



Soft

Skills



ETIKA PROFESI

Bidang

MANAJEMEN INFORMATIKA

ETHICS

BUSINESS

INAYATUL ULYA AHYATI

**ETIKA PROFESI BIDANG
MANAJEMEN INFORMATIKA**

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Perlindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap :

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf e, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

ETIKA PROFESI BIDANG MANAJEMEN INFORMATIKA

Inayatul Ulya Ahyati



Poliban Press

ETIKA PROFESI BIDANG MANAJEMEN INFORMATIKA

Penulis :
Inayatul Ulya Ahyati

ISBN :
978-623-7694-50-2

ISBN Elektronik :
978-623-7694-51-9 (PDF)

Editor dan Penyunting :
Adi Pratomo

Desain Sampul dan Tata letak :
Rahma Indera; Eko Sabar Prihatin

Penerbit :
POLIBAN PRESS
Anggota APPTI (Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia)
no.004.098.1.06.2019
Cetakan Pertama, 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

Redaksi :
Politeknik Negeri Banjarmasin, Jl. Brigjen H. Hasan Basry,
Pangeran, Komp. Kampus ULM, Banjarmasin Utara
Telp : (0511)3305052
Email : press@poliban.ac.id

Diterbitkan pertama kali oleh :
Poliban Press, Banjarmasin, Desember 2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga buku ETIKA PROFESI BIDANG MANAJEMEN INFORMATIKA telah dapat diselesaikan. Buku ini merupakan pengantar bagi mata kuliah Etika Profesi Prodi Manajemen Informatika Poliban.

Terimakasih disampaikan kepada Joni Riadi S.ST., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Banjarmasin dan Nurmahaludin, S.T., M.T. selaku Ketua Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat beserta sekretaris dan staf. Terimakasih juga disampaikan kepada Faris Ade Irawan, Reza Fauzan, Eko Sabar Prihatin dan Rahma Indera yang telah berkontribusi dalam editing serta seluruh tim Poliban Press dan semua pihak yang telah ikut membantu dalam penyelesaian buku ini.

Kami menyadari masih terdapat kekurangan dalam buku ini untuk itu kritik dan saran terhadap penyempurnaan buku ini sangat diharapkan. Semoga buku ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Banjarmasin, Oktober 2021

Poliban Press

PRAKATA

Kita mungkin telah mengalami pertumbuhan teknologi tercepat cepat selama sepuluh tahun terakhir. Kemajuan teknologi yang sangat mencengangkan di bidang komputasi dan telekomunikasi telah menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Sekarang kita menjadi lebih bergantung pada teknologi dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari, terlebih lagi teknologi komputer sudah ada dimana saja (*ubiquitos*). Sejalan dengan itu, meningkatnya jumlah aplikasi, perangkat teknologi nirkabel dan mudah dibawa menjadi daya tarik para pengguna baru untuk masuk ke dunia maya/ internet setiap harinya.

Perkembangan teknologi baru ini telah menciptakan komunitas dan lingkungan baru yang berkembang dengan sendirinya. Dunia maya / internet menjadi tempat aktivitas sosial dan ekonomi serta sumber utama untuk mendapatkan informasi. Semakin banyaknya pengguna dan kegiatan yang dilakukan di dunia maya menyebabkan perbuatan yang tidak etis ataupun tindak kejahatan diinternet juga semakin meningkat. Oleh karena itulah diperlukan pendidikan tentang etika dalam menggunakan perangkat komputasi dan telekomunikasi serta ketika berada dunia maya/ internet (*cyber ethics*). Selain itu, pengetahuan tentang etika juga harus diperkuat dengan pengetahuan tentang peraturan-peraturan hukum yang berlaku di negara ini. Etika komputer juga mencakup tentang tanggung jawab profesi bagi para pelaku teknologi, termasuk didalamnya etika profesi yang mencakup kewajiban para profesional di bidang manajemen informasi.

Buku ini membahas tentang etika komputer dengan lengkap mulai dari etika komputer, etika di dunia siber/ internet, etika profesi di bidang teknologi informasi, serta fenomena yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi seperti kejahatan di internet, penggunaan perangkat lunak yang melanggar hak cipta.

Struktur Penulisan Buku

Buku ini terdiri dari sepuluh bab dan untuk memudahkan memahami materi dalam buku ini, berikut materi yang dibahas:

Bab I Konsep dasar Etika

Bagian ini membahas dasar-dasar etika mulai dari pengertian etika, hubungan etika dan moral, macam-macam etika yang berkembang di masyarakat, serta sanksi bagi pelanggaran etika.

Bab II Etika Komputer

Bagian ini membahas sejarah perkembangan etika komputer, pengertian etika komputer, contoh etika komputer dan isu pokok dalam etika komputer

Bab III Profesi dan Profesional

Bagian ini membahas perbedaan antara pekerjaan dan profesi, hubungan antara profesi dan profesional, pengertian profesionalisme dan prinsip dasar profesionalisme

Bab IV Profesi di Bidang Teknologi Informasi (TI)

Bagian ini membahas gambaran umum pekerjaan di bidang TI, pekerjaan di bidang TI standar pemerintah, pekerjaan di bidang TI sebagai profesi, serta standarisasi profesi TI.

Bab V Organisasi Profesi dan Kode Etik Profesi

Bagian ini membahas bagaimana pembentukan organisasi profesi dan fungsi pokok organisasi profesi, organisasi-organisasi profesi di bidang TI, kode etik profesi, dan prinsip kode etik profesi

Bab VI Etika Menggunakan Internet (*cyber ethics*)

Bagian ini membahas pentingnya etika dalam berinternet, etika berinternet, dan etika bisnis dibidang TI

Bab VII *Kejahatan di Internet (cybercrime)*

Bagian ini membahas pengertian kejahatan di internet, karakteristik dan berbagai jenis kejahatan internet, serta bagaimana upaya penanggulangan kejahatan internet.

Bab VIII *Peraturan Dan Regulasi Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE)*

Bagian ini membahas peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik (ITE) yang berlaku di Indonesia, serta perbuatan-perbuatan yang dilarang berdasarkan UU ITE

Bab IX *Hak Cipta dan Perlindungan Terhadap Program Komputer*

Bagian ini membahas tinjauan umum UU Hak cipta, bagaimana perlindungan hak cipta terhadap program komputer, pelanggaran hak cipta dan mengatasi pelanggaran hak cipta terhadap perangkat lunak

Bab X *Lisensi Perangkat Lunak dan Perangkat Lunak Bebas*

Bagian ini membahas jenis lisensi perangkat lunak komputer, pengertian perangkat lunak bebas, serta jenis-jenis perangkat lunak bebas.

Buku ini ditujukan untuk membantu para mahasiswa program studi Manajemen Informatika sebagai calon-calon profesional di bidang teknologi Informasi dalam mempelajari dan memahami lingkungan profesional tempat mereka bekerja serta fenomena-fenomena dalam bidang TI. Selain itu, buku ini juga ditujukan untuk para dosen pengajar Etika Profesi di prodi Manajemen Informatika untuk menambah wawasan tentang materi perkuliahan yang akan diberikan. Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat bagi semua yang membacanya.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1 Konsep Dasar Etika.....	1
1.1. Pengertian Etika.....	1
1.2. Etika, Moral dan Norma Kehidupan.....	2
1.3. Macam-Macam Etika.....	3
1.4. Pelanggaran Etika.....	4
1.5. Etika dan Teknologi.....	5
1.6. Bahan Diskusi.....	6
1.7. Latihan.....	8
BAB 2 Etika Komputer.....	7
2.1. Sejarah Etika Komputer.....	7
2.2. Pengertian Etika Komputer.....	10
2.3. Isu-isu Pokok Etika Komputer.....	11
2.4. Latihan.....	12
BAB 3 Profesi dan Profesional.....	15
3.1. Pekerjaan dan Profesi.....	15
3.2. Profesi dan Profesional.....	16
3.3. Latihan.....	17
BAB 4 Profesi Di Bidang Teknologi Informasi.....	19
4.1. Pekerjaan di Bidang Teknologi Informasi.....	19
4.2. Pekerjaan di Bidang TI sebagai profesi.....	20
4.3. Standarisasi Profesi Bidang TI.....	21
4.4. Meningkatkan Profesionalisme di Bidang TI.....	23
4.5. Studi Kasus.....	26
4.6. Latihan.....	28
BAB 5 Organisasi Profesi Dan Kode Etik Profesi.....	30
5.1. Pembentukan Organisasi Profesi.....	30

5.2.	Fungsi Pokok Organisasi Profesi	32
5.3.	Organisasi Profesi di Bidang TI.....	32
5.4.	Kode Etik Profesi	34
5.5.	Latihan	35
BAB 6 Etika Menggunakan Internet (<i>Cyber Ethics</i>).....		38
6.1.	Latar Belakang Penggunaan Etika dalam Menggunakan Internet	38
6.2.	Etika dalam Berinternet	41
6.3.	Pelanggaran Etika Berinternet.....	42
6.4.	Etika Bisnis Elektronik	42
6.5.	Studi Kasus	44
6.6.	Latihan	47
BAB 7 Kejahatan Di Internet (<i>Cybercrime</i>).....		49
7.1.	Kejahatan Di Internet (<i>Cybercrime</i>).....	49
7.2.	Jenis Kejahatan Di Internet (<i>Cybercrime</i>).....	50
7.3.	Penanggulangan Kejahatan Di Internet (<i>Cybercrime</i>) ...	51
7.4.	Studi kasus	52
7.5.	Latihan	54
BAB 8 Peraturan dan Regulasi Informasi dan Transaksi Elektronik		56
8.1.	Peraturan Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Indonesia	56
8.2.	Materi UU ITE.....	58
8.3.	Studi Kasus	59
8.4.	Latihan	61
BAB 9 Hak Cipta dan Perlindungan Terhadap Program Komputer		63
9.1.	Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia	63
9.2.	Hak Cipta terhadap Program Komputer.....	65
9.3.	Upaya Mengatasi Pelanggaran Hak Cipta.....	66
9.4.	Latihan	67
BAB 10 Lisensi Perangkat Lunak Dan Perangkat Lunak Bebas..		69

10.1. Lisensi Perangkat Lunak.....	69
10.2. Perangkat Lunak Bebas.....	72
10.3. Studi Kasus	73
10.4. Latihan	75
GLOSARIUM	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
BIOGRAFI PENULIS.....	84

BAB 1

Konsep Dasar Etika

Capaian Pembelajaran :

1. Mahasiswa mampu memahami pengertian etika
2. Mahasiswa mampu memahami hubungan etika dan moral
3. Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai macam etika yang berkembang di masyarakat
4. Mahasiswa mengetahui jenis-jenis sanksi pelanggaran etika

Istilah etika sangat familiar dan sering digunakan di masyarakat, banyak orang beranggapan bahwa etika sama dengan kesopanan dan tata karma. Padahal keduanya memiliki arti yang berbeda. Bab ini akan membahas dalam tentang pengertian etika, perbedaan etika dan moral serta apa saja sanksi bagi pelanggaran etika.

1.1. Pengertian Etika

Istilah etika berasal dari bahasa Yunani yaitu *ethos* yang memiliki banyak arti, seperti: tempat tinggal yang biasa, padang rumput, kandang, habitat, kebiasaan, adat, akhlak, watak, perasaan, sikap dan cara berpikir. Makna tersebut dikategorikan makna tunggal, sedangkan makna jamak dari *ethos* adalah adat kebiasaan. Aristoteles (384 – 322 SM), filsuf asal Yunani mengatakan bahwa istilah etika digunakan untuk merujuk kepada filsafat moral. Sehingga secara sempit istilah etika pada konteks ini memiliki makna sebagai ilmu yang mempelajari tentang adat kebiasaan (Febriani & Suci, 2015).

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988), etika sebagai ilmu memiliki pengertian sebagai berikut:

- Etika adalah ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak);

- Etika adalah kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak;
- Nilai mengenai benar dan salah yang dianut suatu golongan atau masyarakat.

Menurut Robert Salomon dalam (Febriani & Suci, 2015), etika adalah:

1. Etika merupakan karakter individu, dalam hal ini bahwa orang yang beretika adalah orang yang baik. Pengertian ini disebut pemahaman manusia sebagai individu yang beretika.
2. Etika merupakan hukum sosial. Etika merupakan hukum yang mengatur, mengendalikan serta membatasi perilaku manusia.

Pada perkembangannya, etika menjadi sebuah studi, menurut Sumaryono (1995) etika merupakan studi tentang kebenaran dan ketidakbenaran berdasarkan kodrat manusia yang diwujudkan melalui kehendak manusia dalam perbuatannya. Jadi bisa disimpulkan bahwa etika berkembang menjadi studi tentang kebiasaan manusia berdasarkan kesepakatan, menurut ruang dan waktu yang berbeda, yang menggambarkan perangai manusia dalam kehidupan pada umumnya (Wahyono, 2009).

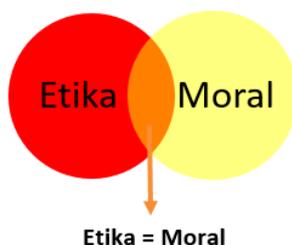
1.2. Etika, Moral dan Norma Kehidupan

Moral berasal dari bahasa latin “*mos*” yang berarti adat kebiasaan. Kata moral sama dengan etika secara etimologis, yang artinya nilai dan norma yang menjadi pegangan seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya di dalam komunitas kehidupannya (Wahyono, 2009).

Lawrence Kohlberg (1927-1987) menguatkan pernyataan tersebut, dengan menyatakan bahwa etika kedekatan dengan moral. Pendidikan moral merupakan integrasi berbagai ilmu seperti psikologi, sosiologi, antropologi budaya, filsafat, ilmu pendidikan, bahkan ilmu politik. Hal-hal itu yang dijadikan dasar membangun sebuah etika.

Berbeda dengan pernyataan sebelumnya, beberapa ahli seperti Sony Keraf (1991) dan Frans Magnis Suseno (1987) membedakan etika dan moralitas. Etika merupakan ilmu dan bukan sebuah ajaran, sedangkan moralitas memberikan manusia norma tentang bagaimana manusia harus hidup.

Jadi bisa disimpulkan bahwa etika dan moral saling beririsan seperti yang tampak pada gambar 1.1. Di satu sisi etika tidak sama dengan moral, karena etika adalah refleksi kritis dari nilai-nilai moral. Akan tetapi disatu sisi etika bisa dikatakan sama dengan moral, yaitu nilai yang menjadi pedoman seseorang ataupun sekelompok orang dalam mengatur tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1.1. Hubungan etika dengan moral

1.3. Macam-Macam Etika

Bartens (dalam Febriani & Suci, 2015) mengelompokkan memberikan etika dalam 3 jenis yaitu:

a. Etika Deskriptif

Etika jenis ini menggambarkan tingkah laku moral dalam arti luas, misalnya adat kebiasaan; asumsi-asumsi mengenai baik dan buruk; tentang yang boleh dan tidak boleh. Etika ini hanya menggambarkan dan tidak memberikan penilaian. Contohnya: adat memasak babi adalah hal yang biasa pada suku Dayak di Kalimantan, namun bagi suku lain seperti suku Jawa hal ini adalah perbuatan yang tidak dilakukan.

b. Etika Normatif

Etika normatif tidak hanya mengemukakan fakta/deskripsi, namun juga sudah melakukan penilaian (*judging*) apakah ia menerima atau menolak suatu nilai atas dasar pertimbangan moral dan prinsip-prinsip etis. Contohnya adalah mengkonsumsi tanaman ganja atau marijuana bagi warga Aceh. Sejak dari zaman kesultanan Aceh ganja digunakan sebagai bumbu masak. Bagi warga Aceh hal ini dianggap hal yang wajar dan tidak melanggar etika karena merupakan tradisi sejak nenek buyut mereka. Namun demikian, praktek ini bisa dinilai salah dan tidak sejalan dengan norma lain karena jenis tanaman ini masuk dalam kategori obat terlarang yang jika dikonsumsi tanpa pengawasan bisa merusak kesehatan.

c. Metaetika

Metaetika berada pada tingkatan yang lebih tinggi dari sekedar perilaku etis, yaitu pada taraf “bahasa etis” atau bahasa yang digunakan di bidang moral. Metaetika mempelajari logika khusus dari ucapan-ucapan etis. Aliran ini relatif masih baru karena mulai berkembang baru di awal abad 20, salah satu perintisnya adalah George Moore. Moore adalah filsuf Inggris (1873-1958) yang menulis buku mengenai pengkajian terhadap pemilihan kata-kata dalam konteks etika.

