

ETIKA KOMPUTER

Definisi Etika Komputer

Etika komputer (Computer Ethic) adalah seperangkat asas atau nilai yang berkenaan dengan penggunaan komputer. Etika komputer berasal dari 2 suku kata yaitu etika (bahasa Yunani: ethos) adalah adat istiadat atau kebiasaan yang baik dalam individu, kelompok maupun masyarakat dan komputer (bahasa Inggris: to compute) merupakan alat yang digunakan untuk menghitung dan mengolah data. 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.

Sejarah Etika Komputer

Komputer ditemukan oleh Howard Aiken pada tahun 1947 Penemuan komputer di 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.

Isu Seputar Etika Komputer

Lahirnya etika komputer sebagai sebuah disiplin ilmu baru dalam bidang teknologi tidak dapat dipisahkan dari permasalahan-permasalahan seputar penggunaan komputer yang meliputi kejahatan komputer, netiket, e-commerce, pelanggaran HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) dan tanggung jawab profesi.

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.

Tiga alasan utama minat masyarakat yang tinggi pada etika komputer

Kelenturan logika (logical malleability), kemampuan memrograman komputer untuk melakukan apa pun yang kita inginkan.

faktor transformasi (transformation factors), Contoh fasilitas e-mail yang bisa sampai tujuan dan

dapat dibuka atau dibaca dimanapun kita berada, faktor tak kasat mata (invisibility factors). semua operasi internal komputer tersembunyi dari penglihatan, yang membuka peluang pada nilai-nilai pemrograman yang tidak terlihat, perhitungan yang rumit terlihat dan penyalahgunaan yang tidak tampak

Hak Sosial dan Komputer

Berikut ini hak sosial dan komputer menurut Deborah Johnson:

- Hak atas akses komputer, yaitu setiap orang berhak untuk mengoperasikan komputer dengan tidak harus memilikinya. Sebagai contoh belajar tentang komputer dengan memanfaatkan software yang ada;
- Hak atas keahlian komputer, pada awal komputer dibuat, terdapat keawatiran yang luas terhadap masyarakat akan terjadinya pengangguran karena beberapa peran digantikan oleh komputer. Tetapi pada kenyataannya dengan keahlian di bidang komputer dapat membuka peluang pekerjaan yang lebih banyak;
- Hak atas spesialis komputer, pemakai komputer tidak semua menguasai ilmu yang terdapat pada komputer yang begitu banyak dan luas. Untuk bidang tertentu diperlukan spesialis bidang komputer, seperti kita membutuhkan dokter atau pengacara;
- Hak atas pengambilan keputusan komputer, meskipun masyarakat tidak berpartisipasi dalam pengambilan keputusan mengenai bagaimana komputer diterapkan, namun masyarakat memiliki hak tersebut.

Hak atas Informasi

Berikut ini hak setiap orang atas informasi menurut Richard O. Masson):

- Hak atas privasi, sebuah informasi yang sifatnya pribadi baik secara individu maupun dalam suatu organisasi mendapatkan perlindungan atas hukum tentang kerahasiannya;
- Hak atas Akurasi. Komputer dipercaya dapat mencapai tingkat akurasi yang tidak bisa dicapai oleh sistem nonkomputer, potensi ini selalu ada meskipun tidak selalu tercapai;
- Hak atas kepemilikan. Ini berhubungan dengan hak milik intelektual, umumnya dalam bentuk program-program komputer yang dengan mudahnya dilakukan penggandaan atau disalin secara ilegal. Ini bisa dituntut di pengadilan;

- Hak atas akses. Informasi memiliki nilai, dimana setiap kali kita akan mengaksesnya harus melakukan account atau izin pada pihak yang memiliki informasi tersebut. Sebagai contoh kita dapat membaca data-data penelitian atau buku-buku online di Internet yang harus bayar untuk dapat mengaksesnya.

