

# MAKALAH

“Etika Profesional Dibidang Teknologi Informasi”



Disusun Oleh :

Nama : Mochamad Choirul Mustofa  
NBI : 1461900056  
Kelas : D  
Matkul : Etika Teknologi Informasi  
Dosen : Supangat, S.Kom., M.Kom.

**FAKULTAS TEKNIK**

**PRODI INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2021**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat taufik dan hidayahnya, kami dapat menyusun makalah ini.

Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan makalah ini terutama kepada Bapak Supangat, S.Kom., M.Kom., selaku dosen mata kuliah Etika Teknologi Informasi.

Dengan segala hormat saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan makalah ini.

mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, adapun makalah kami ini berjudul **“Etika Profesional Dibidang Teknologi Informasi”**

Mojokerto, 29 April 2021

Penyusun

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan .....	1
1.3 Metode Penulisan .....	1
1.4 Perumusan Masalah .....	2
1.5 Ruang Lingkup Masalah .....	2
BAB II PEMBAHASAN .....	3
2.1 Etika Profesional Dibidang Teknologi Informasi .....	3
2.2 Pedoman Tambahan Profesional TI .....	9
2.3 Bagaimana Menghadapi Masalah Terkait Dengan Etika ..	10
2.4 Cyberlaw .....	11
BAB III PENUTUP .....	19
3.1 Kesimpulan .....	19
DAFTAR PUSTAKA	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini memang berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia dan seolah menjadi kebutuhan bagi manusia, namun secara tidak langsung telah merubah nilai-nilai moral masyarakat karena maraknya penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi. Internet misalnya yang saat ini sering disalahgunakan seperti banyaknya kejahatan cyber yang terjadi, berbagai pembajakan dan kasus – kasus lainnya.

Oleh karena itu sebagai seseorang yang nantinya akan berkecimpung dalam dunia Teknologi Informasi diperlukan adanya pendidikan etika sebagai profesional TI agar dapat memiliki kesadaran diri untuk menggunakan dan memanfaatkannya secara positif.

### **1.2. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan makalah ini adalah :

1. Mengetahui akan pentingnya etika dalam penggunaan teknologi (komputer) dan etika sebagai seorang profesional dibidang Teknik Informatika.
2. Menerapkan nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun tujuan penulisan makalah ini yaitu untuk Memenuhi tugas mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi.

### **1.3. Metode Penulisan**

Metode penulisan yang dilakukan dalam penulisan makalah ini adalah dengan metode penulisan studi pustaka.

### **1.4. Perumusan Masalah**

Dalam penulisan makalah ini identifikasi masalahnya adalah tentang Etika seorang profesional Teknik Informatika dan Cyberlaw.

Adapun rumusn masalah terhadap identifikasi masalahh diatas adalah :

- a. Apa pengertian seorang profesional dibidang Teknik Informatika?
- b. Bagaimana menghadapi masalah terkait denga etika seorang profesional TI ?
- c. Apa yang dimaksud dengan Cyberlaw dan sebutkan teori teori tentang dunia Cyber?

### **1.5. Ruang Lingkup Masalah**

1. Pada makalah ini hanya akan membahas tentang apa itu etika profesional komputer, pedoman – pedoman profesional TI dan bagaimana menghadapi masalah terkait etika profesional TI.
2. Apa itu Cyberlaw dan Teori – teori dalam dunia Cyber.

## **BAB II PEMBAHASAN**

## **2.1 Etika Profesional Dibidang Teknologi Informasi**

### **A. Pengertian Etika**

Kata etika berasal dari bahasa Yunani dari kata *ethos* yang berarti kebiasaan atau sifat sedangkan yang kedua dari kata *ethos*, yang artinya peasant batin atau kecenderungan batin yang mendorong manusia dalam perilakunya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia etika dijelaskan dengan membedakan tiga arti sebagai berikut :

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

Atau etika merupakan refleksi atau apa yang disebut dengan *self kontrol*, karena segala sesuatunya dibuat dan diterapkan dari dan untuk kepentingan kelompok sosial (profesi) itu sendiri.

### **B. Pengertian Profesi dan Profesional**

Profesi adalah pekerjaan yang dilakukan berkaitan dengan keahlian khusus dalam bidang pekerjaannya.

