

**STANDAR KOMPETENSI & KOMPETENSI DASAR****Kelas 11 Semester 1**

1. Menggunakan internet untuk keperluan informasi dan komunikasi
  - 1.1 Menjelaskan berbagai perangkat keras dan fungsinya untuk keperluan akses Internet
  - 1.2 Mendeskripsikan cara akses Internet
  - 1.3 Mempraktikkan akses Internet
  - 1.4 Menggunakan web browser untuk memperoleh, menyimpan, dan mencetak informasi
  - 1.5 Menggunakan e-mail untuk keperluan informasi dan komunikasi

**KOMPETENSI**

- ~ Siswa dapat memahami sistem jaringan dan fungsinya untuk keperluan informasi dan komunikasi
- ~ Siswa dapat menggunakan fasilitas internet untuk keperluan informasi dan

Dunia komputer kaya akan informasi dan sering dibutuhkan pemindahan informasi dari satu tempat ke tempat lain, sehingga dikenal sistem komunikasi data. Data akan ditransmisikan dari satu tempat ke tempat lain yang membutuhkan. Dalam sistem transmisi data terdapat 2 kategori yaitu Off-line dan On-line.

Sistem Transmisi Off-line, merupakan transmisi data tidak langsung ke komputer melainkan ditulis dulu melalui peralatan penyimpanan. Hal ini disebabkan tidak adanya komputer yang dihubungkan langsung pada lokasi dimana data dikirimkan. Contohnya : transmisi dengan cara penyimpanan data melalui disket, CD, flashdisk, dll.

Sistem Transmisi On-line, merupakan transmisi data yang mengarah langsung ke komputer dengan diatur oleh komputer. Hal ini disebabkan oleh adanya komputer yang dihubungkan langsung pada lokasi dimana data dikirimkan. Contohnya : komunikasi data melalui jaringan (LAN dan Internet)

Kecepatan pengiriman data ditentukan oleh beberapa faktor, terutama faktor media pengirimannya seperti kabel, udara, serat optik, dll.

Seiring dengan berkembangnya dunia informasi dan komunikasi, pemakaian komputer perorangan banyak mempunyai kelemahan, terutama pada penggabungan informasi. Karena itu, dikembangkan sebuah sistem jaringan komputer yang memungkinkan terciptanya interkoneksi komputer.

### **1. PENGERTIAN JARINGAN KOMPUTER**

Jaringan Komputer adalah sebuah kumpulan komputer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar data dan informasi, mencetak pada printer yang sama, dan bersama-sama menggunakan hardware/software yang terhubung dengan jaringan.

Suatu sistem jaringan komputer agar dapat berfungsi minimal dibutuhkan 3 (tiga) komponen dasar, yaitu :

#### **1) Host atau Node (simpul)**

Node merupakan sistem komputer utama jaringan, berupa komputer yang dapat diakses oleh pemakai. Agar komputer dapat terhubung dalam jaringan, maka pada CPU harus terpasang peralatan tambahan berupa Network Interface Card (NIC) atau LAN Card, dan secara umum disebut Ethernet.

#### **2) Link (Saluran)**

Link merupakan media penghubung antar komputer yang satu dengan yang lain. Media saluran yang biasanya dipakai pada jaringan dalam skala kecil adalah kabel LAN.

#### **3) Software (Perangkat Lunak / Program)**

Program komputer merupakan komponen paling penting pada jaringan yang berfungsi mengelola antar node sehingga dapat saling berhubungan.

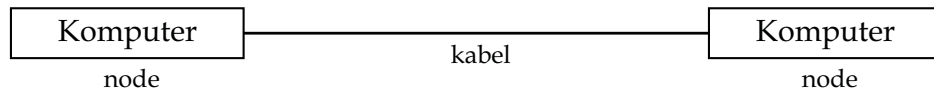
Hubungan dalam jaringan komputer dapat diterapkan pada 2 (dua) buah komputer atau lebih. **Bentuk struktur jaringan** komputer disesuaikan dengan **jumlah komputer** dan **jenis topologi** yang digunakan.