1.4. Pelanggaran Etika

Tindakan pelanggaran terhadap etika tentu saja akan menimbulkan beberapa jenis sanksi (Wahyono, 2009), yaitu:

1. Sanksi sosial.

Etika merupakan norma sosial yang berkembang dalam kehidupan sehari-hari, jika terjadi pelanggaran maka akan diberikan sanksi sosial. Sanksi ini bisa berupa teguran dari pemuka sosial hingga pengucilan dari kehidupan bermasyarakat.

2. Sanksi hukum.

Hukum mengukur kegiatan-kegiatan etika yang selaras dengan aturan hukum. Jika terjadi pelanggaran etika yang sudah mengarah kepada pelanggaran hukum, seperti misalnya korupsi, kolusi, dan nepotisme maka sanksi yang diberikan sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Dalam hukum juga dikenal istilah hukum disiplin (*tuchtrecht*) yang merupakan bagian hukum pidana. Hukum disiplin mengatur dan berlaku bagi suatu golongan atau profesi yang bergerak dalam aktivitas sosial-kemasyarakatan yang keputusannya harus dipatuhi anggota. Salah satu ciri hukum disiplin adalah sanksi yang diberikan tidak terlalu keras, penegakan moral dan edukatif. Misalnya hukum profesi, militer, pegawai negeri, dll.

1.5. Etika dan Teknologi

Keberadaan teknologi saat ini sangat membantu manusia dalam melaksanakan aktivitas baik dalam pekerjaan ataupun kehidupan sehari-hari. Beragamnya manfaat dan bentuk teknologi menjadikannya sangat dibutuhkan oleh manusia. Cara manusia berfikir dan bertindak mengalami perubahan seiring dengan semakin intensnya pemakaian teknologi. Selain itu cara pandang manusia terhadap etika dan norma kehidupan juga akan dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Sebagai contoh, penggunaan telepon genggam mempengaruhi cara manusia berkomunikasi. Komunikasi yang biasanya dilakukan dengan berinteraksi secara langsung berubah menjadi komunikasi secara daring yang bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Aplikasi komunikasi seperti media sosial lebih dipilih daripada harus bertatap muka secara langsung. Cara mengirim laporan dari karyawan ke pimpinan ataupun mengirim tugas mahasiswa ke dosen juga mengalami perubahan. Laporan ataupun tugas bisa dikirimkan cukup dengan duduk didepan komputer saja. Perubahan-perubahan inilah yang menyebabkan

pelaksanaan etika yang berlaku di masyarakat juga mengalami perubahan. Meskipun teknologi memiliki peranan yang penting tetapi kendali penggunaannya masih berada ditangan manusia. Oleh karena itu mengikuti norma dan etika kemanusiaan dalam menggunakan perangkat teknologi tetap harus diutamakan.

1.6. Bahan Diskusi

Manfaat Etika di Tempat Kerja

Etika ditempat kerja bisa diartikan sebagai aturan dan prosedur yang harus dilakukan di tempat kerja oleh pimpinan maupun karyawan untuk menjaga budaya profesional dan membangun hubungan yang baik dengan pelanggan dengan memberikan pelayanan terbaik (Reddy). Penerapan etika ditempat kerja memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan institusi. Beberapa nilai yang bisa diterapkan dalam etika ditempat kerja adalah: kesetiaan (loyalitas), kewarganegaraan, persaudaraan, kepercayaan, integritas, menghormati, peduli, keadilan, tanggung jawab, dan akuntabilitas. Adapun manfaat yang didapatkan jika menerapkan etika di tempat kerja adalah:

1. Aset perusahaan akan terlindungi dan terjamin
2. Produktivitas akan meningkat
3. Kerja tim akan terbangun
4. Citra dan nilai perusahaan dimata publik akan meningkat
5. Adaptif terhadap perubahan
6. Pembuatan keputusan dan implementasi akan mudah dilakukan
7. Lingkungan kerja bebas masalah
8. Lingkungan kerja yang positif dan mendukung
9. Masalah yang berhubungan dengan hukum akan menjadi lebih sedikit
10. Perusahaan akan mencapai kesuksesan level baru

Buatlah diskusi kelompok tentang Etika di Lingkungan Kerja, sebelumnya telah disebutkan nilai-nilai yang bisa diterapkan dalam etika di lingkungan kerja, jelaskan nilai-nilai tersebut dan berikan contohnya!

Nilai	Penjelasan	Contoh
Kesetiaan (Loyalitas)		
Kewarganegaraan		
Persaudaraan		
Kepercayaan		
Integritas		
Menghormati		
Peduli		
Keadilan		
Tanggung Jawab		
Akuntabilitas		

1.7. Latihan

1. Secara etimologis, arti etika sama dengan moral, namun beberapa ahli tidak sependapat dengan pernyataan tersebut, isilah tabel perbandingan antara etika dan moral berikut ini

	Etika	Moral
Sejarah		
Definisi		
Asal		
Motivasi		
Fleksibilitas		

2. Sebutkan etika-etika yang kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari!
3. Berikan contoh-contoh etika pergaulan sebagai berikut!
- 4.

No	Berinteraksi dengan	Etika
1	Dosen ataupun tenaga kependidikan di lingkungan kampus	1. 2. 3 dst

No	Berinteraksi dengan	Etika
2	Teman kuliah	1. 2. 3 dst
3	Senior di kampus	1. 2. 3 dst
4	Pimpinan di kantor	1. 2. 3 dst
5	Rekan kerja di kantor	1. 2. 3 dst

BAB 2

Etika Komputer

Capaian Pembelajaran:

1. Mampu mengetahui sejarah perkembangan etika komputer.
2. Mampu memahami pengertian etika komputer dan contohnya.
3. Mampu mengetahui isu-isu pokok dalam etika komputer

Penggunaan dan pemanfaatan teknologi menyebabkan perubahan cara berfikir manusia. Hal ini juga berpengaruh pada cara pandang dan penerapan etika serta norma dalam menggunakan teknologi di kehidupan sehari-hari. Bab ini akan membahas secara khusus etika di bidang komputer mulai dari sejarah etika komputer, pengertian, sampai beberapa isu dalam penerapan etika komputer.

2.1. Sejarah Etika Komputer

Komputer ditemukan pada era 1940-an, seiring dengan banyaknya pengguna komputer maka etika komputer juga mulai diterapkan. Perkembangan etika komputer sehingga menjadi disiplin ilmu bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1. Sejarah Etika Komputer

Tahun	Tokoh
1940 – 1950-an	<p>Pada era ini penelitian di bidang etika dan teknologi menciptakan penelitian baru dengan istilah <i>cybernetics</i> atau <i>science of information feedback system</i>. Norbert Wiener seorang profesor MIT merupakan salah satu peneliti di bidang ini, penelitiannya dituangkan dalam buku:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cybernetics</i> atau <i>the science of information feedback systems</i>, (tahun 1948), pada buku ini menyebutkan bahwa dalam pemanfaatan mesin, manusia akan dihadapkan pada pengaruh sosial. Dalam hal ini teknologi bisa memberikan manfaat sekaligus kerugian. 2. <i>The Human Use of Human Beings</i> (tahun 1950), buku ini mencakup tentang hidup manusia, prinsip-prinsip hukum dan etika dibidang komputer. <p>Pada era ini istilah “etika komputer ” belum digunakan, akan tetapi Wiener telah membuat pondasi untuk analisa dan penelitian di bidang etika komputer (Wahyono, 2009).</p>
1960-an	<p>Pada era ini salah satu peneliti di bidang etika komputer yang cukup terkenal adalah Donn Parker (pertengahan tahun 1960) dengan bukunya yang berjudul <i>Rules of Ethics in Information Processing</i> atau peraturan tentang etika dalam pengolahan informasi. Parker merupakan pelopor kode etik profesi bagi profesional di bidang komputer, yang juga aktif melakukan penelitian, menerbitkan buku, artikel dan memberikan pidato tentang etika komputer.</p>

Tahun	Tokoh
1970-an	<ul style="list-style-type: none"> • Joseph Weizenbaum (tahun 1976) ilmuwan komputer MIT, dalam bukunya <i>Computer Power and Human Reason</i> menyebutkan bahwa etika komputer diperlukan dalam interaksi antara manusia dengan mesin. • Walter Maner, mulai mengenalkan istilah <i>computer ethics</i> pada tahun 1970-an. Bukunya yang berjudul <i>Starter Kit in Computer Ethics</i>, berisi material kurikulum untuk pengajar universitas dalam pengembangan pendidikan etika komputer.
1980-an	<ul style="list-style-type: none"> • James Moor (tahun 1985) menerbitkan artikel berjudul <i>What Is Computer Ethics?</i> Pada jurnal <i>Metaphilosophy</i>. • Deborah Johnson (tahun 1985) dari <i>Rensselaer Polytechnic Institute</i>, menerbitkan buku <i>Computer Ethics</i> yang merupakan buku teks pertama yang digunakan dalam penelitian bidang etika komputer.
1990-an sampai sekarang	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa peneliti pada era ini adalah: Donald Gotterbarn, Keith Miller, Simon Rogerson dan Dianne Martin. • Organisasi profesional komputer seperti <i>Electronic Frontier Foundation</i>, <i>ACM – SIGCAS</i>, juga melakukan penelitian mengenai tanggung jawab professional bidang komputer • Konferensi yang membahas tentang etika komputer juga sering dilakukan seperti ETHICOMP yang dipimpin oleh Simon Rogerson, CAPE yang dipimpin oleh Jeroen van Hoen, serta konferensi penelitian etika komputer terbesar yang dilaksanakan di Australia dibawah pimpinan Christ Simpson dan Yohanes Weckert. • Simon Rogerson dari De Montfort University (UK) mendirikan <i>Centre for Computing and Social Responsibility</i> untuk memenuhi kebutuhan akan semakin berkembangnya penelitian dibidang etika komputer.

2.2. Pengertian Etika Komputer

Konsep etika komputer pertama kali dikemukakan oleh Norbert Wiener tahun 1940-an pada penelitian yang diberi nama *cybernetics*. Istilah “*computer ethics*” atau etika komputer sendiri baru muncul pada tahun 1970-an yang dikemukakan oleh Walter Maner. Etika komputer mencagu pada peneltian terkait dengan permasalahan etis yang terjadi akibat pemakaian teknologi komputer pada waktu itu (Wahyono, 2009).

Menurut Terrell Ward Bynum (2000) etika komputer merupakan bagian dari filosofi praktis yang menyangkut bagaimana seorang dalam menggunakan komputer baik secara profesional (dalam pekerjaannya) ataupun dalam kehidupan sosialnya (Andoyo, 2016). Etika komputer adalah seperangkat standar yang menjadi panduan dan instruksi seseorang dalam penggunaan komputer secara baik dan benar. Etika komputer yang cukup terkenal adalah *Ten Commandments of Computer Ethics* oleh *Computer Ethics Institute*. Etika komputer ini pertama kali dikenalkan pada jurnal *In Pursuit of a ‘Ten Commandments’ for Computer Ethics* yang ditulis oleh Ramon C. Barquin (Computer Ethics Institute, 1992). Berikut kesepuluh aturan dalam etika komputer:

1. Jangan menggunakan komputer untuk merugikan orang lain.
2. Jangan menggunakan komputer untuk melanggar atau mengganggu hak atau karya komputer orang lain
3. Jangan menggunakan komputer untuk memata-matai file yang bukan haknya.
4. Jangan menggunakan komputer untuk mencuri
5. Jangan menggunakan komputer untuk memberikan kesaksian palsu
6. Jangan menggunakan komputer untuk menduplikasi atau menggunakan perangkat lunak secara ilegal.
7. Jangan menggunakan sumberdaya komputer orang lain tanpa sepengetahuan yang bersangkutan.

8. Jangan menggunakan komputer untuk mencuri kekayaan intelektual orang lain
9. Mempertimbangkan konsekuensi dari program yang dibuat atau sistem komputer yang dirancang.
10. Mempertimbangkan dan menaruh respek terhadap sesama saat menggunakan komputer

2.3. Isu-isu Pokok Etika Komputer

Beberapa isu pokok yang terkait dengan etika dalam pemanfaatan teknologi komputer bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.2. Isu-isu Etika Profesi

1. Kejahatan Komputer	2. Etika Dunia Siber
<ul style="list-style-type: none"> •Kejahatan di dunia komputer atau dikenal dengan istilah <i>Computercrime</i> yaitu tindak penggunaan komputer secara ilegal (Hamzah & Marsita, 1992) •Contohnya: penyebaran virus, spam email, carding (pencurian melalui internet), DoS (<i>Denial of Services</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> •Pengguna internet dari berbagai negara dan budaya yang beragam saling berinteraksi dan berkomunikasi sehingga diperlukan aturan dan prinsip dalam melakukan komunikasi via internet •Netiket : acuan etika dalam berkomunikasi menggunakan internet

3. Perdagangan elektronik

- Perdagangan elektronik (*e-commerce*) adalah proses jual beli yang menggunakan mekanisme elektronik yang ada dalam jaringan internet
- Masalah transaksi jual beli antara lain: prinsip yurisdiksi, kontrak dalam transaksi elektronik, perlindungan konsumen, pajak, pemalsuan tanda tangan digital, dan dll.
- Oleh karena itu diperlukan aturan/ hukum dalam transaksi e-commerce

4. Pelanggaran HAKI

- Program komputer merupakan salah satu dari jenis ciptaan yang dilindungi
- Kasus HAKI yang berhubungan dengan perangkat lunak, antara lain: pembajakan perangkat lunak, *softlifting*, penjualan CD ROM ilegal atau juga penyewaan perangkat lunak ilegal.

5. Tanggung-Jawab Profesi

- Para profesional dibidang komputer memiliki tanggung-jawab yang tinggi serta mencakup banyak hal dari konsekuensi profesi yang dijalani.
- Sebagai bentuk tanggung jawab moral, perlu diciptakan ruang bagi komunitas yang akan saling menghormati. Misalnya: IPKIN (Ikatan Profesi Komputer & Informatika), dan organisasi profesi bidan TI lainnya

2.4. Latihan

1. Terdapat 10 aturan umum dalam etika komputer, berikan contoh dari masing-masing etika tersebut!

No	Etika Komputer	Contoh Kasus
1	Jangan menggunakan komputer untuk merugikan orang lain.	
2	Jangan menggunakan komputer untuk melanggar atau mengganggu hak atau karya komputer orang lain	
3	Jangan menggunakan komputer untuk memata-matai file yang bukan haknya	
4	Jangan menggunakan komputer untuk mencuri	
5	Jangan menggunakan komputer untuk memberikan kesaksian palsu	
6	Jangan menggunakan komputer untuk menduplikasi atau menggunakan perangkat lunak secara ilegal	
7	Jangan menggunakan sumberdaya komputer orang lain tanpa sepengetahuan yang bersangkutan	
8	Jangan menggunakan komputer untuk mencuri kekayaan intelektual orang lain	

No	Etika Komputer	Contoh Kasus
9	Mempertimbangkan konsekuensi dari program yang dibuat atau sistem komputer yang dirancang.	
10	Mempertimbangkan dan menaruh respek terhadap sesama saat menggunakan komputer	

2. Melanjutkan pertanyaan point 1, etika mana sajakah yang belum bisa kalian terapkan? Apa saja kendala yang dihadapi dalam melaksanakan etika tersebut?
3. Bagaimana etika mengirim surat melalui email yang di tempat kerja?

BAB 3

Profesi dan Profesional

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa memahami perbedaan antara pekerjaan dan profesi.
2. Mahasiswa memahami hubungan antara profesi dan profesional.
3. Mahasiswa memahami pengertian dan prinsip dasar profesionalisme

Bekerja merupakan kewajiban bagi setiap orang, seseorang yang berkerja dituntut untuk memilih profesi berdasarkan keilmuan dan keterampilan yang dimilikinya. Bab ini akan membahas tentang konsep pekerjaan, profesi, dan profesional.

