

KATA PENGANTAR

Ιν τηε ναμε οφ Αλλαη ΣΩΤ, Τηε Βενεφιχιεντ, Τηε Μερχιφυλ

Diktat ini hanya dibuat untuk mahasiswa-mahasiswi Akademi Manajemen Informatika dan Komputer AKMI Baturaja yang mengambil mata kuliah Internet & E-Commerce sebagai panduan dan referensi pembantu untuk belajar tentang aplikasi dan tool yang biasa di pakai di dunia kerja saat ini.

Disertai dengan beberapa tips dan trik untuk memudahkan para mahasiswa dalam pemakaian software dan tool dasar internet yang banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

□Ωε ωιλλ σηοω τηεμ ουρ σιγν ιν αλλ τηε ρεγιονσ οφ τηε εαρτ
η ανδ τηειρ οων σουλσ, υντιλλ τηεψ χλεαρλψ σεε τηατ τηισ ι
σ τηε τρυτη..□
[Φυσιλατ : 53]

BAB I

PENGENALAN INTERNET

DEFINISI INTERNET

Istilah internet sedemikian populer, sehingga artinya lambat laun menjadi rancu. Dalam modul ini digunakan pengertian sebagai berikut :

Secara Teknis :

Internet merupakan dua computer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan computer hingga meliputi jutaan computer di dunia yang saling berinteraksi dan bertukar informasi.

Dari segi ilmu pengetahuan :

Internet merupakan sebuah perpustakaan yang di dalamnya terdapat jutaan bahkan miliaran informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, suara maupun animasi dalam bentuk elektronik.

Definisi lain Internet :

1. Internet sebagai jaringan yang terhubung dalam internet protocol (IP) secara luas yang mencapai seluruh dunia.
2. Internet (inter-network) sebagai sejumlah jaringan fisik yang saling terhubung dengan protocol yang sama (apa saja) untuk membentuk jaringan logic, selanjutnya disebut sebagai inter-network.
3. Internet sebagai komunitas jaringan komputer yang memberikan pelayanan http (*world wide web*). Dibedakan dengan intranet sebagai pelayanan http untuk kalangan terbatas. Pada mulanya pembatasan pada jaring fisik, yaitu LAN, kemudian berkembang termasuk pembatasan secara logis.
4. Intranet sebagai jaringan TCP/IP untuk kalangan terbatas. Masyarakat umum mengartikan sebagai jaringan lokal (LAN) dengan pengalamanan private IP.
5. Extranet sebagai jaringan TCP/IP untuk kalangan terbatas melalui internet umum. Tunneling, secure layer.
6. Internet adalah jaringan komputer yang jangkauannya adalah seluruh dunia, atau dapat dikatakan sebagai jaringan dari jaringan. Nama internet muncul dari protocol TCP/IP yang digunakan.

EVOLUSI INTERNET

Pada tahun 1950, perang dingin (ancaman nuklir) memicu Departemen Pertahanan AS untuk menggunakan tidak hanya satu sistem computer tetapi lebih dari satu computer yang disebar

dalam beberapa tempat dan saling terhubung satu sama lain. Hal ini dimaksudkan agar jika satu daerah terkena serangan dan mengalami kerusakan pada sistem komputer, maka sistem komputer ditempat lain masih dapat digunakan

Jaringan/keterhubungan computer lain adalah ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network) pada tahun 1969, ketika mulai menghubungkan sistem computer di antara orang-orang terbatas untuk kepentingan penelitian. Pada tahun 1980, jaringan terbagi menjadi dua yaitu ARPANET dan Milnet, tetapi kedua jaringan tersebut masih saling terhubung.

Berikutnya terdapat militer, dan universitas yang mengadakan penelitian terhubung ke jaringan tersebut dan pada tahun 1980 banyak jaringan seperti CSNET (Computer Science Network) dan BITNET yang mulai menyediakan jaringan nasional untuk komunitas akademik dan penelitian.

Pada tahun 1990, Tim Berners Lee (fisikawan pada laboratorium fisika partikel di Jenewa, Swiss) merasa bahwa pekerjaan akan menjadi lebih mudah jika dia dan teman kerjanya dapat terhubung ke sistem komputer lain. Berners Lee yang memberi nama Web untuk kumpulan link computer dengan computer lain karena seperti jarring laba-laba. Beliau juga yang membuat sebuah link ke teks lain pada sebuah web site sehingga akan memudahkan penggunaan, hypertext yaitu teks yang akan terhubung ke teks lain.

Sedangkan browser adalah software interface yang digunakan untuk menjelajahi internet. Marc Andreessen pada tahun 1993 bersama timnya membuat browser berbasis grafis untuk pertamakalinya yang disebut Mosaic. Beberapa browser lain adalah Netscape Communicator, Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox, dll.

Saat ini tidak diketahui pasti jumlah komputer yang terhubung ke internet. Perkiraan pada tahun 1999 jumlah computer yang terhubung ke internet adalah 43.2juta, tahun 2000 72.4 juta dan akan terus berkembang sebanyak 68% pertahun. Perkembangan internet disebabkan oleh beberapa faktor:

1. Standard TCP/IP yang bersifat universal
2. Kemampuan web untuk link ke site/teks lain
3. Kemudahan penggunaan dengan dikembangkannya browser grafis.
4. Perkembangan teknologi PC dan jaringan LAN yang dapat terhubung ke internet

INFRASTRUKTUR INTERNET

Pada mulanya internet adalah proyek pemerintah AS, sehingga jaringan awal pembentuk internet disediakan oleh pemerintah AS. Semakin lama beberapa perusahaan komunikasi komersial menyediakan backbone (media pusat) jaringan fisik internet. Pemerintah AS melanjutkan dukungan untuk beberapa proses administratif, seperti DNS (Domain Name System) bersama dengan perusahaan swasta yang membuat fungsi tersebut.

Infrastruktur internet didukung oleh provider seperti UUNET, GTE, Sprint dan lain-lain. Pemakai bisnis dan individual yang terhubung ke internet akan memakai jasa provider tersebut dan beberapa provider lain yang lebih kecil. Provider yang ada dan backbone yang tersedia disebut sebagai ISP (Internet Service Provider) yaitu penyedia layanan internet

OPERASI PADA INTERNET

Agar satu mesin dan mesin yang lain dapat saling berhubungan, maka terdapat kumpulan aturan untuk mengirimkan dan menerima paket, hal ini disebut Internet Protocol (IP) dan Transmission Control Protocol(TCP), dan keduanya secara bersama disebut TCP/IP.

Internet adalah jaringan yang menggunakan packet-switching. Pesan yang dikirimkan ke komputer lain akan dibagi ke dalam paket-paket yang masing-masing di beri label/keterangan tentang alamat pengirim dan penerima (yang akan dituju). Setiap paket akan pergi secara bebas dalam jaringan menggunakan rute yang berbeda. Satu paket dapat melewati lebih dari satu rute. Ide dasarnya adalah bahwa jika satu computer rusak maka paket/data tetap akan dapat lewat jalur sistem computer lain. Ketika sampai pada tujuan, paket-paket tersebut akan disusun menjadi pesan/data aslinya. Semua ini dikerjakan menggunakan protocol TCP/IP. TCP akan mengerjakan proses membuat paket dan menyusun kembali paket menjadi data. IP akan mengerjakan proses pengalamatan sehingga paket dapat dirutekan melalui computer yang berbeda. Masing-masing mesin komputer yang terhubung ke internet memiliki alamat yang disebut **IP Address**. Setiap mesin memiliki alamat yang unik . IP address merupakan bilangan yang terbagi menjadi empat bagian yang dipisahkan dengan titik. Setiap bagian adalah bilangan yang berkisar antara 0 s/d 255. Contoh IP address adalah : 202.152.7.74.

Komputer juga memiliki nama untuk memudahkan orang mengingat daripada dengan menggunakan IP Address. Nama-nama tersebut dibuat berdasarkan sebuah sistem yang disebut DNS (Domain Name System). Contoh DNS adalah : yahoo.com. Pada tahun 1995, NSI (Network Solutions Inc.) menjadi pengatur untuk daftar nama domain (Domain Name) dan alamat internet yang ada.

