Anda, dan bagaimana mereka dapat mengembalikan produk kepada Anda.
5. Siapkan kebijakan pengembalian barang dan pengembalian uang yang melindungi kepentingan bisnis Anda dan pelanggan.
6. Tetapkan sistem pembayaran yang ramah pelanggan dan kompatibel dengan situs Anda.
7. Sediakan saluran layanan pelanggan untuk pertanyaan dan keluhan.
8. Siapkan opsi atau tombol ulasan untuk mendapatkan umpan balik dari pelanggan Anda.

## 19.5 Potensi ancaman terhadap bisnis *online* dan informasi pelanggan mereka

Jika Anda ingin mengambil kesempatan untuk membuat bisnis Anda menjadi *online*, maka Anda harus memikirkan informasi Anda sendiri serta informasi pribadi dan keuangan pelanggan Anda. Berikut adalah ringkasan dari beberapa ancaman yang mungkin Anda temui.

### 19.5.1 Elemen Keamanan Data untuk Pemilik Bisnis *Online*

Ada beberapa aspek mendasar dari keamanan data yang harus dipertimbangkan oleh bisnis *online*. Sebagai permulaan, pertimbangkan prinsip panduan kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan ini.

- Kerahasiaan – Pastikan bahwa data diakses hanya oleh pengguna yang berwenang dengan kredensial yang tepat.
- Integritas – Pastikan bahwa semua data yang disimpan dapat diandalkan, akurat, dan tidak tunduk pada perubahan yang tidak beralasan.

- Ketersediaan – Pastikan bahwa data dapat diakses dengan mudah dan aman serta tersedia untuk kebutuhan bisnis yang berkelanjutan.

## 19.5.2 Serangan SQL Injection

*Structured Query Language (SQL) Injection* adalah jenis serangan siber yang dihasilkan dengan memasukkan kode berbahaya ke server yang menggunakan SQL. Saat terinfeksi, server merilis informasi. Mengirimkan kode berbahaya bisa sesederhana memasukkannya ke dalam kotak pencarian situs web yang rentan.

Sebuah bisnis dapat mencegah SQL Injection dengan:

- Memvalidasi input pengguna.
- Membersihkan data dengan membatasi karakter khusus.
- Menerapkan pernyataan yang disiapkan dengan kueri berparameter.
- Menggunakan prosedur tersimpan dalam *database*.
- Mengelola *patch* dan pembaruan secara aktif.

## 19.5.3 Denial of Service (DoS)

Ini adalah jenis serangan siber yang membanjiri komputer atau jaringan sehingga tidak dapat menanggapi permintaan. Penyerang siber sering menggunakan serangan *flood* untuk mengganggu layanan dan menggunakan waktu saat jaringan dinonaktifkan untuk meluncurkan serangan lainnya.

Anda dapat menghindari DoS dengan memperkuat keamanan bisnis Anda:

- Memperkuat semua perangkat yang terhubung ke internet untuk mencegah kebocoran.
- Memasang (*install*) dan memelihara perangkat lunak antivirus.
- Membangun *firewall* yang dikonfigurasi untuk melindungi dari serangan DoS.
- Mengikuti praktik keamanan yang kuat untuk memantau dan mengelola lalu lintas yang tidak diinginkan.

## 19.5.4 Kegiatan: Tinjauan pelajaran dan langkah pertama

- Apakah Anda memahami mengapa Anda perlu menjadikan bisnis Anda *online*?
- Apakah ada contoh bisnis seperti milik Anda yang dapat Anda pelajari atau tiru?
- Siapkan toko *online* melalui situs *online* gratis.

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan, refleksikan dan catat pekerjaan Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

Annex\_Activity and reflection template.docx

The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, abstract design.

## **20. Keterampilan dasar lainnya**



## 20. Keterampilan dasar lainnya

Bagian ini berupaya membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang aplikasi praktis keterampilan digital.

Perangkat digital menjadi alat sehari-hari. Kita mungkin bahkan tidak menyadari kehadiran perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, tetapi perangkat tersebut dapat mencakup stan peta digital di bandara, mesin tiket di stasiun kereta api, mesin anjungan tunai mandiri (ATM), atau layanan digital lainnya.

