BAB III

OBYEK PENELITIA N

3.1. Sejarah Universitas Komputer Indonesia

Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) secara resmi berdiri pada hari Selasa, tanggal 8 Agustus 2000 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 126/D/0/2000.

Awalnya dimulai pada bulan Juli tahun 1994 ketika didirikan Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman, disingkat LPKIG, bertempat di jalan Dipati Ukur 102 Bandung . Dengan 1 ruang kelas berkapasitas 50 orang dan 1 laboratorium komputer dengan 25 unit komputer, Lembaga ini membuka program pendidikan 1 tahun dengan 5 program studi yaitu Ahli Komputer Aplikasi Bisnis, Ahli Komputer Keuangan & Perbankan, Ahli Komputer Akuntansi & Perpajakan, Ahli Komputer Manajemen & Pemasaran dan Sekretaris Eksekutif. Jumlah peserta pendidikan pada tahun pertama ini sebanyak 233 siswa.

Pada tahun kedua, 1995, dibuka jenjang pendidikan 3 tahun untuk memenuhi animo siswa tahun pertama yang ingin memperdalam ilmunya, disamping pemikiran jangka panjang pengembangan institusi. Pada tahun ini juga dibuka program studi baru, meliputi : Ahli Komputer Teknik Informatika, Ahli Komputer Manajemen Informatika dan Sekretaris Eksekutif. Ruang kelas ditambah menjadi 2 buah dan laboratorium komputer menjadi 2 buah dengan jumlah siswa sebanyak 457 orang.

Pada tahun ketiga, 1996, dilakukan penambahan gedung kuliah baru bertempat di jalan Dipati Ukur 116 (gedung FISIP sekarang), sekaligus pemindahan pusat administrasi dan perkantoran. Digedung baru ini dilakukan penambahan 1(satu) Lab. Komputer, 5 (lima) Ruang Kuliah, Ruang Dosen dan Ruang Kemahasiswaan. Jumlah siswa dari tahun 1996 hingga tahun 1998 bertambah dari 632 orang menjadi 1184 orang.

Pada tahun kelima, 1998, dimulai pembangunan Kampus baru (Gedung Rektorat /Kampus-1 sekarang) berlantai 6(enam) di jalan Dipati Ukur 114. Pembangunan Kampus baru ini dapat diselesaikan pada bulan Agustus 1999, sehingga pada awal perkuliahan bulan September 1999 telah dapat digunakan.

Mencermati dinamika peserta didik dan pengembangan Institusi kedepan, pada tanggal 24 Desember 1998 dibentuklah Yayasan Science dan Teknologi dan dilanjutkan dengan pengajuan pendirian STIMIK IGI dan STIE IGI ke DIKTI.

Pada bulan Juli 1999 STIE IGI diresmikan dengan keluarnya SK Mendiknas no. 119/D/O/1999 dengan 5 program studi : Akuntansi S1, Manajemen S1, Manajemen Pemasaran D3, Keuangan Perbankan D3 serta Akuntansi D3. Pada bulan Agustus 1999 STIMIK IGI diresmikan dengan keluarnya SK Mendiknas no. 143/D/O/1999 dengan 5 program studi : Teknik Informatika S1, Manajemen Informatika D3, Teknik Komputer D3, Komputerisasi Akuntansi D3 serta Teknik Informatika D3.

Agar Sistem Pendidikan lebih Efisien, Efektif, Produktif dengan Struktur Organisasi yang lebih baik, enam bulan kemudian dilakukan usulan ke DIKTI untuk melakukan Merger kedua Sekolah Tinggi diatas menjadi Universitas.

Pada hari Selasa, tgl. 8 Agustus 2000 keluarlah SK MENDIKNAS no. 126/D/O/2000 atas Universitas Komputer Indonesia yang disingkat dengan nama UNIKOM.Pada SK tersebut sekaligus diijinkan dibukanya 11 program studi baru : Teknik Komputer S1, Manajemen Informatika S1, Teknik Industri S1, Teknik Arsitektur S1, Perencanaan Wilayah dan Kota S1, Ilmu Hukum S1, Ilmu Komunikasi S1, Ilmu Pemerintahan S1, Desain Interior D3, Desain Komunikasi Visual S1 dan Desain Komunikasi Visual D3.

