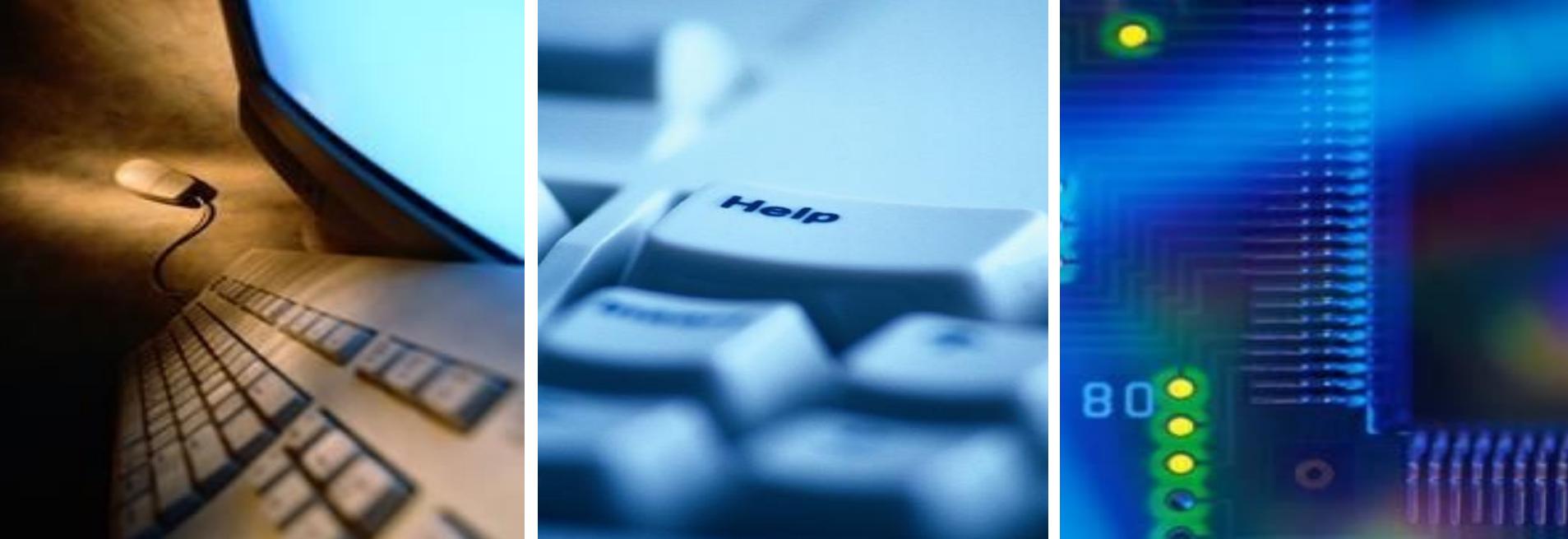




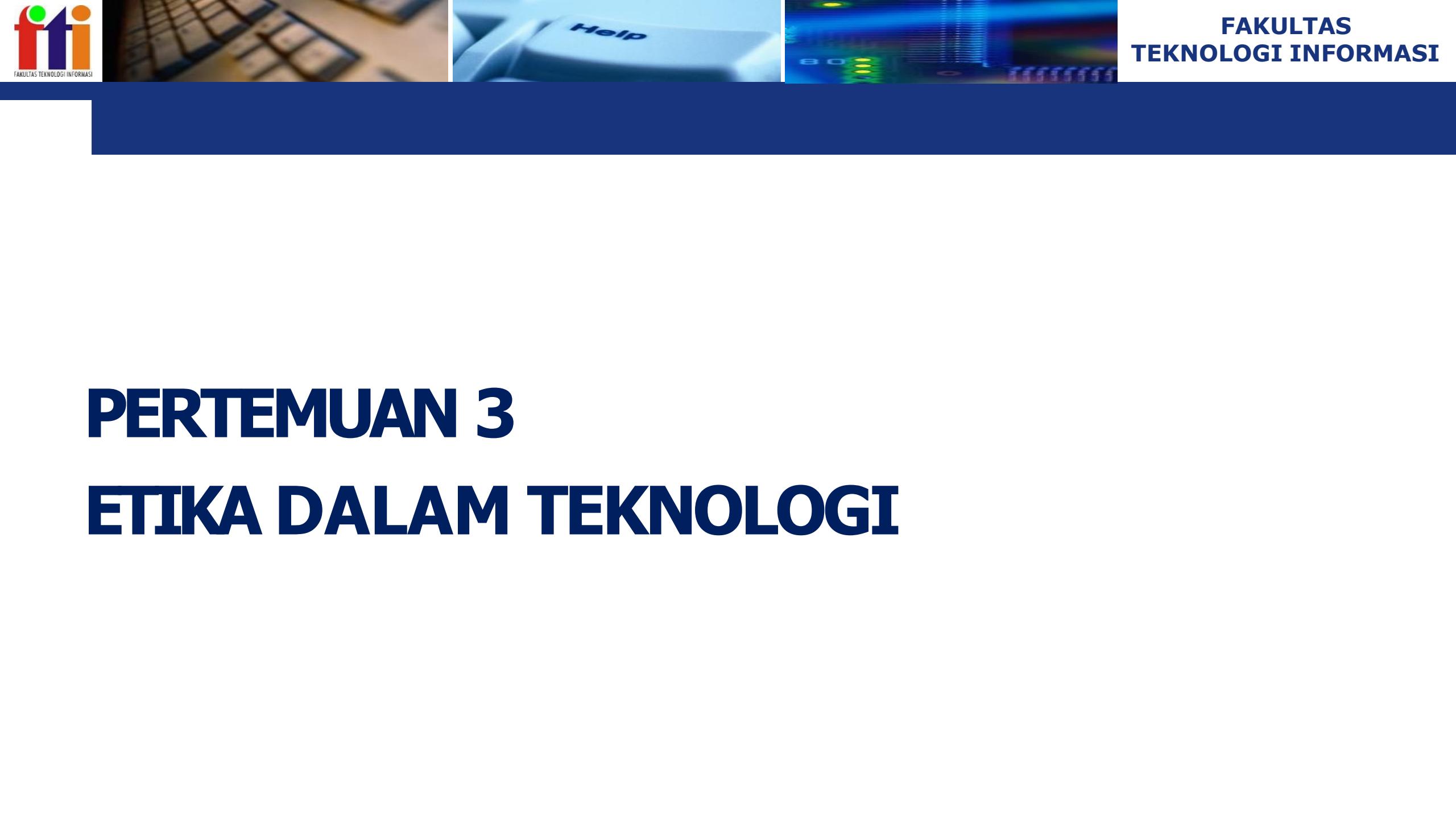
UNIVERSITAS
BUDI LUHUR



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

