

Contents list available at <https://journal.uib.ac.id/>**JOINT****(Journal of Information System and Technology)**journal homepage: <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/>

Pemanfaatan dan Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Pada Bidang Sosial

Brenky Jie¹, Eric², Dean Mervyn³, Vicky Anggrianto⁴, Kelvin⁵, and Christine Gabriella⁶

1. Universitas Internasional Batam
2. Universitas Internasional Batam
3. Universitas Internasional Batam
4. Universitas Internasional Batam
5. Universitas Internasional Batam
6. Universitas Internasional Batam

E-mail: 2031029.brenky@uib.edu, 2031034.eric@uib.edu, 2031041.dean@uib.edu, 2031042.vicky@uib.edu, 2031093.kelvin@uib.edu, 2031094.christine@uib.edu

Abstract

Information Technology is the use of computers to create, process, store, retrieve, and exchange all kinds of electronic data and information. Information Technology combine high-speed computing and communications for data, voice and video. Information Technology is an integral part of human life. Humans will find it difficult to get information and communicate remotely without the help of information technology, especially now. With the implementation of technology information in society, activity carried by the society will feel easier. With the advancement of technology, the implementation of information technology in people's lives will increase. Even though Information Technology provides positive feedback like communication from far away, Information Technology also provides negative feedback like society dependence of Information Technology itself.

Keywords: *information technology provides, positive feedback, negative feedback*

Abstrak

Teknologi Informasi adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. Teknologi informasi menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Teknologi informasi adalah bagian integral dalam kehidupan manusia sekarang. Manusia akan kesusahan untuk mendapatkan informasi maupun berkomunikasi secara jarak jauh tanpa bantuan teknologi informasi apalagi di masa seperti sekarang. Dengan adanya penerapan dan implementasi teknologi informasi pada masyarakat, maka aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat akan sangat terbantu. Dengan semakin majunya teknologi, implementasi teknologi informasi pada kehidupan masyarakat akan semakin meningkat. Tetapi, walaupun ada dampak positif teknologi informasi seperti komunikasi jarak jauh, teknologi informasi juga terdapat berbagai dampak negatif terhadap masyarakat seperti ketergantungan masyarakat terhadap teknologi informasi tersebut.

Katakunci: dampak teknologi informasi, dampak positif, dampak negatif

I. PENDAHULUAN

Menurut UU RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi pada masa kini, juga telah mendorong semua bidang dalam kehidupan manusia. Hal ini mengakibatkan terbukanya kesempatan bagi umat manusia untuk mengakses berbagai informasi secara global dan kerap disebut gejala dunia tanpa batas (*bordless world*). (Siti & Nurizzati, 2018)

Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya berada pada sektor bisnis, tetapi juga ada pada sektor sosial dan keseharian kehidupan umat manusia. Sebagai contoh, seperti media sosial yang digunakan seperti aplikasi-aplikasi hingga segala hal yang memiliki koneksi pada internet. Teknologi informasi pada bidang sosial sudah diimplementasi dimana-mana.

Teknologi informasi telah membantu banyak dalam keseharian kehidupan umat manusia, seperti dapat berkomunikasi dengan keluarga maupun kenalan secara daring dengan menggunakan internet atau membantu dalam mencari informasi yang dibutuhkan ataupun barang yang dibutuhkan.

Namun, perkembangan pada teknologi informasi ini juga merupakan suatu hasil perkembangan pengetahuan manusia yang menyebabkan perubahan dalam pola kehidupan manusia. Semua kemudahan yang diberikan teknologi informasi juga bukan berarti teknologi informasi ini tidak memiliki kekurangan. Perkembangan teknologi informasi ini memiliki dampak positif pada perkembangan manusia yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, hal ini juga akan berdampak negatif bila digunakan secara tidak seimbang dan berlebihan. (Wisnu Saputra et al., 2017)

