

PENGENALAN INTERNET

A. PENDAHULUAN

Internet adalah interconnected network sumber daya informasi yang menjangkau seluruh dunia dimana antara satu komputer dengan komputer lain di dunia dapat saling berhubungan atau berkomunikasi. Berbagai manfaat dapat diperoleh dari internet, khususnya dalam dunia bisnis atau perusahaan.

Internet merupakan forum global yang tidak membatasi negara, birokrasi, manusia, dan waktu, sehingga antar manusia dapat saling bertukar informasi dan dapat memberdayakan informasi tersebut.

B. PENGENALAN INTERNET

Internet merupakan salah satu ungkapan yang sering kita dengar dalam pergaulan sehari-hari. Apabila diperhatikan, sebenarnya internet tersebut adalah suatu jaringan antar komputer yang saling terhubung, dengan media penghubung, misalnya satelit atau frekuensi radio, sehingga komputer tersebut dapat saling berkomunikasi. Setiap komputer yang terhubung tersebut, mempunyai identitas berupa nomor yang unik dan berkomunikasi dengan bahasa yang sama. Bahasa komunikasi dalam internet dikenal dengan istilah protocol. Protocol yang digunakan di internet adalah TCP/IP (Transmission Control Protocol/ Internet Protocol).

C. FASILITAS INTERNET

Secara garis besar internet memiliki beberapa fasilitas. Fasilitas tersebut banyak digunakan oleh pengguna, guna memenuhi kepentingannya. Di antara fasilitas tersebut adalah sebagai berikut :

- **World Wide Web (WWW)**

World Wide Web (WWW) ini anda dapat mengambil, memformat, dan menampilkan informasi (termasuk teks, audio, grafik, dan video) dengan menggunakan hypertext links).

- **Electronic Mail (E-Mail)**

Fasilitas ini digunakan untuk berkirim surat/berita dengan orang lain, tanpa mengenal batas, waktu, ruang bahkan birokrasi. E-Mail merupakan salah satu contoh wahana pengakses informasi superhighway. E-Mail merupakan wahana yang paling tua dan paling populer sebagai pengakses informasi. E-Mail memungkinkan seorang individu mengirimkan pesannya langsung ke individu lain dalam waktu yang cepat. Tetapi, tidak tertutup kemungkinan E-mail digunakan untuk berkomunikasi pada orang banyak, misalnya dengan mengirimkan pesan pada sebuah kelompok alamat dan kelompok alamat ini mengirimkannya pada nomor-nomor E-Mail lain yang termasuk dalam mailing listnya.

- **Mailing List**

Fasilitas ini digunakan untuk berdiskusi secara elektronik dengan menggunakan e-mail. Mailing list ini umumnya digunakan untuk bertukar informasi, pendapat, dan lain sebagainya dalam jarak jauh.

Mailing list adalah sistem yang mengirim pesan-pesan untuk kelompok orang, bisa berupa berita, artikel, catatan, dan sebagainya. Seiring dengan terbentuknya berbagai kelompok, maka terdapat ribuan mailing list di seluruh dunia. Setiap mailing list memiliki seorang individu yang menjadi penanggung jawab. Bila seseorang ingin berlangganan sebuah mailing list, dia cukup menulis surat pada alamat mailing list tersebut. Kemudian "moderator" mailing list tersebut akan memutuskan apakah permohonannya akan diterima atau tidak. Bagi mailing list yang tidak memiliki "moderator", kondisinya akan lebih terbuka. Anggota mailing list tersebut mengirim dan menerima pesan dari semua individu.

- **Bulletin Board System**

Lebih populer dengan sebutan BBS. BBS adalah tempat menyimpan pesan atau file yang sesuai dengan topik yang sudah ditentukan. Terdapat ribuan BBS di seluruh dunia.

Setiap BBS memiliki seorang "administrator". Untuk memanfaatkan BBS, seorang individu bisa menghubunginya melalui Telnet dan memilih dari sistem menu.

- **Chatting**

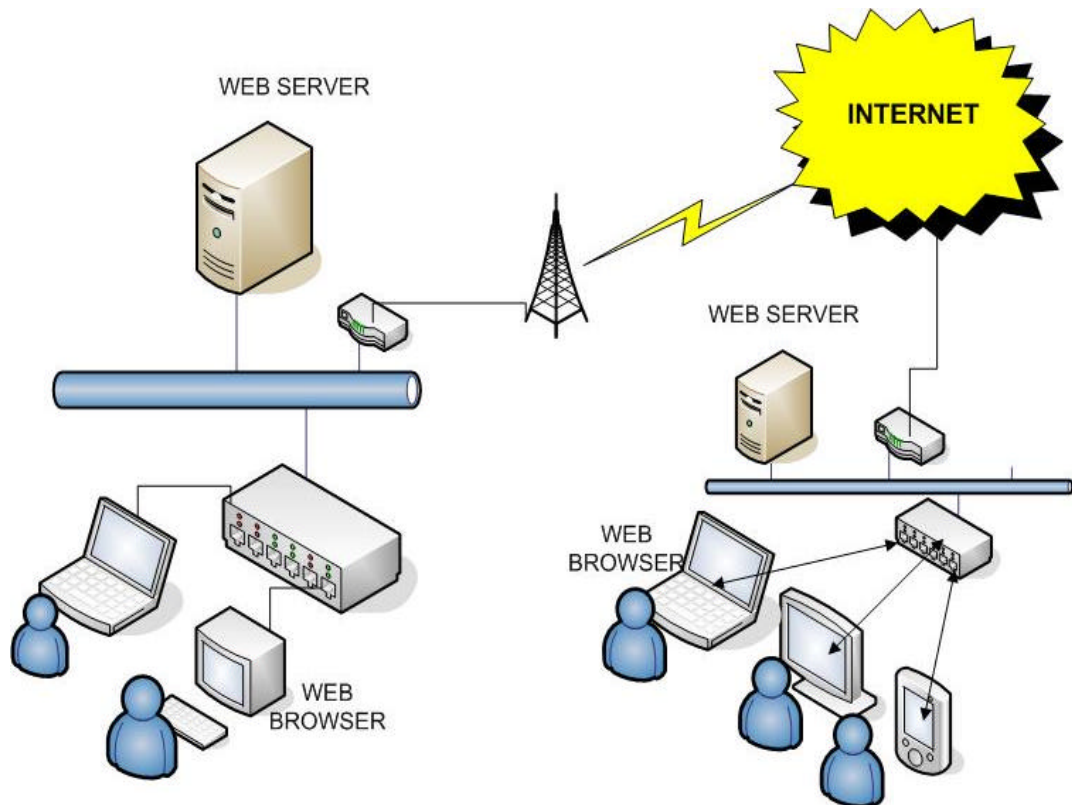
Fasilitas ini digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan orang lain dalam internet. Pada umumnya fasilitas ini sering digunakan untuk bercakap-cakap atau ngobrol di internet.

