

UNIVERSITAS GUNADARMA



ETIKA & PROFESI KASUS & UU ITE (INFORMASI dan Transaksi Elektronik

Hana Pertiwi

Materi Pembahasan:

- Etika dalam penggunaan aplikasi komputer;
- Aspek legal pada dunia TIK
- Pengaruh Sosial & Ekonomi masyarakat dlm penggunaan Aplikasi Komputer
- UU ITE
- Kasus-kasus nyata dimasyarakat

**JAKARTA
2014**

ETIKA DALAM PENGGUNAAN APLIKASI KOMPUTER

Alasan dibuat etika dalam penggunaan aplikasi komputer yaitu : masyarakat harus dilindungi dari kerugian yang di timbulkan karena ketidakmampuan teknis dan perilaku yang tidak etis, dari mereka yang menganggap dirinya sebagai tenaga profesional dalam bidang tersebut.

Beberapa masyarakat yang memerlukan perlindungan :

1. Masyarakat umum
2. Pembeli produk dan jasa komputer
3. Majikan tenaga ahli komputer
4. Tenaga ahli komputer

Adapun isu-isu dalam Etika Komputer :

1. Kejahatan Komputer(Computercrime) Pesatnya perkembangan teknologi komputer membawa dampak positif bagi pekerjaan manusia sekarang ini, namun di sisi lain juga membawa dampak negatif terutama bagi pihak-pihak yang menyalahgunakan dan mencari keuntungan dengan cara yang tidak dibenarkan. Hal ini memunculkan suatu anggapan tentang kejahatan di dunia komputer yang sering disebut "Computercrime". Kejahatan komputer juga dapat diartikan sebagai penggunaan komputer secara ilegal. Hal tersebut terjadi karena banyaknya orang yang melakukan kejahatan komputer mengabaikan adanya etika dalam penggunaan komputer.
2. E-commerce Perkembangan teknologi juga berpengaruh pada perekonomian dan perdagangan negara. Melalui internet transaksi perdagangan menjadi lebih cepat dan efisien. Namun perdagangan melalui internet ini memunculkan permasalahan baru seperti perlindungan konsumen, permasalahan kontrak transaksi, masalah pajak dan kasus-kasus pemalsuan tanda tangan digital. Untuk menangani hal tersebut, para penjual dan pembeli menggunakan Uncitral Model Law on Electronic Commerce 1996 sebagai acuan dalam melakukan transaksi lewat internet.
3. Pelanggaran HAKI(Hak Atas Kekayaan Intelektual) Kemudahan-kemudahan yang diberikan internet menyebabkan terjadinya pelanggaran HAKI seperti pembajakan program komputer, penjualan program ilegal dan pengunduhan ilegal.
4. Netiket Internet merupakan salah satu bukti perkembangan pesat dari teknologi komputer. Internet merupakan sebuah jaringan yang menghubungkan komputer di dunia sehingga komputer dapat mengakses satu sama lain. Internet menjadi peluang baru dalam perkembangan dunia bisnis, pendidikan, kesehatan, layanan pemerintah dan bidang-bidang lainnya. Melalui internet, interaksi manusia dapat dilakukan dari berbagai belahan dunia tanpa harus saling bertatap muka. Tingginya penggunaan internet melahirkan aturan baru di bidang internet yaitu netiket. Netiket merupakan etika acuan dalam berkomunikasi menggunakan internet. Standar netiket ditetapkan oleh IETF(The Internet Engineering Task Force), sebuah komunitas internasional yang

terdiri dari operator, perancang jaringan dan peneliti yang terkait dengan pengopersian internet.

