

Modul Pembelajaran

ETIKA PROFESI TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK NUSA MANDIRI JAKARTA

2019

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan modul pembelajaran Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri.

Penulisan modul ini bertujuan untuk membantu mahasiswa/i program studi Teknik Informatika khususnya dalam memahami pembelajaran mengenai mata kuliah Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan modul pembelajaran ini, oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap semoga modul pembelajaran ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan

Jakarta, Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	1
DAFTAR ISI.....	2
PERTEMUAN 1.....	3
TINJAUAN UMUM ETIKA, MORAL DAN NORMA.....	3
PERTEMUAN 2.....	9
ETIKA PROFESI.....	9
PERTEMUAN 3.....	16
PROFESIONALISME KERJA BIDANG IT.....	16
PERTEMUAN 4.....	21
CYBER CRIME.....	21
PERTEMUAN 5.....	26
KEBIJAKAN HUKUM CYBER CRIME.....	26
PERTEMUAN 6.....	32
ETIKA BERINTERNET.....	32
PERTEMUAN 7 & 8.....	35
REVIEW MATERI KESELURUHAN DAN UTS.....	35
PERTEMUAN 9.....	36
PERTEMUAN 10.....	37
PERTEMUAN 11.....	38
PERTEMUAN 12.....	39
PERTEMUAN 13.....	40
PERTEMUAN 14.....	41
PERTEMUAN 15.....	42
PERTEMUAN 16.....	43
UAS.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44

PERTEMUAN I

TINJAUAN UMUM ETIKA, MORAL DAN NORMA

A. Pengertian ETIKA

Dalam kehidupan bermasyarakat berinteraksi sosial setiap orang harus memiliki sebuah adab atau tata krama dalam pelaksanaannya. Adab atau tata krama tersebut diatur dalam sebuah pedoman atau aturan. Maksud dari adanya pedoman dalam kehidupan bersosial adalah untuk menjaga kepentingan masing-masing yang terlibat agar mereka senang, tenang, tentram, terlindungi tanpa merugikan kepentingannya serta terjamin agar perbuatannya yang tengah dijalankan sesuai dengan adat kebiasaan yang berlaku dan tidak bertentangan dengan hak-hak asasi pada umumnya.

Hal itulah yang mendasari tumbuh kembangnya peran etika, moral dan norma dalam kehidupan bermasyarakat dan bersosialisasi.

Menurut KBBI, etika merupakan ilmu yang membahas baik dan buruknya perilaku, hak serta kewajiban moral; sekumpulan asas atau nilai-nilai yang ada kaitannya dengan akhlak; nilai-nilai mengenai benar atau salahnya perbuatan atau perilaku yang dianut oleh masyarakat.

Secara etimologi kata “Etika” berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yaitu Ethos dan Ethikos. Ethos berarti sifat, watak kebiasaan, tempat yang biasa. Ethikos berarti susila, keadaban, kelakuan dan perbuatan yang baik (bagus, 2000).

Dalam arti ini etika berkaitan dengan kebiasaan hidup yang baik, tata cara hidup yang baik, baik pada diri seseorang atau kepada masyarakat. Kebiasaan hidup yang baik ini dianut dan diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya.

Kebiasaan hidup yang baik ini lalu dibekukan dalam bentuk kaidah, aturan atau norma yang disebarluaskan, dikenal, dipahami, dan diajarkan secara lisan dalam masyarakat.

Kaidah, norma atau aturan ini pada dasarnya menyangkut baik buruk nya perilaku manusia. Atau etika dipahami sebagai ajaran yang berisikan perintah dan larangan tentang baik buruk nya perilaku manusia, yaitu perintah yang harus dipatuhi dan larangan yang harus dihindari. (Keraf, 2002).

Menurut hukum etika (Salam, 2000) suatu perbuatan itu dinilai dari tiga (3) tingkat yaitu:

1. Tingkat pertama: semasa belum lahir menjadi perbuatan yakni berupa rencana dalam hati atau niat
2. Tingkat kedua: perbuatan nyata atau pekerti
3. Tingkat ketiga: akibat atau hasil dari perbuatannya itu , berupa baik atau buruk.

Etika dalam perkembangannya sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Etika memberi manusia orientasi bagaimana ia menjalani hidupnya melalui rangkaian tindakan sehari-hari. Itu berarti etika membantu manusia untuk mengambil sikap dan bertindak secara tepat dala menjalani hidup ini. Etika pada akhirnya membantu kita untuk mengambil keputusan tentang tindakan apa yang perlu kita lakukan dan yang perlu kita pahami bersama bahwa etika ini dapat diterapkan dalam segala aspek atau sisi kehidupan kita.

Contoh etika: Etikitentuberkaittentangpenilaianbaikdanburuk,ataubenardan salah tentang suatu perkataan maupun perbuatan dalam sebuah kelompok masyarakat. Hal ini yang juga berlaku dalam sebuah organisasi. Seseorang dalam organisasi atau kelompok harus memberikan opini dan pendapat secara jujur dan terbuka kepada kelompoknya. Misalnya dalam sebuah meeting internal organisasi untuk membicarakan suatu rencana penyuluhan di desa tertentu. Maka seseorang yang beretika akan menyampaikan pendapatnya secara jujur tanpa ada yang ditutupi mengenai baik kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi ketika acara berlangsung. Tentu penyampaian pendapat

ini tidak dengan nada bicara seakan menggurui atau sombong, tidak menggunakan intonasi tinggi, serta disampaikan dengan cara penyampaian yang sopan agar tetap menghormati anggota organisasi yang lainnya. Dengan melakukan hal tersebut, maka secara otomatis juga telah melakukan etika berbicara yang baik serta. Sedangkan contoh etika pergaulan adalah etika yang mengharuskan untuk bertindak dan berperilaku yang baik dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Etika pergaulan yang dapat membuat orang lain nyaman dalam berteman contohnya adalah bersikap sopan santun, mampu mengendalikan emosi diri, tidak menyinggung perasaan orang lain, bertanggung jawab, dan lain sebagainya.

B. Pengertian MORAL

Etika sering diidentikan dengan moral (moralitas). Namun, meskipun sama-sama terkait dengan baik buruk tindakan manusia, etika dan moral memiliki perbedaan pengertian. Moralitas lebih condong pada pengertian nilai baik dan buruk dari setiap perbuatan manusia itu sendiri, sedangkan etika berarti ilmu yang mempelajari tentang baik dan buruk. Jadi bisa dikatakan, etika berfungsi sebagai teori tentang perbuatan baik dan buruk. Dalam filsafat terkadang etika disamakan dengan filsafat moral. (Baqir, 2005).

Kata moral berasal dari kata *mos* (*mores*) yang sinonim dengan kesusilaan, kelakuan. Moral adalah ajaran tentang hal yang baik dan buruk, yang menyangkut tingkah laku dan perbuatan manusia. Moral dalam perwujudannya dapat berupa peraturan dan atau prinsip-prinsip yang benar, baik, terpuji dan mulia.

Pengertian moral menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) bisa diartikan sebagai (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap kewajiban, dan sebagainya; akhlak; budi pekerti; susila; kondisi mental yang membuat orang tetap berani, bersemangat, bergairah, berdisiplin, dan sebagainya; isi hati atau keadaan

perasaan sebagaimana terungkap dalam perbuatan; ajaran kesusilaan yang dapat ditarik dari suatu cerita;

Jenis moral, moral terbagi menjadi dua yaitu:

1. Moral murni atau disebut juga hati nurani yaitu moral yang terdapat dalam setiap manusia, sebagai suatu bentuk dari anugrah tuhan.
2. Moral terapan merupakan sesuatu yang didapat dari ajaran berbagai ajaran adat, agama, filosofis yang menguasai kehidupan manusia sesuai dengan lingkungan tempat tinggal mereka. Moral terapan adalah hasil rekonstruksi lingkungan, oleh karenanya terdapat dua jenis yaitu moral baik dan buruk. Moral baik seperti jujur, sopan dan santun sedangkan yang buruk seperti suka mencela, mencuri dan berbohong.