- **Newsgroup**

Newsgroup berbeda dengan e-mail. Walaupun banyak memiliki persamaan dengan e-mail, sebenarnya artikel pada newsgroup tak sama dengan e-mail. E-mail adalah komunikasi pribadi. Anda menentukan secara tepat siapa penerima pesan Anda, baik itu satu orang atau satu kelompok penerima. Protokol

- **File Transfer Protokol**

Fasilitas ini digunakan untuk melakukan pengambilan arsip atau file secara elektronik atau transfer file dari satu komputer ke komputer lain di internet. Beberapa di internet telah tersedia file atau dokumen yang siap untuk diduplikat oleh orang lain secara gratis (free).



D. Syarat Terhubung ke Internet.

Untuk berhubungan dengan internet tentunya kita harus mempunyai komputer. Internet adalah jaringan komputer, oleh karena itu untuk berhubungan dengan internet adalah melalui komputer, sedangkan pada komputer yang kita akan penggunaan untuk internet harus dilengkapi dengan alat-alat, software untuk menjelajah di internet.

1. Modem

Modem adalah perangkat tambahan untuk komputer, modem ada yang berbentuk card/internal, maupun eksternal atau modem yang terletak diluar. Modem berasal dari kata *modulasi demodulasi*, yang berfungsi merubah sinyal analog menjadi digital dan sebaliknya.

2. Telepon/gsm/wireless

Modem memerlukan sambungan telepon untuk bias terhubung ke internet melalui ISP (Internet Service Provider)

3. Software

Untuk memainkan internet kita butuh software-software yang mendukung dalam mengakses internet.

- a. Microsoft Internet Explorer dan Netscape Communicator adalah software yang berfungsi mengakses web, mozilla, opera
- b. Cute FTP, WSFTP adalah software khusus untuk mengupload file atau mendownload file .

- c. mIRC, Yahoo Messenger atau ICQ adalah program untuk chatting ang paling populer saat ini
- d. winzip, acrobat reader, flash player

4. Internet Service Provider (ISP)

Untuk terhubung ke internet kita harus mempunyai akses dengan cara berlangganan ke penyedia jasa internet yang lebih sering disebut ISP.

E. BERBAGAI JENIS KONEKSI INTERNET

1. GPRS; **General Packet Radio Service** adalah sistem koneksi Internet yang menggunakan perangkat GSM. Dengan GPRS, panggilan voice dapat dilakukan secara bersamaan dengan transmisi data. Nama lain dari GPRS adalah GSM-IP (GSM Internet Protocol), karena menghubungkan pengguna dengan ISP.
2. **Wireless**, Wireless Internet, atau wireless broadband adalah satu dari tipe koneksi internet terbaru. Daripada menggunakan jaringan telepon atau kabel untuk koneksi Internet, anda menggunakan bands frekuensi radio. Wireless Internet menyediakan koneksi yang selalu tersambung yang bisa diakses di manapun-selama anda secara geografis masuk dalam area cakupan jaringan. Akses Wireless masih dianggap relatif baru, dan mungkin sulit untuk menemukan penyedia layanan wireless untuk beberapa area.
3. Dial Up; Sistem koneksi Internet paling populer ini, digunakan oleh mayoritas pengguna Internet di Indonesia. Sistem ini dikenal simpel dan mudah digunakan. Kelemahan yang paling mencolok dari sistem koneksi ini adalah biayanya. Untuk biaya koneksi Internet, harus dihitung biaya dial up ke ISP dan pulsa lokal ke jaringan telepon.
4. Broadband; Secara sederhana, broadband bisa diartikan pita atau jalan yang lebar untuk koneksi internet, sehingga memberikan akses yang jauh lebih cepat dibandingkan koneksi dial-up. Awalnya berupa ISDN (Integrated Services Digital Network) yang memiliki dua varian, yakni BRA (2B+D) dan PRA (30B+D), dilanjutkan dengan layanan broadband menggunakan teknologi ADSL (*Asymmetric Digital Subscriber Line*). Varian XDSL ini menjadi pilihan pertama untuk penetrasi broadband, jauh melampaui penetrasi coaxial cable modern yang sudah terlebih dahulu diperkenalkan.

F. Situs Web dan Homepage

1. Web site atau Situs Web informasi-informasi yang terdapat di WWW dikemas dalam bentuk halaman-halaman web (web page), dapat berupa halaman web milik seseorang, perusahaan.
2. Homepage adalah istilah untuk menyebut halaman pertama yang muncul jika sebuah situs web diakses. Setiap halaman dan situs dalam

WWW memiliki alamat yang unik dan khas yang disebut dengan URL (Universal Resource Locator). URL mempunyai bentuk dasar :

Protocol://hostname/[path/filename]

Contoh

<http://www.haikal.web.id/index.php>

3. Protocol adalah suatu mekanisme yang sudah distandarkan untuk mentranfes atau memanipulasi data, contoh server dan browser WWW harus mendukung protocol HTTP agar dapat digunakan.
4. HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) adalah suatu protocol internet yang digunakan oleh WWW. Dengan protocol ini sebuah web client (browser) seperti Internet Explorer dapat melakukan pertukaran data hypermedia, seperti text, gambar, suara bahkan video dengan web server.
5. Host adalah alat yang memiliki Internet Protocol (IP) address di suatu network TCP/IP atau internet.
6. Hypet Text Markup Language (HTML) , halaman web adalah sebuah document HTML artinya untuk menulis sebuah halaman web digunakan HTML, yaitu suatu bahasa yang menggunakan tanda-tanda tertentu (disebut sebagai Tag) untuk menyatakan kode-kode yang harus ditafsirkan oleh browser agar halaman tersebut dapat ditampilkan.

G. KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN INTERNET

Berbagai keunggulan yang dapat diperoleh dalam internet sebagai sarana pendukung kebutuhan masyarakat, khususnya dalam riset dan bisnis.

1. Keunggulan tersebut antara lain :

- **Konektivitas dan jangkauan global,**

Dalam internet jaringan yang terjalin bersifat global tanpa mengenal ruang, waktu, dan birokrasi, dimana akses data dan informasi melampaui batas-batas negara dan protokoler.

Misalnya anda membutuhkan referensi dan sumber informasi untuk kebutuhan riset, maka akan dijumpai berbagai sumber dan informasi dalam internet secara global tanpa harus mendatangi sumber dan informasi tersebut. Di samping itu apabila anda pelaku bisnis dan akan menginformasikan produk anda, maka di internetlah sebagai salah satu bentuk promosi kepada pengguna di seluruh dunia. Pendek kata hampir seluruh kebutuhan informasi tersedia di internet dengan jangkauan global tanpa batas-batas negara.

