

Nama : Mega Christy Silalahi

Nim : 12S17061

## UTS HEBER

1. Tindak Pidana siber semua perbuatan/tindak pidana yang berkaitan dengan komputer, informasi, sistem komunikasi itu sendiri, sistem komunikasi yang merupakan sarana untuk penyampaian/pertukaran informasi itu kepada pihak lainnya.

a. Jelaskan lebih lanjut

**Jawab:**

Kejahatan Siber merupakan suatu tindak kejahatan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi, jaringan computer, maupun teknologi internet. Tindak pidana siber di Indonesia diatur pada Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) nomor 11 Tahun 2008 dan Nomor 19 pada Tahun 2016. Undang-Undang ITE melakukan penetapan tentang perilaku-perilaku yang termasuk pada tindak pidana dibidang siber. Tindak pidana Siber diatur dalam pasal 9 yang dirumuskan 20 bentuk maupun jenis tindak pidana. Pada pasal 36 tidak dirumuskan bentuk pidana ITE tertentu, melainkan merumuskan mengenai dasar pemberatan pidana yang telah ditetapkan yang akibatnya merugikan orang lain.

b. Jelaskan jenis-jenis kejahatan yang termasuk kepada cybercrime

**Jawab:**

- **Carding**

Carding adalah sebuah kejahatan yang dilakukan untuk mencuri kartu kredit orang lain dan akan digunakan pada transaksi perdagangan di dunia.

- **Pencurian Data**

Pencurian Data adalah sebuah tindakan illegal, yang digunakan untuk kepentingan pribadi atau dikomersialkan dengan cara menjual data curian kepada orang lain. Biasanya dilakukan pada penipuan secara online

- **Menyebarkan Konten Ilegal**

Konten Ilegal adalah informasi yang berisi data yang tidak benar, tidak etis, dan berisi data yang melanggar hukum. Misalnya kasus yang sering terjadi yaitu adanya berita Hoax dan konten yang mengandung unsur pornografi.

- **Hacking**

Hacker adalah orang yang memiliki kemampuan untuk membuat dan membaca program tertentu dan terobsesi mengamati kemanaannya. Sedangkan Hacking adalah proses menerobos suatu program komputer milik orang lain.

2. Internet (Interconnection Networking): jaringan komputer yang terhubung satu sama lain melalui media komunikasi, seperti kabel telepon, serat optik, satelit atau

gelombang frekuensi yang meliputi antar negara ataupun antar benua yang berbasis protokol Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP).

a. Jelaskan lebih lanjut!

**Jawab:**

Internet adalah sebuah jaringan yang menghubungkan komputer satu sama lain yang menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol atau Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran sehingga kita bisa saling berkomunikasi, berinteraksi, dan saling bertukar informasi meski dalam jarak yang jauh. Kehadiran internet yang semakin canggih telah merubah gaya hidup manusia dan tuntutan pada kompetensi manusia. Kini kehidupan manusia semakin tergantung pada komputer.

b. Jelaskan bahwa Internet mengubah paradigma komunikasi manusia dalam bergaul, berbisnis dan juga berasmara beri contoh konkritnya!

**Jawab:**

- **Bergaul**

Internet mempunyai peranan yang sangat besar dalam pergaulan manusia. Banyaknya forum dan jejaring sosial saat ini yang bisa membantu siapa saja untuk menambah pergaulan. Ini juga merupakan salah satu manfaat internet bagi masyarakat. Manfaat jejaring sosial juga tak hanya menambah pergaulan, tapi juga mempererat pertemanan dan membuat kita berlatih untuk bersosialisasi lebih baik.

**Contoh:** Media Sosial, dengan adanya media sosial memudahkan manusia untuk melakukan komunikasi dalam pergaulannya.

- **Bisnis**

Bisnis mengalami banyak perubahan dengan adanya perkembangan internet. Bukan hanya perusahaan, tetapi pebisnis juga memiliki peluang yang besar untuk menaikkan bisnisnya dengan memperkenalkan produk atau jasa dengan begitu mudah dan cepat karena adanya kemajuan teknologi (Internet).