ETIKA PROFESI

[KS001 – 2 SKS]



PERTEMUAN 3

ETIKA DALAM TEKNOLOGI

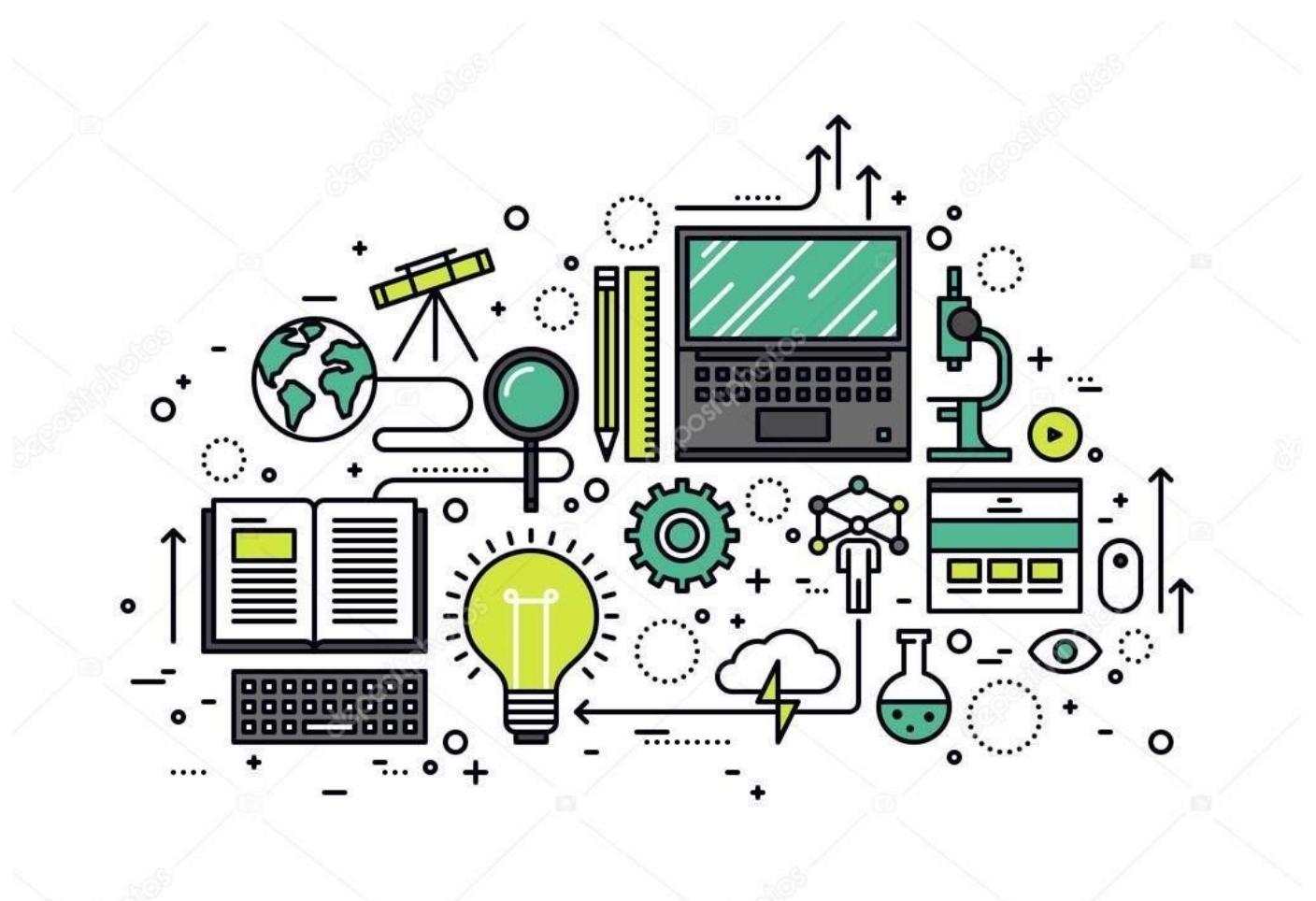


TUJUAN PEMBELAJARAN

MAHASISWA DAPAT MEMAHAMI :

