

Analisis Keamanan Jaringan Wifi Universitas Muhammadiyah

Understanding development and analysis of public policies in Indonesia.

TMJ (Technomedia Journal) merupakan bagian dari Pandawan Incorporation dengan akses bebas dan terbuka, serta didukung oleh Alphabet Incubator. TMJ diterbitkan 2 (dua) kali dalam setahun, pada bulan Februari dan Agustus. Dimana publikasi jurnal ini dapat diartikan sebagai media dokumentasi dan informasi ilmiah yang dapat membantu dosen, mahasiswa dan peneliti dalam mempublikasikan hasil penelitian, opini dan kajian ilmiah kepada komunitas ilmiah yang luas. Publikasi TMJ Volume 4 Nomor 2 memuat 10 makalah yang berkembang di bidang Teknologi Informasi. Diharapkan dapat bermanfaat bagi komunitas ilmiah yang luas.

Praise for Fraud Casebook Lessons from the Bad Side of Business "I have known Mr. Wells for over twenty years. In my opinion, no one in the world knows more about fraud than he does." -W. Steve Albrecht, Associate Dean, Marriott School of Management Brigham Young University, Provo, Utah "This book covers the entire range of fraud that can be encountered in the workplace." -Grant D. Ashley, Vice President for Corporate Security and Surveillance Harrah's Entertainment Inc., Las Vegas, Nevada "I had the pleasure of serving with Mr. Wells when both of us were volunteers for the American Institute of Certified Public Accountants. He knows as much as anyone about how to detect and deter fraud." -James G. Castellano, Chairman, RubinBrown LLP, St. Louis, Missouri "I have worked with Mr. Wells for ten years. His reputation is unsurpassed." -John F. Morrow, Vice President, The New Finance American Institute of Certified Public Accountants, New York, New York "Fraud Casebook is a terrific work. I highly recommend it." -Sherron S. Watkins, a Time magazine "Person of the Year," Houston, Texas "No one has done more for fraud prevention and detection than Mr. Wells and the Association of Certified Fraud Examiners. Their guidance and training proved invaluable to my staff and me in uncovering the WorldCom fraud." -Cynthia Cooper, a Time magazine "Person of the Year," Clinton, Mississippi

Fungsi operasional manajemen sumberdaya manusia yang pertama adalah pengadaan atau perekrutan tenaga kerja bagi keperluan organisasi (Ranupandoyo dan Suad Husnan, 2002). Supaya tenaga kerja yang akan direkrut untuk bekerja pada organisasi sesuai dengan keinginan, maka lebih dulu harus ditentukan standar

sumberdaya manusia sebagai pembandingnya. Standar ini merupakan persyaratan minimum yang harus dipenuhi agar seseorang karyawan bisa menjalankan pekerjaannya dengan baik. Penentuan mutu ini menyangkut masalah: a. Rancangan jabatan. b. Studi terhadap tugas dan kewajiban suatu jabatan untuk menentukan kemampuan karyawan yang diperlukan bagi jabatan tersebut. Studi terhadap isi suatu jabatan untuk menentukan kebutuhan karyawan biasa disebut sebagai "analisis jabatan". Tugas ini dilakukan oleh departemen sumberdaya manusia, tetapi mungkin juga, terutama di perusahaan-perusahaan kecil, harus dilakukan oleh manajer lini. Salah satu manfaat pokok dari analisis jabatan adalah evaluasi jabatan (Ranupandoyo dan Suad Husnan, 2002). Untuk itu, suatu analisis jabatan harus menyertakan analisis situasional dan bertindak sebagai batu penjurur terhadap evaluasi jabatan dengan membentuk kriteria terhadap mana individu harus dievaluasi. Evaluasi jabatan pastilah berhubungan secara langsung dengan aktivitas-aktivitas yang ada di dalam deskripsi jabatan. Karena pekerjaan-pekerjaan yang berbeda mempunyai deskripsi pekerjaan yang berbeda, maka program evaluasi haruslah menyediakan cara yang sistematis untuk mempertimbangkan perbedaan-perbedaan ini dan memastikan evaluasi yang konsisten di seluruh pekerjaan dan karyawan yang mendudukinya (Simamora, 2000).

Hukum Ketenagakerjaan Di Indonesia

Kampus Merdeka Seri 3: Mengenal Risiko Sistem Kampus Merdeka di Masa New Normal

SEBATIK VOL 25 NO 2

Konsep dan Implementasi E-Health

Extreme Programming Explained

Perdagangan Elektronik: Berjualan di Internet

The first edition of "Extreme Programming Explained" is a classic. It won awards for its then-radical ideas for improving small-team development, such as having developers write automated tests for their own code and having the whole team plan weekly. Much has changed in five years. This completely rewritten second edition expands the scope of XP to teams of any size by suggesting a program of continuous improvement based on: five core values consistent with excellence in software development; eleven principles for putting those values into action; and, thirteen primary and eleven corollary practices to help you push development past its current business and technical limitations. Whether you have a small team that is already closely aligned with your customers or a large team in a gigantic or multinational organization, you will find in these pages a wealth of ideas to challenge, inspire, and encourage you and your team