Domain Name terdiri dari beberapa bagian yang dipisahkan dengan titik dan diterjemahkan dari kanan ke kiri Sebagai contoh : software.ibm.com . Com adalah nama top level domain. Beberapa top level domain, yaitu :

- .com : situs komersial
- .edu : situs pendidikan
- .mil : situs militer
- .gov : situs pemerintah
- .net : organisasi jaringan
- .org : organisasi
- .firm : bisnis dan perusahaan

- .store : bisnis yang menawarkan barang untuk dijual
- .info : provider layanan informasi
- .web : berhubungan dengan kegiatan World Wide Web
- .arts : kegiatan budaya dan entertainment
- .rec : kegiatan rekreasi
- .nom : individual

Disamping itu terdapat domain berdasar nama Negara yaitu :

- .au : Australia
- .id : Indonesia
- .uk : United Kingdom

LAYANAN INTERNET

Internet menyediakan 3 tipe layanan utama yaitu : komunikasi, Permintaan informasi dan World Wide Web(WWW).

KOMUNIKASI

Melalui internet, user dapat berkomunikasi secara interaktif dengan individu yang lain atau kelompok diseluruh dunia. Jenis layanan komunikasi :

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

e-mail adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pesan elektronik dikirim dari satu orang ke orang lain melalui kabel telepon atau media lain. Email tidak terbatas pada teks saja, tetapi orang dapat mengirimkan gambar (image), suara dan file. Tidak semua jaringan menggunakan format email yang sama, sehingga terdapat sebuah computer yang berfungsi sebagai gateway untuk menterjemahkan.

- **USENET Newsgroups (Forums)**

USENET adalah sebuah protocol sehingga sekelompok pesan dapat disimpan dan dikirimkan pada komputer. Dengan protocol USENET, user mengirimkan pesan email dengan topic tertentu ke server, kemudian user dapat membaca pesan tersebut dari server, atau pesan secara otomatis didownload ke user.

USENET menyediakan forum untuk kelompok diskusi dengan ketertarikan tertentu dalam bentuk newsgroup. Jika kita mengikuti sebuah newsgroup maka harus diperhatikan juga etiketnya

- **CHATTING**

Memungkinkan dua atau lebih orang yang terhubung ke internet untuk berbincang-bincang secara tertulis pada saat yang sama (realtime).

- **TELNET**

Telnet adalah protocol yang memungkinkan seseorang mengakses sebuah computer dari computer yang lain.

- **INTERNET TELEPHONY**

Fasilitas yang memungkinkan user dapat berbicara melalui internet.

- **STREAMING AUDIO dan VIDEO**

Streaming audio dan video adalah fasilitas yang memungkinkan kita dapat melihat dan mendengar data setelah keseluruhan data ditransfer ke server.

- **REAL TIME AUDIO dan VIDEO**

Dengan fasilitas ini memungkinkan user dapat melihat dan mendengar dari sumber data secara live. Dengan realtime audio dan video kita dapat bercakap-cakap, mengirimkan berita, berbagi dokumen secara realtime.

INFORMASI

- **FTP (File Transfer Protocol)**

Memungkinkan user mengakses computer dan mengambil file dari jarak jauh.

- **ARCHIE**

Dengan protocol ini user dapat mencari file di situs yang menyediakan fasilitas FTP dan melihat perkembangan perubahan data pada suatu situs.

- **GOPHER**

Sebuah gopher adalah client computer yang memungkinkan user untuk melihat informasi yang ada pada server Gopher melalui menu yang hirarki.

- **VERONICA (Very Easy Rodent-Oriented Netwide Index to Computer Archives)**

Fasilitas untuk pencarian teks pada menu gopher.

LAIN-LAIN

- **WORLD WIDE WEB (WWW)**

Apakah beda antara internet dan web atau www ?

Internet berfungsi sebagai mekanisme untuk pengiriman sedangkan www adalah aplikasi yang menggunakan fungsi pengiriman. Web / www adalah sistem yang menggunakan standard untuk penyimpanan, pengambilan, pemformatan dan menampilkan informasi melalui client/server. Dengan web semua tipe informasi digital dapat digunakan (teks, grafik, suara). Web menggunakan user interface grafis sehingga mudah digunakan. Web berdasar pada bahasa hypertext standard yang disebut HTML (Hypertext Markup Language). Untuk menyediakan informasi dengan menggunakan web dibutuhkan home page, home page ini adalah tampilan grafis dan teks awal yang menerangkan tentang sebuah organisasi atau

pribadi. Semua halaman yang terdapat pada home page ini disebut web site. Orang yang bertanggung jawab pada sebuah website disebut webmaster.

Untuk mengakses sebuah web site dibutuhkan alamat yang disebut URL (Universal Resource Locator). URL mengandung HTTP (Hypertext Transfer Protocol) adalah standar komunikasi untuk mentransfer setiap halaman melalui www di internet. HTTP akan mendefinisikan bagaimana sebuah pesan diformat dan dikirim dan bagaimana kerja webserver serta browser yang digunakan.

▪ **SEARCH ENGINE**

Program yang berfungsi untuk menampilkan daftar website yang memiliki data sesuai dengan criteria yang diinginkan user. URL dari site yang menyediakan fasilitas search engine yang terkenal adalah: www.google.com, www.alltheweb.com, www.yahoo.com, www.altavista.com

▪ **PLUG INS**

Untuk tambahan ke browser, beberapa vendor menawarkan Plug Ins yang akan menawarkan perluasan fungsi dari browser. Dengan plug ins maka browser dapat secara otomatis mengelola fitur tertentu missal teks, grafis. Contoh plugins adalah Adobe Acrobat Reader, Macromedia Shockwave.

▪ **JAVA**

Java adalah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Sun Microsystem dan dapat dijalankan pada berbagai macam mesin termasuk untuk internet. Java juga menyediakan fungsi untuk mendukung webpage menjadi lebih interaktif missal icon yang bergerak, suara, banner yang bergerak. Program Java yang menyediakan fungsi multimedia disebut Java Applet. Tidak mau kalah, Microsoft juga menyediakan fitur yang hamper mirip dengan Java Applet yang disebut ActiveX .

▪ **WIRELESS INTERNET ACCESS**

Akhir-akhir ini internet diakses menggunakan peralatan mobile seperti pager, PDA, computer pocket, dan celluler phone. Untuk mengakses web menggunakan peralatan ini maka kita harus terhubung ke wireless access provider. Provider ini menggunakan teknologi WAP (Wireless Access Protocol) untuk mengubah web page ke dalam format yang compatible dengan peralatan komunikasi yang digunakan.

Protocol Jaringan

Protocol	Vendor	Keterangan	OS – Software
IPX/SPX	Novell	Internet Packet eXchange	Novell Netware
TCP/IP	DARPA ARPANET	- Transmission Control Protocol / Internet Protocol	BSD-Unix
NetBEUI	Microsoft	Microsoft-network	MS Windows Workgroup

Banyan Banyan
VINES

Banyan

Faktor yang mendukung sukses Internet:

- Dokumentasi protokol yang tersedia secara umum. Dapat diperoleh dan dibaca semua orang.
- Software yang free (atau murah) untuk mesin-mesin populer, dan
- Tidak tergantung vendor

INTERNET SERVICE PROVIDER (ISP)

ISP merupakan suatu badan / perusahaan yang menyediakan jasa layanan internet. Di Indonesia ISP dikenal dengan PJI (penyedia Jasa internet) dan berada dalam satu wadah yang disebut : APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia), www.apjii.or.id

Pelayanan TCP/IP

Pelayanan TCP/IP populer:

1. **Telnet**
2. **FTP** (file transfer protocol)
3. **SMTP** (Simple Mail Transfer Protocol)
4. **DNS** (Domain Name System)
5. **SNMP** (Simple Network Management Protocol)
6. **RPC** (Remote Procedure Call)
7. **NTP** (Network Time Protocol)
8. **NNTP** (Network News Transfer Protocol)
9. **HTTP** (HyperText Transfer Protocol)

BAB II

PENGANTAR E-COMMERCE

Definisi E-Commerce

Seperti telah disebutkan sebelumnya, salah satu manfaat internet diantaranya sebagai sarana bisnis dan promosi. Berbisnis atau melakukan perdagangan baik dalam bentuk barang maupun jasa berbasis teknologi internet sering disebut *eCommerce (electronic-commerce)*. Karakteristik eCommerce adalah bahwa penjual dan pembeli dipertemukan melalui situs internet. Situs internet sebagai pengganti dari toko ataupun kantor yang kita kenal secara konvensional. Situs tersebut dapat dimiliki atau dikelola oleh penjual itu sendiri, pembeli ataupun pihak ketiga. Situs tersebut adalah sarana interaksi antara pihak – pihak yang terlibat dalam transaksi jual beli tersebut, dimana interaksi tersebut dapat dituntaskan melalui situs tersebut ataupun melalui interaksi lainnya secara konvensional.

