

PENGANTAR KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI 1C

Etika dan profesionalisme

DEFINISI ETIKA

- ◉ Etika berasal dari Yunani yaitu *ethos* artinya karakter, watak kesusilaan atau adat.
- ◉ Menurut Martin (1993), *“etika adalah tingkah laku sebagai standar yang mengatur pergaulan manusia dalam kelompok sosial”*.
- ◉ Dengan demikian, etika akan memberikan semacam batasan maupun standard yang akan mengatur pergaulan manusia didalam kelompok sosialnya.
- ◉ **Etika** dapat disimpulkan sebagai refleksi dari apa yang disebut dengan *“self control”*, karena segala sesuatunya dibuat dan diterapkan dari dan untuk kepentingan kelompok sosial (profesi) itu sendiri.

TUJUAN ETIKA DALAM TEKNOLOGI SI

Tujuan Etika dalam Teknologi Sistem Informasi adalah :

- ⦿ Sebagai dasar pijakan atau patokan yang harus ditaati dalam teknologi informasi untuk melakukan proses pengembangan, pemapanan dan juga untuk menyusun instrument.

Tujuan digunakannya Etika dalam Teknologi Sistem Informasi :

- ⦿ Mampu memetakan permasalahan yang timbul akibat penggunaan teknologi informasi itu sendiri.
- ⦿ Mampu menginventarisasikan dan mengidentifikasikan etika dalam teknologi informasi.
- ⦿ Mampu menemukan masalah dalam penerapan etika teknologi informasi.

FAKTOR-FAKTOR TINDAKAN MELANGGAR ETIKA

Dalam kaitannya dengan pergaulan manusia, maka etika berupa bentuk aturan yang dibuat berdasarkan moral yang ada.

1. Kebutuhan Individu

Merupakan faktor utama penyebab terjadinya tindakan tidak etis karena tidak tercukupinya kebutuhan pribadi dalam kehidupan.

2. Tidak ada pedoman

Tidak punya penuntun hidup sehingga tidak tahu bagaimana melakukan sesuatu.

3. Perilaku dan kebiasaan Individu.

Perilaku kebiasaan individu tanpa memperhatikan faktor lingkungan dimana individu tersebut berada.

MACAM-MACAM ETIKA

1. Etika deskriptif

Etika yang berbicara tentang suatu fakta, yaitu tentang nilai dan pola perilaku manusia terkait dengan situasi dan realitas yang membudaya dalam kehidupan masyarakat.

2. Etika normatif

Etika yang mengenai norma-norma yang menuntun tingkah laku manusia dalam kehidupan sehari-hari.

PROFESIONALISME

- ◉ Tangkilisan (2005) menyatakan bahwa, *Profesi sebagai status yang mempunyai arti suatu pekerjaan yang memerlukan pengetahuan, mencakup ilmu pengetahuan, keterampilan dan metode.*
- ◉ Menurut De George *Profesi, adalah pekerjaan yang dilakukan sebagai kegiatan pokok untuk menghasilkan nafkah hidup dan yang mengandalkan suatu keahlian.*
- ◉ Menurut Hardjana (2002), pengertian *Profesional adalah orang yang menjalani profesi sesuai dengan keahlian yang dimilikinya.*

PROFESIONALISME

Menurut Abdulrahim (dalam suhrawardi, 1994 :10) bahwa *profesionalisme biasanya dipahami sebagai kualitas yang wajib dipunyai setiap eksekutif yang baik, dimana didalamnya terkandung beberapa ciri sebagai berikut :*

- a. Punya Keterampilan tinggi dalam suatu bidang, serta kemahiran dalam mempergunakan peralatan tertentu yang diperlukan dalam pelaksanaan tugas yang bersangkutan dengan bidang tadi.
- b. Punya ilmu dan pengetahuan serta kecerdasan dalam menganalisa suatu masalah dan peka didalam membaca situasi, cepat dan tepat serta cermat dalam mengambil keputusan terbaik atas dasar kepekaan.
- c. Punya sikap berorientasi ke hari depan, sehingga punya kemampuan mengantisipasi perkembangan lingkungan yang terentang dihadapannya.
- d. Punya sikap mandiri berdasarkan keyakinan akan kemampuan pribadi serta terbuka menyimak dan menghargai pendapat orang lain, namun cermat dalam memilih yang terbaik bagi dirinya dan perkembangan pribadinya.