3.1. Pekerjaan dan Profesi

Bekerja merupakan kodrat manusia dan melekat pada kehidupan sehari-hari. Dengan bekerja seseorang bisa memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Johan Budd (2013), pekerjaan adalah aktivitas fisik dan mental yang memiliki tujuan tidak hanya dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dan memiliki nilai ekonomis dan simbolis (Purwanto, 2021). Pekerjaan juga merupakan seperangkat tugas yang terdapat dalam organisasi/ institusi sehingga bisa mencapai tujuannya (Aljabar, 2020). Adapun tujuan dari pekerjaan menurut Thomas Aquinas (Sumaryono, 1995) adalah:

1. Memenuhi kebutuhan hidup
2. Mengurangi tingkat pengangguran dan kriminalitas
3. Melayani sesama
4. Mengendalikan (mengontrol) gaya hidup

Dalam pekerjaan ada yang dikenal dengan istilah profesi, profesi adalah bagian dari pekerjaan. Profesi merupakan pekerjaan yang mengharuskan seseorang memiliki pengetahuan khusus dan keterampilan tertentu serta melakukan upaya terus menerus untuk memperbaharui ilmu dan keterampilannya sesuai dengan

perkembangan zaman (Wahyono, 2009). Definisi lain dari profesi dinyatakan oleh Bulle, menurutnya profesi adalah bidang usaha seseorang yang didasarkan pada pengetahuan, dimana keahlian dan pengalamannya diperlukan oleh masyarakat luas (Gilley & Egglan, 1999). Beberapa contoh profesi antara lain: dokter, guru, pengacara, pendeta, dll.

3.2. Profesi dan Profesional

Seseorang dikatakan profesional jika profesi yang ditekuni mengikuti etika dan standar profesi yang telah ditetapkan. DE George lebih jelas lagi mengartikan profesi dan profesional. Menurutnya profesi adalah kegiatan pokok sebagai penghasil nasfkah utama yang mengandalkan keahlian tertentu. Sedangkan profesional adalah profesi yang mengandalkan keahlian yang tinggi dalam melakukan pekerjaannya (Febriani & Suci, 2015). Adapun sifat-sifat yang harus dimiliki seorang profesional dan profesionalisme bisa dilihat pada tabel berikut

Profesi	Profesional
<ul style="list-style-type: none"> •Penguasaan ilmu yang mendalam pada bidangnya •Mampu mengonversi ilmu menjadi keterampilan •Selalu menjunjung tinggi etika dan integritas profesi 	<ul style="list-style-type: none"> •Komitmen tinggi •Tanggung jawab •Bertikir sistematis •Penguasaan materi •Menjadi bagian masyarakat profesional

Selain itu dikenal juga istilah profesionalisme, profesionalisme menunjukkan ide atau aliran yang bertujuan mengembangkan profesi, profesi dilaksanakan dengan mengacu kepada norma, standar dan kode etik serta memberikan pelayanan terbaik (Puspitasari, Rosmawati, & Yusniar, 2012). Dalam profesionalisme tiga hal yang ditekankan adalah penguasaan ilmu pengetahuan, kemampuan manajemen dan strategi

penerapannya. Berikut merupakan prinsip dasar profesionalisme (Puspitasari, Rosmawati, & Yusniar, 2012):

1. Menuntut keahlian khusus
2. Bertanggung jawab memberikan hasil kerja/ pelayanan yang bermutu
3. Memiliki norma-norma profesionalisme

Untuk meningkatkan nilai profesionalisme suatu profesi bisa dilakukan dengan membentuk organisasi profesi, selain itu organisasi profesi juga menetapkan standarisasi profesi yang akan menjadi acuan bagi para profesional di bidang kerjanya masing-masing.

3.3. Latihan

1. Untuk menjadi seorang profesional diperlukan ketentuan-ketentuan yang harus dipenuhi, sebutkan dan jelaskan ciri-ciri profesional tersebut!
2. Jelaskan sikap-sikap yang harus dimiliki oleh seorang profesional!

Sikap	Penjelasan	Contoh
Komitmen tinggi		
Tanggung jawab		
Berfikir sistematis		
Penguasaan materi		
Menjadi bagian masyarakat profesional		

3. Profesionalisme suatu profesi bisa diukur, untuk itu standar profesional harus diketahui terlebih dahulu sebelum mengukur profesionalisme. Jelaskan pendekatan standar profesional menurut (Gilley & Egglan, 1999)!

No	Perspektif pendekatan	Penjelasan
1	Orientasi Filosofi	a. Pendekatan lambang profesional ... b. Pendekatan sikap individu ... c. Pendekatan <i>electic</i> ...
2	Orientasi Perkembangan	Terdiri dari 6 langkah proses: ...
3	Orientasi Karakteristik	Terdapat 8 karakteristik yang saling terkait: ...
4	Orientasi Non-Tradisional	

BAB 4

Profesi Di Bidang Teknologi Informasi

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa memahami gambaran umum pekerjaan di bidang TI.
2. Mahasiswa mengetahui pekerjaan di bidang TI standar pemerintah.
3. Mahasiswa memahami pekerjaan di bidang TI sebagai profesi,
4. Mahasiswa mengetahui standarisasi profesi TI.

Pekerjaan di bidang teknologi informasi (TI) memang sangat beragam, akan tetapi pekerjaan ini di bidang ini bisakah dikatakan sebagai profesi? Jawabannya akan dibahas pada bab ini. Selain gambaran pekerjaan di bidang TI secara umum, bab ini juga membahas pekerjaan bidang TI standar pemerintah serta bagaimana cara meningkatkan profesionalisme di bidang TI

4.1. Pekerjaan di Bidang Teknologi Informasi

Pekerjaan di bidang teknologi informasi secara umum terbagi menjadi 4 kelompok bidang (Wahyono, 2009), yang bisa dilihat pada gambar berikut

Bidang Perangkat Lunak (<i>software</i>)	Pekerjaan dibidang ini antara lain: sistem analis, programmer, web designer, web programmer, dll
Bidang Perangkat Keras (<i>hardware</i>)	Pekerjaan dibidang ini antara lain: technical engineer, network engineer, dll
Operasional Sistem Operasi	Pekerjaan dibidang ini antara lain: operator EDP, sistem administrator, <i>MIS director</i> , dll
Pengembangan bisnis teknologi informasi	Pekerjaan dibidang ini antara lain: staf Research and Development, konsultan ERP, IT planner, dll

Gambar 4.1. Pekerjaan Di Bidang Teknologi Informasi

Di instansi pemerintahan pekerjaan di bidang TI juga sangat diperlukan, sejak tahun 1992 pemerintah telah mengklasifikasikan pekerjaan di bidang TI. ASN (Aparatur Negeri Sipil) yang bekerja di bidang TI disebut sebagai pranata komputer. Peraturan tentang pranata komputer disebutkan dalam Peraturan Menpan-RB Nomor 32 Tahun 2020. Di sana disebutkan bahwa pranata komputer adalah pelaksana teknis fungsional di bidang sistem teknologi informasi berbasis komputer pada instansi pemerintah (Kementerian PAN-RB, 2020). Tugasnya meliputi yang meliputi tata kelola, tata laksana teknologi informasi, infrastruktur teknologi informasi, serta sistem informasi dan multimedia. Pranata komputer merupakan jabatan fungsional kategori keterampilan dan keahlian. Adapun jenjang jabatan pranata komputer kategori keterampilan terdiri dari :

- 1) Pranata Komputer Terampil
- 2) Pranata Komputer Mahir, dan
- 3) Pranata Komputer Penyelia.

Sedangkan jenjang jabatan fungsional pranata komputer kategori keahlian terdiri dari:

- 1) Pranata Komputer Ahli Pertama;
- 2) Pranata Komputer Ahli Muda;
- 3) Pranata Komputer Ahli Madya; dan
- 4) Pranata Komputer Ahli Utama.

4.2. Pekerjaan di Bidang TI sebagai profesi

Pekerjaan dibidang TI ada yang termasuk profesi ada yang bukan. Salah satu contoh pekerjaan di bidang TI yang bukan profesi adalah operator komputer yang hanya mengoperasikan komputer saja. Hal ini karena untuk menjadi staf operator komputer tidak memerlukan latar belakang pendidikan ataupun keterampilan khusus di bidang TI. Seseorang bisa saja menjadi operator komputer selama dia bisa mengoperasikan komputer dengan baik dan bisa menjalankan program/aplikasi yang digunakan untuk pekerjaannya.

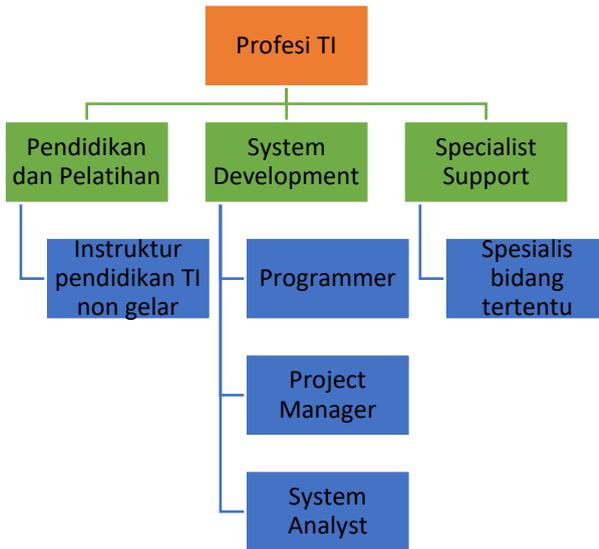
Pekerjaan di bidang TI yang termasuk kategori profesi salah satu contohnya adalah *software engineer*. Profesi *software engineer* meliputi semua aspek mulai dari perencanaan, komunikasi, spesifikasi, desain, pengembangan, uji coba dan pemeliharaan sistem perangkat lunak (Laplante, 2007). Selain itu aktivitasnya juga meliputi semua yang berkaitan dengan dokumentasi dan perangkat (*tools*) yang digunakan selama proses perekayasaan perangkat lunak. Untuk bisa mengerjakan tugas *software engineer* ini, seseorang harus memiliki kualifikasi pendidikan di bidang teknik informatika. Selain itu, tidak hanya dibidang keilmuan saja, profesi ini juga menuntut seseorang untuk memiliki keterampilan dalam merekayasa perangkat lunak. Keilmuan dan keterampilan seorang *software engineer* harus diperbaharui terus menerus, hal ini sesuai dengan bidang teknologi yang berkembang dengan sangat cepat.

Menurut Julius Hermawan (2003) dalam (Wahyono, 2009), *software engineer* memiliki karakteristik sebuah profesi, yaitu: 1) kompetensi dan 2) tanggung jawab pribadi. Kompetensi ini maksudnya adalah kemampuan untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang rekayasa perangkat lunak. Sedangkan untuk tanggung jawab pribadi, seorang *software engineer* dituntut untuk bisa mempertanggungjawabkan pekerjaannya secara moral dan memberikan hasil terbaik. Beberapa profesi di bidang TI lainnya seperti *computer scientist*, *computer engineer*, *database enginner*, desainer komputer grafis, arsitektur perangkat lunak (*software architect*), teknisi jaringan, *security specialist*, *system administrator*, *web services designer*, dll.

4.3. Standarisasi Profesi Bidang TI

Salah satu standarisasi profesi bidang TI yang paling sering digunakan adalah model SRIG-PS SEARCC. SEARCC (*South East Asia Regional Computer Confideration*) sendiri merupakan forum atau badan yang beranggotakan himpunan profesional IT yang terdiri dari 13 negara di Asia Tenggara (Wirjana, 2016).

Model SRIG-PS SEARCC ini merupakan model dua dimensi yang membagi jenis pekerjaan berdasarkan tingkat pengetahuan dan keahlian yang diperlukan dalam unia kerja. Gambar berikut merupakan klasifikasi profesinya.



Gambar 4.2. Klasifikasi Profesi Model SEARCC

Setiap jenis pekerjaan pada gambar diatas memiliki tiga tingkatan keahlian yang ditunjukkan seperti pada gambar berikut

	Programmer	System Analyst	Project Manager	Instruktur	Spesialis
Supervised (Terbimbing) Pengalaman kerja 0-2 tahun					
Moderately supervised (madya) Pengalaman kerja 3-5 tahun					
Indepentent/ Managing Tidak membutuhkan bimbingan					

Gambar 4.3. Tingkat Keahlian Profesi Model SEARCC

4.4. Meningkatkan Profesionalisme di Bidang TI

Profesionalisasi bagi profesi di bidang TI merupakan proses yang berkembang terus menerus. Pengembangan profesionalisme bisa dilakukan dengan beberapa cara seperti pendidikan prajabatan, pendidikan dalam jabatan seperti penataran/ *workshop*, pembinaan dari organisasi profesi ataupun tempat kerja, penghargaan masyarakat terhadap profesi, penegakan kode etik profesi, sertifikasi, peningkatan kualitas pekerja, imbalan/ penghargaan, dll (Wahyono, 2009).

Seperti sudah disebutkan sebelumnya, sertifikasi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan profesionalisme dan melakukan standarisasi profesi. Berikut alasan kenapa sertifikasi penting bagi profesional bidang TI yaitu:

- a. Sertifikasi menunjukkan penguasaan yang mendalam akan suatu bidang keilmuan. Peserta sertifikasi harus melakukan tes/ ujian yang memenuhi standar tertentu agar dinyatakan kompeten dalam sertifikasi.
- b. Profesi di bidang TI merupakan profesi yang menjual jasa dan bisnis ini bersifat kepercayaan. Kepercayaan ini akan semakin kuat jika ada bukti keahlian di bidang TI seperti sertifikat yang dikeluarkan oleh lembaga sertifikasi terpercaya.

Terdapat dua klasifikasi sertifikasi, yaitu:

1. Sertifikasi berorientasi produk

Sertifikat ini dikeluarkan berkaitan dengan produk perusahaan yang bergerak di bidang perangkat keras ataupun perangkat lunak seperti Microsoft, Cisco, Oracle, dll. Contoh sertifikasi: MCSE (*Microsoft Certified Systems Engineers*), MCDBA (*Microsoft Certified Database Administrations*), OCA (*Oracle Certified Associate*), CCNA (*Cisco Certified Networking Associate*), dll

2. Sertifikasi berorientasi pada jenis pekerjaan

Untuk mendapatkan sertifikasi ini seorang profesi TI diuji kompetensi sesuai bidangnya. Contoh sertifikasi yang dilaksanakan oleh: *Institute for Certification of Computing Professionals*

(ICCP), Institute for *Certification of Computing Professionals* (CompTIA)

Pada zaman sekarang pengambilan sertifikasi tidaklah sulit. Beberapa lembaga pemerintahan kadang mengadakan sertifikasi secara gratis sehingga peserta yang ingin mengikutinya tidak harus membayar apapun. Selain itu, lembaga sertifikasi ternamapun kadang memberikan promo atau diskon bagi peserta yang ingin mengambil sertifikasi di tempat mereka. Pelaksanaan sertifikasi sekarang lebih mudah, banyak lembaga sertifikasi yang mengadakan sertifikasi secara daring. Peserta tidak harus datang ketempat sertifikasi untuk mengikuti kegiatan ini, proses sertifikasi menjadi lebih fleksibel dan peserta bisa mengatur sendiri lama waktu yang digunakan untuk belajar materi sertifikasi. Beberapa contoh pelaksanaan atau program sertifikasi bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1. Contoh Pelaksana/ Program Sertifikasi

No	Pelaksana/ Program Sertifikasi	Keterangan
1		LSP P1 Poliban merupakan lembaga sertifikasi profesi berlisensi BNSP milik Politeknik Negeri Banjarmasin. Sampai saat ini LSP Poliban memiliki 30 skema kompetensi dan 15 TUK yang siap digunakan untuk melaksanakan kegiatan uji kompetensi.
2		Program Digital Talent Scholarship adalah program pelatihan pengembangan kompetensi yang diselenggarakan oleh

No	Pelaksana/ Program Sertifikasi	Keterangan
		Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, daya saing, produktivitas, dan profesionalisme SDM bidang TIK bagi angkatan kerja muda Indonesia, masyarakat umum, dan ASN
3	<p>Program Sertifikasi Kompetensi dan Profesi Mahasiswa Vokasi</p> 	Program Sertifikasi Kompetensi Dan Profesi Mahasiswa Vokasi merupakan program Dirjen Pendidikan Kemdikbud yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi Politeknik/PTPPV yang mempunyai sistem serta sarana prasarana untuk melakukan penyiapan mahasiswa untuk melaksanakan sertifikasi kompetensi.
4	<p>MOOC APTIKOM</p> 	MOOC APTIKOM diselenggarakan oleh Asosiasi Perguruan Tinggi Informatika dan Ilmu Komputer (APTIKOM). Program menyediakan sertifikasi yang berisi materi kompetensi di bidang TIK yang terkait dengan keahlian tertentu. Peserta pembelajaran ini bisa dari berbagai kalangan mulai dari

No	Pelaksana/ Program Sertifikasi	Keterangan
		mahasiswa, dosen ataupun masyarakat yang memenuhi persyaratan minimal uji kompetensi terkait.