Profesional adalah orang yang mempunyai atau menjalankan profesi dan hidup dari pekerjaan itu dengan mengandalkan suatu keahlian yang tinggi. Setiap profesional berpegang pada nilai moral yang mengarahkan dan mendasari perbuatan luhur. Dalam melaksanakan tugas profesinya, para profesional harus bertindak objektif, artinya bebas dari rasa malu, sentimen, benci, sikap malas dan enggan bertindak.

Seorang profesional dituntut memiliki :

1. Pengetahuan
2. Penerapan keahlian
3. Tanggung jawab sosial
4. Pengendalian diri
5. Etika bermasyarakat sesuai dengan profesinya.

### **C. Profesi di Bidang Teknik Informatika**

Secara umum, pekerjaan di bidang TI terbagi dalam 4 kelompok, yakni:

1. Mereka yang bergelut di dunia perangkat lunak (*software*), baik mereka yang merancang sistem operasi *database* maupun sistem aplikasi. Pada kelompok ini terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti:
  - *Analysis System*, bertugas menganalisa sistem yang hendak diimplementasikan, mulai dari analisa proses dan alur sistem, kelebihan dan kekurangannya, studi kelayakan dan desain sistem yang akan dikembangkan, dan lainnya.
  - *Programmer*, bertugas mengimplementasikan rancangan sistem analis, yaitu membuat program (baik aplikasi maupun sistem operasi).
  - *Web Designer*, bertugas melakukan perencanaan, termasuk studi kelayakan, analisis dan desain suatu proyek pembuatan aplikasi berbasis web.
  - *Web Programmer*, bertugas mengimplementasikan rancangan web designer, yaitu membuat program berbasis web sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya.
2. Mereka yang bergelut di bidang perangkat keras (*hardware*). Pada lingkungan ini terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti :
  - *Technical engineer*, bertugas dalam bidang teknik, baik dalam pemeliharaan maupun dalam perbaikan perangkat komputer.
  - *Networking engineer*, bertugas dalam bidang teknis jaringan komputer dari *maintenances* sampai pada *troubleshootingnya*.
3. Mereka yang berkecimpung dalam operasional sistem informasi. Pada lingkungan ini terdapat pekerjaan-pekerjaan seperti :
  - *Operator Electronic Data Processing (EDP)*, bertugas mengoperasikan program atau aplikasi yang berhubungan dengan EDP dalam sebuah perusahaan atau organisasi.
  - *System administrator*, *menghandle* administrasi dalam sebuah sistem, melakukan pemeliharaan sistem, memiliki kewenangan mengatur hak akses terhadap sistem, serta hal-hal yang berhubungan dengan pengaturan operasional dalam sebuah sistem.

- *Management Information System (MIS) Director*, memiliki wewenang paling tinggi dalam sebuah sistem informasi, melakukan manajemen terhadap sistem tersebut secara keseluruhan baik perangkat keras, perangkat lunak maupun sumber daya manusianya.
- Dan lainnya seperti mereka yang berkecimpung di pengembangan bisnis teknologi informasi. Pada bagian ini, tugasnya diidentifikasi dalam pengelompokan kerja di berbagai sektor industri teknologi informasi

#### **D. Etika Komputer**

Etika komputer adalah seperangkat asas atau nilai yang berkenaan dengan penggunaan komputer. 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.

#### **E. Sejarah dan Perkembangan Etika Komputer**

Komputer ditemukan oleh Howard Aiken pada tahun 1947. Penemuan komputer pada tahun 1947 ini menjadi tonggak lahirnya etika komputer yang kemudian berkembang hingga menjadi sebuah disiplin ilmu baru di bidang teknologi.

- Generasi I (Era 1940-an)

Terdapat 2 peristiwa penting pada tahun 1940-an yaitu Perang Dunia II dan lahirnya teknologi komputer. Selama Perang Dunia II, Profesor Norbert Wiener mengembangkan sebuah meriam antipesawat yang mampu melumpuhkan setiap pesawat tempur yang melintas di sekitarnya. Pengembangan senjata tersebut memicu Wiener untuk memperhatikan aspek lain selain kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu etika. Dalam penelitiannya, Wiener meramalkan terjadinya revolusi sosial dari perkembangan teknologi informasi yang dituangkan dalam sebuah buku berjudul *Cybernetics: Control and Communication in the Animal and Machine*. Penelitian Wiener masih terus berlanjut hingga tahun 1950-an. Meskipun Wiener tidak pernah menggunakan istilah etika komputer dalam setiap bukunya, konsep pemikirannya telah menghasilkan fondasi yang kuat dalam perkembangan etika komputer di masa mendatang.