ETIKA PROFESI

- ◉ Etika profesi adalah penggunaan bakuan dari evaluasi moral terhadap masalah penting dalam kehidupan profesional. Etika profesi mencakup dimensi pribadi dan dimensi sosial.
- ◉ Etika profesi adalah cabang filsafat yang mempelajari penerapan prinsip-prinsip moral dasar atau norma-norma etis umum pada bidang-bidang khusus (profesi) kehidupan manusia.
- ◉ Etika profesi adalah sebagai sikap hidup untuk memenuhi kebutuhan pelayanan profesional dari klien dengan keterlibatan dan keahlian sebagai pelayanan dalam rangka kewajiban masyarakat sebagai keseluruhan terhadap para anggota masyarakat yang membutuhkannya dengan disertai refleksi yang seksama, (Anang Usman, SH., MSi.)



PRINSIP DASAR DALAM ETIKA PROFESI

1. Tanggung jawab

- Terhadap pelaksanaan pekerjaan itu dan terhadap hasilnya.
- Terhadap dampak dari profesi itu untuk kehidupan orang lain atau masyarakat pada umumnya.

2. Keadilan.

3. Prinsip ini menuntut kita untuk memberikan kepada siapa saja apa yang menjadi haknya.

4. Prinsip Kompetensi, melaksanakan pekerjaan sesuai jasa profesionalnya, kompetensi dan ketekunan

5. Prinsip Prilaku Profesional, berperilaku konsisten dengan reputasi profesi

6. Prinsip Kerahasiaan, menghormati kerahasiaan informasi

ETIKA DAN PROFESIONALISME TEKNOLOGI SISTEM INFORMASI DIBUTUHKAN KARENA :

- ◉ Etika membantu manusia untuk melihat secara kritis moralitas yang dihayati masyarakat, etika juga membantu merumuskan pedoman etis yang lebih kuat dan norma-norma baru yang dibutuhkan karena adanya perubahan yang dinamis dalam tata kehidupan masyarakat.
- ◉ Etika membantu untuk mengambil keputusan tentang tindakan apa yang perlu dilakukan dan yang perlu dipahami bersama bahwa etika ini dapat diterapkan dalam segala aspek atau sisi kehidupan, dengan demikian etika ini dapat dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan aspek atau sisi kehidupan manusianya.

PENERAPAN ETIKA DAN PROFESIONALISME TEKNOLOGI SISTEM INFORMASI :

- ◉ Etika dan profesionalisme Teknologi Sistem Informasi dapat diterapkan ketika seseorang berhadapan dan menggunakan teknologi sistem informasi. Etika dan profesionalisme sebaiknya sudah menjadi sikap dasar para pengguna Teknologi Sistem informasi setiap saat. Dengan demikian pertanggung-jawaban secara etika dan profesional menjadi nyata.

PERAN ETIKA DALAM PERKEMBANGAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI

- ◉ Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berlangsung sangat cepat. Dengan perkembangan tersebut diharapkan akan dapat mempertahankan dan meningkatkan taraf hidup manusia.
- ◉ Untuk menjadi manusia secara utuh, maka tidak cukup dengan mengandalkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, manusia juga harus menghayati secara mendalam kode etik ilmu, teknologi dan kehidupan.
- ◉ Apabila manusia sudah jauh dari nilai-nilai, maka kehidupan ini akan terasa kering dan hampa.

PERAN ETIKA DALAM PERKEMBANGAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI

- ◉ Oleh karena ilmu dan teknologi yang dikembangkan oleh manusia harus tidak mengabaikan nilai-nilai kehidupan dan keluhuran.
- ◉ Penilaian seorang ilmuwan yang mungkin salah dan menyimpang dari norma, sudah seharusnya dapat digantikan oleh suatu etika yang dapat menjamin adanya suatu tanggung jawab bersama, yakni pihak pemerintah, masyarakat serta ilmuwan itu sendiri.