Sejak berdirinya pada tahun 2000, setiap tahunnya UNIKOM menerima lebih dari 2.000 mahasiswa baru. Terakhir pada tahun 2009 yang lalu diterima sebanyak 3.108 mahasiswa baru. Hingga tahun akademik 2009/2010 terdapat 6 Fakultas dan 23 Program Studi di UNIKOM dengan jumlah mahasiswa sebanyak 15.000 orang yang berasal dari berbagai pelosok tanah air dan dari luar negeri yang sedang menempuh pendidikan di UNIKOM.

3.2. Tujuan Universitas Komputer Indonesia

Adapun terdapat tujuan dari pendirian Universitas Komputer Indonesia adalah sebagai berikut:

> “Menghasilkan Ilmuwan dan berpikiran tinggi maju dibidangnya masing-masing, mahir menggunakan teknologi informasi & komputer dalam bekerja serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”.

3.3. Visi dan Misi Universitas Komputer Indonesia

3.3.1. Visi Universitas Komputer Indonesia

Bertolak dari dinamika peserta didik dan pengembangan Institusi kedepan, Visi Universitas Komputer Indonesia adalah sebagai berikut:

> "Menjadi Universitas terdepan dibidang Teknologi Informasi & Komputer, berwawasan Global dan menjadi pusat Unggulan dibidang ilmu pengetahuan Teknologi dan seni yang mendukung pembangunan nasional serta berorientasi pada kepentingan masyarakat, bangsa dan Negara."

3.3.2. Misi Universitas Komputer Indonesia

Dengan arahan visi Universitas Koputer Indonesia, misi yang menjiwai Universitas Komputer Indonesia adalah sebagai berikut:

> "Menyelenggarakan Pendidikan tinggi kearah masyarakat Industri maju dengan sistem pendidikan yang kondusif, tenaga pengajar berkualitas dan program-program studi berbasis pada teknologi informasi & komputer dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada, kualitas dan manajemen mutu berdasarkan prinsip *Quality Is Our Tradition"*.

3.4. Motto Universitas Komputer Indonesia

Dengan menargetkan kualitas menjadi salah satu faktor penting dalam penyelenggaraan pendidikan di perguruan tinggi, Universitas Komputer Indonesia mengambil motto "*Quaity Is Our Tradition*" yang mengartikan bahwa kualitas merupakan tradisi dari Universitas Komputer Indonesia.

3.5. Logo Universitas Komputer Indonesia

Universitas Komputer Indonesia memakai logo atau lambang perguruan tinggi yang digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1.

Logo Universitas Komputer Indonesia



Makna Logo:

- **Bingkai Segi Lima**

  Melambangkan UNIKOM berlandaskan falsafah negara yakni Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

- **Lingkaran Dalam Segi Lima Tempat Tulisan Berwarna Kuning**

  Melambangkan motto UNIKOM menuju kejayaan yakni *Quality Is Our Tradition.*

- **Bulatan Dalam Berwarna Biru**

  Melambangkan UNIKOM bertujuan menghasilkan ilmuwan unggul dan berpikiran maju yang Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

- **Komputer**

  Melambangkan ciri utama UNIKOM yang memberikan pendidikan Teknologi Informasi dan Komputasi pada seluruh Jurusan yang ada dilingkungan Universitas Komputer Indonesia, menjadi Universitas Terdepan dibidang Teknologi Informasi dan Komputer serta sebagai Universitas komputer pertama di Indonesia.

- **Stasiun Relay**

  Melambangkan UNIKOM menyelenggarakan Pendidikan Tinggi kearah masyarakat industri maju dengan sistem pendidikan yang kondusif dan tenaga pengajar berkualitas untuk menghasilkan lulusan-lulusan terbaik.

- **Satelit**

  Melambangkan UNIKOM berwawasan Global dan menjadi pusat unggulan dibidang IPTEK & seni yang mendukung Pembangunan Nasional serta berorientasi pada kepentingan masyarakat, bangsa dan negara.

- **Cakrawala**

  Melambangkan indahnya menggapai Cita-cita dan mengejar ilmu setinggi Langit.

