

Etika Profesi & Budi Pekerti

Pengertian Etika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, etika adalah:

- Ilmu tentang apa yang baik dan yang buruk, tentang hak dan kewajiban moral.
- Kumpulan asas/nilai yang berkenaan dengan akhlak
- Nilai mengenai yang benar dan salah yang dianut masyarakat.

3

BAB I

Tinjauan Umum Etika

Pengertian Etika (2)

Dari asal usul kata, Etika berasal dari bahasa Yunani “ethos” yang berarti adat istiadat/kebiasaan yang baik.

Perkembangan etika studi tentang kebiasaan manusia berdasarkan kesepakatan, menurut ruang dan waktu yang berbeda, yang menggambarkan perilaku manusia dalam kehidupan pada umumnya.

4

Moral

- Sony Keraf (1991): moralitas adalah sistem tentang bagaimana kita harus hidup dengan baik sebagai manusia.
- Frans Magnis Suseno (1987): etika adalah sebuah ilmu dan bukan sebuah ajaran.
- Moralitas menekankan, “inilah cara anda melakukan sesuatu”
- Etika lebih kepada, “mengapa untuk melakukan sesuatu itu harus menggunakan cara tersebut?”

5

Faktor yang mempengaruhi pelanggaran Etika

- Kebutuhan Individu
Korupsi alasan ekonomi
- Tidak ada pedoman
Area “abu-abu”, sehingga tak ada panduan

7

Etika & Moral Secara etimologi, etika dapat disamakan dengan Moral. Moral berasal dari bahasa latin “mos” yang berarti adat kebiasaan. Moral lebih kepada rasa dan karsa manusia dalam melakukan segala hal di kehidupannya. Jadi Moral lebih kepada dorongan untuk mentaati etika.

6

Faktor yang mempengaruhi pelanggaran Etika (2)

- Perilaku dan kebiasaan individu
Kebiasaan yang terakumulasi tak dikoreksi
- Lingkungan tidak etis
Pengaruh dari komunitas
- Perilaku orang yang ditiru
Efek primordialisme yang kebablasan

8

Sanksi Pelanggaran Etika

- Sanksi Sosial Skala relatif kecil, dipahami sebagai kesalahan yang dapat “dimaafkan”.
- Sanksi Hukum Skala besar, merugikan hak pihak lain. Hukum Pidana menempati prioritas utama, diikuti oleh hukum Perdata.

9

Etika & Teknologi (2)

- Cara orang berkomunikasi, by email or by surat, membawa perubahan signifikan, dalam sapaan/tutur kata
- Orang berzakat dengan SMS, implikasi pada silaturahmi yang “tertunda”
- Emosi (“touch”) yang semakin tumpul karena jarak dan waktu semakin bias dalam Teknologi Inf.

11

Etika & Teknologi

- Teknologi adalah segala sesuatu yang diciptakan manusia untuk memudahkan pekerjaannya.
- Kehadiran teknologi membuat manusia “kehilangan” beberapa sense of human yang alami.
(otomatiasi mesin refleks/ kewaspadaan melambat)

0

Quiz

- Berikan contoh perubahan proses bisnis/sosial -akibat teknologi- yang “melunturkan” nilai etika tradisional.
- Untuk tiap contoh, sebutkan teknologinya-model kerjanya-nilai etika tradisional yang hilang.
- Maksimal 2 contoh, @ 5 poin menambah UTS 😊

12

BAB II Etika Komputer: Sejarah dan Perkembangannya

Sejarah Etika Komputer (2)

- Era 1960-an
Ungkapan Donn Parker: “that when people entered the computer center, they left their ethics at the door”
- Dalam contoh kasus pemrosesan data, spesialis komputer bisa mengetahui data apa saja secara cepat.

15

Sejarah Etika Komputer

- Era 1940-1950-an Diawali dengan penelitian Norbert Wiener (Prof dari MIT) tentang komputasi pada meriam yang mampu menembak jatuh pesawat yang melintas di atasnya (PD II).
- Ramalannya tentang komputasi modern yang pada dasarnya sama dengan sistem jaringan syaraf yang bisa melahirkan kebaikan sekaligus malapetaka.

4

Sejarah Etika Komputer (3)

- Era 1980-an Kemunculan kejahatan komputer (virus, unauthorized login, etc)
- Studi berkembang menjadi suatu diskusi serius tentang masalah etika komputer. Lahirlah buku “Computer Ethics” (Johnson,1985)

16

Sejarah Etika Komputer (4)

- Era 1990-an sampai sekarang Implikasi pada bisnis yang semakin meluas akibat dari kejahatan komputer, membuat lahirnya forum-forum yang peduli pada masalah tersebut.

(ETHICOMP by Simon Rogerson, CEPE by Jeroe van Hoven etc)

7

Isu-isu Pokok Etika Komputer (2)

- E-commerce Otomatisasi bisnis dengan internet dan layanannya, mengubah bisnis proses yang telah ada dari transaksi konvensional kepada yang berbasis teknologi, melahirkan implikasi negatif; bermacam kejahatan, penipuan, kerugian karena ke-anonymouse-an tadi.

19

Isu-isu Pokok Etika Komputer

- Kejahatan Komputer Kejahatan yang dilakukan dengan komputer sebagai basis teknologinya Virus, spam, penyadapan, carding, Denial of Services (DoS)/melumpuhkan target
- Cyber ethics Implikasi dari INTERNET (Interconnection Networking), memungkinkan pengguna IT semakin meluas, tak terpetakan, tak teridentifikasi dalam dunia anonymouse.
- Diperlukan adanya aturan tak tertulis Netiket, Emoticon

8

Isu-isu Pokok Etika Komputer (3)

- Pelanggaran HAKI Masalah pengakuan hak atas kekayaan intelektual. Pembajakan, cracking, illegal software dst.
- Tanggungjawab profesi Sebagai bentuk tanggungjawab moral, perlu diciptakan ruang bagi komunitas yang akan saling menghormati. Misalnya IPKIN (Ikatan Profesi Komputer & Informatika-1974)

20

Quiz

- Berikan contoh etiket atau pelanggaran berinternet yang anda ketahui dalam: a. berkirim surat melalui email b. berbicara dalam chatting
- Jelaskan dari berbagai macam kegiatan yang bisa dilakukan pada dua kegiatan di atas!
- Maksimal nilai diberikan: 5 point

2

Manusia dan kebutuhannya

- Abdulkadir Muhammad (2001) mengklasifikasikan kebutuhan manusia sebagai berikut: a. kebutuhan ekonomi (material) b. kebutuhan psikis (non-materi) c. kebutuhan biologis (proses regenerasi)
d. kebutuhan pekerjaan (kebutuhan akan status dan derajat)

23

BAB III Pekerjaan, Profesi dan Profesional

Pekerjaan & Profesi

- Thomas Aquinas seperti dikutip Sumaryono (1995) mengatakan bahwa wujud kerja memiliki tujuan: a. pemenuhan kebutuhan hidup b. mengurangi tingkat pengangguran/kriminalitas
c. melayani sesama

24

Pekerjaan & Profesi (2)

- Profesi merupakan bagian dari pekerjaan, namun tidak setiap pekerjaan adalah profesi.
- Seorang petugas staf administrasi bisa berasal dari berbagai latar ilmu, namun tidak demikian halnya dengan Akuntan, Pengacara, Dokter yang membutuhkan pendidikan khusus.