5. Tanggung Jawab Profesi Seiring perkembangan teknologi, para profesional di bidang komputer sudah melakukan spesialisasi bidang pengetahuan dan sering kali mempunyai posisi yang tinggi dan terhormat di kalangan masyarakat. Maka dari itu mereka memiliki tanggung jawab yang tinggi, mencakup banyak hal dari konsekuensi profesi yang dijalannya. Para profesional menemukan diri mereka dalam hubungan profesionalnya dengan orang lain. Mencakup pekerja dengan pekerjaan, klien dengan profesional, profesional dengan profesional lain, serta masyarakat dengan profesional. Banyak perkembangan teknologi yang sekarang ini ada di sekitar kita dan sudah menjadi bahan pokok yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Tetapi dari perkembangan tersebut pasti juga membawa dampak negatif serta mendatangkan suatu kesempatan terutama bagi pihak-pihak yang bertujuan menyalahgunakannya untuk kepentingan/keuntungan pribadi. Sehingga penting untuk diadakannya pendidikan tentang etika dalam menggunakan komputer.

Berikut ini sepuluh etika berkomputer :

1. Jangan menggunakan komputer untuk merugikan orang lain

Dalam menggunakan komputer kita tidak boleh merugikan orang lain, misalnya menggunakan komputer untuk membobol sebuah bank, menggunakan komputer untuk membuat virus, menggunakan komputer untuk merusak sistem keamanan seseorang.

2. Jangan melanggar atau mengganggu hak atau karya komputer orang lain

Bagi pengguna komputer, diharapkan jangan mengganggu dan menggunakan komputer untuk mengganggu hak-hak orang lain, seperti melakukan pembajakan terhadap karya orang lain, menginstal sebuah program yang tidak legal.

3. Jangan memata-matai file-file yang bukan haknya

Memata-matai, mengintai dan mengambil data milik orang lain yang bukan haknya, sebaiknya hal tersebut tidak dilakukan oleh pengguna komputer karena sangat merugikan orang lain dan kegiatan ini biasa dilakukan oleh para Cracker dan Hacker yang tidak bertanggung jawab.

4. Jangan menggunakan komputer untuk mencuri

Ini biasa digunakan oleh perampok-perampok dan pencuri yang biasa menggunakan komputer untuk membobol sistem keamanan sebuah bank, dan digunakan oleh para teroris untuk mencari dana dengan membobol identitas pribadi targetnya.

5. Jangan menggunakan komputer untuk memberikan kesaksian palsu

Menggunakan komputer untuk menyebarkan berita-berita palsu dan berkebalikan dengan fakta, serta mengumbar informasi tentang seseorang yang semuanya berupa kebohongan, dan cenderung kepada pelanggaran hukum yaitu merusak nama baik seseorang.

6. Jangan menduplikasikan atau menggunakan software tanpa membayar

Ini yang biasa dilakukan masyarakat awam dengan cara menduplikasi software atau data seseorang tanpa mencantumkan sumber yang diambil.

7. Jangan menggunakan sumber daya komputer orang lain tanpa sepengetahuan yang bersangkutan

Apabila kita ingin menggunakan computer milik orang lain, kita diharapkan meminta izin dari pemiliknya terlebih dahulu.

8. Jangan mencuri kekayaan intelektual orang lain

Ini seperti menduplikatkan sebuah software lalu memperbanyak dan kemudian dikomersilkan.

9. Pertimbangkan konsekuensi dari program yang dibuat atau sistem komputer yang dirancang

Dalam membuat sebuah program hendaknya kita menilai sisi positif dan negatifnya, apabila program yang kita buat lebih banyak dampak buruknya lebih baik kita menghentikan pembuatan program itu.

10. Selalu mempertimbangkan dan menaruh respon terhadap sesama pengguna saat menggunakan computer

Dalam menggunakan komputer kita harus mempertimbangkan sisi baik buruknya, jangan sampai kita merugikan pihak lain. Apabila setiap pengguna komputer maupun internet, menerapkan 10 etika dalam berkomputer dalam menggunakan komputer ataupun internet, bisa dipastikan keamanan dan kenyamanan bagi user maupun pengguna komputer atau internet bisa lebih menyenangkan.