- ❑ Memahami konsep dasar etika moral dan norma serta hubungannya dengan perkembangan teknologi
- ❑ Menganalisis isu-isu etis dalam teknologi modern
- ❑ Mengidentifikasi dampak positif dan negative teknologi terhadap individu, masyarakat, budaya dan lingkungan
- ❑ Menunjukan sikap kritis dan bertanggung jawab dalam menggunakan serta mengembangkan teknologi
- ❑ Menerapkan prinsip etika dalam pengambilan keputusan teknologi
- ❑ Menumbuhkan kesadaran professional agar teknologi digunakan demi kemajuan manusia tanpa mengabaikan nilai kemanusiaan

Teknologi





Teknologi

Teknologi penerapan ilmu pengetahuan, keterampilan, metode dan proses untuk menghasilkan alat, sistem atau produk yang memudahkan manusia dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan efisiensi serta memperluas kemampuan hidup.

Teknologi adalah segala sesuatu yang diciptakan manusia untuk memudahkan pekerjaan.



Teknologi

Teknologi Informasi adalah aplikasi komputer atau peralatan komunikasi untuk menyimpan, mengolah dan memanipulasi data.

Etika Teknologi Informasi Adalah seperangkat asas atau nilai yang berkenaan dengan penggunaan teknologi informasi.



Teknologi

Definisi menurut para Ahli:

- Miarso (2007) : Teknologi adalah bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah, dimana produk dari proses itu tidak hanya berupa benda tetapi juga dapat berupa jasa.
- Manuel Castells (2000) : teknologi merupakan seperangkat alat, aturan dan prosedur yang digunakan untuk menghasilkan serta memproses suatu produk tertentu.



Teknologi

“Teknologi perlu ada disetiap kelas dan dikuasai setiap siswa dan guru, karena ini adalah pena dan kertas zaman ini, dan inilah lensa kita untuk merasakan banyak hal di dunia”

David Warlick

Etika dalam Teknologi Informasi





Etika dalam Teknologi Informasi

- Teknologi Informasi (IT) merupakan teknologi yang selalu berkembang baik secara revolusioner (seperti misalnya perkembangan perangkat keras) maupun yang lebih bersifat evolusioner (seperti yang terjadi pada perangkat lunak)
- Dengan perkembangannya Teknologi Informasi secara pesat, muncul berbagai permasalahan dalam penerapannya di masyarakat sehingga diperlukannya suatu tata cara atau etika dalam Teknologi Informasi tersebut.
- Dengan adanya etika dalam teknologi informasi diharapkan masyarakat atau penggunaannya dapat memahami dan mengetahui bagaimana cara menggunakannya dengan baik dan benar.

Tujuan Etika dalam Teknologi Informasi

- Menjaga integritas dan tanggung jawab dalam penggunaan TI
- Melindungi hak privasi, keamanan dan hak cipta
- Menghindari penyalahgunaan teknologi yang merugikan orang lain
- Menjadi dasar dalam menyusun aturan di bidang TI.



Prinsip-prinsip Etika dalam Teknologi Informasi

- **Tanggung jawab** → Setiap penggunaan bertanggung jawab atas aktivitas digitalnya.
- **Privasi** → Data dan informasi pribadi harus dihormati serta dilindungi
- **Keadilan** → TI digunakan secara adil, tidak diskriminatif dan tidak merugikan pihak tertentu.
- **Transparasi** → Sistem TI sebaiknya terbuka, dapat di pertanggungjawabkan.
- **Hak Kekayaan Intelektual (HKI)** → Menghormati karya orang lain, termasuk software, music, fil atau tulisan



Ciri – ciri Teknologi Informasi

- Diciptakan untuk memecahkan masalah
- Bersifat dinamis, selalu berkembang
- Meningkatkan efisiensi dan efektivitas
- Dapat membawa dampak positif maupun negatif



Internet

- **INTERNET** (*Interconnected Network*) adalah jaringan global yang menghubungkan jutaan komputer dan perangkat diseluruh dunia dengan menggunakan standar protocol komunitas TCP/IP sehingga memungkinkan pertukaran data informasi dan layanan secara cepat tanpa batas ruang dan waktu.



Ciri – ciri Internet

- Menggunakan protocol TCP/IP
- Bersifat global dan terdesentralisasi
- Memungkinkan komunikasi real-time maupun non real-time
- Menyediakan berbagai layanan (web, email, media sosial, e-commerce, dsb)



Fungsi Internet

- Sarana Komunikasi (email, chat, video call)
- Sumber informasi & pengetahuan (search engine, e-library)
- Media hiburan (music, film, game online)
- Sarana bisnis & ekonomi digital (e-commerce, fintech)
- Pendukung pendidikan (e-learning, e-journal)