4.5. Studi Kasus

Orang Indonesia bekerja di Perusahaan TI Global

Ada 70 Orang Indonesia yang Bekerja di Markas Besar Google



Andine Librienty
29 Okt 2015, 14:18 WIB



Share
2k



(Sumber: Liputan6.com)

Google merupakan perusahaan yang bergerak dibidang produk dan jasa internet. Perusahaan ini menempati salah satu posisi teratas dalam daftar Perusahaan Terbaik untuk Bekerja (*Best Companies to Work For*) (Fortune Magazine, 2017). Google memberikan fasilitas kerja dan fasilitas kesehatan terbaik untuk karyawannya. Dari kunjungan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo)

ke Amerika Serikat diketahui bahwa ada 70 orang Indonesia yang bekerja di kantor pusat Google di Mountain View, California (Librianty, 2015). Untuk bekerja di Google tidaklah mudah, banyak tahapan yang harus dihadapi, mereka memiliki standar perekrutan karyawan yang tinggi dan tingkat penerimaan yang sedikit.

Hamdanil Rasyid salah satu orang Indonesia yang bekerja sebagai *software engineer* selama tujuh tahun di Google Mountain View. Hamdanil memiliki latar pendidikan *computer engineering* dari Nanyang Technology University Singapura dan memiliki minat di bidang pemrograman komputer sejak di bangku kuliah, ia juga sering mengikuti lomba pemrograman yang diadakan Google yaitu Google Code Jam. Untuk berkerja di Google, ia harus melewati seleksi penerimaan yang ketat dan ujian yang cukup sulit di bidang TI seperti pengetahuan dibidang algoritma dan struktur data. Sebelum bekerja di Google, Hamdanil sudah memiliki pengalaman kerja selama 3 tahun sebagai *software engineering* di Gemalto *production sites*.

Orang Indonesia yang juga bekerja sebagai *software engineer* di Google adalah Budianto. Budianto sudah bekerja di Google selama tujuh tahun di Google Zurich, Swiss dan Google Mountain View, Amerika Serikat. Dia memiliki latar belakang pendidikan *computer science* dari Universitas Indonesia (UI) dan memiliki keahlian dalam pemrograman C++, Python, and *web applications*. Sebelum bekerja di Google Budiman memiliki pengalaman magang di Yahoo, asisten peneliti di UI, bekerja sebagai *mobile developer* di Yahoo dan *software engineer* di Grameen Foundation (Linkedin, 2021).

Pekerjaan di bidang TI memang banyak di dominasi oleh kaum pria, tetapi wanita juga bisa bekerja di bidang ini. Dewita Sonya Tarabunga merupakan salah satu *software engineer* di Google Singapura asal Indonesia. Dewita sudah bekerja selama satu tahun di Google, memiliki latar belakang pendidikan Teknik Informatika dari Institut Teknologi Bandung (ITB). Dia memiliki keahlian dalam bahasa pemrograman Java, Phyton dan C++. Pengalamannya di bidang TI

didapat dari magang sebagai *software engineer* di Tokopedia, asisten laboratorium di ITB, serta mengikuti berbagai kompetisi di bidang pemrograman antara lain Google Code Jam, COMPTECH Programming Contest, dan ICPC - ACM International Collegiate Programming Contest (Linkedin, 2021).

Profesi di bidang TI seperti *software engineer* memang memerlukan latar belakang pendidikan di bidang teknik informatika seperti *computer science* atau *computer engineering*. Tidak hanya latar belakang pendidikan, keahlian/ keterampilan dibidang ini juga sangat diperlukan, karena di bidang TI produk yang dihasilkan berupa jasa. Di Google sendiri, mereka melihat keterampilan calon karyawannya dengan cara yang terukur, salah satu caranya adalah dengan melihat keterampilan pemrograman di lomba pemrograman yang Google adakan yaitu Google Code Jam.

4.6. Latihan

1. Sebutkan apa saja pekerjaan/ profesi bagi lulusan program studi manajemen informatika?

No	Pekerjaan/ Profesi	Deskripsi Pekerjaan
1		
2		
3		
4		
5		

2. Berikan contoh sertifikasi untuk bidang TI berikut:

No	Program Sertifikasi	Deskripsi	Pelaksana	Biaya
<i>Software development</i> (bahasa pemrograman)				
1				
2				
Pengembangan Basis data				
1				
2				
<i>Office Application</i> (Administrasi)				
1				
2				
Jaringan Komputer				
1				
2				
Manajemen dan audit TI				
1				
2				

3. Ada banyak sertifikasi baik skala nasional maupun internasional, sebutkan sertifikasi mana yang ingin kalian ikuti dan dilembaga mana? Jelaskan alasannya!

BAB 5

Organisasi Profesi Dan Kode Etik Profesi

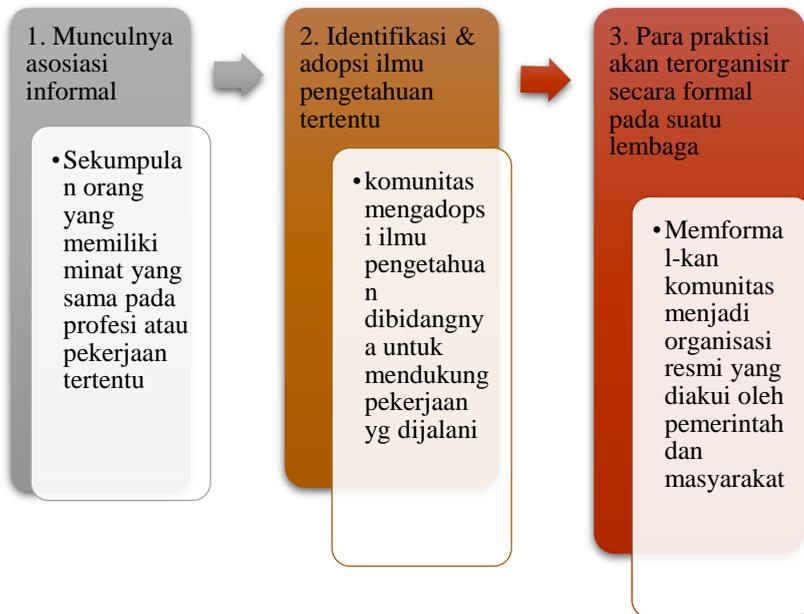
Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa memahami bagaimana pembentukan organisasi profesi dan fungsi pokok organisasi profesi
2. Mahasiswa mengetahui organisasi profesi di bidang TI
3. Mahasiswa memahami kode etik profesi dan prinsip kode etik profesi

Sebuah profesi mengalami proses perkembangan sehingga bisa menjadi profesional yang diakui secara luas oleh masyarakat maupun pemerintah. Profesi harus memenuhi tanggung jawab yang dibebankan padanya dengan standar profesionalisme yang tinggi. Organisasi profesi diperlukan untuk menetapkan standar profesionalisme ini, selain itu organisasi profesi juga harus menetapkan standar kualitas dan prinsip profesionalisme. Bab ini akan membahas tentang organisasi profesi, mulai dari bagaimana pembentukan organisasi profesi, fungsi pokok, dan kode etik profesi.

5.1. Pembentukan Organisasi Profesi

Organisasi profesi adalah organisasi yang mengatur dan melakukan standarisasi terhadap standar kualitas, prinsip profesionalisme serta menciptakan kepercayaan pada hasil kerja profesi dimata masyarakat. Organisasi profesi merupakan bagian dari proses perkembangan profesi menjadi seorang yang profesional, gambar berikut menampilkan tahapannya sehingga menjadi profesional (Wahyono, 2009):



Gambar 5.1. Proses Pembentukan Organisasi Profesi

Beberapa contoh organisasi profesi adalah:

1. Ikatan Dokter Indonesia (IDI)



IDI adalah organisasi bagi para profesi dokter di Indonesia yang mengatur standar profesionalisme dan etikanya.

2. Ikatan Akuntan Indonesia (IAI)



Ikatan Akuntan Indonesia

IAI adalah organisasi profesi yang menaungi seluruh Akuntan di Indonesia. IAI bertanggungjawab menjaga kompetensi akuntan, menyusun dan menetapkan kode etik, standar profesi, dan standar akuntansi, menerapkan penegakan disiplin anggota, serta mengembangkan profesi akuntan Indonesia (IAI, 2008).

3. Persatuan Insinyur Indonesia (PII)



PII merupakan organisasi profesi insinyur Indonesia yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang teknik, sarjana terapan bidang teknik, sarjana pendidikan bidang teknik, atau sarjana bidang sains yang disetarakan dengan sarjana bidang teknik.

4. dll

5.2. Fungsi Pokok Organisasi Profesi

Adapun fungsi pokok organisasi profesi adalah sebagai berikut (Wahyono, 2009):

a. Mengatur keanggotaan

Menentukan hal-hal berikut: kebijakan keanggotaan, struktur organisasi, syarat keanggotaan, anggaran dasar dan anggaran rumah tangga

b. Membantu anggota terus memperbarui pengetahuannya

Mengadakan seminar, workshop, atau sarasehan untuk menyikapi perkembangan teknologi terkini

c. Menentukan standarisasi pelaksanaan sertifikasi

Pelaksanaan sertifikasi bagi anggotanya, termasuk mengatur persyaratan, teknis pelaksanaan, dll

d. Membuat etika profesi

Membuat kebijakan dan aturan yang diberlakukan untuk seluruh anggota profesi

e. Memberi sanksi bagi anggota yg melanggar etika profesi.

Menentukan sanksi bagi anggota yang melanggar kode etik yang telah ditetapkan

5.3. Organisasi Profesi di Bidang TI

Ada banyak organisasi profesi di bidang TI baik itu dalam ruang lingkup dunia, Asia maupun di Indonesia, antara lain:

- a. *Association for Computing Machinery (ACM)*



ACM didirikan pada tahun 1947 dengan nama *Eastern Association for Computing Machinery*. ACM merupakan perkumpulan komputasi terbesar di dunia yang terdiri dari pendidik, peneliti dan para profesional di bidang komputasi. Organisasi profesi ini mendukung perkembangan anggotanya secara profesional dengan memberikan kesempatan untuk terus belajar, mengembangkan karir, dan jaringan kerja (ACMCommittee).

- b. *Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)*



IEEE didirikan pada tahun 1884 di New York, Amerika Serikat oleh sekumpulan profesional kelistrikan. IEEE merupakan perkumpulan para profesional yang terlibat dalam semua aspek bidang listrik, elektronik, komputasi dan semua area yang terkait bidang sains dan teknologi. Anggota IEEE terdiri dari insinyur, ilmuwan, dan profesional. Jadi anggotanya termasuk ilmuwan komputer, pengembang perangkat lunak, profesional teknologi informasi, fisikawan, dokter, dan profesi yang terkait dengan teknik listrik dan elektronik.

- c. *South East Asia Regional Computer Confederation (SEARCC)*



SEARCC

SEARCC merupakan konfederasi asosiasi profesional TI dan teknologi yang didirikan pada tahun 1978 di Singapura (Wirjana,

2016). Organisasi profesi ini beranggotakan lebih dari 200.000 profesional TI dan teknologi di Asia Tenggara. SEARCC mempunyai misi untuk memajukan profesi TIK dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan sosial ilayah Asia Pasifik.

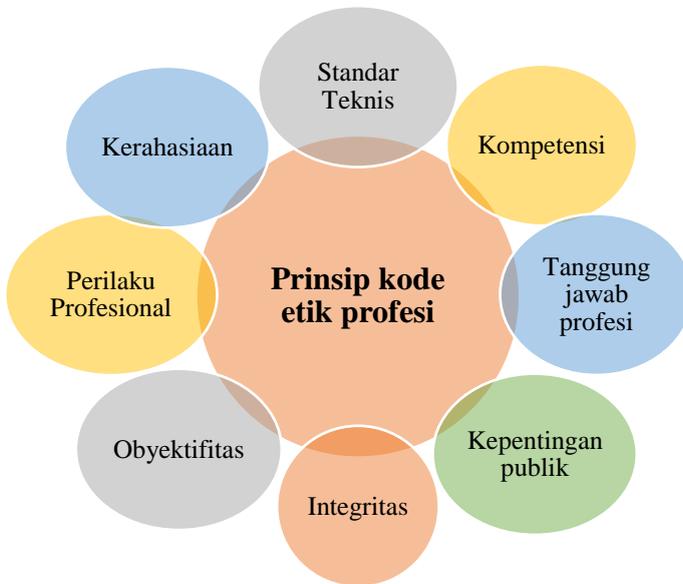
d. Ikatan Ahli Informatika Indonesia (IAII)



IAII merupakan organisasi profesi yang beranggotakan ahli Informatika di Indonesia yang meliputi bidang informatika (ilmu komputer), rekayasa perangkat lunak, sistem/teknik komputer, sistem informasi, teknologi informasi, transformasi data serta perangkat-perangkatnya. Organisasi ini bertujuan meningkatkan kualitas teknologi informasi di Indonesia (IAII).