Dampak positif maupun negatif ini telah menjadi hal yang sangat sering terjadi, sebagai contohnya seperti *cyberbullying* atau penipuan secara tidak langsung, dimana banyak orang di luar sana yang terdampak penipuan, hingga mengalami syok berat mengenai teknologi informasi ini. Sebaliknya, dampak positif dimana banyak juga yang mendapatkan hal-hal positif dari teknologi informasi ini, dimana banyak yang dapat mengimbangkan teknologi

informasi dengan pola hidup yang baik dan mendapatkan dampak positif yang membuat para pengguna teknologi informasi ini dapat mengembangkan hal-hal yang disukai atau diminati.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Judi dalam *International of Journal* 2013 dari *Centre of Information Technology, Faculty of Information Sciences and Technology, University Kebangsaan Malaysia*, dimana hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa internet merupakan suatu tempat terbuka yang memudahkan siapapun untuk mengakses situs-situs pornografi, menyebarkan kebencian, *cyberbullying*, serta konten-konten hiburan yang mempengaruhi nilai etika yang bersifat negatif kepada remaja dan anak-anak.

Adapun beberapa tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu ingin mengetahui apa saja dampak yang didapatkan dari perkembangan dan implementasi teknologi informasi, baik yang positif maupun yang negatif. Dengan tujuan tersebut, adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu ingin menemukan cara untuk mencegah dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi dan mencari tahu mengenai apa saja contoh dampak positif maupun negatif dari perkembangan teknologi informasi ini pada lingkungan sosial umat manusia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi Informasi

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. (Wikipedia, 2021b).

Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. (Wikipedia, 2021a).

Teknologi informasi adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. (Wikipedia, 2021c). Teknologi Informasi merupakan bagian integral dimana manusia hampir setiap hari menggunakan sosial media untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berjarak jauh.

Masyarakat

Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul, atau dengan istilah ilmiah,

saling berinteraksi.(Prof. Dr. Koentjaraningrat, 2002).

Gadget

Gadget merupakan suatu istilah dari bahasa Inggris yang artinya adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Contohnya seperti komputer, *handphone*, *game* dan lainnya. (Chusna, 2017).

Internet

Internet adalah suatu jejaring sistem komputer yang terhubung secara global. Internet dapat dimanfaatkan oleh siapapun dan untuk kepentingan apapun, contohnya seperti untuk mencari informasi, mencari pengetahuan, hingga mencari barang-barang yang dibutuhkan. (Situmorang, 2012)

Media Sosial

Media sosial adalah suatu media dimana para pengguna dapat dengan mudah berkomunikasi, berbagi, hingga menciptakan berbagai hal. Media sosial ini sering digunakan untuk berinteraksi secara online. (Hager & Wellein, 2021).

Dampak

Dampak menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat positif maupun negatif.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam artikel ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang dilakukan peneliti untuk meneliti pada observasi dan pengamatan sebuah objek. Metode ini sering dipakai dalam penelitian ilmu sosial dengan bentuk analisis dan kesimpulan yang bergantung pada ketajaman analisis penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara gabungan dengan menekankan makna pada generalisasi. Tahap pengumpulan data yang dilakukan adalah metode studi pustaka. Metode studi pustaka adalah suatu metode pengumpulan data oleh pencarian data dan informasi dengan melalui dokumen-dokumen yang mendukung dalam proses suatu penulisan karya ilmiah. Pengumpulan data ini, kami lakukan untuk mendapatkan informasi

mengenai dampak positif dan negatif dari teknologi informasi

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup umat manusia dari berbagai cara dan kondisi sosial. Teknologi informasi berdampak pada kondisi sosial yaitu dimana sekitar 64,8 persen atau berjumlah 117,17 juta jiwa penduduk Indonesia yang sudah terhubung dengan jaringan internet pada tahun 2018.