Fasilitas Internet

World Wide Web (WWW)	Layanan utama internet untuk mengakses informasi berupa teks gambar, audio dan video melalui browser
E-Mail (Electronic Mail)	Sarana pengiriman pesan elektronik secara cepat, murah dan dapat dilengkapi file lampiran
Instan Messaging & Chat	Layanan komunikasi langsung (real-time) misalnya Whatsapp, Telegram, Mesanger
Media Sosial	Platform untuk berbagi informasi, komunikasi dan interaksi, misalnya Facebook, Instagram, Tiktok
Search Engine	Mesin pencari informasi di internet, seperti google atau Yahoo



Fasilitas Internet

E-Commerce	Fasilitas untuk jual beli online, misalnya Tokopedia Shopee, Lazada, Amazon
E-Banking / Mobile Banking	Layanan transaksi Keuangan melalui internet
Cloud Storage & Cloud Computing	Fasilitas penyimpanan dan pengolahan data secara online, seperti google Drive Dropbox, OneDrive
E-Learning	Sarana pendidikan berbasis online, misalnya Google Classroom, Moodle Edmodo, atau platform kursus daring (Coursera, Udemy)



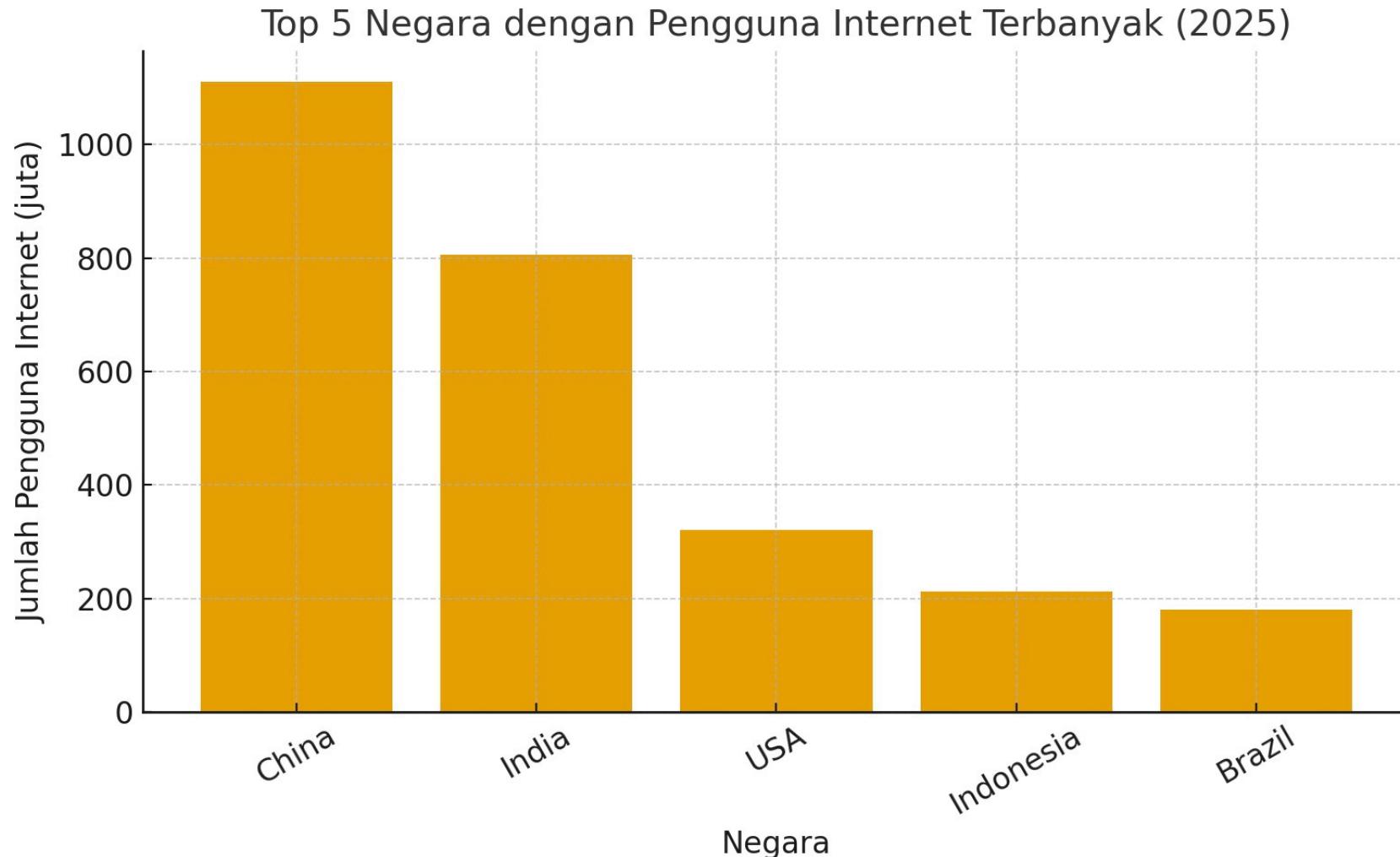
Fasilitas Internet

Streaming Media	Menikmati music, video atau film secara online, misalnya Youtube, Spotify, Netflix
Video Conference	Komunikasi jarak jauh dengan suara dan gambar, Misalnya Zoom, Google Meet, Microsoft Team

