



LKM

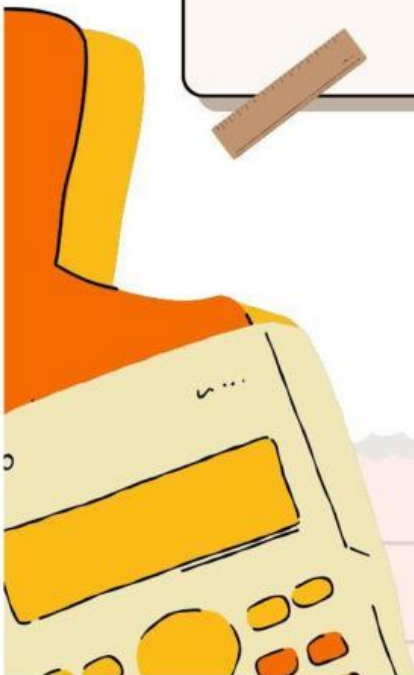
Lembar Kerja
Murid

Nama: _____

Kelas: _____

Produk Informatika

Informatika
Kelas X



A. Pengertian Produk Informatika

Produk informatika adalah segala hasil karya di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang dibuat menggunakan perangkat komputer dan teknologi digital.

Contoh produk informatika:

- Aplikasi mobile
- Website
- Game
- Sistem informasi
- Software akuntansi
- Konten digital
- Artificial Intelligence (AI)
- Cloud computing
- Database
- Multimedia interaktif

Produk informatika memiliki nilai ekonomi dan diatur oleh hukum agar penggunaannya aman, adil, dan tidak merugikan pihak lain.

BAGIAN I

ASPEK EKONOMI PRODUK INFORMATIKA

1. Pengertian Aspek Ekonomi

Aspek ekonomi adalah segala hal yang berkaitan dengan:

- biaya,
- keuntungan,
- produksi,
- distribusi,
- pemasaran,
- dan pemanfaatan produk informatika.

Produk informatika dapat menjadi sumber pendapatan dan peluang usaha.

2. Peran Informatika dalam Perekonomian

Perkembangan informatika membantu meningkatkan:

- efisiensi kerja,
- kecepatan komunikasi,
- produktivitas,
- dan peluang bisnis baru.

Contoh:

Bidang	Pemanfaatan Informatika
Pendidikan	E-learning
Perdagangan	E-commerce
Perbankan	Mobile banking
Transportasi	Aplikasi ojek online
Kesehatan	Rekam medis digital

3. Peluang Usaha di Bidang Informatika

a. Pengembang Aplikasi

Membuat aplikasi Android, iOS, atau web.

b. Desain Grafis

Membuat logo, poster, banner, dan konten media sosial.

c. Content Creator

Membuat video, podcast, atau konten edukasi.

d. Programmer

Membuat perangkat lunak dan sistem komputer.

e. Teknisi Jaringan

Mengelola jaringan internet dan komputer.

f. Digital Marketing

Mempromosikan produk melalui internet.

g. Data Analyst

Mengolah dan menganalisis data digital.

4. Model Bisnis Produk Informatika

a. Penjualan Langsung

Produk dijual langsung kepada pengguna.

Contoh:

- Software berbayar
- Game premium

b. Berlangganan (Subscription)

Pengguna membayar setiap bulan/tahun.

Contoh:

- Streaming musik
- Cloud storage

c. Freemium

Versi dasar gratis, fitur tambahan berbayar.

Contoh:

- Aplikasi editing foto

d. Iklan Digital

Keuntungan diperoleh dari iklan.

Contoh:

- YouTube
- Website berita

e. Marketplace

Platform mempertemukan penjual dan pembeli.

Contoh:

- Toko online

5. Dampak Ekonomi Positif Informatika

a. Membuka Lapangan Kerja

Banyak profesi baru muncul di era digital.

b. Meningkatkan Produktivitas

Pekerjaan lebih cepat dan efisien.

c. Mempermudah Transaksi

Pembayaran dapat dilakukan secara online.

d. Mendorong Inovasi

Muncul berbagai produk dan layanan baru.

e. Memperluas Pasar

Produk dapat dijual hingga ke luar negeri.

6. Dampak Ekonomi Negatif Informatika

a. Pengangguran Teknologi

Pekerjaan tertentu digantikan mesin dan otomatisasi.

b. Kejahatan Siber

Penipuan online dan pencurian data.

c. Ketergantungan Teknologi

Masyarakat terlalu bergantung pada internet.

d. Persaingan Tidak Sehat

Pembajakan software dan produk digital ilegal.

7. E-Commerce

Pengertian

E-commerce adalah kegiatan jual beli melalui internet.