- Generasi II (Era 1960-an)

Meningkatnya jumlah penggunaan komputer pada era tersebut membuat Donn Parker dari *SRI International Menlo Park California* melakukan berbagai penelitian terhadap penggunaan komputer secara ilegal. Menurut Parker, kejahatan komputer terjadi karena kebanyakan orang mengabaikan etika dalam penggunaan komputer. Pemikiran Parker menjadi pelopor kode etik profesi di bidang komputer (Kode Etik Profesional).

- Generasi III (Era 1970-an)

Kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* memicu perkembangan program-program komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi secara langsung dengan komputer, salah satunya adalah ELIZA. Program psikoterapi Rogerian ini diciptakan oleh Joseph Weizenbaum dan mengundang banyak kontroversi karena Weizenbaum telah melakukan komputerisasi psikoterapi dalam bidang kedokteran. Istilah etika komputer kemudian digunakan oleh Walter Maner untuk menanggapi permasalahan yang ditimbulkan oleh pemakaian komputer pada waktu itu. Era ini terus berlanjut hingga tahun 1980-an dan menjadi masa kejayaan etika komputer, khususnya setelah penerbitan buku teks pertama mengenai etika komputer yang ditulis oleh Deborah Johnson dengan judul *Computer Ethics*.

- Generasi IV (Era 1990-an)

Penelitian dan pelatihan etika komputer berkembang pesat mulai tahun 1990 hingga saat ini. Berbagai konferensi, riset, jurnal, artikel dan buku mengenai etika komputer terus berkembang sehingga masyarakat dunia menyadari pentingnya etika dalam penggunaan komputer. Etika komputer juga menjadi dasar lahirnya peraturan atau undang-undang mengenai kejahatan komputer.

#### **F. Etika Profesional Komputer**

Dari penjelasan di atas maka etika profesional komputer adalah seperangkat asas atau nilai yang berkenaan dengan profesi seseorang dibidang komputer.

Secara umum perilaku etis yang diharapkan dari para profesional komputer

:

- Jujur dan adil

- Memegang kerahasiaan
- Memelihara kompetensi profesi
- Memahami hukum yang terkait
- Menghargai dan melindungi kerahasiaan pribadi
- Menghindari merugikan pihak lain
- Menghargai hak milik

Berbagai contoh kode etik profesi komputer :

- IEEE-CS/ACM (Software Engineering Code of Ethics and Professional Practice) (<http://www.acm.org/about/se-code>).
  - ACM Code of Ethics and Professional Conduct (<http://www.acm.org/about/code-of-ethics>).
  - British Computer Society Code of Conduct and Code of Good Practice (<http://www.bcs.org/upload/pdf/conduct.pdf> dan <http://www.bcs.org/upload/pdf/cop.pdf>)
  - IEEE-CS/ACM Code of Ethics and Professional Practice
- Dikembangkan berdasarkan 8 prinsip :

- Kepentingan umum
- Klien dan atasan
- Produk
- Keputusan
- Manajemen
- Profesi
- Rekan sejawat
- Diri sendiri

### **G. Isu – isu Pokok Etika Komputer**

- Kejahatan Komputer

Kejahatan komputer atau *computer crime* adalah kejahatan yang ditimbulkan karena penggunaan komputer secara ilegal. Kejahatan komputer terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi komputer saat ini. Beberapa jenis kejahatan komputer meliputi *Denial of Services* (melumpuhkan layanan sebuah

sistem komputer), penyebaran virus, *spam*, *carding* (pencurian melalui internet) dan lain-lain.

- Netiket

Internet merupakan aspek penting dalam perkembangan teknologi komputer. Internet merupakan sebuah jaringan yang menghubungkan komputer di dunia sehingga komputer dapat mengakses satu sama lain. Internet menjadi peluang baru dalam perkembangan bisnis, pendidikan, kesehatan, layanan pemerintah dan bidang-bidang lainnya. Melalui internet, interaksi manusia dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka. Tingginya tingkat pemakaian internet di dunia melahirkan sebuah aturan baru di bidang internet yaitu netiket. Netiket merupakan sebuah 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 pengoperasian internet.