Apabila tingkah laku, ucapan atau perbuatan seseorang dalam berinteraksi/ bersosialisasi dengan orang lain sesuai/ dapat diterima masyarakat, maka orang itu disebut memiliki moral. Dan sebaliknya orang yang tidak dinilai memiliki moral di mata masyarakat disebut amoral. Moral adalah produk agama dan budaya, dimana budaya memiliki standar moral yang berbeda-beda.

Etika tidak sama dengan moral. Orang yang baik etikanya belum tentu memiliki moral yang baik. Setiap orang memiliki moralitas tetapi tidak berarti setiap orang memiliki etika.

C. Pengertian NORMA

Pengertian norma menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) sebagai berikut:

1. Aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok di masyarakat, dipakai sebagai panduan, tatanan dan kendalian tingkah laku yang sesuai dan berterima
2. Aturan, ukuran atau kaidah yang dipakai sebagai tolok ukur untuk menilai atau memperbandingkan sesuatu.

Norma adalah segenap peraturan yang didalamnya terdapat petunjuk terhadap setiap aturan bertingkah laku akan hal yang dapat dilakukan oleh manusia, atau hal yang tidak dapat dilakukan oleh manusia yang bersifat mengikat. Dalam arti lain norma juga merupakan kaidah ketentuan yang mengatur kehidupan manusia. Secara arti luas norma merupakan petunjuk hidup bagi manusia dan pedoman perilaku seseorang yang berlaku di masyarakat.

Sebuah norma adalah sebuah aturan, patokan atau ukuran yaitu sesuatu yang bersifat pasti dan tidak berubah. Dengan adanya norma kita dapat memperbandingkan sesuatu hal lain yang hakikatnya, ukurannya serta kualitasnya kita ragukan. Norma berguna untuk menilai baik buruknya tindakan masyarakat sehari-hari. Sebuah norma bersifat objektif dan bisa pula bersifat subjektif. Bila norma objektif adalah norma yang dapat diterapkan secara langsung apa adanya, maka norma subjektif adalah norma yang bersifat moral dan tidak dapat memberikan ukuran atau patokan yang memadai.

Macam-macam Norma:

1. Norma agama, yaitu peraturan hidup manusia yang berisi perintah dan larangan yang berasal dari Tuhan.
2. Norma moral/kesusilaan, yaitu peraturan atau kaidah hidup yang bersumber dari hati nurani dan merupakan nilai-nilai moral yang mengikat manusia.
3. Norma kesopanan, yaitu peraturan atau kaidah yang bersumber dari pergaulan hidup antar manusia.

4. Norma hukum, yaitu peraturan atau kaidah yang diciptakan oleh kekuasaan resmi atau negara yang sifatnya mengikat atau memaksa.

Norma memiliki beberapa ciri-ciri yang terdapat dalam masyarakat, ciri-ciri norma sosial sebagai berikut:

1. Secara umum tidak tertulis
2. Merupakan hasil dari kesepakatan
3. Masyarakat merupakan pendukung yang mentaatinya
4. Melanggar norma sosial mendapatkan sanksi atau hukuman
5. Menyesuaian dengan perubahan sosial sehingga dapat dikatakan bahwa norma sosial dapat mengalami perubahan
6. Dibuat secara sadar.

PERTEMUAN 2

ETIKA PROFESI

A. Profesi

Makna profesi menurut KBBI adalah: bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan dan sebagainya) tertentu. Secara etimologi profesi dari kata *profession* yang berarti pekerjaan. Profesi merupakan pekerjaan yang sangat membutuhkan keahlian dan pelatihan terhadap suatu pengetahuan tertentu. Profesi juga memiliki asosiasi, kode etik, dan sertifikasi serta lisensi khusus pada bidang profesi tersebut. Seseorang yang memiliki keahlian didalam suatu bidang yang berkompeten disebut dengan profesional.

Ciri-ciri dari profesi:

1. Memiliki pengetahuan yang khusus tentang suatu bidang/pekerjaan tertentu, keahlian dan keterampilan melalui pendidikan khusus serta pengalaman yang lama di bidangnya.
2. Didalam profesi juga memiliki aturan bisa kita sebut standarisasi yang tinggi, biasanya mereka menjalankan kode etik di bidangnya masing-masing.
3. Sangat mementingkan masyarakat, mendahulukan kepentingan orang banyak di bandingkan kepentingan pribadi diri sendiri.
4. Ada semacam izin khusus yang di berikan pada pihak yang berwenang untuk menjalankan profesi tersebut. Sehingga seseorang tersebut tidak sembarangan melaksanakan profesinya tersebut.
5. Seseorang yang memiliki profesi biasanya menjadi anggota organisasi di bidangnya.
6. Orang yang memiliki profesi biasanya selalu menjadi anggota organisasi profesi yang menjadi bidangnya.

Adapun syarat dari profesi sebagai berikut:

1. Mempelajari suatu bidang khusus.
2. Melibatkan kegiatan intelektual.
3. Membutuhkan persiapan profesional, bukan hanya sekedar latihan.
4. Membutuhkan latihan secara berkesinambungan.
5. Mementingkan pelayanan masyarakat dibandingkan kepentingan pribadi.
6. Memiliki organisasi sesuai bidang tersebut.
7. Menjanjikan karir yang permanen.

Sifat-sifat yang harus dimiliki seorang pelaku profesi:

1. Menguasai ilmu secara mendalam dalam bidangnya
2. Mampu mengkonversi ilmu menjadi keterampilan
3. Selalu menjunjung tinggi etika dan integritas profesi (kode etik profesi) yang bersnagkutan.

Berikut beberapa contoh profesi dari masa kini:

1. Akuntan

Merupakan ahli dalam bidang akutansi, pengungkapan akutan, pengukuran, prediksi serta memberi kepastian mengenai informasi, informasi tersebut dapat digunakan untuk membantu manager, inverstor dll.

2. Perawat

Perawat diartikan petugas kesehatan profesional yang bekerja dengan tim anggota untuk membantu pemulihan orang yang sedang sakit.

3. Guru

Guru dapat diartikan sebagai pendidik atau pengajar, yang ahli dalam bidang mengajar.

B. Etika Profesi

Secara umum, pengertian etika profesi adalah suatu sikap etis yang dimiliki seorang profesional sebagai bagian integral dari sikap hidup dalam mengembang tugasnya serta menerapkan norma-norma etis umum pada bidang-bidang khusus (profesi) dalam kehidupan manusia.

Menurut (Rahayu, 2010), pengertian etik aprofesi adalah kode etik untuk profesi tertentu dan karenanya harus dimengerti selayaknya, bukan sebagai etik absolut.

Menurut UU No.8 (Pokok-pokok Kepegawaian) Kod etik profesi adalah pedoman sikap, tingkah laku dan perbuatan dalam melaksanakan tugas dan dalam kehidupan sehari-hari.

Prinsip Dasar Etika Profesi:

1. Prinsip Tanggung Jawab

Setiap profesional harus bertanggung jawab terhadap pelaksanaan suatu pekerjaan dan juga terhadap hasilnya.