**Contoh:** E-Commerce, e-commerce MatahariMall.com dibuat pada tahun 2015 yang diperkirakan akan menjadi situs e-commerce terbesar dan nomor satu di Indonesia.

- **Berasrama**

Internet juga mengubah paradigma kehidupan diasrama, dengan adanya internet orang yang ada di asrama akan lebih memilih bermain internet pada gadget maupun laptop dari pada berkomunikasi dengan teman-teman yang lain. Sehingga kehidupan diasrama lebih cuek karena jaranganya komunikasi dilakukan.

**Contoh:** Melanggar jam Silent, karena jam silent digunakan untuk bermain gadget, seperti membuka media sosia (Instagram, FB, Twiter, Youtube, dll) padahal jam silent seharusnya digunakan untuk tidur atau waktunya istirahat.

3. Dasar Hukum Tindak Pidana siber adalah Secara Umum: KUHP, KUHPA (UU No. 8/1981), UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) diatur dalam UU No. 11/2008. Secara Khusus: RUU TIPITI (Rancangan Undang-Undang Tindak Pidana Teknologi Informasi).

a. Jelaskan!

**Jawab:**

Hukum Siber merupakan istilah hukum yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi.

Ancaman yang dibuat oleh RUU TIPITI antara lain:

- Kejahatan terhadap nyawa atau keamanan negara diancam penjara maksimum 20 tahun terdapat pada pasal 9 yang berbunyi:  
“Barang siapa dengan sengaja dan melawan hukum memanfaatkan Teknologi Informasi dengan maksud untuk menghilangkan nyawa, harta benda orang lain, atau mengakibatkan kerusakan atau kehancuran obyek-obyek vital dan strategis atau lingkungan hidup atau fasilitas umum atau fasilitas internasional, usaha menggulingkan pemerintahan yang sah, atau membahayakan keamanan negara atau untuk memisahkan sebagian dari wilayah negara atau sebagai bagian dari kegiatan teror kepada orang atau negara lain, dipidana dengan pidana mati atau penjara seumur hidup atau pidana penjara, paling singkat 10 (sepuluh) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun”
- Penyebaran konten pornografi yang dilakukan melalui teknologi internet diancam maksimum 7 tahun penjara, dan apabila yang disebar adalah pornografi anak, akan diancam 15 tahun penjara. Terdapat pada pasal 16.
- Memanfaatkan Teknologi Informasi dalam menjerat orang, akan diancam penjara maksimum 30 tahun penjara. Terdapat pada pasal 20.

- b. Jelaskan dan beri contoh tentang Pengetahuan yang mendahului pengalaman dan Pengetahuan yang didahului Pengalaman!

**Jawab:**

**Pengetahuan yang mendahului Pengalaman**

Pengetahuan yang mendahului pengalaman disebut dengan pengetahuan empirical atau pengetahuan posteriori. Seseorang dengan banyak pengalaman pada bidang tertentu disebut dengan ahli.

**Pengetahuan yang didahului Pengalaman**

Pengetahuan yang didahului Pengalaman adalah pengetahuan yang berasal dari banyaknya pengalaman yang dilalui seseorang. Dari banyaknya pengalaman tersebut maka seseorang dapat lebih belajar hingga menghasilkan suatu pengetahuan. Contoh: Belajar dari kesalahan dari pengalaman yang pernah ada.

4. Negara pengguna Facebook (FB) di dunia tahun 2009: AS, Inggris, Perancis, Italia, Indonesia (831.000 user tahun 2008 untuk kawasan Asia Tenggara). Pada tahun 2010 Indonesia menduduki peringkat pertama sebagai user FB terbesar di dunia mengalahkan Inggris dan AS. Pada tahun 2010 juga Indonesia menduduki peringkat kelima sebagai user internet terbesar di dunia.

a. Jelaskan lebih lanjut!

