

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Internet

Internet berasal dari dua kata, *Interconnected* dan *Network*. *Interconnected* berarti memiliki keterhubungan yang luas (dalam hal ini komputer) dan *Network* yang berarti jaringan dari sistem komputer itu sendiri, yang dihubungkan dengan jalur transmisi alat komunikasi membentuk suatu sistem (Indoskripsi.com). Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer besar, luas dan besar mendunia, yang mendunia yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, di mana didalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

2.2 Sejarah Internet

2.2.1 Sejarah Internet di Dunia

Tujuan awal dimunculkannya internet di dunia adalah, riset untuk pertahanan dan keamanan serta pendidikan yang kemudian berkembang menjadi perangkat pendukung bisnis yang sangat berpengaruh.

Sejarah internet dimulai pada 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika, U.S. *Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini

dikenal dengan nama ARPANET. Pada tahun 1970, sudah lebih dari sepuluh komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.

Tahun 1972, Roy Tomlison menyempurnakan program e-mail yang ia ciptakan setahun yang lalu untuk ARPANET. Program e-mail ini begitu mudah sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama, icon @ juga diperkenalkan sebagai lambang "at" atau "pada". Email atau yang disebut dengan *electronic mail*, adalah sebuah layanan untuk pengiriman surat elektronik, untuk mengirim email kita harus memiliki mailbox. Untuk membuat *mailbox* harus melalui website tertentu yang menyediakan layanan tersebut seperti Yahoo.com, plasa.com, telkomnet.com, doramail.com, dan lain-lain.

Pada tahun 1981 *France Telecom* menciptakan gebrakan dengan meluncurkan telepon televisi pertama, dimana orang bisa saling menelepon sambil berhubungan dengan *video link*. Karena komputer yang membentuk jaringan semakin hari semakin banyak, maka dibutuhkan sebuah protokol resmi yang diakui oleh semua jaringan.

Pada tahun 1982 dibentuk *Transmission Control Protocol* atau TCP dan *Internet Protocol* atau IP yang kita kenal semua. Untuk menyeragamkan alamat di jaringan komputer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain, yang kini kita kenal dengan DNS atau *Domain Name System*. Dan pada tahun 1994, situs internet telah tumbuh menjadi 3000 alamat halaman, dan untuk pertama kalinya *virtual-shopping* atau re-tail muncul di internet, dunia langsung

berubah. Di tahun yang sama Yahoo! Didirikan, yang juga sekaligus kelahiran *Netscape Navigator* 1.0.

2.2.2 Sejarah Internet di Indonesia

Sejarah internet di Indonesia dimulai pada awal tahun 1990-an. Saat itu jaringan internet di Indonesia lebih dikenal sebagai paguyuban network, dimana semangat kerjasama, kekeluargaan, dan gotong royong sangat hangat dan terasa diantara pelakunya. Agak berbeda dengan suasana internet di dunia yang berawal untuk riset pertahanan dan keamanan serta pendidikan, suasana internet di Indonesia pada perkembangannya terasa lebih komersial dan individual di sebagian aktivitasnya, terutama yang melibatkan perdagangan internet.

Sejak tahun 1988, ada pengguna awal internet di Indonesia yang memanfaatkan *CIX* (Inggris) dan *CompuServe* (AS) untuk mengakses internet. RMS Ibrahim, Suryono Adisoemarta, Muhammad Ihsan, Robby Soebiakto, Putu, Firman Siregar, Adi Indrayanto, dan Onno W. Purbo merupakan beberapa nama-nama legendaris di awal pembangunan internet di Indonesia di tahun 1992 hingga 1994. Masing-masing personal telah berkontribusi keahlian dan didedikasinya dalam membangun cuplikan-cuplikan sejarah jaringan computer di Indonesia.