E-Commerce atau Electronic Commerce (E.C) merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada World Wide Web internet (Shim, Qureshi, Siegel, 2000) atau Proses jual beli atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Turban, Lee, King, Chung, 2000). Kala kota dan Whinston mendefinisikan EC dari beberapa persepektif sebagai berikut :

- Komunikasi : EC merupakan pengiriman informasi produk atau layanan atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan computer atau sarana electronic lainnya.
- Proses Bisnis : EC merupakan aplikasi teknologi otomatisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.
- Layanan : EC merupakan satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen dalam memangkas service cost ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan.
- Online : EC berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di Internet dan jasa online lainnya.

Kegiatan Yang Berhubungan Dengan eCommerce

Banyak sekali yang bisa dilakukan melalui eCommerce, diantaranya:

- Perdagangan online melalui world wide web.
- Internet banking.
- TV interaktif.

- WAP (*Wireless Application Protocol*).
- DII

Keunggulan eCommerce

- **Efisiensi**, meliputi :
 - ✓ **Menurunkan biaya operasional (*operating cost*).**
 - ✓ **Memperpendek waktu produksi.**
 - ✓ Bagi yang senang berbelanja, belanja lewat internet memberikan efisiensi waktu karena anda tidak perlu membuang waktu pergi ke supermarket, mengeluarkan biaya parkir mobil, biaya bensin serta dapat menghemat waktu yang terbuang hanya untuk menjangkau lokasi mal dan mencari parkir yang terkadang sangat sulit.
 - ✓ Dengan berbelanja di internet maka pelanggan dapat dengan cepat dan mudah membandingkan harga barang antara “toko” satu dengan lainnya. Bila berbelanja di mal, pengunjung harus berjalan memasuki toko-toko satu per satu. Di internet pengunjung cukup mengklik mouse-nya dan harga antara satu produk di situs yang satu dengan situs lainnya dapat segera dibandingkan. Sehingga peluang konsumen mendapatkan barang terbaikpun semakin besar.
- **Fleksibilitas**
- **Melebarkan jangkauan (*global reach*).**

Efisiensi dan Fleksibilitas merupakan dua hal yang dapat menciptakan kepuasan pelanggan (*customer satisfaction*). Dalam eCommerce, kepuasan pelanggan mencakup dua sisi, yakni kepuasan dalam aspek online dan aspek offline.

Keterbatasan eCommerce

- Ada kekurangan system keamanan, kehandalan, standar, dan beberapa protocol komunikasi.
- Adanya bandwidth telekomunikasi yang tidak mencukupi.
- Alat perkembangan perangkat lunak masih dalam tahap perkembangan dan sedang berubah dengan cepat.
- Sulit menyatukan perangkat lunak Internet dan EC dengan aplikasi dan database yang ada sekarang ini.
- Vendor-vendor kemungkinan perlu server web yang khusus serta infrastruktur lainnya, selain server jaringan.
- Biaya dan Justifikasi.
- Keamanan dan Privasi
- Sedikit kepercayaan dan resistensi pemakai

- Faktor-faktor keterbatasan lainnya.

Klasifikasi eCommerce

1. Business to Business (B2B).
B2B merupakan sistem komunikasi bisnis online antar pelaku bisnis/organisasi yang dilakukan di electronic market. Contoh : Wal-Mart dengan Warner-Lamber
2. Business to Consumer (B2C).
Merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan, pembeli khas di Amazon.com adalah seorang konsumen atau seorang pelanggan. Contoh lain misalnya Barnes & Nobles, Cisco, Dell, Compaq dsb.
3. Consumer to Consumer (C2C)
Dalam kategori ini seorang konsumen menjual secara langsung ke konsumen lainnya, contoh : classified ads (www.classified2000.com) yang mengiklankan property rumah hunian, mobil, dan sebagainya. Mengiklankan jasa pribadi di internet serta menjual pengetahuan dan keahlian merupakan contoh lain C2C. contoh lain adalah eBay.com yaitu perusahaan lelang.
4. Consumer to Business (C2B)
Termasuk dalam kategori ini adalah perseorangan yang menjual produk atau layanan ke organisasi, dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka, dan menyepakati suatu transaksi.
5. Nonbusiness e-Commerce
Digunakan oleh banyak lembaga non bisnis seperti lembaga akademis, organisasi nirlaba, organisasi keagamaan, organisasi social, dan lembaga-lembaga pemerintahan yang menggunakan berbagai tipe e-Commerce untuk mengurangi biaya (misalnya memperbaiki purchasing).
6. Intrabusiness (Organizational) e-Commerce
Adalah semua aktivitas intern organisasi biasanya dijalankan di internet, yang melibatkan pertukaran barang, jasa atau informasi, aktivitas yang tercakup dapat beragam tingkatannya, mulai penjualan produk perusahaan ke pekerja hingga pelatihan secara online dan pemangkasan biaya.

Contoh Konsep Berbelanja Online di amazon.com



1. Find it.

Website berbelanja online yang baik adalah website yang mampu memberikan kemudahan dalam berbelanja. Pengunjung bisa mengetahui dengan pasti dan mudah mengenai produk yang diinginkan. Ada dua metode yang dapat dilakukan, yaitu metode search dan browse.

2. Explore it.

Setelah pengunjung memilih jenis barang tertentu yang diinginkan, maka dia akan menjumpai keterangan lebih jelas mengenai barang yang dipilih (spesifikasi).

3. Select it.

Seperti layaknya toko yang sebenarnya, kereta dorong (di eCommerce disebut shopping cart) akan menyimpan terlebih dahulu barang yang diinginkan pembeli sampai si pembeli siap checkout.

4. Buy it.

Kini tiba saatnya memproses transaksi pembayaran. Amazon tidak akan menarik pembayaran pada credit card kita sampai kita telah menyelesaikan semua proses perintah untuk mengirim.

5. Ship it.

Dan akhirnya, setelah proses transaksi selesai, mereka akan mengirim e-mail mengenai konfirmasi pembelian.

BAB III

AKSES INTERNET DENGAN TELKOMNET INSTAN

BENTUK – BENTUK HUBUNGAN KE INTERNET

Pada dasarnya bentuk-bentuk hubungan ke internet dapat dibedakan menjadi dua katagori :

1. Hubungan yang permanen / *Dedicated Connection*

Hubungan permanen memberikan akses ke internet selama 24 jam sehari, 7 hari seminggu, secara terus-menerus. Informasi akan keluar masuk dari internet ke suatu organisasi tanpa tertunda. Kemampuan semacam ini sangat diperlukan bagi organisasi-organisasi yang ingin menyediakan informasi (sebagai *Information Provider*) kepada khalayak di internet.

2. Hubungan yang tidak permanen / *Dial-up Connection*

Dalam hubungan yang tidak permanen biasanya pemakai akan menghubungi (*dial-up*) ke penyedia jasa layanan internet (*ISP : Intenet Service Provider*) hanya pada saat dia memerlukan akses.