members to substantially improve your software development. Materi dalam buku ini diharapkan akan memberikan informasi dan membuka mata dan pikiran kita akan perkembangan e-commerce yang luar biasa di Indonesia bahkan dunia. Sehingga kita sebagai bagian dari masyarakat dunia akan bisa mengambil manfaat dan ikut menikmati perkembangan tersebut. Pada buku ini terdiri dari 15 (lima belas) bab, yaitu: Bab 1 Pengenalan Konsep Dasar E-Commerce Bab 2 Elemen-Elemen dan Cara Kerja Internet Bab 3 Manfaat dan Perkembangan E-Commerce Bab 4 Infrastruktur E-Commerce Bab 5 Sistem Transaksi E-Commerce Bab 6 Sistem Pembayaran Untuk E-Commerce Bab 7 Strategi Pengembangan E-Commerce Bab 8 Faktor Keberhasilan dan Hambatan E-Commerce Bab 9 Keamanan E-Commerce Bab 10 Supply Chain Management Dalam E-Commerce Bab 11 Tools Internet Marketing Bab 12 Model Bisnis dan Proses Bisnis E-Commerce Bab 13 Solusi dan Keberlanjutan E-Commerce Bab 14 Etika dan Aspek Hukum E-Commerce Bab 15 Model dan Aplikasi E-commerce lainnya

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan merancang ad-blocker agar bisa diterapkan di semua jaringan dan dapat memblokir iklan dari halaman web, situs web apa pun. Dengan memanfaatkan Raspberry Pi yang sering disebut komputer kecil SoC (System on Chip) yang ditanamkan pada perangkat jaringan seperti router. Fungsinya merupakan sebagai pemblokir iklan dengan menggunakan software Pi-Hole yang diterapkan untuk menyaring halaman web yang sudah disetting terlebih dahulu domainnya. Sehingga setiap perangkat yang terhubung pada jaringan yang sudah dipasangkan Raspberry Pi dan sudah disetting sebagai ad-blocker seperti smartphone, laptop, PC maka setiap situs web yang dianggap tidak sesuai dengan yang dilegalkan di jaringan tersebut akan terblokir dan tidak akan ditampilkan pada layar. Namun perangkat Raspberry Pi hanya berfungsi ketika perangkat Anda terhubung ke jaringan tempat Raspberry Pi berjalan. Sehingga lalu lintas jaringan yang menggunakan Raspberry Pi bisa mengurangi latensi dan meningkatkan kecepatan penelusuran browser apa pun dengan memotong data ekstra iklan yang tidak layak untuk ditampilkan di halaman web. User juga dapat memilah situs web yang akan diblokir dan data situs web yang tidak diblokir menggunakan aplikasi Pi-Hole, menonaktifkan blok iklan atas situs web atau laman web tertentu. Buku Konsep dan Implementasi E-health dengan Studi Kasus Sistem Rujukan di Indonesia menjelaskan konsep e-health dan implementasi aplikasi e-health di Indonesia. Selain itu, buku ini juga menjelaskan secara detail tahapan yang diperlukan dalam pengembangan arsitektur aplikasi rujukan. Dalam pengembangan e-health diperlukan juga

pemahaman terkait regulasi dari pemerintah untuk pengembangan e-health dan standar yang digunakan untuk aplikasi e-health. Buku ini juga menjelaskan konsep dasar teknologi terkait e-health serta isu keamanan dan privasi dalam implementasi e-health di cloud. Untuk lebih memahami konsep yang diberikan dalam buku ini, buku ini juga memberikan contoh studi kasus dalam pengembangan aplikasi rujukan dengan menggunakan kerangka TOGAF 9.1.

