

BAB III : KETENTUAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Etika merupakan konsep membenaran oleh masyarakat terhadap hasil pemikiran manusia, artinya konsep ini merupakan nilai yang berkembang dari nilai-nilai kebenaran hasil pemikiran manusia. Sedangkan moral adalah tindakan manusia yang baik dan sesuai dengan pemikiran yang ada dalam masyarakat.

1. MENERAPKAN ATURAN ETIKA DAN MORAL DALAM PENGGUNAAN PERANGKAT KERAS TIK

Teknologi informasi dan komunikasi mencakup semua peralatan yang digunakan manusia untuk menyebarkan informasi dari satu tempat ke tempat yang lain. Sebagai contoh computer, laptop, ponsel, dan PDA.

Dengan semakin majunya teknologi dan semakin bebasnya pengguna perangkat tersebut, pengguna diharapkan mematuhi etika yang ada.

Contohnya antara lain:

- Tidak menggunakan alat-alat TIK di tempat ibadah, ruang kuliah, saat diskusi serta waktu dan tempat lain yang dapat mengganggu konsentrasi orang-orang di sekitarnya.
- Profil ponsel harap di ubah ke profil silent atau getar pada saat memasuki lingkungan dan waktu di atas.
- Tidak menggunakan alat-alat TIK untuk melakukan kejahatan, seperti menyebarkan ancaman, terror, ataupun informasi palsu, dan mencuri data perusahaan ataupun merusak jaringan computer.

2. MENERAPKAN ATURAN ETIKA DAN MORAL DALAM PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK TIK

Dalam dunia teknologi dan informasi khususnya computer, hak paten terhadap merek dagang juga diberlakukan. Merek-merek dagang yang telah mendapatkan hak paten akan mendapatkan kekuatan hukum, sehingga produk ciptannya tidak bisa dipakai orang atau perusahaan lain tanpa seizing pemilik hak cipta atau paten.

Beberapa contoh perusahaan-perusahaan besar pembuat perangkat lunak dan perangkat lunak yang dibuatnya, antara lain sebagai berikut :

1. Microsoft Corp.
2. Adobe Corp.

3. Corel Corp.
4. Symantec Corp.
5. Ulead Corp.
6. Novell Corp.
7. Red Hat Corp.

Usaha untuk menghasilkan ide atau gagasan hingga mewujudkannya menjadi suatu produk, tentulah tidak mudah. Berikut ini beberapa cara untuk menghargai hasil karya orang lain, khususnya perangkat lunak computer.

- Tidak membajak, menyalin, atau menggandakan tanpa seizin pemilik hak paten.
- Tidak mengubah, mengurangi, atau menambah hasil karya orang lain.
- Tidak menggunakan perangkat lunak untuk suatu kejahatan.
- Menggunakan perangkat lunak yang asli.

3. MENERAPKAN PINSIP-PRINSIP KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA DALAM MENGGUNAKAN PERANGKAT KERAS DAN PERANGKAT LUNAK KOMPUTER TIK

Ketahanan tubuh seorang didepan computer dipengaruhi oleh banyak hal, antara lain : pengaturan posisi duduk yang benar, pengaturan cahaya, dan pengaturan jarak pandang antara pengguna dan monitor.

3.1. Bagian-bagian Peralatan Komputer yang Berbahaya Bagi Kesehatan dan Keselamatan Kerja

Bagian dalam computer tersusun dari rangkaian yang berarus listrik sehingga kesehatan kerja penggunaannya harus benar-benar diperhatikan, beberapa hal yang membahayakan kesehatan dan keselamatan pengguna

- Pemasangan kabel penghubung listrik dengan CPU harus benar sehingga tidak menimbulkan hubungan pendek pada rangkaian listrik'a.
- Perhatikan masukan tegangan listrik ke CPU. Apakah tegangannya naik turun atau tidak? Tegangan yang tidak stabil dapat mengakibatkan CPU rusak.
- Gunakan ground listrik yang baik agar tidak menyisakan tegangan listrik pada casing atau monitor, sehingga pengguna computer tidak tersengat listrik.
- Atur jarak antara mata pengguna dengan monitor sesuai dengan aturan. Bila perlu, gunakan screen filter di monitor.
- Tidak menggunakan computer dalam keadaan casing terbuka.

3.2. Posisi Duduk dan Jarak Pandang dengan Monitor

Berikut ini hal-hal penting yang harus diperhatikan saat menggunakan computer.

- Gunakan kursi yang nyaman, dianjurkan menggunakan kursi yang dapat digerakkan ke depan dan kebelakang.
- Upayakan posisi monitor 2-3" (5-8 cm) di atas pandangan.
- Hindari sinar yang menyilaukan, jika perlu gunakan screen filter.
- Atur jarak badan dengan monitor sekitar satu lengan.
- Upayakan kaki berpijak pada lantai atau pijakan pada meja computer dengan nyaman.
- Gunakan penyangga dokumen (document holder) saat mengetik naskah yang diletakkan sejajar dengan layar monitor.
- Tempatkan keyboard dan mouse pada tempat yang mudah dijangkau.
- Upayakan lengan dan siku dalam keadaan rileks dan berada disamping badan.
- Letakkan monitor lurus dengan pandangan.
- Gunakan meja keyboard yang bisa diubah kemiringannya dengan posisi mouse yang menyesuaikan posisi keyboard. Jika kemiringan meja keyboard ke atas, maka mouse diletakkan lebih tinggi, sedangkan jika kemiringan meja keyboard ke bawah, maka mouse diletakkan lebih rendah.
- Gunakan meja computer dan meja keyboard yang stabil (tidak ada goncangan).
- Cukupkan frekuensi istirahat sejenak untuk melepas lelah.

3.3. Penggunaan Laptop

Seperti computer desktop, laptop pada saat digunakan juga harus memerhatikan beberapa aspek kesehatan dan keselamatan, antara lain :

- Komponen dalam laptop akan lebih cepat panas karena system pendinginnya sangat minim. Sehingga perletakkan laptop harus ditempat yang tidak menutup lubang ventilasi udara (misalnya tempat tidur).
- Hanya install perangkat lunak yang akan anda gunakan. Laptop mempunyai kemampuan yang terbatas jika dibandingkan dengan computer desktop.
- Layar LCD pada laptop sebaiknya dijaga dari tekanan kuat pada titik tertentu. Kemudian jangan didekatkan dengan sumber panas ataupun pada suhu yang sangat dingin.

4. MENGHARGAI HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL (HAKI) DALAM TIK

Lisensi Perangkat lunak yang beredar pada umumnya terdiri dari dua lisensi, yaitu perangkat lunak bebas (free software) dan perangkat lunak tak bebas (proprietary software).

4.1. Perangkat Lunak Bebas

Adalah perangkat lunak yang bebas untuk digunakan, dipelajari, dan diubah serta dapat disalin dengan atau tanpa modifikasi, atau dengan bebearapa keharusan untuk memastikan bahwa kebebasan yang sama tetap dapat dinikmati oleh pengguna-pengguna berikutnya,

4.2. Perangkat Lunak Tak Bebas

Adalah perangkat lunak dengan pembatasan terhadap penggunaan, penyalinan, dan modifikasi yang diterapkan oleh pemegang hak (proprietor).