Fasilitas Internet



Fasilitas Internet



Fasilitas Internet

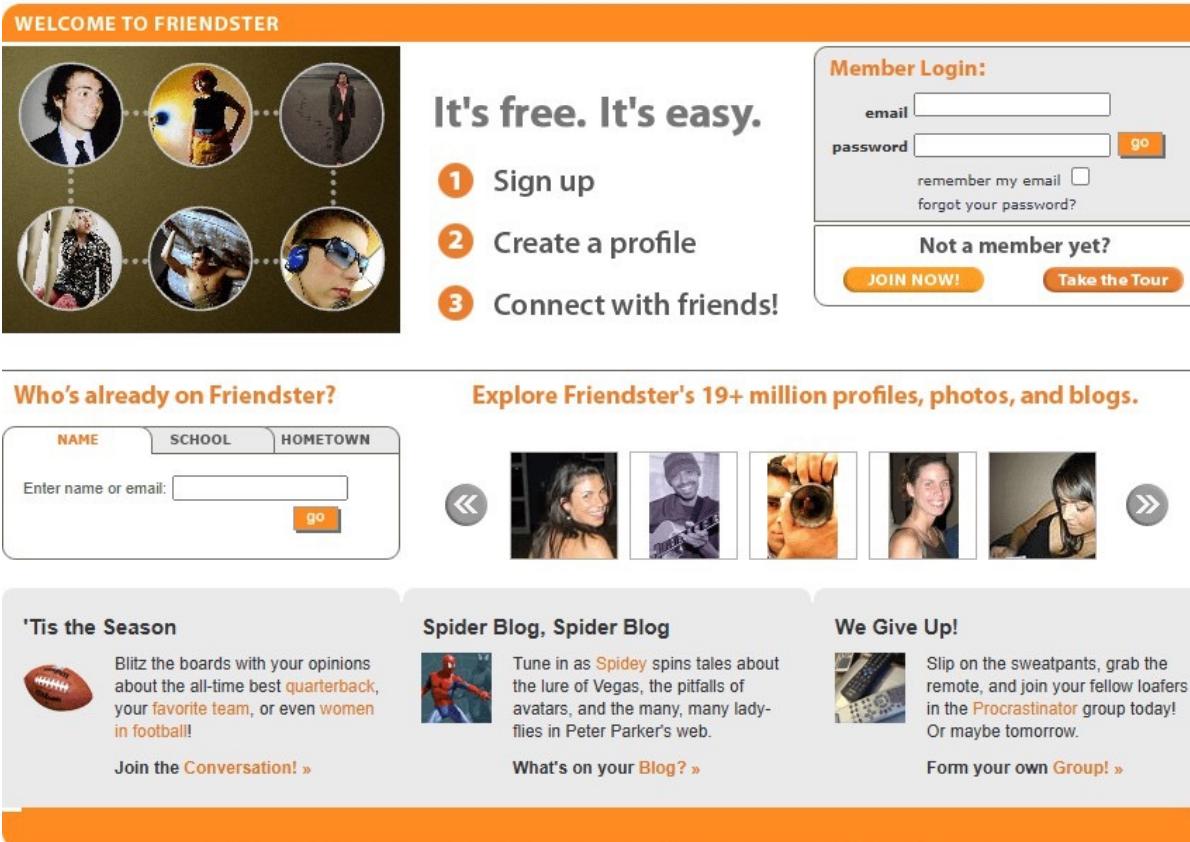


Gosip
IPTEK
Pornografi
Kriminal
Pekerjaan
Teman

Fasilitas Internet



WELCOME TO FRIENDSTER



It's free. It's easy.

- 1 Sign up
- 2 Create a profile
- 3 Connect with friends!

Member Login:

email password remember my email forgot your password?

Not a member yet?

Who's already on Friendster?

NAME SCHOOL HOMETOWN

Enter name or email:

Explore Friendster's 19+ million profiles, photos, and blogs.

"Tis the Season

Blitz the boards with your opinions about the all-time best [quarterback](#), your favorite team, or even [women in football](#)!

[Join the Conversation! »](#)

Spider Blog, Spider Blog

Tune in as [Spidey](#) spins tales about the lure of Vegas, the pitfalls of avatars, and the many, many ladyflies in Peter Parker's web!

[What's on your Blog? »](#)

We Give Up!

Slip on the sweatpants, grab the remote, and join your fellow loafers in the [Procrastinator](#) group today! Or maybe tomorrow.