5.4. Kode Etik Profesi

Kode etik profesi menyatakan prinsip pengakuan profesi akan tanggung jawabnya kepada rekan kerja profesi dan publik sebagai pemakai jasa profesi (Wahyono, 2009). Kode etik profesi ditetapkan dan diterima oleh suatu kelompok profesi tertentu, ini akan menjadi panduan perilaku profesional suatu profesi. Adapun prinsip dasar dalam kode etik profesi bisa dilihat pada gambar berikut



Gambar 5.2. Prinsip Kode Etik Profesi

5.5. Latihan

1. Setiap organisasi profesi mempunya kode etiknya masing-masing, sebutkan kode etik untuk organisasi-organisasi berikut:

No	Organisasi Profesi	Kode Etik
1	<i>Association for Computing Machinery (ACM)</i>	1. 2. 3. 4. 5. dst
2	<i>Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)</i>	1. 2. 3. 4. 5. dst

No	Organisasi Profesi	Kode Etik
3	Ikatan Ahli Informatika Indonesia (IAII)	1. 2. 3. 4. 5. dst

2. Terdapat 8 prinsip dasar dalam kode etik profesi, jelaskan apa yang dimaksud dengan prinsip-prinsip tersebut!

No	Prinsip Kode Etik Profesi	Penjelasan
1	Prinsip Standar Teknis	
2	Prinsip Kompetensi	
3	Prinsip Tanggung jawab profesi	
4	Prinsip Kepentingan publik	
5	Prinsip Integritas	
6	Prinsip Obyektifitas	
7	Prinsip Perilaku Profesional	
8	Kerahasiaan	

3. Sebutkan kode etik profesi untuk profesi-profesi bidang TI!

No	Profesi	Kode Etik Profesi
1		1. 2. 3 dst
2		1. 2. 3 dst
3		1. 2. 3 dst

BAB 6

Etika Menggunakan Internet (*Cyber Ethics*)

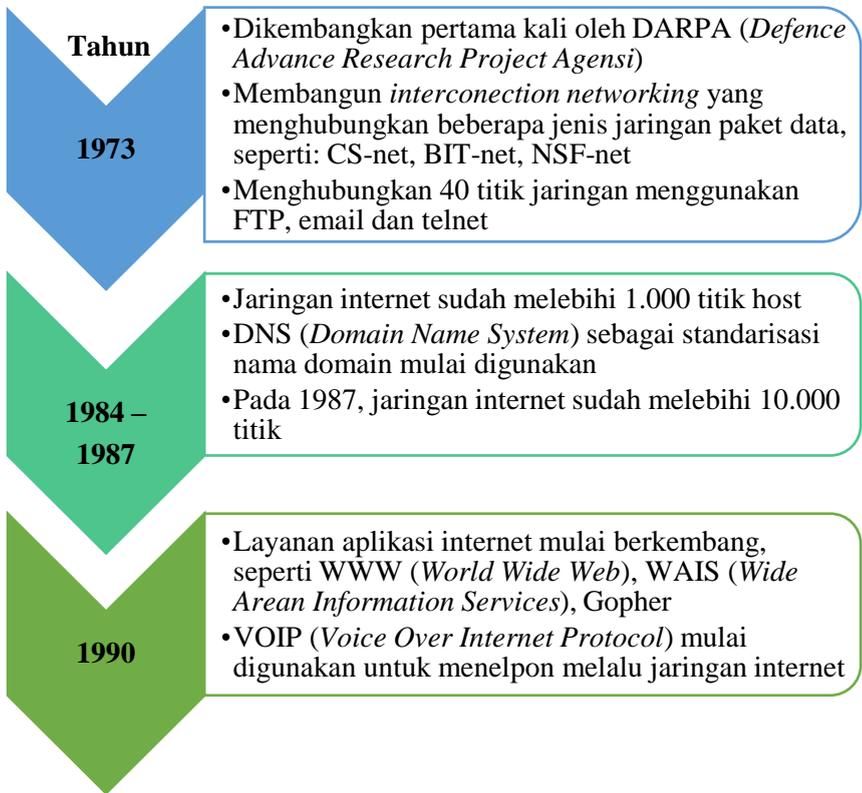
Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa memahami pentingnya etika dalam berinternet
2. Mahasiswa mengetahui jenis dan contoh etika berinternet
3. Mahasiswa memahami etika bisnis secara elektronik (bidang TI)

Pengguna internet semakin meningkat dari tahun ke tahun, pengguna internet ini sangat beragam mulai dari yang sangat ahli sampai pengguna baru. Selain itu tujuan pengguna internet juga bervariasi, ada yang menggunakannya untuk belajar, sekolah, bekerja sampai untuk melakukan perbuatan yang melanggar hukum. Oleh karena itu etika dalam berinternet sangat diperlukan, bab ini membahas tentang etika berkomunikasi di internet dan etika bisnis elektronik.

6.1. Latar Belakang Penggunaan Etika dalam Menggunakan Internet

Internet atau *interconnection networking* adalah jaringan yang menghubungkan komputer diseluruh dunia. Dengan adanya internet, perangkat komputer seperti PC, laptop, tablet, sampai telepon genggam bisa saling terhubung dan melakukan komunikasi dimana saja dan kapan saja. Gambar berikut menunjukkan sejarah perkembangan internet



Gambar 6.1. Sejarah Perkebangan Internet

Internet terus berkembang sampai saat ini, penggunaanya juga semakin meningkat dari tahun ke tahun, berikut data pengguna internet di Indonesia menurut WeAreSocial.



Gambar 6.2. Data Pengguna internet di Indonesia Tahun 2021 (Kemp, 2021)

Kehadiran internet banyak mengubah cara berkomunikasi yang awalnya tatap muka menjadi komunikasi secara daring melalui media elektronik. Komunikasi dilakukan melalui platform media sosial, email dan pesan teks lainnya (Atalay, 2019). Orang-orang bertemu secara daring, bekerja, melakukan pertemuan/rapat, seminar ataupun belajar dari rumah secara daring. Banyaknya aktivitas yang dilakukan di dunia maya membuat perlunya aturan dan etika yang dipatuhi oleh para pengguna internet. Berikut alasan mengenai pentingnya etika dalam berinternet (Wahyono, 2009), adalah:

- b. Pengguna internet berasal dari berbagai daerah mapun negara yang berbeda, sudah pasti budaya, bahasa dan adat istiadat yang berbeda pula.
- c. Pengguna internet hidup dalam dunia anonim, sehingga pada saat berinteraksi tidak mengharuskan menampilkan identitas asli.
- d. Memungkinkan seseorang untuk bertindak tidak etis karena adanya berbagai macam fasilitas yang disediakan oleh internet, Ex: mengirim surat yang bersifat menakuti/ teror ataupun surat berantai, iklan tidak sesuai konteks, provokasi, menyebarkan virus, dll

- e. Pengguna internet akan selalu bertambah setiap harinya dan bisa saja pengguna baru kurang memahami bagaimana cara berinteraksi yang baik dalam berinternet.

6.2. Etika dalam Berinternet

Komunikasi yang efektif dan aman dengan orang lain bisa dilakukan jika individu memiliki keterampilan interaksi yang memadai. Agar hal tersebut bisa tercapai, sebaiknya pengguna internet mempelajari, paham, dan mempraktikkan aturan netiket (Biesenbach-Lucas, 2007). Netiket atau *Netiquette* berasal dari kata “*network*” dan “*etiquette*” yang diartikan sebagai etika dalam dunia maya (Shea, 1994). Netiket adalah etika atau aturan dalam berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan internet, komunikasi ini memiliki tatacara/ aturan tersendiri sama halnya seperti komunikasi secara langsung (Wahyono, 2009). Dalam melakukan komunikasi secara daring netiket harus dipatuhi oleh para penggunannya. Menurut Atalay beberapa netiket dalam komunikasi daring (Atalay, 2019), yaitu:

- 1) Alamat email harus memuat nama pemilik akun
- 2) Profil media sosial harus memuat nama asli penggunannya
- 3) Meminta ijin untuk menandai (*tag*) foto teman di media sosial
- 4) Tidak menggunakan kata-kata yang tidak sopan/ makian di media sosial.
- 5) Memperhatikan ejaan (Ejaan Bahasa Indonesia- EBI) setiap kata yang di-*posting* di media sosial
- 6) Mengisi “subjek” pada saat menulis email
- 7) Menggunakan tanda baca dan huruf besar dengan tepat
- 8) Memperhatikan tata bahasa dan ejaan pesan ataupun status yang dibuat di media sosial
- 9) Meminta ijin kepada pemilik foto sebelum mengunggahnya di media sosial.
- 10) Mengendalikan diri jika mengomentari kiriman/ unggahan teman di media sosial

- 11) Perlu diperhatikan bahwa aktivitas di media sosial (konten yang dibagikan, penggunaan bahasa, kesukaan, dll) akan memberikan gambaran kepada orang-orang tentang kepribadian seseorang.
- 12) Berhati-hati dalam memberi komentar dan mengunggah konten yang dibagikan di media sosial karena bisa membuat orang kesulitan/ dirugikan.
- 13) Tidak boleh berkomentar kejam pada unggahan status ataupun konten orang yang tidak saya kenal di media sosial dan platform internet lainnya.

6.3. Pelanggaran Etika Berinternet

Sama halnya dengan pelanggaran etika di dunia nyata, jika etika berinternet dilanggar maka pelakunya akan mendapatkan sanksi, yaitu lebih tepatnya sanksi sosial. Sanksi sosial yang didapatkan adalah dikucilkan dari komunitas komunikasi dunia maya/internet seperti dikeluarkan dari grup percakapan/ keanggotaan *mailing list*, akun media sosial akan di-*block* atau dilaporkan, dikeluarkan dari lingkungan pertemanan media sosial serta akun media sosialnya tidak diikuti lagi (*unfollow*), dll. Sanksi pelanggar etika berinternet akan berbeda lagi jika pelanggaran yang dilakukan sudah melanggar peraturan hukum yang berlaku, contohnya menyebarkan berita bohong/ tidak benar (*hoax*). Jika hal ini terjadi maka yang memberikan sanksi adalah aparat penegak hukum (Kepolisian), dengan hukuman sesuai dengan peraturan atau Undang-Undang yang berlaku.

6.4. Etika Bisnis Elektronik

Kegiatan perdagangan secara elektronik diberbagai bidang semakin berkembang di Indonesia, ini terlihat dari jumlah pengunjung dan pengikut *e-commerce* Indonesia berikut ini.

Toko Online	Pengunjung Web Bulanan	Ranking AppStore	Ranking PlayStore	Twitter	Instagram	Facebook	Jumlah Karyawan
1 Tokopedia	135.076.700	#2	#4	807.100	3.413.560	6.538.670	5.365
2 Shopee	127.400.000	#1	#1	578.000	7.654.330	21.550.060	10.530
3 Bukalapak	34.170.000	#6	#5	286.000	1.568.690	2.517.900	2.371
4 Lazada	30.516.700	#3	#2	425.000	2.917.400	31.234.990	3.997
5 Blibli	19.590.000	#7	#7	525.300	1.597.250	8.598.300	1.999
6 Bhinneka	6.726.700	#20	#17	68.100	42.250	1.038.720	511
7 Orami	5.343.300	n/a	n/a	5.940	4.870	352.490	202
8 Ralali	4.476.700	#23	n/a	2.910	41.190	91.760	178
9 JD ID	4.063.300	#8	#6	38.500	564.730	893.090	1.151
10 Zalora	2.860.000	#4	#8	n/a	701.270	7.973.750	583

Gambar 6.3. Peta *e-commerce* Indonesia Q1 Tahun 2021 (Tim Riset iPrice, 2021)

Adapun penyebab sistem perdagangan elektronik berkembang dengan sangat pesat adalah:

- a. Proses transaksi yang mudah dan singkat
- b. Jangkauan pelanggan yang lebih luas
- c. Penyedia jasa terdorong untuk lebih kreatif baik dari segi produk maupun pemasaran
- d. Biaya operasional menjadi lebih murah
- e. Kepuasan pelanggan lebih meningkat

Kegiatan bisnis ini semakin merebak di Indonesia sehingga diperlukanlah etika bisnis. Etika bisnis akan membuat praktik bisnis yang baik, transparan dan beretika, selain itu pelaku bisnis dan pelanggan akan merasa aman dan nyaman saat melakukan perdagangan elektronik.

Salah satu pedoman internasional yang banyak digunakan untuk menyusun peraturan tentang bisnis secara elektronik adalah *Uncitral Model Law on Electronic Commerce 1996*. Model hukum ini diterbitkan oleh UNCITRAL, komisi internasional PBB pada tahun 1996. *Uncitral Model Law on Electronic Commerce* berisi tentang

model hukum dalam transaksi perdagangan elektronik, beberapa poin penting didalamnya (Wahyono, 2009) adalah:

- a. Pengakuan secara yuridis terhadap suatu data pesan (*data messages*)
- b. Pengakuan terhadap tanda tangan digital
- c. Pengakuan atas orisinilitas data pesan
- d. *Data messages* dapat memenuhi syarat pembuktian hukum (*admissibility and evidential weight*).
- e. Pengakuan atas dokumentasi dalam data pesan.

Di Indonesia sendiri sistem perdagangan elektronik diatur dalam UU Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan dan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Model hukum internasional ataupun UU Indonesia bisa menjadi acuan para pelaku bisnis dalam menetapkan etika bisnis dan perdagangan elektronik.

6.5. Studi Kasus

Riset: Netizen di Indonesia Paling Tak Sopan se-Asia Tenggara

CNN Indonesia | Kamis, 25/02/2021 12:12 WIB

Bagikan :  



Sebut Netizen RI Paling Tidak Sopan, Akun Microsoft Diserang

CNN Indonesia | Jumat, 26/02/2021 14:30 WIB

Bagikan :  



(Sumber: CNN Indonesia)

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Microsoft dalam penelitiannya *Civility, Safety & Interaction Online* pada tahun 2020, tingkat kesopanan (*civility*) netizen Indonesia menempati urutan 29 dari 32 negara. *Digital Civility Index* (DCI) Indonesia sebesar 76% menempatkannya pada ranking terakhir di regional Asia Pasific, sedangkan posisi pertama diduduki oleh Singapura. Ini menunjukkan bahwa tingkat keberadaban/ kesopanan pengguna internet/ netizen Indonesia dalam beraktivitas di dunia maya sangat rendah di Asia Tenggara.

Oleh karena itu pengetahuan masyarakat tentang etika berinternet/ netiket sangat diperlukan. Menerapkan netiket akan membantu pengguna membentuk komunitas interaksi daring menjadi lebih kuat. Selain itu juga membuat pengguna merasa lebih terhubung, lebih terlibat, termotivasi serta bisa lebih menghormati perbedaan pendapat (Neurauter-Kessels, 2011). Netiket harus diajarkan dalam dunia pendidikan (Kozík & Slivová, 2014) (Andoyo, 2016). Selain cara tersebut, Microsoft juga melakukan Kampanye kesopanan digital dengan nama *Digital Civility Challenge*. Kampanye ini dilakukan dengan menantang pengguna internet untuk membuat internet menjadi tempat yang lebih baik dan lebih aman. Caranya dengan berkomitmen menerapkan *Digital Civility Challenge* setiap hari (Tim Microsoft), yaitu:

1. Menjalani “aturan emas” (*golder rule*)
Bertindak dengan empati, kasih sayang, dan kebaikan dalam setiap interaksi, dan memperlakukan semua orang dengan bermartabat dan hormat.
2. Menghormati perbedaan
Menghargai perbedaan budaya dan menghormati perspektif yang beragam. Ketika tidak setuju tetap menghormati orang tersebut dan tidak menyerang secara pribadi.
3. “Jeda” sebelum membalas pesan

Berhenti sejenak dan berpikir sebelum menanggapi hal-hal yang tidak disetujui. Tidak akan mem-*posting* atau mengirim apapun yang dapat melukai orang lain, merusak reputasi seseorang, atau mengancam keselamatan siapapun, termasuk keselamatan diri sendiri.

4. Membela diri sendiri dan orang lain

Memberi tahu orang lain jika merasa tidak aman, menawarkan dukungan kepada mereka yang menjadi target pelecehan atau kekejaman secara daring, melaporkan aktivitas yang mengancam keselamatan siapapun, dan menyimpan bukti perilaku yang tidak pantas atau tidak aman.

Agar aman dalam berinternet kita sebagai pengguna harus melindungi privasinya, gambar berikut memberikan tips agar aman selama berinternet (Tim Microsoft).



REPUTASI

Apa pun yang diposting dapat menjadi bagian dari reputasi dan merek Anda selama di dunia digital. Internet bersifat permanen, luas, dan selalu "mendengarkan".



HUBUNGAN

Hubungan bisa menjadi lebih rumit dalam kehidupan digital. Anda dapat bertengkar dengan saudara melalui pesan instan, dapat membuat komunitas di TikTok, dan dapat menemukan sahabat di YouTube.



PRIVASI

Berhati-hatilah, dengan unggahan yang menampilkan data pribadi seperti: no plat mobil, kartu identitas, dll. Anda bisa membantu seseorang meretas privasi dan identitas Anda



KEUANGAN

Kaum muda adalah target umum pencurian identitas karena mereka cenderung memiliki kredit yang baik, dan sering kali gagal melindungi data pribadi mereka sepenuhnya.

6.6. Latihan

1. IETF (*The Internet Engineering Task Force*) menetapkan seperangkat panduan untuk Netiket, sebutkan apa saja etika tersebut!

No	Etika
Netiket pada one to one communications	
1	
2	
3	
4	
5	

No	Etika
	dst
Netiket pada one to many communications	
1	
2	
3	
4	
5	
	dst
Netiket Information Services	
1	
2	
3	
4	
5	
	dst

2. Berikan 5 (lima) contoh etika bisnis!
3. Etika bisnis diperlukan dalam praktik bisnis dan perdagangan elektronik, apa saja keuntungan dan kerugian beretika dalam bisnis elektronik

No	Keuntungan	Kerugian
1		
2		
3		
4		
5		

BAB 7

Kejahatan Di Internet (*Cybercrime*)

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa memahami pengertian kejahatan di internet
2. Mahasiswa memahami karakteristik dan berbagai jenis kejahatan internet
3. Mahasiswa mengetahui bagaimana upaya penanggulangan kejahatan internet

Pesatnya perkembangan internet dan semakin banyaknya pengguna memungkinkan munculnya berbagai tindakan kejahatan di dunia siber. Motif dan pelaku kejahatan di internetpun sangat beragam, mulai dari yang sangat ahli menggunakan komputer sampai yang hanya sekedar coba-coba. Pada bab ini akan membahas tentang berbagai kejahatan di internet serta bagaimana cara menanggulangnya kejahatan di internet.

