

**Etika Teknologi Informasi
Dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi**



Nama : Indra Aditya Saputra
NBI : 1461800189

Kelas : Etika Teknologi Informasi (D)
Dosen Pengampu : Supangat, S.Kom., M.Kom.

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA | FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Etika, Moral, dan Hukum dalam Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Pengertian Etika dan Moral

Etika berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu “ethikos”, yang berarti “timbul dari kebiasaan”. Etika merupakan satu set kepercayaan, standar atau pemikiran yang mengisi suatu individu, kelompok, atau masyarakat. Etika dan moral sangat diperlukan dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Moral adalah tradisi kepercayaan mengenai perilaku benar atau salah. Moral menjadi institusi sosial dengan suatu sejarah dan daftar peraturan.

2. Aplikasi Etika dan Moral dalam Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

a. Hak cipta

Hak cipta secara internasional dilambangkan ©, yaitu hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu. Dengan memiliki hak cipta, maka pemilik dapat melindungi atau membatasi penggandaan secara tidak sah atas suatu ciptaannya.

b. Merek dagang

Istilah merek dagang muncul berdasarkan Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek. Merek adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa. Contoh: Kacang

c. Paten

Berdasarkan Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang No. 14 Tahun 2001 tentang Paten. Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya, atau suatu hak yang diberikan oleh pemerintah kepada pihak yang menemukan hal baru untuk melakukan

perbuatan, penjualan, atau pengawasan terhadap penemuannya selama waktu tertentu.

d. Desain produk industri

Berdasarkan pasal 1 ayat 1 Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang desain industri. Desain industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

e. Indikasi geografi

Berdasarkan pasal 56 ayat 1 Undang-Undang No. 15 Tahun 2001 tentang merek. Indikasi geografis dilindungi semua tanda yang menunjukkan daerah asal suatu barang yang karena faktor lingkungan geografis termasuk faktor alam, faktor manusia, atau kombinasi dari kedua faktor tersebut, memberikan ciri dan kualitas tertentu pada barang yang dihasilkan.

f. Perlindungan informasi yang dirahasiakan

Menurut pasal 1 ayat 1 Undang-Undang No. 30 Tahun 2000 tentang rahasia dagang. Rahasia dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik Rahasia Dagang.

B. Menerapkan Kesehatan dan Keselamatan Kerja

1. Memasang Komputer secara Aman

Pada saat pemasangan komputer, Anda harus hati-hati agar terhindar dari bahaya. Uraian berikut adalah langkah-langkah umum yang perlu diperhatikan pada saat pemasangan perangkat komputer. Pastikan permukaan kabel tidak ada yang terkelupas. Chasing perlu diperiksa dengan tespen, jika terdapat aliran listrik, maka perlu pembenahan pada arde jaringan listrik. Pastikan juga layar monitor masih dapat bekerja dengan baik

2. Menggunakan Komputer dengan Posisi yang Benar

a. Mengatur posisitubuh

Agar produktivitas dan efektivitas kerja dapat maksimal, posisi tubuh harus nyaman. Perubahan posisi tubuh sangat berpengaruh dan bermanfaat bagi tulang punggung, otot, persendian, dan sistem peredaran darah.

1) Posisi kepala dan leher

Pada saat bekerja dengan komputer, posisi kepala dan leher harus tegak dengan wajah menghadap langsung ke layar monitor. Leher tidak boleh membungkuk atau mengaduh, karena dapat menyebabkan sakit pada leher

2) Posisi kaki

Posisi kaki yang baik harus menapak ke lantai dengan kuat dan nyaman. Sediakan ruangan yang cukup untuk kaki agar dapat bergerak dengan bebas di bawah meja kerja. Setelah beberapa saat bekerja, luruskan kaki agar peredaran darah kembali lancar. Jika perlu berjalan-jalanlah sebentar.

3) Posisi punggung

Posisi punggung yang baik saat menggunakan komputer adalah posisi punggung yang tegak, tidak miring ke kiri atau ke kanan, tidak membungkuk dan tidak bersandar terlalu miring ke belakang.

4) Posisi pundak dan siku

Ketika sedang berada di depan komputer, posisi pundak dan siku harus benar-benar rileks jangan dipaksakan jika kurang enak dan nyaman.

5) Posisi tangan

Salah satu keluhan bagi sebagian user komputer adalah rasa nyeri pada jari. Agar terhindar dari adanya sindrom tersebut, posisikan tangan sesuai dengan kenyamanan sendiri.