- **Akses 24 jam**

Akses di internet tidak dibatasi dengan waktu, karena dimana pun dan kapan pun dunia maya (akses internet) tidak pernah terlelap tidur. Perbedaan zone waktu dan ruang tidak dikenal dalam menjelajah internet. Misalnya anda akses internet malam hari di Pabelan, maka di belahan dunia lain (misalnya

Afrika dan Amerika) sedang giat-giatnya bekerja, demikian juga sebaliknya.

- **Kecepatan**

Kecepatan untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi di internet menjadi salah satu pertimbangan pengguna dalam menggunakan internet. Pencarian informasi dengan internet jauh lebih cepat dibandingkan dengan pencarian secara manual. Anda tinggal klik pada salah satu icon dan tunggu beberapa saat, maka informasi tersebut sudah anda dapatkan.

- **Interaktivitas dan fleksibilitas**

Dalam dunia internet komunikasi dengan pengguna di belahan dunia, dapat anda lakukan tanpa batas ruang dan waktu. Komunikasi yang anda lakukan dapat secara interaktif, misalnya dengan fasilitas chatting. Di samping itu anda dapat mengikuti informasi perkembangan terbaru, misalnya dalam bisnis secara fleksibel dan dapat dikomunikasikan dengan pengguna lain.

Di samping keunggulan seperti tersebut di atas, internet juga mempunyai kelemahan. Kelemahan tersebut tergantung dari sudut pandang setiap pengguna dan bersifat relatif.

2. **Kelemahan tersebut antara lain :**

- **Ancaman virus**

Salah satu masalah dalam dunia internet adalah ancaman virus yang selalu berkembang seiring perkembangan dunia komputer maupun perkembangan internet itu sendiri. Berbagai virus telah berkembang dan penyebarannya pun bervariasi, khususnya menyebar lewat jaringan global internet, baik lewat e-mail maupun file-file yang di download.

- **Ketergantungan pada jaringan telepon, satelit dan Internet Service Provider**

Fasilitas jaringan telepon, bahkan satelit serta ISP menjadi sangat berpengaruh terhadap biaya pemakaian internet. Apabila anda akses internet dial-up, maka kenaikan tarif pulsa telepon dan ISP menjadi pengaruh yang cukup kuat terhadap akses internet.

Selain itu saluran telepon di Indonesia masih relatif lambat, yang pada gilirannya akan berpengaruh terhadap waktu akses internet dan biaya akan lebih mahal. Di samping itu terbatasnya bandwidth sistem transmisi yang disediakan ISP dan banyaknya pelanggan yang akses internet dalam waktu bersamaan akan mempengaruhi akses internet.

H. **BROWSING**

Browsing merupakan salah satu kegiatan dalam menjelajah internet untuk mendapatkan informasi yang terkini tanpa batas dan tanpa birokrasi. Untuk mendapatkan informasi tersebut diperlukan software yang dikenal dengan browser.

Browser tersebut antara lain, Internet Explorer, Netscape, Opera, Mozilla

Firefox,dll. Namun demikian browser yang paling banyak digunakan oleh user adalah **Internet Explorer** disusul dengan **Mozilla Firefox**. Hal ini disebabkan penggunaannya yang sangat mudah dan secara otomatis terinstalasi pada saat proses instalasi sistem operasi Windows.

Pada internet inilah anda akan menemukan informasi terkini dan aktual, baik informasi mengenai politik, ekonomi, sosial, budaya dan keamanan serta hiburan bahkan berbagai referensi dan lain sebagainya.

Di dalam mencari informasi atau menelusuri web site diperlukan alamat web site yang dituliskan pada browser yang anda gunakan. Proses browsing untuk mendapatkan informasi yang anda butuhkan dapat dilakukan secara langsung pada alamat web site tersebut, misalnya anda akan membaca berita terkini dari harian kompas, maka alamat web site dari harian tersebut adalah <http://www.kompas.com>.

Di lain pihak anda dapat menggunakan mesin pencari (Search Engine) yang menyediakan beberapa informasi yang diperlukan. Salah satu mesin pencari yang banyak digunakan adalah <http://www.yahoo.com>, <http://www.catcha.co.id>, <http://www.google.co>,id dan masih banyak lagi.

I. MENJELAJAH DUNIA MAYA DENGAN INTERNET EXPLORER

Langkah yang digunakan untuk mengunjungi web site tertentu adalah sebagai berikut :

1. Klik atau arahkan pointer pada Address Bar pada Internet explorer tertentu.
2. Ketik alamat web site atau site sesuai dengan keinginan. Misalnya web site yahoo.com, sehingga di layar akan terlihat.



Tampilan Web Site Yahoo.com

3. Klik link-link sesuai dengan informasi yang diinginkan.

Anda dapat mencari informasi dengan web site lain dengan menggunakan browser Internet Explorer maupun Mozilla Firefox.

J. BROWSING EFEKTIF DI INTERNET EXPLORER

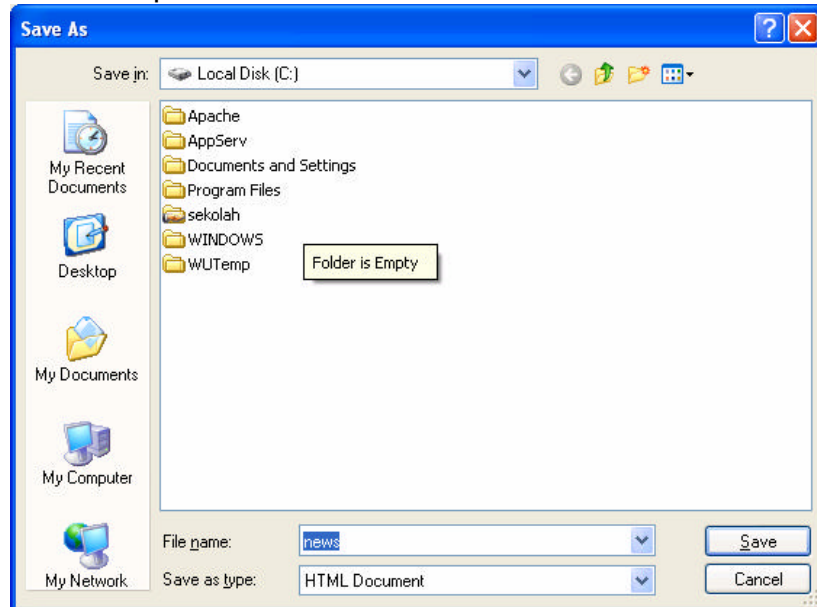
Untuk mencari informasi di internet, baik informasi yang ringan, informasi referensi dan berbagai informasi lain. Untuk menjelajah secara efektif, Anda dapat lakukan hal-hal sebagai berikut :

1. Aktifkan Internet Explorer, sehingga di layar terlihat jendela Internet Explorer.
2. Ketikkan alamat Web Site pada bagian Address, misalnya <http://www.haikal.web.id>
3. Sambil menunggu informasi dari web site catcha.co.id, Anda dapat mengaktifkan internet explorer kembali, sehingga di layar terlihat jendela Internet Explorer.
4. Pada jendela Internet Explorer, ketikkan alamat Web Site lain sesuai dengan keinginan pada bagian Address, misalnya <http://www.yahoo.com>.
5. Anda dapat membuka Web Site lain sesuai dengan keinginan.
6. Lakukan klik pada window/jendela internet Explorer dari alamat web site yang terlebih dulu tampil di layar. Kemudian klik link-link yang terdapat pada web site tersebut.