- *E-commerce*

Berkembangnya penggunaan internet di dunia berpengaruh terhadap kondisi ekonomi dan perdagangan negara. Melalui internet, transaksi perdagangan dapat dilakukan dengan cepat dan efisien. Akan tetapi, perdagangan melalui internet atau yang lebih dikenal dengan *e-commerce* ini menghasilkan permasalahan baru seperti perlindungan konsumen, permasalahan kontrak transaksi, masalah pajak dan kasus-kasus pemalsuan tanda tangan digital. Untuk menangani permasalahan tersebut, para penjual dan pembeli menggunakan *Uncitral Model Law on Electronic Commerce* 1996 sebagai acuan dalam melakukan transaksi lewat internet.

- Pelanggaran HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual)

Berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh internet menyebabkan terjadinya pelanggaran HAKI seperti pembajakan program komputer, penjualan program ilegal dan pengunduhan ilegal.

- Tanggung Jawab Profesi

Berkembangnya teknologi komputer telah membuka lapangan kerja baru seperti *programmer*, teknisi mesin komputer, desainer grafis dan lain-lain. Para pekerja memiliki interaksi yang sangat tinggi dengan komputer sehingga diperlukan pemahaman mendalam mengenai etika komputer dan tanggung jawab profesi yang berlaku.

#### **H. Undang Undang yang mengatur tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia**

1. 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.
2. UU ITE (Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik) yang sudah disahkan dengan nomor 11 tahun 2008 yang didalamnya mengatur tentang :
  1. Pornografi di Internet
  2. Transaksi di Internet
  3. Etika pengguna Internet

#### **2.2 PEDOMAN TAMBAHAN PROFESIONAL TI**

- Pahami apa itu keberhasilan  
Pengembang (terutama) dan pengguna sistem komputer harus melihat keberhasilan sebagai sesuatu yang melampaui sekedar penulisan kode program.
- Kembangkan untuk pengguna  
Untuk menghasilkan sistem yang berguna dan aman, pengguna harus dilibatkan dalam tahap-tahap pengembangan sistem.
- Rencanakan dan jadwalkan secara seksama  
Memperhatikan ketelitian, lakukan dengan seksama dan hati-hati sewaktu membuat perencanaan dan penjadwalan proyek serta sewaktu membuat penawaran.

- Mengkaji penggunaan kembali perangkat lunak  
Jangan mengasumsikan bahwa perangkat lunak yang sudah ada aman dan dapat digunakan kembali.
- Melindungi  
Perlu jaminan yang meyakinkan akan keamanan sistem.
- Jujur  
Jujur dan terbuka mengenai kemampuan, keamanan, dan keterbatasan dari perangkat lunak.

### **2.3 BAGAIMANA MENGHADAPI MASALAH TERKAIT DENGAN ETIKA**

Bagaimana Menghadapi Masalah Profesional yang terkait Etika?

1. Brainstorming (sebuah alat bantu yang digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap anggota tim yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis)
  - Daftarkan risiko, isu, masalah, dan akibat yang ada
  - Daftarkan pihak-pihak yang terlibat
  - Daftarkan tindakan/perbuatan yang mungkin
2. Analisis
  - Identifikasi tanggung jawab dari pembuat keputusan
  - Identifikasi hak-hak dari pihak-pihak yang terlibat
  - Pertimbangkan dampak dari pilihan-pilihan tindakan terhadap pihak-pihak tersebut.
  - Temukan pedoman dalam kode etik profesi anda (jika ada). Kategorikan tiap pilihan tindakan sebagai “wajib secara etis”, “dilarang secara etis”, atau “dapat diterima secara etis”
  - Pertimbangkan manfaat dari tiap pilihan tindakan, dan pilihlah salah satu.

### **2.4 CYBERLAW**

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, dan sebagainya

Di Indonesia sendiri tampaknya belum ada satu istilah yang disepakati. Dimana istilah yang dimaksudkan sebagai terjemahan dari "cyber law", misalnya, Hukum Sistem Informasi, Hukum Informasi, dan Hukum Telematika (Telekomunikasi dan Informatika). Secara yuridis, *cyber law* tidak sama lagi dengan ukuran dan kualifikasi hukum tradisional. Kegiatan cyber meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Kegiatan cyber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata.