2.3 Manfaat Internet

Secara umum ada banyak manfaat yang dapat diperoleh seseorang mempunyai akses ke internet. Berikut ini sebagian dari apa yang tersedia di internet

1. Menurut mulyadi.com adalah :

- Informasi untuk kehidupan pribadi, kesehatan, rekreasi, hobby, pengembangan pribadi, rohani, sosial.
- Informasi untuk kehidupan professional/pekerja, sains, teknologi, perdagangan, saham, komoditas, berita bisnis, asosiasi bisnis, berbagai forum komunikasi.

Sedangkan menurut *Cyber.com*, dengan berinternet kita dapat :

- Berkomunikasi koresponden / surat-menyurat dengan menggunakan e-mail
- Memperoleh informasi dengan menerusi *World Wide Web*(WWW)
- Memindah file dengan menerusi *File Transfer Protocol* (FTP)
- *Video streaming* yaitu dengan fasilitas ini kita dapat nonton *file video*, radio *on-line* dan sebagainya di komputer
- Akses dan control komputer jarak jauh (*remote login*) menerusi Telnet
- Berkomunikasi *on-line* atau langsung seperti sms di handphone hanya di sini bedanya kita dapat bercakap langsung dengan beberapa orang sekaligus dengan menggunakan *Internet Relay Chat* (IRC)

- o Kelompok yang menggunakan *Newsgroup* sebagai wadah pemberitaan
- o Mengadakan forum elektronik, sebuah forum yang dapat di baca umum dan dapat kita komentari
- o Untuk perusahaan dapat dipergunakan untuk *central transaction controller*, seperti ATM, *credit card* dan sebagainya langsung *connect* ke server perusahaan tersebut dengan bantuan jalur internet
- o Dan technology yang terbaru adalah VOIP yaitu dapat bertelepon kemana saja dengan bantuan jalur internet sehingga telepon pun menjadi lebih murah

Internet sebagai media *on-line* sebagaimana dijelaskan, kelebihan informasi digital adalah kompresi, portabilitas, dan kemudahan mengedit dan transfer ke media elektronik lain. Kelebihan ini, dimanfaatkan secara optimal oleh teknologi internet dibandingkan teknologi lain.

Meng-*on-line*-kan data misalnya dengan menaruhnya ke suatu website, aktivitas ini umumnya disebut meng-upload. Setelah data tersebut diupload, orang lain dapat mengaksesnya, membukanya secara bersamaan dari tempat yang berbeda, dan meng-*copy*-nya (atau kita sebut *download*) tanpa takut data tersebut akan habis atau sedang dipakai orang lain.

Satu hal yang paling menarik ialah keanggotaan internet tidak mengenal batas negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lain yang menghambat pertukaran pikiran. Internet adalah suatu komunitas dunia yang sifatnya sangat

demokratis serta memiliki kode etik yang dihormati segenap anggotanya. Manfaat internet terutama diperoleh melalui kerjasama antar pribadi atau kelompok tanpa mengenal batas jarak dan waktu.

2.4 Kelemahan Internet

Namun tidak berbeda dengan semua hal yang diciptakan di dunia ini secara berpasangan, sisi baik dari perkembangan teknologi internet juga dibarengi dengan sisi buruk. Hal yang paling nyata dan merusak moral adalah item-item asusila (yang tak bermoral) dari beragam tinjauan dengan mudah dapat diakses di jaringan internet. Sementara pengguna terbanyak dari fasilitas ini adalah remaja yang masih dalam tahap pertumbuhan dan pencarian identitas diri. Bukanlah menjadi hal yang aneh, jika dalam masyarakat ditemukan banyak kasus kerusakan moral dan tindak pidana lainnya yang dilakoni oleh para remaja. Beberapa bahkan melakukan tindak kekerasan pada rekan sebayanya dengan inspirasi yang didapatkan dari game *on-line* yang menceritakan tentang vandalisme.