**Topologi jaringan** adalah struktur jaringan untuk mengidentifikasi cara bagaimana node di dalam jaringan saling berhubungan.

Terdapat beberapa jenis topologi jaringan yang digunakan dalam menghubungkan antar komputer, tetapi yang umumnya dipakai antara lain :

❖ **Topologi Point to Point**

Jaringan dengan topologi point to point biasanya dipakai untuk menghubungkan 2 komputer (Gambar 51).

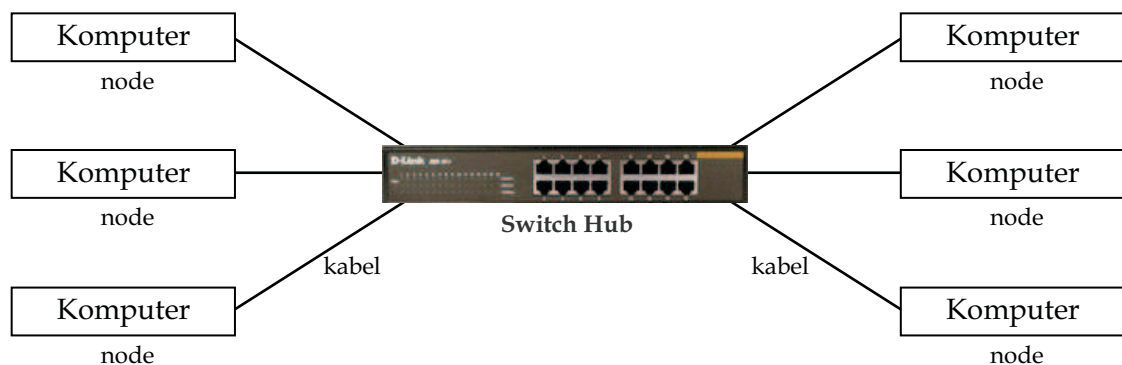


Gambar 51. Jaringan dengan Topologi Point to Point

Contoh penggunaan topologi point to point adalah di dalam rumah yang mempunyai 2 komputer, atau antar komputer yang berdekatan.

❖ **Topologi Star**

Topologi Star merupakan jaringan yang menghubungkan tiap komputer pada sistem jaringan dengan menggunakan alat penghubung terpusat atau **Switch Hub** (Gambar 52).



Gambar 52. Jaringan dengan Topologi Star

Jaringan dengan topologi star biasanya dipakai untuk menghubungkan 3 komputer atau lebih yang biasanya digunakan di perkantoran ataupun laboratorium komputer sekolah.

## 2. JENIS-JENIS JARINGAN KOMPUTER

Beberapa jenis jaringan komputer antara lain :

### A. Local Area Network (LAN)

Local Area Network (LAN), merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung, sekolah atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan workstation untuk memakai bersama sumberdaya (misalnya printer) dan saling bertukar informasi.

### B. Wide Area Network (WAN)

Wide Area Network (WAN), jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara bahkan benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program-program (aplikasi) pemakai. Misalnya jaringan Perbankan.

### C. Jaringan Tanpa Kabel

Jaringan tanpa kabel merupakan suatu solusi terhadap komunikasi yang tidak bisa dilakukan dengan jaringan yang menggunakan kabel. Misalnya orang yang ingin mendapat informasi atau melakukan komunikasi walaupun sedang berada di atas mobil atau pesawat terbang. Saat ini jaringan tanpa kabel sudah marak digunakan dengan memanfaatkan jasa satelit dan mampu memberikan kecepatan akses yang lebih cepat dibandingkan dengan jaringan yang menggunakan kabel. Misalnya HP.