#### **A. Tujuan Cyber Law**

Cyberlaw 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 pencucian uang dan kejahatan terorisme.

#### **B. Ruang Lingkup Cyber Law**

Pembahasan mengenai ruang lingkup "cyber law" dimaksudkan sebagai inventarisasi atas persoalan-persoalan atau aspek-aspek hukum yang diperkirakan berkaitan dengan pemanfaatan Internet. Secara garis besar ruang lingkup "cyber law" ini berkaitan dengan persoalan-persoalan atau aspek hukum dari:

- E-Commerce,
- Trademark/Domain Names,
- Privacy and Security on the Internet,

- Copyright,
- Defamation,
- Content Regulation,
- Dispute Settlement, dan sebagainya.

### C. Topik-topik Cyber Law

Secara garis besar ada lima topic dari cyberlaw di setiap negara yaitu :

- *Information security*, menyangkut masalah keotentikan pengirim atau penerima dan integritas dari pesan yang mengalir melalui internet. Dalam hal ini diatur masalah kerahasiaan dan keabsahan tanda tangan elektronik.
- *On-line transaction*, meliputi penawaran, jual-beli, pembayaran sampai pengiriman barang melalui internet.
- *Right in electronic information*, soal hak cipta dan hak-hak yang muncul bagi pengguna maupun penyedia content.
- *Regulation information content*, sejauh mana perangkat hukum mengatur content yang dialirkan melalui internet.
- *Regulation on-line contact*, tata karma dalam berkomunikasi dan berbisnis melalui internet termasuk perpajakan, retribusi eksport-import, kriminalitas dan yurisdiksi hukum.

### D. Komponen-komponen Cyberlaw

- Pertama, tentang yurisdiksi hukum dan aspek-aspek terkait; komponen ini menganalisa dan menentukan keberlakuan hukum yang berlaku dan diterapkan di dalam dunia maya itu;
- Kedua, tentang landasan penggunaan internet sebagai sarana untuk melakukan kebebasan berpendapat yang berhubungan dengan tanggung jawab pihak yang menyampaikan, aspek *accountability*, tanggung jawab dalam memberikan jasa online dan penyedia jasa internet (*internet provider*), serta tanggung jawab hukum bagi penyedia jasa pendidikan melalui jaringan internet;

- Ketiga, tentang aspek hak milik intelektual dimana adanya aspek tentang patent, merek dagang rahasia yang diterapkan serta berlaku di dalam dunia cyber;
- Keempat, tentang aspek kerahasiaan yang dijamin oleh ketentuan hukum yang berlaku di masing-masing yurisdiksi negara asal dari pihak yang mempergunakan atau memanfaatkan dunia maya sebagai bagian dari sistem atau mekanisme jasa yang mereka lakukan;
- Kelima, tentang aspek hukum yang menjamin keamanan dari setiap pengguna internet;
- Keenam, tentang ketentuan hukum yang memformulasikan aspek kepemilikan dalam internet sebagai bagian dari nilai investasi yang dapat dihitung sesuai dengan prinsip-prinsip keuangan atau akuntansi;
- Ketujuh, tentang aspek hukum yang memberikan legalisasi atas internet sebagai bagian dari perdagangan atau bisnis usaha.

#### **E. Asas-asas Cyber Law**

Dalam kaitannya dengan penentuan hukum yang berlaku dikenal beberapa asas yang biasa digunakan, yaitu :

- o *Subjective territoriality*, yang menekankan bahwa keberlakuan hukum ditentukan berdasarkan tempat perbuatan dilakukan dan penyelesaian tindak pidananya dilakukan di negara lain.
- o *Objective territoriality*, yang menyatakan bahwa hukum yang berlaku adalah hukum dimana akibat utama perbuatan itu terjadi dan memberikan dampak yang sangat merugikan bagi negara yang bersangkutan.
- o *nationality* yang menentukan bahwa negara mempunyai yurisdiksi untuk menentukan hukum berdasarkan kewarganegaraan pelaku.
- o *passive nationality* yang menekankan yurisdiksi berdasarkan kewarganegaraan korban.
- o *protective principle* yang menyatakan berlakunya hukum didasarkan atas keinginan negara untuk melindungi kepentingan negara



dari kejahatan yang dilakukan di luar wilayahnya, yang umumnya digunakan apabila korban adalah negara atau pemerintah,

