

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Ketika masyarakat semakin banyak menggunakan internet untuk tujuan komunikasi, pendidikan, perdagangan, pariwisata dan hiburan, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang literasi digital dan keamanan siber. Literasi digital tidak hanya mengacu pada kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan berinteraksi secara bermakna dengan informasi di dunia digital.

Meskipun penetrasi internet terus meningkat, kesadaran dan pemahaman masyarakat terhadap literasi digital dan keamanan siber masih relatif rendah. Hal ini dapat dilihat dalam berbagai contoh seperti penipuan online, penyebaran berita palsu, dan serangan siber terhadap data pribadi dan organisasi. Rendahnya literasi digital dapat membuat pengguna internet lebih rentan terhadap berbagai risiko di dunia maya, termasuk penipuan, pencurian identitas, dan penyebaran malware.

Oleh karena itu, kita perlu secara proaktif memperkuat kemampuan digital kita untuk meminimalkan risiko ini. Penguatan literasi digital tidak lepas dari kesadaran akan pentingnya keamanan siber. Semakin banyak informasi pribadi yang disimpan secara online, ancaman terhadap privasi dan keamanan data semakin meningkat. Maka dari itu, sangat penting untuk memahami langkah-langkah dasar perlindungan data seperti penggunaan kata sandi yang kuat, autentikasi dua faktor, dan memerangi phishing.

Pentingnya literasi digital dan keamanan siber dalam masyarakat merupakan tanggung jawab tidak hanya individu tetapi juga pemerintah, lembaga pendidikan, dan organisasi. Program literasi digital dan keamanan siber harus terus dipromosikan untuk membangun masyarakat yang lebih tangguh terhadap tantangan digital.

Dengan adanya keterampilan digital yang baik dan pemahaman yang baik mengenai keamanan siber, masyarakat tidak hanya dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih cerdas, tetapi juga melindungi diri dari berbagai ancaman di dunia maya.

1.2 Ruang Lingkup Program Kerja Praktek

Berdasarkan laporan di atas, maka ruang lingkup kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Ruang Lingkup Kerja Praktek PPK Ormawa

Ruang Lingkup dalam kerja praktek ini adalah melakukan Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan tahun 2024.

1.2.2. Ruang Lingkup Tempat Kerja Praktek

Tempat pelaksanaan kerja praktek adalah di Direktorat Kemahasiswaan dan Rumah Tangga, beralamat di Jalan Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Gedong Meneng, Bandar Lampung.

1.2.3. Ruang Lingkup Waktu Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan yaitu dari bulan April 2024 sampai September 2024.

1.3 Manfaat dan Tujuan

1.3.1 Manfaat dari kegiatan Kerja Praktek

a. Manfaat Bagi Perguruan Tinggi

1. Menjalin hubungan kerjasama yang baik antara lembaga pendidikan akademik dengan pihak instansi/perusahaan.
2. Perguruan tinggi dapat meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktek.
3. Mempersiapkan sumber daya manusia berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing perusahaan.
4. Dapat mempromosikan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya di tengah-tengah dunia kerja.

b. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Dapat menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah di peroleh pada masa perkuliahan serta menambah wawasan.
2. Menjadi bahan pembelajaran bagi mahasiswa untuk memiliki jiwa bersaing dalam dunia kerja.
3. Sarana bagi mahasiswa untuk dapat memiliki sifat yang disiplin, bertanggungjawab serta maju tentang pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta keterampilan yang dipelajari.
4. Memberi pengetahuan kepada mahasiswa untuk dapat mengenal secara langsung dunia kerja, melatih dan mengembangkan rasa tanggungjawab terhadap tugas yang diberikan.

c. Manfaat Bagi Perusahaan

Sebagai, evaluasi dan pertimbangan bagi perusahaan untuk memperbaiki penerapan program kerja yang diterapkan sehingga

berguna untuk meningkatkan kinerja dalam segi kualitas dan kuantitas.

1.3.2 Tujuan Program Kerja Praktek

1. Untuk mendapatkan pengalaman dalam dunia pekerjaan.
2. Melatih sikap disiplin dan tanggungjawab mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
3. Mengetahui bagaimana perkembangan teknologi yang ada di dalam dunia digital saat ini.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu dalam melakukan kerja praktek pada tanggal 01 Agustus 2024 sampai 30 Agustus 2024. Penulis melakukan kerja praktek sesuai dengan dengan waktu masuk karyawan perusahaan.

1.4.2 Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Tempat dalam melakukan kerja praktek ini di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang beralamat di Jalan Z.A. Pagar Alam No. 93 Gedong Meneng, Bandar Lampung.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika merupakan penjelasan isi dari setiap BAB. Dimana uraian ini memberikan gambaran langsung tentang sisi tiap-tiap BAB yang ada dalam lampiran ini, berikut sistematika dari laporan:

1. BAB I Pendahuluan

BAB ini membahas bagaimana latar belakang program kerja praktek, ruang lingkup program kerja praktek, manfaat dan tujuan program Kerja praktek, waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktek, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Gambaran Umum Perusahaan

BAB ini berisi tentang sejarah perusahaan, visi dan isi perusahaan, bidang usaha atau kegiatan utama perusahaan, lokasi perusahaan, dan truktur organisasi.

3. BAB III Permasalahan Perusahaan

BAB ini berisi tentang analisa permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan, landasan teori dalam dan rancangan program yang akan dilakukan kepada perusahaan.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

BAB ini berisi tentang bagaimana kegiatan dan pengamatan serta pengetahuan yang diperoleh saat melaksanakan kerja praktek di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Selain itu membahas uraian kendala yang dihadapi dan cara penyelesaiannya.

5. BAB V Simpulan dan Saran

BAB ini berisi tentang kesimpulan yang didapat setelah melaksanakan kegiatan kerja praktek dan saran dari pelaksanaan kerja praktek di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.