### D. Internet

Sebenarnya terdapat banyak jaringan di dunia yang menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang berbeda-beda. Orang yang terhubung ke jaringan sering berharap untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain yang terhubung ke jaringan lainnya. Keinginan seperti ini memerlukan hubungan antar jaringan yang seringkali tidak kompatibel dan berbeda. Untuk melakukan hal ini diperlukan sebuah mesin yang disebut gateway guna melakukan hubungan dan melaksanakan terjemahan yang diperlukan, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Kumpulan jaringan yang terinterkoneksi inilah yang disebut dengan internet.

## 3. MEDIA TRANSMISI DATA

Transmisi data merupakan proses pengiriman data dari satu sumber ke penerima data. Beberapa media yang dapat digunakan sebagai channel (jalur transmisi) antara lain :

#### - Kabel

Kabel digunakan bila sumber data dan penerima tidak terlalu jauh jaraknya dan dalam area tidak terlalu luas. Contoh : jaringan komputer di rumah, kantor, sekolah, dll.

#### - Serat Optik

Serat optik terbuat dari serabut-serabut kaca sebesar diameter rambut dan mempunyai kecepatan pengiriman data hingga 10 kali lebih besar dari kabel.

#### - Microwave

Microwave merupakan gelombang radio frekuensi tinggi yang dipancarkan dari stasiun ke stasiun yang lain dengan sifat tidak boleh terhalang. Biasanya digunakan untuk jarak yang tidak terlalu jauh (30 – 50 km) dan diperlukan stasiun relay untuk memperkuat signal. Contoh : informasi melalui radio.

#### - Satelit

Satelit digunakan untuk transmisi data jarak jauh. Satelit akan menerima signal yang dikirim dari stasiun microwave di bumi dan mengirimkannya kembali ke stasiun bumi lainnya. Satelit berfungsi sebagai stasiun relay di luar angkasa yang dapat menjangkau 40% permukaan bumi. Untuk menjangkau seluruh permukaan bumi diperlukan 3 satelit. Contoh : informasi melalui televisi.

## 4. MANFAAT JARINGAN KOMPUTER

Manfaat jaringan komputer yang memungkinkan beberapa komputer dapat saling berhubungan antara lain :

#### - Penggunaan sumberdaya komputer secara bersama-sama

Beberapa perusahaan, rumah, atau sekolah, biasanya mempunyai sumberdaya komputer yang terbatas sehingga diperlukan penggunaan sumberdaya tersebut secara bersama-sama. Dengan adanya jaringan komputer, pemakaian sumber daya tersebut secara bersama-sama dapat diatur secara efisien. Contoh sumber daya komputer antara lain : Printer, CDROM, Hardisk, dan lain-lain.

- **Efisiensi waktu**

Dengan adanya jaringan komputer, data dapat diterima dan dikirim dengan cepat tanpa harus meninggalkan tempat bekerja.

- **Reliabilitas tinggi**

Melalui jaringan, keamanan file yang tersimpan lebih terjamin karena file dapat disimpan ke beberapa komputer.

- **Tidak tergantung pada satu jenis komputer**

Dengan adanya jaringan komputer, segala merk komputer dan program komputer yang berbeda tetap dapat dijalankan dan saling terhubung. Dengan demikian, komputer yang ada dengan jenis dan program yang berbeda tetap dapat digunakan.

## 5. INTERNET

Interconnected Network atau yang lebih populer dengan sebutan Internet merupakan sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan sekumpulan jaringan komputer menggunakan jaringan komunikasi yang ada di seluruh dunia. Internet adalah kumpulan jaringan komputer (global) dari berbagai macam jaringan komputer termasuk komputer pribadi, yang dapat berkomunikasi satu sama lain.

Internet telah mengubah wajah komunikasi dunia yang sejak lama didominasi oleh perangkat digital non-komputer (telegram, telepon, fax) menjadi komunikasi komputer yang global. Dengan internet, maka dimanapun kita berada dapat berhubungan satu sama lainnya dengan perangkat komputer tanpa dibatasi lagi oleh ruang dan waktu.

Internet merupakan kumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs-situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia.