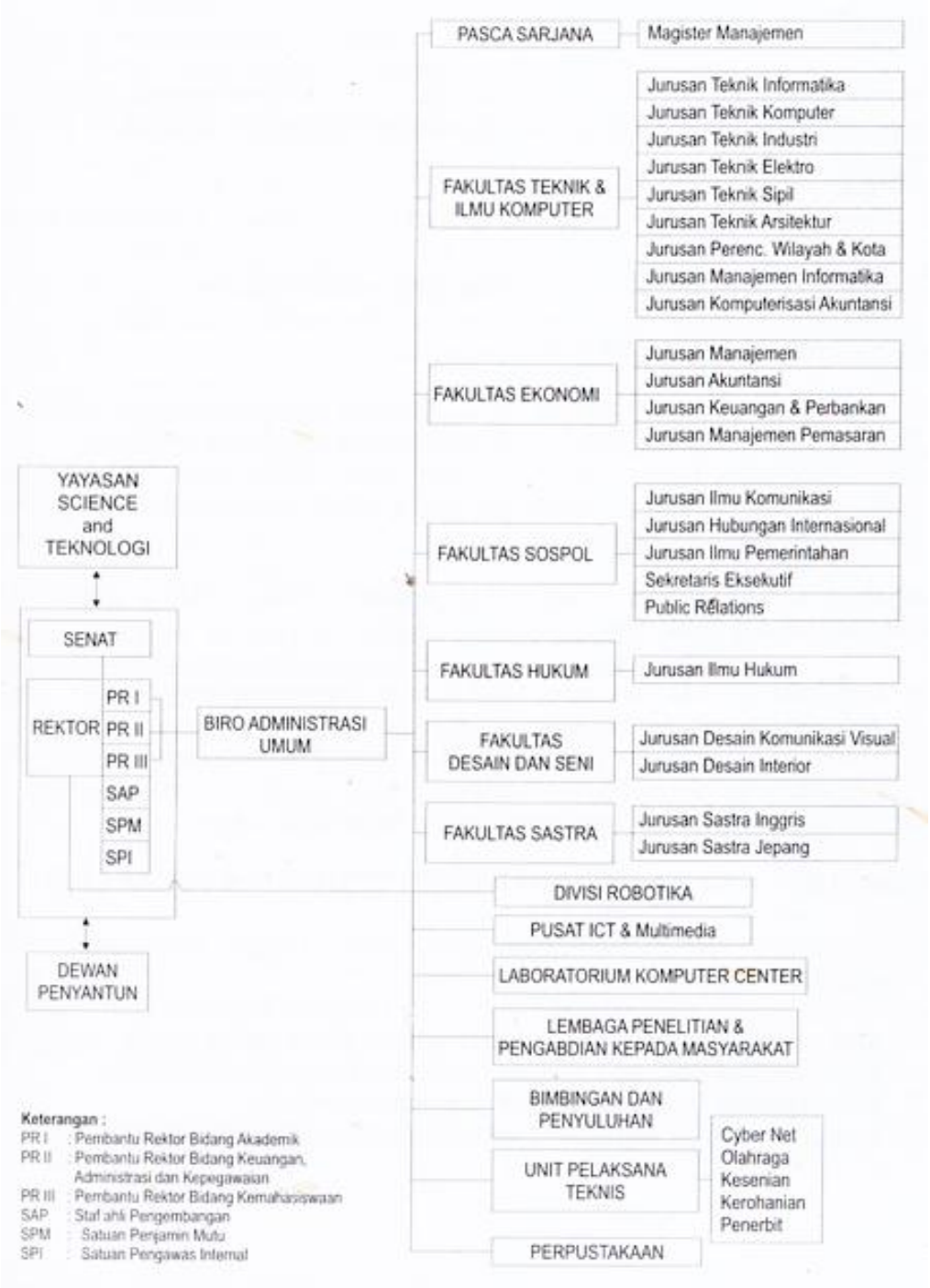
- **Buku**

  Melambangkan sumber ilmu yang tiada habis-habisnya.