7.1. Kejahatan Di Internet (*Cybercrime*)

Kejahatan di internet atau dikenal dengan nama *cybercrime* secara sederhana bisa diartikan sebagai penggunaan komputer secara ilegal (Hamzah & Marsita, 1992). *Cybercrime* adalah setiap tindak kejahatan yang difasilitasi atau dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan, atau perangkat keras lainnya (Ford, 2006). Dalam kejahatan di internet, komputer ataupun perangkat keras lainnya bisa sebagai alat, fasilitator, ataupun sasaran kejahatan, selain itu kejahatan bisa terjadi di perangkat komputer saja ataupun di lokasi non-virtual lainnya.

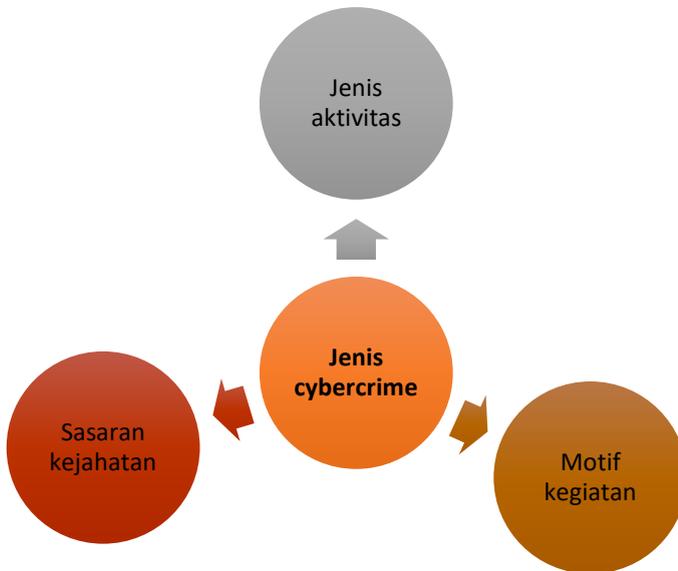
Karakteristik kejahatan di internet berbeda dengan kejahatan konvensional, karakteristik tersebut adalah:

- a. Ruang lingkup kejahatan bersifat global (antarnegara)
- b. Sifat kejahatan bukan tindakan kekerasan non-violence

- c. Pelaku kejahatan bisa siapa saja (universal)
- d. Modus operandi kejahatan beragam dengan menggunakan kecanggihan teknologi
- e. Jenis kerugian yang ditimbulkan bisa material dan non-material

7.2. Jenis Kejahatan Di Internet (*Cybercrime*)

Kejahatan di internet dikelompokkan menjadi 3 (tiga), seperti yang tampak pada gambar berikut (Wahyono, 2009).



Gambar 7.1. Jenis kejahatan di internet

- 1) Berdasarkan jenis aktivitasnya, kejahatan di internet ini dapat dibagi menjadi:
 - a. *Unauthorized Access*
 - b. *Illegal Contents*
 - c. Penyebaran virus secara sengaja
 - d. *Data Forgery*
 - e. *Cyber Espionage, Sabotage, and Extortion*
 - f. *Cyberstalking*

- g. *Carding*
 - h. *Hacking dan Cracking*
 - i. *Cybersquatting and Typosquatting*
 - j. *Hijacking*
 - k. *Cyber Terrorism*
- 2) Berdasarkan motif kegiatan, kejahatan di internet ini dapat dibagi menjadi:
- a. Kejahatan di internet sebagai tindakan murni kriminal
 - b. Kejahatan di internet sebagai kejahatan "abu-abu" (antara tindakan kriminal atau bukan)
- 3) Berdasarkan sasaran kejahatan, kejahatan di internet ini dapat dibagi menjadi:
- a. Kejahatan di internet yang menyerang individu (*Against Person*)
 - b. Kejahatan di internet menyerang hak milik (*Againts Property*)
 - c. Kejahatan di internet menyerang pemerintah (*Againts Government*)

7.3. Penanggulangan Kejahatan Di Internet (*Cybercrime*)

Berikut adalah beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi semakin banyaknya kejahatan internet (Wahyono, 2009), adalah:

- a. Mengamankan sistem
Pengamanan sistem secara terintegrasi untuk meminimalisasikan kerusakan, mulai dari instalasi, pengamanan fisik dan pengamanan data.
- b. Penanggulangan Global
The Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) membuat panduan yang berhubungan dengan kejahatan komputer, ini bisa digunakan oleh para pembuat kebijakan untuk membuat aturan tentang kejahatan internet.
- c. Hukum dunia siber

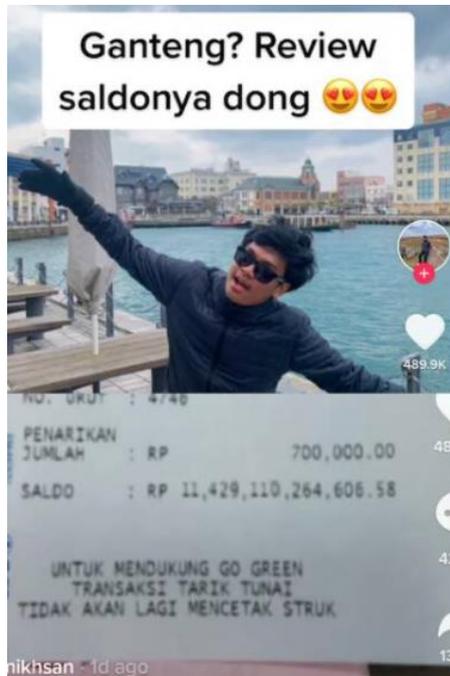
Di Indonesia sendiri peraturan yang digunakan sebagai dasar hukum untuk tindakan kejahatan internet adalah UU No.11 Tahun 2008 kemudian direvisi menjadi menjadi UU No.19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

d. Dukungan Lembaga Khusus

Beberapa lembaga khusus yang menangani kejahatan internet antara lain: IDCERT (*Indonesia Computer Emergency Response Team*), Badan Siber & Sandi Nasional (BSSN), dan Direktorat Cyber Crime Bareskrim POLRI

7.4. Studi kasus

Bahaya Konten yang Berisi Data Pribadi



(Sumber: indozone.news/local/6110f2347cf57.jpg)

Warganet kembali diramaikan dengan tren pamer saldo di sosial media (medsos). Tren ini berawal dari salah satu unggahan pengguna Tiktok yang menunjukkan jumlah saldo rekeningnya. Fenomena

“Ganteng? Review saldonya dong” ini pun banyak diikuti oleh pengguna medsos. Hal ini bukanlah fenomena baru, sebelumnya ada tren para artis dan *influencer* yang memamerkan saldo ATMnya. Tren ini sebenarnya sangat merugikan pengunggah konten sendiri, karena mereka tanpa sengaja menyebarkan data pribadinya. Seseorang yang menyebarkan informasi pribadi ini bisa menjadi target kejahatan di internet/dunia siber. Rekening dengan jumlah saldo yang besar apalagi nominalnya sampai triliunan tentu saja akan menjadi sasaran empuk para pelaku kejahatan siber. Menurut Ruby Alamnsyah *Chief Digital Forensic Indonesia (DFI)*, data pribadi yang disebarkan di media sosial kemudian digabungkan dengan data hasil *open source intelligence (OSINT)* bisa menyebabkan seseorang menjadi korban pembobolan rekening (Laucereno, 2021).

Jadi berhati-hatilah membagikan data pribadi di medsos, karena data pribadi seperti plat mobil, alamat email, nomor telepon, tanggal lahir, nama ibu kandung, dll bisa menjadi alat bagi pelaku kejahatan di internet. Kejahatan yang bisa terjadi akibat bocornya data pribadi antara lain adalah *scam* dan *phising*. *Scam* adalah tindakan penipuan dengan berupaya meyakinkan korbannya, contohnya pesan atau email yang memberitahukan bahwa korban adalah pemenang undian. Sedangkan *phising* adalah teknik mengelabui yang memancing korban untuk memberikan informasi/ data pribadi, contohnya seperti *web phising* yaitu korban diarahkan ke web palsu yang memiliki tampilan seperti web asli, sehingga korban mengisi data pribadi di web palsu tersebut. Data pribadi yang sudah didapatkan oleh pelaku akan disalahgunakan untuk melakukan tindak kejahatan internet lainnya seperti:

- a. Untuk mengambil alih akun
- b. Membuat akun pinjaman uang daring
- c. Profiling iklan di medsos ataupun untuk target sosialisasi politik
- d. Membobol akun media sosial ataupun akun lainnya
- e. Menjadi target telemarketing

7.5. Latihan

1. Jelaskan pengertian dari jenis-jenis kejahatan di internet berdasarkan aktivitasnya serta berikan contohnya!

No	Cybercrime	Penjelasan	Contoh
1	<i>Unauthorized Access</i>		
2	<i>Illegal Contents</i>		
3	<i>Data Forgery</i>		
4	<i>Cyber Espionage,</i>		
5	<i>Sabotage, and Extortion</i>		
6	<i>Cyberstalking</i>		
7	<i>Carding</i>		
8	<i>Hacking dan Cracking</i>		
9	<i>Cybersquatting and Typosquatting</i>		
10	<i>Hijacking</i>		
11	<i>Cyber Terrorism</i>		

2. Apakah yang dimaksud dengan *crimeware*? Berikan contohnya
3. Jelaskan pengertian dari istilah-istilah berikut dan bagaimana cara mengatasinya!

Nama	Definisi	Cara Mengatasi
<i>Virus</i>		
<i>Worm</i>		
<i>Trojan Horse</i>		
<i>Distributed denial of service</i>		
<i>Rootkit</i>		
<i>Spam</i>		
<i>Phising</i>		

BAB 8

Peraturan dan Regulasi Informasi dan Transaksi Elektronik

Capaian Pembelajaran:

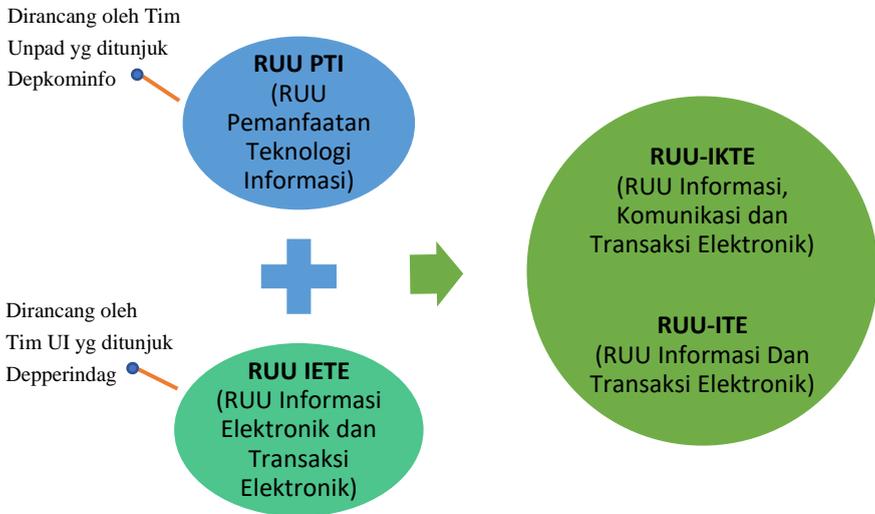
1. Mahasiswa mampu memahami peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik (ITE) yang berlaku di Indonesia.
2. Mahasiswa mampu mengetahui perbuatan-perbuatan yang dilarang berdasarkan UU ITE

Penggunaan dan pemanfaat teknologi komputer serta internet tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi disertai juga dengan dampak negatifnya. Oleh karena itu diperlukan seperangkat aturan yang berlaku untuk semua kalangan masyarakat. Pemerintah membuat peraturan tentang informasi dan transaksi elektronik dalam bentuk undang-undang. Bab ini akan membahas tentang peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik (ITE) yang berlaku di Indonesia, serta perbuatan yang dilarang berdasarkan UU ITE.

8.1. Peraturan Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Indonesia

Peraturan terkait pemanfaatan teknologi internet (dunia siber) sangat diperlukan oleh masyarakat. Peraturan dan regulasi ini erat kaitannya dengan tindak pencegahan kejahatan di internet, serta menjadi dasar hukum dalam penegakan hukum terkait tindak kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan komputer ataupun perangkat elektronik lainnya.

Peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik (ITE) Di Indonesia mulai disusun sejak tahun 2001, gambar berikut menampilkan kronologis terciptanya peraturan tersebut dalam bentuk rancangan undang-undang.



Gambar 8.1. Kronologis UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Rancangan undang-undang ini kemudian disetujui oleh DRP, kemudian diresmikan dan disahkan pada tahun 2008 oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono dengan nama UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). UU ITE terdiri dari 13 Bab dan 54 Pasal, yang secara umum mengatur:

- a. Perlindungan hukum atas kegiatan pemanfaatan informasi dan transaksi yang menggunakan teknologi internet sebagai mediana.
- b. Hukuman bagi tindak kejahatan melalui internet.
- c. Mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat guna mendapatkan kepastian hukum, dengan diakuiinya bukti elektronik dan tanda tangan digital sebagai bukti yang sah di pengadilan.

Semakin marak dan kompleksnya persoalan-persoalan hukum yang menyangkut kejahatan di internet, pada perkembangannya UU ITE mengalami revisi. Pada tahun 2016 DRP menyetujui pengesahan RUU ITE sehingga setelah revisi namanya menjadi UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

8.2. Materi UU ITE

Materi UU ITE secara umum bisa dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Pengaturan informasi dan transaksi elektronik, materi yang diatur meliputi:

Tabel 8.1. Materi Pengaturan Informasi Dan Transaksi Elektronik

No	Materi	Pasal
1	Pengakuan informasi/dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah	Pasal 5 dan pasal 6
2	Tanda tangan elektronik memiliki kekuatan hukum	Pasal 11 & pasal 12
3	Penyelenggaraan sertifikasi elektronik (<i>Certification Authority</i>)	Pasal 13 & pasal 14
4	Penyelenggaraan sistem elektronik	Pasal 15 & pasal 16
5	Transaksi elektronik	Pasal 17 & pasal 18

- b. Pengaturan mengenai perbuatan yang dilarang (kejahatan di internet), materi yang diatur meliputi (Setiawan & Arista, 2013) adalah:

Tabel 8.2. Materi Mengenai Perbuatan Yang Dilarang

No	Materi	Pasal
1	Mendistribusikan, transmisi, membuat dapat diaksesnya konten ilegal, yang terdiri dari: kesusilaan, perjudian, penghinaan/ pencemaran nama baik, pemerasan dan pengancaman	Pasal 27

No	Materi	Pasal
2	Penyebaran berita bohong dan menyesatkan, informasi yang bertujuan menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan	Pasal 28
3	Ancaman kekerasan atau menakutkan	Pasal 29
4	Akses ilegal	Pasal 30
5	Intersepsi ilegal (penyadapan)	Pasal 31
6	Gangguan terhadap data (<i>data interference</i>)	Pasal 32
7	Gangguan terhadap sistem (<i>system interference</i>)	Pasal 33
8	Penyalahgunaan alat dan perangkat (<i>misuse of device</i>)	Pasal 34
9	Memanipulasi, menghilangkan, merusak informasi/dokumen elektronik (<i>computer related forgery</i>)	Pasal 35

8.3. Studi Kasus

Musisi Terjerat UU ITE terkait Ujaran Kebencian

Jerinx Divonis 1 Tahun 2 Bulan Penjara Kasus IDI Kacung WHO

CNN Indonesia | Kamis, 19/11/2020 11:44 WIB

Bagikan :  



Majelis hakim menjatuhkan vonis penjara kepada Jerinx atas kasus IDI kacung WHO. (Foto: ANTARA FOTO/FIKRI YUSUF)

(Sumber: CNNIndonesia)

Penabuh drum band Superman is Dead I Gede Ari Astina atau biasa dikenal dengan Jerinx dihukum penjara selama 1 tahun 2 bulan dan denda sebesar sepuluh juta rupiah karena terbukti bersalah dalam menyebabkan informasi yang mengandung ujaran kebencian (CNN Indonesia, 2020). Setelah mengajukan banding vonis ini kemudian dikurangi sehingga menjadi penjara 10 bulan dan denda sebesar sepuluh juta rupiah.