2

Profesi & Profesional

“Bekerjalah dengan cinta...

Jika engkau tidak dapat bekerja dengan cinta,
lebih baik engkau meninggalkannya...

Dan mengambil tempat di depan pintu gerbang
candi-candi, meminta sedekah kepada mereka
yang bekerja dengan penuh suka dan cita”

(Kahlil Gibran)

27

Pekerjaan & Profesi (3)

- Profesi merupakan suatu pekerjaan yang mengandalkan keterampilan dan keahlian khusus yang tidak didapatkan pada pekerjaan-pekerjaan sebelumnya.
- Profesi merupakan suatu pekerjaan yang menuntut pengemban profesi tersebut untuk terus memperbaharui keterampilannya sesuai perkembangan teknologi.

28

Profesi & Profesional (2)

- Seorang pelaku profesi harus memiliki sifat-sifat berikut: a. Menguasai ilmu secara mendalam di bidangnya
b. Mampu mengkonversi ilmu menjadi keterampilan c. Menjunjung tinggi etika dan integritas profesi

28

Profesi & Profesional (3)

- Profesional adalah orang yang menjalankan profesinya secara benar menurut nilai-nilai normal.
- Untuk menjadi seorang yang profesional, diperlukan: komitmen, tanggungjawab, kejujuran, sistematis berpikir, penguasaan materi, menjadi bagian masyarakat profesional.

29



BAB 4

PROFESI DI BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI

Quiz

- Jelaskan bagaimana bentuk profesionalisme dalam profesi seperti: polisi, hakim, dokter, programmer, data entri operator, database administrator dan sebagainya.
- Pilihlah satu profesi bidang IT dan satu profesi bidang non-IT, maksimal nilai diberikan: 5 poin.

8



Sebelum kita melihat lebih jauh tentang profesi di bidang teknologi informasi, pertanyaan pertama yang harus dijawab adalah apakah pekerjaan di bidang teknologi informasi tersebut dapat dikatakan sebagai suatu profesi ?

32

4.1 Gambaran Umum Pekerjaan di Bidang Teknologi Informasi

Secara umum, pekerjaan di bidang teknologi informasi setidaknya terbagi dalam 4 kelompok sesuai bidangnya.

- a. Kelompok pertama, adalah mereka yang bergelut di dunia perangkat lunak (software), baik mereka yang merancang sistem operasi, database maupun sistem aplikasi.



- Programmer, merupakan orang yang bertugas mengimplementasikan rancangan sistem analisis, yaitu membuat program (baik aplikasi maupun sistem operasi) sesuai sistem yang dianalisa sebelumnya



35

Pada lingkungan kelompok ini terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti :

Sistem analis, merupakan orang yang bertugas menganalisa sistem yang akan diimplementasikan, mulai dari menganalisa sistem yang ada, kelebihan dan kekurangannya, sampai studi kelayakan dan desain sistem yang akan dikembangkan.



34

- Web designer, merupakan orang yang melakukan kegiatan perencanaan, termasuk studi kelayakan, analisis dan desain terhadap suatu proyek pembuatan aplikasi berbasis web.
- Web Programmer, merupakan orang yang bertugas mengimplementasikan rancangan web designer, yaitu membuat program berbasis web sesuai desain yang telah dirancang sebelumnya.
- dan lain-lain

36



b. Kelompok kedua, adalah mereka yang bergelut di bidang perangkat keras (hardware).

Pada lingkungan kelompok ini, terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti:

- Technical engineer, sering juga disebut teknisi, yaitu orang yang berkecimpung dalam bidang teknik, baik mengenai pemeliharaan maupun perbaikan perangkat sistem komputer



3

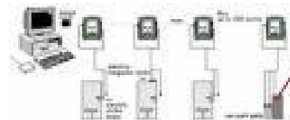
c. Kelompok ketiga, adalah mereka yang berkecimpung dalam operasional sistem informasi. Pada lingkungan kelompok ini, terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti :

- EDP Operator, adalah orang yang bertugas mengoperasikan program-program yang berhubungan dengan electronic data processing dalam lingkungan sebuah perusahaan atau organisasi lainnya.



39

- Networking Engineer, adalah orang yang berkecimpung dalam bidang teknis jaringan komputer dari maintenance sampai pada troubleshooting-nya
- dan lain-lain



8

- System Administrator, merupakan orang yang bertugas melakukan administrasi terhadap sistem, melakukan pemeliharaan sistem, memiliki kewenangan mengatur hak akses terhadap sistem, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan pengaturan operasional sebuah sistem
- MIS Director, merupakan orang yang memiliki wewenang paling tinggi terhadap sebuah sistem informasi, melakukan manajemen terhadap sistem tersebut secara keseluruhan baik perangkat keras, perangkat lunak maupun sumber daya manusianya.

40

4.2 Profesi di Bidang TI Sebagai Profesi
Untuk mengatakan apakah suatu pekerjaan termasuk profesi atau bukan, kriteria pekerjaan tersebut harus diuji. Sebagai contoh, pekerjaan sebagai staf operator komputer (sekedar mengoperasikan), tidak masuk dalam golongan profesi jika untuk bekerja sebagai staf operator tersebut tidak membutuhkan latar belakang pendidikan, pengetahuan dan pengalaman tertentu.

4

Julius Hermawan (2003), mencatat dua karakteristik yang dimiliki oleh software engineer sehingga pekerjaan tersebut layak disebut sebuah profesi, yaitu:

1. Kompetensi Kompetensi yang dimaksud yaitu sifat yang selalu menuntut profesional software engineer untuk memperdalam dan memperbaharui pengetahuan dan ketrampilannya sesuai tuntutan profesinya.

43

Adapun seorang software engineer dapat dikatakan sebagai sebuah profesi karena seseorang yang bekerja sebagai software engineer haruslah berpengetahuan dan memiliki pengalaman kerja di bidangnya.

2

2. Tanggung jawab pribadi

Yang dimaksud yaitu kesadaran untuk membebankan hasil pekerjaannya sebagai tanggung jawab pribadi.