Pekerjaan, Profesi, dan Profesional

- Pekerjaan, merupakan suatu kegiatan yang tidak bergantung pada suatu keahlian tertentu. Jadi setiap orang dimungkinkan memiliki pekerjaan namun tidak semuanya tertumpu pada satu profesi. Pekerjaan dalam arti luas adalah aktivitas utama yang dilakukan oleh manusia. Dalam arti sempit, istilah pekerjaan digunakan untuk suatu tugas atau kerja yang menghasilkan uang bagi seseorang. Dalam pembicaraan sehari-hari istilah ini sering dianggap sinonim dengan profesi padahal tidak. Ciri-ciri dari pekerjaan adalah Dalam melakukan pekerjaan tidak mengandalkan keahlian dan pengetahuan khusus, pekerjaan yang dilakukan hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, memiliki status yang rendah di masyarakat dan hanya bisa menghasilkan sedikit uang. Misalnya sebagai contoh, operator, penjaga warnet, tukang ketik di rental, Teknisi Komputer, dll.
- Profesi, merupakan suatu kegiatan yang sangat bergantung pada keahlian tertentu. Seorang profesional adalah seseorang yang menawarkan jasa atau layanan sesuai dengan protokol dan peraturan dalam bidang yang dijalaninya dan menerima gaji sebagai upah atas jasanya. Ciri-ciri pekerjaan “yang” profesi adanya pengetahuan khusus, yang biasanya keahlian dan keterampilan ini dimiliki berkat pendidikan, pelatihan dan pengalaman yang bertahun-tahun, memiliki status yang tinggi di masyarakat dan biasanya akan menerima gaji yang besar. Misalnya sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari adalah Programmert, web designer, graphic designer, dll
- Profesional, adalah orang yang sangat ahli dalam suatu bidang tertentu. Ciri-ciri pekerjaan “yang” professional orang yang Profesional biasanya menyandang suatu jabatan atau pekerjaan yang dilakukan dengan keahlian atau keterampilan yang tinggi. Dengan demikian seorang profesional jelas harus memiliki profesi tertentu yang diperoleh melalui sebuah proses pendidikan maupun pelatihan yang khusus.

Etika Profesi di Bidang Teknologi Informasi

Dalam era kini, informasi dipandang sebagai aset atau sumber yang setara dengan sumber-sumber lain dan juga mempunyai kekhususan persoalan dan pengelolaannya, sehingga diperlukan suatu manajemen khusus yaitu sistem manajemen informasi dengan pengelolanya yang khusus yaitu manajer informasi atau Chief Information Officer (CIO). Sebagai manajer jelas harus mengetahui etika manajemen. Aspek keuangan merupakan suatu aspek yang sangat sensitif, demikian juga dengan aspek informasi. Dengan

demikian hak dan tanggung jawab manajer mengisyaratkan bahwa syarat manajer harus “beretika (bermoral) tinggi dan kuat”.

Sebagai seorang yang profesional, kita mempunyai tanggung jawab untuk mempromosikan etika penggunaan teknologi informasi di tempat kerja. Kita mempunyai tanggung jawab manajerial. Kita harus menerima tanggung jawab secara etis seiring dengan aktivitas pekerjaan. Hal itu termasuk melaksanakan peran kita dengan baik sebagai suatu sumber daya manusia yang penting di dalam sistem bisnis dalam organisasi. Sebagai seorang manajer atau pebisnis profesional, akan jadi tanggung jawab kita untuk membuat keputusan-keputusan tentang aktivitas bisnis dan penggunaan teknologi informasi, yang mungkin mempunyai suatu dimensi etis yang harus dipertimbangkan.

Teknologi Informasi mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Karena TI ibarat pisau bermata dua, legal dan ilegal, baik dan buruk, maka mau tak mau berhubungan dengan etika. Merupakan hal yang penting untuk mengetahui bahwa hal yang tidak etis belum tentu ilegal. Jadi, dalam kebanyakan situasi, seseorang atau organisasi yang dihadapkan pada keputusan etika tidak mempertimbangkan apakah melanggar hukum atau tidak.

Banyaknya aplikasi dan peningkatan penggunaan TI telah menimbulkan berbagai isu etika, yang dapat dikategorikan dalam empat jenis: isu privasi, isu akurasi, isu property, isu aksesibilitas.