2. Prinsip Keadilan

Pada prinsip ini, setiap profesional dituntut untuk mengedepankan keadilan dalam menjalankan pekerjaannya

3. Prinsip Otonomi

Setiap profesional memiliki wewenang dan kebebasan dalam menjalankan pekerjaan sesuai dengan profesinya.

4. Prinsip Integritas Moral

Integritas moral adalah kualitas kejujuran dan prinsip moral dalam diri seseorang yang dilakukan secara konsisten dalam menjalankan profesinya.

Pentingnya etika profesi

Dalam pengertiannya yang secara khusus dikaitkan dengan seni pergaulan manusia, etika ini kemudian dirupakan dalam bentuk aturan (kode) tertulis yang secara sistematis sengaja dibuat berdasarkan prinsip-prinsip moral yang ada. Pada saat yang dibutuhkan akan bisa difungsikan sebagai alat untuk menghakimi segala macam tindakan yang secara logika-rasional umum (*common sense*) dinilai menyimpang dari kode etik. Dalam pengertiannya yang secara khusus dikaitkan dengan seni pergaulan manusia, etika ini kemudian dirupakan dalam bentuk aturan (*code*) tertulis yang secara sistematis sengaja dibuat berdasarkan prinsip-prinsip moral yang ada dan pada saat yang dibutuhkan akan bisa difungsikan sebagai alat untuk menghakimi segala macam tindakan yang secara logika-rasional umum (*common sense*) dinilai menyimpang dari kode etik. Dengan demikian etika adalah refleksi dari apa yang disebut dengan “*self control*”, karena segala sesuatunya dibuat dan diterapkan dari dan untuk kepentingan kelompok sosial (profesi) itu sendiri.

Oleh karena itu dapatlah disimpulkan bahwa sebuah profesi hanya dapat memperoleh kepercayaan dari masyarakat, bilamana dalam diri para elit profesional tersebut ada kesadaran kuat untuk mengindahkan etika profesi pada saat mereka ingin memberikan jasa keahlian profesi kepada masyarakat yang memerlukannya. Tanpa etika profesi, apa yang semula dikenal sebagai sebuah profesi yang terhormat akan segera jatuh terdegradasi menjadi sebuah pekerjaan pencarian nafkah biasa (*okupasi*) yang sedikitpun tidak diwarnai dengan nilai-nilai idealisme dan ujung-ujungnya akan berakhir dengan tidak-adanya lagi respek maupun kepercayaan yang pantas diberikan kepada para elite profesional ini. (Elearning Nusa Mandiri: 2020)

Etika Komputer

Etika komputer adalah seperangkat asas atau nilai yang berkenaan dengan penggunaan komputer. Etika komputer berasal dari 2 suku kata yaitu etika (bahasa Yunani: *ethos*) adalah adat istiadat atau kebiasaan yang baik dalam individu, kelompok maupun masyarakat dan komputer (bahasa Inggris: *to compute*) merupakan alat yang digunakan untuk menghitung dan mengolah data. Jumlah interaksi manusia dengan komputer yang terus meningkat dari waktu ke waktu membuat etika komputer menjadi suatu peraturan dasar yang harus dipahami oleh masyarakat luas. (wikipedia)

Isu-isu pokok etika komputer:

1. Kejahatan Komputer

Kejahatan yang dilakukan dengan komputer sebagai basis teknologinya. Contoh : virus, spam, penyadapan, carding, denial of service (DoS)/melumpuhkan target.

2. Cyber Ethics

Implikasi dari internet, memungkinkan pengguna IT semakin meluas, tak terpetakan, tak teridentifikasi dalam dunia anonymouse.

3. E-Commerce

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

4. Pelanggaran Hak Atas Kekayaan Intelektual

Masalah pengakuan hak atas kekayaan intelektual, pembajakan, cracking, illegal software dst

5. Tanggung Jawab Profesi

Sebagai bentuk tanggung jawab moral, perlu diciptakan ruang bagi komunitas yang akan saling menghormati.

C. Profesional dan Profesionalisme

Menurut KBBI, profesional bersangkutan dengan profesi yang membutuhkan kepandaian khusus untuk menjalankannya. Profesional adalah istilah bagi seseorang yang menawarkan jasa atau layanan sesuai dengan protokol dan peraturan dalam bidang yang dijalannya dan menerima gaji sebagai upah atas jasanya (wikipedia).

Profesional ialah berbagai bagian dari proses, fokus kepada output dan berorientasi ke para customer (Purnawanto, 2007).

3 hal pokok yang ada pada seorang profesional

1. Skill, yang artinya orang tersebut harus benar-benar ahli di bidangnya.
2. Knowledge, yang artinya orang tersebut harus dapat menguasai, minimalnya berwawasan mengenai ilmu lain yang berkaitan dengan bidangnya.
3. Attitude, yang artinya bukan hanya pintar, akan tapi harus memiliki etika yang diterapkan didalam bidangnya.

Dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Yang pertama, Memiliki kemampuan dan pengetahuan yang tinggi.
2. Yang kedua, Memiliki kode etik.
3. Yang ketiga, Memiliki tanggung jawab profesi serta integritas yang tinggi.
4. Yang keempat, Memiliki jiwa pengabdian kepada masyarakat.
5. Yang kelima, Memiliki kemampuan yang baik dalam perencanaan program kerja.
6. Yang keenam, Menjadi anggota organisasi dari profesinya.

Sedangkan profesionalisme adalah sifat-sifat (kemampuan, kemahiran, cara pelaksanaan sesuatu dan lain-lain) sebagaimana yang sewajarnya terdapat pada atau dilakukan oleh seorang profesional. Profesionalisme berasal dari profesi yang bermakna berhubungan dengan profesi dan memerlukan kepandaian khusus untuk menjalankannya (KBBI)

Seseorang yang memiliki jiwa profesionalisme senantiasa mendorong dirinya untuk mewujudkan kerja-kerja yang profesional. Kualitas profesionalisme didukung oleh ciri-ciri sebagai berikut:

1. Keinginan untuk selalu menampilkan perilaku yang mendekati piawai ideal.

Seseorang yang memiliki profesionalisme tinggi akan selalu berusaha mewujudkan dirinya sesuai dengan piawai yang telah ditetapkan. Ia akan mengidentifikasi dirinya kepada seseorang yang dipandang memiliki piawaian tersebut. Yang dimaksud dengan “piawai ideal” ialah suatu perangkat perilaku yang dipandang paling sempurna dan dijadikan sebagai rujukan.

2. Meningkatkan dan memelihara imej profesi

Profesionalisme yang tinggi ditunjukkan oleh besarnya keinginan untuk selalu meningkatkan dan memelihara imej profesion melalui perwujudan perilaku profesional. Perwujudannya dilakukan melalui berbagai-bagai cara misalnya penampilan, cara percakapan, penggunaan bahasa, sikap tubuh badan, sikap hidup harian, hubungan dengan individu lainnya.

3. Keinginan untuk sentiasa mengejar kesempatan pengembangan profesional yang dapat meningkatkan dan memperbaiki kualiti pengetahuan dan keterampiannya.

4. Mengejar kualiti dan cita-cita dalam profesi

Profesionalisme ditandai dengan kualiti darjat rasa bangga akan profesi yang dipegangnya. Dalam hal ini diharapkan agar seseorang itu memiliki rasa bangga dan percaya diri akan profesinya.