ASPEK LEGAL PADA DUNIA TIK

Besarnya tingkat pembajakan di Indonesia membuat pemerintah Republik Indonesia semakin gencar menindak pelaku kejahatan komputer berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 (penyempurnaan dari UUHC No. 6 Tahun 1982 dan UUHC No. 12 Tahun 1997).

Undang-undang yang mengatur tentang Teknologi Informasi ini diantaranya adalah :

- UU HAKI (Undang-undang Hak Cipta) yang sudah disahkan dengan nomor 19 tahun 2002 yang diberlakukan mulai tanggal 29 Juli 2003 didalamnya diantaranya mengatur tentang hak cipta.

- UU ITE (Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik) yang sudah disahkan dengan nomor 11 tahun 2008 yang didalamnya mengatur tentang :

Pornografi di Internet

Transaksi di Internet

Etika penggunaan Internet

Pengaruh Sosial & Ekonomi masyarakat dlm penggunaan Aplikasi Komputer

Pada dasarnya komputer digunakan sebagai alat bantu untuk menghitung, tapi seiring perkembangan zaman, komputer mulai di sempurnakan dengan berbagai aplikasi dan program-program pendukung untuk membantu pekerjaan di masyarakat.

Bidang pekerjaan yang juga mulai terpengaruh seperti terlihat pada contoh berikut ini :

1. Penyiapan surat-menyurat sampai dengan penyimpanan arsip di kantor.
2. Pembuatan film dalam bidang animasi dan efek-efek 3D (3dimensi).
3. Pencarian buku berdasarkan judul buku dan nama pengarang di perpustakaan.
4. Pelayanan administrasi dan mutu pelayanan medis pada rumah sakit.
5. Pemesanan tiket pesawat terbang pada perusahaan penerbangan domestik maupun internasional.
6. Administrasi negara seperti administrasi data kepegawaian, administrasi data kependudukan, pembuatan KTP, SIM dan lain sebagainya.
7. Penggunaan komputer dalam bidang industri.
8. Pemanfaatan komputer dalam bidang perbankan.
9. Pemanfaatan komputer dalam bidang transportasi.
10. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan.
11. Pemanfaatan komputer dalam bidang komunikasi.
12. Pemanfaatan komputer dalam bidang teknik dan teknologi.

Dampak positif yang di hasilkan dari program aplikasi komputer :

- 1) Dengan menggunakan komputer, anak menjadi lebih senang belajar karena adanya perangkat lunak pendidikan yang diprogram sedemikian menariknya. Semakin anak tertarik akan program tersebut, dan semakin tertarik pula dia untuk belajar. Misalnya, perangkat lunak program pengetahuan dasar membaca. Anak akan lebih suka belajar membaca melalui program yang disertai gambar yang dapat bergerak dan bersuara, tulisan yang dapat membuka halaman lain, atau huruf-huruf yang dapat berubah-ubah warna daripada belajar membaca melalui buku yang itu-itu saja.
- 2) Selain program pendidikan, komputer juga menawarkan program aplikasi berbentuk permainan elektronik yang pada umumnya tidak secara khusus diberi muatan pendidikan formal tertentu. Permainan elektronik tersebut membantu anak untuk belajar bagaimana bertahan, membuat strategi, membangkitkan semangat kepemimpinan, dan bermain peran (role play)
- 3) Karena biasa menggunakan komputer, anak dapat mengoperasikan berbagai program olah kata dan angka. Para balita juga dapat belajar mengenal warna dan bentuk-bentuk melalui program pendidikan yang dioperasikan dengan komputer. Anak-anak dapat menjadi pandai dalam matematika lantaran sering berlatih dengan menggunakan bantuan komputer dan dapat memiliki banyak kosa kata dalam bahasa Inggris.
- 4) tidak langsung, anak yang sejak kecil dibiasakan menggunakan komputer sedang dilatih suatu keterampilan yang amat penting bagi mereka saat mereka menginjak dewasa dan masuk dalam dunia kerja.