### Sejarah Internet

Awalnya Internet lahir untuk suatu keperluan militer Amerika Serikat. Pada awal tahun 1969 Advanced Research Project Agency (ARPA) dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat, membuat suatu eksperimen jaringan yang diberi nama ARPAnet untuk mendukung keperluan penelitian (riset) kalangan militer. Tetapi dalam perkembangan selanjutnya jaringan ini dipergunakan untuk keperluan riset perguruan tinggi, yang dimulai dengan University of California, Stanford Research Institute dan University of Utah.

Pada awalnya, internet hanya menawarkan layanan berbasis teks, meliputi remote access, email / messaging, maupun diskusi melalui newsgroup (Usenet). Layanan berbasis grafis seperti World Wide Web (WWW) saat itu masih belum ada. Yang ada hanyalah layanan yang disebut Gopher yang dalam beberapa hal mirip seperti web yang kita kenal saat ini, kecuali sistem kerjanya yang masih berbasis teks.

Kemajuan berarti dicapai pada tahun 1990 ketika World Wide Web mulai dikembangkan oleh CERN (Laboratorium Fisika Partikel di Swiss). Namun demikian, WWW browser yang pertama baru lahir dua tahun kemudian, tepatnya pada tahun 1992 dengan nama Viola. Tentu saja web browser yang pertama ini masih sangat sederhana, tidak secanggih browser modern yang kita gunakan saat ini.

Penggunaan internet secara komersial dimulai pada tahun 1994 dipelopori oleh perusahaan Pizza Hut, dan Internet Banking pertama kali diaplikasikan oleh First Virtual. Setahun kemudian, CompuServe, America Online, dan Prodigy mulai memberikan layanan akses ke Internet bagi masyarakat umum. Sementara itu, masyarakat Indonesia baru bisa menikmati layanan Internet komersial pada sekitar tahun 1994.

## 6. AKSES KE INTERNET

Untuk bisa saling berhubungan dan berkomunikasi menggunakan akses internet, syarat-syarat yang perlu dipenuhi antara lain :

- **Komputer**, sebagai peralatan utama untuk akses internet.
- **Modem**, sebagai peralatan penghubung ke jaringan telepon. Modem berfungsi merubah sinyal digital dari PC menjadi sinyal analog.
- **Media Koneksi**, umumnya berupa jaringan kabel telepon
- **Tergabung dengan ISP** (*Internet Service Provider*), merupakan penyelenggara jasa Internet (Telkomnet, Indosatnet, CBNnet, dll)
- **Software Internet**, merupakan program yang diperlukan untuk akses internet atau istilah umumnya yaitu **Web Browser**. Contohnya : Internet Explorer, Netscape, Opera, FireFox, Flock.

Untuk bisa saling berhubungan dan berkomunikasi, akses internet membutuhkan sebuah Protokol Standar. Protokol standar akses internet merupakan standar komunikasi pengiriman dan penerimaan yang telah disepakati sebagai syarat untuk melakukan komunikasi melalui jaringan internet. Protokol standar yang digunakan saat ini antara lain :

- **TCP/IP** (Transmission Control Protocol / Internet Protocol)  
TCP/IP digunakan pada komputer yang terhubung ke jaringan Internet melalui kabel telepon. Pada awalnya, protokol ini mempunyai kecepatan sekitar 128 kbps (kilobyte per second). Seiring perkembangan teknologi sekarang ini, protokol ini mempunyai kecepatan hingga 3 mbps (contohnya : Telkom Speedy).
- **WAP** (Wireless Application Protocol)  
WAP dikembangkan untuk aplikasi tanpa kabel (wireless) dengan memanfaatkan telepon seluler (HP). WAP bekerja dalam modus teks dengan kecepatan sekitar 9,6 kbps.
- **GPRS** (General Packet Radio Service)  
GPRS dikembangkan untuk aplikasi tanpa kabel dan merupakan salah satu standar komunikasi wireless. Dibandingkan dengan protokol WAP, GPRS memiliki kelebihan dalam kecepatannya yang mencapai lebih dari 115 kbps serta adanya dukungan aplikasi yang lebih luas, termasuk aplikasi grafis dan multimedia.