PERTEMUAN 3

PROFESIONALISME KERJA BIDANG IT

A. Gambaran Umum Pekerjaan Bidang IT

Dengan posisi tenaga kerja di bidang TI yang sangat bervariasi, menyesuaikan skala bisnis dan kebutuhan pasar, maka sangat sulit mencari standardisasi pekerjaan di bidang ini. Namun, setidaknya kita dapat mengklasifikasikan tenaga kerja di bidang TI tersebut berdasarkan jenis dan kualifikasi pekerjaan yang ditanganinya. Berikut adalah penggolongan pekerjaan di bidang TI yang berkembang belakangan ini.

Secara umum, pekerjaan di bidang IT terbagi dalam 4 kelompok sesuai bidangnya

1. Kelompok 1, adalah mereka yang bergelut di dunia perangkat lunak (software), baik mereka yang merancang sistem operasi, database maupun sistem aplikasi. Pada lingkungan kelompok ini, terdapat pekerjaan-pekerjaan misalnya:
 - a. Sistem analis, merupakan orang yang bertugas menganalisa sistem yang akan diimplementasikan, mulai dari menganalisa sistem yang ada, kelebihan dan kekurangannya, sampai studi kelayakan dan design sistem yang dikembangkan.
 - b. Programmer, merupakan orang yang bertugas mengimplementasikan rancangan sistem analis, yaitu; membuat program (baik aplikasi maupun sistem operasi) sesuai sistem yang dianalisa sebelumnya.
 - c. Web designer, merupakan orang yang melakukan kegiatan perencanaan, termasuk studi kelayakan, analisis dan design terhadap suatu proyek pembuatan aplikasi berbasis web.
 - d. Web programmer, merupakan orang yang bertugas mengimplementasikan rancangan web designer, yaitu membuat program berbasis web sesuai design yang telah dirancang sebelumnya.

2. Kelompok 2, adalah mereka yang bergelut dibidang perangkat keras (hardware). Pada lingkungan kelompok ini, terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti;
 - a. Technical Engineer, sering juga disebut sebagai teknisi yaitu orang yang berkecimpung dalam bidang teknik, baik mengenai pemeliharaan dan perbaikan perangkat sistem komputer.
 - b. Networking Engineer, adalah orang yang berkecimpung dalam bidang teknis jaringan komputer dari maintenance sampai pada troubleshooting nya.
3. Kelompok 3, adalah mereka yang berkecimpung dalam operasional sistem operasi:
 - a. EDP Operator, orang yang bertugas mengoperasikan program-program yang berhubungan dengan elektronik data processing dalam lingkungan sebuah perusahaan atau organisasi.
 - b. System Administrator, merupakan orang yang bertugas melakukan administrasi terhadap sistem, melakukan pemeliharaan sistem, memiliki wewenang mengatur hak akses terhadap sistem serta hal-hal lain yang berhubungan dengan pengaturan operasional sebuah sistem
 - c. MIS Director, orang yang memiliki wewenang paling tinggi terhadap sebuah sistem informasi, melakukan manajemen terhadap sistem tersebut secara keseluruhan baik hardware, software maupun SDM nya.
4. Kelompok yang ke empat, adalah mereka yang berkecimpung di pengembangan bisnis IT. Pada bagian ini, pekerjaan di identifikasikan oleh pengelompokan kerja di berbagai sektor di industri IT.

B. Sertifikasi

Dalam mempertanggungjawabkan kemampuan menjalankan pekerjaan dibidang TI, perlu standarisasi dari sebuah profesi. Cara yang ditempuh adalah melalui sertifikasi, sebagai lambang sebuah profesionalisme.

Bagi para profesional, menyanggah sertifikasi akan memberikan manfaat diantaranya:

1. Memiliki keunggulan kompetitif dibanding kandidat tanpa sertifikasi
2. Memiliki potensi untuk mendapat upah lebih tinggi
3. Memiliki kesempatan yang lebih besar untuk mendapatkan pekerjaan
4. Menunjang karir profesional

Sertifikasi bidang IT sendiri biasanya dikeluarkan oleh perusahaan raksasa IT seperti Microsoft dan Cisco:

1. Cisco Certified Network Professional (CCNP)

Ini adalah sertifikat level menengah yang membuktikan bahwa Anda mahir di bidang jaringan, dengan fokus khusus terhadap instalasi dan dukungan jaringan LAN/WAN. Seseorang dengan sertifikat CCNP yang biasanya diakui mampu melakukan proses *routing* dan *scalable* jaringan seperti intranet di sebuah perusahaan atau kampus. Untuk menjadi seorang dengan CCNP Sertifikat maka Anda harus melewati tiga buah ujian yang berkisar tentang *routing*, *switching* dan *troubleshooting* jaringan IP. Biaya untuk ujian ini sendiri berkisar 7 juta rupiah (500 US\$) sekali ujian, dan sertifikat ini hanya berlaku selama tiga tahun. Setelahnya Anda harus memperbaruinya kembali.

2. Cisco Certified Network Associate (CCNA)

Jika CCNP adalah sertifikat level menengah di bidang jaringan, CCNA adalah sertifikat level rendah di bidang jaringan. Biasanya diperuntukan bagi mahasiswa, engineer, dan khalayak umum. Orang dengan sertifikat CCNA biasanya mampu melakukan instalasi dan juga mengoperasikan switches dan juga router di skala kecil. CCNA saat ini menjadi persyaratan wajib bagi engineer yang ingin terjun ke dunia teknologi informasi khususnya networking dengan spesialisasi di bidang keamanan, suara dan juga wireless networking. Untuk mendapatkan sertifikat CCNA anda harus melewati

satu ujian tertulis selama 90 menit dengan biaya sekitar 4 juta rupiah (295 US\$). Sama seperti sertifikat CCNP, sertifikat CCNA hanya berlaku selama tiga tahun saja.

3. **CompTIA A+**

CompTIA A+ merupakan sertifikasi paling dasar dari CompTIA yang ditujukan bagi seorang yang ingin meniti karir menjadi seorang teknisi komputer. Sertifikasi CompTIA A+ kerap dijadikan salah satu bukti validasi kemampuan bahwa seseorang memiliki kemampuan dasar di bidang hardware dan juga software. Para pemegang sertifikat CompTIA A+ biasanya sudah bisa melakukan proses instalasi, konfigurasi, diagnosa, dan mengelola jaringan pada skala kecil. Sertifikat ini juga dijadikan landasan bagi seseorang jika ingin mengikuti jenjang sertifikasi yang lebih tinggi seperti sertifikasi dari Microsoft dan juga Novell. Untuk mendapatkan sertifikat ini, seseorang harus melalui dua kali ujian, yang terdiri dari ujian tertulis dan ujian praktek dengan biaya sekitar 2,6 juta rupiah (188 US\$). Masa berlaku sertifikat CompTIA A+ adalah selama tiga tahun

4. **Project Management Professional (PMP)**

PMP adalah sertifikasi yang dikeluarkan oleh Project Management Institute, sebuah lembaga independent yang berada di Pennsylvania, Amerika Serikat. Orang yang memiliki sertifikat ini dianggap telah berhasil membuktikan bahwa dirinya layak memimpin dan mengatur satu tim dalam sebuah proyek. Sertifikat PMP diakui secara luas di dunia industri, tidak hanya terbatas pada dunia IT saja. Namun, para pelaku dunia IT juga kerap menganggap bahwa PMP termasuk sertifikat yang harus dimiliki, mengingat pekerjaan di dunia IT kerap di kerjakan secara tim bukan individual. Sehingga kemampuan seseorang dalam memimpin sebuah tim pastilah sangat penting. Untuk mendapatkan sertifikat ini, Anda harus melewati satu ujian dan menjawab sekitar 200 buah pertanyaan, dengan biaya berkisar antara 3,5 juta rupiah (250 US\$) hingga 8,3 juta rupiah (600 US\$). Masa berlaku sertifikat adalah 3 tahun