MASALAH KEAMANAN DALAM SISTEM INFORMASI

❖ ANCAMAN TERHADAP SISTEM INFORMASI

1. Ancaman Pasif
2. Ancaman Aktif

❖ ENAM (6) METODE PENETRASI TERHADAP SISTEM BERBASIS KOMPUTER

1. Pemanipulasian masukan
2. Penggantian program
3. Pengubahan berkas secara langsung
4. Pencurian data
5. Sabotase
6. Penyalahgunaan dan Pencurian Sumber Daya Komputasi

❖ HACKER & CRACKER

❖ BERBAGAI KODE YANG JAHAT ATAU USIL JUGA MENJADI ANCAMAN BAGI SISTEM KOMPUTER :

ANCAMAN TERHADAP SISTEM INFORMASI

1. Ancaman Pasif

- ☐ Bencana alam & politik

contoh : gempa bumi, banjir, perang, kebakaran

- ☐ Kesalahan Manusia

contoh : kesalahan memasukkan & penghapusan data

- ☐ Kegagalan sistem

contoh : gangguan listrik, kegagalan h/w & fungsi s/w

2. Ancaman Aktif

- ☐ Kecurangan & kejahatan komputer

- ☐ Penyelewengan aktivitas

- ☐ Penyalahgunaan kartu kredit

- ☐ Sabotase

- ☐ Pengaksesan oleh orang yang tidak berhak

- ☐ Program yang jahat / usil

contoh : virus, cacing, trojan, bom waktu dll

ENAM (6) METODE PENETRASI TERHADAP SISTEM BERBASIS KOMPUTER

1. Pemanipulasian masukan,
2. Penggantian program
3. Pengubahan berkas secara langsung
4. Pencurian data
5. Sabotase
6. Penyalahgunaan dan Pencurian Sumber Daya Komputasi

HACKER & CRACKER

❖ Hacker

Para ahli komputer yang memiliki kekhususan dalam menjebol sistem komputer dengan tujuan untuk publisitas.

❖ Crackers

Penjebol sistem komputer yang bertujuan melakukan pencurian dan merusak sistem

Beberapa teknik yang digunakan untuk melakukan hacking

- Denial of service
- Sniffer
- Spoofing

Beberapa teknik untuk melakukan hacking :

➤ **Danial of service**

Dilaksanakan dengan cara membuat permintaan yang sangat banyak terhadap suatu situs sehingga sistem menjadi macet dan kemudian dengan mencari kelemahan pada sistem si pelaku melakukan serangan terhadap sistem.

➤ **Sniffer**

Diimplementasikan dengan membuat program yang dapat melacak paket data seseorang ketika paket tersebut melintasi internet, menangkap password atau menangkap isinya.

➤ **Spoofing**

Melakukan pemalsuan alamat e-mail atau web dengan tujuan menjebak pemakai agar memasukkan informasi yang penting, seperti password atau nomor kartu kredit.

BERBAGAI KODE JAHAT ATAU USIL MENJADI ANCAMAN BAGI SISTEM KOMPUTER :

☐ **Virus**

Virus berupa penggalan kode yang dapat menggandakan dirinya sendiri dengan cara menyalin kode dan menempelkan ke berkas program yang dapat dieksekusi.

☐ **Cacing (worm)**

Program yang dapat menggandakan dirinya sendiri dan menulari komputer-komputer dalam jaringan.

☐ **Bom logika / Bom waktu (Logic bomb & tim bomb)**

Program yang beraksi karena dipicu oleh sesuatu kejadian atau setelah selang waktu berlalu.













☐ **Kuda Trojan (Trojan Horse)**

Program yang dirancang agar dapat digunakan untuk menyusup ke dalam sistem.

PENGENDALIAN SISTEM INFORMASI

Macam Kontrol	Contoh Tindakan
Kontrol administratif	<ul style="list-style-type: none">✎ Mempublikasikan kebijakan kontrol secara formal✎ Mempublikasikan prosedur dan standar✎ Perekrutan personel secara berhati-hati✎ Pemisahan tugas dalam suatu pekerjaan✎ Membuat rencana pemulihan terhadap bencana
Kontrol pengembangan dan pemeliharaan sistem	<ul style="list-style-type: none">✎ Melakukan audit terhadap proses untuk menjamin pengendalian dan penelusuran sistem✎ Mengkaji pasca implementasi✎ Memastikan bahwa pemeliharaan yang dilakukan terotorisasi✎ Mengaudit dokumentasi
Kontrol operasi	<ul style="list-style-type: none">✎ Mengontrol akses terhadap pusat data✎ Mengontrol personel pengoperasi✎ Mengontrol pemeliharaan peralatan-peralata.✎ Mengontrol penyimpanan arsip✎ Melindungi dari virus