## 7. APLIKASI INTERNET

Internet mengacu kepada istilah untuk menyebut sebuah jaringan dan bukannya suatu aplikasi tertentu, oleh karena itu internet tidak mempunyai manfaat apa-apa tanpa adanya aplikasi yang sesuai. Internet menyediakan beragam aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan.

Beberapa contoh aplikasi yang sering dimanfaatkan oleh pengguna internet antara lain : WWW (World Wide Web), Search Engine, Electronic Mail, Attach File, File Transfer Protocol (FTP), Chatting.

### A. WWW (World Wide Web)

Dewasa ini, WWW atau yang sering disebut sebagai 'web' saja adalah merupakan aplikasi internet yang paling populer. Demikian populernya hingga banyak orang yang keliru mengidentikkan web dengan internet.

Secara teknis, web (atau biasa disebut situs) adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet webserver dipresentasikan dalam bentuk hypertext.

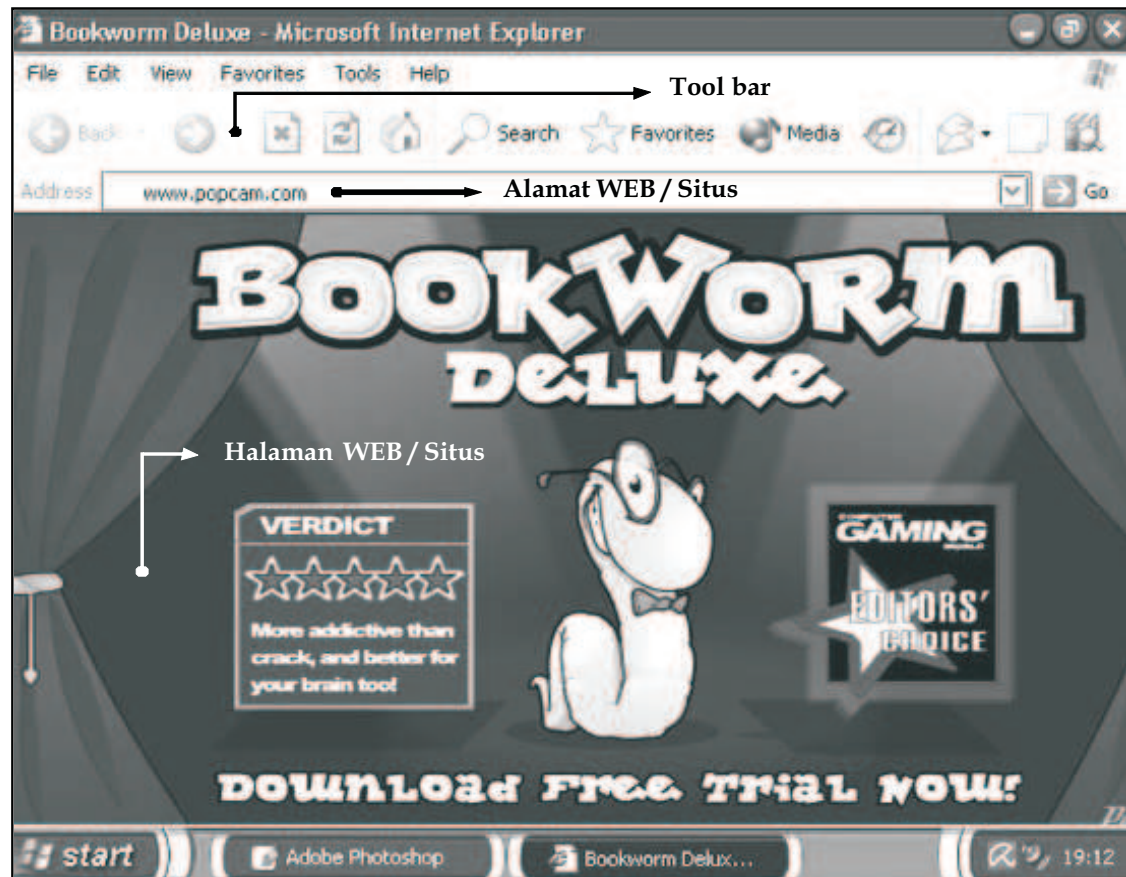
Informasi di web dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format HTML (Hypertext Markup Language). Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis, suara, dan objek multimedia lainnya.