5. Microsoft Certified Solutions Expert (MCSE)

MCSE merupakan sebuah sertifikat profesi di bidang IT yang dikeluarkan oleh Microsoft Corporation, salah satu perusahaan IT terbesar di dunia. Sertifikat ini dikeluarkan sebagai tolak ukur bagi orang-orang yang mampu menguasai berbagai sistem instalasi khususnya untuk sistem operasi buatan Microsoft, termasuk melakukan *troubleshooting* saat masalah terjadi di dalam sistem. Para pemegang sertifikat ini biasanya berkarir sebagai seorang konsultan di bidang IT atau menjadi staff ahli bidang IT di berbagai perusahaan. Tidak heran jika sertifikat ini juga masuk ke dalam daftar sertifikat yang wajib dimiliki oleh para pelaku dunia IT. Pemegang sertifikat MCSE biasanya mampu melakukan dukungan teknis, *system analyst*, *network analyst*, dan juga konsultan. Untuk mendapatkan sertifikat ini ujian yang ditempuh sangat beragam, tergantung spesialisasi apa yang ingin Anda dapatkan sertifikasinya. Biayanya berkisar di angka 2,1 juta rupiah (150US\$) per ujian dengan masa berlaku selama lima tahun.

Dalam pelaksanaannya, proses sertifikasi memiliki beberapa hambatan diantaranya:

1. Biaya mahal, untuk mengikuti sebuah sertifikasi yang berstandar internasional akan membutuhkan biaya kurang lebih \$150 USD
2. Kemampuan yang kurang memadai terhadap penguasaan materi sertifikasi, untuk mengikuti sebuah sertifikasi dibutuhkan pengetahuan dan kemampuan diatas rata-rata untuk bisa lulus sertifikasi.

PERTEMUAN 4

CYBER CRIME

A. Pengertian Cyber Crime

Cyber Crime atau *Kejahatan Dunia Maya* adalah istilah yang mengacu pada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer sebagai alat, sasaran dan tempat terjadinya kejahatan. Meskipun kejahatan dunia maya atau *Cyber Crime* umumnya mengacu pada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan sebagai unsur utama, namun istilah ini juga digunakan sebagai kegiatan kejahatan tradisional dimana komputer atau jaringan komputer digunakan untuk mempermudah atau memungkinkan kejahatan tersebut terjadi.

Menurut (Hamzah, 2013) mengartikan *Cyber Crime* sebagai kejahatan di bidang komputer secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan komputer secara ilegal.

Pada dasarnya *Cyber Crime* meliputi tindak pidana yang berkenaan dengan sistem informasi itu sendiri juga sistem komunikasi yang merupakan sarana untuk penyimpanan atau pertukaran informasi kepada pihak lain.

B. Karakteristik Cyber Crime

Adapun karakteristik dari *Cyber Crime* didasarkan pada hal berikut:

1. Ruang lingkup kejahatan
2. Sifat kejahatan
3. Pelaku kejahatan
4. Modus kejahatan
5. Jenis kerugian yang ditimbulkan

Jenis-jenis Cyber Crime berdasarkan Motif nya:

1. Cyber Crime sebagai tindak kejahatan murni :

Dimana orang yang melakukan kejahatan yang dilakukan secara di sengaja, sebagai contoh pencurian, tindakan anarkis, terhadap suatu system informasi atau system computer.

2. Cyber Crime sebagai tindakan kejahatan abu-abu :

Dimana kejahatan ini tidak jelas antara kejahatan criminal atau bukan karena dia melakukan pembobolan tetapi tidak merusak, mencuri atau melakukan perbuatan anarkis terhadap system informasi atau system computer tersebut.

3. Cyber Crime yang menyerang individu :

Kejahatan yang dilakukan terhadap orang lain dengan motif dendam atau iseng yang bertujuan untuk merusak nama baik, Contoh : Pornografi, cyberstalking, dll

4. Cyber Crime yang menyerang hak cipta (Hak milik) :

Kejahatan yang dilakukan terhadap hasil karya seseorang dengan motif mengandakan, memasarkan, mengubah yang bertujuan untuk kepentingan pribadi/umum ataupun demi materi/nonmateri.

5. Cyber Crime yang menyerang pemerintah :

Kejahatan yang dilakukan dengan pemerintah sebagai objek dengan motif melakukan terror, membajak ataupun merusak keamanan.

Jenis-jenis Cyber Crime berdasarkan jenis aktivitasnya :

1. Unauthorized Access to Computer System and Service

Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki/menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin. Biasanya pelaku kejahatan (hacker) melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting.

2. Illegal Contents

Merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Sebagai contohnya adalah pemuatan suatu berita bohong atau fitnah yang akan menghancurkan martabat atau harga diri pihak lain,

3. Data Forgery

Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet.

4. Cyber Espionage

Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (computer network system) pihak sasaran.

5. Cyber Sabotage and Extortion

Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.

6. Offense against Intellectual Property

Kejahatan ini ditujukan terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual yang dimiliki pihak lain di internet. Sebagai contoh adalah peniruan tampilan pada web page suatu situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan rahasia dagang orang lain, dan sebagainya.

7. Infringements of Privacy

Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap keterangan pribadi seseorang yang tersimpan pada formulir data pribadi yang tersimpan secara computerized, yang apabila diketahui oleh orang lain maka dapat merugikan korban secara materil

maupun immateril, seperti nomor kartu kredit, nomor PIN ATM, cacat atau penyakit tersembunyi dan sebagainya.

8. Cracking

Kejahatan dengan menggunakan teknologi computer yang dilakukan untuk merusak system keamanan suatu system computer dan biasanya melakukan pencurian, tindakan anarkis begitu mereka mendapatkan akses. Biasanya kita sering salah menafsirkan antara seorang hacker dan cracker dimana hacker sendiri identetik dengan perbuatan negative, padahal hacker adalah orang yang senang memprogram dan percaya bahwa informasi adalah sesuatu hal yang sangat berharga dan ada yang bersifat dapat dipublikasikan dan rahasia.

9. Carding

Adalah kejahatan dengan menggunakan teknologi computer untuk melakukan transaksi dengan menggunakan card credit orang lain sehingga dapat merugikan orang tersebut baik materil maupun non materil.

Jenis-jenis Cyber Crime berdasarkan sasaran kejahatan :

1. Cyber Crime yang menyerang individu (Against Person)

jenis kegiatan ini, sasaran serangannya ditujukan kepada perorangan atau individu yang memiliki sifat atau kriteria tertentu sesuai tujuan penyerangan tersebut.

Contoh : pornografi, Cyberstalking, Cyber-Tresspass.

2. Cyber Crime menyerang hak milik (Against Property)

Cyber yang dilakukan untuk mengganggu atau menyerang hak milik orang lain. Beberapa contoh kejahatan ini misalnya pengaksesan computer secara tidak sah melalui dunia cyber, pemilikan informasi elektronik secara tidak sah/pencurian informasi, carding, cybersquatting, hijacking, data forgery dll.

3. Cyber Crime menyerang pemerintah (Against Government)

Cyber Crime Against Government dilakukan dengan tujuan khusus penyerangan terhadap pemerintah. Kegiatan ini misalnya Cyber terrorism sebagai tindakan yang mengancam pemerintah termasuk juga cracking ke situs resmi, pemerintah atau situs militer.

