

Literature Review: Networks, Collaborative Technology and the Internet of Things Impact on Business

Devi Savira Sanurya^{1*}, Agussalim²

^{1,2}Magister Akuntansi, UPN “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

Alamat: Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Korespondensi penulis: sanuryadevi@gmail.com*

Abstract. A network is a collection of interconnected devices that aim to share data and resources. With the development of science and various technological collaborations in this digital era, it brings many benefits and real changes to all aspects of life. Work that used to be done by humans has now been gradually replaced by sophisticated technology and adequate internet, resulting in the difficulty of getting a job and increasing unemployment rates. This literature review aims to analyze and classify the networks, collaborative technology and the internet of things impact on business. The development of technology and digitalization can never be avoided, but we can live side by side by using it wisely and utilizing it well.

Keywords: Network, Technology Collaborative, Internet

Abstrak. Jaringan merupakan suatu kumpulan dan perangkat yang saling terhubung bertujuan untuk membagikan data dan sumber daya. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan berbagai kolaboratifteknologi pada era digital ini membawa banyak sekali manfaat dan perubahan nyata kepada semua aspek kehidupan. Pekerjaan yang dulunya dilakukan oleh manusia sekarang sedikit demi sedikit telah tergantikan oleh teknologi yang canggih dan internet yang memadai sehingga berdampak pada sulitnya dalam memperoleh pekerjaan dan meningkatkan angka pengangguran. Dalam tinjauan pustaka ini bertujuan untuk menganalisis dan mengklasifikasi *networks, collaborative technology and the internet of things impact on business*. Semakin berkembangnya teknologi dan digitalisasi tidak akan pernah bisa dihindari namun kita bisa hidup berdampingan dengan menggunakannya secara bijak dan memanfaatkannya dengan baik.

Kata kunci: Jaringan, Kolaboratif Teknologi, Internet

1. LATAR BELAKANG

Jaringan merupakan kumpulan beberapa perangkat yang saling terhubung satu dengan yang lainnya bertujuan untuk membagikan data dan sumber daya. Salah satu yang biasa digunakan dalam jaringan yaitu jaringan komputer. Dengan adanya jaringan komputer bisa memberikan informasi dari komputer satu dengan yang lain walaupun komputer tersebut tidak berada di tempat yang sama atau berlainan area. Jaringan menjadi cara yang sangat utama dan efektif dalam mengkombinasi informasi dan mendistribusikan arus informasi dari satu ruang ke ruang lainnya.

Dengan adanya kolaboratif teknologi juga memberikan bantuan dalam memfasilitasi pekerjaan yang dilakukan secara berkelompok maupun individu serta meningkatkan komunikasi antar satu dengan yang lain menjadi berkualitas. Kolaboratif teknologi sangat berperan penting dalam hal pendidikan dan dunia bisnis. Di dunia pendidikan peran kolaboratif teknologi ini menjadi alat bantu bagi para siswa/i dalam menyediakan kebutuhan pembelajaran seperti contoh pembelajaran yang dilakukan

secara tatap muka atau pembelajaran yang dilakukan secara online. Adapula kolaboratif teknologi dalam dunia bisnis, memberikan kemudahan dalam hal kerja sama, kegiatan pemasaran, pengelolaan tim, peningkatan pelayanan, dan menunjang dalam hal komunikasi walaupun terhubungnya dengan perbedaan jarak dan waktu. Biasanya perkembangan komunikasi dengan perbedaan jarak dan waktu ini bisa dibantu dengan adanya internet. Internet dengan segala halnya sangat memberikan keefektifitas, efisiensi, kenyamanan serta keamanan dalam dunia bisnis dan kehidupan sehari-hari. Saat ini banyak sekali perusahaan-perusahaan baru yang berdiri untuk menciptakan lapangan pekerjaan, akan tetapi tujuan utamanya yaitu memenangkan persaingan bisnisnya demi keuntungan atau laba perusahaan. Semakin berkembangnya teknologi dan ketatnya persaingan bisnis di era digital ini karyawan yang tidak memiliki kualitas yang baik akan cepat tersisihkan, sebaliknya apabila karyawan itu berkualitas akan dicari oleh pelaku usaha (Malihah dan Normala, 2024). Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis memaparkan mengenai “*Literature review: networks, collaborative technology and the internet of things impact on business.*”