3.6. Struktur Organisasi Universitas Komputer Indonesia

Tabel 3.1

Struktur Organisasi UNIKOM



Sumber: Company Profile Unikom 2010

Seperti yang telah ditampilkan dalam struktur organisasi diatas, dapat dilihat bahwa Universitas Komputer Indonesia dipimpin oleh seorang Rektor. Rektor mengepalai enam Pimpinan lainya yaitu Pembantu Rektor 1 (Bidang Akademik), Pembantu Rektor 2 (Bidang Keuangan, Adsministrasi, Kepegawaian), Pembantu Rektor 3 (Bidang Kemahasiswaan), Staf Ahli Pengembangan, Satuan Penjamin Mutu, Satuan Pengawas Internal. Dibawah pengawasan Rektor, Pembantu Rektor 2 (Bidang Keuangan, Adsministrasi, Kepegawaian) mengepalai Dekan tiap Fakultas yaitu Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Dekan Fakultas Ekonomi, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Dekan Fakultas Hukum, Dekan Fakultas Desain dan Seni, Dekan Fakultas Sastra, dan Pimpinan Pasca Sarjana. Tiap dekan Fakultas akan mengepalai setiap Ketua Jurusan dari tiap jurusan yang ada di Universitas Komputer Indonesia.

3.7 Rektor dan Dekan UNIKOM

Gambar 3.2

Foto Rektor dan Dekan Unikom



Rector of UNIKOM

Dr. Ir. Eddy Soeryanto Soegoto



Vice Rector for Academic Affairs

Prof. Dr. Hj. Ria Ratna Ariawati, SE., MS, AK



Vice Rector for Administration and Finance

Prof. Dr. H. Moh. Tadjuddin, MA.



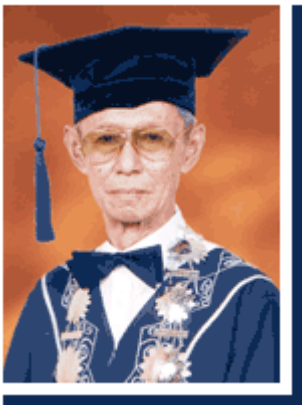
Vice Rector For Student Affairs

Dr. Hj. Aelina Surya, Dra.



Director of Development

Dr. Ir. Herman S., MBA.



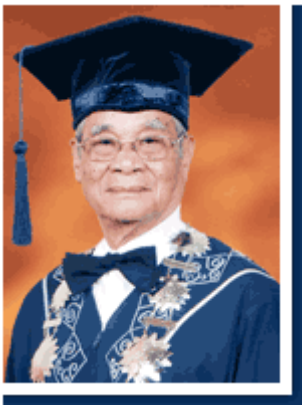
Dean of Engineering and Computer Science Faculty

Prof. Dr. Ir. H. Ukun Sastraprawira, M.Sc.



Dean of Economic Faculty

Prof. Dr. Umi Narimawati, Dra., SE., M.Sc.



Dean of Politic and Social Science Faculty

Prof. Dr. J. M. Papasi



Dean of Literary Faculty

Prof. Dr. H. Moh. Tadjuddin, MA.



Dean of Law Faculty

Prof. Dr Otje Soemadiningrat, SH.



Dean of Design Faculty

Drs. Hary K. Lubis

3.8 Fakultas dan Jurusan Unikom

3.8.1 Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer sekarang mempunyai sembilan jurusan yaitu: Jurusan Teknik Informatika (S1 & D3), Manajemen Informatika (S1 & D3), Teknik Komputer (S1& D3), Komputerisasi Akuntansi (D3), Teknik Industri (S1), Teknik Elektro (S1), Teknik Sipil (S1), Teknik Arsitektur (S1) dan Perencanaan Wilayah dan Kota (S1). Minat mahasiswa baru setiap tahun akademik terus meningkat.

3.8.1 Fakultas Tehnik dan Ilmu Komputer terdiri dari Jurusan sebagai berikut:

- Teknik Informatika
- Manajemen Informatika
- Teknik Komputer
- Teknik Elektro
- Teknik Arsitektur
- Teknik Sipil

- Teknik Industri
- Perencanaan Wilayah dan Kota
- Komputerisasi Akuntansi

3.8.2 Fakultas Ekonomi

Fakultas Ekonomi terdiri dari Jurusan sebagai berikut:

- Manajemen
- Akuntansi
- Manajemen Pemasaran
- Keuangan Perbankan

3.8.3 Fakultas Sosial dan Politik

Sekarang FISIP Unikom menyelenggarakan pendidikan, baik pendidikan akademik dengan jenjang sarjana (S-l) maupun pendidikan profesional dengan jenjang D-3. Program studi yang dikembangkan untuk mendapatkan gelar sarjana adalah program studi : Ilmu Komunikasi, Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Hubungan Intemasional. Sedangkan untuk memperoleh gelar Ahli Madya dikembangkan program studi : Sekretaris Eksekutif dan Public Relations.

