

PENGENALAN LINUX DAN PERANGKAT LUNAK OPEN SOURCE PADA REMAJA DI KELURAHAN SUNGAI LULUT BANJARMASIN TIMUR

Nur Alamsyah, Wagino, dan Muhammad Edya Rosadi
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan
E-mail : alam@fti.uniska-bjm.ac.id

ABSTRAK

Di Indonesia salah satu permasalahan yang timbul dari kemajuan teknologi adalah mengenai legalisasi software, yakni pembajakan *software* komputer. Untuk mengatasi harga *software* yang relatif tinggi, saat ini sudah banyak *software* yang bersifat *open source*, yang memperbolehkan kita untuk menggunakannya dan menggandakannya selama tidak digunakan untuk komersial lainnya maka *software open source* ini gratis untuk digunakan oleh pemilik komputer. Software open source yang banyak digunakan adalah linux dengan turunannya yang terkenal adalah ubuntu. Saat ini sudah banyak perusahaan besar mulai beralih menggunakan software open source di komputer kantornya. Software open source ini sengaja dibuat hampir menyerupai software komersial agar mudah digunakan dan tidak diperlukan adaptasi yang sulit bahkan software open source dinilai lebih aman karena jarang ditemukan virus yang bisa merusak komputer dan data di dalamnya.

Kata Kunci : software, open source, linux.

ABSTRACT

One of technology advances problems in Indonesia is about software legalization, that is piracy of computer software. To solve software high price, now there are many open-source software that permit us to use and clone them, as long as they are not used as commercial, these open source are free to use by computer owner. Open source software which is used mostly is linux with its derivative is ubuntu. At this time, many big companies have used open source software at their offices. This open source need difficult adaptation, in fact this software rate is more safe because virus are rarely to be found which can broke the computer and data.

Keywords : software, open source, linux

PENDAHULUAN

Laporan dari Business Software Alliance menunjukkan bahwa ternyata masih banyak orang yang memakai *software* bajakan di seluruh dunia, tak

terkecuali Indonesia. Nilai pembajakan piranti lunak ini bahkan mencapai triliunan rupiah. Dalam laporan tersebut dikatakan nilai peredaran *software* bajakan di Indonesia mencapai 1,1 miliar dollar Amerika Serikat (AS) atau setara Rp 14,4 triliun. Tingkat peredaran *software* bajakan ini mencapai 84 persen dari *software* yang beredar. Nilai tersebut diperoleh dari penelitian tahun 2015. Artinya, bisa saja pada 2016 ini nilai tersebut sudah berkurang atau malah bertambah jadi lebih besar seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat komputer.

Berdasarkan selular.id, Senin, 17 Juli 2017 pukul 08:29 Google telah berkomitmen dan mencoba selama bertahun-tahun untuk memerangi pembajakan dan pelanggaran hak cipta melalui layanan mesin pencarian miliknya. Setiap tahun, permintaan penghapusan tautan terkait pembajakan ke Google selalu mengalami peningkatan signifikan. Di tahun 2016 saja, perusahaan telah menghapus hingga 914 juta tautan bajakan. Melonjak drastis dari 240 jutaan di tahun 2013 dan 345 juta pada tahun 2014. Tindakan ini merupakan aksi dari laporan permintaan penghapusan link karena pelanggaran hak cipta atau Digital Millenium Copyright Act (DCMA) takedown yang dikirimkan ke Google. Raksasa teknologi tersebut mengklaim telah memenuhi 89,8 persen permintaan yang diajukan, di mana sekitar 20 juta tautan telah lenyap setiap minggu. Google menghapus tautan yang dilaporkan sehingga tidak muncul dalam daftar hasil pencariannya (Selular.ID, 2017).

Gerakan dan upaya memerangi pembajakan software di Indonesia sudah dilakukan oleh berbagai pihak, baik pemerintah atau komunitas-komunitas. Salah satunya adalah komunitas open source dan Linux dengan menyarankan penggunaan software open source yang gratis alih-alih melakukan pembajakan software.

KHALAYAK SASARAN

Khalayak Sasaran pada pengabdian ini kepada para remaja rentang umur 15 s/d 17 tahun di Kelurahan Sungai Lulut Kecamatan Banjarmasin Timur.