2. KAJIAN TEORITIS

Networks

Di dalam buku sosiologi ekonomi karangan Dr. Damsar, menurut Robert M.Z jaringan berasal dari kata *net* dan *work*. Kata *net* didefinisikan sebagai jaringan atau jaring bisa dikatakan juga sebagai jala yang mempunyai banyak ikatan antara simpul satu dengan yang lain dan saling berhubungan. Sementara kata *work* diartikan sebagai kerja. Apabila kedua kata tersebut digabung menjadi kalimat *network* yang menjelaskan hubungan antar simpul atau perangkat yang terhubung satu dengan yang lain berguna untuk membagikan data dan sumber daya. Contoh perangkat-perangkat yang terhubung dalam jaringan ini ialah jaringan komputer, jaringan tablet, jaringan telepon pintar (handphone), dan lain sebagainya. *Network* salah satu cara yang sangat berguna dalam mengombinasikan sistem informasi serta dapat mendistribusikan informasi-informasi dari satu dengan yang lainnya.

Adapun beberapa manfaat dengan adanya *network* di dunia bisnis sebagai berikut:

- a. *Network* dapat memberikan keuntungan bagi para pembisnis yaitu meningkatkan manajemen yang efisien dan efektifitas dalam sumber dayanya. Terutama dalam hal kelompok kerja sangat membantu para team untuk menjalankan pekerjaannya agar lebih produktif.

- b. Dengan adanya *network* dapat membantu dalam mengupayakan informasi-informasi agar tetap *up-to-dated* dan handal.
- c. *Network* menunjang percepatan dalam pembagian data (*sharing*). Mentransfer data dengan menggunakan jaringan akan lebih cepat dibandingkan dengan tanpa adanya jaringan.
- d. Dalam segi pelayanan dengan klien pun, jaringan sangat efisien dalam membantu berkomunikasi antara para pembisnis dengan klien walaupun mereka berbeda area.

Collaborative Tehnology

Collaborative berasal dari kata *co* dan *labor*, yang bermakna perpaduan antara tenaga dan kemampuan demi mencapai tujuan serta kesepakatan yang telah di tetapkan secara bersama-sama. Adapun contoh dari teknologi kolaboratif, sebelumnya arti dari teknologi kolaboratif ini merupakan suatu perangkat lunak bisa dikatakan *groupware* yang disusun untuk meningkatkan kolaborasi antarmanusia dan komunikasi dalam tim atau organisasi. Dengan adanya kolaboratif teknologi ini memiliki banyak sekali manfaat yang didapatkan terutamanya dalam segi bisnis seperti memudahkan untuk mengakses ke suatu data, dokumen, dan informasi lainnya walaupun dengan perbedaan lokasi atau area, memungkinkan untuk pemanfaatan sumber daya yang dilakukan oleh setiap orang dan memberikan fasilitas yang baik dalam hal *team work*.

Tidak hanya segi bisnis saja yang mempunyai keuntungan dalam segi pendidikan pun juga memiliki keuntungan seperti membantu dalam menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas, para siswa/i pun sangat menerima dengan adanya teknologi kolaboratif ini sebagai alat pembantu dalam kemudahan kebutuhan belajar mereka. Teknologi kolaboratif ini datang bukan bertujuan memberikan peran pengganti manusia melainkan peran manusia harus lebih peka dan hidup dengan seimbang dalam memanfaatkan teknologi serta mau berkolaborasi dalam peningkatan kemampuan atau skill untuk menggunakannya (Rostini, Hidayatilla dkk, 2023).

The Internet Of Things Impact On Business

The Internet Of Things (IoT) dapat diilustrasikan sebagai keahlian suatu objek untuk mentransmisikan dan pengiriman suatu data melalui jaringan tanpa menggunakan komputer dan manusia. Banyak sekali manfaat yang didapatkan dengan adanya *internet of things* ini seperti meningkatnya efisiensi dan efektifitas, memudahkan pemantauan dan

pelaksanaan usaha melalui jarak jauh, meningkatkan inovasi dalam sektor bisnis, kesehatan dan kesejahteraan.