- Universality. Asas ini selayaknya memperoleh perhatian khusus terkait dengan penanganan hukum kasus-kasus cyber. Asas ini disebut juga sebagai “*universal interest jurisdiction*”. Pada mulanya asas ini menentukan bahwa setiap negara berhak untuk menangkap dan menghukum para pelaku pembajakan. Asas ini kemudian diperluas sehingga mencakup pula kejahatan terhadap kemanusiaan (*crimes against humanity*)
- Karena itu, untuk ruang cyber dibutuhkan suatu hukum baru yang menggunakan pendekatan yang berbeda dengan hukum yang dibuat berdasarkan batas-batas wilayah. Ruang cyber dapat diibaratkan sebagai suatu tempat yang hanya dibatasi oleh screens and passwords. Secara radikal, ruang cyber telah mengubah hubungan antara legally significant (online) phenomena and physical location.

#### **F. Perkembangan Cyber Law**

Perkembangan Cyber Law di Indonesia sendiri belum bisa dikatakan maju. Hal ini diakibatkan oleh belum meratanya pengguna internet di seluruh Indonesia. Berbeda dengan Amerika Serikat yang menggunakan telah internet untuk memfasilitasi seluruh aspek kehidupan mereka. Oleh karena itu, perkembangan hukum dunia maya di Amerika Serikat pun sudah sangat maju. Landasan fundamental di dalam aspek yuridis yang mengatur lalu lintas internet sebagai hukum khusus, di mana terdapat komponen utama yang meng-cover persoalan yang ada di dalam dunai maya tersebut, yaitu :

1. Yurisdiksi hukum dan aspek-aspek terkait. Komponen ini menganalisa dan menentukan keberlakuan hukum yang berlaku dan diterapkan di dalam dunia maya itu.
2. Landasan penggunaan internet sebagai sarana untuk melakukan kebebasan berpendapat yang berhubungan dengan tanggung jawab pihak yang menyampaikan, aspek accountability, tanggung jawab dalam memberikan jasa online dan penyedia jasa internet (internet provider),

serta tanggung jawab hukum bagi penyedia jasa pendidikan melalui jaringan internet.

3. Aspek hak milik intelektual di mana ada aspek tentang patent, merek dagang rahasia yang diterapkan, serta berlaku di dalam dunia cyber.
4. Aspek kerahasiaan yang dijamin oleh ketentuan hukum yang berlaku di masing-masing yurisdiksi negara asal dari pihak yang mempergunakan atau memanfaatkan dunia maya sebagai bagian dari sistem atau mekanisme jasa yang mereka lakukan.
5. Aspek hukum yang menjamin keamanan dari setiap pengguna dari internet.
6. Ketentuan hukum yang memformulasikan aspek kepemilikan didalam internet sebagai bagian dari pada nilai investasi yang dapat dihitung sesuai dengan prinsip-prinsip keuangan atau akuntansi.
7. Aspek hukum yang memberikan legalisasi atas internet sebagai bagian dari perdagangan atau bisnis usaha.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, maka kita akan dapat melakukan penilaian untuk menjustifikasi sejauh mana perkembangan dari hukum yang mengatur sistem dan mekanisme internet di Indonesia. Walaupun belum dapat dikatakan merata, namun perkembangan internet di Indonesia mengalami percepatan yang sangat tinggi serta memiliki jumlah pelanggan atau pihak yang mempergunakan jaringan internet terus meningkat sejak paruh tahun 90'an.

Salah satu indikator untuk melihat bagaimana aplikasi hukum tentang internet diperlukan di Indonesia adalah dengan banyak perusahaan yang menjadi provider untuk pengguna jasa internet di Indonesia. Perusahaan-perusahaan yang memberikan jasa provider di Indonesia sadar atau tidak merupakan pihak yang berperanan sangat penting dalam memajukan perkembangan Cyber Law di Indonesia dimana fungsi-fungsi yang mereka lakukan seperti :

- a) Perjanjian aplikasi rekening pelanggan internet.
- b) Perjanjian pembuatan desain home page komersial.
- c) Perjanjian reseller penempatan data-data di internet server.

- d) Penawaran-penawaran penjualan produk-produk komersial melalui internet.
- e) Pemberian informasi yang di-update setiap hari oleh home page komersial.
- f) Pemberian pendapat atau polling online melalui internet.