Meningkatkan Profesionalisme di Bidang IT

Secara harfiah, pekerjaan di bidang teknologi informasi setidaknya terbagi dalam 4 kelompok sesuai bidangnya. yaitu perangkat keras, perangkat lunak, operasional sistem informasi dan brainware. Menurut Julius Hermawan ada 2 karakteristik yang dimiliki oleh software engginer sehingga pekerjaan tersebut layak disebut dengan sebuah profesi, yaitu : pertama, kompetisi, kompetisi disini artinya seorang engginer harus memperdalam dan memperbaharui keterampilannya sehingga pengalaman dan pengetahuannya digunakan untuk profesinya. Kedua, Tanggung jawab pribadi, maksudnya adalah mempunyai kesadaran untuk membebaskan hasil pekerjaannya senagai tanggung jawab sendiri bukan dilimpahkan kepada orang lain.

Teknologi Informasi (IT) merupakan teknologi yang selalu berkembang baik secara revolusioner (seperti misalnya perkembangan dunia perangkat keras) maupun yang lebih bersifat evolusioner (seperti yang terjadi pada perkembangan perangkat lunak).Hal itu mengakibatkan bahwa pekerjaan di bidang Teknologi Informasi menjadi suatu pekerjaan di

mana pelakunya harus terus mengembangkan ilmu yang dimilikinya untuk mengikuti perkembangan Teknologi Informasi tersebut. Artinya, seseorang yang sudah sampai pada level “ahli” di satu bidang pada saat ini, bisa ketinggalan pada bidang yang sama di masa depan jika tidak mengikuti perkembangan yang ada.

Dengan posisi tenaga kerja di bidang teknologi informasi (TI) yang sangat bervariasi, menyesuaikan segala bisnis dan kebutuhan pasar, maka sangat sulit mencari standarisasi pekerjaan di bidang ini. Namun, setidaknya kita dapat mengklasifikasikan tenaga kerja di bidang teknologi informasi tersebut berdasarkan jenis dan kualifikasi pekerjaan yang ditanganinya. Berikut adalah penggolongan pekerjaan di bidang teknologi informasi yang berkembang belakangan ini.

Organisasi dan Kode Etik Profesi

Dalam era kini, informasi dipandang sebagai aset atau sumber yang setara dengan sumber-sumber lain dan juga mempunyai kekhususan persoalan dan pengelolaannya. Sebagai seorang yang profesional, kita mempunyai tanggung jawab untuk mempromosikan etika penggunaan teknologi informasi di tempat kerja.

Teknologi Informasi mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Karena TI ibarat pisau bermata dua, legal dan ilegal, baik dan buruk, maka mau tak mau berhubungan dengan etika. Merupakan hal yang penting untuk mengetahui bahwa hal yang tidak etis belum tentu ilegal. Jadi, dalam kebanyakan situasi, seseorang atau organisasi yang dihadapkan pada keputusan etika tidak mempertimbangkan apakah melanggar hukum atau tidak.

Banyaknya aplikasi dan peningkatan penggunaan TI telah menimbulkan berbagai isu etika, yang dapat dikategorikan dalam empat jenis, isu privasi adalah rahasia pribadi yang sering disalahgunakan orang lain dengan memonitor e-mail, memeriksa komputer orang lain, memonitor perilaku kerja (kamera tersembunyi). Isu akurasi adalah autentikasi, kebenaran, dan akurasi informasi yang dikumpulkan serta diproses. Siapa yang bertanggung jawab atas berbagai kesalahan dalam informasi dan kompensasi apa yang seharusnya diberikan kepada pihak yang dirugikan. Isu property adalah kepemilikan dan nilai informasi (hak cipta intelektual). Hak cipta intelektual yang paling umum berkaitan dengan TI adalah perangkat lunak. Isu aksesibilitas adalah hak untuk mengakses informasi dan pembayaran biaya untuk mengaksesnya. Hal ini juga menyangkut masalah keamanan sistem dan informasi. Salah satu alasan sulitnya menegakkan etika di dunia TI adalah karena relatif barunya bidang ini. Tak seperti dunia kedokteran yang usianya sudah ratusan abad, bidang TI adalah profesi baru.