Seperangkat rambu-rambu pendidikan yang dipersyaratkan secara nasional diterapkan di FISIP UNIKOM, tujuannya adalah untuk menjamin mutu pendidikan dan terpeliharanya kemampuan baik intelektual maupun sikap tatalaku profesionalnya di masyarakat.

Jurusan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik terdiri dari Jurusan sebagai berikut:

- Ilmu Komunikasi
- Ilmu Pemerintahan
- Hubungan Internasional
- Sekretaris Eksekutif
- *Public Relation*

3.8.4 Fakultas Design

Desain kesenirupaan meliputi tiga bidang keahlian yang saling mendukung, yaitu *Desain Produk, Desain Interior* dan Desain Komunikasi Visual.Jurusan Fakultas Desain terdiri dari Jurusan sebagai berikut:

- Desain Komunikasi Visual
- Desain *Interior*

3.8.5 Fakultas Sastra

Jurusan Fakultas Sastra terdiri dari Jurusan sebagai berikut:

- Sastra Inggris
- Sastra Jepang

3.8.6 Fakultas Hukum

Jurusan Fakultas Hukum terdiri dari Jurusan sebagai berikut:

- Ilmu Hukum

3.9. Sarana dan Prasarana Universitas Komputer Indonesia

Sarana dan Prasarana merupakan hal penting dalam perusahaan dalam menunjang kinerja karyawan dalam pelaksanaan tugas sehari-hari. Sarana dan Prasarana yang dimiliki Universitas Komputer Indonesia adalah sebagai berikut:

3.9.1 Fasilitas *Online*

Fasilitas Online Unikom telah menyediakan fasilitas teknologi online untuk dapat dimanfaatkan untuk proses-proses Akademik. Mahasiswa Unikom harus menjadi pemimpin dan teladan dalam penerapan dan pemanfaatan Teknologi Informasi. Karenanya fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik mungkin dan menjadi aktivitas sehari-hari.

1. *Website* Unikom Untuk mengetahui aktivitas Unikom, fasilitas, akademik, dll
2. Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Registrasi Online Pendaftaran Mahasiswa Baru yang dilakukan secara online melalui media internet
3. Jadwal Kuliah Online Info jadwal kuliah, ruang kuliah dan waktu ujian tiap semester
4. Nilai online Informasi nilai mahasiswa
5. *Abstrak Online* Info tugas akhir, skripsi dan penelitian di Unikom
6. *Library Online* Info perpustakaan Unikom
7. Forum Diskusi Forum diskusi untuk seluruh civitas akademika Unikom
8. *Career Online* Informasi lowongan kerja bagi perusahaan dan alumni Unikom

9. Unikom W@P
10. Informasi Unikom via HP dan teknologi W@P
11. *Cyber Net* Unikom Fasilitas internet gratis ! (lokasi: Kampus I - lantai 2, Kampus II - lantai 2
12. Unikom SMS Info Nilai melalui SMS, (untuk akses hubungi No. 3899, HP. 08562143685)
13. *Unikom Hotline* Info Unikom melalui telepon, (untuk akses hubungi 022-2503371, 2508412, 2533825)

3.9.2 Kartu Mahasiswa

1. Kartu Mahasiswa, Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) dan Anjungan Tunai Mandiri (ATM) adalah salah satu fasilitas yang diberikan Unikom kepada mahasiswanya. Sebagai Kartu Identitas digunakan untuk berbagai aktivitas akademis (akses perpustakaan, sistem informasi kekuasaan, UTS, UAS, dll)
2. Sarana Pembayaran SPP *(autodebet*)Setoran SPP/Biaya Kuliah, Biaya Praktikum, Keperluan bulanan dan keperluan mahasiswa lainnya dapat langsung disetorkan ke rekening masing-masing melalui seluruh cabang bank BNI di Indonesia
3. Untuk autodebet biaya kuliah, BNI pada akhir tanggal pembayaran akan mengkreditkan dari rekening mahasiswa ke rekening Unikom.
4. Kartu Tabungan, untuk Penyetoran atau penarikan tunai melalui 588 caband Bank BNI diseluruh Indonesia.