foreign

Warta ekonomi

The Hacker Playbook 2

Otomasi dan Teknologi Berkembang

Dasar Pemrograman JavaScript: Langkah demi Langkah

Mengenal pembangunan dan analisis kebijakan

Buku ini membahas tentang era New Normal di lingkup Institusi Pendidikan Tinggi erat kaitannya dengan perkembangan teknologi mulai dari sistem perkuliahan maupun sistem pelayanan akademik. Peralihan atau transformasi model pelayanan menjadi gagasan utama dalam perubahan paradigma pengolahan organisasi di era New Normal. Kebijakan Kampus Merdeka yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bertujuan agar perguruan tinggi link dan match dengan dunia kerja. Terbitnya buku ini diharapkan dapat memberikan jawaban bagi setiap permasalahan yang muncul terkait kebijakan Merdeka Belajar. Serta buku yang berisikan garapan Tendik ini juga mengajak masyarakat terus memajukan pendidikan yang lebih baik. Buku ini ditujukan bagi mereka, mahasiswa dan pengembang Java, yang mencoba untuk menggunakan kriptografi dalam aplikasinya dan untuk mereka yang hanya ingin mengetahui apa yang terjadi ketika kriptografi dipakai dalam aplikasi-aplikasi Java. Buku ini memang mengasumsikan bahwa Anda telah familiar dengan Java. Buku ini mendiskusikan JCA, JCE, dan provider Bouncy Castle. Buku ini ditulis untuk memberikan pemahaman dasar untuk Anda tentang bagaimana kriptografi dilakukan dalam Java. Buku ini mencakup pembahasan tentang JCE dan JCA, enkripsi kunci simetris dan asimetris dalam Java, otentikasi pesan, sertifikat digital bagaimana menciptakan implementasi-implementasi Java dengan API yang disediakan oleh provider Bouncy Castle, dengan banyak contoh. Berikut topik-topik bahasan yang disajikan pada buku teks ini: Bab 1. JCA/JCE, dan Provider. Bab 2. Kriptografi Kunci Simetris. Bab 3. Message Digest. MAC, dan HMAC. Bab 4. Kriptografi Kunci Asimetris: RSA. Bab 5. Kriptografi Kunci Asimetris: Diffie-Hellman, El Gamal, dan DSA. Bab 6. Sertifikat.

Provides instructions on how to build low-cost telecommunications infrastructure. Topics covered range from basic radio physics and network design to equipment troubleshooting, a chapter on Voice over IP (VoIP), and a selection of four case studies from networks deployed in Latin America. The text was written and reviewed by a team of experts in the field of long distance wireless networking in urban, rural, and remote areas. Contents: 1) Where to Begin. 2) A Practical Introduction to Radio Physics and Network Design. 4) Antennas & Transmission Lines. 5) Networking Hardware. 6) Network Design.

Security & Monitoring. 7) Solar Power. 8) Building an Outdoor Node. 9) Troubleshooting. 10) Economic Sustainability. 11) Case Studies. See the website translations, including French, Spanish, Portuguese, Italian, Arabic, and others, and additional case studies, training course material, and related information

Internet of Things (IoT) adalah sebuah konsep di mana sebuah objek tertentu memiliki kemampuan untuk mengirimkan data melalui jaringan dan tanpa adanya interaksi dari manusia ke manusia ataupun dari manusia ke perangkat komputer. Jadi singkatnya, IoT akan menjadi teknologi yang memungkinkan segala hal terkoneksi dengan internet, misalnya mengontrol perangkat rumah seperti AC, kulkas, atau kini bisa dilakukan secara remote dari satu perangkat saja. Cakupan pembahasan buku ini adalah :

Bab 1 Konsep Dan Sejarah Internet Of Things
Bab 2 Disiplin Ilmu IoT
Bab 3 Standar IoT
Bab 4 Aplikasi Internet Of Things (IoT)
Bab 5 Perangkat IoT
Bab 6 Arsitektur Dan Organisasi IoT
Bab 7 Jaringan IoT
Bab 8 Smart Grid
Bab 9 Protokol Komunikasi IoT
Bab 10 Implementasi Sensor Pada IoT
Bab 11 Security Dan Privacy Pada IoT
Bab 12 Regulasi Teknologi IoT
Bab 13 Penerapan Internet Of Things Di Berbagai Bidang

Pengantar Teknologi Informasi untuk Bisnis

Pengantar E-Commerce

The Long Tail

Dasar Pemrograman Internet dengan XHTML / CSS / Javascript / DHTML

Fraud Casebook

Analisis Kebijakan Pendidikan

Journal of Information System Engineering and Business Intelligence (JISEBI)

focuses on Information System Engineering and its implementation, Business Intelligence, and its application. JISEBI is an international, peer review, electronic, and open access journal. JISEBI is seeking an original and high-quality manuscript. Information System Engineering is a multidisciplinary approach to all activities in the development and management of information system aiming to achieve organization goals. Business Intelligence (BI) focuses on techniques to transfer raw data into meaningful information for business analysis purposes, such as decision making, identification of new opportunities, and the implementation of business strategy. The goal of BI is to achieve a sustainable competitive advantage for businesses.

Blockchain merupakan sistem penyimpanan data digital berisikan catatan yang terhubung melalui kriptografi. Sistem blockchain dapat dikatakan menyerupai catatan transaksi digital yang terdiri dari banyak server. Berkat teknologi ini, transaksi menjadi lebih jauh lebih mudah karena tidak lagi memerlukan keberadaan perantara. Buku ini membahas tentang :

Bab 1 Pengantar Blockchain
Bab 2 Blockchain Ecosystem
Bab 3 Kriptografi dan Konsensus
Bab 4 Isu Keamanan dan Privacy Dalam Blockchain
Bab 5 Bitcoin Blockchain dan Aplikasi Blockchain Lainnya
Bab 6 Dasar-Dasar Bitcoin
Bab 7 Dasar-Dasar Ethereum
Bab 8 Smart Contracts Dalam Blockchain
Bab 9 Implementasi Blockchain
Bab 10 Kasus Penggunaan Blockchain