Agar dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya secara baik dan benar, seorang software engineer perlu terus mengembangkan bidang ilmu dalam pengembangan perangkat lunak, seperti :

44

- a. Bidang ilmu metodologi pengembangan perangkat lunak
- b. Manajemen sumber daya
- c. Mengelola kelompok kerja
- d. Komunikasi

Klasifikasi pekerjaan ini mungkin masih belum dapat mengakomodasi klasifikasi pekerjaan pada teknologi informasi secara umum. Terlebih lagi, deskripsi pekerjaan setiap klasifikasi pekerjaan masih kurang jelas dalam membedakan setiap sel pekerjaan.

Pegawai Negeri Sipil yang bekerja dibidang teknologi informasi, disebut pranata komputer. Beberapa penjelasan tentang pranata komputer sebagai berikut:

4.3 Pekerjaan di Bidang TI Standar Pemerintah
Meningat pentingnya teknologi informasi bagi pembangunan bangsa maka pemerintah pun merasa perlu membuat standardisasi pekerjaan di bidang teknologi informasi bagi pegawainya.

Institusi pemerintah telah mulai melakukan klasifikasi pekerjaan dalam bidang teknologi informasi sejak tahun 1992.

- a. Pengangkatan Pejabat Pranata Komputer
Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil dalam jabatan Pranata Komputer ditetapkan oleh Menteri, Jaksa Agung, Pimpinan Kesekretariatan Lembaga Tertinggi/Tinggi Negara. Pimpinan Lembaga Pemerintah Nondepartemen dan Gubernur Kepala Daerah Tingkat 1.

b. Syarat-Syarat Jabatan Pranata Komputer

- Bekerja pada satuan organisasi instansi pemerintah dan bertugas pokok membuat, memelihara dan mengembangkan dan mengambangkan sistem dan atau program pengolahan dengan komputer.
- Berijazah serendah-rendahnya Sarjana Muda/D3 atau yang sederajat
 - Memiliki pendidikan dan atau latihan dalam bidang komputer dan pengalaman melakukan kegiatan di bidang komputer

49

- Memiliki pengetahuan dan atau pengalaman dalam bidang tertentu yang berhubungan dengan bidang komputer
- Setiap unsur penilaian pelaksanaan pekerjaan sekurang-kurangnya bernilai baik

50

c. Jenjang dan Pangkat Pranata Komputer

NO	Jabatan Pranata Komputer	Pangkat	Gol/Ruang
1	Asisten Pranata Komputer Madya	Pengatur Muda Tingkat I	II/b
2	Asisten Pranata Komputer	Pengatur	II/c
3	Ajun Pranata Komputer Muda	Pengatur Tingkat I	II/d
4	Ajun Pranata Komputer Madya	Penata Muda	III/a
5	Ajun Pranata Komputer	Penata Muda Tingkat I	III/b
6	Ahli Pranata Komputer Pratama	Penata	III/c
7	Ahli Pranata Komputer Muda	Penata Tingkat I	III/d
8	Ahli Pranata Komputer Madya	Pembina	IV/a
9	Ahli Pranata Komputer Utama Pratama	Pembina Tingkat I	IV/b
0	Ahli Pranata Komputer Utama Muda	Pembina Utama Muda	IV/c
1	Ahli Pranata Komputer Utama Madya	Pembina Utama	IV/d

51

- d. Pembebasan sementara Pranata Komputer Untuk tetap berada pada jalur profesionalitasnya, pemerintah juga menetapkan bahwa Pranata Komputer harus dapat mengumpulkan angka kredit minimal. Angka kredit minimal yang harus dikumpulkan adalah :
1. Asisten Pranata Komputer Madya sebanyak 20 angka kredit
 2. Asisten Pranata Komputer sebanyak 20 angka kredit

52

3. Ajun Pranata Komputer Muda sebanyak 20 angka kredit
4. Ajun Pranata Komputer Madya sebanyak 50 angka kredit
5. Ajun Pranata Komputer sebanyak 50 angka kredit
6. Ahli Pranata Komputer Pratama sebanyak 100 angka kredit

5

e. Pemberhentian dari Jabatan Pranata Komputer Pejabat Pranata Komputer diberhentikan dari jabatannya, apabila Pejabat Pranata Komputer yang telah dibebaskan sementara dari jabatannya tidak dapat mengumpulkan angka kredit yang dipersyaratkan dalam waktu 3 tahun setelah pembebasan sementara.

55

7. Ahli Pranata Komputer Muda sebanyak 100 angka kredit
8. Ahli Pranata Komputer Madya sebanyak 150 angka kredit
9. Ahli Pranata Komputer Utama Pratama sebanyak 150 angka kredit
10. Ahli Pranata Komputer Utama Muda sebanyak 150 angka kredit

5

Selain itu, Pejabat Pranata Komputer juga dapat diberhentikan dari jabatannya, apabila Pejabat Pranata Komputer dijatuhi hukuman disiplin Pegawai Negeri Sipil berdasarkan peraturan Pemerintah No.30 tahun 1980 dengan tingkat hukuman disiplin berat yang telah mempunyai kekuatan hukum yang tetap.

56

4.4 Standarisasi Profesi TI menurut SRIG-PS SEARCC

Adalagi jenis pengelompokan lain untuk pekerja di kalangan

teknologi informasi. Yang sering digunakan adalah pengklasifikasian standarisasi profesi di bidang teknologi informasi menurut SRIG-PS SEARCC. SEARCC (South East Asia Regional Computer Confederation) merupakan suatu forum atau badan yang beranggotakan himpunan profesional IT (Information Technology-Teknologi Informasi) yang terdiri dari 13 negara. SEARCC dibentuk pada Februari 1978, di Singapura oleh 6 ikatan komputer dari negara- negara tetangga seperti Hongkong, Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura dan Thailand.

5

Beberapa kriteria menjadi pertimbangan dalam mengembangkan klasifikasi job ini, yaitu: a. Cross Country, cross-enterprise applicability

Ini berarti bahwa job yang diidentifikasi tersebut harus relevan dengan kondisi region dan setiap negara pada region tersebut, serta memiliki kesamaan pemahaman atas setiap fungsi pekerjaan.

59

Indonesia sebagai anggota SEARCC telah aktif turut serta dalam berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh SEARCC. Salah satunya adalah SRIG-PS (Special Regional Interest Group on Professional Standardisation) yang mencoba merumuskan standarisasi pekerjaan dalam dunia teknologi informasi. Model SEARCC untuk pembagian job dalam lingkungan TI merupakan model 2 dimensi yang mempertimbangkan jenis pekerjaan dan tingkat keahlian ataupun tingkat pengetahuan yang dibutuhkan.