6) Kesehatan mata

Lindungi dan sayangilah mata Anda ketika bekerja menggunakan komputer, sebab mata adalah organ yang sangat vital. Gunakan meja yang dirancang khusus untuk penempatan komputer dan monitornya. Aturilah jarak pandang dengan layar monitor untuk menjaga agar tidak terjadi gangguan pada mata dan sebaiknya ditambahkan kaca peredam (screen filter) sebab monitor memiliki intensitas cahaya yang cukup tinggi.

b. Mengatur tata letak computer

1) Posisi monitor

Pengaturan monitor yang baik akan membantu mengurangi ketegangan mata dan otot. 2) Keyboard dan mouse

Letakkan keyboard tepat di tengah-tengah Anda, sedangkan mouse diletakkan di samping kanan keyboard.

3. Keselamatan Kerja dari Perangkat Teknologi Informasi

- Kejutan listrik
- Kebakaran
- Resiko mekanis
- Resiko radiasi

4. Kesselamatan Kerja Yang Berkaitan dengan Ruang Kerja

Oleh karena itu, ruang komputer juga perlu mendapatkan perhatian. Berikut adalah hal-hal yang harus diperhatikan.

a. Ukuran ruang komputer disesuaikan dengan jumlah komputer.

b. Jarak antarmeja komputer hendaknya disesuaikan yang satu dengan yang lain
 \pm

1,5 meter ke arah depan-belakang dan \pm 1 meter ke arah samping.

c. Pemasangan instalasi listrik tertanam rapi ke lantai dinding.

d. Sedapat mungkin ruangan selalu bersih bebas debu. Jangan sampai partikel debu

masuk ke dalam komputer khususnya menempel pada chip processor, makin tebal partikel debu makin banyak efek panas tanahhan yang akan diderita processor, akibatnya processor akan terbakar.

e. Perlu adanya pendingin ruang (AC) atau minimal kipas angin

C. Undang-Undang Hak Cipta

Dasar Hukum Hak Cipta yang berlaku di Indonesia adalah sebagai berikut.

a. Nasional

1) UU No. 19/2002 tentang hakcipta

2) Peraturan Menteri Kehakiman RI No. M.01-HC.03.01 tahun 1987 tentang pendaftaran ciptaan.

3) PP No. 19 tahun 2007 tentang perubahan atas PP No. 75/2005 tentang jenis dan tarif atas jenis PNBPN yang berlaku pada Depkumham.

b. Internasional

- 1) Convention establishing the WTO (TRIPs) dengan UU No. 07/1994.
- 2) Berne Convention dengan Kepres No. 19/1997.

1. Pelaksanaan Hak Cipta

Bisa jadi orang yang memegang hak cipta bukan yang menciptakan suatu karya, tetapi merupakan orang yang mempekerjakan pencipta dan bukan pencipta itu sendiri bila ciptaan tersebut dimuat kaitannya dengan hubungan kerja. Prinsip ini umum berlaku misalnya dalam hukum Inggris dan di Indonesia (UU 19/2002 pasal 8). Dalam undang-undang di Indonesia, penerapan prinsip ini berbeda antara lembaga pemerintah dengan swasta. Selanjutnya, UU No. 19 Tahun 2002 Pasal 8 menyatakan sebagai berikut.

- 1) Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, pemegang hak cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinasny ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara dua pihak dengan tidak mengurangi hak pencipta apabila penggunaan ciptaan itu diperluas sampai ke luar hubungan dinas.
- 2) Ketentuan yang dimaksud ayat (1) berlaku pula bagi ciptaan yang dibuat pihak lain berdasar pesanan yang dilakukan dalam hubungan dinas.
- 3) Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak.

Untuk itu, marilah kita kaitkan hak cipta (licenci) tersebut dengan pembuatan software.

- Hak cipta program computer
- Lisensi perangkat lunak
- Pendaftaran hak cipta
- Tindak pidana hak cipta
- Sanksi pelanggaran undang-undang hakcipta
- Masa berlakunya hak cipta
- Perkecualian hak cipta
- Software alternative

DAFTAR PUSATAKA

<https://studylibid.com/doc/327103/etika-moral-dan-hukum-dalam-penggunaan-teknologi-informasi>

Google scholar

http://repository.untag-sby.ac.id/6984/1/TUGAS%201%20TECHNO_FEBRIANA%20INDAH%20RS_1151700001.pdf