PERTEMUAN 5

KEBIJAKAN HUKUM CYBER CRIME

A. Pendahuluan

Dalam perkembangannya saat ini, internet tidak hanya memberikan fungsi yang positif tapi juga menimbulkan dampak yang negatif. Seperti muncul nya cyber crime akibat dari penyalahgunaan internet. Cyber crime merupakan kejahatan dimana kejahatan tersebut menggunakan internet dan komputer sebagai alat, sasaran, tempat dan cara untuk mempermudah melakukan tindakan kejahatan. Sedangkan cyber law merupakan aspek hukum yang ruang lingkupnya meliputi aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau badan hukum yang memanfaatkan teknologi internet.

Untuk menegakkan hukum serta menjamin kepastian hukum di Indonesia perlu adanya Cyber Law yaitu Hukum yang membatasi kejahatan siber (kejahatan dunia maya melalui jaringan internet), yang dalam Hukum Internasional terdapat 3 jenis Yuridis yaitu (The Jurisdiction to Prescribe) Yuridis untuk menetapkan undang-undang, (The Juridicate to Enforce) Yuridis untuk menghukum dan (The Jurisdiction to Adjudicate) Yuridis untuk menuntut.

ada beberapa asas yang harus dipertimbangkan ketika menggunakan yuridiksi ini antara lain:

1. Asas Subjective Territoriality

Keberlakuan hukum berdasarkan tempat perbuatan dan penyelesaian tindak pidana dilakukan di Negara lain.

2. Asas Objective Territoriality

Hukum yang berlaku adalah dimana akibat utama perbuatan itu terjadi dan memberikan dampak kerugian bagi Negara yang bersangkutan.

3. Asas Nationality

hukum berlaku berdasarkan kewarganeraan pelaku.

4. Asas Passive Nationality

Hukum berlaku berdasarkan kewarganeraan korban.

5. Asas Protective Principle

Berlakunya berdasarkan atas keinginan Negara untuk melindungi kepentingan Negara dari kejahatan yang dilakukan diluar wilayahnya.

6. Asas Universality

Asas ini diberlakukan untuk lintas Negara terhadap kejahatan yang dianggap sangat serius seperti pembajakan dan terorisme (crimes against humanity). Selain mempertimbangkan asas-asas hukum diatas, pembuatan hukum cyber law juga membutuhkan keselarasan dengan hukum positif (ius contitutum) yang sudah ada sebelumnya antara lain : UU HAKI (paten, merek, hak cipta, desain industri), UU Perbankan, UU Penyiaran. KUHPdata & KUHAPer (Materiil & Formil), KUHPidana, UU perlindungan Konsumen, UU HAM, UU Kekuasaan kehakiman, UU Pasar Modal, UU telekomunikasi, UU Penyiaran, UU Persaingan Usaha, UU tindak pidana Pencucian Uang, UU Alternatif Penyelesaian Sengketa ADR, dll.

B. Pengertian Cyber Law

Cyber law adalah aspek hukum yang ruang lingkupnya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subyek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat mulai online dan memasuki dunia cyber atau maya. Istilah hukum cyber diartikan sebagai padanan kata dari Cyber Law, yang saat ini secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan TI. Istilah lain yang juga digunakan adalah Hukum TI (Law of Information Teknologi), Hukum Dunia Maya (Virtual World Law) dan Hukum Mayantara. Secara akademis, terminologi "cyber law" belum menjadi

terminologi yang umum. Terminologi lain untuk tujuan yang sama seperti *The law of the Internet*, *Law and the Information Superhighway*, *Information Technology Law*, *The Law of Information*, dll.

Tujuan Cyber Law

Cyber Law sangat dibutuhkan, kaitannya dengan upaya pencegahan tindak pidana, ataupun penanganan tindak pidana. Cyber law akan menjadi dasar hukum dalam proses penegakan hukum terhadap kejahatan-kejahatan dengan sarana elektronik dan komputer, termasuk kejahatan tindakan pencucian uang dan kejahatan tindakan terorisme.

Cyber law adalah sebuah bentuk kriminal yang mana menggunakan internet dan komputer sebagai alat atau cara untuk melakukan tindakan kriminal. Masalah yang berkaitan dengan kejahatan jenis ini misalnya hacking, pelanggaran hak cipta, pornografi anak, eksploitasi anak, carding dan masih banyak kejahatan dengan menggunakan internet. Juga termasuk kedalam pelanggaran terhadap privasi ketika informasi rahasia hilang atau di curi dan lain sebagainya.

Kejahatan komputer mencakup berbagai potensi kegiatan ilegal. Umumnya kejahatan ini dibagi menjadi dua kategori:

1. Kejahatan yang menjadikan jaringan komputer dan device secara langsung menjadi target
2. Kejahatan yang terfasilitasi jaringan komputer atau device dan target utamanya adalah jaringan komputer independen atau device.

C. Ruang Lingkup Cyber Law

Menurut Jonathan Rosenoer (Rosenoer, 1996) dalam bukunya menjelaskan bahwa ruang lingkup cyber law terdiri dari:

1. Hak Cipta (Copy Right)
 2. Hak Merk (Trade Mark)
 3. Pencemaran nama baik (Defamation)
 4. Fitnah, Penistaan, Penghinaan (Hate Speech)
 5. Serangan terhadap fasilitas komputer (Hacking, Viruses, Illegal Access)
 6. Pengaturan sumber daya internet seperti IP-Address, domain name
 7. Kenyamanan individu (Privacy)
 8. Prinsip kehati-hatian (Duty Care)
 9. Tindakan kriminal biasa menggunakan TI sebagai alat
 10. Isu prosedural seperti yuridiksi, pembuktian, penyelidikan dll
 11. Kontrak/transaksi elektronik dan tandatangan digital
 12. Pornografi
 13. Pencurian melalui internet
 14. Perlindungan konsumen
 15. Pemanfaatan internet dalam aktivitas keseharian seperti e-commerce, e-government, e-education, dll
- D. Pengaturan Cyber Crime dalam Undang-undang Interaksi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

UU ITE atau undang-undang nomor 11 tahun 2008 adalah UU yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum. UU ini memiliki yurisdiksi yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

Pemanfaatan Teknologi ITE dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;
2. mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
3. meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;
4. membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap Orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan
5. memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi. (Wikipedia, 2020)

Secara umum, materi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik dan pengaturan mengenai perbuatan yang dilarang. Yang pertama pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik dimaksudkan untuk mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat umumnya guna mendapatkan kepastian hukum dalam melakukan transaksi elektronik.

Beberapa materi yang diatur, antara lain:

1. pengakuan informasi/dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah (Pasal 5 & Pasal 6 UU ITE);
2. tanda tangan elektronik (Pasal 11 & Pasal 12 UU ITE);
3. penyelenggaraan sertifikasi elektronik (certification authority, Pasal 13 & Pasal 14 UU ITE); dan

4. penyelenggaraan sistem elektronik (Pasal 15 & Pasal 16 UU ITE)
5. perbuatan yang dilarang (cybercrimes). Beberapa cybercrimes yang diatur dalam UU ITE, antara lain:
 - a. konten ilegal, yang terdiri dari, antara lain: kesusilaan, perjudian, penghinaan/pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan (Pasal 27, Pasal 28, dan Pasal 29 UU ITE);
 - b. akses ilegal (Pasal 30);
 - c. intersepsi ilegal (Pasal 31);
 - d. gangguan terhadap data (data interference, Pasal 32 UU ITE);
 - e. gangguan terhadap sistem (system interference, Pasal 33 UU ITE);
 - f. penyalahgunaan alat dan perangkat (misuse of device, Pasal 34 UU ITE);(Wikipedia, 2020)

PERTEMUAN 6

ETIKA BERINTERNET

A. Perkembangan Dunia Internet

Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek lembaga ARPA yang mengembangkan jaringan yang dinamakan ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*), di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan *hardware* dan *software* komputer yang berbasis UNIX. Tujuan awal dibangunnya proyek itu adalah untuk keperluan militer. Pada saat itu Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*US Department of Defense*) membuat sistem jaringan komputer yang tersebar dengan menghubungkan komputer di daerah-daerah vital untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan. (Wikipedia, 2020)

Beberapa alasan mengapa internet memberikan dampak besar dalam segala aspek kehidupan:

1. Informasi di Internet dapat diakses 24 jam
2. Biaya relatif murah dan bahkan gratis
3. Kemudahan akses informasi dalam melakukan transaksi
4. Kemudahan membangun relasi dengan pelanggan
5. Materi dapat di up-date dengan mudah Pengguna internet telah merambah ke segala penjuru dunia.