Etika Berinternet (Netiquette)

Aplikasi etis komunikasi virtual banyak menggunakan beberapa pedoman etika dalam penggunaannya, namaun etika yang paling populer digunakan adalah etika keluaran Florida University Amerika (FAU) dan seorang netters Virginia Shea. Pada versi FAU beberapa etika yang dikemukakan adalah sebagai berikut :

- Internet tidak digunakan sebagai sarana kejahatan bagi orang lain, artinya pemanfaatan internet semestinya tidak untuk merugikan orang lain baik secara materiil maupun moril.
- Internet tidak digunakan sebagai sarana mengganggu kinerja orang lain yang bekerja menggunakan komputer. Contoh riil adalah penyebaran virus melalui internet
- Internet tidak digunakan sebagai sarana menyerobot atau mencuri file orang lain
- Internet tidak digunakan untuk mencuri, contoh pengacakan kartu kredit dan pembobolan kartu kredit.
- Internet tidak digunakan sebagai sarana kesaksian palsu
- Internet tidak digunakan untuk mengcopy software tanpa adanya pembayaran
- Internet tidak digunakan sebagai sarana mengambil sumber – sumber penting tanpa adanya ijin atau mengikuti aturan yang berlaku.
- Internet tidak digunakan untuk mengakui hak intelektual orang lain
- Bertanggung jawab terhadap isis pesan yang disampaikan

Menggunakan internet untuk keperluan berarti serta saling menghormati antar pengguna internet (www.fau.edu/netiquette). 10 etika ini disebut sebagai “the ten commandments for computer ethics” atau sepuluh perintah etika menggunakan komputer.

Versi lain yang juga menjadi rujukan etika komunikasi virtual adalah netiket yang disampaikan oleh Virginia Shea. Isi etika tersebut terdiri dari 10 pedoman pula yaitu :

- Lawan bicara dalam internet adalah manusia, sehingga penempatan diri secara empati perlu dilakukan dalam komunikasi virtual.
- Gunakan standard perilaku yang sama dalam kehidupan dan komunikasi alam nyata
- Mampu menempatkan diri dalam dunia maya dengan cara mengenali dahulu anggota komunitas yang online pada jalur tersebut
- Menghormati secara sesama user juga penggunaan bandwidth yang tersedia
- Berkepribadian yang enak dan harmonis dalam penyusunan kata pesan yang dipampangkan agar lebih memudahkan dalam pemaknaan pesan
- Membagi semua pengalaman yang ada
- Mengatasi emosi yang terjadi dalam komunikasi virtua

- Menghormati hak privacy orang lain
- Penonjolan karakter adalah sesuatu yang tidak etis dalam proses komunikasi
- Memberi maaf pada kesalahan yang dilakukan oleh orang lain.

Etika Penggunaan E-Mail

- E-mail boleh dibilang merupakan penemuan kuno menurut sejarah internet. Namun dengan sejalanannya evolusi layanan e-mail, masih ada saja beberapa orang yang belum mengerti etika penggunaan email.
- Formal atau Non-Formal, Siapakan penerima e-mail anda? teman atau klien? Perlukah memakai bahasa yang formal?
- Tujuan Menulis, Tentukan tujuan menulis dari awal, agar tidak melantur.
- Jangan menulis selagi marah, Jika anda sedang marah, atau nuansa hati lagi tidak enak, tundalah penulisan e-mail. Apalagi bila anda menulis balasan hal-hal yang membuat anda marah.
- Penggunaan To, CC, dan BCC, To – Ditujukan untuk lawan bicara anda, CC (Carbon Copy) – Atau tembusan, digunakan untuk memberitahu orang lain yang bersangkutan, BCC (Blind Carbon Copy) – Sama dengan CC, tapi tembusan tidak akan terlihat oleh penerima To atau CC.
- Penggunaan Subject, Judul e-mail harus jelas dan mencerminkan isi e-mail sesungguhnya. Hindari penulisan judul email tanpa isi (body), yang kesannya malas atau tidak profesional.
- E-mail, bukan novel, Menulis e-mail itu cukup singkat saja, langsung ke pokok masalah, tidak perlu bertele-tele seperti menulis novel. Namun juga jangan terlalu singkat seperti SMS
- Pemakaian huruf besar (semua), Di dunia maya, pemakaian huruf besar dianggap menjerit. Jadi hindari hal ini agar tidak memberi kesan yang salah terhadap lawan bicara anda.
- Pemakaian tanda seru, Bila memang diperlukan, cukup satu saja! Tidak perlu sampai berulang kali (!!!!!).
- Signature, Memang enak menggunakan fitur otomatis seperti di MS Outlook. Namun sebagian orang mempunyai kepentingan yang berbeda, contohnya anda tidak mau mencantumkan nomer HP pribadi di setiap e-mail untuk menghindari panggilan2 tengah malam.
- Periksa ejaan (yang disempurnakan?), Setelah selesai dengan isi e-mail, jangan lupa untuk memeriksa ulang ejaan. Hal ini penting untuk memberi kesan serius dan profesional.
- Polos saja, tanpa hiasan, E-mail paling efektif dengan format plain text, tanpa variasi HTML (termasuk latar belakang warna-warni, plus animasi).