5. Kartu ATM ,dengan kartu ini mahasiswa dapat melakukan penarikan uang tunai pada 1200 ATM BNI baik dikota Bandung maupun didaerah lain di Indonesia.
6. Kartu *Discount*,dapat digunakan untuk mendapatkan discount disejumlah outlet (Toko, Hotel, Restoran, Tempat Rekreasi, dll) yang mencantumkan logo discount Kartu Plus.
7. Bayar Ponsel digunakan untuk pembayaran tagihan Telkomsel, Satelindo, dll.
8. Kartu Kredit, dapat digunakan untuk pembayaran Kartu Kredit Master Card atau Visi.

Tabel 3.2.

Sarana Universitas Komputer Indonesia

Kampus 1 LANTAI	**URAIAN**	**JUMLAH**
1	Fakultas Sastra	10 Buah
2	Ruang Direktorat	13 Buah
3	Laboratorium Komputer	10 Buah
4	Laboratorium Komputer & LPPM	11 Buah
5	Auditorium UNIKOM	4 Buah
6	Studio	6 Buah
7	Ruangan disebelah jalan luar Kampus 1	5 Buah
Kampus 2 LANTAI	**URAIAN**	**JUMLAH**
1	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik & Bank BNI	13 Buah (1 Ruang Bank BNI)
2	Lab Komputer & Bimbingan Penyuluhan	7 Buah
3	Ruang Kuliah dan Laboratorium	9 Buah
4	Ruang Kuliah	9 Buah
5	Ruang Kuliah dan Aula	9 Buah
Kampus 3 LANTAI	**URAIAN**	**JUMLAH**
1	Fakultas Hukum	5 Buah

2	Ruang Kuliah	8 Buah
3	Ruang Kuliah dan Lab Hukum	6 Buah
Kampus 4 LANTAI	**URAIAN**	**JUMLAH**
1	Ruang Kuliah & Laboratorium	9 Buah
2	Fakultas Desain dan Seni	17 Buah
3	Fakultas Ekonomi	19 Buah
4	Fakultas Teknik & Ilmu Komputer	22 Buah
5	Fakultas Teknik & Ilmu Komputer	23 Buah
6	Fakultas Teknik & Ilmu Komputer	21 Buah
7	Perpustakaan, Lab, R.Kuliah, Masjid	14 Buah
	Ruang Eksternal (Fakultas SIPIL)	4
Kampus 5 LANTAI	**URAIAN**	**JUMLAH**
1	Ruang Kuliah	10 Buah
2	Fakultas Teknik & Ilmu Komputer	10 Buah
3	Fakultas Teknik & Ilmu Komputer	11 Buah
4	Fakultas Teknik & Ilmu Komputer	9 Buah
5	Ruang Kuliah Umum	9 Buah
6	Fakultas Teknik & Ilmu Komputer	12 Buah
Kampus 6 LANTAI	**URAIAN**	**JUMLAH**

1	Basement (Ruang Kuliah)	2 Buah
2	Ruang Kuliah	2 Buah
3	Ruang Kuliah	2 Buah
Ruang Yayasan LANTAI	**URAIAN**	**JUMLAH**
1	Ruang Yayasan	5 Buah

Tabel 3.3.