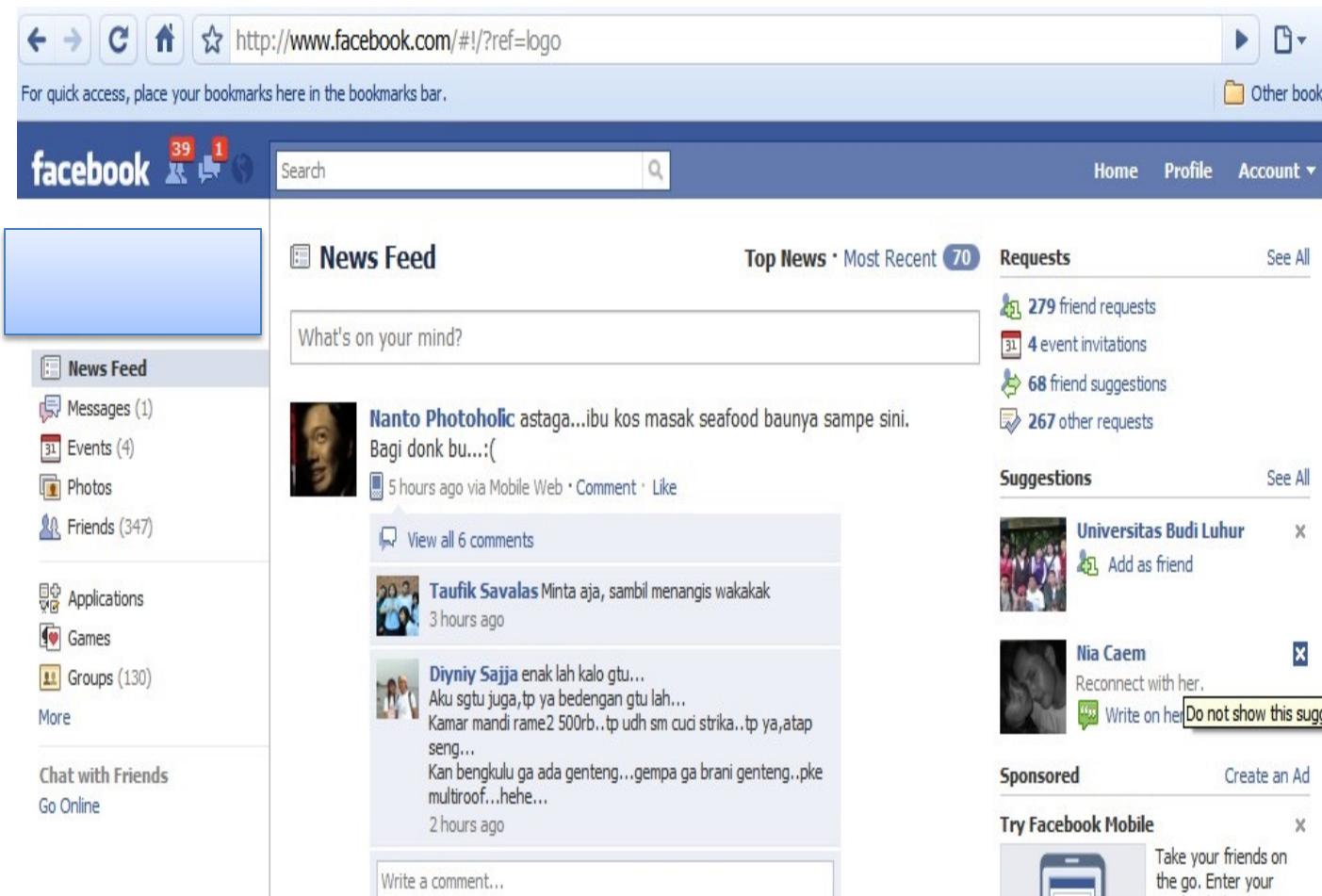
[Form your own Group! »](#)

About Us | Contact Us | Store | Events | Tour | SuperFriendster | Help | Terms of Service | Privacy Policy
Copyright © 2002-2005 Friendster, Inc. All rights reserved. Patent Pending.

Friendster adalah sebuah situs permainan sosial yang berfokus pada permainan dan musik.

Perusahaan ini mengalihkan diri menjadi situs permainan sosial dan menghapus semua akun jejaring sosial penggunanya.

Fasilitas Internet



Facebook sebagai layanan jejaring sosial yang paling banyak digunakan menurut jumlah pengguna aktif bulanan di seluruh dunia.

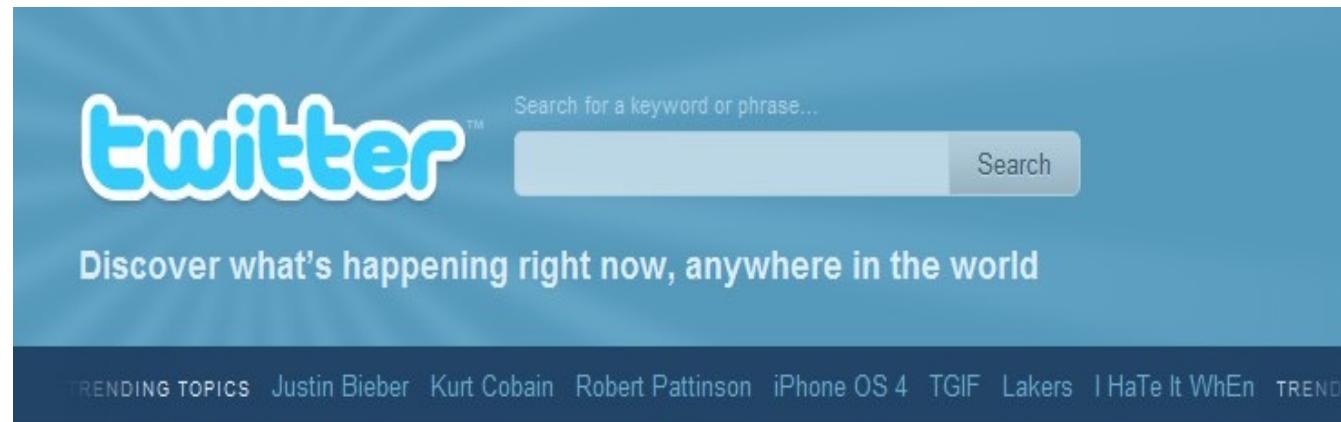
Fasilitas Internet



Saat Friendster sedang digandrungi banyak orang di Indonesia, ada juga layanan serupa yang dibuat oleh Indonesia bernama Live Connector atau sering disebut dengan "LC".