KONEKSI INTERNET MELALUI TELEPON

Untuk menghubungkan jaringan atau komputer-komputer individu ke internet di perlukan suatu medium komunikasi. Pada umumnya medium ini mempergunakan saluran telepon. Beberapa jaringan besar yang memerlukan kecepatan akses tinggi serta kemampuan untuk melakukan transfer data dalam volume besar, mempergunakan *fiber optic* (seperti *ISDN*), *satelit (VSAT)*, dan lain-lain.

Saluran telepon sebagai media komunikasi data memiliki keterbatasan – keterbatasan. Kecepatan data yang dicapai tergantung pada faktor – faktor seperti sibuk atau tidaknya jaringan yang kita pakai, adanya *noise* yang disebabkan oleh interferensi elektromagnetik, dan lain-lain.

Untuk mempergunakan saluran telepon sebagai sarana komunikasi data, diperlukan perangkat tambahan yang disebut *modem*. Modem merupakan kependekan dari *modulator-demodulator*. Fungsi perangkat ini adalah untuk mengubah data yang dikirimkan, dari format digital menjadi sinyal-sinyal analog (modulasi), serta data yang dikirimkan harus diubah menjadi bentuk analog agar dapat diteruskan melalui saluran telepon. Dalam memilih modem perlu diperhatikan adalah kecepatan modem yang dihitung dalam satuan *Bit Per Second (bps)*.

Komponen untuk koneksi internet melalui telepon :

1. Komputer.
2. Modem
3. Telepon.
4. Software aplikasi internet, seperti :
 - ✓ *Web browser* : untuk menjelajah situs (*website*), contoh : *Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera*.
 - ✓ *E-mail (Electronic mail)* : untuk mengelola surat elektronik di internet, contoh : *Microsoft Outlook Express, Eudora, Yahoo mail*.
 - ✓ *Chatting* : *mIRC, ICQ, IRC, Yahoo Messenger*.
 - ✓ *FTP Client*.
 - ✓ *Microsoft Net Meeting* (untuk komunikasi interaktif di internet) dan sebagainya.
5. Berlangganan ke Penyedia Jasa Internet / *Internet Service Provider* (ISP).

Untuk berlangganan internet, kita harus menghubungi penyedia jasa internet.

BAB IV INTERNET EXPLORER

BROWSING

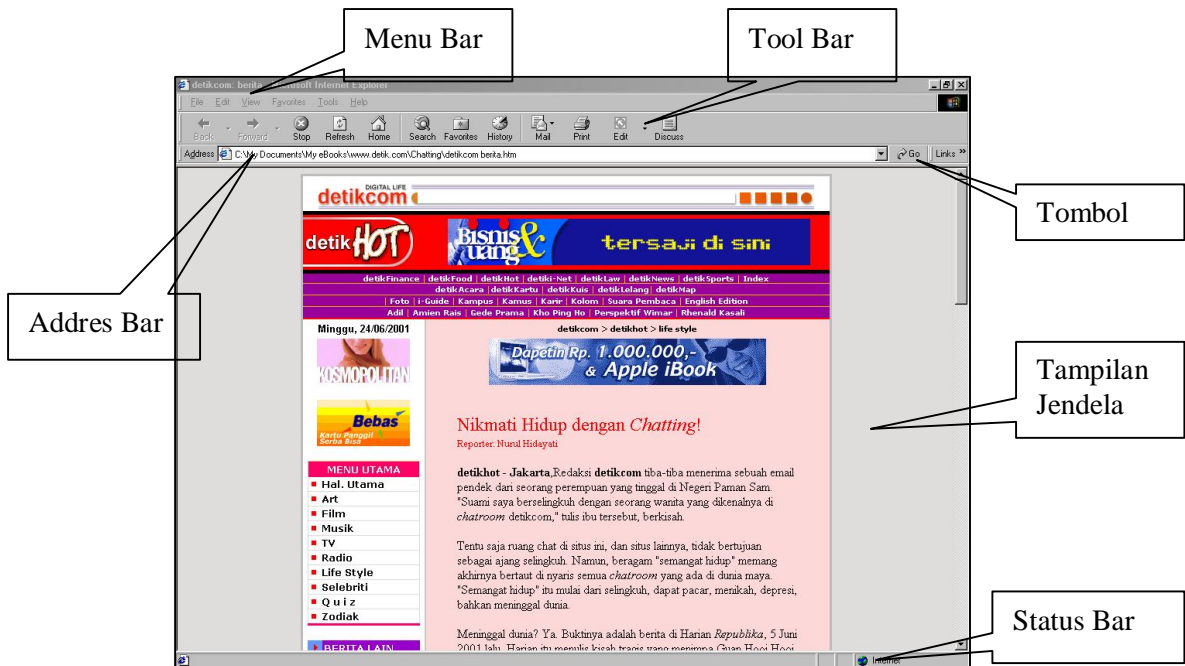
Browsing adalah penjelajahan situs-situs di internet (*website*) melalui *web browser*. Beberapa *software* aplikasi *web browser* yang digunakan diantaranya : *Netscape Navigator*, *Opera*, *Internet Explorer* dan masih banyak lagi contohnya.

Langkah-langkah memulai browsing di internet explorer :

1. Klik Start/ Program/ Internet Explorer.
2. Ketikkan alamat *website* pada *address bar*, misalnya www.detik.com.
3. Lalu klik perintah *go* atau tekan *enter*.
4. selanjutnya untuk melihat berbagai informasi, ikuti saja petunjuk yang ada dalam situs tersebut.
5. untuk mengakhiri *browsing*, klik ikon *close* pada pojok kanan atas.

DESKTOP INTERNET EXPLORER

Internet Explorer (IE) merupakan salah satu *web browser* yang paling banyak penggunanya. Berikut adalah tampilan *desktop* IE :



1. Menu bar
Berisi beberapa menu yang digunakan untuk mengakses beberapa fungsi tertentu dalam IE.
2. Tool bar
Berisi ikon-ikon yang mewakili perintah tertentu, terutama perintah yang sering digunakan.

Berikut ini beberapa bagian pada toolbar yang sering digunakan :

- ✓ Back : kembali ke halaman web sebelumnya. Tool back tidak akan aktif bila web yang dibuka merupakan web pertama.
- ✓ Forward : untuk maju ke halaman web berikutnya. Aktif jika telah membuka beberapa kali link web.
- ✓ Stop : untuk menghentikan downloading web yang sedang berlangsung.
- ✓ Refresh : digunakan untuk menampilkan kembali halaman web apabila halaman web tersebut tidak sempurna di-download.
- ✓ Home : kembali ke halaman pertama.
- ✓ Search : digunakan untuk mencari web atau data tertentu di internet. Fasilitas ini juga terdapat pada portal-portal internet.
- ✓ Favorites : digunakan untuk menyimpan halaman web sesuai keinginan. Biasanya dibuat jika kita sering mengunjungi website tersebut.
- ✓ History : untuk menampilkan kembali daftar web yang pernah dikunjungi.
- ✓ Mail : berfungsi jika kita ingin mengirim atau membaca email.
- ✓ Print : untuk mencetak halaman web yang diinginkan.
- ✓ Edit : fasilitas ini terhubung dengan software yang bisa digunakan untuk membuat web atau HTML, contohnya FrontPage.

3. Address bar

Yaitu sebuah tempat untuk mengisikan dan menampilkan alamat *website* tertentu.

4. Status bar

Berisi informasi tentang proses yang sedang berlangsung dalam IE.

INTERNET OPTIONS

Konfigurasi internet dan windows yang ada pada komputer kita dapat diatur menggunakan menu Internet Options yang merupakan submenu Tools. Konfigurasi yang dapat diatur antara lain :

General, berisi beberapa hal antara lain :

- *Home Page* digunakan untuk menentukan alamat home (asal/default) page yang selalu diakses oleh Internet Explorer ketika dibuka pertama kali.
- *Temporary Internet Files* digunakan untuk menangani file-file sementara (*temporer*) yang dihasilkan oleh Internet Explorer ketika mengakses suatu alamat web tertentu. Penanganan yang dapat dilakukan antara lain :
 - Menghapus dengan menggunakan tombol *Delete Files*.
 - Mengatur konfigurasi penanganan file sementara, dengan menggunakan tombol *settings*.
- *History*, berisi daftar alamat web yang pernah dibuka dan akan disimpan. Daftar tersebut dapat menampung cukup banyak alamat yang pernah dibuka dalam rentang waktu mulai

20 hari yang lalu sampai sekarang (secara default selama 20 hari). Untuk menghapus semua *history* tersebut, dapat dilakukan dengan menggunakan tombol *clear history*.