Dasar Pemrograman Internet Menggunakan XHTML/CSS/JavaScript/DHTML ini kaya akan contoh. Buku ini dikonsentrasikan pada prinsip-prinsip rekayasa perangkat-lunak yang baik dan menekankan penjelasan program. Bagi pengajar, buku ini menawarkan pembelajaran bertahap yang cocok untuk diberikan di ruang kelas. Bagi pembelajar, buku ini juga dapat dipakai secara mandiri. Bab 1-2 fokus pada XHTML dan teknologi presentasi CSS yang memungkinkan Anda membangun halaman web. Anda akan menguji contoh-contoh aplikasi web pada penjelajah web Internet Explorer dan Mozilla Firefox. Semua contoh ini juga dapat diuji menggunakan penjelajah web seperti Opera, Safari, dan Google Chrome. Bab 3-10 menyajikan delapan bab tentang JavaScript, mencakup statemen kendali, fungsi, array, dan objek. Bab 9 fokus pada objek dan koleksi yang memungkinkan Anda dalam memanipulasi elemen-elemen halaman web menggunakan JavaScript. Bab 10 mendemonstrasikan penanganan event dalam JavaScript, yang memungkinkan Anda dalam merespon interaksi pengguna dengan elemen-elemen halaman web. Bab 3-10 didasarkan pada konsep-konsep XHTML dan CSS yang disajikan pada Bab 1-2. Bab 11-12 dipaparkan untuk mengimplementasikan DHTML, yang merupakan kolaborasi antara XHTML, CSS, dan JavaScript. Bab 11 disajikan untuk menggunakan beberapa filter dalam memberikan efek spesial dan menggabungkan beberapa filter untuk memberikan varietas efek spesial yang lebih besar. Bab ini memodifikasi filter secara dinamis menggunakan DHTML. Bab 12 dimaksudkan untuk memberikan notasi pengikatan data pada DHTML dan menjelaskan bagaimana mengikat data pada elemen-elemen XHTML. Bab ini juga mengimplementasikan pengikatan sebuah table dan elemen-elemen XHTML pada DSOS (data source objects). Kami berharap Anda menikmati dunia aplikasi berbasis web. Setelah Anda membaca buku ini, kami sangat mengharapkan komentar, koreksi, dan saran untuk perbaikan isi. Anda bisa mengalamatkan korespondensi ke rison_siantar@yahoo.co.uk.

Just as a professional athlete doesn't show up without a solid game plan, ethical hackers, IT professionals, and security researchers should not be unprepared, either. The Hacker Playbook provides them their own game plans. Written by a longtime security professional and CEO of Secure Planet, LLC, this step-by-step guide to the "game" of penetration hacking features hands-on examples and helpful advice from the top of the field. Through a series of football-style "plays," this straightforward guide gets to the root of many of the roadblocks people may face while penetration testing—including attacking different types of networks, pivoting through security controls, privilege escalation, and evading antivirus software. From "Pregame" research to "The Drive" and "The Lateral Pass," the practical plays listed can be read in order or referenced as needed. Either way, the valuable advice within will put you in the mindset of a penetration tester of a Fortune 500 company, regardless of your career or level of experience. This second version of The Hacker Playbook takes all the best "plays" from the original book and incorporates the latest attacks, tools, and lessons learned.

Double the content compared to its predecessor, this guide further outlines building a lab, walks through test cases for attacks, and provides more customized code. Whether you're downing energy drinks while desperately looking for an exploit, or preparing for an exciting new job in IT security, this guide is an essential part of any ethical hacker's library-so there's no reason not to get in the game.

Pemrograman Javascript: Teori Dan Implementasi

A Practical Guide to Planning and Building

Dasar-Dasar Teknologi Internet of Things (IoT)

TMJ (Technomedia Journal) Vol. 4 No.2 Februari 2020

Bibliographic Guide to Government Publications

Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran

Teknologi internet sudah tidak asing lagi bagi beberapa pengusaha dan pelaku bisnis.

Saat ini para pengusaha sudah banyak yang memanfaatkan media internet sebagai sarana penginformasian produk yang dijual, hal tersebut dilakukan semata-mata agar produknya dapat dikenal di semua kalangan masyarakat, mengingat dunia maya tidak mengenal batasan ruang dan waktu. Hal ini membuktikan bahwa teknologi internet sangatlah berperan penting bagi kemajuan dan perkembangan dunia bisnis dalam persaingan.