Yang membedakan, Live Connector menghadirkan fasilitas chatting yang hanya dapat digunakan untuk berchatting, dan membuat forum dengan pengguna lainnya.

Fasilitas Internet



See who's here



Friends and industry peers you know. Celebrities you watch. Businesses you frequent. Find them all on Twitter.

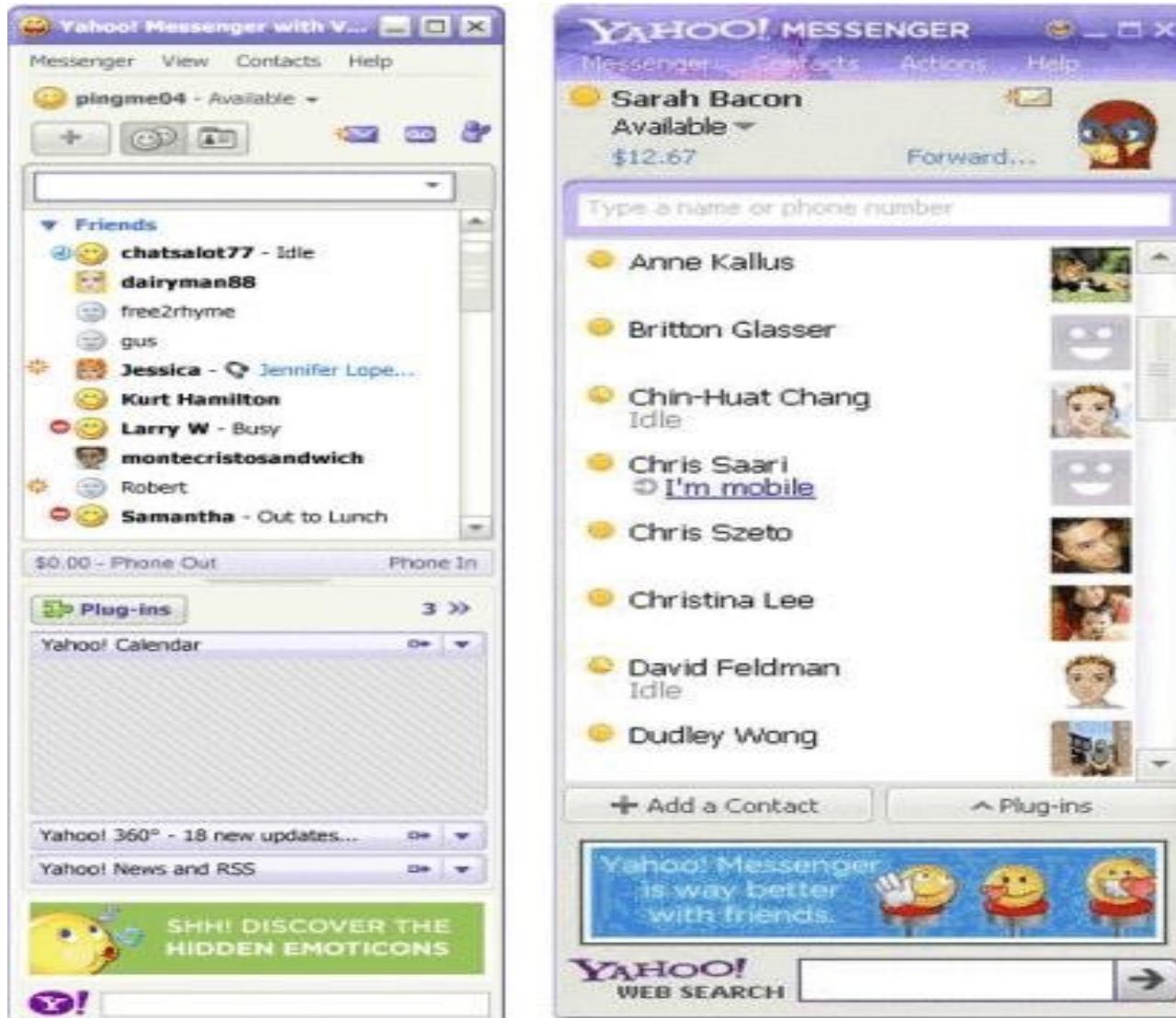
Top tweets [View all >](#)

-  **SusieFierce** Trucker dude flail in lobby. Big, handlebar mustache guy saying, "OMG, I was NOT and Adam Lambert fan, but now I'm totally a fan. Wow!!" 50 minutes ago
-  **lilduval** Arguing wit me on Twitter is like making faces at Stevie wonder 33 minutes ago
-  **FreakyFact** #Freaky411 14% of women will have at least one sexual experience with another woman. about 1 hour ago

Twitter adalah layanan jejaring sosial dan mikroblog daring yang memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks.

Tingginya popularitas Twitter menyebabkan layanan ini telah dimanfaatkan untuk berbagai keperluan dalam berbagai aspek, misalnya sebagai sarana protes, kampanye politik, sarana pembelajaran, dan sebagai media komunikasi darurat.

Fasilitas Internet



Yahoo Messenger merupakan program pengirim pesan instan populer yang disediakan oleh [Yahoo](#).