- *Colours* digunakan untuk mengatur tampilan warna untuk teks, latar belakang, link yang pernah dibuka ataupun link yang belum pernah dibuka.
- *Fonts* digunakan untuk mengatur jenis huruf yang digunakan oleh Internet Explorer.
- *Languages* digunakan untuk mengatur bahasa yang digunakan oleh Internet Explorer.
- *Accessibility* digunakan untuk mengatur format akses dalam Internet Explorer.



BAB V SEARCH ENGINE

Search engine (mesin pencari) adalah sebuah website yang berisi informasi tentang alamat URL (*Uniform Resource Locator*) atau link ke situs web lain. Menurut penelitian, pencarian informasi menduduki kursi kedua setelah e-mail sebagai alasan mengapa orang menggunakan internet. Mencari informasi di internet melalui mesin pencari online yang berisi ratusan link disebut *searching*.

Ada beberapa kiat khusus yang harus diketahui pada saat *searching* agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam melakukan pencarian informasi di internet, yaitu :

1. Dimana harus mencari informasi

Untuk dapat menemukan data yang kita inginkan di internet, bantuan dari mesin pencari (*search engine*) sangatlah diperlukan. Berikut adalah daftar beberapa *search engine* yang populer dan isinya cukup *up to date*.

No	Uraian	Keterangan
	www.altavista.com	AltaVista
	www.google.com	Google
	www.yahoo.com	Yahoo
	www.msn.com	Microsoft Network
	www.lycos.com	Lycos
	www.searchindonesia.com	Search Indonesia

2. Mesin Metasearch

Cara lain adalah dengan memanfaatkan *metasearch engine*. Prinsipnya yang paling pokok adalah mesin tersebut mencari dengan menggunakan beberapa situs pencari yang ada. Setelah itu mesin tersebut mensortir hasilnya dan menampilkannya se-efisien mungkin.

Metasearcher yang paling populer adalah :

No	Uraian	Keterangan
1	www.metacrawler.com	MetaCrawler
2	www.ask.com	AskJeeves
3	www.search.com	Search

3. Mesin Pencari Khusus

Untuk mempersingkat waktu pencarian, kita dapat menggunakan search engine yang mengkhususkan diri pada beberapa topik khusus. Sehingga kita tidak membuang-buang waktu

dalam menelusuri ratusan hasil yang didapat dari search engine besar. Search engine tersebut disebut Vertical Portals atau Vortal. Contohnya :

No	Uraian	Keterangan
1	www.women.com	Membahas masalah wanita
2	www.webmd.com	Membahas masalah kesehatan
3	www.clipart.com	Mesin pencari multimedia
4	www.picsearch.com	Mesin pencari multimedia
5	www.magixl.com	Caricature zone

Langkah-Langkah Seaching Di Search Engine

Untuk mendapatkan informasi di internet bukan hanya dengan mengetikkan kata yang diinginkan pada search engine. Perlu diperhatikan cara melakukan pencarian untuk mendapatkan hasil yang maksimal, diantaranya :

1. Menerapkan sistem boolean (AND, OR, NOT) pada kata kunci yang dicari.
Contoh : Mencari informasi mengenai tragedi WTC 11 September di USA.
Ketik kata : `tragedy AND wtc AND september`
2. Menggunakan tanda kutip (" "), apabila ingin mencari suatu potongan kalimat secara khusus. Jika tidak maka search engine akan memberikan hasil berupa halaman-halaman web yang memiliki salah satu atau lebih kata dari potongan kalimat tersebut.
Contoh : Ketikkan "To Be Or Not To Be", maka akan mendapatkan hasil berupa situs web mengenai shakespeare dan bukan ribuan situs web yang memiliki kata: to, be, or dan not.
3. Menggunakan tanda tambah (+) dan kurang (-).
Jika ingin memperkecil hasil pencarian dan meningkatkan keakuratan, maka operator matematika ini cukup membantu. Bagaimana hubungannya ? Sebagian besar search engine mengerti bahwa tambah (+) dan kurang (-) menunjukkan kata mana yang boleh dan tidak boleh muncul dalam pencarian.
Contoh :
 - ✓ Jika ingin mencari informasi tentang handphone yang memiliki fasilitas EMS tetapi tanpa WAP, maka ketik : `+handphone+EMS-WAP`
 - ✓ Jika kita ingin mencari informasi mengenai lagu Yesterday dari The Beatles, maka langkah terbaik adalah dengan mengetikkan `+yesterday+song+beatles`, sebab bila hanya mengetikkan kata yesterday saja, maka kemungkinan search engine akan memberikan hasil pencarian yang jumlahnya ratusan ribu dan sebagian besar mungkin tidak berhubungan.

BAB VI

E-MAIL

E-Mail (*Electronic Mail*) adalah sarana komunikasi dalam bentuk surat elektronik yang diterima dari seseorang atau dikirim kepada seseorang melalui jaringan internet. Keunggulan e-mail dibandingkan dengan surat biasa adalah kecepatannya dalam menjangkau belahan dunia lain yang dapat dilaksanakan dalam beberapa beberapa menit atau beberapa jam saja. Selain dapat mengirim dalam bentuk teks, e-mail dapat juga mengirim dalam bentuk file gambar, musik, film dan format lainnya. Saat ini sudah banyak situs yang menyediakan pengelolaan e-mail secara gratis. Jadi setiap pengunjung suatu situs web dapat membuat e-mail di situs tersebut.

E-Mail Address

Untuk mengirimkan atau menerima e-mail, seseorang harus mempunyai alamat (e-mail address) seperti alamat rumah dalam komunikasi dengan surat biasa.

Bentuk penulisan alamat email biasanya : **user_name@host_name.domain_name**

Contoh penulisan alamat e-mail :

- ✓ saya@telkom.net (baca : **saya at telkom dot net**, dot artinya titik)
- ✓ aku_since1979@yahoo.com (ket : user_name dapat berupa gabungan teks, angka, dan tanda pemisahannya dengan garis bawah, minus, titik)

Beberapa Jenis Layanan E-Mail

- ✓ *Web-based e-mail* (e-mail berbasis web)

Dengan email gratis berbasis web, email kita akan disimpan pada situs tempat kita mendaftar menjadi anggota. Untuk membaca surat yang masuk maka terlebih dahulu kita harus masuk (login ke situs tersebut). Protocol yang digunakan adalah SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) yaitu sebuah protocol dalam jaringan TCP/IP yang berfungsi untuk melakukan transfer e-mail dari komputer client ke mailbox yang ada di server. Protokol ini juga digunakan oleh mail server untuk mengirim e-mail dari mailbox yang ada di internet.

Situs-situs di internet yang kita kunjungi umumnya menyediakan layanan email gratis berbasis web (Web-based e-mail) :

- www.yahoo.com
- www.eudoramail.com
- www.hotmail.com
- www.plasa.com

✓ *POP Mail*

Dengan POP (*Post Office Protocol*) mail e-mail yang masuk merupakan akan disimpan pada suatu server sampai user mengambilnya dengan menggunakan aplikasi pengelola e-mail (seperti Eudora, Microsoft Outlook, Pegasus, dll) ke dalam komputer user. Kelebihannya bahwa user bisa bekerja secara offline. Setelah mendownload e-mail, user dapat memutuskan hubungan dengan internet, membaca serta menjawab e-mail, lalu menghubungkan kembali dengan internet.