Buku teks komputer umumnya penuh teori, formula matematika, dan contoh abstrak dari kode pemrograman. Buku ini, di sisi lain, berkonsentrasi pada teknik-teknik penjelasan berdasarkan pemecahan kasus. Buku ini menghindari pembuktian kompleks dan kerumitan matematik. Banyak buku algoritma dan struktur data yang telah beredar, namun yang terjadi justru pembaca tenggelam pada kerumitan teori yang membingungkan. Setiap bab pada buku ini menawarkan materi untuk mengilustrasikan hubungan langsung antara teori dan aplikasi riil di dunia nyata. Pendekatan soal & penyelesaian dipakai untuk mendemonstrasikan dan mengilustrasikan pelbagai permasalahan dunia nyata dan solusinya. Tujuan utama dari buku ini adalah memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk memperbaiki keterampilan pemrograman C++ dalam mengimplementasikan pelbagai algoritma dan struktur data untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam sains dan keteknikan. Dengan mengembangkan kode program yang diberikan, buku ini bisa dipakai menjadi tonggak bagi pembelajar untuk mengeksplorasi struktur data terapan. Berikut merupakan topik bahasan yang dirangkum pada buku ini: Bab 1. Fungsi Bab 2. File Bab 3. Array Bab 4. Pointer dan Referensi Bab 5. String dan Vektor Bab 6. Struktur dan Kelas Bab 7. Fungsi Lanjut Bab 8. Pewarisan Bab 9. Polimorfisme Bab 10. Fungsi dan Kelas Spesial Bab 11. Pewarisan Lanjut Bab 12. Penanganan Eksepsi Bab 13. Aliran Bab 14. Template Bab 15. Array untuk Pengurutan, Antrian, dan Tumpukan Bab 16. Senarai Berantai Bab 17. Rekursi Bab 18. Pohon Bab 19. Tabel Hash Bab 20. Standard Template Library (STL)

Otomasi ada di mana-mana, dan penetrasi serta kecanggihannya meningkat. Kecerdasan buatan diharapkan akan sangat memperluas kemampuan robot dansistem otomatis untuk belajar, menggabungkan fungsi kerja dan berpikir di luar kotak. Robotika dan teknologi kognitif terus menggantikan semakin banyak fungsi bisnis rutin yang sebelumnya ditangani oleh manusia. Teknologi yang muncul termasuk berbagai teknologi seperti teknologi pendidikan, teknologi informasi, nanoteknologi, bioteknologi, ilmu kognitif,

psikoteknologi, robot, dan kecerdasan buatan. Saat robotika dan kecerdasan buatan berkembang lebih jauh, bahkan banyak pekerjaan terampil mungkin terancam. Teknologi seperti pembelajaran mesin pada akhirnya memungkinkan komputer melakukan banyak pekerjaan berbasis pengetahuan yang membutuhkan pendidikan yang signifikan. Peningkatan pesat dalam jumlah konsumen yang memilih Internet sebagai media proyek belanja memiliki pertumbuhan yang besar dalam penjualan dunia maya. Perdagangan elektronik (e-commerce) dan bisnis virtual terkait memberikan peluang besar bagi banyak orang, sehingga para manajer terkemuka meninjau kembali model bisnis mereka untuk keberlanjutan dan memodifikasi strategi untuk sepenuhnya merangkul potensi Perdagangan elektronik (e-commerce). Demikian juga, para peneliti menunjukkan upaya konsisten untuk mengembangkan model yang dapat menangkap dan menjelaskan fenomena perdagangan elektronik tersebut. Mempertimbangkan tren Perdagangan elektronik (e-commerce), faktor pendorong perilaku konsumen di pasar daring perlu dipahami secara lebih menyeluruh. Buku ini berupaya untuk meningkatkan pemahaman tentang Perdagangan elektronik (e-commerce) melalui analisis dan studi terintegrasi dari bidang sistem informasi (SI) dan manajemen pemasaran untuk UMKM. Buku ini membahas : Bab 1 Perdagangan Elektronik dan Perkembangannya Bab 2 Model-Model Perdagangan Elektronik di Internet Bab 3 Model dan Strategi Pemasaran di Internet Bab 4 Model Transaksi Keuangan Perdagangan Elektronik Bab 5 Aplikasi dan Infrastruktur Perdagangan Elektronik Bab 6 Perilaku Konsumen Pada Perdagangan Elektronik Bab 7 Komunikasi Pemasaran pada Perdagangan Elektronik Bab 8 E-Commerce dan UMKM Bab 9 Sistem Keamanan pada Perdagangan Elektronik Bab 10 Perlindungan Konsumen pada Perdagangan Elektronik

Volume 3 Number 1, April 2017

Monograf. Tingkat Kesiapan Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Serangan Cyber Crime

Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence

MATLAB Untuk Pembelajaran dan Riset Sinyal Digital

Embrace Change

DESAIN INTERIOR

Di era perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat ini, permasalahan tentang masalah keamanan komputer khususnya dalam aspek keamanan data dan informasi menjadi issue yang sangat penting dan krusial. "information-based society", menyebabkan nilai informasi menjadi sangat penting dan menuntut kemampuan untuk mengakses dan menyediakan serta menjaga informasi secara tepat cepat dan akurat menjadi sangat esensial bagi sebuah organisasi. Dalam keamanan komputer terdapat 3 teknik yang biasa digunakan, yaitu teknik kriptografi, teknik steganografi dan teknik watermaiking. Steganografi berasal dari bahasa Yunani, yang berarti tulisan yang tertutup atau tersamar, dalam arti lain dapat dikatakan sebagai cara komunikasi yang dilakukan dengan cara menyembunyikan pesan. Pada implementasinya teknik steganografi dapat dilakukan dengan cara menyisipkan pesan rahasia kedalam semua file gambar (citra digital), suara (audio) dan video. Buku ini menjelaskan secara teoritis, analisis dan praktis tentang implementasi teknik steganografi dengan menggunakan file gambar (citra digital) sebagai wadah penampung pesan rahasia, dimana pesan yang di sembunyikan dapat berupa pesan teks dan pesan dalam bentuk gambar. Selain itu dalam buku ini juga menjelaskan cara membuat aplikasi steganografi tersebut secara

detail dan lengkap.