K. MENYIMPAN INFORMASI DALAM DISK

Setelah informasi yang anda inginkan terlihat di layar secara lengkap, maka akan lebih baik apabila informasi tersebut disimpan dalam disk. Langkah yang digunakan untuk menyimpan dokumen tersebut adalah sebagai berikut :

1. Klik menu bar File.
2. Arahkan dan klik pilihan Save As.



3. Tentukan nama folder dan nama file dari dokumen/informasi yang akan anda simpan, misalnya folder My Document dan nama file Panduan Internet.html.
4. Kotak Dialog Save Web Page
5. Klik tombol Save.

L. MENYIMPAN GAMBAR PADA WEB SITE

Pada halaman Web Site yang dibuka akan terlihat beberapa gambar yang cukup menarik dan ingin menyimpannya. Langkah untuk menyimpan gambar adalah sebagai berikut:

1. Aktifkan web site yang halamannya berisi gambar.
2. Tempatkan mouse pada gambar yang diinginkan, kemudian klik kanan dan dilayar akan keluar menu pop up dan klik Save Picture As pada menu tersebut.
3. Tentukan folder tempat menyimpan gambar dan beri nama gambar tersebut.
4. Klik tombol Save.

M. MENGGUNAKAN SEARCH ENGINE (MESIN PENCARI)

Search Engine merupakan web site atau situs tertentu yang dirancang khusus untuk menyimpan katalog dan menyusun daftar alamat berdasarkan topic tertentu. Dengan search engine dapat menemukan alamat web site tertentu sesuai dengan kata kunci yang diisikan atau dengan memilih topik tertentu.

Dibawah ini beberapa search engine yang ada antara lain sebagai berikut:

Nama Web Site	Alamat Web Site
Yahoo!	http://www.yahoo.com
Altavista	http://www.altavista.com
Google	http://www.google.com
Lycos	http://www.lycos.com
InfoSeek	http://www.infoseek.com
Excite	http://www.excite.com
Goto	http://www.goto.com
Catcha	http://www.catcha.co.id
AOL Anywhere	http://www.aol.com

Langkah untuk menggunakan search pada Internet Explorer adalah sebagai berikut:

1. Klik tombol Search dan dilayar akan terlihat task pane Search di sebelah kanan atau jendela browser akan terbagi menjadi dua bagian.
2. Klik Provider Search Engine yang tersedia sesuai dengan keinginan pada posisi sebelah kiri.
3. Ketikkan kata kunci (Keyword) pada box pencarian, kemudian klik tombol search.
4. Internet akan melakukan proses pencarian pada web site diseluruh dunia yang mengandung kata kunci yang anda ketikkan sebelumnya (keyword).
5. Untuk menyembunyikan taskpane pencarian, gunakan klik tombol Search kembali.

Pada alamat website Search Engine seperti tersebut di atas anda dapat memilih kategori/kelompok sesuai dengan keinginan atau menyetikkan keyword pada kotak pencarian yang tersedia, kemudian klik tombol Search. Misalnya Yahoo.com. Perhatikan tampilan berikut:



Tampilan Search Engine Yahoo.com

N. ELECTRONIC MAIL (E-MAIL)

Electronic Mail yang disingkat menjadi Email merupakan salah satu fasilitas yang banyak digunakan dalam dunia internet. Email berfungsi untuk mengirimkan pesan dalam bentuk teks dari satu komputer ke komputer yang lain dalam suatu jaringan global internet. Pesan yang dikirimkan berbentuk suatu dokumen atau teks bahkan gambar yang dapat diterima oleh komputer lain dengan jalur yang terhubung dalam internet.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengiriman surat Electronic Mail (Email) ini adalah sebagai berikut:

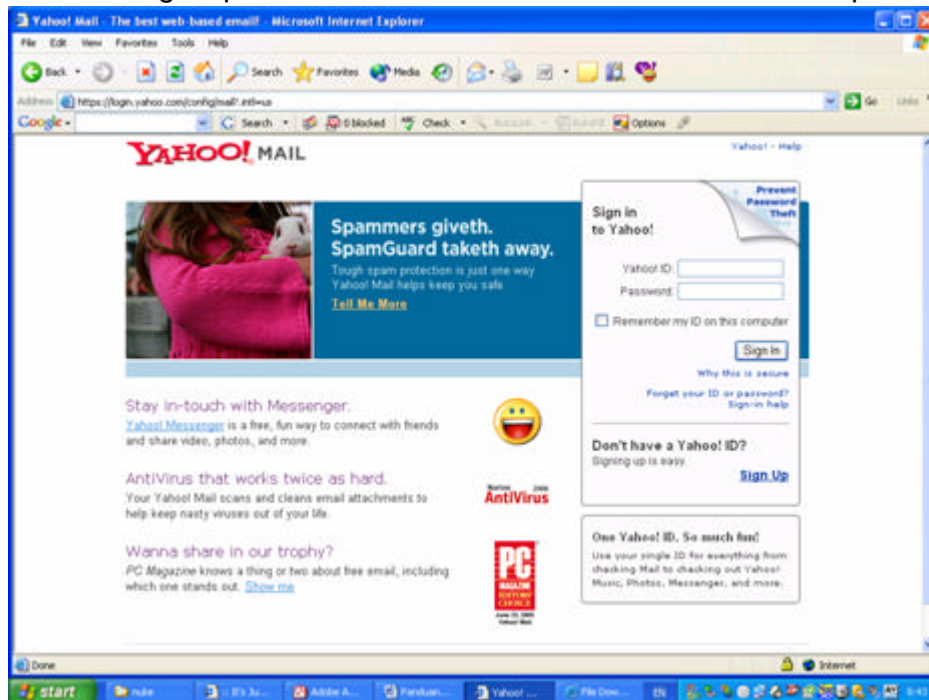
- Terdaftar pada salah satu penyedia e-mail, misalnya ISP tertentu atau pada Web Site tertentu yang menyediakan fasilitas email.
- Alamat tujuan dari surat yang akan dikirim tersebut.
- Isi surat Pada pembahasan ini menggunakan Free e-mail dalam Yahoo.com. Namun ada juga web site lain yang menyediakan fasilitas email, antara lain
<http://www.hotmail.com>, <http://www.lycos.com>, <http://www.eudoramail.com>,
<http://www.plasa.com>, dsb

