

**PERAN KONTEN DIGITAL DALAM PENINGKATAN KEAMANAN
DATA PENGGUNA GADGET DI INDONESIA
(TECHOPRENEURHIP DAN DIGITAL CONTENT A)**

Supangat , M.Kom.,ITIL.,COBIT.



Oleh

(YUDHA EKO PANGESTU)

(1151800100)

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS FAKULTAS ILMU
SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945
SURABAYA**

2021

BAB I

1.1 Latar Belakang

Konten digital merupakan konten informasi berupa gambar, video, dan audio pengaksesan konten membutuhkan jaringan internet. (Rahmad et al., 2021) perkembangan teknologi di Indonesia sangat pesat dengan masuknya teknologi penyebaran informasi yang sangat cepat di tengah masyarakat sebagian penduduk tidak dapat kemudahan untuk pengaksesannya didasarkan oleh kurang meratanya infrastruktur perluasan jaringan untuk mengakses informasi (Rahmad et al., 2021). menurut (Dirjen Penyelenggaraan Pos dan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika Ahmad M Ramli) pengguna aktif gadget sosial media di Indonesia mulai dari generasi milenial sampai manula, dengan total mencapai 167 juta jika di kalkulasikan menjadi 89% dari total penduduk negara Indonesia.

Lonjakan pengguna gadget membuka peluang untuk menaikkan perekonomian, peran besar teknologi industry 4.0 juga memunculkan dampak positif dan negatif untuk meningkatkan sektor ekonomi negara Indonesia dengan sumber daya manusia (SDM) yang mumpuni, sehingga dampak negatif yang dihasilkan oleh era industri teknologi 4.0 dapat di kendalikan. bimbingan atau literasi secara digital adalah solusi. digital skill sangat di perlukan pada masa saat ini karena evolusi *globalisasi* yang tidak dapat di hindari.(Tutiasri et al., 2020)

Kemajuan industri teknologi informasi 4.0 seperti sosial media di internet menggunakan platform facebook,instagram,twiter dan sebagainya merupakan bukti proses komunikasi semakin berkembang, dan sangat berpengaruh dalam menunjang fleksibilitas,efisiensi,dan efektifitas terutama pada sektor ekonomi suatu perusahaan. faktor kondisi lingkungan juga mempengaruhi revolusi industri digital, kemunculan kasus pandemic yang dialami seluruh negara mengakibatkan tiap negara berusaha bertahan hidup(Septiadi et al., 2019)

Masa pandemic memberi peluang besar bagi para usaha berbasis digital konten mulai pemanfaatan sosial media seperti intagram, twitter,facebook dengan memanfaatkan secarah penuh digital konten masalah mengenai pemotongan jumlah karyawan tidak sering terjadi dan solusi tersebut dapat menjadi jembatan kesuksesan untuk para pengusaha.(Hermanto et al., 2017)

Penggunaan media mulai dari gadget hingga laptop tidak luput dengan kejahatan secara online berupa sabotase,scammer,hoax yang biasa di kenal dengan (*cybercrime*). pentingnya

pengenalan basic skill dalam diri guna menghindari hal yang tidak diinginkan, hal ini sering terjadi karena kurangnya literasi digital atau basic digital skill tentang keamanan privasi. Literasi atau pembelajaran mengenai cara pengolahan konten digital juga perlu di perhatikan tapi yang paling fatal adalah keamanan akun privasi pengguna.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KONTEN DIGITAL

Konten digital merupakan konten berupa informasi yang format penyebarannya membutuhkan jaringan internet dapat berupa visual maupun audio perekaman konten tersebut diolah menggunakan alat bantu gadget, laptop, atau personal computer(PC) setelah pembuatan media selesai hasil konten tersebut di sebar melalui media sosial berupa instagram, facebook, dan twitter. media sosial yang memiliki rating populer akan di pilih sebagai tempat penyebaran konten yang dimana jumlah view yang paling di cari oleh para creator konten digital.

2.2 LITERASI DIGITAL

Masuknya pandemic dengan pesatnya kemajuan teknologi di era 4.0 di Indonesia mengubah pola hidup dan cara kerja sehari-hari. penyebab kemajuan jaman tersebut menuntut manusia untuk dapat beradaptasi dengan cara melakukan literasi atau bimbingan pembelajaran, hal ini berguna untuk mengasah *softskill* masyarakat agar tidak tertinggal jauh dan menjadi *gaptek*

2.2.3 DIGITAL SKILL

Era 4.0 menjadi semakin penting untuk di pelajari, dalam dunia digital memiliki keterampilan menggunakan teknologi gadget dan media informasi sangat dibutuhkan kemampuan dasar dalam mengolah media informasi berfokus pada penyebaran informasi di media online perlu di perhatikan karena terdapat suatu batasan yang perlu diketahui seperti informasi bersifat mengkritik pemerintahan.

