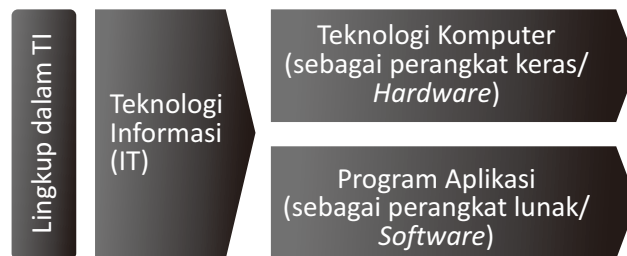


BAB 1

ETIKA DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)

1.1 Pengantar

Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and communication technology*) berorientasi pada perangkatnya, yaitu komputer sebagai hardwarenya serta perkembangan softwrenya sebagai perangkat lunak. Perangkat lunak merupakan *bagian dari kekayaan yang berasal dari pemikiran dan budidaya manusia*. Didalam teknologi informasi, perangkat lunak atau program komputer ini lebih dihargai dari produk lainnya.



Gambar Lingkup dalam Teknologi Informasi

Dalam dunia Teknologi Informasi (atau *IT/Information Technology*), masalah yang berhubungan dengan etika dan hukum akan bermunculan, mulai dari penipuan, pelanggaran, pembobolan informasi rahasia, persaingan curang sampai kejahatan yang sifatnya pidana sudah sering terjadi tanpa dapat diselesaikan secara memuaskan melalui hukum dan prosedur penyidikan yang ada saat ini, mengingat kurangnya landasan hukum yang dapat diterapkan untuk perbuatan hukum yang spesifik tersebut seperti pembuktian dan alat bukti.

Untuk menghindari permasalahan tersebut, terdapat dua jenis peraturan, yaitu peraturan tidak tertulis berupa norma yang berlaku, dan peraturan tertulis berupa perundang-undangan yang secara resmi disahkan oleh suatu lembaga yang berwenang.

Netiquette adalah singkatan dari Network Etiquette atau Internet Etiquette yaitu etika yang tidak tertulis di dalam menggunakan internet seperti menggunakan mailing list, forum, blog, dll, dimana aturan ini menyangkut batasan dan cara yang terbaik dalam memanfaatkan fasilitas Internet.

Sebenarnya Netiquette ini adalah hal yang umum dan biasa. Norma yang berlaku sebenarnya tidak ada kepastian secara hukum, namun masyarakatlah yang dapat menilai apakah perilaku seseorang sesuai dengan norma atau tidak. Sedangkan undang-undang jelas mengatur apa saja yang harus dan tidak boleh dilakukan.

Namun dalam TIK peraturan yang berlaku berupa etika dan moral, dan terdapat pula hukum dan perundang-undangan yang mengatur dengan jelas apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

Etika

"Etika (*Etimologi*), berasal dari bahasa Yunani adalah "Ethos", yang berarti watak kesusilaan atau adat kebiasaan (*custom*)" (Rahayu *et al.*, 2015). Etika biasanya berkaitan erat dengan perkataan moral yang merupakan istilah dari bahasa latin, yaitu "Mos" dan dalam bentuk jamaknya "Mores", yang berarti juga adat kebiasaan atau cara hidup seseorang dengan melakukan perbuatan yang baik (kesusilaan), dan menghindari hal-hal tindakan yang buruk (Rahayu *et al.*, 2015).

Watak kesusilaan disebut juga dengan istilah Akhlak. Dalam kitab Da'iratul Ma'arif dikatakan bahwa :

الْأَخْلَاقُ هِيَ صِفَاتُ الْإِنْسَانِ الْأَدَابِيَّةِ

Artinya : " Akhlak ialah segala sifat manusia yang terdidik " .

Dalam Al-Qur'an surat **Al-Qolam ayat 4** dikatakan bahwa "*Dan sesungguhnya engkau (Muhammad) berada diatas budi pekerti yang agung*". Dan dalam sebuah haditspun dikatakan bahwa " *Aku diutus hanya untuk menyempurnakan akhlak yang mulia*".

1.2 Undang-undang Hak Cipta dan Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI)

Untuk melindungi Hak Kekayaan Intelektual (HaKI), pemerintah Indonesia telah mengeluarkan Undang-Undang Hak Cipta. Undang-Undang Hak Cipta yang berlaku adalah Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 tahun 2002 yang disahkan tanggal 29 juli 2003. Peraturan Hak Cipta di Indonesia sebelum UU Hak Cipta Nomor 19 tahun 2002 berlaku adalah sebagai berikut.

Undang-undang Perlindungan Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) meliputi:

- UU RI No. 14 Tahun 2001 tentang Paten
- UU RI No. 15 Tahun 2001 tentang Merek
- UU RI No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta / HaKI

1 Etika Dalam Penggunaan TIK

1.3 Fungsi Hak Cipta

Hak Cipta mempunyai fungsi tertentu bagi pemiliknya. Menurut Pasal 2 Undang-Undang Hak Cipta, fungsi hak cipta dapat dinyatakan sebagai berikut.

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pengarang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya yang timbul secara otomatis setelah satu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan prundang-undangan yang berlaku.
2. Pencipta dan atau pengarang hak cipta atas karya sinematografi dan program computer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

1.4 UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur berbagai perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai medianya, baik transaksi maupun pemanfaatan informasinya

Undang-undang ini merupakan cyberlaw di Indonesia yang:

- Memberikan aturan penggunaan transaksi elektronika dan informasi elektronik
- Memberikan perlindungan hukum hak cipta elektronik
- Memberikan perlindungan dari berbagai macam cybercrime

1.5 Perbuatan yang Dilarang didalam UU ITE :

Pasal	Perbuatan yang Dilarang
Pasal 27	Konten ilegal berupa konten asusila, perjudian, pencemaran nama baik, pemerasan
Pasal 28	Penyebaran berita bohong dan SARA
Pasal 29	Mengancam dan menakut-nakuti
Pasal 30	Mengakses komputer orang lain dan meretas keamanannya
Pasal 31	Melakukan intersepsi atau penyadapan
Pasal 32	Mengubah informasi elektronik milik orang lain
Pasal 33	Merusak sistem informasi

Pasal	Perbuatan yang Dilarang
Pasal 34	Menyediakan sandi kode akses(cracking)
Pasal 35	Mengubahinformasi elektronik dan membuatnya seolah-olah asli

1.6 Jenis Pelanggaran Etika Penggunaan Teknologi Informasi & Komunikasi

a. Hacking/Cracking

Hacking adalah seorang yang memiliki keinginan untuk melakukan eksplorasi dan penetrasi terhadap sebuah sistem operasi dan kode komputer pengaman lainnya tetapi tidak melakukan tindakan pengrusakan apapun tidak mencuri uang atau informasi.

Cracker adalah sisi gelap dari hacker dan memiliki ketertarikan untuk mencuri informasi, melakukan berbagai macam kerusakan dan sesekali waktu juga melumpuhkan seluruh sistem komputer.

(contoh: *cracking serial number*)

Orang yang melakukan hacking disebut hacker

Penggolongan Hacker & Cracker

- Recreational Hackers*, kejahatan yang dilakukan oleh netter tingkat pemula untuk sekedar mencoba kecurangan handalan system keamanan suatu perusahaan.
- Crackers/Criminal Minded hackers*, pelaku memiliki motivasi untuk mendapat keuntungan financial, sabotase dan pengrusakan data, type kejahatan ini dapat dilakukan dengan banyak orang dalam.
- Political Hackers*, aktifis politis (*hactivist*) melakukan pengrusakan terhadap ratusan situs web untuk mengkampanyekan programnya, bahkan tidak jarang dipergunakan untuk menempelkan pesan untuk mendiskreditkan lawannya.

Denial of Service Attack (DoS Attack)

Denial of Service adalah suatu usaha untuk membuat suatu sumber daya komputer yang ada tidak bisa digunakan oleh para pemakai.

Denial of Service Attack mempunyai dua format umum:

- Memaksa komputer korban untuk mereset atau korban tidak bisa lagi menggunakan perangkat komputernya seperti yang diharapkannya.
- Menghalangi media komunikasi antara para pemakai dan korban sehingga mereka tidak bisa

lagi berkomunikasi.

b. Piracy (Pembajakan)

Piracy adalah pembajakan perangkat lunak (*software*). Mengutip atau menduplikasi suatu produk kemudian menggunakan dan menyebarkan tanpa izin atau lisensi dari pemegang hak cipta merupakan pembajakan, dan masuk kategori kriminal

Contohnya, ketika seseorang menduplikasi program Microsoft Office, kemudian diinstalasi tanpa membeli lisensi yang sah

Bentuk pembajakan perangkat lunak antara lain:

1. Memasukan perangkat lunak illegal ke harddisk.
2. *Softlifting*, pemakaian lisensi melebihi kapasitas
3. Penjualan CDROM illegal
4. Penyewaan perangkat lunak illegal
5. Download illegal

Jenis-jenis Piracy :

- Fraud (Penipuan)

Fraud (penipuan) merupakan kejahatan manipulasi informasi dengan tujuan mengeruk keuntungan yang sebesar besarnya. Biasanya kejahatan yang dilakukan adalah memanipulasi informasi keuangan.

Contoh adanya situs lelang fiktif yang melibatkan berbagai macam aktifitas yang berkaitan dengan kartu kredit.