Dampak negatif aplikasi komputer :

1. Salah satu dampak negatif kemungkinan besar anak mengonsumsi permainan elektronik yang menonjolkan unsur-unsur seperti kekerasan dan agresivitas tanpa sepengetahuan orang tua. Permainan beraroma kekerasan dan agresif banyak disinyalir oleh para pakar pendidikan sebagai pemicu munculnya perilaku-perilaku agresif dan sadistik pada diri anak.
2. Karena terlalu sering bermain komputer, anak-anak dapat kehilangan waktu untuk bermain dengan teman-temannya dan kehidupan sosialnya menjadi kurang seimbang.
3. Anak juga dapat menjadi malas membaca buku dan menulis karena banyak waktu yang dihabiskan di depan komputer. Prestasi di sekolah bisa menurun karena tugas-tugas yang tidak diselesaikan.
4. Akses negatif juga bisa didapatkan melalui internet. Mampu mengakses internet sesungguhnya merupakan suatu awal yang baik bagi pengembangan wawasan anak. Sayangnya, anak juga terancam dengan banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet. Karena melalui internet berbagai materi bermuatan seks, kekerasan, dan lain-lain diujakan secara terbuka dan tanpa penghalang.
5. Mengingat penggunaan komputer adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari pada saat ini dan masa yang akan datang, anak tetap harus dikenalkan dengan komputer walaupun ada pengaruh yang tidak baik yang dapat ditimbulkan. Yang terpenting adalah bagaimana para pendidik dan orang tua dapat menjadikan komputer aman dan bermanfaat bagi anak. Dan kenalkan komputer pada anak sesuai usia mereka, dan para orang tua selalu mengawasi anak pada saat menggunakan komputer dan mengakses internet.

UUTE

Dasar Pembentukan dan Penjelasan Undang-undang

Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dibuat dengan berbagai dasar pikiran bahwa :

Pertama, pembangunan nasional sebagai suatu proses yang berkelanjutan yang harus senantiasa tanggap terhadap berbagai dinamika yang terjadi di masyarakat;

Kedua, globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik di tingkat nasional sehingga pembangunan Teknologi Informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa;

Ketiga, perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah memengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru;

Keempat, penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi harus terus dikembangkan untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional berdasarkan Peraturan Perundang-undangan demi kepentingan nasional;

Kelima, pemanfaatan Teknologi Informasi berperan penting dalam perdagangan dan pertumbuhan perekonomian nasional untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat;

Keenam, pemerintah perlu mendukung pengembangan Teknologi Informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan Teknologi Informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia;

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah Ketentuan yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan /atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

UU ITE mengatur berbagai perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai medianya, baik transaksi maupun pemanfaatan informasinya. Pada UUIITE juga diatur berbagai ancaman hukuman bagi kejahatan melalui internet. UUIITE mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat pada umumnya guna mendapatkan kepastian hukum, dengan diakuinya bukti elektronik dan tanda tangan digital sebagai bukti yang sah di pengadilan

UUIITE terdiri dari 13 bab dan 54 pasal.

BAB VII

PERBUATAN YANG DILARANG

Pasal 27

1. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/ atau mentransmisikan dan/ atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan / atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
2. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan / atau mentransmisikan dan / atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Pasal 28

1. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.
2. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).

Pasal 36 UUI TE

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 27 sampai pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain”.

Beberapa Contoh Kasus Cyber Crime:

1. Prita Mulyasari

Prita Mulyasari adalah seorang ibu rumah tangga, mantan pasien Rumah Sakit Omni Internasional Alam Sutra Tangerang. Saat dirawat di Rumah Sakit tersebut Prita tidak mendapat kesembuhan namun penyakitnya malah bertambah parah. Pihak rumah sakit tidak memberikan keterangan yang pasti mengenai penyakit Prita, serta pihak Rumah Sakitpun tidak memberikan rekam medis yang diperlukan oleh Prita. Kemudian Prita Mulyasari mengeluhkan pelayanan rumah sakit tersebut melalui surat elektronik yang kemudian menyebar ke berbagai mailing list di dunia maya. Akibatnya, pihak Rumah Sakit Omni Internasional marah, dan merasa dicemarkan.