Analisis Celah Keamanan Jaringan Komputer dengan Menggunakan Raspberry PiCV Jejak (Jejak Publisher)

Buku ini ditulis untuk mengupas mengenai hukum ketenagakerjaan di Indonesia secara komprehensif dengan fokus mengenai: negara hukum; sifat hakikat hukum ketenagakerjaan; unsur-unsur hukum ketenagakerjaan; hukum perjanjian kerja; politik hukum ketenagakerjaan di Indonesia; penegakan hukum ketenagakerjaan; Hukum hubungan industrial; hukum pengupahan; hak kesehatan ketenagakerjaan; dan kementerian ketenagakerjaan Buku persembahan penerbit PrenadaMediaGroup Revolusi Industri Keempat mewakili perubahan mendasar dalam cara kita hidup, bekerja dan berhubungan satu sama lain. Ini adalah babak baru dalam pengembangan manusia, yang dimungkinkan oleh kemajuan teknologi luar biasa yang sepadan dengan revolusi industri pertama, kedua dan ketiga. Kemajuan ini menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologis dengan cara yang menciptakan janji besar dan potensi bahaya. Kecepatan, luas dan kedalaman revolusi ini memaksa kita untuk memikirkan kembali bagaimana negara berkembang, bagaimana organisasi menciptakan nilai dan bahkan apa artinya menjadi manusia. Kecerdasan buatan saat ini dikenal sebagai AI sempit (atau AI lemah), karena dirancang untuk melakukan tugas sempit (mis. Hanya pengenalan wajah atau hanya pencarian internet atau hanya mengendarai mobil). Namun, tujuan jangka panjang dari banyak peneliti adalah untuk menciptakan AI umum (AGI atau AI kuat). Sementara AI yang sempit mungkin mengungguli manusia di apa pun tugas spesifiknya, seperti bermain catur atau memecahkan persamaan, AGI akan mengungguli manusia di hampir setiap tugas kognitif.

Discovering Computers (ed. 3)

METODE RISET DAN ANALISIS SALURAN DISTRIBUSI

Lessons from the Bad Side of Business

Analisis Celah Keamanan Jaringan Komputer dengan Menggunakan Raspberry Pi JAVA Untuk Keamanan Data

Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0

Di zaman sekarang ini, jaringan ada di mana-mana. Internet juga telah merevolusi tidak hanya dunia komputer, tetapi kehidupan jutaan orang dalam berbagai cara bahkan di dunia nyata. Untuk subjek yang luas dan banyak terlibat, hal ini mencakup berbagai teknologi, perangkat keras, dan protokol yang berbeda. Jaringan merupakan kumpulan komputer atau perangkat keras lain yang terhubung bersama melalui kabel ataupun nirkabel, menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak khusus, untuk memungkinkan mereka bertukar informasi dan bekerja sama. Buku ini membahas: Bab 1 Dasar Jaringan Komputer Bab 2 Internet Komunikasi Bab 3 Komponen Jaringan Komputer Bab 4 Model Interkoneksi Sistem Terbuka Bab 5 Jaringan Kabel Vs Jaringan Nirkabel Bab 6 Infrastruktur Jaringan Bab 7 Standar Jaringan Nirkabel Bab 8 Wireless PAN, LAN, Dan MAN Bab 9 Teknologi Wimax Bab 10 Keamanan Jaringan Nirkabel Bab 11 Konsep Radio Seluler Bab 12 Evolusi Jaringan Nirkabel Bab 13 Arsitektur 5G

Problematika pendidikan Indonesia semakin rumit dihadapkan dengan Era Revolusi Industri 4.0. Sejak dulu, beberapa masalah yang menjadi momok tak kunjung tuntas dicari solusinya. Bongkar pasang kurikulum, perumusan standar pendidikan, peningkatan kompetensi guru, serta banyak masalah kebijakan pendidikan yang belum terlihat garis finish-nya. Masalah ini terus dibicarakan, didiskusikan, diperdebatkan, bahkan diimplementasikan dengan banyak ragam. Kadang, implementasinya tergantung kepada siapa pemegang kekuasaan pendidikan. Belum tuntas masalah pendidikan yang begitu