Dalam setiap aplikasi pengelolaan e-mail baik yang berbasis web maupun POP mail, maka akan ada beberapa field header yang berhubungan dengan e-mail address :

Header Keterangan

- To : Field untuk alamat e-mail yang dituju. Field ini dapat diisi lebih dari satu alamat e-mail. Penulisan beberapa alamat e-mail dapat dipisahkan dengan tanda koma (,).
- From : Filed ini untuk alamat e-mail si pengirim. Field ini langsung terisi dengan alamat e-mail dan nama yang sudah di set pada pengelola e-mail yang kita pakai.
- Subject : Sama dengan Perihal.
- Cc : Field untuk alamat e-mail penerima salinan e-mail / tembusan atau cc (carbon copy). Field ini juga dapat diisi dengan beberapa alamat e-mail.
- Bcc : Blind carbon copy. Field ini sama dengan Cc.

Netiket E-mail Profesional

Netiket (net etiket) merupakan kumpulan peraturan, sopan santun dan ketentuan yang diterapkan sehingga tercipta keteraturan dalam bersosialisasi melalui internet

Pesan e-mail yang profesional dapat dilihat dalam berbagai bentuk, tampilan dan kata-kata yang digunakan. Apalagi jika kita telah memulai usaha di eCommerce. Berikut beberapa dasar netiket dalam ber-e-mail yang patut diketahui :

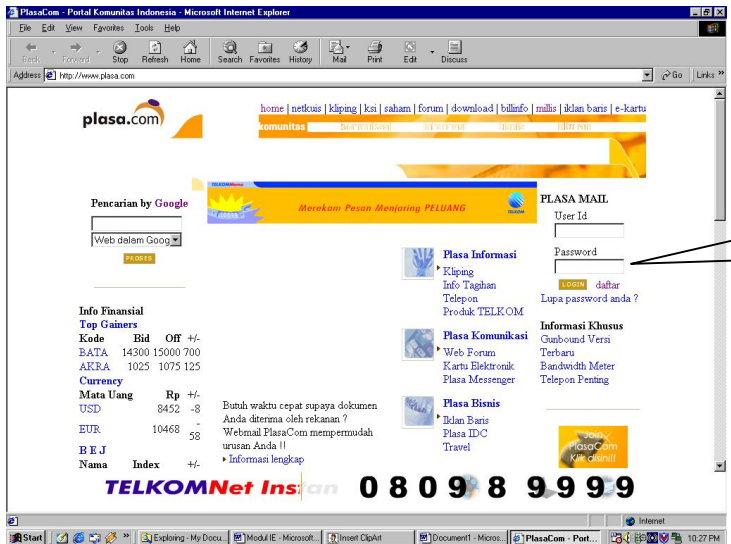
1. Jangan berteriak-teriak di e-mail. (biasanya hampir keseluruhan isi surat disimbolkan dengan huruf yang ditebalkan).
2. Menggunakan spasi ganda antar paragraf. E-mail yang kelihatan menumpuk akan sangat menyulitkan pembacanya
3. Subject e-mail gampang di identifikasi.
4. Menggunakan standar text based. E-mail yang terlalu banyak pernik akan lambat diakses.
5. Meminta konfirmasi bila mengirim file sisipan (attachment) yang berukuran besar.

- 6. Hati-hati menggunakan Cc dan Bcc. Sangat sopan apabila kita menghubungi seseorang secara pribadi dan bukan “rombongan”.
- 7. Pergunakan kutipan dalam REPLY sebagaimana perlunya dan me-reply pesan asli dalam sebuah e-mail balasan. Sebaiknya kutipan langsung merujuk pada pokok permasalahan.

Langkah-Langkah Membuat E-Mail

Misalkan user ingin membuat alamat e-mail di www.plasa.com, maka bukalah situs tersebut lalu ikuti petunjuknya.

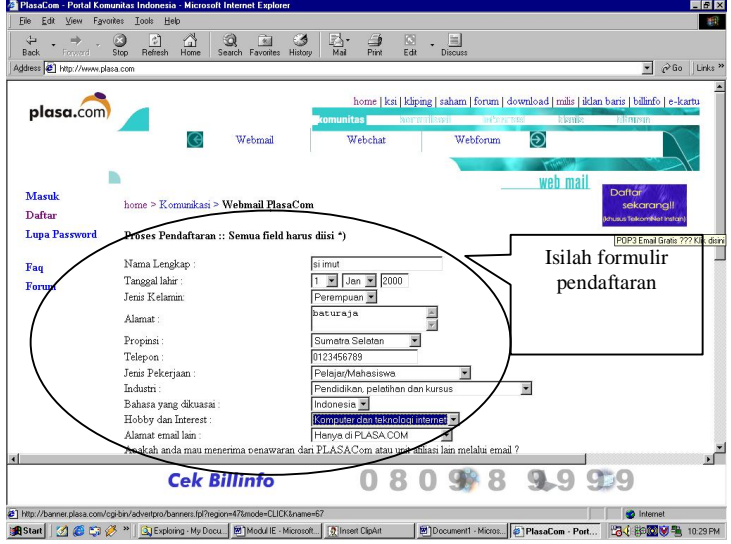
- ✓ Buka www.plasa.com



Klik tempat pendaftaran (Tampilan situs dapat berubah kapan saja)

Tempat pendaftaran

- ✓ Isi formulir yang disediakan



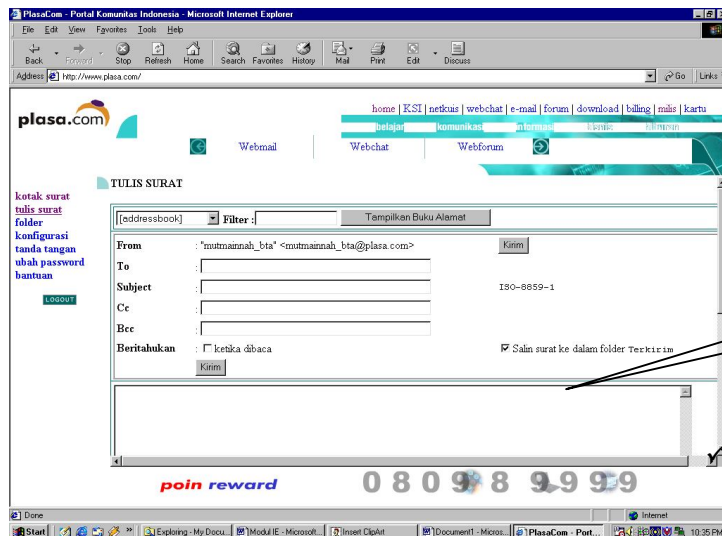
Yang harus diingat adalah oleh pemakai adalah User ID dan Password karena jika suatu saat pemakai akan meminta User ID dan

Password untuk login ke server. Lalu klik daftarkan dan tunggu sampai web master memberikan respon bahwa user telah sukses terdaftar.

Langkah Mengirim E-Mail

Setelah e-mail terdaftar maka user siap untuk menerima dan mengirim e-mail.

- ✓ Klik "Tulis Surat", lalu akan muncul :



- ✓ Isikan alamat e-mail yang akan dituju

misalnya : aku_since1979@yahoo.com

- ✓ Untuk perihal isi sesuai dengan isi surat misalnya : Salam Perkenalan
- ✓ Cc adalah tembusan misalnya : saya@telkom.net
- ✓ Bcc adalah tembusan lainnya misalnya : aku.kamu@plasa.com
- ✓ Tulislah surat pada kolom yang telah disediakan
- ✓ Lalu klik kirim
- ✓ Tunggu sampai web master memberi respon bahwa surat anda telah sukses terkirim.
- ✓ Untuk mengirim / menyisipkan gambar caranya klik tombol browse dan cari dimana letak gambar berada, misalnya c:/My Document/gambarku.

MAILING LIST

Mailing List (milis) merupakan salah satu implementasi internet dimana pengguna dapat berinteraksi dengan suatu kelompok yang umumnya mempunyai hobi yang sama dan informasi tersebut digabungkan menjadi satu alamat email (grup). Seperti halnya email, ada banyak penyedia layanan milis yang gratis di internet dan untuk dapat menjadi anggota pengguna harus mendaftarkan diri terlebih dahulu.

Contoh mailing list : Yahoogroups (Yahoo), Coolist (www.coolist.com)

Cara Menjadi Anggota Mailing List :

- Kirim email dengan melihat ketentuan subscribe dan unsubscribe di masing – masing mailing list.