Contoh:

- toko online,
- marketplace,
- aplikasi belanja.

Keuntungan E-Commerce

- Praktis

- Cepat
- Hemat biaya
- Jangkauan luas

Kekurangan E-Commerce

- Risiko penipuan
- Barang tidak sesuai
- Ketergantungan internet

8. Ekonomi Kreatif Digital

Ekonomi kreatif digital adalah kegiatan ekonomi yang memanfaatkan kreativitas dan teknologi digital.

Contoh:

- desain digital,
- animasi,
- game,
- musik digital,
- video editing,
- NFT,
- konten media sosial.

9. Startup Digital

Startup adalah perusahaan rintisan berbasis teknologi.

Ciri-ciri startup:

- inovatif,
- menggunakan teknologi,
- berkembang cepat,
- fokus pada solusi masalah.

Contoh bidang startup:

- pendidikan,
- kesehatan,
- transportasi,
- keuangan.

10. Profesi di Bidang Informatika

Profesi	Tugas
Programmer	Membuat program
Web Developer	Membuat website
Data Scientist	Analisis data
Cyber Security	Keamanan sistem
UI/UX Designer	Desain tampilan aplikasi
Network Engineer	Mengelola jaringan

BAGIAN II

ASPEK HUKUM PRODUK INFORMATIKA

1. Pengertian Aspek Hukum

Aspek hukum adalah aturan yang mengatur penggunaan teknologi informasi agar:

- aman,
- adil,
- bertanggung jawab,
- dan tidak merugikan orang lain.

2. Pentingnya Hukum Informatika

Hukum informatika diperlukan untuk:

- melindungi data,
- mencegah kejahatan siber,
- melindungi hak cipta,
- menjaga keamanan transaksi elektronik.

3. Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

HKI adalah hak atas hasil karya intelektual seseorang.

Jenis HKI

a. Hak Cipta

Hak atas karya seperti:

- software,
- musik,
- video,
- tulisan.

b. Paten

Hak atas penemuan teknologi baru.

c. Merek Dagang

Identitas produk atau perusahaan.

d. Desain Industri

Hak atas bentuk dan tampilan produk.

4. Hak Cipta Software

Software termasuk karya yang dilindungi hukum.

Pelanggaran Hak Cipta:

- Membajak software
- Menggunakan software ilegal
- Menyalin tanpa izin

Dampak Pembajakan:

- Merugikan pembuat software
- Menghambat inovasi

- Melanggar hukum

5. Lisensi Software

Lisensi adalah izin penggunaan software.

Jenis Lisensi

Jenis	Penjelasan
Freeware	Gratis digunakan
Shareware	Gratis sementara
Open Source	Kode sumber terbuka
Proprietary	Berbayar dan tertutup

6. Undang-Undang ITE

Di Indonesia terdapat:

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

UU ini mengatur:

- transaksi elektronik,
- penyebaran informasi,
- keamanan data,
- dan kejahatan siber.

7. Kejahatan Siber (Cybercrime)

Cybercrime adalah kejahatan yang dilakukan menggunakan komputer atau internet.

Jenis Cybercrime

a. Hacking

Masuk ke sistem tanpa izin.

b. Phishing

Menipu untuk mencuri data pribadi.

c. Malware

Program berbahaya yang merusak sistem.

d. Carding

Pencurian data kartu kredit.

e. Cyberbullying

Perundungan melalui internet.

8. Perlindungan Data Pribadi

Data pribadi harus dijaga kerahasiaannya.

Contoh data pribadi:

- NIK,
- password,
- nomor telepon,

- alamat,
- email.

Cara Melindungi Data

- Gunakan password kuat
- Jangan membagikan OTP
- Aktifkan verifikasi dua langkah
- Hindari situs mencurigakan

9. Etika Penggunaan Produk Informatika

Etika digital adalah aturan moral dalam menggunakan teknologi.

Contoh Etika Digital

- Menghormati privasi orang lain
- Tidak menyebarkan hoaks
- Tidak melakukan plagiarisme
- Menggunakan bahasa sopan di internet

10. Plagiarisme Digital

Plagiarisme adalah mengambil karya orang lain tanpa mencantumkan sumber.

Contoh:

- copy-paste artikel,
- menggunakan gambar tanpa izin,
- menyalin tugas teman.

Cara menghindari:

- mencantumkan sumber,
- membuat karya sendiri,
- menggunakan referensi legal.

11. Tanda Tangan Elektronik

Tanda tangan elektronik digunakan untuk:

- dokumen digital,
- transaksi online,
- kontrak elektronik.

Keuntungan:

- cepat,
- praktis,
- aman.

12. Kontrak Elektronik

Kontrak elektronik adalah perjanjian melalui media digital.