runyam ini, sekarang kita dihadapkan pada pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. Era ini bukan saja melanjutkan kehebatan era dahulu yang belum sempat terkejar oleh pendidikan kita, namun era yang memiliki ekosistem yang berbeda dengan sistem sebelumnya. Ada banyak disrupsi (kekacauan) dalam banyak faktor. Misalnya saja, perubahan aktivitas sekolah yang sangat masif. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser menjauh darinya. Aktivitas belajar mengajar tidak lagi dilakukan di ruang kelas, dan tanpa interaksi tatap muka antara guru dan siswa. Pendidikan kita semakin memiliki beban yang sangat berat. Buku ini ditujukan agar dapat dibaca oleh berbagai kalangan, karenanya penulis menyusun isu-isu pendidikan yang berkaitan dengan berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan di Indonesia. Bagi mahasiswa dan dosen Prodi Manajemen Pendidikan dan Fakultas Pendidikan akan mendapatkan gambaran bagaimana kebijakan pendidikan pemerintah yang diselenggarakan oleh Kemendikbud, Kemenristekdikti, dan Kemenag. Bagi pengawas, kepala sekolah, dan guru akan memperoleh informasi bagaimana konsep dan praktik pendidikan yang terjadi dan belum terjadi (ide) di Indonesia. Di samping itu, buku ini dapat dijadikan bahan diskusi bagi mahasiswa, dosen, pengawas, kepala sekolah, dan guru tentang kebijakan, konsep, dan praktik pendidikan dasar, menengah, dan tinggi Indonesia. Buku persembahkan penerbit PrenadaMediaGroup

Puluhan tahun yang lalu. komputer berkecepatan tinggi belum ada, dan walaupun ada, hanya perusahaan-perusahaan besar yang mampu membelinya. Akibatnya, komputasi manual terpaksa dilakukan yang memerlukan waktu dan kerja keras. Tetapi sekarang komputer telah menjadi bagian yang tak terpisahkan untuk pekerjaan riset dalam sains dan teknologi, dan bidang-bidang lainnya. Analisis numerik sekarang menjadi jauh lebih mudah dan menyenangkan. Buku ini diperuntukkan untuk mengajar mahasiswa/pembaca bagaimana menggunakan MATLAB melalui contoh-contoh yang praktis. Perintah, fungsi, dan statemen MATLAB pada buku ini dapat dieksekusi baik dengan MATLAB Student Version atau dengan versi yang lebih baru. MATLAB merupakan sebuah akronim untuk MATrix LABoratory dan merupakan sebuah aplikasi komputer yang sangat besar dan kompleks yang dibagi menjadi beberapa bidang aplikasi (dikenal dengan toolbox). Pada buku ini, Anda akan menggunakan beberapa toolbok yang telah disediakan pada MATLAB Student Version. Bab 2 menjelaskan dasar-dasar perhitungan MATLAB. Bab 3 menjelaskan konsep fungsi sinusoidal dan bilangan kompleks. Bab 4 merupakan pengenalan matriks dan metode-metode penyelesaian persamaan aljabar simultan menggunakan MATLAB dan spreadsheet. Bab 5 mengajarkan persamaan diferensial, variabel keadaan, persamaan keadaan, nilai eigen, dan vektor eigen. Bab 6 mendiskusikan deret Taylor dan deret Maclaurin. Bab 7 mengenalkan perbedaan terhingga dan beberapa metode interpolasi. Bab 8 merupakan pengenalan untuk regresi linier dan parabolik. Bab 9 dan Bab 10 mendiskusikan metode-metode numerik untuk diferensiasi dan integrasi. Bab 11 memberikan permasalahan dan penyelesaiannya seputar statistika. Bab 12 dikhususkan untuk ekspansi fraksi parsial. Bab 13, 14, dan 15 mendiskusikan sejumlah fungsi menarik yang dapat diaplikasikan dalam sains, teknik, dan probabilitas.

JavaScript sangat populer! Hampir pada semua komputer terpasang JavaScript di dalam browser Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, dan lainnya. JavaScript juga merupakan bahasa skript populer yang memiliki banyak nama samaran lain, seperti Mocha, LiveScript, Jscript, dan ECMAScript. JavaScript merupakan bahasa skript populer yang dipakai untuk menciptakan halaman Web yang dapat berinteraksi dengan pengguna dan dapat merespon event yang terjadi pada halaman. JavaScript merupakan perekat yang menyatukan halaman-halaman Web. Akan sangat susah menjumpai halaman Web komersial yang tidak memuat kode JavaScript. Ada banyak buku yang didedikasikan untuk membahas beberapa aspek dari bahasa JavaScript dan jika Anda