O. REGISTRASI PADA WEB MAIL

Registrasi merupakan langkah awal yang harus dilakukan sehingga dapat menggunakan fasilitas yang ada pada web mail tersebut. Langkah-langkah yang

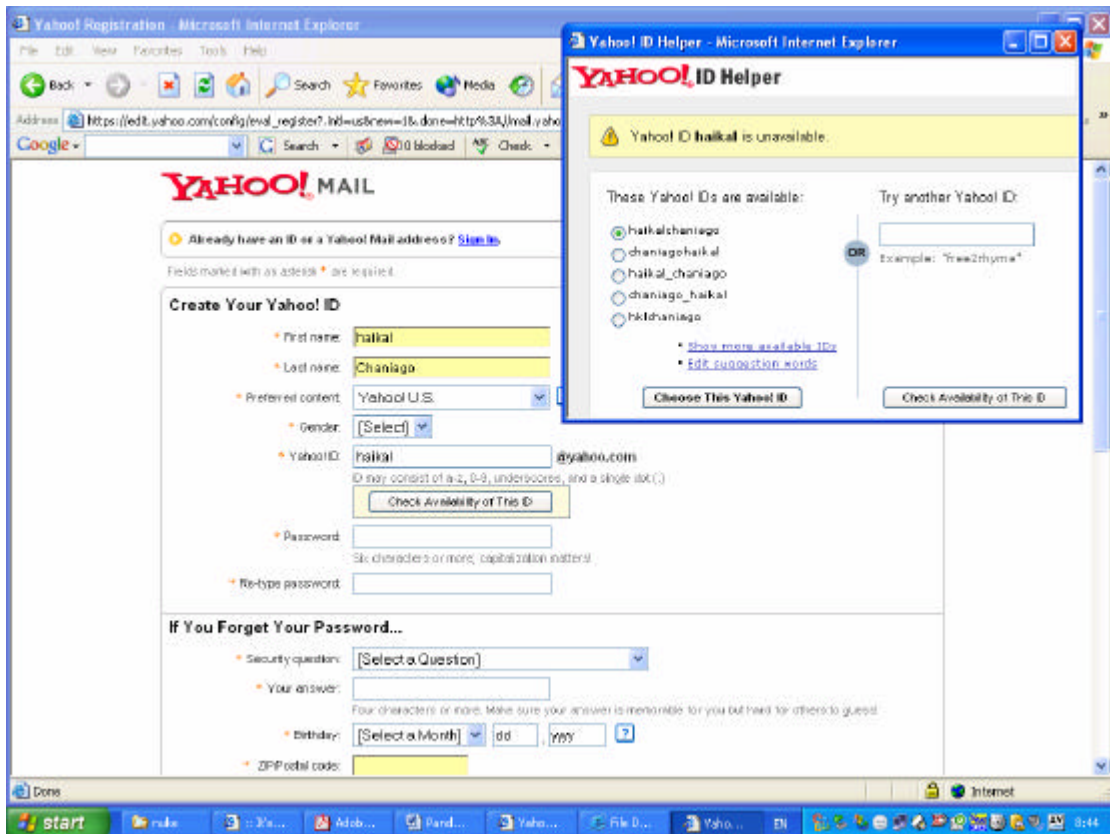
digunakan untuk melakukan registrasi adalah sebagai berikut:

1. Aktifkan browser, kemudian ketik alamat web site. Misalnya Yahoo.com, sehingga pada address ketikkan www.yahoo.com (atau kalau ingin langsung menuju ke email Yahoo! anda dapat mengetikkan di Address Bar seperti ini <http://mail.yahoo.com>).
2. Klik tombol Sign Up for Yahoo! untuk mendaftar. Perhatikan tampilan berikut:



Tampilan web mail Yahoo.com

3. Setelah klik link Sign Up, maka di layar akan terlihat Form registrasi dan isilah form registrasi tersebut. Yang perlu diperhatikan dalam form registrasi adalah:
 - User ID : Berisi identitas yang unik, singkat dan mudah diingat.
 - Password : Kata sandi yang bersifat rahasia dan menjadi bagian yang penting untuk membuka atau login pada email.



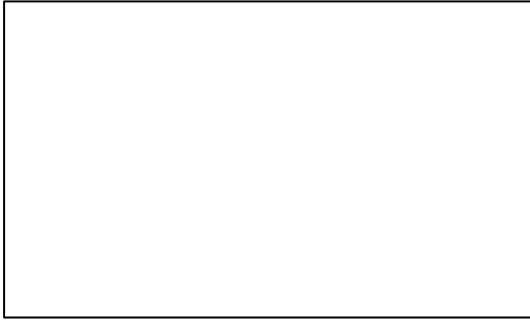
Tampilan Form Registrasi web mail Yahoo.com

4. Isi semua pertanyaan, kemudian klik tombol I Agree. Bila identitas diterima maka Account telah jadi. Maka dilayar akan terlihat.

P. MEMBUKA E-MAIL (LOGIN / SIGN IN)

Setelah registrasi maka harus login terlebih dahulu untuk melihat inbox atau kotak surat. Langkah yang digunakan untuk login atau membuka e-mail adalah sebagai berikut:

1. Aktifkan browser pada baris address, ketik mail.yahoo.com. Pada halaman web site Yahoo.com, tentukan User Id dan Password yang diperoleh dari hasil registrasi.
2. User ID misalnya diisi dengan tohamaya , Password diisi dengan kata sandi dan bersifat rahasia serta terlihat dilayar dengan simbol ●●●●●●.
3. Setelah proses pengisian User Id dan Pasword, klik tombol Sign In untuk menampilkan Inbox. Perhatikan tampilan berikut:



Tampilan Kotak Surat Yahoo.com

Q. MENGIRIM E-MAIL

Setelah terdaftar, maka akan dapat berkirim surat atau email. Untuk dapat mengirim email, harus tahu alamat yang dituju.

Langkah untuk mengirim email dengan cara umum adalah sebagai berikut:

1. Setelah Login, maka klik tombol Compose / Tulis Surat disisi kiri tampilan Kotak surat, sehingga akan terlihat tampilan sebagai berikut:

Tampilan Pengiriman Surat

2. Isi bagian-bagian berikut:

- Kepada (To) : diisi dengan alamat email tujuan, missal smunsabo@indo.net.id dan dapat juga mengirim lebih dari satu alamat email yang dipisah dengan tanda koma (,) missal smunsabo@indo.net.id, haikal@haikal.web.id .
- Perihal (Subject) : diisi dengan maksud atau tema surat yang dikirim.
- CC (Copy Carbon) : diisi dengan alamat e-mail dari orang yang ingin juga menerima email yang dikirim. Alamat e-mail ini akan ditampilkan pada monitor penerima sehingga penerima tahu siapa saja yang menerima email tersebut. Kolom ini dapat dikosongkan.
- BCC (Blind Copy Carbon) : diisi dengan alamat e-mail dari orang yang ingin juga menerima email yang dikirim. Alamat e-mail ini tidak akan ditampilkan pada monitor penerima sehingga penerima tidak tahu siapa saja yang menerima email tersebut. Kolom ini dapat dikosongkan.
- Use my signature : tandai dengan checklist, bila menginginkan tanda tangan Anda ditampilkan di email.