Dampak terbesar yang terjadi pada kemajuan teknologi ini yaitu dimana budaya Indonesia senyum, salam, dan sapa telah memudar akibat hadirnya gadget dan jaringan internet yang membuat umat manusia mulai berkomunikasi dengan menggunakan aplikasi-aplikasi seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *Discord* hingga berbagai aplikasi lainnya. Hal itu mempengaruhi kehidupan sosial umat manusia dan berkurangnya interaksi lingkungan secara langsung, karena masing-masing individu lebih cenderung fokus pada gadget masing-masing dan mengabaikan komunikasi secara langsung (Taopan et al., 2019).

Menurut penelitian *Center of Innovation Policy and Governance* (CIPG) pada tahun 2016 silam, telah diprediksi sekitar 371,4 juta warga Indonesia yang menjadi pengguna seluler aktif dengan pengguna internet sekitar 132.7 juta pengguna.



Dari sini, kita bisa mengetahui bahwa sejak tahun 2016 pun lebih dari setengah penduduk Indonesia telah menggunakan internet dimana internet adalah suatu dunia maya secara global yang mengikuti tren perkembangan teknologi.

Pengaruh kemajuan teknologi informasi ini dapat membentuk beberapa perubahan perilaku

pada manusia secara sosial dan budaya antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan kepercayaan diri
Dengan menggunakan teknologi Informasi, dimana para pengguna dapat menjadi lebih ekspresif dan membantu banyak orang untuk berani dalam membuka atau memulai bisnisnya dengan cara online.
2. Melakukan pekerjaan dengan mudah
Dimana kehadiran teknologi informasi sangat membantu umat manusia dalam pekerjaannya dan membuat kehidupan suatu bangsa menjadi lebih maju dan berkembang. Contohnya, ketika mengerjakan tugas kita dapat dengan mudah melakukan riset melalui internet.
3. Kemudahan dalam melakukan transaksi
Kehadiran teknologi ini telah memudahkan umat manusia dalam membuat pembayaran atau transaksi. Dimana pembayaran dapat dilakukan hanya dengan menggunakan gadget yang berhubungan dengan jaringan internet. Hal tersebut juga dipermudah dengan adanya *E-Commerce* seperti Tokopedia, Shopee, dan berbagai *E-Commerce* lainnya. Dengan adanya *E-Commerce*, masyarakat dapat belanja dengan mudah.
4. Melakukan pertukaran data dengan mudah
Kini pertukaran data menjadi lebih mudah dimana kita dapat menggunakan email ataupun aplikasi pada gadget yang dimiliki. Contohnya, ketika kerja kita dapat dengan mudah mengirimkan *file*.
5. Mempermudah komunikasi
Dengan adanya teknologi informasi kita dapat dengan mudah melakukan komunikasi dengan orang yang berposisi jauh dari kita. Hal tersebut membuat kita dapat menjalin hubungan sosial walaupun kita tidak dekat secara posisi.

Meskipun teknologi informasi memberikan umat manusia banyak manfaat yang memudahkan dalam kehidupan sehari-hari, namun teknologi informasi ini juga mendapatkan beberapa dampak buruk untuk umat manusia antara lain sebagai berikut:

1. Munculnya konten pornografi dengan mudah
Dengan munculnya internet, kini banyak remaja yang dapat mengakses berbagai konten dewasa dengan mudah.
2. Kemudahan dalam melakukan penipuan
Teknologi telah mempermudah untuk melakukan penipuan secara *online* dimana

akan sangat merugikan para pengguna internet. Seperti menyediakan *google form* yang bertujuan untuk mendapatkan informasi pribadi dari orang lain.