Kelemahan lain dari pengaruh internet adalah dengan adanya situs-situs pornografi dan pornoaksi, sehingga mengakibatkan produktifitas belajar para pengguna internet menjadi menurun, malas, dan hanya mengembarakan khayalan memikirkan hal-hal yang tidak bermanfaat. Tingkat kriminalitas juga menjadi naik, dan membuat keinginan untuk meningkatkan prestasi menjadi menurun. Hal lainnya adalah 'kecanduan' yang susah diatasi. Chat *on-line* di dunia maya selalu 'mematikan' waktu tanpa terasa. Jika tema didiskusikan tentang pelajaran dan perkembangan inovasi terbaru, atau saling tukar informasi dalam beragam hal

mungkin bukan masalah, namun dalam beberapa survey acak yang dilakukan, kebanyakan *netter* yang memanfaatkan sarana *chat* menggunakannya untuk sekedar “bergosip ria” bahkan menjurus ke hal-hal yang negatif seperti yang sudah disebutkan di atas.

2.5 Berbagai Jenis Koneksi Internet pada umumnya

Koneksi internet pun dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti yang dibawah ini :

- *Dial up* =Menghubungkan komputer ke internet melalui sambungan jaringan line telepon. Dengan menggunakan sebuah modem *dial-up*. Saat *on-line* [connect] maka telepon tidak dapat digunakan. Perhitungan pulsa telepon berjalan + biaya internet dari provider, maximal kecepatan 56kb.
- *Broadband* =Menghubungkan komputer ke internet melalui sambungan jaringan kabel televisi, dengan menggunakan modem broadband. Saat *on-line* dapat sekaligus nonton tidak berpengaruh. Dan biaya lebih hemat cukup membayar abodemen *tv cable* + biaya internet provider untuk 2 jam *on-line* [*no limit*] kecepatan 64kb-256kb.
- *ADSL* =Menghubungkan komputer ke internet melalui sambungan jaringan handphone. Dapat dihubungkan melalui Bluetooth maupun usb cable data. Saat *on-line* jalur telepon juga tidak terganggu. Bisa menggunakan jaringan GSM maupun CDMA. GSM dapat lebih cepat dengan teknologi 3G atau bahkan teknologi terbaru high speed 3,5G. sedangkan CDMA menggunakan teknologi CDMA 2000 1x hampir setara

dengan 3G. Perhitungan biaya hampir sama semua yaitu menggunakan sistem perhitungan per kilobyte. Kecepatan mulai dari 64kb-2mb.

2.6 Media Informasi

2.6.1 Definisi Media

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, media yaitu alat atau sarana komunikasi. Sebagaimana cara kerja media, keduanya dapat kita dapatkan dari berbagai sumber dengan berbagai cara, melalui pembicaraan dari mulut ke mulut, melalui catatan, melalui artikel, majalah, buku-buku atau literatur lainnya, dan masih banyak cara lain yang tidak terjabarkan. Namun, pada intinya semua cara tersebut biasanya kita butuhkan untuk pembuatan makalah, laporan, penelitian, skripsi, tesis, disertasi atau yang lainnya. Cara-cara atau alat-alat yang kita gunakan tadi, dalam pembahasan ini dapat kita sebut sebagai media.

2.6.2 Perkembangan Media di Era Digital

Pada zaman dahulu, media yang digunakan untuk menyimpan informasi sangatlah terbatas. Tulang, papirus, batu tulis, tanah liat, dan kulit binatang adalah contohnya. Tentunya media yang dipakai pada saat itu kurang efektif dan efisien, terutama dari segi portabilitas. Ketika ditemukan kertas dan sistem percetakan, informasi dapat dibuat, disimpan, kemudian disampaikan secara lebih efektif dan efisien. Kemajuan pesat dialami umat manusia ketika akhirnya muncul media elektronik, seperti radio, televisi, dan yang terakhir internet.

Dengan munculnya media elektronik tersebut, bentuk informasi pun mengalami perubahan format. Dari bentuk analog ke bentuk digital. Bentuk digital dapat kita artikan sebagai bentuk 'abstrak dan tak terlihat'. Berbeda dengan informasi analog yang sifatnya kontinyu, informasi digital dicirikan dari representasinya dalam bentuk diskontinyu. Media penyimpanan data digital sangat beragam tergantung kebutuhan, bisa berupa hard disk, CD, DVD, *disket*, *flashdisk*, *memori card*, atau yang lain. Format berbagai jenis data dalam bentuk digital antara lain :

- Tulisan : *Pdf, doc, odt, rtf, xml, psw, html*
- Gambar : *Jpeg, jpg, bitmap, png, GIF*
- Suara : *Wav, mp3, wma*
- Video : *DAT, mpeg, wmf, mov, avi, swf.*

2.7 Media On-Line

Media *on-line* merupakan salah satu jenis media massa elektronik. Media *on-line* atau yang sering disebut *Koran on-line* merupakan media yang terletak pada dunia maya yang disebut jaringan internet. Internet (*Interconnection network*) adalah jaringan komputer dengan TCP/IP berfungsi sebagai salah satu rangkaian yang besar, menghubungkan badan pemerintahan, komersial, institusi pendidikan dan individu di seluruh dunia. Media *on-line* merupakan sebuah realita kemajuan media massa di tengah perkembangan teknologi komunikasi. Dalam studi media ada tiga pendekatan dalam upaya memahami perkembangan teknologi

komunikasi, ketiga pendekatan itu adalah *dystopian*, *neo futuris*, dan *technorealis*.

Berikut penjelasan ketiga pendekatan tersebut :

1. Pendekatan *dystopian* berprinsip pada sikap kritis pada penerapan teknologi komunikasi yang memiliki dampak mempengaruhi kehidupan sosial.
2. Pendekatan *neo futuris* berprinsip pada optimisme terhadap kemajuan teknologi dan peralatan informasi yang mengimbangi kehidupan sosial.
3. *Technorealis* berada pada dua prinsip di atas, yang memandang bahwa teknologi tidak netral dan internet adalah *revolutioner* tapi tidak *utopia*.

Technorealis mengakui bahwa adanya berbagai kepentingan dalam penggunaan media dan kemajuan teknologi juga memiliki bahwa manfaat internet pada dasarnya adalah kumpulan-kumpulan yang saling berhubungan dengan komputer yang lain melalui koneksi yang tersedia. Jarak fisik antar komputer sangat jauh (dapat antarkota, negara, bahkan sampai lintas benua).

2.7.1 Jenis Media *On-line*

Jenis media on-line resmi di Indonesia diantara nya :

OkeZone.com, PortalHR.com, termasuk didalamnya blog service DagDigDug.com, BlogDetik.com, blog media StartegiManajemen.net, dan blog network AsiaBlogging.com. Sedangkan contoh media on-line di bidang lowongan kerja diantaranya immersivelounge.com, lowongan-pekerjaan.com,

lowongankerja.blogdrive.com, loker.web.id, klikkarir.com, jobseeker.com, datakarir.com, lowongankerja.co.uk, lowongankerja.co.id, karir.infobeasiswa.net, jobitcom.com, situslowongankerja.com, lowongankerja87.com, karir-up.com, dan masih banyak lagi.

2.8 Pelayanan Jasa

2.8.1 Definisi Pelayanan Jasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi dari Pelayanan Jasa adalah usaha untuk melayani kebutuhan orang lain dengan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh orang tersebut sesuai dengan layanan yang di miliknya. Dalam pokok bahasan tugas akhir ini adalah layanan tersebut merupakan layanan jasa yang dimiliki oleh PT. ACM (karir-up) yang ditujukan kepada para pencari kerja melalui media *on line*.

2.8.2 Tujuan Pelayanan

Tujuan dari pelayanan adalah untuk memudahkan seseorang dalam memperoleh suatu layanan yang dibutuhkan. Pada bahasan Tugas Akhir ini bentuk pelayanan tersebut adalah pelayan jasa, dimana PT. ACM (karir-up) memberikan layanan jasa berupa informasi lowongan pekerjaan yang ditujukan kepada para pencari kerja melalui media *on-line* sehingga para pencari kerja mendapat kemudahan dalam memperoleh informasi lowongan pekerjaan.