masih “baru” dengan bahasa ini, akan sangat sulit untuk mengetahui di mana harus memulainya. Buku ini merupakan buku “untuk semua kalangan”, yang didedikasikan untuk mereka yang menginginkan keseimbangan antara sisi teknis bahasa dan elemen-elemen menyenangkan, sebuah buku yang mendiskusikan permasalahan-permasalahan lintas-platform, dan sebuah buku yang tidak mengharuskan Anda seorang guru sebelum Anda memulainya. Buku ini menjelaskan bagaimana bahasa ini diterapkan dimulai dari contoh-contoh yang paling mendasar sampai yang lebih kompleks, dengan progres yang memandu Anda contoh demi contoh sampai Anda menguasainya. Karena saya seorang guru, saya merasa kebutuhan akan contoh-contoh yang baik diperlukan untuk mendapatkan hasil yang baik. Saya telah banyak belajar dan berharap bahwa Anda menikmati buku bahasa pemrograman Web ini dengan cara yang menyenangkan. Berikut merupakan topik-topik yang dibahas pada buku ini: Bab 1. Sejarah JavaScript Bab 2. Tipe Data, Literal, dan Variabel Bab 3. Kotak Dialog Bab 4. Operator Bab 5. Kondisi Bab 6. Fungsi Bab 7. Objek Bab 8. Objek Inti JavaScript Bab 9. Objek Browser Bab 10. Form Bab 11. Citra dan Link Bab 12. Penanganan Event Bab 13. CSS dan JavaScript

Komputasi Untuk Sains Dan Teknik Dengan Matlab
Pengantar Ilmu Kriptografi: Teori Analisis & Implementasi
Konsep Dasar Manajemen Sistem Informasi
Practical Guide to Penetration Testing
STEGANOGRAFI DALAM KEAMANAN KOMPUTER
Kecerdasan Buatan: Revolusi Industri Keempat

Manajemen informasi sebagai suatu sumber mempunyai pola yang sama. Manajer bertanggung jawab untuk mengumpulkan data mentah dan memprosesnya menjadi informasi yang dapat digunakan.

Perkembangan organisasi yang semakin kompleks dan tuntutan untuk selalu melakukan adaptasi terhadap lingkungan organisasi, mengakibatkan proses pengambilan keputusan dan manajemen juga berkembang. Proses tersebut berkaitan dengan informasi yang merupakan hal penting dan berharga dalam sebuah organisasi dewasa ini, karena informasi yang akurat dan cepat dapat sangat membantu tumbuh berkembangnya sebuah organisasi Secara lengkap buku ini membahas : Bab 1 Konsep Dasar Sistem Bab 2 Sistem Organisasi dan Informasi Bab 3 Pengambilan Keputusan, Informasi dan Manajemen Bab 4 Sistem Informasi dan Penggunaannya Bab 5 Pengaruh Sistem Informasi Dalam Pendidikan Bab 6 Teknologi Informasi dan Sistem Informasi

JavaScript sangat populer! Hampir pada semua komputer terpasang JavaScript di dalam browser Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, dan lainnya. JavaScript juga merupakan bahasa skript populer yang memiliki banyak nama samaran lain, seperti Mocha, LiveScript, Jscript, dan ECMAScript. JavaScript merupakan bahasa skript populer yang dipakai untuk menciptakan halaman Web yang dapat berinteraksi dengan pengguna dan dapat merespon event yang terjadi pada halaman. JavaScript merupakan perekat yang menyatukan halaman-halaman Web. Akan sangat susah menjumpai halaman Web komersial yang tidak memuat

kode JavaScript. Buku ini menawarkan lebih dari 110 kasus yang dikerjakan langkah demi langkah. Buku ini cocok untuk pemula maupun pembelajar berpengalaman, yang hanya memfokuskan dan mendalami hanya pada elemen-elemen penting JavaScript. Buku ini merupakan buku “untuk semua kalangan”, yang didedikasikan untuk mereka yang menginginkan keseimbangan antara sisi teknis bahasa dan elemen-elemen menyenangkan. Buku ini menjelaskan bagaimana bahasa ini diterapkan dimulai dari contoh-contoh yang paling mendasar sampai yang lebih kompleks, dengan progres yang memandu Anda contoh demi contoh sampai Anda menguasainya. Karena saya seorang guru, saya merasa kebutuhan akan contoh-contoh yang baik diperlukan untuk mendapatkan hasil yang baik. Saya telah banyak belajar dan berharap bahwa Anda menikmati buku bahasa pemrograman Web ini dengan cara yang menyenangkan. Buku ini menjadi jawaban atas kebutuhan para mahasiswa, dosen, maupun periset yang ingin terjun-langsung dalam memahami pemrosesan sinyal digital. Pembahasan di dalam buku ini langsung diaplikasikan dalam bentuk GUI MATLAB, yang bisa dipakai untuk pembelajaran maupun untuk riset. Buku ini hanya difokuskan pada empat pembahasan utama dalam pemrosesan sinyal digital: runtun diskret, analisis Fourier waktu diskret, transformasi Fourier diskret, dan tapis digital. Keempat topik ini merupakan pilar utama dalam pemrosesan sinyal digital. Semua GUI MATLAB yang dirancang pada buku ini, berikut dengan sejumlah bonus GUI MATLAB lain dengan total lebih dari 100 GUI MATLAB, diberikan gratis kepada pembaca sebagai bahan pembelajaran dan dasar pengembangan bagi pembaca.

Perencanaan Sumberdaya Manusia

Teknologi Jaringan Nirkabel

Teori dan Praktik

(TEORI & PRAKTIK)

Wireless Networking in the Developing World