Prasarana Universitas Komputer Indonesia

NO.	URAIAN	JUMLAH
1.	Jaringan Internet	Tersedia
2.	Jaringan Telepon	Tersedia
3.	Komputer	Tersebar di tiap Laboratorim
4.	*AC*	Tersedia
5.	Tempat Parkir Kendaraan	3 Buah
6.	ATM Bank BNI	3 Buah
7.	ATM Bank Mandiri	1 Buah
8.	*Room Fan*	Tersedia
9.	Infocus	Tersebar Di Tiap Fakultas

3.10 Penghargaan Universitas Komputer Indonesia

Universitas telah meraih berbagai prestasi dan penghargaan dari beberapa kompetisi yang diikuti adalah sebagai berikut:

1. Peraih Juara-1 Kontes Robot Internasional Connecticut-USA 2009.
2. Universitas yang mewakili Indonesia pada Kontes Robot Internasional di Connecticut - USA, 2009.
3. Top 8000 Universities World Rank 2010 Webometric.
4. Best of The Best Kontes Robot Cerdas Indonesia (KRCI) antar Perguruan Tinggi se-Indonesia 2008.
5. Pemenang 3 Juara-1 Nasional Kontes Robot Cerdas Indonesia (KRCI) antar Perguruan Tinggi se-Indonesia tahun 2008
6. Peraih 5 Juara-1 Kontes Robot Cerdas Indonesia (KRCI) antar Perguruan Tinggi se-Wilayah Regional-II DKI JAKARTA - JAWA BARAT & BANTEN tahun 2008.
7. Best of The Best Indonesia Information and Communication Technology (ICT) Award Special Mention antar Perguruan Tinggi se-Indonesia tahun 2008.
8. Universitas yang mewakili Indonesia pada lomba ICT Award tingkat Asia Pasifik (APICTA) tahun 2007 di Singapura.
9. Universitas yang mewakili Indonesia pada lomba ICT Award tingkat Asia Pasifik tahun 2007 di Singapura (APICTA Competition 2007).
10. Juara Indonesia ICT Award tahun 2007 (INAICTA 2007).

11. Universitas pemenang Kompetisi Robot Cerdas Indonesia (KRCI) antar Perguruan Tinggi se-Indonesia tahun 2007 (Satu-satunya PTS di Indonesia).
12. Juara-1 Nasional Robot Berkaki - Kompetisi Robot Cerdas Indonesia 2007.
13. Juara-2 Nasional Robot Beroda - Kompetisi Robot Cerdas Indonesia 2007.
14. Juara-1 Kompetisi Komputer Aplikasi Supply Chain Management antar Mahasiswa Perguruan Tinggi se-Indonesia 2007.
15. Juara-2 Nasional RISTEK Telkom Award 2007 dari MENRISTEK.
16. Juara-1 Nasional Pemrograman Komputer Aplikasi Bisnis antar Mahasiswa Perguruan Tinggi 2006.
17. Juara-1 Lomba Desain Komunikasi Visual antar Mahasiswa Perguruan Tinggi Se-Indonesia 2006.
18. Juara-1 Lomba Karya Tulis Mahasiswa se-Kopertis-IV 2006
19. Juara-2 News Reading Contest dalam bahasa Inggris antar Mahasiswa se-DKI dan Jawa Barat
20. Juara-2 Lomba Karya Tulis Mahasiswa se-Kopertis-IV 2007.
21. Juara-2 Lomba Debat Ekonomi se-Jawa dan Bali 2007.
22. Juara-2 Newscasting Competition antar Mahasiswa se-DKI, Jabar & Banten.
23. Juara-2 Dosen Teladan tingkat Kopertis-IV Jawa Barat dan Banten tahun 2007.

24. Universitas Terbaik ke-2 Teknologi Informasi Website 2005 (DEPDIKNAS/DIKTI-Terbaik ke-1 ITB dan ke-3 UGM).
25. Universitas ke-2 di Indonesia yang menggunakan SmartCard dengan MasterCard (ke-1 ITB dan ke-3 ITS).
26. Website Terbaik dari APTIKOM 2007 Wilayah IV se-Jawa Barat dan Banten

3.11 Tinjauan Tentang Mahasiswa Pecandu Internet

Sudah menjadi pemandangan yang lumrah dimana kita sering melihat orang yang lupa dan asyik ketika ia berada dalam dunianya. Ketika keasyikan itu menjadi sesuatu jebakan untuk melakukannya berulang-ulang hingga merubah pola hidup yang normal menjadi tidak teratur bahkan lupa diri maka kita bisa katakan hal demikian sebagai sebuah "kecanduan".

Bagi sebagian orang internet memang salah satu media untuk meningkatkan produktifitas dalam bekerja, meningkatkan kemampuan, sebagai sumber pustaka tanpa batas dan bahkan menjadikan internet sebagai lahan bisnis yang menggiurkan, namun bagi sebagian yang lain internet justru membawa dampak negatif yang sering kita sebut sebagai kecanduan internet.