Penentuan umur peserta yang masih remaja ini dikarenakan masa-masa tersebut merupakan masa pengenalan dan penggunaan komputer dasar sehingga sangat cocok dalam pengenalan linux dan perangkat lunak *open source* agar kedepannya bisa menggunakan sistem operasi dan perangkat lunak yang berlisensi *open source*.

METODE

Metode kegiatan yang diberikan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “*Pengenalan Linux dan Perangkat Lunak Open Source Pada Remaja di Kelurahan Sungai Lutut Kecamatan Banjarmasin Timur*” menggunakan 3 metode, yaitu:

1. **Tutorial**

Instruktur menjelaskan tentang linux dan perangkat lunak *opensource* dengan menggunakan alat bantu modul, *powerpoint* (presentasi) dan LCD agar peserta dapat lebih mudah memahami isi modul yang diberikan.

2. **Praktek Mandiri**

Setiap peserta melakukan praktek berupa proses instalasi dan pengenalan menu penggunaan sistem operasi linux.

3. **Tanya Jawab**

Peserta dapat langsung bertanya kepada tim pengabdian pada masyarakat yang mendampingi mereka selama kegiatan berlangsung.

FOTO KEGIATAN





KESIMPULAN

Pelatihan “*Pengenalan Linux Dan Open Source Software Pada Remaja Di Kelurahan Sungai Lulut Banjarmasin Timur*” terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai jadwal, dari hasil pelaksanaan kegiatan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Program pelatihan dalam bentuk kegiatan 30 % teori dan 70 % praktek cukup efektif, sehingga peserta dapat melihat langsung di LCD materi dan mendengarkan langsung paparan materi, kemudian dapat mempraktekan langsung ke laptop-laptop yang telah disediakan dan koneksi dengan internet dan bantuan modul yang diberikan pada masing-masing peserta.
2. Para siswa sangat antusias dan senang dalam mengikuti pelatihan Pengenalan Linux Dan Open Source dan pihak sekolah juga berharap dilain waktu bisa belajar lagi dengan materi yang berbeda untuk menambah pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Drs. Ermansjah Djaja, S. M. (2010). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Sinar Grafika.
- H. Mochamad Wahyudi, M. M. (2014). Fenomena Pembajakan Software di Indonesia Hak Intelektual: antara kebutuhan dan pelanggaran hak cipta (HKI). *Program Pascasarjana Magister Ilmu Komputer STMIK Nusa Mandiri*.
- Hendrik. (2003). *Antara Windows dan Linux*. Jakarta: ilmu komputer.com.

- id, S. (2017, Januari 01). *Google jegal 900 Juta Link Bajakan*. Retrieved from [www.selular.id: http://selular.id/news/2017/01/di-2016-google-jegal-900-juta-link-bajakan/](http://www.selular.id/news/2017/01/di-2016-google-jegal-900-juta-link-bajakan/)
- Indonesia, K. N. (2007). *Panduan Pendayagunaan Open Source Software*. Jakarta: Kementerian Negara Riset dan Teknologi dan Yayasan Penggerak Linux Indonesia.
- Intelektual, D. J. (2011). *Buku Panduan Kekayaan Hak Intelektual*. Jakarta: Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.
- Raharja, R. A., Yudianto, A., & Widyantoro, W. (2001). *ADMINISTRASI JARINGAN LINUX*. Jakarta: Open Source Campus Agreement.
- tekno.kompas. (2011, April 15). *Operasi.Pemberantasan.Software.Bajakan.sampai.Banjarmasin*. Retrieved from www.tekno.kompas.com:
<http://tekno.kompas.com/read/2011/04/15/11044981/Operasi.Pemberantasan.Software.Bajakan.sampai.Banjarmasin> akses tgl 17 juli 2017, pukul: 10.00 WITA
- Tekno.Kompas. (2016, Juli senin). *84 Persen Software di Indonesia adalah Bajakan*. Retrieved from Tekno Kompas: akses tgl 16 juli 2017, pukul: 20.00 WITA
<http://tekno.kompas.com/read/2016/07/21/11480047/84.persen.software.di.indonesia.adalah.bajakan> akses tgl 17 juli 2017, pukul: 11.00 WITA
- Utdirartatmo, F. (2008). *Linux Tanpa Partisi*. Jakarta: Andi Publisher.