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) merupakan salah satu contoh buatan dari IoF, dimana hampir semua mesin akan dijadikan seperti mesin *smart*. Sehingga IoT memberikan dampak positif di segala aspek kehidupan manusia dimana berkembangnya teknologi yang didasarkan dengan AI ini sangat memudahkan penggunaannya. Segala macam keinginan dalam hal apapun bisa dibantu dengan adanya AI, akan tetapi perkembangan teknologi ini harus diimbangi dengan penggunaannya secara bijak dan memanfaatkan secara baik sesuai kebutuhan. Ada pula perangkat atau mesin smart lain yang buatan dari teknologi IoT ini seperti sensor, kamera, lampu, barang yang mempunyai predikat otomatis dan lain sebagainya. Semua itu dirancang untuk memudahkan para penggunaannya, sebagai pengguna harus melakukannya sesuai kebutuhan saja.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini *literature review* (SLR) menjadi pilihan dalam metode penelitian dengan menggunakan observasi literature sekunder, seperti buku akademik, artikel ilmiah, dan publikasi lain yang relevan. *Literature Review* ini merupakan suatu cara mengidentifikasi, mengevaluasi serta menginterpretasi atas ketersediaan penelitian yang relevan terhadap rumusan masalah atau area topik yang diteliti (Calderon dan Ruiz, 2015). *Literature review* ini menganalisis dan mengklasifikasi tentang *networks, collaborative technology and internet of thing impact on business*. *Literature review* ini menggunakan berbagai jenis data ilmiah seperti Google Scholar, Scopus, dan Springer untuk mengumpulkan referensi yang relevan dan terbaru.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, peneliti akan melakukan literatur ilmiah mengenai *networks, collaboration technology and the internet of things impact on business*. Berikut beberapa hasil literatur ilmiah dari peneliti:

Tabel 1. Identitas Jurnal

No. Jurnal	Identitas Jurnal	Keterangan
1	Judul	Design Of Computer Network Security Defense System Based On Artificial Intellegence And Neural Network
	Jurnal	Wireless Personal Communications
	Index Jurnal	Springer
	Volume & Halaman	Vol. 0, Hal. 1-20
	Tahun	2023
	Penulis	Lu Bian
	Tanggal Akses	28 Agustus 2023
	Link	https://link.springer.com/article/10.1007/s11277-023-10721-9
2	Judul	Broadening Scientific Engagement And Inclusivity In IPCC Reports Through Collaborative Technology Platforms
	Jurnal	Npj Climate Action
	Index Jurnal	Springer Nature
	Volume & Halaman	Vol. 2, Hal. 1-9
	Tahun	2023
	Penulis	Antony Jude De-Gol, Corinne Le Quere, Adam J.P.Smith dan Marianne Aubin Le Quere
3	Tanggal Akses	21 Desember 2023
	Link	https://www.nature.com/articles/s44168-023-00072-3
	Judul	Technology-Enhanced Collaborative Inquiry In K-12 Classroom: A Systematic Review Of Empirical Studies
	Jurnal	Science & Education
	Index Jurnal	Springer
	Volume & Halaman	Vol. 0, Hal. 1-43
4	Tahun	2024
	Penulis	Fan Chen dan Gaowel Chen
	Tanggal Akses	03 Juli 2024
	Link	https://link.springer.com/article/10.1007/s11191-024-00538-8
	Judul	Bloom's IoT Taxonomy Towards An Efective Industry 4.0 Education: Case Study On Open-Souce IoT Laboratory
	Jurnal	Education and Information Technologies
4	Index Jurnal	Springer
	Volume & Halaman	Vol. 29, Hal. 15043-15065

	Tahun	2024
	Penulis	Ahmed Awouda, Emiliano Traini, Mansur Asranov dan Paolo Chiabert
	Tanggal Akses	19 Januari 2024
	Link	https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-024-12468-7
5	Judul	Towards A Dynamic Value Network Perspective Of Sustainable Business Models: The Example Of RECUP
	Jurnal	Journal Of Business Economics
	Index Jurnal	Springer
	Volume & Halaman	Vol. 93, Hal. 635-665
	Tahun	2023
	Penulis	Pauline C. Reinecke, Jill a. Kuberling-Jost, Thomas Wrona dan Alice K. Zapf
	Tanggal Akses	24 April 2023
	Link	https://link.springer.com/article/10.1007/s11573-023-01155-7
6	Judul	Computer Aided Technology Based On Graph Sample And Aggregate Attention Network Optimized For Soccer Teaching And Training
	Jurnal	Journal Of Big Data
	Index Jurnal	Springer
	Volume & Halaman	Vol. 11, Hal. 1-18
	Tahun	2024
	Penulis	Guanghai Yang dan Xinyuan Feng
	Tanggal Akses	05 April 2024
	Link	https://link.springer.com/article/10.1186/s40537-024-00893-x
7	Judul	Game-Based Learning In Computer Science Education A Scoping Literature Review
	Jurnal	International Journal Of STEAM Education
	Index Jurnal	Springer
	Volume & Halaman	Vol. 10, Hal. 1-23
	Tahun	2023
	Penulis	Maja Videnovik, Tone Vold, Linda Kioning, Ana Madevska Bogdanova dan Vladimir Trajkovik
	Tanggal Akses	06 September 2023
	Link	https://link.springer.com/article/10.1186/s40594-023-00447-2
8	Judul	From Concerns To Benefits A Comprehensive Study Of ChatGPT Usage In Education
	Jurnal	International Journal Of Education Technology In Higher Education

	Index Jurnal	Springer
	Volume & Halaman	Vol. 21, Hal. 1-29
	Tahun	2024
	Penulis	Hyeon Jo
	Tanggal Akses	03 Juni 2024
	Link	https://link.springer.com/article/10.1186/s41239-024-00471-4
9	Judul	Impact Of Internet Contact On The Ideological And Mental Health Education Of University Students
	Jurnal	Humanities And Social Sciences Communications
	Index Jurnal	Springer
	Volume & Halaman	Vol. 11, Hal. 1-6
	Tahun	2024
	Penulis	Jie Chen
	Tanggal Akses	11 September 2024
	Link	https://link.springer.com/article/10.1057/s41599-024-03681-3
10	Judul	Factors Afecting Middle School Students' Information Iteracy In The Internet Plus Education Environment
	Jurnal	Journal Of Computers In Education
	Index Jurnal	Springer
	Volume & Halaman	Vol. 0, Hal. 1-28
	Tahun	2024
	Penulis	Liang Yu, Yuanyuan Zhang dan Meiqi Sun
	Tanggal Akses	03 April 2024
	Link	https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-024-00316-z

Kedua, setelah peneliti akan melakukan review ilmiah mengenai *networks, collaboration technology and the internet of things impact on business* sebanyak 10 jurnal. Selanjutnya peneliti akan melakukan tinjauan jurnal dengan mereview 10 jurnal berikut dari hasilnya:

Tabel 2. Hasil Review

No. Jurnal	Review	Keterangan
1	Judul	Perancangan Sistem Pertahanan Keamanan Jaringan Komputer Berbasis Kecerdasan Buatan Dan Jaringan Syaraf Tiruan
	Permasalahan	Penelitian ini menjelaskan bahwa bagaimana cara untuk meningkatkan keamanan pada jaringan komputer melalui kecerdasan buatan dan jaringan syaraf
	Tujuan	Untuk tujuan penelitian ini yaitu demi mendapatkan efektivitas pertahanan keamanan pada jaringan komputer, penelitian ini mengusulkan dengan pendekatan teorema penyederhanaan fungsi softmax sebagai jaringan syaraf tiruan untuk mengukur kemampuan sistem dalam mendeteksi dan menanggapi serangan terhadap suatu jaringan
	Metode	Metode dalam penelitian ini yaitu metode metrik kuantitatif ditambah dengan adanya eksperimental dimana dalam pengumpulan data dan informasi mengenai subjek melalui observasi. Penelitian ini juga berfokus pada sistem HIDS, dimana sistem ini berfungsi untuk mendeteksi dan mengidentifikasi ancaman yang terjadi pada sistem komputer dan dibantu oleh sistem deteksi intrusi dari HIDS yaitu OSSEC (Open Surce HIDS Security)
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa sistem pertahanan keamanan jaringan komputer berbasis kecerdasan buatan dan jaringan syaraf memiliki efek pertahanan keamanan yang baik
	2	Judul
Permasalahan		Seiring berkembangnya IPTEK organisasi IPCC wajib ikut serta dalam perubahan-perubahan yang ada terutamanya dalam hal sistem laporan ilmiah perusahaannya melalui platform-platform teknologi kolaboratif.
Tujuan		Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara pemanfaatan perangkat modern guna memperluas keterlibatan dan inklusivitas ilmiah dalam laporan IPCC melalui plattform teknologi kolaboratif
Metode		Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif dimana peneliti fokus pada pengamatan yang mendalam agar menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif terutamanya mengenai bagaimana cara meningkatkan sistem laporan ilmiah IPCC melalui platform teknologi kolaboratif
Hasil Penelitian		Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa ScienceBrief.org menjadi platform teknologi kolaboratif yang terbaik untuk organisasi IPCC. Karena platform tersebut sangat menguntungkan terutama meningkatkan kemampuan IPCC untuk menghasilkan penilaian yang