Contoh:

- persetujuan aplikasi,

- transaksi marketplace,
- layanan online.

13. Dampak Hukum Pelanggaran Digital

Pelanggaran hukum digital dapat menyebabkan:

- denda,
- pemblokiran akun,
- hukuman pidana,
- kerugian finansial.

14. Contoh Kasus Pelanggaran Informatika

Kasus	Dampak
Pembajakan software	Kerugian perusahaan
Penyebaran hoaks	Kepanikan masyarakat
Peretasan akun	Kehilangan data
Penipuan online	Kerugian uang

15. Sikap Bijak Menggunakan Teknologi

- Gunakan internet secara positif
- Hormati hak cipta
- Lindungi data pribadi
- Gunakan software legal
- Patuhi aturan hukum

Kesimpulan

Aspek ekonomi dan hukum produk informatika sangat penting dalam kehidupan digital modern.

Aspek ekonomi:

- menciptakan peluang usaha,
- meningkatkan produktivitas,
- dan mendukung ekonomi digital.

Aspek hukum:

- melindungi hak pengguna,
- menjaga keamanan data,
- dan mencegah kejahatan siber.

Pengguna teknologi harus memanfaatkan informatika secara:

- bijak,
- bertanggung jawab,
- dan sesuai hukum yang berlaku.

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Berikut yang termasuk produk informatika adalah

- A. Sepeda
- B. Lemari
- C. Aplikasi mobile
- D. Meja kayu
- E. Buku tulis

2. Aspek ekonomi produk informatika berkaitan dengan

- A. Warna perangkat
- B. Keuntungan dan pemasaran
- C. Bentuk bangunan
- D. Cuaca
- E. Kebersihan ruangan

3. Kegiatan jual beli melalui internet disebut

- A. Browsing
- B. Streaming
- C. Download
- D. E-commerce
- E. Editing

4. Berikut yang merupakan profesi di bidang informatika adalah

- A. Petani
- B. Nelayan
- C. Programmer
- D. Pedagang sayur
- E. Sopir becak

5. Model bisnis aplikasi yang menyediakan layanan gratis namun fitur tambahan berbayar disebut

- A. Marketplace
- B. Subscription
- C. Freemium
- D. Penjualan langsung
- E. Konsinyasi

6. Salah satu dampak positif informatika dalam bidang ekonomi adalah

- A. Penyebaran virus komputer
- B. Pengangguran meningkat
- C. Mempermudah transaksi online
- D. Kerusakan jaringan
- E. Pembajakan software

7. Hak atas karya seperti software, video, dan musik disebut

- A. Pajak
- B. Hak cipta
- C. Kontrak
- D. Sertifikat
- E. Lisensi toko

8. Software yang kode sumbernya terbuka disebut

- A. Proprietary
- B. Shareware
- C. Trial
- D. Open Source
- E. Premium

9. Kegiatan masuk ke sistem komputer tanpa izin disebut

- A. Editing
- B. Browsing
- C. Hacking
- D. Uploading
- E. Printing

10. Berikut yang termasuk data pribadi adalah

- A. Warna baju
- B. Nama hewan
- C. Password akun
- D. Jenis olahraga
- E. Nama makanan

11. UU yang mengatur transaksi elektronik di Indonesia adalah

- A. UU Pajak
- B. UU Pendidikan
- C. UU ITE
- D. UU Perdagangan
- E. UU Lingkungan

12. Mengambil karya orang lain tanpa mencantumkan sumber disebut

- A. Kolaborasi
- B. Inovasi
- C. Komunikasi
- D. Plagiarisme
- E. Publikasi

13. Berikut yang termasuk contoh cybercrime adalah

- A. Membuat tugas sekolah
- B. Menonton video edukasi
- C. Phishing
- D. Membaca buku
- E. Menggambar digital

14. Sikap yang benar dalam menggunakan teknologi adalah

- A. Menyebarkan hoaks
- B. Membajak software
- C. Menggunakan akun orang lain
- D. Menghormati hak cipta
- E. Menyebarkan password teman

15. Perusahaan rintisan berbasis teknologi disebut

- A. Startup
- B. Distributor
- C. Koperasi
- D. Vendor
- E. Percetakan

Tariklah Garis Ke Jawaban Yang Benar, dari soal berikut!

Soal	Jawaban
1. Lisensi perangkat lunak yang dapat digunakan gratis	Startup
2. Perusahaan rintisan berbasis teknologi digital	Freeware
3. Upaya melindungi akun dengan kode tambahan	Kontrak elektronik
4. Kejahatan mencuri data kartu kredit melalui internet	Carding
5. Perjanjian yang dilakukan melalui media digital	Verifikasi dua langkah