6

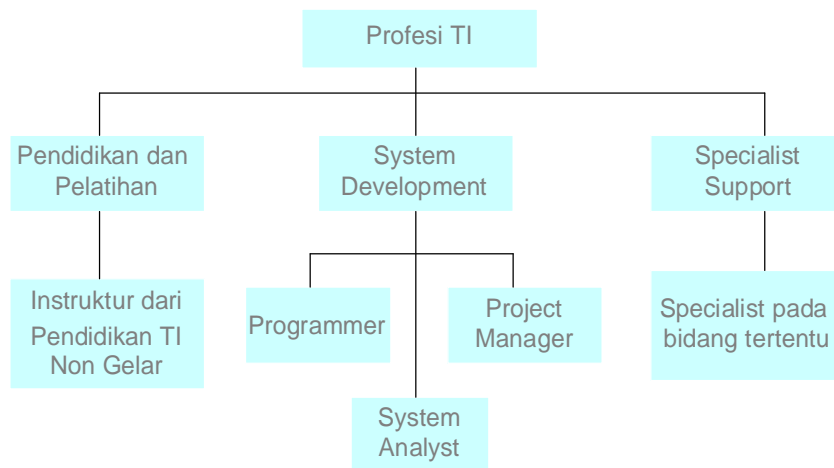
b. Function Oriented bukan tittle oriented Klasifikasi pekerjaan berorientasi pada fungsi, yang berarti bahwa gelar atau titel yang diberikan dapat saja berbeda, tapi yang penting fungsi yang diberikan pada pekerjaan tersebut sama. Gelar atau titel dapat berbeda pada negara yang berbeda.

60

- c. Testable/certificable Klasifikasi pekerjaan harus bersifat testable, yaitu bahwa fungsi yang didefinisikan dapat diukur/diuji.
- d. Applicable fungsi yang didefinisikan harus dapat diterakan pada mayoritas Profesional TI pada region masing-masing.

Setiap jenis pekerjaan dari skema di atas masing – masing memiliki 3 tingkatan, yaitu:

1. Supervised (terbimbing)
Tingkatan awal dengan 0-2 tahun pengalaman, membutuhkan pengawasan dan petunjuk dalam pelaksanaan tugasnya.
2. Moderately supervised (madya)
Tugas kecil dapat dikerjakan oleh mereka, tetapi tetap membutuhkan bimbingan untuk tugas yang lebih besar, 3-5 tahun pengalaman.
3. Independent/Managing (mandiri)
Memulai tugas, tidak membutuhkan bimbingan dalam pelaksanaan tugas.



Gambar 4.1 Model Klasifikasi yang direkomendasikan
(sumber <http://wiryana.pandu.org/SRIG-PS>)

BAB 5

Cyber Ethics: Etika Menggunakan Internet

7.2 Karakteristik Dunia Maya

Internet identik dengan cyberspace atau dunia maya. Dysson (1994) cyberscape merupakan suatu ekosistem bioelektronik di semua tempat yang memiliki telepon, kabel coaxial, fiber optik atau elektomagnetik waves. Hal ini berarti bahwa tidak ada yang tahu pasti seberapa luas internet secara fisik.

6

7.3 Pentingnya Etika di Dunia Maya

Hadirnya internet dalam kehidupan manusia telah membentuk komunitas masyarakat tersendiri. Surat menyurat yang dahulu dilakukan secara tradisional (merpati pos atau kantor pos) sekarang bisa dilakukan hanya dengan duduk dan mengetik surat tersebut di depan komputer.

Beberapa alasan mengenai pentingnya etika dalam dunia maya adalah sebagai berikut:

71

Karakteristik dunia maya (Dysson:1994) sebagai berikut:

- Beroperasi secara virtual/maya
- Dunia cyber selalu berubah dengan cepat
- Dunia maya tidak mengenal batas-batas teritorial
- Orang-orang yang hidup dalam dunia maya tersebut dapat melaksanakan aktivitas tanpa harus menunjukkan identitasnya
- Informasi di dalamnya bersifat publik



7

- Bahwa pengguna internet berasal dari berbagai negara yang mungkin memiliki budaya, bahasa dan adat istiadat yang berbeda- beda.
- Pengguna internet merupakan orang-orang yang hidup dalam dunia anonymouse, yang tidak mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi.

72



c. Information services Pada perkembangan internet, diberikan fasilitas dan berbagai layanan baru yang disebut layanan informasi (information service). Berbagai jenis layanan ini antara lain seperti Gropher, Wais, Word Wide Web (WWW), Multi-User Dimensions (MUDs), Multi-User Dimensions which are object Oriented (MOOs)



77



BAB 6

ETIKA BISNIS DAN E-COMMERCE

7.5 Pelanggaran Etika Seperti halnya etika dalam kehidupan bermasyarakat, sanksi yang diperoleh terhadap suatu pelanggaran adalah sanksi sosial. Sanksi sosial bisa saja berupa teguran atau bahkan dikucilkan dari kehidupan bermasyarakat. Demikian juga dengan pelanggaran etika berinternet. Sanksi yang akan diterima jika melanggar etika atau norma – norma yang berlaku adalah dikucilkan dari kehidupan komunikasi berinternet.

8

8.1 Cakupan Etika Bisnis Masalah etika bisnis atau etika usaha akhir-akhir ini semakin banyak dibicarakan. Hal ini tidak terlepas dari semakin berkembangnya dunia usaha di berbagai bidang. Richard T. de Georde (1986), dalam buku Business Ethics memberikan empat macam kegiatan yang dapat dikategorikan sebagai cakupan etika bisnis.

80

a. Penerapan prinsip-prinsip etika umum pada praktik-praktik khusus dalam bisnis. b. Etika bisnis tidak hanya menyangkut penerapan prinsip etika pada kegiatan bisnis, tetapi merupakan “meta-etika” yang juga menyoroti apakah perilaku yang dinilai etis atau tidak secara individu dapat diterapkan pada organisasi atau perusahaan bisnis.

8

8.2 Prinsip – prinsip Etika Bisnis Sony Keraf (1991) dalam buku Etika Bisnis: Membangun Citra Bisnis sebagai Profesi Luhur, mencatat beberapa hal yang menjadi prinsip dari etika bisnis. Prinsip–prinsip tersebut adalah :

83

c. Bidang penelaahan etika bisnis menyangkut asumsi mengenai bisnis. Dalam hal ini, etika bisnis juga menyoroti moralitas sistem ekonomi pada umumnya serta sistem ekonomi suatu negara pada umumnya.

d. Etika bisnis juga menyangkut bidang yang biasanya sudah meluas lebih dari sekedar etika, seperti misalnya ekonomi dan teori organisasi.

8

a. Prinsip otonomi Prinsip ini mengandung pengertian bahwa manusia dapat bertindak secara bebas berdasarkan kesadaran sendiri tentang apa yang harus dianggap baik untuk dilakukan

b. Prinsip kejujuran Kejujuran adalah prinsip etika bisnis yang cukup penting karena menjamin kelanggengan sebuah kegiatan bisnis.