3. Berkurangnya sumber daya manusia
Dengan hadirnya teknologi informasi, banyak orang yang sulit untuk mendapatkan pekerjaan dimana banyak industri-industri besar hingga pabrik-pabrik kecil pun mulai menggunakan teknologi dalam melakukan pekerjaan mereka. Hal tersebut, akan menyebabkan ketersediaan lapangan kerja yang semakin menipis untuk sumber daya manusia.
4. Mengurangi sifat sosial pada lingkungan
Dimana para pengguna internet akan lebih fokus pada gadget mereka masing-masing dibanding pada orang-orang yang berada disekitar mereka. Contohnya, ketika sedang bergaul ada orang yang masih fokus kepada gadget ketimbang kepada teman yang sedang berbicara.
5. Menyebabkan ketergantungan
Dengan seringnya masyarakat menggunakan teknologi Informasi, maka semakin susah masyarakat dipisahkan dengan teknologi informasi. Hal tersebut akan menyebabkan ketergantungan terhadap teknologi informasi yang merupakan hal tidak baik. Walaupun teknologi informasi sangat membantu kita, tidak boleh menjadi tergantung terhadap teknologi informasi. Jika kita terlalu bergantung pada teknologi Informasi, kita juga akan menjadi semakin malas. Contohnya, jika kita terlalu bergantung dengan *service* pengiriman makanan, maka kita akan semakin jarang masak.
6. Mempermudah penyebaran *hoax*
Dengan mudahnya penyebaran informasi sekarang, hal tersebut juga akan mempermudah penyebaran informasi palsu atau *hoax*. Penyebaran *hoax* ini biasa dilakukan untuk merugikan suatu pihak dengan menguntungkan orang yang menyebarkan informasi *hoax* tersebut.

Adapun kejahatan yang terjadi di dunia internet yaitu biasanya disebut dengan *cybercrime*. Kejahatan ini merupakan kejahatan yang kerap terjadi pada dunia internet dimana ada berbagai jenis *cybercrime* antara lain sebagai berikut:

1. Konten Illegal

Yaitu data-data yang disebar ke internet yang bersifat mengganggu, tidak etis, dan tidak benar, seperti contohnya penyebaran konten dewasa, penyebaran konten kekesaran, dan lain - lain.

2. *Cyber Espionage*

Yaitu suatu kejahatan yang dilakukan untuk memata-mata suatu pihak lain dengan masuk ke dalam sistem jaringan suatu pihak. *Cyber espionage* ini biasa dilakukan dengan *spyware*. *Spyware* merupakan software yang yang biasa di-*install* secara diam-diam. Kemudian *spyware* digunakan untuk melacak aktivitas dari korban.

3. *Cyber Sabotage*

Yaitu kejahatan yang dilakukan dengan membuat perusakan terhadap suatu data, jaringan komputer, program komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Biasa dilakukan melalui virus.

4. *Data Forgery*

Yaitu kejahatan yang memalsukan suatu dokumen penting yang ada di internet. Dilakukan untuk mendapatkan keuntungan, maupun merugikan orang lain.

5. *Unauthorized Access*

Yaitu suatu kegiatan menyusup atau memasuki suatu sistem jaringan komputer suatu pihak secara tidak sah tanpa persetujuan dari pemilik sistem.

6. *Cyber Stalking*

Yaitu kegiatan penguntitan, mengganggu suatu pihak secara berulang-ulang, dan melacak keberadaan dari seseorang dengan menggunakan bantuan internet dengan tujuan untuk melakukan berbagai hal buruk.

7. *Carding*

Yaitu suatu kejahatan yang mencuri nomor kartu kredit suatu pihak dan menggunakannya untuk melakukan suatu transaksi perdagangan di internet.

8. *Hacking*

Yaitu melakukan peretasan pada sistem jaringan komputer suatu pihak. Dilakukan untuk mendapatkan data dari suatu pihak tanpa izin yang biasa dilakukan dengan memanfaatkan celah keamanan teknologi. Data yang sudah didapatkan dari *hacking*, kemudian akan dijual pada situs.

9. *Cyber Terrorism*

Yaitu suatu kejahatan melakukan pengancaman kepada pemerintahan atau

suatu pihak negara yang memiliki dampak skala besar.

10. *Cyber Bullying*

Cyber bullying adalah suatu tindakan perundungan yang dilakukan secara digital. *Cyber bullying* biasa terjadi pada media sosial, *platform game*, dan lain-lain.