Web dapat diakses oleh perangkat lunak web client yang secara populer disebut sebagai browser. Browser membaca halaman-halaman web yang tersimpan dalam webserver melalui protokol yang disebut **HTTP** (Hypertext Transfer Protocol).






Beberapa perangkat lunak browser yang cukup populer dan digunakan secara meluas, antara lain : Microsoft Internet Explorer, Netscape, dan Opera.

Microsoft Internet Explorer merupakan perangkat lunak browser bagian dari Sistem Operasi Windows yang paling banyak digunakan oleh pengguna internet, seperti tampak pada Gambar 53.



Gambar 53. Tampilan Program Internet Explorer

Fungsi beberapa ikon di Toolbar standar Internet Explorer antara lain :

-  Back kembali ke halaman sebelumnya
-  Forward menuju ke halaman berikutnya
-  Stop membatalkan browsing
-  Refresh mengulang browsing yang gagal dengan alamat yang sama
-  Home kembali ke tampilan pertama

Sebagai dokumen hypertext, dokumen-dokumen di web dapat memiliki link (sambungan) dengan dokumen lain, baik yang tersimpan dalam webserver yang sama maupun di webserver lainnya. Link memudahkan para pengakses web berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya, dan 'berkelana' dari satu server ke server lain.

Kegiatan **penelusuran halaman web** ini biasa diistilahkan sebagai **browsing**, ada juga yang menyebutnya sebagai **surfing** (berselancar).

Beberapa kategori nama web / situs antara lain :

- .com : situs perusahaan komersial
- .edu : situs pendidikan
- .org : situs organisasi
- .go : situs pemerintahan
- .net : situs jaringan

Beberapa contoh Kode Negara pada nama web / situs antara lain :

- .id : Indonesia  
Misalnya : [www.ri.go.id](http://www.ri.go.id) (situs pemerintahan negara RI)  
[www.sctv.co.id](http://www.sctv.co.id) (situs salah satu televisi swasta di Indonesia)  
[www.republika.co.id](http://www.republika.co.id) (situs salah satu media cetak di Indonesia)
- .jp : Jepang
- .uk : Inggris
- .us : Amerika

## B. Search Engine (Mesin Pencari)

Untuk memudahkan penelusuran halaman web, terutama untuk menemukan halaman yang memuat topik-topik yang spesifik, maka para pengakses web dapat menggunakan suatu search engine (mesin pencari). Penelusuran berdasarkan search engine dilakukan berdasarkan kata kunci (keyword) yang kemudian akan dicocokkan oleh search engine dengan database (basis data) miliknya.

Fasilitas Search Engine yang digunakan antara lain adalah Google ([www.google.com](http://www.google.com)) dan Yahoo ([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)), Altavista ([www.altavista.com](http://www.altavista.com)), dan lain-lain.

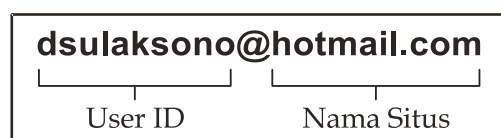
## C. Electronic Mail (e-mail)

E-mail atau surat elektronik adalah aplikasi yang memungkinkan para pengguna internet untuk saling berkirim pesan melalui alamat elektronik di internet.