**Jawab:**

Media Sosial Facebook adalah situs media sosial yang paling banyak memiliki pengguna aktif di dunia. Dari hasil riset yang dilakukan CupoNation pada awal 2019, maka diperoleh peringkat negara pengguna Facebook terbanyak di dunia. India adalah negara yang paling banyak menggunakan Facebook, yang mencapai 290 juta. Kemudian disusul AS, Brasil, dan Indonesia sebanyak 120 juta pengguna. Dari hasil riset tersebut membawa Indonesia menjadi negara dengan pengguna FB terbanyak di dunia mengalahkan Meksiko, Filipina, Vietnam, dan Thailand.

b. Kemukakan dampak negatif dan dampak positif Facebook (FB)!

**Jawab:**

**Dampak Positif**

1. Kemudahan Dalam Mendapatkan Informasi  
Dengan adanya Facebook mampu memberikan banyak informasi terbaru kepada para pengguna Facebook. Pengguna bisa mendapatkan informasi melalui status-status yang diunggah oleh pengguna lain.
2. Media Promosi  
Dengan adanya Facebook memudahkan untuk melakukan promosi sebuah produk, jasa, instansi, dll.
3. Media Komunikasi  
Facebook dapat menjalin komunikasi kembali dengan saudara, keluarga, dan teman lama walaupun dengan jarak yang jauh.
4. Sarana Diskusi  
Dengan adanya Facebook, pengguna dapat bertukar pikiran ataupun berbagi informasi dengan membuat sebuah grup ataupun organisasi, dan juga dengan mengikuti komunitas-komunitas, fanspage tertentu yang dapat menambah pengetahuan.
5. Sebagai ajang hiburan dan ekspresi diri  
Facebook dapat digunakan sebagai media hiburan yang dilakukan dikala sedang capek atau penat. Dengan adanya status yang dapat membuat pengguna tertawa ataupun status yang mengejutkan. Facebook juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk mengekspresikan diri dengan ide-ide yang kreatif.

**Dampak Negatif**

1. Berkurangnya Interaksi Sosial

Facebook membuat banyak orang lebih memilih menyendiri dirumah atupun warnet ketimbang bersosialisasi dengan teman-teman dan keluarga.

2. Pencurian Data Identitas

Dengan melampirkan data identitas pribadi secara lengkap seperti nomor telepon, alamat rumah, email, gambar, dapat digunakan orang yang tidak bertanggungjawab untuk suatu kejahatan atau hal negatif.

3. Penyebaran Hoax

Penyebaran informasi di facebook sangatlah cepat yang didukung dengan kemudahan dalam mengunggah konten pada status facebook. Sehingga pengguna facebook harus berhati-hati menggunakannya, karena banyak orang yang berniat jahat untuk membuat berita hoax.

4. Penipuan

Facebook dapat digunakan untuk tujuan penipuan hingga kasus pembunuhan.

5. Mengganggu Pekerjaan

Pengguna facebook lebih memilih bermain facebook pada saat sedang bekerja, sehingga akan mempengaruhi hasil pekerjaan dan merugikan dirinya dan oranglain.

c. Jelaskan tentang etika internet dan apa perlunya!

**Jawab:**

Etika adalah analisis dan penerapan konsep benar atau salah serta tanggungjawab. Sedangkan internet merupakan interconnection-networking yang memiliki pengertian seluruh jaringan computer yang saling terhubung dengan menggunakan standar sistem global Transmission Contril Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP). Sehingga, Etika Internet adalah sebuah pedoman dalam melakukan interaksi dengan sesama pengguna Internet.

**Perlunya Etika Internet:**

- Berbagai fasilitas yang telah disediakan internet yang digunakan untuk memudahkan pengguna internet. Tetapi ada pengguna internet yang menyalagunakan fasilitas tersebut untuk melakukan kejahatan yang dapat merugikan pengguna internet lainnya.
- Kemajemukan para pengguna internet yang berasal dari berbagai negara yang berbeda di seluruh dunia dengan budaya, adat yang berbeda. Sehingga pengguna internet di suatu negara akan berbeda dengan perilaku internet di negara lain.
- Pengguna internet adalah orang yang hidup dalam anymouse yang mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi.
- Komunikasi di internet cenderung mengandalkan teks semata dimana kita pahami bahwa komunikasi menggunakan teks memiliki kemampuan sangat terbatas. Sehingga diperlukan kesamaan dalam memahami teks yang diunggah di Internet