Sekitar satu dari 10 mahasiswa yakin bahwa mereka mengalami adiksi Internet alias kecanduan berkelana di depan komputer. Seperti yang dikatakan pada artikel di (http://cyberwoman.cbn.net.id) Hal ini adalah temuan sebuah

survei yang kemudian dipresentasikan pada pertemuan tahunan the American Psychological Association's di San Fransisco baru-baru ini.

"Dalam populasi mahasiswa, jika Anda mengalami gejala seperti kurang tidur, tidak banyak beraktivitas sosial atau selalu bertahan di tempat yang membuat Anda bebas bermain internet, atau jika orang sekitar yang merasakan perubahan ini, maka tak ada salahnya menghubungi konselor," kata Richard J. DioGuardi, kandidat doktor dari psikologi klinik di St. John's University in Queens, New York City.

Ia telah melakukan survey terhadap mahasiswa baru di 134 *college*, di mana tiga perempatnya wanita, tentang penggunaan internet mereka. Hasilnya menunjukkan bahwa 11% dari semua mahasiswa merasa bahwa mereka telah kecanduan internet. DioGuardi mengidentifikasi sebanyak 15% menunjukkan gejala kelakuan adiktif. Para mahasiswa mengindikasikan bahwa kegemaran mereka akan internet telah mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka, kemudian mereka 'mencandu' internet sehingga ada gejala putus obat atau *'withdrawal'* jika tidak berinternet. Mereka bahkan rela memotong waktu sosial mereka hanya untuk *online*.

"Mengejutkan bahwa mereka yang mengklasifikasikan diri sendiri sebagi pecandu internet tidak secara drastis menunjukkan waktu online sampai 40 jam seminggu. Rata-rata justru hanya 6 sampai 10 jam," lanjut Dio lagi." Mereka yang merasa pecandu ternyata memiliki terminologi sendiri tentang online dibandingkan dengan mereka yang tidak merasa terjerat internet." Tambahnya.

Mahasiswa yang menunjukkan perilaku adiktif lebih cenderung menggunakan internet untuk bertemu dengan orang-orang baru, memperoleh dukungan sosial dan bersahabat. Mereka juga cenderung menempatkan internet sebagai sesuatu yang berperan penting dalam kepuasan hidup mereka. Data ini tentunya dapat digunakan oleh psikolog di lingkungan pendidikan, dalam mencermati gejala ketergantungan internet yang memang makin marak. Lebih lanjut hal ini dapat digunakan untuk mengembangkan intervensi bagi mahasiswa yang mengalami masalah akibat penggunaan internet.

Jadi fenomena tumbuhnya warung internet atau pojok internet di lokasi yang didominasi oleh mahasiswa memang bukan tidak beralasan. Kelompok ini memang terbukti merasa telah membutuhkan internet dalam kehidupan mereka.

Kehadiran internet wajib direspon secara kreatif oleh mahasiswa Unikom Bandung. Media dalam konteks era cyber adalah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hadirnya situs jejaring sosial (digital social network), seperti Facebook, twiter, plurk, netlog, dan sebagainya di dunia maya mesti dimanfaatkan untuk komunikasi dan menjadi media pendukung kerja maupun kuliah. Kendati ada efek negatif dari kemajuan di bidang TIK, kita tidak arif kalau menutup mata. Bisa dibayangkan kalau kemajuan ini tidak disertai dengan penanaman etika berinternet, boleh jadi konten yang ada di internet akan mengarah pada kriminalisasi dan kecanduan yang dapat mengaburkan norma serta etika para pengguna internet (user).

Efek kecanduan internet juga, yang cenderung pada merebaknya gejala “autisme sosial” harus mulai dipikirkan solusi yang diambil dari ajaran Islam.

Maka, dengan alasan tersebut, kami sebagai civitas akademika Unikom Bandung membangun rumah kajian di dunia maya. Dimana Mahasiswa Unikom diharapkan memilki kemampuan memanfaatkan internet secara tepat, efektif, efisien, dan sebagai wahana mereguk pengetahuan yang sangat luas dari internet.