PENGENDALIAN SISTEM INFORMASI

Macam Kontrol	Contoh Tindakan
Proteksi terhadap pusat data secara fisik	 Mengontrol lingkungan  Melindungi terhadap kebakaran dan banjir  Menyimpan sumber listrik darurat
Kontrol perangkat keras	 Sistem komputer fault-tolerant
Kontrol terhadap akses komputer	 Mengidentifikasi dan melakukan otentikasi terhadap pemakai  Firewall
Kontrol terhadap akses informasi	 Enkripsi
Kontrol terhadap perlindungan terakhir	 Rencana pemulihan terhadap bencana  Asuransi
Kontrol aplikasi	 Kontrol terhadap masukan, pemrosesan dan keluaran  Kontrol terhadap basis data  Kontrol terhadap telekomunikasi

ISU-ISU POKOK ETIKA KOMPUTER

1. **Kejahatan Komputer**

Kejahatan yang ditimbulkan karena penggunaan komputer secara ilegal (Andi Hamzah, 1998). Contoh: penyebaran virus, spam email, carding.

2. **Cyber Ethics**

Internet sebagai perkembangan di bidang komputer dapat berkomunikasi secara langsung dan sebagai peluang baru untuk berbisnis

3. **E-commerce**

Model perdagangan elektronik, sistem perdagangan yang menggunakan mekanisme elektronik yang ada di jaringan internet. Namun juga menimbulkan beberapa permasalahan seperti masalah pajak, perlindungan konsumen, pemalsuan tandatangan digital.

ISU-ISU POKOK ETIKA KOMPUTER

4. Pelanggaran hak kekayaan Intelektual

Informasi berbentuk digital sehingga mudah untuk disalin, menimbulkan keuntungan tapi juga menimbulkan permasalahan.

5. Tanggung Jawab Profesi

Munculnya kode etik profesi untuk memberikan gambaran adanya tanggungjawab bagi para pekerja di bidang komputer untuk menjalankan tugas dan fungsinya secara profesional dengan baik.

KEJAHATAN KOMPUTER

Kejahatan Komputer adalah perbuatan melawan hukum yang dilakukan memakai komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.

1. Illegal Access / Akses Tanpa Ijin ke Sistem Komputer

Dengan sengaja dan tanpa hak melakukan akses secara tidak sah terhadap seluruh atau sebagian sistem komputer, dengan maksud untuk mendapatkan data komputer atau maksud-maksud tidak baik lainnya, atau berkaitan dengan sistem komputer yang dihubungkan dengan sistem komputer lain. Hacking merupakan salah satu dari jenis kejahatan ini yang sangat sering terjadi.

KEJAHATAN KOMPUTER

2. Illegal Contents / Konten Tidak Sah

Merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.

3. Data Forgery / Pemalsuan Data

Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet. Kejahatan ini biasanya ditujukan pada dokumen-dokumen e-commerce dengan membuat seolah-olah terjadi salah ketik yang pada akhirnya akan menguntungkan pelaku.

KEJAHATAN KOMPUTER

4. Spionase Cyber / Mata-mata

Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (computer network system) pihak sasaran. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap saingan bisnis yang dokumen ataupun data-data pentingnya tersimpan dalam suatu sistem yang computerized.

5. Data Theft /Mencuri Data

Kegiatan memperoleh data komputer secara tidak sah, baik untuk digunakan sendiri ataupun untuk diberikan kepada orang lain. Identity theft merupakan salah satu dari jenis kejahatan ini yang sering diikuti dengan kejahatan penipuan (fraud). Kejahatan ini juga sering diikuti dengan kejahatan data leakage.

KEJAHATAN KOMPUTER

6. Misuse of devices / Menyalahgunakan Peralatan Komputer

Dengan sengaja dan tanpa hak, memproduksi, menjual, berusaha memperoleh untuk digunakan, diimpor, diedarkan atau cara lain untuk kepentingan itu, peralatan, termasuk program komputer, password komputer, kode akses, atau data semacam itu, sehingga seluruh atau sebagian sistem komputer dapat diakses dengan tujuan digunakan untuk melakukan akses tidak sah, intersepsi tidak sah, mengganggu data atau sistem komputer, atau melakukan perbuatan-perbuatan melawan hukum lain.