3. Body Text adalah area/tempat dimana anda dapat menuliskan isi surat.

4. Bila telah selesai mengisi surat dan telah siap dikirimkan, maka klik tombol

SEND untuk melakukan proses pengiriman. Dilayar akan terlihat keterangan Surat anda telah di kirim yang berfungsi untuk informasi bahwa surat tersebut telah terkirim pada alamat tujuan, Bila dalam penulisan alamat e-mail tidak sesuai, maka informasi kesalahan akan terlihat dilayar dan siap untuk mengulangi proses pengiriman e-mail kembali. Tampilan bila sukses mengirim e-mail

R. MENGIRIM FILE/GAMBAR

Dalam melakukan pengiriman e-mail dengan menyertakan file dokumen atau gambar mirip dengan mengirim e-mail secara umum, Langkah untuk rnengirim email dengan menyertakan file dokumen atau gambar adalah sebagai berikut:

1. Pastikan telah Login pada Kotak Surat (Inbox) dan file dokumen yang akan dikirim telah siap dan tersimpan dalam Disk.
2. Klik tombol Compose (Tulis Surat) disisi kiri tampilan Kotak Surat.
3. Isi bagian-bagian berikut Kepada, Perihal, CC (bila perlu), BCC (bila perlu).
4. Kemudian pada sisipan, klik tombol Attach Files sehingga di layar terlihat kotak dialog berikut:

Tampilan Memilih File yang akan dikirim

5. Klik browse dan tentukan nama file dokumen atau gambar yang akan dikirim, kemudian klik tombol Open. Pada tampilan sisipan akan terlihat misal: F:\Gambar\osis\S100001.JPG.
6. Klik tombol Continue to message untuk kembali ke penulisan email. Setelah itu klik tombol SEND untuk mengirimkan file dokumen atau gambar tersebut sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

S. MEMBACA E-MAIL

Email yang telah dikirim pada alamat tertentu, akan diteruskan oleh internet pada alamat tersebut, sehingga perlu dicek keberadaan email tersebut. Demikian juga pada kotak surat (inbox) perlu dicek secara rutin apakah ada email yang masuk atau tidak.

Langkah yang digunakan untuk membaca e-mail adalah sebagai berikut:

1. Login pada Kotak Surat (Inbox), klik tombol Kotak surat disisi kiri tampilan kotak surat.

Tampilan Email yang masuk Kotak Surat

2. Klik nama pengirim pada bagian From, misal klik nama Yahoo! dengan subject "Welcome to Yahoo!".

ISI SURAT:

Tampilan Isi Email yang siap dibaca

3. Setelah isi surat dibaca, maka dapat membaca email selanjutnya dengan cara klik tombol Selanjutnya (next) atau Sebelumnya (previous), atau dapat mengklik tombol Kotak Surat dan lakukan cara yang sama untuk membaca email yang lain.

T. MEMBUKA EMAIL BERUPA SISIPAN (FILE/GAMBAR)

Langkah yang digunakan untuk membuka email berupa sisipan file dokumen atau gambar adalah sebagai berikut:

1. Setelah sampai pada bagian From, akan terlihat tampilan sebagai berikut:

Tampilan Email yang berisi file gambar

2. Untuk melihat atau membaca file dokumen atau gambar, klik icon kecil berbentuk clip (View attachment details), sehingga dilayar akan terlihat kotak dialog File Download.
3. Pilih salah satu pilihan misalnya Save to computer sehingga anda dapat menyimpan file dokumen atau gambar dalam disk untuk dibaca atau dilihat setelah offline/disconnect internet. Tetapi kalau hanya untuk melihat, pilih View.
4. Klik pilihan save to computer dan akan terlihat pilihan download attachment, klik pilihan itu kemudian dilayar akan terlihat kotak dialog Save As sebagai berikut:

Kotak Dialog Save

5. Pada kotak dialog tersebut diatas, tentukan nama file dokumen atau gambar, kemudian klik tombol Save untuk menyimpannya dan akan terlihat kotak dialog Download Complete.
6. Pada kotak dialog tersebut, klik tombol Open untuk membuka dan mengaktifkan file dokumen. Klik Close untuk menutup kotak dialog tersebut.
7. Untuk membaca atau menampilkan file dokumen atau gambar , klik dua kali pada file dokumen atau gambar pada windows explorer.

U. MENGHAPUS E-MAIL

Bila beberapa email telah dibaca, sehingga tidak diperlukan lagi. Mengingat kuota inbox yang terbatas, sehingga bila sudah penuh ada beberapa email yang dihapus.

Langkah yang digunakan untuk menghapus email adalah sebagai berikut:

1. Login pada Kotak surat (Inbox), klik pada tombol Kotak surat disisi kiri tampilan kotak surat, sehingga email yang masuk akan terlihat.
2. Tandai nama-nama email yang akan dihapus pada bagian kotak, dengan

- cara klik pada kotak tersebut, sehingga ditandai ceklist.
3. Dapat menggunakan tombol CHECK ALL untuk memilih semua alamat email tersebut, demikian juga sebaliknya klik tombol CLEAR ALL untuk membatalkan semua pilihan. Namun ini bila ingin menghapus semua email, jika tidak klik per alamat email yang ingin dihapus.
 4. Setelah nama-nama email tersebut ditandai dengan ceklist, klik tombol HAPUS/DELETE untuk menghapusnya, sehingga email tersebut akan terhapus dari kotak surat.

V. KELUAR DARI E-MAIL (LOG OUT / SIGN OUT)

Setelah proses email tersebut selesai dan akan diakhiri proses tersebut, maka langkah yang digunakan untuk keluar atau logout dari email tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pastikan masih berada pada kotak surat atau proses email.
2. Klik tombol SIGN OUT, sehingga dilayar akan terlihat tampilan berikut:

Tampilan Logout Yahoo.com

3. Pada tampilan tersebut terlihat bahwa telah logout atau keluar dari email. Kemudian klik Close di pojok kanan atas halaman website untuk menutup Web Site tersebut.

W. INTERAKSI SECARA ELEKTRONIS

Akhir-akhir ini, kita cenderung semakin akrab dengan istilah-istilah semacam e-Commerce, eBanking, eGovernment, eLearning, dan sebagainya. Huruf "E" disini mengacu pada kata "Electronic", tapi lebih banyak digunakan dalam konteks internet. Jadi, istilah-istilah tersebut bisa dibaca sebagai Electronic Commerce, Electronic Government, Electronic Banking, atau Electronic Learning. Dalam bagian ini, kita akan membahas secara sepintas tentang hal-hal yang berkaitan dengan istilah-istilah diatas. Dalam kenyataannya, hal-hal tersebut jauh lebih kompleks sehingga tidak mungkin dibahas secara rinci dalam halaman ini.