Adapun cara untuk mencegah dampak negatif teknologi informasi pada hidup kita:

1. Gunakan teknologi informasi sesuai dengan tujuan penggunaannya
2. Mencari berita dari sumber terpercaya untuk menghindari berita *hoax*
3. Orang tua dapat memberikan limit kepada anak yang dibawah umur dalam menggunakan teknologi informasi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kami, teknologi informasi adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. Teknologi ini memiliki berbagai dampak terhadap masyarakat. Dampak tersebut bisa positif maupun bisa negatif. Dampak positif dari teknologi informasi adalah contoh dapat melakukan komunikasi jarak jauh, dapat melakukan pencarian informasi dengan mudah, dan lain-lain. Untuk dampak negatif teknologi informasi adalah berupa mudahnya penyebaran hoaks yang menyebabkan *domino effect*, menjadi sarana terjadi *cybercrime*. Walaupun terdapat dampak negatif, pengguna teknologi informasi dapat mencegah dampak tersebut dengan menggunakan teknologi informasi sesuai dengan tujuan penggunaannya, *cross check* untuk memastikan berita yang kita dapat, dan lain-lain

Saran

1. Bagi Orang Tua

Saran untuk orang tua adalah dapat melakukan pengawasan terhadap penggunaan internet oleh anak dibawah umur. Dapat mengajarkan juga dampak dari *cybercrime* terhadap korban yang terkena *cybercrime* tersebut. Jika anak sudah mengerti dampak buruk dari dari perbuatan *cybercrime* sejak kecil, mereka akan

berkemungkinan lebih kecil melakukan *cybercrime* tersebut. Dapat juga diajarkan anak untuk menghormati pendapat dari orang-lain dan menumbuhkan sikap toleransi dari anak.

2. Bagi Pengguna

Saran untuk pengguna adalah karena jika kalian melakukan *cybercrime*, kalian masih bisa dilacak. Kalian tidak *invincible*. Untuk itu pikirlah baik-baik sebelum kalian melakukan suatu tindakan yang dapat merugikan pihak lain dan dirimu sendiri. Kebanyakan dari pengguna internet melakukan *cyber bullying* karena berpikir bahwa mereka tidak akan bisa dilacak.

3. Untuk Peneliti

Untuk peneliti, selanjutnya kami ingin melakukan metode penelitian dan pengumpulan data yang lain.

VI. REFERENCES

- Prof. Dr. Koentjaraningrat. (2002). *Pengantar Ilmu Antropologi* (Kedelapan). Rineka Cipta.
- Siti, K., & Nurizzati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man 2 Kuningan. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 7(2), 161–176. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v7i2.3370>
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i1.1395>
- Wikipedia. (2021a). *Informasi*. <https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Informasi>.
- Wikipedia. (2021b). *Teknologi*. <https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Teknologi>.
- Wikipedia. (2021c). *Teknologi Informasi*. https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Teknologi_informasi.
- Wisnu Saputra, G., Aldy Rivai, M., Su, M., Lana Gust Wulandari, S., & Rosiana Dewi, T. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (intelektual, spiritual, emosional dan sosial) studi kasus: anak-anak. *Journal.Uinjkt.Ac.Id*, 10(2), 77–88. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/7755>
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i1.1395>
- Pratiwi, A., Meytri, D. I., & Patriana, O. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.31961/positif.v5i1.668>
- Ellitan, L. (2003). Peran Sumber Daya Dalam Meningkatkan Pengaruh Teknologi Terhadap Produktivitas. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan (Journal of Management and Entrepreneurship)*, 5(2), 156-170–170. <https://doi.org/10.9744/jmk.5.2.pp.156-170>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Hager, G., & Wellein, G. (2021). Pppp. *Introduction to High Performance Computing for Scientists and Engineers*, 194–210. <https://doi.org/10.1201/ebk1439811924-14>
- Situmorang, J. R. (2012). Pemanfaatan Internet Sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan Dan Sosial Budaya. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 8(1), 77–91. <https://doi.org/10.26593/jab.v8i1.418>