84

- c. Prinsip berbuat baik dan tidak berbuat jahat
Berbuat baik dan tidak berbuat jahat merupakan prinsip moral untuk bertindak baik kepada orang lain dalam segala bidang
- d. Prinsip keadilan Prinsip keadilan merupakan prinsip yang menuntut bahwa dalam hubungan bisnis, seseorang memperlakukan orang lain sesuai haknya.

8

8.3 Bisnis di Bidang Teknologi Informasi

Bisnis di bidang teknologi informasi memiliki tujuan dan format yang sama dengan bisnis-bisnis di bidang lainnya. Sesuai dengan objek bisnisnya, yaitu teknologi informasi. Sesuai dengan kegiatan dalam dunia teknologi informasi maka bisnis di bidang ini dapat dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

87

- e. Prinsip hormat pada diri sendiri
prinsip ini sama artinya dengan prinsip menghargai diri sendiri, bahwa dalam melakukan hubungan bisnis, manusia memiliki kewajiban moral untuk memperlakukan dirinya sebagai pribadi yang memiliki nilai sama dengan pribadi lainnya.

8

- a. Bisnis di Bidang Industri Perangkat Keras
- b. Bisnis di Bidang Rekayasa Perangkat Lunak
- c. Bisnis di Bidang Distribusi dan Penjualan Barang
- d. Bisnis di Bidang Pendidikan Teknologi Informasi
- e. Bisnis di Bidang Pemeliharaan Teknologi Informasi

88

8.4 Tantangan Umum Bisnis di Bidang TI

Seperti bisnis – bisnis yang lain, bisnis di bidang teknologi informasi juga bertujuan mendapatkan keuntungan sebesar – besarnya dari kegiatan yang dilakukan. Hal itu berarti bahwa sebuah bisnis yang berorientasi pada pencarian keuntungan yang sebesar-besarnya, juga harus memperhatikan dinamika perkembangan yang ada pada masyarakat.

9

- a. Tantangan inovasi dan perubahan yang cepat
Meningkat perubahan yang begitu cepat dalam bidang teknologi informasi, sering kali perubahan yang terjadi memberikan “tekanan” bagi masyarakat atau perusahaan untuk mengikuti perubahan tersebut.

91

Berikut di bawah ini adalah beberapa hal yang merupakan tantangan pelaksanaan etika dalam dunia usaha bisnis teknologi informasi seiring dengan perubahan dan perkembangan yang sering kali terjadi secara revolusioner:

9

- b. Tantangan pasar dan pemasaran di era globalisasi
Globalisasi menciptakan apa yang disebut lingkungan verikal di mana setiap perusahaan diibaratkan sebagai pemain yang harus bertanding di atas tanah yang terus bergoyang.
- c. Tantangan pergaulan internasional
Sering terjadi bahwa perusahaan internasional mengambil tindakan yang tak dapat diterima secara lokal di suatu negara.

92

- d. Tantangan pengembangan sikap dan tanggung jawab pribadi Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi cepat, memberikan tantangan penegakan nilai – nilai etika dan moral setiap individu guna mengendalikan kemajuan dan penerapan teknologi tersebut bagi kemanusiaan.
- e. Tantangan pengembangan sumber daya manusia sebuah institusi bisnis, tidak hanya memiliki uang untuk kepentingan bisnis, tetapi juga sumber daya manusia yang berguna bagi pengembangan bisnis tersebut.

93

Perkembangan e-commerce begitu pesat sehingga sampai saat ini belum ada definisi tunggal tentang sistem ini. Kesulitan menentukan definis tersebut terjadi karena hampir setiap saat muncul bentuk – bentuk baru dari e-commerce yang tidak hanya terfokus pada jual-beli online.

Salah satu definisi e-commerce yang sering digunakan adalah definisi dari Electronic Commerce Expert Group (ECEG) Australia sebagai berikut:

95

8.5 E – Commerce : Era Baru Bisnis

tantangannya Teknologi informasi melahirkan internet. Perkembangan pemakaian internet yang sangat pesat, salah satunya menghasilkan sebuah model perdagangan elektronik yang disebut Electronic Commerce (e-commerce).

Secara umum e-commerce adalah sistem perdagangan yang menggunakan mekanisme elektronik yang ada di jaringan internet.

9

Electronic commerce is broad concept that covers any commercial transaction that is effected via electonic means and would include such means as facsimile, telx, EDI, internet, and the telephone.

Dari definisi di atas dapat diartikan bahwa e-commerce tidak hanya digunakan dalam hal jual-beli saja, tetapi semua jenis transaksi komersial.

96

Perkembangan yang sangat pesat dari sistem perdagangan elektronik tersebut antara lain disebabkan oleh:

- a. Proses transaksi yang singkat Perubahan sistem transaksi tradisional ke sistem elektronis akan mempercepat proses transaksi tersebut.
- b. Menjangkau lebih banyak pelanggan Sebagai sistem yang berada di dalam jaringan global internet e-commerce memiliki kemampuan untuk menjangkau lebih banyak pelanggan.

97

- c. Mendorong kreativitas penyedia jasa

E-commerce mendorong kreativitas dari pihak penjual untuk menciptakan informasi dan promosi secara inovatif serta dapat cepat melakukan update data secara berkesinambungan.

- d. Biaya operasional lebih murah

E-commerce dapat menekan operation cost karena dapat dilakukan dengan biaya murah dan efektif dalam penyebaran informasi

- e. Meningkatkan kepuasan pelanggan

E-commerce dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dengan pelayanan yang cepat dan mudah.

98

Dalam pelaksanaannya, e-commerce memunculkan beberapa isu tentang aspek hukum perdagangan berkaitan dengan penggunaan sistem yang terbentuk secara on line networking management tersebut. Beberapa permasalahan tersebut adalah: a. Prinsip yuridiksi dalam transaksi b. Kontrak dalam transaksi elektronik c. Perlindungan konsumen d. Permasalahan pajak (taxation) e. Pemalsuan tanda tangan digital

99

8.6 Modal Hukum Perdagangan Elektronik

Salah satu acuan internasional yang banyak digunakan adalah Uncitral Model Law on Electronic Commerce 1996.

Beberapa point penting di dalam Uncitral Model Law on Electronic Commerce tersebut antara lain adalah

- a. Pengakuan secara yuridis terhadap suatu data messages
- b. Pengakuan tanda tangan digital c. Adanya pengakuan atas orisinilitas data messages

100

- d. Data messages dapat memenuhi syarat pembuktian hukum (admissibility and evidential weight)
- e. Pengakuan atas dokumentasi dalam data messages

101

Indonesia telah memiliki Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) yang memberikan perlindungan atas kekayaan intelektual, termasuk di dalamnya adalah program-program komputer. UUHC tersebut bahkan telah beberapa kali disempurnakan, yaitu mulai UU No.6/1982 yang kemudian disempurnakan pada UU No.7/1987, kemudian UU No. 12/1997 dan yang terakhir adalah UU No. 19/2002. perkembangan karya cipta itu sendiri.