- Data Forgery (Pemalsuan Data)

Kejahatan ini dilakukan dengan tujuan memalsukan data pada dokumen dokumen penting yang ada di internet. Dokumen dokumen ini biasanya dimiliki oleh institusi atau lembaga yang memiliki situs berbasis web database. Dokumen tersebut disimpan sebagai *scriptless* dokument dengan menggunakan media internet. Kejadian ini biasanya diajukan untuk dokumen *ecommerce*.

c. Pornografi dan Paedofilia

Pornography merupakan jenis kejahatan dengan menyajikan bentuk tubuh tanpa busana, erotis, dan kegiatan seksual lainnya dengan tujuan merusak moral. Paedophilia merupakan kejahatan penyimpangan seksual yang lebih condong ke arah anak-anak (child phornography). Membuka situs dewasa bagi orang yang belum layak merupakan tindakan yang tidak sesuai dengan norma dan etika. Teknologi internet memberikan dua pilihan yaitu positif dan negatif.

d. Computer Crime

Computer crime merupakan kegiatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.

e. Illegal Contents

Illegal Contents merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.

f. Infringements of Privacy

Infringements of Privacy merupakan kejahatan yang ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi dan rahasia. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap keterangan seseorang pada formulir data pribadi yang tersimpan secara computerized, yang apabila diketahui oleh orang lain akan dapat merugikan korban secara materil maupun immateril, seperti nomor kartu kredit, nomor PIN ATM, cacat atau penyakit tersembunyi dan sebagainya.

Untuk menanggulangi perilaku di atas maka diperlukan :

- ♦ Dikeluarkanlah undang-undang
- ♦ Dukungan segenap masyarakat baik itu keluarga, teman
- ♦ Dukungan Lingkungan (Tempat Kerja)

1.7 Etika TIK dalam Pendidikan

Plagiat adalah penjiplakan atau pengambilan karangan (pendapat) orang lain dan menjadikannya

1 Etika Dalam Penggunaan TIK

seolah-olah karangan (pendapat) sendiri. Plagiat juga mempunyai arti sebagai perbuatan secara sengaja atau tidak sengaja dalam memperoleh atau mencoba memperoleh kredit atau nilai untuk suatu karya ilmiah, dengan mengutip sebagian atau seluruh karya dan/atau karya ilmiah pihak lain yang diakui sebagai karya ilmiahnya, tanpa menyatakan sumber secara tepat dan memadai.

Pelaku plagiat disebut **Plagiator**. Sifat pelaku untuk memplagiat disebut **Plagiarisme**.

Yang digolongkan sebagai tindakan plagiarisme : (Rahayu et al., 2015)

- (1) Mengakui tulisan orang lain sebagai tulisan sendiri;
- (2) Mengakui gagasan orang lain sebagai gagasan sendiri;
- (3) Mengakui temuan orang lain sebagai temuan sendiri;
- (4) Mengakui karya kelompok sebagai kepunyaan atau hasil sendiri;
- (5) Menyajikan tulisan yang sama dalam kesempatan yang berbeda tanpa menyebutkan asal-usulnya;
- (6) Meringkas dan memfrasekan (mengutip tak langsung) tanpa menyebutkan sumbernya, dan
- (7) Meringkas dan memfrasekan dengan menyebutkan sumbernya, tetapi rangkaian kalimat dan pilihan katanya masih terlalu sama dengan sumbernya;
- (8) Menggunakan tulisan orang lain secara mentah, tanpa memberikan tanda jelas (misalnya dengan menggunakan tanda kutip atau blok alinea yang berbeda) bahwa teks tersebut diambil persis dari tulisan lain;
- (9) Mengambil gagasan orang lain tanpa memberikan anotasi yang cukup tentang sumbernya.

Dengan pengawasan yang dilakukan antara lain (Permen Diknas Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 7) :

1. Karya mahasiswa (Skripsi, Tesis, dan Disertasi) dilampiri dengan surat pernyataan dari yang bersangkutan yang menyatakan bahwa karya ilmiah tersebut tidak mengandung unsure plagiat.
2. Pimpinan Perguruan Tinggi berkewajiban mengunggah semua karya ilmiah yang dihasilkan di lingkungan perguruan tingginya, seperti Portal Garuda atau Portal lain yang ditetapkan oleh Direktorat Perguruan Tinggi.
3. Sosialisasi terkait dengan UU Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 dan Permendiknas Nomor 17 Tahun 2010 pada seluruh masyarakat akademis.

Cara Menghindari Plagiarisme

1. Pengutipan

- a. Menggunakan 2 tanda kutip jika mengambil langsung 1 kalimat dengan menyebutkan sumbernya.
- b. Menuliskan daftar pustaka atas karya yang dirujuk dengan baik dan benar. Yang dimaksud adalah sesuai panduan yang ditetapkan masing-masing Institusi dalam penulisan daftar pustaka.

2. Paraphrase

Melakukan paraphrase dengan tetap menyebutkan sumbernya. Paraphrase adalah mengungkapkan idea atau gagasan orang lain dengan menggunakan kata-kata sendiri, tanpa merubah maksud atau makna idea atau gagasan dengan tetap menyebutkan sumbernya.

3. Menggunakan Software anti Plagiarisme, seperti berikut ini:

- a. Turnitin (berbayar)
- b. grammarly (berbayar)
- c. Wcopyfind (gratis)
- d. Viper (gratis)

4. Menggunakan Software Management Reference, seperti berikut ini:

- a. Connotea, citeulike, Mendeley, Zotero, Qiqqa (gratis)
- b. 2collab, Biblioscape, Bookends, Citavi, Jab Ref, Refbase, WizFolio (gratis)
- c. Endnote, ProCite, RefMan, Papers, pdfStack (berbayar)
- d. Ref Works, Sente, Lab Meeting, Bookends (berbayar)