Yahoo! Messenger tersedia secara gratis dan dapat [diunduh](#) serta diakses menggunakan Yahoo! ID yang biasa digunakan untuk mengakses layanan Yahoo! yang lainnya, seperti Yahoo! Mail.

Fasilitas Internet



WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan untuk Smart Phone.

WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan.

ETIKA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI





ETIKA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI

- ❑ Etika Pemanfaatan Teknologi dapat diartikan sebagai suatu analisa tentang dampak sosial yang ditimbulkan dalam pemanfaatan teknologi informasi, baik dampak negatif maupun dampak positif.



ETIKA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI

3 Alasan utama mengapa masyarakat berminat untuk menggunakan komputer yaitu;

Kelenturan logika (logica malleability)	memiliki kemampuan untuk membuat suatu aplikasi untuk melakukan apapun yang diinginkan oleh programmer untuk penggunanya.
Faktor transformasi (transformation factors)	memiliki kemampuan untuk bergerak dengan cepat kemanapun pengguna akan menuju ke suatu tempat
Faktor kasat mata (invisibility factors)	memiliki kemampuan untuk menyembunyikan semua operasi internal komputer sehingga tidak ada peluang bagi penyusup untuk menyalahgunakan operasi tersebut



ETIKA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI

Dalam Bidang Kesehatan	Manfaat teknologi informasi yang dapat kita rasakan dalam bidang Kesehatan	Contoh: pencatatan dilakukan dan diarsipkan dalam komputer
Dalam Dunia Bisnis	Dalam dunia bisnis, banyak orang-orang yang berkecimpung dalam dunia bisnis yang merasakan manfaat teknologi informasi yang terus berkembang	Contoh : melakukan penjualan melalui online
Dalam Bidang Perbankan	Semakin banyaknya perbankan milik pemerintah maupun perusahaan perbankan lainnya yang menggunakan teknologi.	Contoh : transaksi melalui ATM, Mbanking



ETIKA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI

Dalam Dunia Telekomunikasi	Dapat melakukan komunikasi jarak jauh dengan mudah dan cepat	Contoh : mengirim email, komunikasi melalui smartphone
Dalam Bidang Pendidikan	Dapat dirasaakan dalam bidang Pendidikan yang bisa membantu proses belajar mengajar.	Contoh : Registrasi berbasis online, bahkan melakukan pengajaran melalui online tanpa tatap muka

TUJUAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI





Tujuan Pemanfaatan Teknologi Informasi

- Mengarahkan penggunaan teknologi secara **bertanggung jawab**.
- Menjaga keseimbangan antara **kemajuan teknologi dan nilai kemanuasian**.
- Melindungi privasi, keamanan, dan hak-hak masyarakat.
- Meminimalisir dampak negatif teknologi terhadap lingkungan dan kehidupan sosial.



Isu – Isu Etis dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi

- **Privasi dan Keamanan Data** → penyalahgunaan data pribadi di media sosial, e-commerce, maupun aplikasi.
- **Kesenjangan Digital** → perbedaan akses teknologi antar kelompok masyarakat.
- **Kecerdasan Buatan (AI) dan Robotika** → masalah bias algoritma, penggantian tenaga kerja manusia.
- **Hak Cipta dan Plagiarisme Digital** → pelanggaran karya intelektual melalui internet.
- **Cybercrime** → penipuan online, peretasan, penyebaran hoaks.



Dampak Pemanfaatan Teknologi Informasi

- Ketakutan terhadap teknologi informasi yang akan menggantikan fungsi manusia sebagai pekerja
- Tingkat kompleksitas setara kecepatan yang sudah tidak dapat ditangani secara manual
- Pengangguran dan pemindahan kerja
- Kurangnya tanggungjawab profesi
- Adanya golongan minoritas yang miskin informasi mengenai teknologi informasi



Contoh Dampak Negatif Perkembangan Teknologi

- Maraknya berita bohong dan misinformasi yang bisa membuat keributan
- Ketergantungan terhadap teknologi, seperti ponsel
- Kecanduan media social
- Penipuan online
- Banyaknya produk asing masuk ke Indonesia dan membuat produk local kurang diminati
- Peretasan pada perangkat elektronik
- Maraknya masalah akibat pinjaman online
- Hilang rasa bangga pada budaya sendiri



Contoh Dampak Negatif Perkembangan Teknologi

- Perilaku Konsumtif
- Hilangnya minat pada hal-hal yang tak berhubungan dengan teknologi
- Muncul sikap individualisme atau mementingkan kepentingan pribadi
- Adanya pelanggaran hak cipta
- Maraknya cyberbullying
- Penyebaran virus komputer



Langkah untuk mengatasi Dampak pemanfaatan Teknologi

- Desain yang berpusat pada manusia
- Dukungan organisasi
- Perancangan pekerjaan
- Pendidikan
- Umpang Balik dan Imbalan
- Meningkatkan kesadaran publik
- Perangkat hukum
- Riset yang maju

Kesimpulan

- Etika dalam pemanfaatan teknologi informasi merupakan suatu hal yang sangat penting dan krusial, sebab bila kegiatan pemanfaatan teknologi informasi dilakukan tanpa disertai dengan etika dapat menimbulkan berbagai dampak negatif.



SELESAI