Secara praktis Internet dapat membantu membangun masyarakat yang lebih kuat di seluruh dunia. Hal ini merupakan salah satu dampak positif terbesar ketika terkait dengan kesadaran dan persatuan seluruh masyarakat. Tetapi pada saat yang sama,

kekuatan internet disalahgunakan oleh berbagai macam kelompok, komunitas maupun perusahaan.

B. Pentingnya Etika di Dunia Maya

Perkembangan internet yang begitu pesat menuntut dibuatnya aturan-aturan atau etika beraktivitas didalamnya. Berikut ini adalah beberapa alasan pentingnya etika dalam dunia maya :

1. Pengguna internet berasal dari berbagai negara yang memiliki budaya, bahasa dan adat istiadat yang berbeda
2. Pengguna internet merupakan orang yang hidup dalam anonymous, yang
3. mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi
4. Berbagai fasilitas di internet memungkinkan seseorang untuk bertindak etis/ tidak etis
5. Harus diperhatikan bahwa pengguna internet akan selalu bertambah setiap saat yang memungkinkan masuknya 'penghuni' baru. Untuk itu mereka perlu diberi
6. petunjuk agar memahami budaya internet.

C. Contoh Etika Berinternet

Berikut salah satu contoh etika yang telah ditetapkan oleh IETF : Netiket One to One Communication adalah kondisi dimana komunikasi terjadi antar individu dalam sebuah dialog. Contoh komunikasi via email. Hal-hal yang dilarang :

1. Jangan terlalu banyak mengutip
2. Perlakukan email secara pribadi
3. Hati-hati dalam menggunakan huruf kapital
4. Jangan membicarakan orang lain
5. Jangan menggunakan CC (carbon copy)

6. Jangan gunakan format HTML

7. Jawablah secara masuk akal.

D. Tips Aman Berinternet

Guna memberikan proteksi akan informasi pribadi, maka berikut tips aman berinternet untuk melindungi perangkat kita terhadap berbagai macam ancaman dari para kriminal cyber. Sebagaimana telah dilansir dari Kemenkominfo. (Jurnal Apps, 2020).

1. Memasang dan memperbarui anti-virus dan anti-spyware
2. Memasang dan memperbarui firewall
3. Mengatur pembaruan sistem operasi secara otomatis
4. Menggunakan sistem informasi yang masih dilayani oleh vendor
5. Memperbarui peramban dan mengaktifkan fungsi keamanan di dalamnya
6. Menggunakan sandi yang sulit diretas dan menggantinya secara berkala
7. Mengatur kuasa akun (Account Privileges)
8. Mewaspadaai setiap tautan dan lampiran yang dikirimkan
9. Mematikan koneksi internet jika tidak digunakan
10. Membuat data cadangan secara berkala.

PERTEMUAN 7 & 8

REVIEW MATERI KESELURUHAN DAN UTS

Pertemuan 7, Mereview keseluruhan materi pembelajaran atau mengerjakan Latihan-Latihan dari Pertemuan 1 s.d Pertemuan 6 atau Mengadakan Quis.

Pertemuan 8, UTS.

PERTEMUAN 9

Ketentuan :

1. **Buatlah makalah dengan tema : Unauthorized Access to Computer System and Service**
2. **Tugas dikerjakan secara berkelompok maksimal 5 orang dalam dua bentuk yaitu:**
 - a. **Paper/makalah dalam format pdf**
 - b. **Blog/Web**
3. **Susunan Makalah sebagai berikut :**
 - Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah dari kejahatan komputer yang diangkat**
 - Bab II Landasan Teori Teori Cybercrime dan Cyberlaw yang sesuai dengan kejahatan yang diangkat**
 - Bab III Pembahasan /Analisa Kasus Motif, penyebab dan penanggulangannya**
 - Bab IV Penutup**
4. **Tuliskan Link Blog/Web dari materi tersebut pada cover makalah**
5. **Secara individu, mahasiswa wajib menyampaikan tugas projek melalui sistem elearning STMIK Nusa Mandiri. Penting : Bagi mahasiswa yang tidak login dan tidak meyampaikan tugas projek, maka mahasiswa tidak mendapatkan nilai projek.**
6. **Kriteria Penilaian :**
 - a. **Dapat menganalisa, menjelaskan, menyebutkan, melengkapi serta mengevaluasi mengenai Konten (sesuai tema) yang telah dibuat (50 %)**
 - b. **Akurat dan tepat dalam mengidentifikasi masalah (25 %)**
 - c. **Blog/web (25 %).**

PERTEMUAN 10

Ketentuan :

- 1. Buatlah makalah dengan tema : Illegal Contents**
- 2. Tugas dikerjakan secara berkelompok maksimal 5 orang dalam dua bentuk yaitu:**
 - a. Paper/makalah dalam format pdf**
 - b. Blog/Web**
- 3. Susunan Makalah sebagai berikut :**
 - Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah dari kejahatan komputer yang diangkat**
 - Bab II Landasan Teori Teori Cybercrime dan Cyberlaw yang sesuai dengan kejahatan yang diangkat**
 - Bab III Pembahasan /Analisa Kasus Motif, penyebab dan penanggulangannya**
 - Bab IV Penutup**
- 4. Tuliskan Link Blog/Web dari materi tersebut pada cover makalah**
- 5. Secara individu, mahasiswa wajib menyampaikan tugas proyek melalui sistem elearning STMIK Nusa Mandiri. Penting : Bagi mahasiswa yang tidak login dan tidak menyampaikan tugas proyek, maka mahasiswa tidak mendapatkan nilai proyek.**
- 6. Kriteria Penilaian :**
 - a. Dapat menganalisa, menjelaskan, menyebutkan, melengkapi serta mengevaluasi mengenai Konten (sesuai tema) yang telah dibuat (50 %)**
 - b. Akurat dan tepat dalam mengidentifikasi masalah (25 %).**
 - c. Blog/web (25 %).**

PERTEMUAN II

Ketentuan :