1. E-Commerce

Dari namanya, kita sudah bisa menebak kalau ini berkaitan dengan kegiatan yang bersifat komersial. Tidak salah memang, karena istilah *e-commerce* yang akan kita bahas ini memang mengacu pada kegiatan komersial di internet. Contoh paling umum dari kegiatan *e-commerce* tentu saja adalah aktifitas transaksi perdagangan melalui sarana internet. Dengan memanfaatkan *e-commerce*, para penjual (*merchant*) dapat menjajakan

produknya secara lintas negara karena memang sifat internet sendiri yang tidak mengenal batasan geografis. Transaksi dapat berlangsung secara *real time* dari sudut mana saja di dunia asalkan terhubung dalam jaringan internet.

Umumnya transaksi melalui sarana *e-commerce* dilakukan melalui sarana suatu situs web yang dalam hal ini berlaku sebagai semacam etalase bagi produk yang dijual. Dari situs web ini, para pembeli (*customer*) dapat melihat bentuk dan spesifikasi produk bersangkutan lengkap dengan harga yang dipatok. Berikutnya, apabila si calon pembeli tertarik, maka ia dapat melakukan transaksi pembelian di situs tersebut dengan sarana kartu kredit. Berbeda dengan transaksi kartu kredit pada umumnya yang menggunakan peralatan khusus, transaksi kartu kredit di internet cukup dilakukan dengan memasukkan nomor kartu kredit beserta waktu kadaluwarsanya pada formulir yang disediakan.

Di tahap selanjutnya, program di server *e-commerce* akan melakukan verifikasi terhadap nomor kartu kredit yang diinputkan. Apabila nomor kartu yang dimasukkan valid, maka transaksi dianggap sah dan barang yang dipesan akan dikirimkan ke alamat pembeli. Tentu saja sebelumnya saat mengisi formulir pemesanan, calon pembeli telah mengisikan alamat lengkap kemana barang yang akan dibelinya harus dikirimkan. Harga barang yang dibeli kemudian akan dimasukkan dalam rekening tagihan dari kartu kredit yang digunakan.

Aktifitas *e-commerce* sebenarnya bukan melulu berkisar pada usaha perdagangan. Kalau kita rajin menjelajahi situs-situs web, kita bisa menjumpai aneka usaha yang pada intinya berusaha mengeduk keuntungan dari lalu-lintas akses internet. Ambil contoh situs lelang online di www.ebay.com yang demikian populer, juga situs penyedia jasa yang mengutip bayaran untuk netters yang ingin menggunakan layanannya. Tidak ketinggalan pula situs-situs khusus dewasa. Bahkan untuk yang terakhir ini justru disebut-sebut sebagai pelopor dari bisnis *e-commerce*.

Seperti halnya kegiatan bisnis konvensional, iklan juga memegang peranan penting dalam *e-commerce*. Para pengelola situs web banyak mendapatkan pemasukan dari iklan yang ditayangkan di situs web yang dikelolanya (umumnya berbentuk iklan *banner* atau *popup window*). Kita bias melihat contoh Yahoo atau DetikCom sebagai contoh dimana tiap halamannya selalu dijejali oleh banner iklan yang mencolok mata. Wajar saja, sebab dari sanalah sumber pembiayaan layanan (plus sumber keuntungan) mereka berasal.

Tapi dengan makin banyaknya situs web yang muncul juga berarti semakin ketatnya persaingan. Menjaring iklan di sebuah situs web tentu saja tidak gampang. Para pemasang iklan umumnya hanya berminat memasang iklannya pada situs dengan trafik kunjungan yang tinggi. Itu artinya para pengelola situs harus berusaha memancing sebanyak mungkin pengunjung ke situs mereka. Caranya tentu saja dengan memajang content yang beragam sehingga pengunjung bisa betah berlama-lama di situsnya --syukur-

syukur kalau mereka akan balik lagi di kesempatan berikut atau lebih baik lagi apabila sampai menjadi pengunjung setia.

Sayangnya mengundang pengunjung dengan cara ini jelas butuh usaha dan biaya yang tidak sedikit, sementara itu efektifitas pemasangan *banner* iklan di situs web sendiri sebenarnya masih diragukan. Para pengunjung situs web umumnya datang dengan tujuan untuk mencari informasi sehingga kemungkinan besar tidak sempat melirik ke *banner- banner* yang terpajang di situs web bersangkutan. Alih-alih memperhatikan, para pengunjung kerap malahan merasa terganggu dengan adanya *banner* iklan di sebuah halaman web. Walhasil banyak situs web yang tidak mampu membiayai operasionalnya karena pemasukan dari iklan ternyata tidak mampu mengimbangi besarnya modal yang dikucurkan. Karena itulah beberapa waktu terakhir ini kita banyak melihat situs web komersial (dikenal sebagai 'DotCom') yang bertumbuhan

2. E-Banking

Electronic Banking, atau *e-banking* bisa diartikan sebagai aktifitas perbankan di internet. Layanan ini memungkinkan nasabah sebuah bank dapat melakukan hampir semua jenis transaksi perbankan melalui sarana internet, khususnya via web. Mirip dengan penggunaan mesin ATM, lewat sarana internet seorang nasabah dapat melakukan aktifitas pengecekan rekening, transfer dana antar rekening, hingga pembayaran tagihan- tagihan rutin bulanan (listrik, telepon, dsb.) melalui rekening banknya. Jelas banyak keuntungan yang bisa didapatkan nasabah dengan memanfaatkan layanan ini, terutama bila dilihat dari waktu dan tenaga yang dapat dihemat karena transaksi *e-banking* jelas bebas antrian dan dapat dilakukan dari mana saja sepanjang nasabah dapat terhubung dengan jaringan internet.

Untuk dapat menggunakan layanan ini, seorang nasabah akan dibekali dengan login dan kode akses ke situs web dimana terdapat fasilitas *e-banking* milik bank bersangkutan. Selanjutnya, nasabah dapat melakukan login dan melakukan aktifitas perbankan melalui situs web bank bersangkutan.

E-banking sebenarnya bukan barang baru di internet, tapi di Indonesia sendiri, baru beberapa tahun belakangan ini marak diaplikasikan oleh beberapa bank papan atas. Konon ini berkaitan dengan keamanan nasabah yang tentunya menjadi perhatian utama dari para pengelola bank disamping masalah infrastruktur bank bersangkutan.