- Attachment, atau lampiran, Tidak semua orang hidup dengan internet berkecepatan tinggi, oleh karena itu pertimbangkan penggunaan layanan online storage untuk lampiran berukuran besar. Jangan lupa menjadikan satu ZIP file untuk lampiran berjumlah banyak, agar tidak kelewatan.
- Read Notification Receipt, Perlukah anda memberi jawaban ke lawan bicara anda bahwa e-mailnya telah diterima? Bila sudah tidak ada di Outbox, berarti e-mail tersebut telah terkirim, meskipun kadang tidak instan.
- Berikan balasan secepatnya, Tulislah balasan secepatnya (atau sepentasnya), terutama bila akhiran isi surat menandakan bahwa lawan bicara anda menunggu balasan atau keputusan anda.
- Penggunaan Reply-to-All dan Forward,
- Reply-to-All – Pertimbangkan matang2 sebelum memakai fitur ini, untuk mencegah e-mail yang tidak diharapkan (oleh orang lain). Hal ini sering terjadi pada diskusi grup lewat e-mail, yang hanya pengirim pertama yang perlu diberi jawaban. 11 orang dengan Reply-to-All = 100 email.
- Forward – Fitur yang satu ini adalah yang paling disukai oleh pengirim surat berantai. Tapi yang paling mengganggu adalah penggunaan To/CC untuk semua penerima, yang membuat e-mail anda tersebar ke orang2 yang tidak dikenal. Gunakanlah BCC untuk fitur ini.
- Surat Berantai, Pakailah akal yang jernih sebelum anda menekan tombol forward. Tanyalah pada diri anda sendiri, apakah hal tersebut bisa/akan terjadi? Hampir semua surat berantai tidaklah berguna. Perlu dipertimbangkan juga, siapa saja yang patut menerima e-mail macam itu. Bukan bos atau klien anda tentunya.
- 24 Jam untuk tindak lanjut, Berilah 24 jam tenggang waktu untuk menindaklanjuti e-mail anda. Sadarilah bahwa tiap orang mempunyai kepentingan pribadi. Tidak perlu langsung SMS, atau telpon, setelah menekan tombol Send.

Tata Cara Mengutip Karya Orang Lain

Sumber: (Prasetyo Priadi, IlmuKomputer.com)

Dalam tata cara mengutip karya orang lain kita setidaknya harus memperhatikan aturan atau tata cara yang berlaku. Kutipan ini dapat berupa tulisan-tulisan buku, majalah, surat kabar, gambar ataupun foto, E-Book dan sumber atau media lainnya. Sesuai dengan Pasal 14 UU No. 19 Tahun 2002 C.

“Tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta apabila pengambilan berita aktual baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, Lembaga Penyiaran, atau surat kabar atau sumber sejenis lain, dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap”.

Ini berarti jikalau Anda mengutip tulisan atau karya orang lain dengan disebutkan sumbernya secara lengkap makatindakan yang Anda lakukan tidak melanggar hukum. Hal ini juga diperkuat dengan Pasal 15 UU No. 19 Tahun 2002.

Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta:

- Ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta;
- pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan pembelaan di dalam atau di luar pengadilan;
- pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian guna keperluan: (i) ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau (ii) pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
- perbanyakan suatu Ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tuna netra, kecuali jika Perbanyakan itu bersifat komersial;
- Perbanyakan suatu Ciptaan selai Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apapun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktifitasnya;
- perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti Ciptaan bangunan;
- pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

Kutipan dari buku

{ Nama pengarang dengan nama belakang terlebih dahulu jika terdapat gelar letakan paling belakang dan jika gelar lebih dari satu maka setiap gelar dipisahkan dengan tanda koma }, { judul lengkap dengan huruf italic atau underline }, { nama kota diterbitkan buku tersebut}: { nama penerbit, tahun terbit buku tersebut jika tidak ada bisa memakai tahun buku tersebut dicetak jika keduanya tidak ada boleh tidak dicantumkan }.

Apabila kutipan lebih dari satu maka perlu diurutkan sesuai dengan huruf alphabet.

Contoh:

- Aksin, M, Merancang Audio Mobil Hi-Fi Stereo System, Semarang: Effhar, 2002.

- Harsono, Drs, Manajemen Pabrik, Jakarta: Balai Aksara, 1984.
- Mukhtar., Widodo, Erna, Konstruksi Ke Arah Penelitian Deskriptif, Yogyakarta: Avyrouz, 2000.
- Nalwan, Agustinus, Pemrograman Animasi dan Game Profesional, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 1995.
- Rusmadi, Dedy, Hobi Elektronika Rangkaian Elektronika Menggunakan IC, Bandung: CV. Pionir Jaya, 2004.
- Soedjono, H. Hartanto, Merakit Elektronika, Semarang: Dahara Prize, 1993.
- Sudono, Agus, Memanfaatkan Port Printer Komputer Menggunakan Delphi Teori dan Aplikasi, Semarang: SmartBooks, 2004.

Kutipan dari majalah, tabloid atau koran.

{ Nama majalah, tabloid atau koran }, { kata atau serangkaian huruf yang khas }, { nomor edisi lengkap dengan tahun terbit }, { nama kota diterbitkan majalah tersebut }, { nama penerbit (jika ada) }.

Contoh.

- Bobo, Majalah Mingguan Anak-Anak, No. 51/1998, Jakarta.
- PC Mild, Indonesia's Greatest Computer Newspaper, Edisi 02/2008, Jakarta: PT. Dian Digital Media.
- PCplus, Paling Plus Bicara PC, No. 290 Tahun VII 21 Agustus-03 September 2007, Jakarta: PT. Prima Infosarana Media.

Etika Pengutipan di Internet

Internet merupakan salah satu agen yang makin mempermudah penggandaan suatu karya cipta terutama yang dipasang di internet. Kemudahan itu pada gilirannya melenakan, membui kita sehingga pada saat mengutip lupa untuk memberi penghargaan (acknowledgement) kepada pengarangnya. Berikut ini format pengutipan sumber-sumber online menurut Modern Language Association di Amerika.

File Transfer Protocol

Cara penulisan kutipan lewat File Transfer Protocol adalah sebagai berikut.

Sertakan nama pengarang (jika ada) dengan nama belakang terlebih dahulu; judul lengkap; tanggal dokumen; protokol yang digunakan (dalam hal ini ftp) berikut alamatnya; tanggal akses.

Contoh:

Johnson-Eilola, Johndan., "Little Machines: Rearticulating Hypertext User." 3 Dec. 1994, <ftp://ftp.daedalus.com/pub/CCCC95/johnson-eilola>, (14 Aug 1996).

HTTP (HyperText Transfer Protocol)

WWW Sites (World Wide Web). Cara penulisan kutipan lewat File HyperText Transfer Protocol adalah sebagai berikut. Sertakan nama pengarang (jika ada) dengan nama belakang terlebih dahulu; judul lengkap dalam tanda petik; tanggal dokumen; protokol yang digunakan (dalam hal ini http) berikut alamat URL-nya; dan tanggal akses.

Contoh:

- Burka, Lauren P, "A Hypertext History of Multi-User Dimensions.", MUD History. 1993, <http://www.utopia.com/talent/ipb/muddex/essay>, (2 Aug. 1996).
- Priadi, Prasetyo, "Membuat Printed Circuit Board (PCB) Menggunakan DipTrace, Prasetyo Laboratories. 2008,
- <http://www.PrasetyoLabs.Co.Cc>, (15 Desember 2008).