		komprehensif, tepat waktu dan dapat di akses sistem dalam hal ilmu perubahan iklim lebih cepat
3	Judul	Penyelidikan Kolaboratif Berbasis Teknologi Di K-12 Ruang Kelas: Tinjauan Sistematis Studi Empiris
	Permasalahan	Permasalahan dalam penelitian ini mengenai tentang bagaimana keterlibatan kelompok siswa di kelas terlibat dalam proses menganalisis suatu ilmiah dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini.
	Tujuan	Tujuan dari penelitian ini yaitu memainkan peran penting teknologi kolaboratif kepada kelompok siswa di kelas.
	Metode	Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis sebanyak 58 studi empiris dari hasil pengamatan dan pengalaman
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa kolaboratif teknologi K-12 menjadi perangkat teknologi dan strategi aktivitas yang mendukung kelompok siswa dalam proses menganalisis dan menyelesaikan suatu ilmiah. Teknologi kolaboratif K-12 berdampak positif dalam memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif kepada kelompok siswa
4	Judul	Taksonomi IoT Bloom Menuju Pendidikan Industri 4.0 Yang Efektif: Studi Kasus Di Laboratorium IoT Sumber Terbuka
	Permasalahan	Dengan perkembangan industri 4.0 banyak sekali permintaan akan profesional dalam menguasai teknologi internet of things (IoT) semakin meningkat. Sehingga permasalahan para siswa ini bagaimana cara untuk mempelajari dan mengimplementasikan laboratorium IoT
	Tujuan	Penelitian ini bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan platform IoT, menganalisis data dan mengembangkan chatbot
	Metode	Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang memiliki tujuan untuk mengembangkan teori hipotesis yang berkaitan dengan fenomena-fenomena. Penelitian ini juga menggabungkan taksonomi bloom ke dalam pendidikan IoT dan sistem siber fisik (CPS) dalam kegiatan mengajar
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa rancangan laboratorium IoT yang mencakup berbagai aspek pengembangan IoT dengan menggabungkan taksonomi bloom dan CPS memberikan kontribusi yang signifikan terhadap bidang pendidikan IoT secara komprehensif dan praktis
5	Judul	Menuju Perspektif Jaringan Nilai Dinamis Dari Model Bisnis Berkelanjutan: Contoh Recup
	Permasalahan	Penelitian berkelanjutan semakin menekankan pentingnya jaringan nilai dalam desain dan pengembangan model bisnsi berkelanjutan. Sehingga permasalahan ini bagaimana cara perusahaan dalam mengembangkan pemahaman tentang penciptaan nilai dari perspektif ekonomi, sosial dan lingkungan

	Tujuan	Tujuan dari penelitian ini yaitu bagaimana perusahaan dalam menggunakan jaringan nilai dinamis ini berhubungan dengan model bisnis berkelanjutan
	Metode	Metode dalam penelitian ini yaitu kualitatif interpretatif pada studi kasus recup
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran model bisnis berkelanjutan (SBM) melalui jaringan nilai yang dinamis berdampak positif dan saling berkaitan antara satu dengan yang lain.
6	Judul	Teknologi Bantuan Komputer Berdasarkan Sampel Grafik Dan Jaringan Perhatian Agregat Yang Dioptimalkan Untuk Pengajaran Dan Pelatihan Sepak Bola
	Permasalahan	Perkembangan teknologi sangat berdampak pada semua sektor yang ada di dunia, dalam penelitian ini dampak perubahan teknologi juga dirasakan oleh dunia pesepakbola dimana membutuhkan suatu teknologi yang bisa membantu dalam kinerjanya
	Tujuan	Tujuan dari penelitian ini mengusulkan teknologi bantuan komputer jaringan bernama Graph Sample And Aggregate Attention Network Optimized For Soccer Teaching And Training (CAT-GSAAN-STT) yang bertujuan untuk mengajarkan dan melatih permainan sepakbola untuk semua pengguna secara akurat dan efektif
	Metode	Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan memiliki 4 tahap yaitu pengumpulan data, praproses data, prediksi dan optimasi yang berguna untuk menilai pengajaran dan pelatihan sepakbola
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa dengan penggunaan teknologi yang canggih CAT-GSAAN-STT dalam duni sepakbola sangat berdampak positif, dan akurat dapat membantu dalam pembelajaran dan pelatihan sepak bola berbasis komputer
7	Judul	Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pendidikan Ilmu Komputer: Tinjauan Pustaka
	Permasalahan	Permasalahan dari penelitian ini yaitu apabaila di dunia pendidikan dalam pembelajaran kepada siswanya dikaitkan dengan penggunaan teknologi berbasis permainan terutama untuk pendidikan ilmu komputer apakah memiliki dampak positif atau negatif
	Tujuan	Tujuan dari penelitian ini yaitu pentingnya penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk pendidikan ilmu komputer demi meningkatkan motivasi dalam belajar, proses pembelajaran dengan suasana baru dan kenyamanan serta mengikuti perkembangan zaman saat ini
	Metode	Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis sebanyak 113 artikel dari hasil pengamatan dan pengalaman
	Hasil Penelitian	Dengan adanya teknologi baru pembelajaran ilmu komputer berbasis permainan berdampak positif dan

		mengembangkan keterampilan dan pemikiran komputasional dan pemrograman
8	Judul	Dari kekhawatiran Hingga Manfaat: Studi Komprehensif Tentang Penggunaan ChatGPT Dalam Pendidikan
	Permasalahan	Penelitian ini menjelaskan apa hambatan dan manfaat ketika adanya chatbot kecerdasan buatan (AI) merujuk pada chatGPT dalam dunia pendidikan mahasiswa di perguruan tinggi
	Tujuan	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran pembelajaran mahasiswa ketika menggunakan chatGPT terhadap perolehan dan pengetahuan mahasiswa yang nantinya akan berdampak pada individu mahasiswa sendiri. Serta apa saja hambatan yang akan diterima oleh mahasiswa ketika menggunakan chatGPT
	Metode	Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif dimana peneliti fokus pada pengamatan yang mendalam agar menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif terutama mengenai penggunaan chatGPT dalam dunia pendidikan
	Hasil Penelitian	ChatGPT sangat berdampak positif dalam pendidikan ditingkat mahasiswa banyak sekali manfaat yang dirasakan untuk mengerjakan segala sesuatu tugas diperkuliahan dengan mudah dan cepat. Akan tetapi hambatan juga dirasakan oleh para mahasiswa ketika sudah terbiasa dengan chatGPT akan menimbulkan rasa ketergantungan yang nantinya menghambat pola berpikir dan ide para mahasiswa sehingga yang paling tepat yaitu penggunaan teknologi chatGPT harus seimbang sesuai dengan kebutuhan para mahasiswa
9	Judul	Dampak Kontak Internet Terhadap Pendidikan Ideologi Dan Kesehatan Mental Mahasiswa
	Permasalahan	Di era digitalisasi ini peran internet sangat berpengaruh kepada semua kalangan terutama dunia pendidikan mahasiswa, dimana para mahasiswa sangat efisien dan efektif dalam mencari pengetahuan di internet serta berdampak pada ideologis dan kesehatan mental (IMHE) mereka
	Tujuan	Dengan menggunakan kontak internet mahasiswa memiliki kemampuan manajemen, konseling psikologi yang baik dan melatih komunikasi kognitif yang kurang agar ditingkatkan melalui pembelajaran lewat kontak internet
	Metode	Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner sebanyak 2.294 mahasiswa demi mengukur preferensi dan pendapat mengenai penelitian ini
	Hasil Penelitian	Kontak internet memiliki dampak signifikan terhadap komunikasi kognitif dan perilaku mahasiswa. Komunikasi terbaik merujuk pada emosional, emosional sendiri menjadi peran yang kuat dan optimis dalam ideologis dan kesehatan mental (IMHE) ketika menggunakan kontak internet di kalangan pendidikan mahasiswa

10	Judul	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Literasi Informasi Siswa Sekolah Menengah Di Lingkungan Pendidikan Internet Plus
	Permasalahan	Permasalahan dalam penelitian ini adalah faktor apa saja yang memfasilitasi pembelajaran dan perkembangan siswa menengah terhadap internet plus apakah berdampak positif atau negatif
	Tujuan	Untuk meningkatkan kemampuan siswa menengah dalam hal pengambilan keputusan, keterampilan kolaboratif dan penggunaan internet plus mengenai literasi
	Metode	Metode dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif eksperimen sebanyak 2.084 siswa menengah, dimana dalam pengumpulan data dan informasi mengenai subjek melalui observasi
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah dampak positif yang dirasakan oleh siswa menengah. Internet plus memberikan peluang kepada siswa menengah untuk mengembangkan kemampuan dan literasinya dengan baik dan efisien. Faktor-faktor disini berfokus pada bagaimana cara pemecahan masalahnya, keterampilan kolaboratifnya dan penggunaan internet plus mengenai pembelajaran literasi

Adapun pembahasan dari beberapa jurnal yang diatas sebagai berikut:

a. Perancangan Sistem Keamanan Jaringan Komputer Berbasis Kecerdasan Buatan Dan Jaringan Syaraf Tiruan.

Penelitian ini menjelaskan bagaimana caranya meningkatkan keamanan pada jaringan komputer melalui kecerdasan buatan dan jaringan syaraf. Dengan menggunakan pendekatan teorema penyederhanaan fungsi softmax sebagai jaringan syaraf, sistem HIDS dan OSSEC sebagai jaringan komputer berbasis kecerdasan buatan memberikan suatu efektivitas pertahanan keamanan yang baik serta mengurangi serangan dan mempertahankan kualitas layanan jaringan komputer.

b. Memperluas Keterlibatan Dan Inklusivitas Ilmiah Dalam Laporan IPCC Melalui Platform Teknologi Kolaboratif.

Penelitian ini menjelaskan organisasi IPCC dalam hal sistem laporan ilmiah perusahaannya wajib mengikuti perubahan dan perkembangan teknologi saat ini. Platform ScienceBrief.org merupakan teknologi kolaboratif yang menunjang dalam keterlibatan dan inklusivitas ilmiah serta platform ini sangat menguntungkan bagi organisasi IPCC untuk menghasilkan penilaian yang komprehensif, tepat waktu dan dapat di akses sistem dalam hal ilmu perubahan iklim lebih cepat.

- c. Penyelidikan Kolaboratif Berbasis Teknologi Di K-12 Ruang Kelas: Tinjauan Sistematis Studi Empiris.

Penelitian ini menjelaskan bagaimana keterlibatan kelompok siswa di kelas dalam proses menganalisis suatu ilmiah dengan adanya perkembangan teknologi kolaboratif saat ini. Ternyata K-12 adalah teknologi kolaboratif yang menjadi peran penting dalam kelompok siswa di kelas karena menjadikan perangkat teknologi dan strategi aktivitas yang mendukung kelompok siswa dalam menganalisis dan menyelesaikan suatu ilmiah serta memberikan dampak yang positif dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas menjadi efektif.

- d. Taksonomi IoT Bloom Menuju Pendidikan Industri 4.0 Yang Efektif: Studi Kasus Di Laboratorium IoT Sumber Terbuka.

Penelitian ini menjelaskan bahwa bagaimana cara untuk mempelajari dan mengimplementasikan laboratorium IoT. Dengan menggabungkan taksonomi bloom dan CPS memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap bidang pendidikan IoT secara komprehensif dan praktis.

- e. Menuju Perspektif Jaringan Nilai Dinamis Dari Model Bisnis Berkelanjutan: Contoh Recap.

Penelitian ini menjelaskan bahwa bagaimana cara perusahaan dalam mengembangkan pemahaman tentang penciptaan nilai dari perspektif ekonomi, sosial dan lingkungan. Pembelajaran model bisnis berkelanjutan (SBM) melalui jaringan nilai yang dinamis berdampak positif dan saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

- f. Teknologi Bantuan Komputer Berdasarkan Sampel Grafik Dan Jaringan Perhatian Agregat Yang Dioptimalkan Untuk Pengajaran Dan Pelatihan Sepak Bola.

Penelitian ini menjelaskan bahwa di dalam dunia sepakbola harus peka terhadap perkembangan era digital saat ini. Teknologi bantuan komputer jaringan bernama Graph Sample and Aggregate Attention Network Optimized For Soccer Teaching and Training (CAT-GSAAN-STT) berdampak positif dalam pembelajaran dan pelatihan permainan sepakbola secara akurat dan efektif.

- g. Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pendidikan Ilmu Komputer: Tinjauan Pustaka.

Penelitian ini menjelaskan bahwa pentingnya penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk pendidikan ilmu komputer kepada para siswa. Pembelajaran berbasis permainan ini berdampak positif untuk meningkatkan motivasi belajar,

proses pembelajaran dengan suasana baru dan rasa kenyamanan serta mengembangkan keterampilan dan pemikiran komputasional dan pemograman.

h. Dari kekhawatiran Hingga Manfaat: Studi Komprehensif Tentang Penggunaan ChatGPT Dalam Pendidikan.