3.1 PEMBAHASAN

KEAMANAN DATA DIGITAL KONTEN

Keamanan data digital konten adalah upaya perlindungan dan peningkatan sensitifitas dalam diri saat mengakses informasi atau konten digital. mencakup setiap aspek keamanan data privasi dan keamanan fisik perangkat keras dan perangkat penyimpanan.

Firewall adalah salah satu keamanan yang perlu diperhatikan bersifat seperti sebuah penyaring data tidak terkenal atau bersifat mencurigakan dan tujuannya untuk menjaga kesehatan data dan tidak di curi.

Kelebihan menggunakan materi tersebut adalah dapat meningkatkan kesadaran dalam diri pembuat konten untuk tetap waspada dan lebih sensitive lagi terhadap data pribadinya masing-masing

Kekurangan materi kurang spesifik dalam penjelasan rekomendasi dalam mengamankan data terutama pemakaian software aplikasi yang mudah untuk di pakai oleh pembuat konten digital.

4.1 SARAN DAN KESIMPULAN

Pembuatan isi konten digital yang menarik sangat diperlukan singkat ringkas dan mudah di pahami oleh khalayak. yang paling utaman adalah keamanan dimana mencakup data pribadi seorang pembuat konten hal ini yang masih banyak di anggap sepele oleh banyak orang jika di dilah dan dipelajari kembali data online tersebut jika tidak di amankan akan di salah gunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab

DAFTAR PUSTAKA

- Hermanto, A., Supangat, S., & Mandita, F. (2017). Evaluasi Usabilitas Layanan Sistem Informasi Akademik Berdasarkan Kombinasi ServQual dan Webqual Studi Kasus : SIAKAD Politeknik XYZ. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.20473/jisebi.3.1.33-39>
- Rahmad, C., Sumari, A. D. W., Kirana, A. P., Abdullah, M. Z., & Sukmana, S. E. (2021). Perangkat Desa Melek Digital dan Kreatif: Pelatihan Pengembangan Konten Digital Desa Ngijo Kabupaten Malang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 7. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i1.140>
- Septiadi, B. E., Kusnanto, G., & Supangat, S. (2019). Analisis Tingkat Kematangan Dan Perancangan Peningkatan Layanan Sistem Informasi Rektorat Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Studi Kasus : Badan Sistem Informasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya). *Konvergensi*, 15(1). <https://doi.org/10.30996/konv.v15i1.2831>
- Tutiasri, R. P., Laminto, N. K., & Nazri, K. (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Masyarakat Dan Keamanan (KOMASKAM)*, vol.2, No(26556–6125), 1–15.

CEK HASIL PLAGIARISM

Pemeriksa Plagiarisme | 100% Gr... x +

duplichecker.com/id

Scan Properties

Number of Words : 891
Results Found : 2

To or From To or From

Binary Translator PDF Converter

5% Plagiarism 95% Unique

Make it Unique Start New Search

To check plagiarism in photos click here

Reverse Image Search

PERAN KONTEN DIGITAL DALAM PENINGKATAN KEAMANAN DATA
PENGUNGGUNA GADGET DI INDONESIA
(TECHOPRENEURHIP DAN DIGITAL CONTENT A)
Supangat , M.Kom,ITIL,COBIT.

Oleh
(YUDHA EKO PANGESTU)
(1151800100)
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2021

Similarity 3%
[Perangkat Desa Melek Digital dan Kreatif. Pelatihan ...](#)
Abdimasku, Vol. 4, No. 2, Januari 2021: 7-13 7 Perangkat Desa Melek Digital dan Kreatif: Pelat
https://www.researchgate.net/profile/Arwin-Sumari/publication/349112360_Perangkat_Desa_Melek_Digital_dan_Kreatif_Pelatihan_P_Desa-Melek-Digital-dan-Kreatif-Pelatihan-Pengembangan-Konten-Digital-Desa-Ngijo-K

Similarity 3%
[Analisa Tingkat Kematangan Teknologi Informasi Pada Dinas ...](#)
- analisis tingkat kematangan dan perancangan peningkatan layanan sistem informasi re
https://www.researchgate.net/publication/334301804_Analisa_Tingkat_Kematangan_Te

Ketik di sini untuk mencari

31°C ENG 21:34 26/10/2021