E-mail merupakan fasilitas di internet untuk surat menyurat seperti layaknya surat menyurat pada jasa Pos. Untuk dapat menggunakan fasilitas di e-mail, terlebih dahulu harus memiliki account dengan cara mendaftar untuk mendapatkan alamat e-mail di salah satu situs penyedia jasa e-mail.

Beberapa situs penyedia jasa e-mail antara lain : [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com), [plasa.com](http://plasa.com), [www.hotmail.com](http://www.hotmail.com), dan lain-lain.

Bagi pengguna internet yang sudah mendaftarkan diri akan mendapatkan **alamat e-mail** yang terdiri dari **User ID** disertai **nama situs** yang digunakan. Contoh beberapa alamat e-mail misalnya : [didiksulaksono@gmail.com](mailto:didiksulaksono@gmail.com), [hlasrin@yahoo.com](mailto:hlasrin@yahoo.com), [dsuryadi@plasa.com](mailto:dsuryadi@plasa.com).



Para pengguna e-mail memiliki sebuah mailbox (kotak surat) elektronik yang tersimpan dalam suatu mailserver. Suatu mailbox memiliki sebuah alamat sebagai pengenalan agar dapat berhubungan dengan mailbox lainnya, baik dalam bentuk penerimaan maupun pengiriman pesan. Pesan yang diterima akan ditampung dalam mailbox, selanjutnya pemilik mailbox sewaktu-waktu dapat mengecek isinya, menjawab pesan, menghapus, menyunting dan mengirimkan pesan e-mail.



#### **D. Attach File (Mengirimkan Data)**

Attach File (artinya : menyertakan file) adalah fasilitas untuk mengirimkan data atau dokumen (berupa file) melalui e-mail. Artinya, file-file data yang dibuat menggunakan program aplikasi lain (misalnya : dokumen gambar, dokumen Word, dokumen Excel, dll) juga dapat dikirim bersamaan dengan pengiriman e-mail, atau istilahnya melakukan attachment.

#### **E. File Transfer Protocol (FTP)**

FTP adalah fasilitas Internet yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mencari dan mengambil arsip file (download) di suatu server yang terhubung ke Internet pada alamat tertentu yang menyediakan berbagai arsip (file), yang memang diizinkan untuk diambil oleh pengguna lain yang membutuhkannya.

Di samping itu FTP juga dipergunakan untuk meng-upload file materi situs (homepage) sehingga bisa diakses oleh pengguna dari seluruh pelosok dunia.

#### **F. Chatting**

Chatting merupakan fasilitas yang memungkinkan dua orang atau lebih melakukan komunikasi langsung melalui tulisan menggunakan program aplikasi. Program yang banyak digunakan misalnya adalah MIRC dan Yahoo Messenger. Melalui program 'chat', pengguna internet dapat berkomunikasi secara masing-masing atau secara massa yang dapat dilakukan dimana saja di seluruh dunia hanya dalam waktu beberapa detik saja.

### **8. MANFAAT INTERNET**

Dewasa ini, penggunaan internet telah merasuk pada hampir semua aspek kehidupan, baik sosial, ekonomi, pendidikan, hiburan, bahkan keagamaan.

Internet memberikan informasi yang sifatnya mendidik, positif dan bermanfaat bagi umat manusia, tapi juga bisa dijadikan sebagai lahan kejelekan dan kemaksiatan (baca : pornografi), semua tergantung dari pengguna internet dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Beberapa manfaat positif adanya internet antara lain :

#### **- Internet sebagai Sarana Informasi**

Internet dapat menjelajahi dunia dgn tanpa batas. Informasi dari berbagai bidang dengan cepat dapat dicari maupun dikirimkan dalam hitungan detik. Saat ini, semua bidang sudah memanfaatkan akses internet untuk keperluan bidangnya masing-masing.

Misalnya : untuk memasarkan produk ke seluruh dunia, melakukan riset dengan mengakses informasi ke berbagai kota bahkan dunia, mencari kerja bahkan mencari tenaga kerja yang terampil, mencari daftar nama dan harga barang yang dibutuhkan, media berdakwah di bidang keagamaan, dan lain sebagainya.