103



BAB 7

UNDANG-UNDANG HAK CIPTA DAN PERLINDUNGAN TERHADAP PROGRAM KOMPUTER



9.1 Tinjauan Umum Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia

Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.



104

Hak Cipta yang dimaksud pada undang-undang ini terdiri atas hak ekonomi (economic rights) dan hak moral (moral rights).

Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak terkait, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apa pun walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.

105

Ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra. Pemegang Hak Cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut.

107

a. Pengertian Pencipta, Ciptaan dan Pemegang Hak Cipta Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

106

b. Fungsi dan Sifat Hak Cipta Hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis atau sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.

c. Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya Tidak Diketahui Hak cipta atas ciptaan yang tidak diketahui penciptanya seperti karya peninggalan prasejarah, sejarah, benda budaya nasional lainnya, folklore dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadi milik bersama dimiliki oleh negara.

108

d. Jenis Ciptaan yang Dilindungi

Dalam undang-undang ini, ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

e. Beberapa Hal yang Tidak Memiliki Hak Cipta

- hasil rapat terbuka lembaga-lembaga Negara;
- Peraturan perundang-undangan;
- Pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;

109

- Pengumuman dan/atau perbanyakan segala sesuatu yang diumumkan dan/atau diperbanyak oleh atau atas nama pemerintah, kecuali apabila hak cipta itu dinyatakan dilindungi.
- Pengambilan berita aktual baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, lembaga penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lain, dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap.

111

- Putusan pengadilan atau penetapan hakim;
- Keputusan badan arbitrase atau keputusan badan-badan sejenis lainnya.

f. Beberapa Hal yang Tidak Dianggap Pelanggaran Hak Cipta

- Pengumuman dan/atau perbanyakan lambang negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli;

110

UUHC juga mencatat beberapa hal yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, yaitu dalam pemakaiannya untuk keperluan-keperluan sosial dan non komersial dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan terlebih dahulu dan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta.

112

g. Masa Berlaku Hak Cipta

- Hak cipta atas ciptaan buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lain, drama atau drama musikal, tari, koreografi, segala bentuk seni rupa, lagu atau mudik berlaku seumur hidup pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.
- Hak cipta atas ciptaan program komputer; sinematografi; fotografi; database; dan karya hasil pengalihwujudan, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

113

- Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud di atas, dapat dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000 atau pidana penjara paling lama 7 tahun dan /atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000.
- Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000.

115

h. Ketentuan Pidana

- Hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan seperti mengumumkan atau memperbanyak hak tersebut tanpa seizin pemegangnya.
- Dalam pengertian “mengumumkan atau memperbanyak”, termasuk di dalamnya kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apa pun.

114

9.2 Perlindungan UUHC terhadap Karya Cipta Program Komputer

Beberapa pasal dari Undang-Undang Hak Cipta No 19 Tahun 2002 yang berhubungan dengan perlindungan terhadap program-program komputer: a. Pasal 1 ayat 8 tentang definisi program komputer

Pasal 2 ayat 2 tentang pemegang hak cipta atas program komputer

- b. Pasal 12 ayat 1a
- c. Pasal 15 ayat 1g
- d. Pasal 30 ayat 1
- e. Pasal 72 ayat 3

116

9.3 Pendaftaran Hak Cipta

Seseorang perlu mendaftarkan program-program komputer ciptaannya, terutama jika memang program-program tersebut dibuat dengan tujuan komersial serta proaktif mendekati target pasar untuk mencegah maraknya pembajakan program tersebut.

117

- 3) Setiap orang dapat memperoleh untuk dirinya sendiri suatu petikan dari Daftar Umum Ciptaan tersebut dengan dikenai biaya.
- 4) Ketentuan tentang pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak merupakan kewajiban untuk mendapatkan Hak Cipta.

Pasal 36

Pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, maksud atau bentuk dari Ciptaan yang didaftar.

119

Di bawah ini adalah beberapa pasal dari UUHC No. 19/2002 yang terkait dengan pendaftaran Hak Cipta.

Pasal 35

- 1) Direktorat Jenderal menyelenggarakan pendaftaran, ciptaan dan dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan.
- 2) Daftar Umum Ciptaan tersebut dapat dilihat oleh setiap orang tanpa dikenai biaya.

118

Pasal 37

- 1) Pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan dilakukan atas Permohonan yang diajukan oleh Pencipta atau oleh Pemegang Hak Cipta atau Kuasa.
- 2) Permohonan diajukan kepada Direktorat Jenderal dengan surat rangkap 2 (dua) yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan disertai contoh Ciptaan atau penggantinya dengan dikenai biaya.

120

- 3) Terhadap Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Direktorat Jenderal akan memberikan keputusan paling lama 9 bulan terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan secara lengkap.
- 4) Kuasa sebagaimana dimaksud pada ayat (!) adalah konsultan yang terdaftar pada Direktorat Jenderal.

121

9.4 Pelanggaran Hak Cipta
Microsoft Corporation sebagai sebuah perusahaan perangkat lunak raksasa dunia mengelompokkan 5 macam bentuk pembajakan perangkat lunak seperti di bawah ini a. Memasukkan perangkat lunak ilegal ke
harddisk

123

- 5) Ketentuan mengenai syarat-syarat dan tata cara untuk dapat diangkat dan terdaftar sebagai konsultan sebagaimana dimaksud pada ayat (4) diatur lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah.

122

- b. Softlifting Softlifting terjadi jika sebuah lisensi dipakai melebihi kapasitas penggunaan seperti yang tercantum dalam lisensi tersebut.
- c. Penjualan CD ROM ilegal .
- d. Penyewaan perangkat lunak ilegal.
- e. Downloading ilegal
Downloading ilegal adalah melakukan download terhadap sebuah program komputer dari internet dengan tidak mematuhi kaidah yang tertera pada lisensi download.

124

Tahun 2001, Business software Alliance (BSA) mengadakan survei pembajakan perangkat lunak dari 65 negara dan hasilnya Indonesia menempati peringkat ketiga terbesar dunia setelah Vietnam dan Cina, dengan tingkat pembajakan sebesar 89%.

125

- Adanya kecenderungan manusia untuk selalu mencoba sesuatu yang baru (downloading illegal).
- Belum adanya perangkat undang-undang yang mampu menjerat seseorang secara lebih tegas ketika orang tersebut diketahui menyebarkan dan atau menggunakan perangkat lunak secara ilegal. Indonesia telah memiliki UUHC namun belum menempati peran strategis di dalam pelaksanaannya.
- Kurangnya kesadaran masyarakat untuk menghargai hasil ciptaan orang lain dan kurangnya kesadaran hukum masyarakat.