Penelitian ini menjelaskan bahwa bagaimana manfaat dan hambatan yang ada ketika munculnya kecerdasan buatan (AI) merujuk pada chatGPT dalam dunia mahasiswa di perguruan tinggi. ChatGPT berdampak positif dalam dunia pendidikan mahasiswa terutama dalam hal pengerjaan tugas perkuliahan dengan mudah dan cepat. Ada pula hambatan yang ada yaitu rasa ketergantungan yang tidak bisa memiliki ide atau pola pikir mereka sehingga penggunaan chatGPT harus seimbang dan sesuai kebutuhan.

i. Dampak Kontak Internet Terhadap Pendidikan Ideologi Dan Kesehatan Mental Mahasiswa.

Penelitian ini menjelaskan bagaimana peran kontak internet kepada mahasiswa di dunia pendidikan, dimana para mahasiswa sangat efisien dan efektif dalam mencari pengetahuan di internet serta dampaknya pada ideologis dan kesehatan mental (IMHE) mereka. Peran kontak internet berdampak positif pada kemampuan manajemen, konseling psikologi dan melatih komunikasi secara kognitif.

j. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Literasi Informasi Siswa Sekolah Menengah Di Lingkungan Pendidikan Internet Plus.

Penelitian ini menjelaskan bahwa faktor apa saja yang memfasilitasi pembelajaran dan perkembangan siswa menengah terhadap internet plus apakah berdampak positif atau negatif. Siswa menengah merasakan dampak positif dari internet plus ini dimana mereka diberikan peluang dalam mengembangkan skillnya dengan baik dan efisien. Terutama dalam hal pemecahan masalahnya, keterampilan kolaboratifnya dan pembelajaran literasi.

5. KESIMPULAN

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengevaluasi *literature review: networks, collaborative technology and internet of thing impact on business*. Banyak sekali peran teknologi saat ini yang berdampak positif terutamanya di dunia bisnis yang kompetitif ini seperti penyebaran informasi, diskusi atau rapat melalui online dan jarak jauh, mengelola analisi hasil produk pasar perusahaan dan lain sebagainya. Semakin berkembangnya teknologi dan digitalisasi tidak akan pernah bisa

dihindari namun kita bisa hidup berdampingan dengan menggunakannya secara bijak dan memanfaatkannya sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Awouda, A., Traini, E., Asranov, M., & Chiabert, P. (2024). Bloom's IoT taxonomy towards an effective Industry 4.0 education: Case study on open-source IoT laboratory. *Education and Information Technologies*, 29, 15043–15065.
- Bian, L. (2023). Design of computer network security defense system based on artificial intelligence and neural network. *Wireless Personal Communications*, 1–20.
- Calderon, A., & Ruiz, M. (2015). A systematic literature review on serious games evaluation: An application to software project management. *Computers & Education*, 396–422.
- Chen, F., & Chen, G. (2024). Technology-enhanced collaborative inquiry in K-12 classrooms: A systematic review of empirical studies. *Science & Education*, 1–43.
- Chen, J. (2024). Impact of internet contact on the ideological and mental health education of university students. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1188), 1–6.
- De-Gol, J. A., Quere, L. C. S. J. P. A., & Quere, A. L. M. (2023). Broadening scientific engagement and inclusivity in IPCC reports through collaborative technology platforms. *npj Climate Action*, 2(49), 1–9.
- Jo, H. (2024). From concerns to benefits: A comprehensive study of ChatGPT usage in education. *International Journal of Education Technology in Higher Education*, 21(35), 1–29.
- Malihah, L., & Normala, S. (2024). Peluang dan tantangan sumber daya manusia di era digital: Sebuah tinjauan. *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, 17(1), 505–512.
- Reinecke, C. P., Kuberling-Jost, A. J., Wrona, T., & Zapf, K. A. (2023). Towards a dynamic value network perspective of sustainable business models: The example of RECUP. *Journal of Business Economics*, 93, 635–665.
- Rostini, D., Hidayatillah, F., Suhendar, E., & Saputra, R. W. (2023). Implementasi teknologi kolaboratif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6903–6909.
- Videnovik, M., Vold, T., Kioning, L., Bogdanova, M. A., & Trajkovik, V. (2023). Game-based learning in computer science education: A scoping literature review. *International Journal of STEAM Education*, 10(54), 1–23.
- Yang, G., & Feng, X. (2024). Computer-aided technology based on graph sample and aggregate attention network optimized for soccer teaching and training. *Journal of Big Data*, 11(48), 1–8.
- Yu, J., Zhang, Y., & Sun, M. (2024). Factors affecting middle school students' information literacy in the Internet Plus education environment. *Journal of Computers in Education*, 1–28.