Keamanan memang merupakan isu utama dalam *e-banking* karena sebagaimana kegiatan lainnya di internet, transaksi perbankan di internet juga rawan terhadap pengintaian dan penyalahgunaan oleh tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab. Sebuah situs *e-banking* diwajibkan untuk menggunakan standar keamanan yang sangat ketat untuk menjamin bahwa setiap layanan yang mereka sediakan hanya dimanfaatkan oleh mereka yang memang betul-betul berhak. Salah satu teknik pengamanan yang sering digunakan dalam *e-banking* adalah melalui SSL (*Secure Socket Layer*) maupun lewat protocol HTTPS (*Secure HTTP*).

3. E-Government

Istilah ini baru kedengaran beberapa waktu belakangan ini, seiring dengan maraknya pemanfaatan teknologi internet dalam bidang pemerintahan. Walaupun namanya *e-government*, tapi jangan dibayangkan ini adalah sistem pemerintahan yang sepenuhnya berbasis internet. *E-government*, khususnya di Indonesia, masih diartikan secara sempit sebagai sebuah sistem di internet (entah web, alamat email kontak, atau milis) yang mengeksploitir potensi di suatu daerah dengan maksud mengundang pihak-pihak yang mungkin dapat memberikan keuntungan bagi daerah bersangkutan, entah itu sebagai investor atau turis.

Kalau kita menengok ke situs-situs pemerintah daerah di Indonesia yang mengaku sebagai "*e-government*", sebenarnya tidak ubahnya dengan etalase yang memajang data statistik, potensi wisata, dan kekayaan alam suatu daerah, dan tidak ketinggalan pula kesempatan (baca: undangan) bagi para investor untuk menanamkan modalnya di daerah bersangkutan. Content yang berkaitan dengan pemerintahan (*government*) sendiri malahan tidak mendapat perhatian yang cukup.

Ini mungkin hanya masalah istilah, tapi rasanya cukup mengganggu juga, khususnya kalau dibandingkan dengan aktifitas elektronik lainnya di internet yang memang betul-betul mengacu ke namanya. Namun demikian, mudah-mudahan kita juga sedang menuju ke arah yang lebih maju dalam hal pemanfaatan internet untuk keperluan pemerintahan sehingga kelak slogan *e-government* ini betul-betul diaplikasikan secara utuh dan bukannya sekedar sebagai "etalase" potensi daerah seperti yang sekarang kita saksikan.

4. e-Learning

Istilah e-Learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. Definisi e-Learning sendiri sebenarnya sangat luas, bahkan sebuah portal informasi tentang suatu topik juga dapat tercakup dalam e-Learning ini. Namun istilah e-Learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar-mengajar di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi Internet.

Dalam teknologi e-Learning, semua proses belajar-mengajar yang biasa ditemui dalam sebuah ruang kelas, dilakukan secara live namun virtual, artinya dalam saat yang sama, seorang guru mengajar di depan sebuah komputer yang ada di suatu tempat, sedangkan para siswa mengikuti pelajaran tersebut dari komputer lain di tempat yang berbeda. Dalam hal ini, secara langsung guru dan siswa tidak saling berkomunikasi, namun secara tidak langsung mereka saling berinteraksi pada waktu yang sama. Semua proses belajar-mengajar hanya dilakukan di depan sebuah komputer yang terhubung ke jaringan internet, dan semua fasilitas yang

biasa tersedia di sebuah sekolah dapat tergantikan fungsinya hanya oleh menu yang terpampang pada layar monitor komputer.

Materi pelajaran pun dapat diperoleh secara langsung dalam bentuk file-file yang dapat di-download, sedangkan interaksi antara guru dan siswa dalam bentuk pemberian tugas dapat dilakukan secara lebih intensif dalam bentuk forum diskusi dan email.

Pemanfaatan e-Learning membuahkan beberapa keuntungan, diantaranya dari segi finansial dengan berkurangnya biaya yang diperlukan untuk mengimplementasikan sistem secara keseluruhan jika dibandingkan dengan biaya yang dibutuhkan untuk mendirikan bangunan sekolah beserta seluruh perangkat pendukungnya, termasuk pengajar. Dari sisi peserta didik, biaya yang diperlukan untuk mengikuti sekolah konvensional, misalnya transportasi, pembelian buku, dan sebagainya dapat dikurangi, namun sebagai gantinya diperlukan biaya akses internet. Dari sisi penyelenggara, biaya pengadaan e-Learning sendiri dapat direduksi, disamping jumlah peserta didik yang dapat ditampung jauh melebihi yang dapat ditangani oleh metode konvensional dalam kondisi geografis yang lebih luas.

Namun, dibalik segala kelebihan yang ditawarkan, penerapan e-Learning, khususnya di Indonesia masih menyimpan masalah, antara lain pada keterbatasan akses internet serta kurangnya pemahaman masyarakat akan teknologi internet. e-Learning juga kurang cocok untuk digunakan pada level pendidikan dasar dan menengah, khususnya karena kendala sosialisasi. Seperti kita ketahui, tujuan kegiatan belajar-mengajar di sekolah bukan hanya untuk menimba ilmu pengetahuan, melainkan juga melatih anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya maupun lingkungan di luar rumah. Hal semacam ini tidak bisa didapati dalam sekolah maya via e-Learning. Disamping itu, sistem belajar jarak jauh sangat mensyaratkan kemandirian, sehingga lebih cocok untuk diterapkan pada lembaga pendidikan tinggi maupun kursus.

X. Istilah-istilah Internet

WWW	:	World Wide Web merupakan suatu bentuk layanan Internet yang menggunakan konsep hypertext antar dokumen yang berkaitan, yang di dalamnya terdapat halaman web (web page). Untuk mengakses www digunakan protokol http (HyperText Transfer Protocol)
Protocol	:	Sejumlah aturan yang menentukan bagaimana dua komputer atau lebih saling berkomunikasi
Homepage	:	Tampilan awal (halaman utama) suatu website yang memuat informasi singkat tentang apa isi dari website tersebut
Situs	:	Suatu alamat di dalam sebuah web
Browser	:	Software yang digunakan untuk surfing atau browsing Internet, seperti Internet Explorer, Opera, Netscape, Mozilla, dll
ISP	:	Internet Service Provider, penyedia jasa layanan Internet, seperti Indosatnet, Wasantara, Meganet dll
Download	:	Menyalin/mengambil file atau objek dari Internet ke computer
E-mail	:	Electronic Mail, suatu layanan/fasilitas yang disediakan untuk saling berkirim surat lewat internet
Search Engine	:	Mesin pencari, suatu layanan/fasilitas untuk melakukan pencarian di Internet
Mailing List	:	Suatu forum/kelompok diskusi di Internet yang dapat saling bertukar informasi

Y. Ekstensi Address

com	Commerce, komersial
co	Company, perusahaan
org	Organization, organisasi
gov;go	Government, pemerintah
ac	Academic, akademik
edu	Education, pendidikan
mil	Military, militer
id	Indonesia
us	United State, Amerika
au	Australia
it	Italia