127

Beberapa alasan yang menyebabkan maraknya tingkat pelanggaran terhadap hak cipta perangkat lunak di Indonesia antara lain adalah berikut:

- Perangkat lunak bajakan lebih murah dibandingkan dengan membeli lisensi.
- Data-data yang dimuat dalam format digital, memudahkan pemakainya melakukan penyalinan pada data-data dari satu media ke media lain.

126

9.5 Upaya Mengatasi Pelanggaran Hak Cipta

Solusi yang pertama untuk mengatasi maraknya pelanggaran hak cipta tentunya berawal dari membangun budaya masyarakat untuk menghargai hasil karya orang lain.

Solusi kedua adalah bahwa pemerintah, baik dari instansi-instansi terkait, jajaran penegak hukum dan segenap lapisan masyarakat hendaknya sepakat untuk secara bersama-sama memerangi pembajakan terhadap karya-karya intelektual karena pembajakan karya intelektual merupakan perbuatan yang merugikan perekonomian bangsa.

128

Dalam perkembangannya, para pengguna komputer sekarang telah mempunyai pilihan lain selain menggunakan program keluaran Microsoft yang komersial yaitu dengan menggunakan berbagai jenis program yang memiliki lisensi Open Source.

129



BAB 8



PERANGKAT LUNAK BEBAS DAN LISENSI



10.1 Lisensi Perangkat Lunak Komputer

Lisensi adalah pemberian izin tentang pemakaian sesuatu (dalam hal ini perangkat lunak komputer) yang diberikan oleh pemilik atau pemegang hak cipta atas sesuatu tersebut. Menurut Microsoft dalam "The Halloween Document", terdapat beberapa jenis lisensi yang dapat digunakan untuk program komputer antara lain :



Lisensi Open Source adalah lisensi dimana setiap orang yang menggunakan perangkat lunak diperbolehkan membuat salinan tak terbatas, menjual atau bahkan memberikan program komputer secara bebas tanpa ada kewajiban untuk membayar kepada siapa pun. Lisensi Open Source tidak memerlukan royalti atau biaya apa pun untuk pendistribusian program Open Source.



130



132

- a. Lisensi Commercial
- b. Lisensi Trial Software
- c. Lisensi Non Commercial Use
- d. Lisensi Shareware
- e. Lisensi Freeware
- f. Lisensi Royalti – Free Binaries
- g. Lisensi Open Source



133



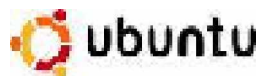
10.2 Perangkat Lunak Bebas

Pemberian lisensi program komputer, diwarnai dengan dua kecenderungan utama yaitu:

1. Pemberian lisensi yang semata-mata untuk penggunaan kode kode biner atau yang juga disebut Binary Code dari program komputer.
2. Pemberian lisensi program dengan menyertakan Source Code dari program komputer.



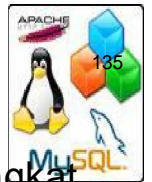
134



10.3 Filosofi Perangkat Lunak Bebas

Free Software Foundation (FSF), dalam Free Software Definition, menyebutkan definisi perangkat lunak bebas sebagai berikut :

Free software is a matter of the users's freedom to run, copy, distribute, study, change and improve the software



Dari definisi tersebut dinyatakan bahwa perangkat lunak bebas mengacu pada kebebasan para penggunanya untuk menjalankan, menggandakan, menyebarkan, mempelajari, mengubah dan meningkatkan kinerja perangkat lunak.

Lebih tepatnya lagi, kebebasan tersebut mengacu pada empat jenis kebebasan bagi para pengguna perangkat lunak :



136

a. Kebebasan untuk menjalankan program untuk tujuan apa saja. b. Kebebasan untuk mempelajari bagaimana program itu bekerja sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. c. Kebebasan untuk menyebarluaskan kembali hasil salinan perangkat lunak tersebut sehingga dapat membantu orang lain yang ingin menggunakannya.

137

“Jika Anda membuat program tersedia dalam cara tertentu, maka Anda juga harus membuatnya tersedia dalam cara tertentu juga...”

Artinya, jika kita mendapatkan perangkat lunak secara bebas maka kita juga harus menyediakan untuk pengguna lain secara bebas juga.



139

d. Kebebasan untuk meningkatkan kinerja program, dan dapat menyebarkannya ke khalayak umum sehingga semua menikmati keuntungannya.

Semua program merupakan perangkat lunak bebas jika setiap pengguna memiliki semua dari kebebasan tersebut. Ada suatu aturan yang disepakati dalam filosofi perangkat lunak bebas sebagai berikut :

138

10.4 Studi Kasus: Komunitas Pengguna LINUX

Linux merupakan salah satu sistem operasi yang disebarluaskan secara luas dengan gratis di bawah lisensi GNU General Public License (GPL), yang berarti juga source code Linux tersedia. Linux juga adalah suatu sistem operasi yang bersifat multiuser, multitasking, multiconsole, freeware dan freesource yang



dapat berjalan di berbagai platform.

140

Wahyono (2005) dalam “Pemrograman Shell Linux” menginventarisasi 8 alasan utama mengapa orang mempelajari pemrograman dalam sistem operasi Linux.



1. Linux gratis dan bebas
2. Linux dapat dijalankan pada berbagai Platform
3. Kompatibilitas dengan sistem operasi lain
4. Sistem Linux mendukung berbagai jenis perangkat keras

141

10.5 Hak Cipta dalam Perangkat Lunak Bebas

Irianti (2003) memberikan 4 hal tentang ketentuan menyalin, mendistribusikan dan memodifikasi perangkat lunak bebas sebagai berikut:

- Pemegang lisensi boleh memodifikasi satu atau lebih salinan program atau bagian dari program yang ia miliki sehingga membentuk suatu karya baru yang berdasarkan program.



143

5. Linux memiliki tingkat kestabilan dan keamanan yang tinggi.
6. Linux mendukung berbagai jenis bahasa pemrograman
7. Kemudahan scripting
8. Kemudahan pelacakan kesalahan.



142

- Harus membuat berkas-berkas yang termodifikasi membawa pemberitahuan yang jelas bahwa ia telah mengubah berkas-berkas disertai dengan tanggal perubahan.
- Karya yang disebar atau diedarkan, baik seluruhnya atau sebagian atau dihasilkan dari satu program atau dari berbagai bagian program dilisensikan secara keseluruhan tanpa biaya kepada seluruh partai ketiga di bawah lisensi tersebut.