Telnet Sites

Telnet Sites (Sites and Files available via the telnet protocol). Cara penulisan kutipan lewat telnet sites adalah sebagai berikut. Sertakan nama pengarang, dengan nama belakang terlebih dahulu; judul karangan dalam tanda petik; nama situs telnet dalam huruf italic; dan tanggal publikasi.

Contoh.

traci (#377). "DaedalusMOO Purpose Statement." WriteWell, <telnet://moo.daedalus.com:7777> help purpose, (30 Apr. 1996).

Gopher

Untuk mengutip lewat situs gopher Anda dapat menuliskan kutipan sebagai berikut. Sertakan nama pengarang (jika ada) dengan nama belakang terlebih dahulu; judul lengkap dalam tanda petik; tanggal dokumen jika ada; protokol dokumen yang digunakan (dalam hal ini gopher) berikut alamatnya; tanggal akses; dan direktori gopher tersebut.

Contoh.

African National Congress; "Human Rights Update for Week No. 10 from 5/3/96 to 11/3/97."; <gopher://gopher.anc.org.za:70/00/hrc/1997/hrup97.10>; (1 Jan. 1997).

Email, Listerv, dan Newsgroup

Untuk mengutip lewat mailing list Anda dapat menuliskan kutipan sebagai berikut- Sertakan nama pengarang (jika ada) atau alamat e-mail-nya; judul yang ada dalam Subject dalam tanda kutip; tanggal pesan jika berbeda dengan tanggal akses; nama mailing list (jika ada) dalam huruf italic; alamat milis atau protokol; tanggal akses dalam tanda kurung.

Contoh:

Crump, Eric, "Re: Preserving Writing.", Alliance for Computers and Writing, Listerv, acwl@unicorn.acs.ttu.edu, (31 Mar. 1995).

Publikasi Elektronik dan Database Online

Untuk mengutip lewat publikasi elektronik atau database online Anda dapat menuliskan kutipan sebagai berikut. Sertakan nama pengarang; judul artikel dalam tanda kutip; judul publikasi software dalam huruf italic; versi atau nomor edisi; nama database atau layanan online dalam huruf italic; tanggal akses.

Contoh.

Christopher, Warren, "Working to Ensure a Secure and Comprehensive Peace in the Middle East." U.S. Dept. of State Dispatch 7:14, 1 Apr. 1996, FastDoc, OCLC, File #9606273898, (12 Aug. 1996).

Software dan Video Game

Untuk mengutip lewat software atau program Anda dapat menuliskan kutipan sebagai berikut. Nama pengarang atau produsennya (jika ada); judul program atau software dalam huruf italic; nomor versi (jika ada dan belum dicantumkan dalam judul software); informasi terbitan lainnya seperti tanggal (jika ada).

Contoh.

ID Software, The Ultimate Doom, New York: GT Interactive Software, 1995.

Etika Komputer di Indonesia

Indonesia merupakan salah satu negara pengguna komputer terbesar di dunia sehingga penerapan etika komputer dalam masyarakat sangat dibutuhkan. Indonesia menggunakan dasar pemikiran yang sama dengan negara-negara lain sesuai dengan sejarah etika komputer yang ada. Pengenalan teknologi komputer menjadi kurikulum wajib di sekolah-sekolah, mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA sederajat).

Pelajar, mahasiswa dan karyawan dituntut untuk bisa mengoperasikan program-program komputer dasar seperti Microsoft Office. Tingginya penggunaan komputer di Indonesia memicu pelanggaran-pelanggaran dalam penggunaan internet. Survei Business Software Alliance (BSA) tahun 2001 menempatkan Indonesia di urutan ketiga sebagai negara dengan kasus pembajakan terbesar di dunia setelah Vietnam dan China. Besarnya tingkat pembajakan di Indonesia membuat pemerintah Republik Indonesia semakin gencar menindak pelaku kejahatan komputer berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 (penyempurnaan dari UUHC No. 6 Tahun 1982 dan UUHC No. 12 Tahun 1997). Upaya ini dilakukan oleh pemerintah RI untuk melindungi hasil karya orang lain dan menegakkan etika dalam penggunaan komputer di Indonesia.

Sumber:

Wikipedia, Etika Komputer

Joko Priadi, Ilmu komputer.com