#### **- Internet sebagai Sarana Komunikasi**

Melalui jasa layanan internet, komunikasi dapat dengan cepat dilakukan. Baik melalui email maupun chatroom, para pengguna internet dapat menjalin komunikasi dengan rekan-rekannya di segala penjuru dunia dalam waktu singkat dan biaya yang relatif murah. Apabila dalam surat menyurat konvensional yang menggunakan jasa pos, sebuah surat bisa menghabiskan waktu berminggu-minggu dalam perjalanan lintas benua, maka sebuah email hanya membutuhkan hitungan detik untuk dapat menjangkau segala sudut dunia.

### - **Internet sebagai Sarana Hiburan**

Internet menawarkan pilihan hiburan yang berlimpah, dari game, lagu, horoscope, dan lain-lain. Dengan memanfaatkan game server, seseorang dapat bermain game bersama lawan dari negara lain melalui jaringan internet. Pecinta musik juga semakin dimanja dengan hadirnya klip-klip MP3 dari lagu-lagu favorit. Bagi yang haus akan informasi dari dunia entertainment, internet adalah surga dengan berlimpahnya situs-situs web para artis, baik nasional maupun internasional.

Di samping manfaat positif dengan adanya internet, terdapat pula sisi negatifnya, antara lain : masih banyaknya situs-situs dgn tujuan provokasi, Situs Porno baik lokal maupun internasional, adanya informasi-informasi yang menyesatkan, adanya situs kekerasan, kekejaman dan bahasa kotor, adanya perjudian, dan lain sebagainya.

## 9. **CYBERCRIME**

Cybercrime adalah bentuk kejahatan yang dilakukan seseorang melalui sarana internet di dunia maya. Cybercrime merupakan perbuatan ilegal menggunakan peralatan komputer dan internet yang menghasilkan dampak kerugian sangat besar namun sulit dibuktikan secara hukum, sehingga mencari orang yang melakukan cybercrime tidaklah mudah.

Beberapa bentuk Cybercrime antara lain :

### - **Hacking**

Usaha memasuki sebuah jaringan dengan maksud mengeksplorasi ataupun mencari kelemahan sistem jaringan. Orang yang melakukan hacking biasa disebut Hacker.

### - **Cracking**

Usaha memasuki secara ilegal sebuah jaringan dengan maksud mencuri, mengubah, atau menghancurkan file yang disimpan pada jaringan tersebut. Orang yang melakukannya disebut Cracker.

Metoda Cracker menyusup ke sebuah jaringan :

- ~ Spoofing : penyusupan dengan cara memalsukan identitas pemakai atau user
- ~ Scanner : menggunakan program yang dapat mendeteksi kelemahan jaringan
- ~ Sniffer : alat yang berfungsi sebagai penganalisis jaringan
- ~ Password Cracker : program untuk membuka password
- ~ Destructive Device : program berupa virus penghancur data

### - **Cyber Sabotage**

Bentuk kejahatan yang dilakukan untuk menimbulkan gangguan atau perusakan data dan program suatu jaringan

### - **Carding**

Kejahatan dengan penipuan kartu kredit yang berupa pemalsuan kartu kredit atas nama orang lain

Selain kejahatan diatas internet juga mempunyai dampak kejahatan yang dapat merusak mental seseorang atau merusak pribadi. Kejahatan tersebut bentuknya menyebarkan informasi-informasi yang tidak layak untuk dipublikasikan antara lain :

### - **Pornografi**

Situs ini banyak merusak mental anak-anak bahkan sampai dengan orang tua.

### - **Perjudian**

Situs ini merupakan perjudian terselubung yang tidak pantas untuk dipublikasikan.

### - **Penipuan**

Bentuk penipuan ini dengan memberikan jebakan-jebakan kepada pengguna internet untuk memberikan rahasia mengenai data pribadinya.