1. **Buatlah makalah dengan tema : Data Forgery**
2. **Tugas dikerjakan secara berkelompok maksimal 5 orang dalam dua bentuk yaitu:**
 - a. **Paper/makalah dalam format pdf**
 - b. **Blog/Web**
3. **Susunan Makalah sebagai berikut :**
 - Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah dari kejahatan komputer yang diangkat**
 - Bab II Landasan Teori Teori Cybercrime dan Cyberlaw yang sesuai dengan kejahatan yang diangkat**
 - Bab III Pembahasan /Analisa Kasus Motif, penyebab dan penanggulangannya**
 - Bab IV Penutup**
4. **Tuliskan Link Blog/Web dari materi tersebut pada cover makalah**
5. **Secara individu, mahasiswa wajib menyampaikan tugas proyek melalui sistem elearning STMIK Nusa Mandiri. Penting : Bagi mahasiswa yang tidak login dan tidak menyampaikan tugas proyek, maka mahasiswa tidak mendapatkan nilai proyek.**
6. **Kriteria Penilaian :**
 - a. **Dapat menganalisa, menjelaskan, menyebutkan, melengkapi serta mengevaluasi mengenai Konten (sesuai tema) yang telah dibuat (50 %)**
 - b. **Akurat dan tepat dalam mengidentifikasi masalah (25 %).**
 - c. **Blog/web (25 %)**

PERTEMUAN 12

Ketentuan :

- 1. Buatlah makalah dengan tema : Cyber Espionage**
- 2. Tugas dikerjakan secara berkelompok maksimal 5 orang dalam dua bentuk yaitu:**
 - a. Paper/makalah dalam format pdf**
 - b. Blog/Web**
- 3. Susunan Makalah sebagai berikut :**
 - Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah dari kejahatan komputer yang diangkat**
 - Bab II Landasan Teori Teori Cybercrime dan Cyberlaw yang sesuai dengan kejahatan yang diangkat**
 - Bab III Pembahasan /Analisa Kasus Motif, penyebab dan penanggulangannya**
 - Bab IV Penutup**
- 4. Tuliskan Link Blog/Web dari materi tersebut pada cover makalah**
- 5. Secara individu, mahasiswa wajib menyampaikan tugas proyek melalui sistem elearning STMIK Nusa Mandiri. Penting : Bagi mahasiswa yang tidak login dan tidak menyampaikan tugas proyek, maka mahasiswa tidak mendapatkan nilai proyek.**
- 6. Kriteria Penilaian :**
 - a. Dapat menganalisa, menjelaskan, menyebutkan, melengkapi serta mengevaluasi mengenai Konten (sesuai tema) yang telah dibuat (50 %)**
 - b. Akurat dan tepat dalam mengidentifikasi masalah (25 %).**
 - c. Blog/web (25 %)**

PERTEMUAN 13

Ketentuan :

- 1. Buatlah makalah dengan tema : Cyber Sabotage and Extortion**
- 2. Tugas dikerjakan secara berkelompok maksimal 5 orang dalam dua bentuk yaitu:**
 - a. Paper/makalah dalam format pdf**
 - b. Blog/Web**
- 3. Susunan Makalah sebagai berikut :**
 - Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah dari kejahatan komputer yang diangkat**
 - Bab II Landasan Teori Teori Cybercrime dan Cyberlaw yang sesuai dengan kejahatan yang diangkat**
 - Bab III Pembahasan /Analisa Kasus Motif, penyebab dan penanggulangannya**
 - Bab IV Penutup**
- 4. Tuliskan Link Blog/Web dari materi tersebut pada cover makalah**
- 5. Secara individu, mahasiswa wajib menyampaikan tugas proyek melalui sistem elearning STMIK Nusa Mandiri. Penting : Bagi mahasiswa yang tidak login dan tidak menyampaikan tugas proyek, maka mahasiswa tidak mendapatkan nilai proyek.**
- 6. Kriteria Penilaian :**
 - a. Dapat menganalisa, menjelaskan, menyebutkan, melengkapi serta mengevaluasi mengenai Konten (sesuai tema) yang telah dibuat (50 %)**
 - b. Akurat dan tepat dalam mengidentifikasi masalah (25 %).**
 - c. Blog/web (25 %).**

PERTEMUAN 14

Ketentuan :

1. **Buatlah makalah dengan tema : *Offense against Intellectual Property***
2. **Tugas dikerjakan secara berkelompok maksimal 5 orang dalam dua bentuk yaitu:**
 - a. **Paper/makalah dalam format pdf**
 - b. **Blog/Web**
3. **Susunan Makalah sebagai berikut :**
 - Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah dari kejahatan komputer yang diangkat**
 - Bab II Landasan Teori Teori Cybercrime dan Cyberlaw yang sesuai dengan kejahatan yang diangkat**
 - Bab III Pembahasan /Analisa Kasus Motif, penyebab dan penanggulangannya**
 - Bab IV Penutup**
4. **Tuliskan Link Blog/Web dari materi tersebut pada cover makalah**
5. **Secara individu, mahasiswa wajib menyampaikan tugas proyek melalui sistem elearning STMIK Nusa Mandiri. Penting : Bagi mahasiswa yang tidak login dan tidak menyampaikan tugas proyek, maka mahasiswa tidak mendapatkan nilai proyek.**
6. **Kriteria Penilaian :**
 - a. **Dapat menganalisa, menjelaskan, menyebutkan, melengkapi serta mengevaluasi mengenai Konten (sesuai tema) yang telah dibuat (50 %)**
 - b. **Akurat dan tepat dalam mengidentifikasi masalah (25 %).**
 - c. **Blog/web (25 %).**

PERTEMUAN 15

Ketentuan :

- 1. Buatlah makalah dengan tema : Infringements of Privacy**
- 2. Tugas dikerjakan secara berkelompok maksimal 5 orang dalam dua bentuk yaitu:**
 - a. Paper/makalah dalam format pdf**
 - b. Blog/Web**
- 3. Susunan Makalah sebagai berikut :**
 - Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah dari kejahatan komputer yang diangkat**
 - Bab II Landasan Teori Teori Cybercrime dan Cyberlaw yang sesuai dengan kejahatan yang diangkat**
 - Bab III Pembahasan /Analisa Kasus Motif, penyebab dan penanggulangannya**
 - Bab IV Penutup**
- 4. Tuliskan Link Blog/Web dari materi tersebut pada cover makalah**
- 5. Secara individu, mahasiswa wajib menyampaikan tugas proyek melalui sistem elearning STMIK Nusa Mandiri. Penting : Bagi mahasiswa yang tidak login dan tidak menyampaikan tugas proyek, maka mahasiswa tidak mendapatkan nilai proyek.**
- 6. Kriteria Penilaian :**
 - a. Dapat menganalisa, menjelaskan, menyebutkan, melengkapi serta mengevaluasi mengenai Konten (sesuai tema) yang telah dibuat (50 %)**
 - b. Akurat dan tepat dalam mengidentifikasi masalah (25 %).**
 - c. Blog/web (25 %).**

PERTEMUAN 16

UAS

DAFTAR PUSTAKA

- bagus, L. (2000). *kamus filsafat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Baqir, H. (2005). *Buku Saku Filsafat Islam*. Bandung: Mizan.
- Hamzah, A. (2013). *Aspek-Aspek Pidana di Bidang Komputer*. Jakart: Sinar Grafika.
- Jurnal Apps*. (2020, April 30). Diambil kembali dari <https://jurnalapps.co.id/10-tips-berinternet-dengan-aman-12157>
- Keraf, S. A. (2002). *Etika Lingkungan*. Jakarta: Buku Kompas.
- Purnawanto, B. (2007). *Manajemen SDM Berbasis Proses*. Jakarta: Grasindo.
- Rahayu, S. K. (2010). *Perpajakan Indonesia: Konsep dan Aspek Formal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rosenoer, J. (1996). *Cyber Law: The Law of Internet*. New York: Springer-Verlag.
- Salam, B. (2000). *Etika Individual*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Wikipedia*. (2020, April 30). Diambil kembali dari https://id.wikipedia.org/wiki/Undang-undang_Informasi_dan_Transaksi_Elektronik
- Wikipedia*. (2020, april 30). Diambil kembali dari https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet