Etika Profesi

**Oleh** : **Deasy Permatasari, S.Si., MT**

(Digunakan di lingkungan sendiri, sebagai buku ajar

mata kuliah Etika Profesi)

******

**Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer**

**Program Studi Manajemen Informatika**

**Universitas Komputer Indonesia**

* 1. **Silabus**

**Minggu Ke 1 : Pengenalan Matakuliah Etika Profesi**

**Minggu Ke 2 : Pengertian profesi dan profesiponal-profesionalisme**

**Minggu Ke 3 : Etika profesi dan kode etik profesi**

**Minggu Ke 4 : Standar kompetensi dan sertifikasi profesi**

**Minggu Ke 5 : Budaya kerja**

**Minggu Ke 6 : Faktor yang berperan dalam mengembangkan profesionalisme**

**Minggu Ke 7 : Profesi di bidang teknologi informatika**

**Minggu Ke 8 : UTS**

**Minggu Ke 9 : Kode etik di bidang IT**

**Minggu Ke 10 : Hak atas kekayaan intelektualitas (HAKI)**

**Minggu Ke 11 : Perlindungan hak konsumen dan etika hubungan produsen dengan konsumen**

**Minggu Ke 12 : Bisnis & etika**

**Minggu Ke 13 : Tantangan penerapan etika bisnis bidang teknologi informatika & industri kreatif**

**Minggu Ke 14 : Wawasan tugas & tanggung jawab dan Visi-Misi**

**Minggu Ke 15 : Cyber etis**

**Minggu ke 16 : UAS**

* 1. **Materi Perkuliahan**
		1. **Pertemuan Ketiga belas**

TANTANGAN PENERAPAN ETIKA BISNIS TEKNOLOGI INFORMATIKA
& INDUSTRI KREATIF

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

Tantangan inovasi dan perubahan yang cepat. Mengingat perubahan yang begitu cepat dalam bidang teknologi informasi, sering kali perubahan yang terjadi memberikan “tekanan” bagi masyarakat atau perusahaan untuk mengikuti perubahan tersebut. Tidak jarang perusahaan harus melakukan investasi dan menanarnkan modal untuk membeli peralatan peralatan baru demi mengikuti perubahan tersebut.

Tantangan pasar dan pemasaran di era globalisasi. Globalisasi menciptakan apa yang disebut lingkungan vertikal di mana setiap perusahaan diibaratkan sebagai pernain yang harus bertanding di atas tanah yang terus bergoyang. Tanah yang terus bergoyang, berarti pula sebuah ketidakpastian. Hal itu akan membuat pernanfaatan peluang usaha semakin sulit dan kemungkinan gagal dalarn berbisnis akan sernakin besar.

Tantangan pergaulan internasional. Sering tedadi bahwa perusahaan internasional mengambil tindakan yang tak dapat diterima secara lokal di suatu negara. Banyak pertanyaan mendasar bagi perusahaan multinasional, seperti kemungkinan masuknya nilai moral budayanya ke budaya masyarakat lain, atau kemungkinan terjadi esploitasi yang dilakukan perusahaan terhadap lubang lubang perundang undangan dalam sebuah negara demi kepentingan mereka.

Tantangan pengembangan sikap dan tanggung jawab pribadi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat, memberikan tantangan penegakan nilai nilai etika dan moral setiap individu guna mengendalikan kemajuan clan penerapan teknologi tersebut bagi kemanusian. Dunia etika adalah dunia filsafat, nilai, dan moral. Dunia bisnis adalah dunia keputusan dan tindakan. Etika bersifat abstrak clan berkenaan dengan persoalan baik dan buruk, sedangkan bisnis adalah konkret dan harus mewujudkan apa yang telah diputuskan.

Begitu juga perkembangan E-Commerce begitu pesat sehingga sampai saat ini belum ada definisi tungggal tentang system ini. Kesulitan menentukan definisi tersebut terjadi kerena hampir setiap saat muncul bentuk-bentuk baru dari E-Commerce, salah satu definisi e-commerce yang sering di gunakan adalah definisi dari Electronic Commerce Expert Group (ECEG) Australia sebagai berikut :
Electronic Commerce is broad concept the covers any commercial transaction that is effected via electronic means and would include such means as facsimile, telex, EDI, internet, and the telephone.
Perkembangan yang sangat pesat dari system perdagangan elektronik tersebut antara lain di sebabkan oleh :
1. Proses transaksi yang singkat
2. Menjangkau lebih banyak pelanggan
3. Mendorong kreativitas penyediaan jasa
4. Biaya operasional lebih meurah
5. Meningkatkan kepuasan pelangggan

Teknologi Informasi mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Karena TI ibarat pisau bermata dua, legal dan ilegal, baik dan buruk, maka mau tak mau berhubungan dengan etika.

Dalam era kini, informasi dipandang sebagai aset atau sumber yang setara dengan sumber-sumber lain dan juga mempunyai kekhususan persoalan dan pengelolaannya, sehingga diperlukan suatu manajemen khusus yaitu sistem manajemen informasi dengan pengelolanya yang khusus yaitu manajer informasi atau Chief Information Officer (CIO). Sebagai manajer jelas harus mengetahui etika manajemen. Aspek keuangan merupakan suatu aspek yang yang sangat sensitif, demikian juga dengan aspek informasi. Dengan demikian hak dan tanggung jawab manajer mengisyaratkan bahwa syarat manajer harus “beretika (bermoral) tinggi dan kuat”.

 Merupakan hal yang penting untuk mengetahui bahwa hal yang tidak etis belum tentu ilegal. Jadi, dalam kebanyakan situasi, seseorang atau organisasi yang dihadapkan pada keputusan etika tidak mempertimbangkan apakah melanggar hukum atau tidak.

Banyaknya aplikasi dan peningkatan penggunaan TI telah menimbulkan berbagai isu etika, yang dapat dikategorikan dalam empat jenis:

Isu privasi: rahasia pribadi yang sering disalahgunakan orang lain dengan memonitor e-mail, memeriksa komputer orang lain, memonitor perilaku kerja (kamera tersembunyi). Pengumpulan, penyimpanan, dan penyebaran informasi mengenai berbagai individu/pelanggan dan menjualnya kepada pihak lain untuk tujuan komersial. Privasi informasi adalah hak untuk menentukan kapan, dan sejauh mana informasi mengenai diri sendiri dapat dikomunikasikan kepada pihak lain. Hak ini berlaku untuk individu, kelompok, dan institusi.

Isu akurasi: autentikasi, kebenaran, dan akurasi informasi yang dikumpulkan serta diproses. Siapa yang bertanggung jawab atas berbagai kesalahan dalam informasi dan kompensasi apa yang seharusnya diberikan kepada pihak yang dirugikan?

Isu properti: kepemilikan dan nilai informasi (hak cipta intelektual). Hak cipta intelektual yang paling umum berkaitan dengan TI adalah perangkat lunak. Penggandaan/pembajakan perangkat lunak adalah pelanggaran hak cipta dan merupakan masalah besar bagi para vendor, termasuk juga karya intelektual lainnya seperti musik dan film.

Isu aksesibilitas: hak untuk mengakses infomasi dan pembayaran biaya untuk mengaksesnya. Hal ini juga menyangkut masalah keamanan sistem dan informasi.

Aplikasi Teknologi Informasi Dalam Bidang Bisnis

Kemajuan yang telah dicapai manusia dalam bidang Teknologi Informasi merupakan sesuatu yang patut kita syukuri karena dengan kemajuan tersebut akan memudahkan manusia dalam mengerjakan pekerjaan dan tugas yang harus dikerjakannya. Namun, tidak semua kemajuan yang telah dicapai tersebut membawa dampak positif. Diantara kemajuan yang telah dicapai tersebut ternyata dapat membawa dampak negatif bagi manusia. Dibawah ini akan dipaparkan dampak positif (keuntungan) dan negatif (kerugian) dari penggunaan Teknologi Informasi.
Keuntungan :

Kemajuan teknologi komunikasi yang cepat dapat mempermudah komunikasi antara suatu tempat dan tempat yang lain.

Semakin maraknya penggunaan Teknologi Informasi akan semakin membuka lapangan pekerjaan.

Bisnis yang berbasis Teknologi Informasi atau yang biasa disebut e-commerce dapat mempermudah transaksi-traansaksi bisnis suatu perusahaan atau perorangan

Informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah di akses untuk kepentingan pendidikan.

Kerugian :

Dengan pesatnya teknologi informasi baik di internet maupun media lainnya membuat peluang masuknya hal-hal yang berbau pornografi, pornoaksi, maupun kekerasan semakin mudah.

Dengan mudahnya melakukan transaksi di internet menyebabkan akan semakin memudahkan pula transaksi yang dilarang seperti transaksi barang selundupan atau transaksi narkoba.

Etika dalam Teknologi Informasi

Seperti yang kita ketahui perkembangan dunia IT berlangsung sangat cepat. Dengan pekembangan tersebut diharapkan akan dapat mempertahankan dan meningkatkan taraf hidup manusia. Banyak hal yang menggiurkan manusia untuk dapat sukses dalam bidang it tetapi tidak cukup dengan mengandalkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, manusia juga harus menghayati secara mendalam kode etik ilmu, teknologi dan kehidupan. Banyak ahli telah menemukan bahwa teknologi mengambil alih fungsi mental manusia, pada saat yang sama terjadi kerugian yang diakibatkan oleh hilangnya fungsi tersebut dari kerja mental manusia. Perubahan yang terjadi pada cara berfikir manusia sebagai akibat perkembangan teknologi sedikit banyak berpengaruh terhadap pelaksanaan dan cara pandang manusia terhadap etika dan norma dalam kehidupannya.

Masalah etika juga mendapat perhatian dalam pengembangan dan pemakaian sistem informasi. Masalah ini diidentifikasi oleh Richard Mason pada tahun 1986 (Zwass, 1998) yang mencakup privasi, akurasi, property, dan akses.

Privasi, menyangkut hak individu untuk mempertahankan informasi pribadi dari pengaksesan oleh orang lain yang memang tidak diberi ijin untuk melakukannya. Contoh isu mengenai privasi sehubungan diterapkannya sistem informasi adalah pada kasus seorang manajer pemasaran yang ingin mengamati email yang dimiliki bawahannya karena diperkirakan mereka lebih banyak berhubungan denganemail pribadi daripada email para pelanggan. Sekalipun manajer dengan kekuasaannya dapat melakukan hal itu, tetapi ia telah melanggar privasi bawahannya.

Akurasi, terhadap informasi merupakan factor yang harus dipenuhi oleh sebuah sistem informasi. Ketidakakurasian informasi dapat menimbulkan hal yang mengganggu, merugikan, dam bahkan membahayakan. Sebuah kasus akibat kesalahan penghapusan nomor keamanan social dialami oleh Edna Rismeller. Akibatnya, kartu asuransinya tidak bisa digunakan dan bahkan pemerintah menarik kembali cek pensiun sebesar $672 dari rekening banknya. Mengingat data dalam sistem informasi menjadi bahan dalam pengambilan keputusan, keakurasiannya benar-benar harus diperhatikan.

Properti, Perlindungan terhadap hak property yang sedang digalakkan saat ini yaitu dikenal dengan sebutan HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual). Kekayaan Intelektual diatur melalui 3 mekanisme yaitu hak cipta (copyright), paten, dan rahasia perdagangan (trade secret).

 Hak cipta adalah hak yang dijamin oleh kekuatan hokum yang melarang penduplikasian kekayaan intelektual tanpa seijin pemegangnya. Hak cipta biasa diberikan kepada pencipta buku, artikel, rancangan, ilustrasi, foto, film, musik, perangkat lunak, dan bahkan kepingan semi konduktor. Hak seperti ini mudah didapatkan dan diberikan kepada pemegangnya selama masih hidup penciptanya ditambah 70 tahun.

 Paten merupakan bentuk perlindungan terhadap kekayaan intelektual yang paling sulit didapat karena hanya akan diberikan pada penemuan-penemuan inovatif dan sangat berguna. Hukum paten memberikan perlindungan selama 20 tahun.

Rahasia Perdagangan. Hukum rahasia perdagangan melindungi kekayaan intelektual melalui lisensi atau kontrak. Pada lisensi perangkat lunak, seseorang yang menandatangani kontrak menyetujui untuk tidak menyalin perangkat lunak tersebut untuk diserhakan pada orang lain atau dijual.

Akses. Fokus dari masalah akses adalah pada penyediaan akses untuk semua kalangan. Teknologi informasi malah tidak menjadi halangan dalam melakukan pengaksesan terhadap informasi bagi kelompok orang tertentu, tetapi justru untuk mendukung pengaksesan untuk semua pihak.

Industri Kreatif

Industri yang unsur utamanya adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual.

Industri kreatif terdiri dari penyediaan produkk reatif langsung kepada pelanggan dan pendukung penciptaan nilai kreati fpada sektor lain yang secara tidak langsung berhubungan dengan pelanggan.

Produk kreatif mempunyai ciri-ciri: siklus hidup yang singkat, risiko tinggi, margin yang tinggi, keanekaragaman tinggi, persaingan tinggi, dan mudah ditiru.

Tantangan Industri  Kreatif

Relatif baru dan belum diakui sebagai penggerak roda pembangunan

Tidak ada data nilai ekonomi dan perkembangan industri kreatif.

Tidak ada kebijakan yang mendukung iklim kreatif: perijinan, investasi, dan perlindungan hak cipta.

Kegiatan kreatif masih terkotak-kotak dan belum ada kajian rantai nilai yang utuh mulai dari kegiatan kreasi, produksi, dan distribusi.

Pengembangan sumberdaya manusia di perguruan tinggi tidak memberdayakan industri kreatif.

Belum ada perumusan sistem karir yang unik untuk para pekerja kreatif.

Peluang kerja belum sepenuhnya bebas gender baik dalam proses rekrutmen, penggajian, promosi, dan pengakuan.

Tidak ada penanganan yang sistematik untuk meningkatkan peluang bisnis kreatif baik di kota-kota besar (seperti Bandung, Jakarta), dan kota-kota di luar negeri lainnya.



Kesimpulan

Industri kreatif adalah industri masa depan yang bertumpu pada daya kreasi manusia.

Beberapa negara sudah mengembangkan industri ini sejak tahun 1997.

Beberapa kota besar secara historis dan de fakto telah banyak melakukan kegiatan ekonomi yang termasuk dalam Industri Kreatif.

Penentu daya saing dan indikator daya saing memerlukan pemantapan dan studi lebih lanjut.

Arah kebijakan bertumpu pada: iklim yang kondusif, kemampuan penciptaan nilai kreatif, dan peningkatan permintaan.

Rencana strategis perlu diuji dan disosialisasikan melalui studi lebih lanjut dan seminar dengan berbagai asosiasi dan dinas terkait.



<http://mj100.ilearning.me/2014/07/18/pertemuan-12/>