- Subscribe berarti kita ingin bergabung dan meminta dikirimkan email dalam lingkungan mailing list.
- Unsubscribe berarti kita ingin menghentikan langganan email mailing list tersebut.
- Bila ingin mencari suatu topik permasalahan, dapat dilakukan dengan cara mengirimkan email berisi pertanyaan atau dapat pula mengirim email dengan isi : LIST kepada administrator mailing list tersebut. Gunanya supaya kita dapat mendapatkan list topik-topik yang pernah ada dan pernah dibahas, dengan begitu kita tidak akan mengganggu topik pembicaraan yang sedang berlangsung.
- Jangan lupa perhatikan netiket.

E-mail Spam

“You have mail!” demikian biasanya tampilan dilayar yang akan muncul jika kita menerima e-mail. Sayangnya banyak juga e-mail yang datang dari orang-orang yang tidak kita kenal. Umumnya e-mail tak dikenal ini disebut sebagai “junk mail”, “bulk mail” atau “spam”, yang merupakan beriklan berita / e-mail komersial yang tidak diundang dan tidak kita inginkan dan biasanya berisi janji-janji muluk tanpa ada usaha untuk memenuhi janjinya.

Menghapa hal ini bisa terjadi ? Karena internet telah menjadi media yang sangat murah bagi para sales untuk mencapai jutaan orang sekaligus. Biasanya seorang sales akan menggunakan internet untuk membeli daftar email dari broker e-mail list. Jaika kita termasuk kategori pengguna internet yang cukup aktif (sering berdiskusi di newsgroup, mailing list, di web, di chat room) maka kemungkinan besar e-mail address kita akan masuk ke dalam broker e-mail list tersebut.

BAB VII CHATTING

Pendahuluan

Chatting merupakan suatu aplikasi di internet yang interaktif dimana antara satu user dengan user lainnya dapat saling berkomunikasi dengan media text dalam suatu *chanel*. Sedangkan *chanel* itu sendiri merupakan suatu komunitas yang terdiri dari beberapa *chatter* (orang yang melakukan chatting) untuk saling ngobrol bersama. Penamaan *channel* bisa berupa nama suatu daerah, topik yang dibicarakan atau yang lainnya.

Dalam melakukan chatting juga melibatkan suatu etika (*netique*) tentang bagaimana cara melakukan yang baik dan beretika, misalnya ucapkan salam perkenalan atau salam pembuka kepada lawan chatting anda dan ucapkan salam perpisahan jika hendak pergi atau berpisah dengan lawan chatting anda.

Kalau pada kehidupan sehari-hari mungkin anda mengenal bahasa gaul atau bahasa prokem, maka didalam dunia chattingpun anda akan mendapatkan hal seperti itu. Hal ini berfungsi untuk mempercepat proses transmisi dan terkirim serta biar tidak kelelahan untuk mengetikkan kata-kata yang panjang. Beberapa bahasa gaul yang ada dan cukup populer di dunia chatting yaitu diantaranya :

- *Asl*, merupakan kepanjangan dari *age, sex, location*, yang maksudnya lawan chatting anda menanyakan umur, jenis kelamin, lokasi / tempat tinggal anda saat melakukan chatting.
- *Pls/plz*, merupakan kependekan dari *please*.
- *Btw*, merupakan kepanjangan dari *by the way* (ngomong-ngomong). Hal ini dilakukan jika anda ingin beralih ke pokok pembicaraan yang lain.
- *Gtg*, merupakan kepanjangan dari *go to go*. Ini biasanya digunakan untuk mengakhiri chatting anda dengan lawan anda
- *U1st*, kependekan dari *you the fist* (kamu duluan), ini dilontarkan jika anda menginginkan lawan chatting anda menjawab atau memberitanggapan terlebih dahulu atas pertanyaan yang ada sebelumnya.
- *Kul/ker/skul*, merupakan kependekan dari kuliah, kerja, sekolah.
- *????*, simbol untuk menanyakan ketidaktahuan / ketidaktahuan apa yang diutarakan lawan chatting anda.

Selain bahasa gaul diatas, didalam dunia chatting juga dikenal apa yang dinamakan dengan *smiley symbol*. Smiley simbol ini merupakan suatu bentuk atau simbol yang menyatakan ekspresi lawan chatting anda. Cara untuk memahami *smiley symbol* ini yaitu dengan cara memutar kearah kanan 90 derajat terhadap simbol yang diberikan. Beberapa contoh dari smilet symbol ini diantaranya :

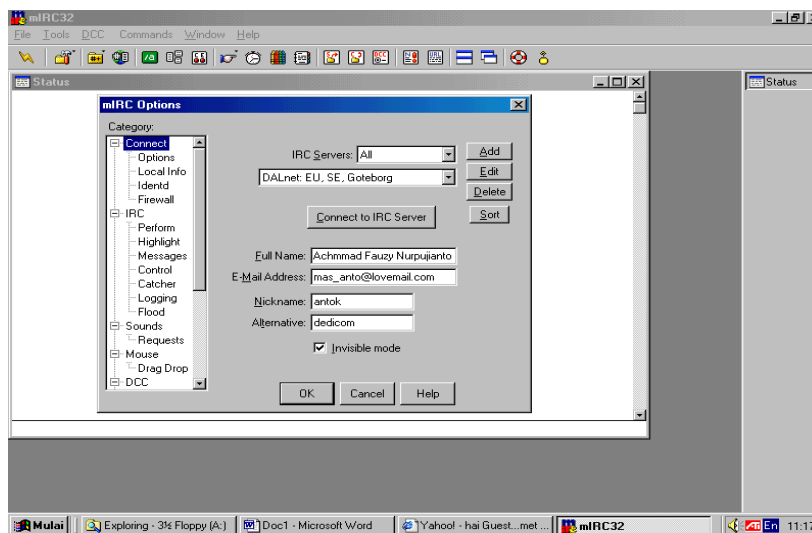
- ☺ : Menyatakan kalau lawan anda tersenyum atau tertawa
- ☹ : Menyatakan kalau lawan chatting anda cemberut
- :-P : Menyatakan kalau lawan chatting anda mengejek (menjulurkan lidah)
- :-* : Menyatakan kalau lawan chatting anda memberikan ciuman di pipi
- :-O : Menyatakan kalau lawan chatting anda merasa keheranan
- .;-) : artinya tersenyum sambil mengedipkan sebelah matanya

Ada satu hal lagi yang perlu diingat dalam melakukan chatting yaitu anda tidak boleh menggunakan hurup besar semua, karena hal itu menandakan bahwa anda sedang marah-marah.

Cara melakukan Chatting dengan menggunakan mIRC

Salah satu cara untuk melakukan chatting yaitu dengan menggunakan software yang namanya mIRC, meskipun banyak juga yang memakai *scoopscrip*t. Tetapi software mIRC sangat mudah penggunaannya. Langkah-langkah melakukan chatting dengan mIRC adalah sebagai berikut :

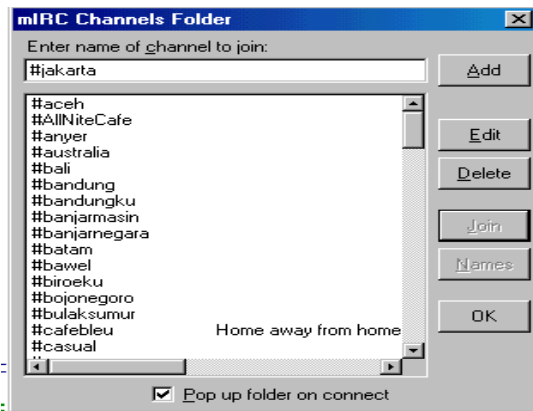
1. Buka software mIRC di komputer anda.
2. Akan muncul windows mIRC setup :



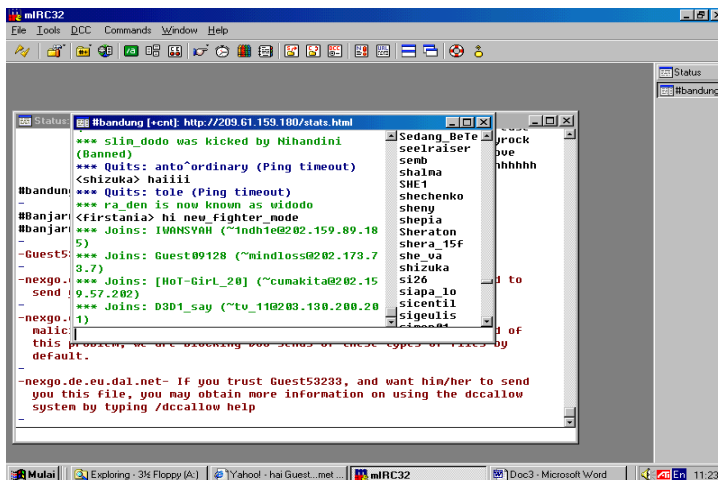
Penjelasan :

- Menu pulldown yang bertuliskan “random US DALner server” dan masih banyak lagi optionnya merupakan nama Irc server yang akan digunakan.
- Full Name : isikan nama lengkap anda disini
- E-Mail Address : isikan E-mail address anda disini
- Nickname : isikan nama panggilan anda
- Alternative : isikan nickname alternative anda disini. Hal ini berfungsi jika nickname yang anda isikan tadi sudah ada yang memakai, maka anda dapat menggunakan alternative ini.

3. Setelah semuanya telah anda isi kemudian click “connect to IRC server” untuk mengconnect diri anda ke server IRC yang anda pilih.
4. Tunggu beberapa saat, kemudian akan muncul channel folders :



5. Pilih channel yang anda inginkan kemudian click join
6. Jika channel yang anda tuju tidak ada didalam listing, anda dapat mengetikkan channel yang anda tuju pada kotak “Enter name of channel to join : “, kemudian langsung saja click join.
7. Kemudian akan tampil window seperti dibawah ini :



8. Berarti anda sudah aktif dan bisa bergabung dengan chatter lainnya yang ada didalam channel dimana anda aktif.
9. Cara anda memulai pembicaraan yaitu anda tinggal men-double click pada nickname yang ingin anda ajak ngobrol, kemudian beri salam pembuka.
10. Jika jendela nickname yang anda ajak ngobrol berganti warna, berarti lawan chatting anda sudah menjawab apa yang anda utarakan.

Istilah-istilah dalam internet :

- *Anonymous FTP* : Sebuah sesi FTP dimana seorang client terkoneksi hanya sebagai pengunjung tamu (bukan pemilik account resmi).
- *AOL* : American On-Line. Salah satu perusahaan internet swasta yang mengoperasikan koneksinya melalui sebuah gateway.
- *Archive*, Bisa : (a) beberapa file yangtelah digabung menjadi satu file, atau (b) situs FTP yang menyimpan file atau program dalam jumlah yang banyak.
- *ARPANET* : Advanced Research Projects Administration Network. Salah satu nama badan jaringan tempat asal mulanya internet.
- *Bandwidth* : jumlah data yang dapat di trasfer melalui jaringan dalam jangka waktu tertentu. Bandwidth biasanya ditentukan dalam megabytes per second (mb/s).
- *Beta testing* : sebuah software yang dapat di download dari internet dimana software tersebut masih dalam tahap pengembangan dan mungkin masih terdapat *bugs* (kesalahan kode pemrograman) yang dapat berakibat programnya tidak dapat dijalankan. Disarankan untuk tidak menggunakan software beta, kecuali anda seorang *netter*/pengguna internet berpengalaman.
- *Browser* : singkatan dari web browser. Sebuah program yang digunakan untuk mengakses worls wide web, dan fasilitas lainnya.
- *Channel* : tempat bertemu di miRC dimana sebuah grup yang terdiri dari beberapa orang dapat mengobrol bersama.
- *Cookies* : suatu mekanisme yang dipakai dalam koneksi oleh komputer server untuk menyimpan dan mengambil informasi yang terdapat pada komputer klien
- *Cracker* : seseorang yang memaksa masuk ke dalam sistem jaringan resmi milik orang lain, yang biasanya dilakukan dengan mencoba kata password.
- *Download* : istilah ini memiliki dua arti yang berbeda. Definisi yang tepat adalah mentransfer file dari komputer server ke komputer client dengan menggunakan program ftp. Tetapi kadang-kadang pengguna internet mengatakan downloading untuk menjelaskan proses pengambilan file dari server di internet dengan menggunakan metode macam-macam (seperti : copy, save as, dll)
- *Firewall* : hardware dan software untuk mencegah perusakan sistem keamanan (seperti pencurian data dan virus) pada sebuah LAN. Komputer pada sebuah LAN berkomunikasi dengan dunia luar (internet) melalui firewall.
- *Flame* : pesan yang isinya menghina dan bermusuhan, yang dikirim melalui internet (biasanya lewat email atau newsgroup).
- *Freeware* : software/program yang dapat anda download dan pakai secara gratis.

- *Gateway* : peralatan atau hardware yang memungkinkan informasi untuk berpindah diantara dua jaringan komputer yang berbeda.
- *Homepage* : halaman awal (pertama) pada sebuah situs web. Homepage biasanya berisi beberapa link ke bagian penting lainnya dari sebuah situs web. Istilah homepage juga dipakai untuk menjelaskan halaman web pribadi/perorangan sebagai “rumah” mereka di dunia web.
- *HTML* : HyperText Markup Language, yaitu bahasa program yang dipergunakan untuk membuat situs web
- *Hyperlink* : teks yang dapat di klik untuk mengakses dokumen yang lain (atau bagian lain pada dokumen yang sama) dan biasanya ditandai dengan garis bawah.
- *IRC* : Internet Relay Chat. Program untuk ngobrol di internet.
- *ISP* : Internet Service Provider, yaitu perusahaan yang menyediakan jasa layanan koneksi ke internet.
- *Kbps* : Kilobyte per second (1024 bits per second). Kecepatan per unit dari data yang dapat di transfer.
- *Login name* : Nama login digunakan oleh software dial-up untuk memeriksa anda agar dapat terhubung ke jaringan ISP pada awal koneksi.
- *Mailing list* : daftar beberapa alamat email yang digabung menjadi satu alamat email (untuk mempermudah proses pengiriman pesan).
- *Netiquette* : net etiquette (etika berinternet). Kumpulan peraturan, sopan santun dan ketentuan yang diterapkan sehingga tercipta keteraturan dalam bersosialisasi melalui internet
- *Netter* : pengguna internet yang sudah mahir
- *Newbie* : pendatang (pengguna)baru di dunia internet.
- *Newsgroup* : suatu grup yang mendiskusikan topik yang sama
- *Off-line* : memutuskan koneksi dari internet (atau jaringan komputer lainnya).
- *On-line* : tersambung/terkoneksi ke internet (atau jaringan komputer lainnya).
- *POP* : Post Office Protocol. Protokol untuk mengurus penyimpanan pesan email pada ISP hingga anda siap untuk membacanya.
- *Router* : paket hardware/software yang memutuskan jaringan (bagian jaringan) mana yang harus dilalui oleh “kotak” informasi.
- *Shareware* : software yang dapat di download dan dicoba sebelum anda membelinya. Jika anda suka, anda tinggal membayar biaya registrasi ke si pembuat software.
- *SMTP* : Simple Mail Transfer Protocol. Salah satu protokol yang terlibat dalam proses pertukaran email.

- *Spam* : istilah di internet untuk menjelaskan segala macam pesan atau berita menjengkelkan, seperti : email tak penting, iklan yang tidak diminta, email berantai, iklan di newsgroup dan sebagainya.
- *Upload* : mentransfer satu dokumen atau lebih dari komputer anda ke komputer server. Contoh yaitu pada saat anda mentransfer halaman web.
- *URL* : Uniform Resource Locator, sistem penamaan alamat situs web.
- *Warez* : software bajakan.
- *Web site* : situs web. Kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan yang lain.
- *WWW* : World Wide Web, yaitu salah satu cara agar dapat saling bertukar informasi di internet.
- *Yahoo* : Yet Another Hierarchically Organized Oracle. Salah satu nama web search engine yang terkenal.