PELANGGARAN KODE ETIK PROFESI IT

Aspek-Aspek Tinjauan Pelanggaran Kode Etik Profesi IT :

a. Aspek Teknologi

Semua teknologi adalah pedang bermata dua, ia dapat digunakan untuk tujuan baik dan jahat. Contoh teknologi nuklir dapat memberikan sumber energi tetapi nuklir juga menghancurkan kota hirosima. Seperti halnya juga teknologi komputer, orang yang sudah memiliki keahlian dibidang computer bias membuat teknologi yang bermanfaat tetapi tidak jarang yang melakukan kejahatan.

PELANGGARAN KODE ETIK PROFESI IT

b. Aspek Hukum

Hukum untuk mengatur aktifitas di internet terutama yang berhubungan dengan kejahatan maya antara lain masih menjadi perdebatan. Ada dua pandangan mengenai hal tersebut antara lain:

1. Karakteristik aktifitas di internet yang bersifat lintas batas sehingga tidak lagi tunduk pada batasan-batasan teritorial.
2. Sistem hukum tradisional (The Existing Law) yang justru bertumpu pada batasan-batasan teritorial dianggap tidak cukup memadai untuk menjawab persoalan-persoalan hukum yang muncul akibat aktifitas internet.

- ◉ Dilema yang dihadapi oleh hukum tradisional dalam menghadapi fenomena-fenomena cyberspace ini merupakan alasan utama perlunya membentuk satu regulasi yang cukup akomodatif terhadap fenomena fenomena baru yang muncul akibat pemanfaatan internet.
- ◉ Aturan hukum yang akan dibentuk itu harus diarahkan untuk memenuhi kebutuhan hukum (the legal needs) para pihak yang terlibat di dalam transaksi-transaksi lewat internet.

- ⦿ Hukum harus diakui bahwa yang ada di Indonesia sering kali belum dapat menjangkau penyelesaian kasus kejahatan computer.
- ⦿ Untuk itu diperlukan jaksa yang memiliki wawasan dan cara pandang yang luas mengenai cakupan teknologi yang melatarbelakangi kasus tersebut.
- ⦿ Sementara hukum di Indonesia itu masih memiliki kemampuan yang terbatas didalam penguasaan terhadap teknologi informasi.

PELANGGARAN KODE ETIK PROFESI IT

c. Aspek Pendidikan

Dalam kode etik hacker ada kepercayaan bahwa berbagi informasi adalah hal yang sangat baik dan berguna, dan sudah merupakan kewajiban (kode etik) bagi seorang hacker untuk membagi hasil penelitiannya dengan cara menulis kode yang open source dan memberikan fasilitas untuk mengakses informasi tersebut dan menggunakan peralatan pendukung apabila memungkinkan.

Disini kita bisa melihat adanya proses pembelajaran.

- ⦿ Yang menarik dalam dunia hacker yaitu terjadi strata-strata atau tingkatan yang diberikan oleh komunitas hacker kepada seseorang karena kepiawaiannya bukan karena umur atau senioritasnya.
- ⦿ Untuk memperoleh pengakuan atau derajat seorang hacker mampu membuat program untuk eksploit kelemahan system menulis tutorial/ artikel aktif diskusi di mailing list atau membuat situs web, dsb.

PELANGGARAN KODE ETIK PROFESI IT

d. Aspek Ekonomi

Untuk merespon perkembangan di Amerika Serikat sebagai pioneer dalam pemanfaatan internet telah mengubah paradigma ekonominya yaitu paradigma ekonomi berbasis jasa (From a manufacturing based economy to service - based economy).

Akan tetapi pemanfaatan teknologi yang tidak baik (adanya kejahatan didunia maya) bisa mengakibatkan kerugian ekonomi yang tidak sedikit.

PELANGGARAN KODE ETIK PROFESI IT

e. Aspek Sosial Budaya

Akibat yang sangat nyata adanya cyber crime terhadap kehidupan sosial budaya di Indonesia adalah ditolaknya setiap transaksi di internet dengan menggunakan kartu kredit yang dikeluarkan oleh perbankan Indonesia. Masyarakat dunia telah tidak percaya lagi dikarenakan banyak kasus credit card PRAUD yang dilakukan oleh netter asal Indonesia.

