

BAB XIII

ETIKA KOMPUTER

A. ETIKA

Di dalam Kamus besar bahasa Indonesia terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1998) mengartikan pengertian Etika dalam tiga Hal :

1. Ilmu tentang apa yang baik dan buruk tentang statu hak dan kewajiban moral.
2. Kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak.
3. Nilai mengenai benar dan salah yang dianut masyarakat.

Pelanggaran terhadap etika biasanya diberikan sanksi berupa :

- Sanksi Sosial
- Sanksi Hukum

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pelanggaran etika :

- Kebutuhan Individu
Korupsi → alasan ekonomi
- Tidak ada pedoman
Area “abu-abu”, sehingga tidak ada panduan
- Perilaku dan kebiasaan individu
Kebiasaan yang terakumulasi tak dikoreksi
- Lingkungan yang tidak etis
Pengaruh dari komunitas
- Perilaku orang yang ditiru
Efek primordialisme yang kebablasan

B. ETIKA KOMPUTER

Etika komputer adalah ilmu tentang bagaimana berperilaku terhadap penggunaan komputer.

Seiring dengan perkembangan komputer dan penggunaannya, etika komputer mulai muncul pada tahun 1940an dan terus dipelajari hingga sekarang. Saat ini etika komputer sudah mulai dimasukkan dalam mata pelajaran wajib di hampir semua perguruan tinggi yang memiliki jurusan komputer.

Masalah yang muncul adalah bagaimana teknologi komputer harus digunakan?. Etika komputer hadir untuk menjawab apa yang harus kita lakukan.

Isu-isu penting dalam etika komputer adalah :

- **Kejahatan Komputer**

Merupakan kejahatan yang timbul akibat penggunaan komputer secara ilegal (Andi Hamsah, 1998).

Misalnya : penyebaran virus, email spam, *carding*, dan lain-lain.
- **Cyber Ethics / Etika Internet**

Internet hadir untuk menjembatani seluruh komputer di seluruh dunia sehingga tidak ada lagi batasan jarak. Komunikasi antar user menjadi sangat lancar dan membuka peluang bagi banyak hal, misalnya bisnis, edukasi dan lain-lain.

Masalah yang muncul adalah user berasal dari berbagai belahan dunia dengan budaya yang berbeda. Perbedaan ini dapat menimbulkan perpecahan, oleh karena itu dibuat aturan dan prinsip yang disebut *Netiquette/Netiket* berdasarkan IETF (The Internet Engineering Task Force).
- **E-commerce**

Electronic Commerce merupakan model perdagangan secara elektronik yang biasanya dilakukan via internet. Ini memberi banyak kemudahan, misalnya konsumen tidak perlu jauh-jauh pergi melihat barangnya atau pada produsen yang dapat memasarkan barangnya tanpa harus bertemu dengan konsumen.

Akan tetapi kemudian muncul masalah seperti perhitungan pajak, perlindungan konsumen, pemalsuan tanda tangan digital, dan sebagainya. Indonesia sempat sangat bermasalah dengan hal ini sampai di-'*blacklist*' oleh salah satu situs e-commerce Amerika karna dianggap user Indonesia banyak melakukan tindakan ilegal.

- Pelanggaran HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual)

Software merupakan bentuk digital yang sangat mudah untuk digandakan. Disatu sisi memberi kemudahan dalam hal perbanyakan produksi tetapi disisi lain membuka peluang untuk pembajakan. Berbagai upaya dilakukan untuk mencegah dan menghambat pembajakan tetapi pembajakan tetap marak tanpa adanya kesadaran dari user.
- Tanggung jawab Profesi

Kode etik profesi muncul untuk memberi gambaran adanya tanggung jawab bagi pekerja di bidang komputer untuk menjalankan fungsi dan tugasnya secara profesional. Di Indonesia telah dibentuk IPKIN (Ikatan Profesi Komputer dan Informatika) sejak tahun 1974 yang merupakan organisasi profesi di bidang komputer.

C. HAKI DI INDONESIA

Ada beberapa hal yang mendorong terjadinya pelanggaran HAKI di Indonesia, antara lain :

- Produk yang intangible/tidak dapat diukur/dapat dibuat dalam format digital sangat banyak, misalnya : Musik, Film, Buku, Software.
- Pengandaan dari bentuk digital tidak merubah kualitas.
- Harga produk bajakan jauh lebih murah dan lebih mudah diperoleh.
- Kurangnya penegakan hukum dan kesadaran dibidang ini.

Di Indonesia telah dilakukan beberapa tindakan untuk melindungi HAKI, dan mengatasi masalah pembajakan, antara lain :

- Terbitnya Undang-undang tentang HAKI, yaitu UU No.6/1982 yang disempurnakan menjadi UU No. 12/1997 dan disempurnakan lagi menjadi UU No. 19/2002
- Adanya penertiban penjualan dan penggunaan software bajakan oleh pihak berwajib.
- Penggalakan penggunaan software *open source* yang bersifat gratis oleh pemerintah, salah satunya lewat IGOS (Indonesia Go to Open Source) dan dibentuknya kelompok-kelompok pengembang software open source.