### 20.1 Mengakses layanan secara *online*

Banyak pemerintah mulai menggunakan internet, situs web, dan aplikasi *smartphone* untuk berkomunikasi dengan warganya dan memberikan layanan langsung kepada masyarakat.

Negara dan sistem *online* yang berbeda menyediakan layanan yang berbeda, tetapi layanan ini pada umumnya meliputi:

- Mendapatkan panduan resmi tentang topik yang bermanfaat seperti kepatuhan terhadap Covid, Paspor Vaksin, dll.
- Mendaftarkan alamat Anda ke departemen pemerintah setempat untuk tujuan administratif seperti syarat memilih dalam Pemilu.
- Mendaftarkan anak-anak Anda agar mereka dapat mengenyam pendidikan.
- Mendaftarkan bisnis baru.
- Mendaftar dan membayar pajak.
- Mendaftar agar Anda dapat mengakses layanan kesehatan.

Contoh umum portal layanan pemerintah *online* meliputi:

- Layanan dan informasi pemerintah Inggris Raya, <https://www.gov.uk/>
- Portal pemerintahan elektronik Estonia, <https://e-estonia.com/>

Lihat lampiran negara terlampir untuk negara Anda untuk contoh layanan, portal, dan latihan dalam mengakses layanan publik, kesehatan, pajak, dan pendidikan dari pemerintah lokal dan nasional Anda.

## 20.2 Anjungan Tunai Mandiri (ATM)

ATM adalah mesin yang memungkinkan nasabah bank untuk melakukan layanan perbankan tanpa bantuan manusia.

Menggunakan ATM memungkinkan Anda untuk menarik uang dari rekening bank Anda, memeriksa saldo rekening bank, mencetak laporan dari rekening bank Anda, menyetor uang, dan bahkan melakukan transaksi pembayaran.

Untuk menggunakan ATM, Anda memerlukan kartu debit atau kredit dari bank Anda dan PIN (*personal identification number*).

### 20.2.1 Cara menggunakan mesin ATM

1. Anda disarankan mengunjungi mesin ATM yang sesuai untuk bank Anda. Misalnya, jika kartu Anda milik Equity Bank, cari ATM untuk Equity Bank jika memungkinkan. Beberapa ATM akan membebankan biaya lebih kepada Anda jika menggunakan kartu dari bank lain.
2. Keamanan dasar di mesin ATM. Pengguna ATM menjadi sasaran pencuri dan perampok. Pastikan area ATM cukup terang. Waspada dan perhatikan lingkungan ATM dan periksa mesin ATM agar bebas dari benda yang tidak biasa dan mencurigakan.
3. Masukkan kartu ATM ke dalam slot kartu ATM dengan sisi *chip* menghadap ke arah Anda dan menghadap ke bawah.
4. Pilih bahasa yang ingin Anda gunakan dengan ATM.
5. Masukkan PIN (*personal identification number*) rahasia Anda. Pastikan nomor tersebut tidak dapat dilihat oleh siapa pun di dekat Anda.
6. Sebagian besar ATM akan memungkinkan Anda:
  - a. Menarik uang.
  - b. Menyetorkan uang.

- c. Memeriksa saldo rekening bank Anda.
  - d. Mengirim uang atau melakukan pembayaran.
7. Akhiri sesi Anda dengan mengikuti instruksi pada mesin ATM untuk keluar dan mendapatkan kembali kartu ATM Anda.
  8. Ambil uang dan kartu ATM Anda.

Catatan penting: Jika kartu ATM Anda hilang, segera beri tahu bank Anda. Mereka akan membantu melindungi uang Anda dan mengeluarkan kartu ATM baru untuk Anda.

## 20.2.2 Kegiatan: Menggunakan kartu ATM dan layanan perbankan kelas atas

Jika Anda memiliki kartu ATM, Anda akan:

- Menggunakannya untuk menarik uang dan menyetorkan uang.
- Memasang aplikasi *mobile banking* dari bank Anda di perangkat Anda dan berada dalam posisi untuk menggunakannya dengan baik.

Setelah Anda menyelesaikan kegiatan ini, refleksikan dan catat pekerjaan Anda.

Untuk templat kegiatan dan refleksi yang masih kosong, silakan lihat lampiran berikut.

Annex\_Activity and reflection template.docx.





© British Council 2022

The British Council is the United Kingdom's international organisation for cultural relations and educational opportunities.