PENEGAKAN HUKUM MELALUI UNDANG UNDANG

- ◉ UU Perlindungan Konsumen
- ◉ Hukum Perdata Materil dan Formil
- ◉ Undang-Undang Hukum Pidana
- ◉ UU No. 36 Tahun 1999 Tentang Telekomunikasi
- ◉ UU No. 10 Tahun 1998 Jo. UU No. 7 Tahun 1992 Tentang Perbankan
- ◉ UU No. 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran
- ◉ UU No. 15 Tahun 2001 Tentang Merk

PENEGAKAN HUKUM MELALUI UNDANG UNDANG

- ◉ UU Tentang Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat
- ◉ UU No. 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang
- ◉ UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
- ◉ UU No. 23 Tahun 1999 Tentang Bank Indonesia
- ◉ UU No. 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia
- ◉ UU No. 14 Tahun 2001 Tentang Paten
- ◉ UU No. 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri
- ◉ UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

PENEGAKAN HUKUM MELALUI UNDANG UNDANG

- ◉ UU No. 8 Tahun 1997 Tentang Dokumen Perusahaan
- ◉ UU No. 4 Tahun 2004 Tentang Kekuasaan Kehakiman
- ◉ UU Keterkaitan Regulasi dan Forum Penyelesaian Sengketa dengan Hukum Siber
- ◉ UU No. 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa
- ◉ UU No. 8 Tahun 1995 Tentang Pasar Modal

UU NO. 32 TAHUN 2002 TENTANG PENYIARAN

- ◉ Subjek, materi muatan, dan pasal yang menyangkut keterkaitan UU No. 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran dengan Hukum Siber ^[1] adalah:
- ◉ Batasan/Pengertian (Pasal 1 Angka 1, Pasal 1 Angka 2)
- ◉ Fungsi & Arah (Pasal 4, Pasal 5)
- ◉ Isi siaran (Pasal 36)
- ◉ Arsip Siaran (Pasal 45)
- ◉ Siaran Iklan (Pasal 46)
- ◉ Sensor Isi siaran (Pasal 47)

UU ITE DI INDONESIA

Beberapa materi yang diatur, antara lain:

1. pengakuan informasi/dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah (Pasal 5 & Pasal 6 UU ITE);
2. tanda tangan elektronik (Pasal 11 & Pasal 12 UU ITE);
3. penyelenggaraan sertifikasi elektronik (certification authority, Pasal 13 & Pasal 14 UU ITE); dan
4. penyelenggaraan sistem elektronik (Pasal 15 & Pasal 16 UU ITE);

UU ITE DI INDONESIA

Beberapa materi perbuatan yang dilarang (cybercrimes) yang diatur dalam UU ITE, antara lain:

1. konten ilegal, yang terdiri dari, antara lain: kesusilaan, perjudian, penghinaan/pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan (Pasal 27, Pasal 28, dan Pasal 29 UU ITE);
2. akses ilegal (Pasal 30);
3. intersepsi ilegal (Pasal 31);
4. gangguan terhadap data (data interference, Pasal 32 UU ITE);
5. gangguan terhadap sistem (system interference, Pasal 33 UU ITE);
6. penyalahgunaan alat dan perangkat (misuse of device, Pasal 34 UU ITE);

BUNYI UU ITE

Pasal 40 UU Telekomunikasi menyebutkan bahwa :

- “setiap orang dilarang melakukan kegiatan penyadapan atas informasi yang disalurkan melalui jaringan telekomunikasi dalam bentuk apapun.”

Pasal 31 ayat UU ITE menyebutkan bahwa :

- “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan intersepsi atau penyadapan atas informasi elektronik dan / atau dokumen elektronik dalam suatu computer dan / atau elektronik tertentu milik orang lain adalah melawan hukum.”

KASUS PERTAMA CYBERCRAW DI INDONESIA

- ⦿ Kasus Mustika Ratu adalah kasus cybercrime pertama di Indonesia yang disidangkan. Kasus ini merupakan contoh kasus *defacing*. Belum usai perdebatan pakar mengenai perlu tidaknya cyberlaw di Indonesia, tiba-tiba di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat mulai disidangkan kasus cybercrime. Pelakunya, menggunkan ***domain name mustikaratu.com*** untuk kepentingan PT. Mustika Berto, pemegang merek kosmetik Sari Ayu. Akibat penggunaan ***domain name mustikaratu.com*** tersebut, PT. Mustika Ratu tidak dapat melakukan sebagian transaksi dengan calon mitra usaha yang berada di luar negeri. Pasalnya, mereka tidak dapat menemukan informasi mengenai Mustika Ratu di website tersebut. Mereka kebingungan ketika menemukan website ***mustikaratu.com*** yang isinya justru menampilkan produk-produk *Belia* dari Sari Ayu, yang notabene adalah pesaing dari Mustika Ratu untuk produk kosmetik.