Kasus ini berawal dari unggahan Jerinx di media sosial yang menyebutkan bahwa “IDI Kacung WHO”. Akibat dari unggahan tersebut IDI Bali kemudian melaporkan Jerinx ke Polda Bali. Unggahan Jerinx ini dianggap menyebarkan informasi yang menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan pada IDI (Ikatan Dokter Indonesia). Kasus ini dinilai melanggar Pasal 28 ayat (2) jo Pasal 54A ayat (2) UU RI Nomor 19 tahun 2016 UU ITE (CNN Indonesia, 2020).

Dari kasus ini bisa diambil pelajaran bahwa masyarakat harus berhati-hati dalam menyampaikan pendapat ataupun memberikan kritikan. Kebebasan berpendapat di lindungi oleh negara, memberikan komentar yang berisi pendapat dan kritik sah-sah saja disampaikan melalui media sosial, dengan catatan harus disampaikan dengan cara yang benar. Meutya Hafid (Ketua Komisi I DPR RI) memberikan empat cara bagaimana cara menyampaikan pendapat di medsos (Gobel, 2020), yaitu:

- a. Hindari memberikan opini yang provokatif
- b. Mengetahui isu dan informasinya secara mendetail
- c. Memikirkan kembali pendapat yang ingin disampaikan
- d. Disampaikan dengan cara yang sopan dan santun

Kebebasan berpendapat di media sosial bisa dimanfaatkan sebagai wadah untuk menyampaikan gagasan dan ide-ide positif dan membangun.

8.4. Latihan

1. Berikanlan contoh pelanggaran UU ITE yang kalian temukan di lingkungan sekitar kalian (rumah, kampus, dll)

No	Contoh Pelanggaran	Pasal UU ITE
1		
2		
3		
4		

2. UU ITE telah mengalami revisi dari UU ITE Nomor 11 Tahun 2008 menjadi UU Nomor 19 Tahun 2016, sebutkan apa saja poin-point perubahannya!

Pasal No	Materi Lama	Materi Setelah Revisi

3. Bitcoin merupakan mata uang digital yang ramai dibicarakan akhir-akhir ini. Menurut kalian apakah bisa melakukan transaksi bisnis di Indonesia dengan menggunakan bitcoin? Bagaimana kaitannya dengan UU ITE?

BAB 9

Hak Cipta dan Perlindungan Terhadap Program Komputer

Capaian Pembelajaran:

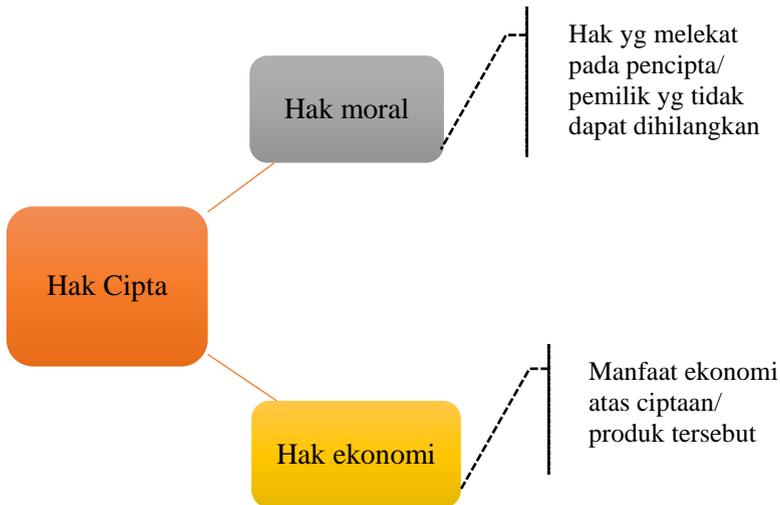
1. Mahasiswa memahami tinjauan umum UU Hak cipta.
2. Mahasiswa mengetahui bagaimana perlindungan hak cipta terhadap program komputer.
3. Mahasiswa mengetahui berbagai pelanggaran hak cipta dan mengatasi pelanggaran hak cipta terhadap perangkat lunak

Program komputer merupakan salah satu jenis ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang. Meskipun hak cipta melekat secara otomatis pada pencipta program komputer, tetapi akan lebih baik jika hak kekayaan intelektual ini didaftarkan. Bab ini akan membahas tentang hak cipta pada program komputer, bagaimana perlindungan terhadap program komputer, dan cara mengatasi pelanggaran hak cipta terhadap perangkat lunak.

9.1. Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia

Pengertian hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima untuk mengumumkan, memperbanyak, atau memberikan izin penggunaan atas karya/ hasil ciptannya dengan mengikuti ketentuan perundang-undang yang berlaku (Wahyono, 2009). Hak yang dimaksud pada pernyataan diatas bisa dilihat pada gambar 9.1.

Di Indonesia sendiri peraturan tentang hak cipta di tuangkan dalam bentuk UU Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta (HC). Dalam UU HC disebutkan bahwan hak cipta dianggap sebagai benda bergerak, itu artinya hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya ataupun sebagian karena sebab-sebab berikut: pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis atau sebab lainnya yang diperbolehkan perundang-undangan.



Gambar 9.1. Hak yang Melekat pada Hak Cipta

Adapun jenis ciptaan yang dilindungi adalah:

- 1) Buku, program komputer, pamlet, *layout*, karya tulis yang diterbitkan dan semua karya tulis lainnya
- 2) Ceramah, pidato, kuliah dan ciptaan lain yang sejenis
- 3) Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan
- 4) Lagu atau musik dengan atau tanpa teks
- 5) Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim
- 6) Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan.
- 7) Arsitektur, peta,
- 8) Seni batik
- 9) Fotografi, sinematografi

- 10) Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, *database*, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan

9.2. Hak Cipta terhadap Program Komputer

Seperti disebutkan sebelumnya, program komputer merupakan jenis ciptaan yang dilindungi UU. Namun di Indonesia sampai pada tahun 1970-an, program komputer belum dilindungi dalam bentuk hak cipta, ini karena program komputer dan kompilasi data dilindungi sebagai karya tulisan (mengacu pada konvensi Bern tahun 1971). Perangkat lunak dan sistem operasi dilindungi oleh hak cipta setelah adanya *amandement to the copyright* pada tahun 1976. Perlindungan untuk program komputer di Indonesia baru ditetapkan pada tahun 1982 dalam UU No 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta.

Pada perkembangannya UU HC mengalami revisi sebanyak dua kali (Wahyono, 2009), materi yang berhubungan dengan program komputer yaitu:

- a. UU HC Nomor 12 tahun 1997, yang melindungi pemrograman komputer sebagai karya cipta yang meliputi sistem operasi, *object code*, *source code*, dll.
- b. UU HC adalah UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. UU baru ini mengikuti ketentuan sesuai standar internasional & sanksi diperberat dan diperluas dari UU sebelumnya.

Berikut pasal-pasal dalam UU HC yang terkait dengan perlindungan program komputer

Tabel 9.1. Materi Program Komputer dalam UU HC

Pasal	Materi tentang
Pasal 1 ayat 8	Definisi program komputer
Pasal 2 ayat 2	Pemegang hak cipta atas program komputer
Pasal 12 ayat 1 a	Program komputer salah satu ciptaan yang dilindungi

Pasal	Materi tentang
Pasal 15 ayat 1 g	Perbuatan yang tidak melanggar hak cipta program komputer
Pasal 30 ayat 1	Masa berlaku ciptaan program komputer
Pasal 72 ayat 3	Hukuman bagi pelanggaran hak cipta program komputer

Hak cipta program komputer melekat secara otomatis pada penciptanya sejak program komputer dibuat, akan tetapi pencipta program perlu mendaftarkan hak cipta atas program komputer yang dibuat. Sertifikat hak cipta akan menjadi bukti kepemilikan atas program komputer, ini akan bermanfaat jika program dibuat untuk kepentingan komersial dan mempermudah pengusutan pelanggaran hak cipta, seperti tindak pembajakan perangkat lunak.

Untuk pencatatan hak cipta sendiri diselenggarakan Ditjen Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM dan mekanismenya sendiri bisa dilakukan secara elektronik (*online*) maupun non-elektronik (manual). Untuk informasi secara lengkap bisa mengakses situ <https://www.dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/biaya> .

9.3. Upaya Mengatasi Pelanggaran Hak Cipta

Salah satu jenis pelanggaran hak cipta atas program komputer adalah pembajakan perangkat lunak atau penggunaan perangkat lunak tidak berlisensi. Indonesia merupakan salah satu negara pengguna perangkat lunak tidak berlisensi paling banyak di Asia Pasifik. Menurut data BSA, penggunaan perangkat lunak tidak berlisensi di Indonesia mencapai 83%, angka ini tertinggi kedua setelah Bangladesh (84%) (Business Software Alliance, 2018). Penyebab maraknya pelanggaran hak cipta perangkat lunak adalah:

- a. Harga yang murah
- b. Data digital mudah disalin
- c. Manusia cenderung suka mencoba hal baru

- d. Peraturan/ undang-undang yang belum tegas menindak pelaku pelanggaran hak cipta
- e. Masyarakat kurang menghargai karya cipta orang lain

Adapun upaya untuk mengatasi pelanggaran hak cipta adalah:

- a. Membangun budaya masyarakat untuk menghargai hasil karya orang lain.
- b. Membangun masyarakat sadar hukum sehingga mengerti apa saja tindakan yang melanggar hak cipta
- c. Pemerintah baik dari penegak hukum dan segenap masyarakat secara bersama-sama memerangi pembajakan terhadap karya intelektual karena dapat merugikan perekonomian negara.

9.4. Latihan

- 1. Program komputer sangat rentan mengalami pembajakan, Microsoft mengelompokkan pembajakan perangkat lunak menjadi 5 kategori, jelaskan kategori pembajakan tersebut!

No	Kategori	Penjelasan	Contoh
1			
2			
3			
4			
5			

2. Karya digital dapat dilindungi dengan memberikan label hak cipta, Jelaskan bagaimana cara pelabelan hak cipta pada data digital!

Metode	Penjelasan	Contoh
<i>Header Marking</i>		
<i>Visible Marking</i>		
<i>Encryption</i>		
<i>Copy Protection</i>		

3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan hak cipta, paten dan rahasia dagang! Sebutkan perbedaan antar ketiga istilah tersebut!

Hak Cipta (Copyright)	Paten	Rahasia Dagang

BAB 10

Lisensi Perangkat Lunak Dan Perangkat Lunak Bebas

Capaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa memahami jenis lisensi perangkat lunak komputer.
2. Mahasiswa memahami pengertian perangkat lunak bebas.
3. Mahasiswa mengetahui jenis-jenis perangkat lunak bebas.

Perangkat lunak merupakan salah satu *tools* (alat) penting dalam membantu melakukan tugas/ pekerjaan sehari-hari. Perangkat lunak bisa digunakan sebagai alat untuk sekolah, bekerja, belajar, berkomunikasi, permainan, hiburan, dll. Secara umum penggunaan perangkat lunak dibagi menjadi perangkat lunak berlisensi dan perangkat lunak bebas. Bab ini akan membahas tentang kedua jenis perangkat lunak tersebut, perbedaan serta apa saja contohnya.

10.1. Lisensi Perangkat Lunak

Lisensi adalah pemberian ijin oleh pihak pencipta ataupun pemegang hak cipta untuk menggunakan, mengumumkan atau memperbanyak ciptaan (Syarifuddin, 2021). Lisensi erat kaitannya dengan keuntungan dari penggunaan hak cipta. Dalam bidang TI, lisensi berarti ijin untuk menggunakan perangkat lunak komputer.

Dalam *The Halloween Documents* (1998), Microsoft membagi lisensi program komputer menjadi 7 jenis (Wahyono, 2009), yaitu:

- a. *Commercial software*
- b. *Trial Software*
- c. *Use- Restricted* (Penggunaan terbatas)
- d. *Shareware*.
- e. *Freeware*
- f. *Royalty-Free*
- g. *Open Source*.

Perbedaan tentang lisensi program komputer tersebut bisa dilihat pada tabel berikut

Tabel 10.1. Taksonomi lisensi program komputer (Fitzgerald, 2013)

Fitur lisensi	Tidak Membayar	Bisa didistribusikan kembali	Jumlah pengguna dan penggunaan tidak terbatas	Kode sumber tersedia	Kode sumber bisa dimodifikasi
Jenis Perangkat Lunak					
<i>Commercial</i> Contoh: Microsoft Office, Microsoft Windows					
<i>Trial Software</i> Contoh: Internet Download Manager, Adobe Photoshop CS, Avast Antivirus	√	√			
<i>Use- Restricted</i> Contoh: Netscape Navigator yang tersedia secara bebas dan bisa didistribusikan hanya	√	√			

Fitur lisensi	Tidak Membayar	Bisa didistribusikan kembali	Jumlah pengguna dan penggunaan tidak terbatas	Kode sumber tersedia	Kode sumber bisa dimodifikasi
Jenis Perangkat Lunak					
untuk organisasi non-profit					
<i>Shareware.</i> Contoh: WinZip Freeware yg memiliki fitur terbatas	√	√			
<i>Freeware</i> Contoh: Leap Frog, dirilis hanya dalam bentuk binary dan di domain publik	√	√	√		
<i>Royalty-Free Binaries</i> Contoh: Microsoft's Internet Explorer and NetMeeting, dirilis hanya dalam bentuk binary	√	√	√		
<i>Royalty-Free Libraries</i>	√	√	√	√	

Fitur lisensi	Tidak Membayar	Bisa didistribusikan kembali	Jumlah pengguna dan penggunaan tidak terbatas	Kode sumber tersedia	Kode sumber bisa dimodifikasi
Jenis Perangkat Lunak					
Contoh: <i>class libraries</i>					
<i>Open Source</i> Contoh: Linux, Apache server	√	√	√	√	√

10.2. Perangkat Lunak Bebas

Dilihat dari namanya *free software* atau perangkat lunak bebas secara sederhana bisa diartikan sebagai perangkat lunak yang bisa didapatkan secara gratis atau untuk menjalankannya tidak harus membayar biaya tertentu. Namun lebih dari itu, *Free Software Foundation (FSF)* mendefinisikan perangkat lunak bebas (*free software*) adalah perangkat lunak yang membebaskan penggunaannya untuk menjalankan, menyalin, mendistribusikan, mempelajari, mengubah, dan meningkatkannya (Free Software Foundation, Inc., 2017). Berikut contoh perangkat lunak bebas (Fitzgerald, 2013)

Tabel 10.2. Contoh Perangkat Lunak Bebas

Perangkat Lunak	Penjelasan
Linux	Sistem operasi
Apache	<i>Web server</i>
Sendmail	Utilitas surat elektronik
BIND (Berkeley Internet Name Daemon)	Perangkat lunak yang menjalankan Domain Server Nama (DNS) untuk Web
PERL, Python	Bahasa pemrograman
GNOME, KDE	Antarmuka grafis untuk Linux
Mozilla	<i>Web browser</i>

Menurut FSF (Free Software Foundation, Inc., 2021), perangkat lunak bebas terbagi menjadi 3 (tiga), yaitu:

- a. Perangkat Lunak *Public Domain*
Perangkat lunak *public domain* merupakan perangkat lunak yang tanpa hak cipta
- b. Perangkat Lunak *Copylefted*
Merupakan perangkat lunak yang walaupun telah dimodifikasi maka pendistribusinya tidak boleh menambah batasan atau aturan tertentu. Sehingga tetap menjadi perangkat lunak bebas.
- c. Perangkat Lunak *Non-Copylefted*

Perangkat lunak yang mengizinkan penggunaannya untuk mendistribusikan, memodifikasi, dan menambahkan ketentuan tambahan di dalamnya. Contoh : Sistem X Window

Pada perangkat lunak bebas, hak cipta digunakan untuk menjamin kebebasan pengguna untuk menggunakan, memodifikasi, membagikan dan meningkatkan kinerja perangkat lunak (empat kebebasan perangkat lunak bebas - *four freedoms of Free Software*). Inilah mengapa FSF mengubah istilah hak cipta (*copyright*) menjadi “*copyleft*” (Free Software Foundation, Inc., 2016). Ketentuan lisensi/pemakaian perangkat lunak bebas sendiri diatur dalam GNU *General Public License* (GNU). GNU GPL dibuat untuk melindungi kebebasan semua pengguna program.