### **G. Instrumen Cyberlaw**

Covention on Cyber Crime tahun 2001 yang digagas Uni Eropa. Sangat memungkinkan untuk diratifikasi atau diikuti/disetujui/ditandatangani oleh negara lain. Biasanya harus mendapatkan persetujuan dari DPR (termasuk Indonesia).

### **H. Isi Dari CyberLaw**

1. Hak cipta
2. Hak merek
3. Pencemaran nama baik
4. Fitnah, penistaan, dan penghinaan
5. Serangan terhadap fasilitas komputer
6. Pengaturan tentang sumber daya internet seperti IP-address, Domain Name, dan sejenisnya.
7. Kenyamanan individu/privac
8. Prinsip kehati-hatian (Duty Care)
9. Tindakan kriminal (Criminal Liability) biasa yang menggunakan TI sebagai alat.
10. Kontrak dan transaksi elektronik serta tanda tangan digital/elektronik.
11. Pornografi, termasuk pornografi anak-anak.
12. Pencurian melalui Internet
13. Perlindungan konsumen
14. Pemanfaatan Internet dalam aktivitas keseharian manusia e-gov, e-edu, e-health, dll

### **I. Kode Etik Bagi Para Pengguna Internet**

- Menghindari dan tidak mempublikasi informasi yang secara langsung berkaitan dengan masalah pornografi dan nudisme dalam segala bentuk.
- Menghindari dan tidak mempublikasi informasi yang memiliki tendensi menyinggung secara langsung dan negatif masalah suku, agama dan ras (SARA), termasuk di dalamnya usaha penghinaan, pelecehan, pendiskreditan, penyiksaan serta segala bentuk pelanggaran hak atas perseorangan, kelompok / lembaga / institusi lain.
- Menghindari dan tidak mempublikasikan informasi yang berisi instruksi untuk melakukan perbuatan melawan hukum (illegal) positif di Indonesia dan ketentuan internasional umumnya.
- Tidak menampilkan segala bentuk eksploitasi terhadap anak-anak dibawah umur.
- Tidak mempergunakan, mempublikasikan dan atau saling bertukar materi dan informasi yang memiliki korelasi terhadap kegiatan pirating, hacking dan cracking.
- Bila mempergunakan script, program, tulisan, gambar / foto, animasi, suara atau bentuk materi dan informasi lainnya yang bukan hasil karya sendiri harus mencantumkan identitas sumber dan pemilik hak cipta bila ada dan bersedia untuk melakukan pencabutan bila ada yang mengajukan keberatan serta bertanggung jawab atas segala konsekuensi yang mungkin timbul karenanya.
- Tidak berusaha atau melakukan serangan teknis terhadap produk, sumber daya (resource) dan peralatan yang dimiliki pihak lain.
- Menghormati etika dan segala macam peraturan yang berlaku di masyarakat internet umumnya dan bertanggung jawab sepenuhnya terhadap segala muatan / isi situsnya.
- Untuk kasus pelanggaran yang dilakukan oleh pengelola, anggota dapat melakukan teguran secara langsung.

## **BAB III**

# **PENUTUP**

### **3.1 Kesimpulan**

Meskipun telah diatur dalam perundang-undangan tentang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi namun pada kenyataannya di Indonesia masih terdapat pelanggaran dalam bidang tersebut. Oleh karena itu diperlukan adanya kesadaran oleh tiap individu yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi juga kontrol sosial terhadap pengguna lain yang disertai penegakan hukum yang tegas memberantas tindak pelanggaran-pelanggaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sehingga terbentuk suatu kesadaran sosial masyarakat akan pentingnya pengendalian terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang sesungguhnya sangat bermanfaat bila dimanfaatkan dengan tepat guna.

## DAFTAR PUSTAKA

<http://sunasuahdi.wordpress.com/2021/04/29/teori-tentang-cyber-crime-dan-cyber-law/N>

<http://fairuzelsaid.wordpress.com/2021/04/29/cyber-law-konsep-cyber-law/>

<http://keluargacemarapunya.blogspot.com/2013/05/teori-teori-cyber-law.html>

<http://dewaarya.wordpress.com/2021/05/01/etika-profesi-di-bidang-teknologi-informasi/>

<http://www.teksdrama.com/2021/04/contoh-daftar-isi-makalah-lengkap.html#ixzz2xYqzcdIe>