KASUS PERTAMA CYBERCRAW DI INDONESIA

Tuntutan :

- ⦿ Tjandra Sugiono didakwa dengan Pasal 382 bis KUHP mengenai perbuatan curang (*bedrog*) dalam perdagangan, yang ancaman hukumannya 1 tahun 4 bulan.
- ⦿ Selain itu, jaksa juga memakai Undang-undang No. 5/1999 tentang Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat. Menurut jaksa, perbuatan terdakwa telah melanggar Pasal 19 UU No. 5 Tahun 1999 tentang Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat.

KASUS MEDIA INTERNET

Pembobolan Situs KPU

- ⦿ Pada hari Sabtu, 17 April 2004, Dani Firmansyah(25 th), konsultan Teknologi Informasi (TI) PT Danareksa di Jakarta berhasil membobol situs milik Komisi Pemilihan Umum (KPU) di <http://tnp.kpu.go.id> dan mengubah nama-nama partai di dalamnya menjadi nama-nama unik seperti Partai Kolor Ijo, Partai Mbah Jambon, Partai Jambu, dan lain sebagainya. Dan menggunakan teknik SQL Injection (pada dasarnya teknik tersebut adalah dengan cara mengetikkan string atau perintah tertentu di address bar browser) untuk menjebol situs KPU. Kemudian Dani tertangkap pada hari Kamis, 22 April 2004.

DEFINISI KODE ETIK

Kode etik profesi merupakan suatu tatanan etika yang telah disepakati oleh suatu kelompok masyarakat tertentu. Kode etik umumnya termasuk dalam norma sosial, namun bila ada kode etik yang memiliki sanksi yang agak berat, maka masuk dalam kategori norma hukum.

Kode Etik juga dapat diartikan sebagai pola aturan, tata cara, tanda, pedoman etis dalam melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Kode etik merupakan pola aturan atau tata cara sebagai pedoman berperilaku. Tujuan kode etik agar profesional memberikan jasa sebaik-baiknya kepada pemakai atau nasabahnya. Adanya kode etik akan melindungi perbuatan yang tidak professional.

FUNGSI KODE ETIK

Kode etik profesi itu merupakan sarana untuk membantu para pelaksana sebagai seseorang yang professional supaya tidak dapat merusak etika profesi. Ada tiga hal pokok yang merupakan fungsi dari kode etik profesi:

- a) Kode etik profesi memberikan pedoman bagi setiap anggota profesi tentang prinsip profesionalitas yang digariskan. Maksudnya bahwa dengan kode etik profesi, pelaksana profesi mampu mengetahui suatu hal yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan.
- b) Kode etik profesi merupakan sarana kontrol sosial bagi masyarakat atas profesi yang bersangkutan. Maksudnya bahwa etika profesi dapat memberikan suatu pengetahuan kepada masyarakat agar juga dapat memahami arti pentingnya suatu profesi, sehingga memungkinkan pengontrolan terhadap para pelaksana di lapangan kerja (kalangan sosial).
- c) Kode etik profesi mencegah campur tangan pihak di luar organisasi profesi tentang hubungan etika dalam keanggotaan profesi. Arti tersebut dapat dijelaskan bahwa para pelaksana profesi pada suatu instansi atau perusahaan yang lain tidak boleh mencampuri pelaksanaan profesi di lain instansi atau perusahaan.

LATIHAN SOAL

1. Program yang dapat menggandakan dirinya sendiri dan menulari komputer-komputer dalam jaringan, disebut :
 - A. Virus
 - B. Trojan Horse
 - C. Worm
 - D. Logic Bomb
2. Mempublikasikan prosedur dan standar termasuk kedalam kontrol :
 - A. Kontrol Administrasi
 - B. Kontrol Operasi
 - C. Kontrol Perangkat Keras
 - D. Kontrol Aplikasi
3. Mengontrol pemeliharaan peralatan-peralatan termasuk kedalam kontrol :
 - A. Kontrol Administrasi
 - B. Kontrol Operasi
 - C. Kontrol Perangkat Keras
 - D. Kontrol Aplikasi
4. Program yang dirancang agar dapat digunakan untuk menyusup ke dalam sistem, disebut :
 - A. Virus
 - B. Trojan Horse
 - C. Worm
 - D. Logic Bomb