10.3. Studi Kasus

Perangkat Lunak Perkantoran



Perangkat lunak perkantoran (*office application*) merupakan *tools* penting yang membantu produktivitas dalam bekerja dan kehidupan sehari-hari. Paket perangkat lunak ini dimanfaatkan untuk mengolah kata, lembar kerja (*spreadsheet*), presentasi, membuat catatan sampai untuk membuat basis data. Salah satu aplikasi perkantoran yang terkenal dan paling banyak digunakan diseluruh dunia adalah Microsoft Office. Lebih dari 1,2 miliar orang menggunakan aplikasi keluaran Microsoft ini dan perangkat lunak ini

tergolong dalam jenis aplikasi lisensi komersial. Kelebihan perangkat lunak ini adalah: mudah digunakan, fitur yang lengkap, paket aplikasi yang multifungsi, serta kemampuannya yang bisa dijalankan di Mac OS, perangkat mobile, dan bisa juga dijalankan secara online. Ms. Office sendiri terbagi menjadi 2 aplikasi yaitu: Office 2019 dan Microsoft 365. Untuk menggunakan perangkat lunak ini, pengguna harus membayar sejumlah \$144,99 untuk Office 2019 dan \$69.99/tahun untuk Microsoft 365 Personal.

Jika tidak ingin mengeluarkan uang untuk menggunakan perangkat lunak perkantoran, bisa juga menggunakan perangkat lunak bebas (*free software*) seperti Apache OpenOffice ataupun LibreOffice. LibreOffice merupakan salah satu aplikasi perkantoran kategori *open source* yang cukup populer, dengan jumlah unduhan lebih dari 120 juta pengguna. Proyek *open source* LibreOffice dikelola oleh banyak sukarelawan yang terus bekerja untuk meningkatkan stabilitas dan menambahkan fitur baru. Aplikasi ini kompatibel dengan semua format dokumen Microsoft dan memiliki hampir semua fitur-fitur paket aplikasi Microsoft (Word, Excel, dan Power Point). LibreOffice tersedia untuk SO Windows, Mac dan Linux.

Selain LibreOffice, paket aplikasi perkantoran *open source* yang cukup populer lainnya adalah Apache OpenOffice (AOO). OpenOffice atau Apache OpenOffice merupakan aplikasi perkantoran keluaran Apache Software Foundation. Aplikasi ini bisa dijalankan pada berbagai macam SO seperti Windows, Mac OS, Solaris, dan Linux. AOO memiliki fitur dan fungsi yang hampir sama dengan Ms. Office. Selain itu aplikasi ini juga bisa membaca dan menggunakan format dokumen dari MS. Office, sehingga pengguna tidak harus menulis ulang dokumen yang telah dibuat sebelumnya.

Selain dua *free software* yang disebutkan masih ada banyak lagi aplikasi perkantoran *free software* lainnya. Jadi ada banyak perangkat lunak/ aplikasi perkantoran yang bisa digunakan mulai dari yang berbayar sampai dengan yang gratis. Tidak perlu menggunakan

perangkat lunak bajakan (*unlicensed software*) untuk aplikasi perkantoran, jika tidak mampu membayar Ms. Office alternatifnya bisa menggunakan LibreOffice ataupun AOO. Pemakaian perangkat lunak bajakan membuat keamanan komputer atau sistem komputer menjadi rentan, karena bisa menjadi tempat bersarangnya malware dan rentan diserang virus.

10.4. Latihan

1. Kategorikan perangkat lunak yang terinstal di komputer/ laptop kalian seperti pada tabel berikut dan berikan alasan kalian kenapa menggunakan perangkat lunak tersebut!

Jenis Lisensi	Nama Perangkat Lunak	Alasan menggunakan
<i>Commercial software</i>		
<i>Trial Software</i>		
<i>Use-Restricted</i>		
<i>Shareware.</i>		
<i>Freeware</i>		
<i>Royalty-Free</i>		
<i>Open Source.</i>		

2. Jelaskan kelebihan dan kekurangan dari menggunakan perangkat lunak bebas dan perangkat lunak lisensi komersial!

Kelebihan	Kekurangan
Perangkat Lunak Lisensi Komersial	
Perangkat Lunak Bebas	

3. Jelaskan bagaimana ketentuan menyalin, mendistribusikan dan memodifikasi perangkat lunak bebas!

GLOSARIUM

Dunia maya adalah ekosistem bioelektronik di semua tempat yang memiliki telepon, kabel coaxial, fiber optic atau gelombang elektromagnetik

Etika adalah ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak)

Etika komputer adalah seorang menggunakan komputer baik secara profesional (dalam pekerjaannya) ataupun dalam kehidupan sosialnya

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima untuk mengumumkan, memperbanyak, atau memberikan izin penggunaan atas karya/ hasil ciptannya dengan mengikuti ketentuan perundang-undang yang berlaku

Kejahatan di internet (*cybercrime*) adalah setiap tindak kejahatan yang difasilitasi atau dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan, atau perangkat keras lainnya

Lisensi adalah pemberian ijin oleh pihak pencipta ataupun pemegang hak cipta untuk menggunakan, mengumumkan atau memperbanyak ciptaan

Moralitas adalah sistem nilai tentang bagaimana kita harus hidup dengan baik sebagai manusia

Netiket adalah etika atau aturan dalam berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan internet

Organisasi profesi adalah organisasi yang mengatur dan melakukan standarisasi terhadap standar kualitas, prinsip profesionalisme serta menciptakan kepercayaan pada hasil kerja profesi dimata masyarakat

Pekerjaan adalah seperangkat tugas yang terdapat dalam organisasi/ institusi sehingga bisa mencapai tujuannya.

Perdagangan elektronik (*e-commerce*) merupakan kegiatan membeli, menjual, memasarkan dan melayani produk, jasa dan informasi melalui berbagai macam jaringan komputer

Pranata komputer adalah pelaksana teknis fungsional di bidang sistem teknologi informasi berbasis komputer pada instansi pemerintah

Profesi adalah bidang usaha seseorang yang didasarkan pada pengetahuan, dimana keahlian dan pengalamannya diperlukan oleh masyarakat luas.

Profesional adalah profesi yang mengandalkan keahlian yang tinggi dalam melakukan pekerjaannya

Sistem Operasi (SO) adalah perangkat lunak yang mengatur sumber daya komputer, baik perangkat keras maupun perangkat lunak.

Software engineer adalah pekerjaan yang meliputi aspek mulai dari perencanaan, komunikasi, spesifikasi, desain, pengembangan, uji coba dan pemeliharaan sistem perangkat lunak

Sosial Media adalah media tempat berkomunikasi, bersosialisasi, dan berinteraksi secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- ACMCommittee. (n.d.). *About ACM*. Retrieved from About The ACM Organization: <https://www.acm.org/about-acm/about-the-acm-organization>
- Aljabar. (2020). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Andoyo, L. N. (2016). URGENSI PEMBELAJARAN ETIKA KOMPUTER DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Conference: HIDESE - Himpunan Dosen Etika Indonesia ke 26*. Surabaya: ResearchGate.
- Atalay, G. E. (2019). Netiquette in Online Communications: Youth Attitudes toward Netiquette Rules on New Media. *New Approaches in Media and Communication*, 225-238.
- Biesenbach-Lucas, S. (2007). Students writing emails to faculty: An examination of epoliteness among native and non-native speakers of English. *Language Learning and Technology*, 11(2), 59-91.
- Business Software Alliance. (2018). *BSA Global Software Survey*. Washington: www.bsa.org.
- CNN Indonesia. (2020, November 19). *Jejak Kasus 'IDI Kacung WHO' Berujung Vonis Bui Jerinx*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20201119151832-12-571925/jejak-kasus-idi-kacung-who-berujung-vonis-bui-gerinx>
- Computer Ethics Institute. (1992). <http://computerethicsinstitute.org/>. Retrieved from Ten Commandments of Computer Ethics: <http://www.ethicscodescollection.org/detail/411d6362-5ab5-438b-82de-7a3575412f40>
- Febriani, R., & Suci, A. (2015). *Etika Profesi Teknologi Informasi*.

- Fitzgerald, B. (2013). A Framework Analysis Of The Open Source Development Paradigm. *Researchgate Publication* (<https://www.researchgate.net/publication/2399601>), 1-12.
- Ford, S. G. (2006). On the definition and classification of cybercrime. *Journal in Computer Virology volume 2*, 13–20.
- Fortune Magazine. (2017, Februari). *The 100 Best Companies to Work For*. Retrieved from Fortune: <https://fortune.com/best-companies/2017/google/>
- Free Software Foundation, Inc. (2016, Desember 08). *Apakah Copyleft itu?* Retrieved from Sistem Operasi GNU: <https://www.gnu.org/licenses/copyleft.id.html>
- Free Software Foundation, Inc. (2017, Mei 2). *Philosophy of the GNU Project*. Retrieved from Sistem Operasi GNU: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>
- Free Software Foundation, Inc. (2021, Agustus 19). *Kategori Perangkat Lunak Bebas dan Tidak Bebas*. Retrieved from Sistem Operasi GNU: <https://www.gnu.org/philosophy/categories.id.html>
- Gilley, J. W., & Egglund, S. A. (1999). *Principle of Human Resource Development*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- Gobel, T. (2020, Agustus 13). *4 Tips Menyatakan Pendapat di Media Sosial dari Meutya Hafid*. Retrieved from Cyberthreat.id: <https://cyberthreat.id/read/7967/4-Tips-Menyatakan-Pendapat-di-Media-Sosial-dari-Meutya-Hafid>
- Hamzah, A., & Marsita, B. D. (1992). *Aspek-Aspek Pidana di Bidang Komputer*. Jakarta: Sinar Grafika.
- IAI. (2008). *Tentang Ikatan Akuntan Indonesia*. Retrieved from Profil Ikatan Akuntan Indonesia: http://iaiglobal.or.id/v03/tentang_iai/tentang-iai#
- IAII. (n.d.). *Profil Ikatan Ahli Informatika Indonesia*. Retrieved from Pengantar Ikatan Ahli Informatika Indonesia: https://iaii.or.id/index.php?model=iaii_content&action=show

Content&lang=id&id=c9f0f895fb98ab9159f51fd0297e236d&type=0&skip=0&title=Pengantar

- Kemp, S. (2021, Februari 11). *Digital 2021: Indonesia*. Retrieved from Report: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Kozík, T., & Slivová, J. (2014). Netiquette in Electronic Communication. *International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP) Volume 4, Issue 3*, 67-70.
- Laplante, P. A. (2007). *What Every Engineer Should Know about Software Engineering*. Boca Raton: CRC Press.
- Laucereno, S. F. (2021, Agustus 10). *Ramai Pamer Saldo di Medsos, Waspada Kejahatan yang Mengintai!* Retrieved from Detik Finance: <https://finance.detik.com/moneter/d-5676290/ramai-pamer-saldo-di-medsos-waspada-kejahatan-yang-mengintai>
- Librianty, A. (2015, Oktober 29). *Ada 70 Orang Indonesia yang Bekerja di Markas Besar Google*. Retrieved from Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/tekno/read/2352245/ada-70-orang-indonesia-yang-bekerja-di-markas-besar-google>
- LinkedIn. (2021). *Hamdanil Rasyid*. Retrieved from LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/hamdanil-rasyid-75938533>
- LinkedIn. (2021). *Profil Budianto*. Retrieved from LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/budiantowen>
- LinkedIn. (2021). *Profil Dewita Sonya Tarabunga*. Retrieved from LinkedIn: <https://id.linkedin.com/in/dewita-sonya-tarabunga-829945145>
- Neurauter-Kessels, M. (2011). Impolite reader responses on British online news sites. *Journal of Politeness Research: Language, Behavior, Culture*, 7(2), 187-214.
- Purwanto, A. (2021). *Sosiologi Industri dan Pekerjaan*. Sleman: Deepublish.

- Puspitasari, D., Rosmawati, R., & Yusniar, M. (2012). *Menerapkan Prinsip Praktik Profesional Dalam Bekerja*. Jakarta: Inti Prima Promosindo.
- Reddy, C. (n.d.). *Ethics in the Workplace: Top 10 Benefits and Importance*. Retrieved from Witestep: <https://content.wisestep.com/importance-benefits-ethics-workplace/>
- Setiawan, R., & Arista, M. O. (2013). Efektivitas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia dalam Aspek Hukum Pidana. *Recidive Vol 2 No 2*, 139-146.
- Shea, V. (1994). *Netiquette*. San Francisco: Albion Books.
- Sumaryono, E. (1995). *Etika Profesi Hukum: Norma-Norma bagi Penegak Hukum*. Yogyakarta: Kanasius.
- Syarifuddin. (2021). *Perjanjian Lisensi dan Pendaftaran Hak Cipta*. Bandung: Penerbit PT. Alumni.
- Tim Microsoft. (n.d.). *Digital Civility Challenge*. Retrieved from Digital Civility: <https://www.microsoft.com/en-us/online-safety/digital-civility?activetab=dcireports%3aprimaryr3>
- Tim Riset iPrice. (2021). *Peta E-Commerce Indonesia*. Retrieved from iPrice Insights: <https://iprice.co.id/insights/mapofecommerce/>
- Wahyono, T. (2009). *Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Wirjana, I. M. (2016). Standarisasi Profesi Teknologi Informasi dalam Era Globalisasi Dunia. <https://www.researchgate.net/publication/>.

Peraturan Perundangan

- UU Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58. Jakarta.

UU Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251. Jakarta.

UU Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85. Jakarta.

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2020 tentang Jabatan Fungsional Pranata Komputer. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 527. Jakarta.

BIOGRAFI PENULIS



Inayatul Ulya Ahyati wanita kelahiran Banjarmasin, Kalimantan Selatan, merupakan alumni Sarjana Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang dan Magister Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penulis merupakan pengajar di Prodi Manajemen Informatika, Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Banjarmasin.

ETIKA PROFESI Bidang MANAJEMEN INFORMATIKA

INAYATUL ULYA AHYATI

Perkembangan teknologi baru ini telah menciptakan komunitas dan lingkungan baru yang berkembang dengan sendirinya. Dunia maya / internet menjadi tempat aktivitas sosial dan ekonomi serta sumber utama untuk mendapatkan informasi. Semakin banyaknya pengguna dan kegiatan yang dilakukan di dunia maya menyebabkan perbuatan yang tidak etis ataupun tindak kejahatan diinternet juga semakin meningkat. Oleh karena itulah diperlukan pendidikan tentang etika dalam menggunakan perangkat komputasi dan telekomunikasi serta ketika berada dunia maya/ internet (cyber ethics). Selain itu, pengetahuan tentang etika juga harus diperkuat dengan pengetahuan tentang peraturan-peraturan hukum yang berlaku di negara ini. Etika komputer juga mencakup tentang tanggung jawab profesi bagi para pelaku teknologi, termasuk didalamnya etika profesi yang mencakup kewajiban para profesional di bidang manajemen informasi.



Penerbit Poliban Press

Redaksi :

Politeknik Negeri Banjarmasin, Jl. Brigjen H. Hasan Basry,
Pangeran, Komp. Kampus ULM, Banjarmasin Utara

Telp : (0511)3305052

Email : press@poliban.ac.id

ISBN 978-623-7694-51-9 (PDF)



ISBN 978-623-7694-50-2