Lalu RS Omni International mengadukan Prita Mulyasari secara pidana. Sebelumnya Prita Mulyasari sudah diputus bersalah dalam pengadilan perdata. Dan waktu itupun Prita sempat ditahan di Lembaga Pemasyarakatan Wanita Tangerang sejak 13 Mei 2009 karena dijerat pasal pencemaran nama baik dengan menggunakan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Kasus ini kemudian banyak menyedot perhatian publik yang berimbas dengan munculnya gerakan solidaritas "Koin Kepedulian untuk Prita". Pada tanggal 29 Desember 2009, Ibu Prita Mulyasari divonis Bebas oleh Pengadilan Negeri Tangerang. (kasus yang telah terjerat Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008, Pasal 27 ayat 3 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE))

2. Luna Maya, Cut Tari, Ariel

Kemudian hampir di akhir tahun 2009 muncul kembali kasus yang terjerat oleh UU No. 11 pasal 27 ayat 3 tahun 2008 tentang UU ITE yang dialami oleh artis cantik kita yaitu Luna Maya. Kasus yang menimpa Luna Maya kini menyedot perhatian publik. Apalagi Luna Maya juga sebagai publik figur, pasti akan menimbulkan pro dan kontra di masyarakat. Kasus ini berawal dari tulisan Luna Maya dalam akun twitter yang menyebutkan "infotainment derajatnya lebih hina dari pada pelacur dan pembunuh". Sebenarnya hal itu tidak perlu untuk ditulis dalam akun Twitternya, karena hal tersebut terlalu berlebihan apalagi disertai dengan pelontaran sumpah serapah yang menghina dan merendahkan profesi para pekerja infotainment. (kasus yang telah terjerat Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008, Pasal 27 ayat 3 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)).

Dua artis yang diduga beradegan mesum dengan Ariel dalam video porno yang telah menggemparkan masyarakat Indonesia, yakni Luna Maya dan Cut Tari, bakal dikenai Undang-Undang (UU) Pornografi, apabila pemeriksaan telah selesai dan dipastikan mereka pelakunya. Bahkan Cut Tari memiliki peluang lebih besar untuk dijerat pidana. Hal ini dikatakan oleh Kepala Bidang Penerangan Umum Mabes Polri Komisariss Besar Marwoto Soeto, "Kalau Cut Tari sebenarnya bisa banyak. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) juga bisa kena, kalau suaminya mengadukan. Tapi kan suaminya sayang banget sama Cut Tari," kata Marwoto Soeto di Jakarta, Selasa (22/06/2010). Dalam kasus beredarnya video porno yang diduga adalah Ariel Peterpan, Luna Maya, dan Cut Tari, polisi sudah menetapkan sejumlah tersangka termasuk Ariel.

Vokalis Peterpan itu diduga telah memproduksi video porno itu. Polisi pun menjerat Ariel dengan pasal berlapis. Pertama, Ariel dijerat dengan Pasal 4 ayat UU Pornografi. Sangkaan kedua, Ariel diduga telah melanggar ketentuan dalam Pasal 27 UU ITE, dan dia juga dijerat dengan Pasal 282 KUHP.

Referensi:

<http://pengrajintugas.blogspot.com>

<http://dtik.blogspot.com>

<http://hardjaogie.blogspot.com/>

http://id.wikipedia.org/wiki/Etika_komputer

<http://difaovers.wordpress.com>

[http://www.slideshare.net /](http://www.slideshare.net/)

<http://nadirasaja.blogspot.com/>

<http://supeerblog.blogspot.com>

<http://putrikartika857.blogspot.com>

<http://muhamadamru.wordpress.com>

https://www.academia.edu/5526302/Kumpulan_Kasus_Cyber_Crime_di_Indonesia