5. Yang tidak termasuk ke dalam etika dalam Sistem Informasi adalah :

- | | |
|-------------|------------|
| A. Privasi | C. Akurasi |
| B. Properti | D. Sniffer |

6. Berikut ini yang termasuk kedalam HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual), **kecuali** :

- | | |
|--------------------------|---------------------------------------|
| A. Hak Cipta (Copyright) | C. Akses |
| B. Paten | D. Rahasia Perdagangan (Trade Secret) |

7. Kata Etika berasal dari kata Ethos yang diambil dari bahasa :

- | | |
|--------------|------------|
| A. Indonesia | C. Roma |
| B. Yunani | D. Inggris |

8. Bencana alam dan politik termasuk kedalam ancaman :

- | | |
|---------------|---------------|
| A. Interaktif | C. Perspektif |
| B. Aktif | D. Pasif |

9. Penyalahgunaan kartu kredit termasuk kedalam ancaman :

- | | |
|---------------|---------------|
| A. Interaktif | C. Perspektif |
| B. Aktif | D. Pasif |

10. Berikut ini termasuk kedalam enam (6) Metode Penetrasi terhadap Sistem Berbasis Komputer, kecuali :

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| A. Pemanipulasian masukan | C. Penggantian program |
| B. Sabotase | D. Akurasi |

11. Penyalahgunaan dan pencurian sumber daya komputasi termasuk ke dalam :

- A. Ancaman Aktif
- B. Ancaman Pasif
- C. Metode Penetrasi terhadap Sistem Berbasis Komputer
- D. Hacker & Cracker

12. Yang termasuk kedalam ancaman pasif adalah :

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| A. Kegagalan Sistem | C. Sabotase |
| B. Penyelewengan aktifitas | D. Program yang jahat / usil |

13. Para ahli komputer yang memiliki kekhususan dalam menjebol sistem komputer dengan tujuan untuk publisitas, disebut :

- | | |
|---------------|-------------|
| A. Programmer | C. Hackers |
| B. Web Master | D. Crackers |

14. Melakukan pemalsuan alamat e-mail atau web dengan tujuan menjebak pemakai agar memasukkan informasi yang penting, seperti password atau nomor kartu kredit, teknik hacking yang disebut :

A. Denial of Service

B. Spoofing

C. Sniffer

D. Worm

15. Diimplementasikan dengan membuat program yang dapat melacak paket data seseorang ketika paket tersebut melintasi internet, menangkap password atau menangkap isinya adalah teknik hacking yang disebut :

A. Denial of Service

B. Spoofing

C. Sniffer

D. Worm

LATIHAN (KASUS : PENYADAPAN YANG DILAKUKAN PEMERINTAH AUSTRALIA TERHADAP INDONESIA.)

IA Leadership Targets + Handsets

	Name/Position	Handset	Generation
1	Susilo Bambang Yudhoyono	Nokia E90-1	3G
2	Kristiani Herawati (First Lady)	Nokia E90-1	3G
3	Boediono (new Vice President)	Blackberry Bold (9000)	3G
4	Yusuf Kalla (former Vice President)	Samsung SGH-Z370	3G
5	Dino Patti Djalal (Foreign Spokesman)	Blackberry Bold (9000)	3G
6	Andi Mallarangeng (Domestic Spokesman)	Nokia E71-1	3G
7	Hatta Rajasa (State Secretary)	Nokia E90-1	3G
8	Sri Mulyani Indrawati (MENKO EKON)	Nokia E90-1	3G
9	Widodo Adi Sucipto (MENKO POLKAM)	Nokia E66-1	3G
10	Sofyan Djalil (Minister + Confidant)	Nokia E90-1	3G

Daftar pejabat Indonesia yang menjadi korban penyadapan. abc.net.au

- Menurut pendapat Anda. Jika dilihat dari aspek hukum Indonesia, Pemerintah Australia sudah melanggar perundang-undangan Indonesia mengenai? Dan pasal berapa?
- Langkah apa yang sebaiknya dilakukan Pemerintah Indonesia agar tidak terjadi hal seperti ini?
- Faktor apa saja hal yang mungkin memicu seperti kasus ini?