144

- Jika program yang dimodifikasi saat dijalankan dapat membaca perintah-perintah secara interaktif dan ia menjalankan sesuatu dengan cara yang paling wajar maka pemegang lisensi harus mencetak atau menampilkan suatu pengumuman termasuk pemberitahuan hak cipta dan tidak adanya garansi atau jika si pemegang lisensi menyediakan garansi maka pemakai boleh mengedarkan program tersebut berdasarkan suatu kondisi atau persyaratan dan harus diberitahukan kepada pemakai bagaimana cara melihat salinan dari lisensi tersebut.

145

11.1 Pengertian Cybercrime



Cybercrime merupakan bentuk-bentuk kejahatan yang ditimbulkan karena pemanfaatan teknologi internet.

Cybercrime dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi.



147



BAB 11

TINJAUAN REGULASI KEJAHATAN DI INTERNET



11.2 Karakteristik Cybercrime

Selama ini dalam kejahatan konvensional, kita mengenal adanya 2 jenis kejahatan sebagai berikut:

- a. Kejahatan kerah biru (blue collar crime)
- b. Kejahatan kerah putih (white collar crime)



148

Karakteristik unik dari Cybercrime antara lain menyangkut lima hal sebagai berikut :

- Ruang lingkup kejahatan
- Sifat kejahatan
- Pelaku kejahatan
- Modus kejahatan
- Jenis kerugian yang ditimbulkan



149

HACKING
IS NOT
A CRIME

- h. Hacking dan Cracking
- i. Cybersquatting and Typosquatting
- j. Hijacking
- k. Cyber Terrorism



- 11.3.2 Berdasarkan Motif Keegiatannya a. Cybercrime sebagai tindakan murni kriminal b. Cybercrime sebagai kejahatan “abu-abu”



151

11.3 Jenis Cybercrime

11.3.1 Berdasarkan jenis aktivitasnya

- a. Unauthorized Access
- b. Illegal Contents
- c. Penyebaran virus secara sengaja
- d. Data Forgery
- e. Cyber Espionage, Sabotage and Extortion
- f. Cyberstalking
- g. Carding



150

11.3.2 Berdasarkan Motif Keegiatannya

a. Cybercrime yang menyerang individu (Against Person)

- Pornografi
- Cyberstalking
- Cyber-Trespass



b. Cybercrime Menyerang Hak Milik (Against Property)

c. Cybercrime Menyerang Pemerintah (Against Government)



152

11.4 Penanggulangan Cybercrime

11.4.1 Mengamankan Sistem



Tujuan yang paling nyata dari sebuah sistem keamanan adalah mencegah adanya kerusakan bagian dalam sistem karena dimasuki oleh pemakai yang tidak diinginkan. Pengamanan sistem secara terintegrasi sangat diperlukan untuk meminimalisasi kemungkinan kerusakan tersebut.

Sistem keamanan yang terintegrasi berarti berusaha memikirkan segala hal yang dapat menyebabkan celah-celah unauthorized actions bersifat merugikan.



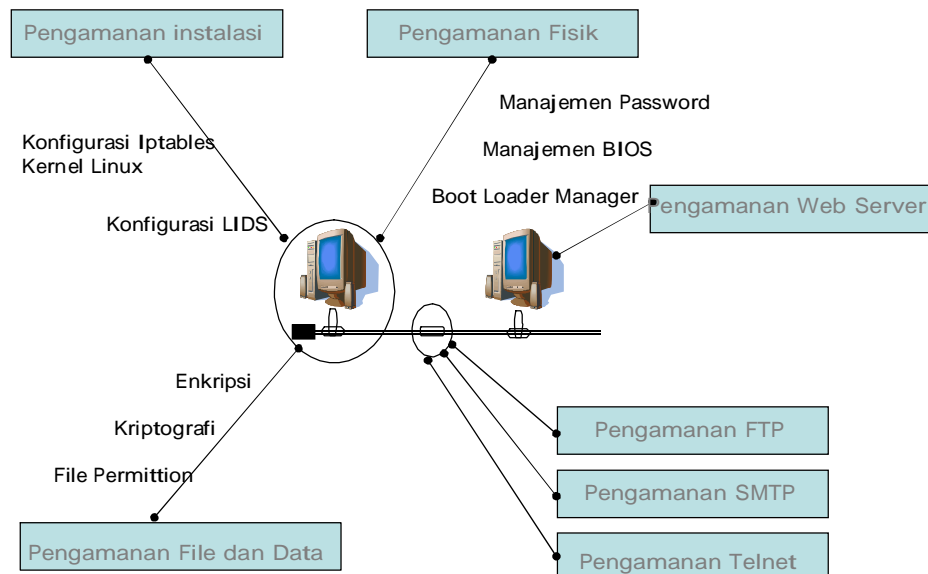
153

11.4.2 Penanggulangan Global Menurut The Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) beberapa langkah penting yang harus dilakukan setiap negara dalam penanggulangan cybercrime adalah:

1. Melakukan modernisasi hukum pidana nasional beserta hukum acaranya yang diselaraskan dengan konvensi internasional yang terkait dengan kejahatan tersebut.



155



154

2. Meningkatkan sistem pengaman jaringan komputer nasional sesuai standar internasional.
3. Meningkatkan pemahaman serta keahlian aparaturnya mengenai upaya pencegahan, investigasi dan penuntutan perkara-perkara yang berhubungan dengan cybercrime

156

4. Meningkatkan kesadaran warga negara mengenai masalah cybercrime serta pentingnya mencegah kejahatan tersebut terjadi
5. Meningkatkan kerjasama antar negara, baik bilateral, regional maupun multilateral, dalam upaya penanganan cybercrime, antara lain melalui perjanjian ekstradisi dan mutual assistance treaties.

157

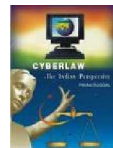
11.4.2 Perlunya Dukungan Lembaga Khusus
Lembaga-lembaga khusus, baik milik pemerintah maupun NGO (Non Government Organization), diperlukan sebagai upaya penanggulangan kejahatan di internet. Amerika Serikat memiliki Computer Crime and Intellectual Property Section (CCIPS) sebagai sebuah divisi khusus dari U.S. Departement of Justice. Institusi ini memberikan informasi tentang cybercrime, melakukan riset-riset khusus dalam penanggulangan cybercrime.



159

11.4.3 Perlunya Cyberlaw

Optimalisasi peranan hukum dalam perkembangan teknologi membutuhkan kelengkapan perundang-undangan yang berkualitas. Misalnya memperluas pengertian “barang” secara konvensional sehingga mencakup data, program, atau jasa komputer dan telekomunikasi, pengertian “surat” yang selama ini hanya dibedakan atas surat akta dan bukan akta diperluas mencakup data yang tersimpan dalam pita magnetik, disket dan lain sebagainya.



158

The End