

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem informasi manajemen (SIM) adalah salah satu dari lima subsistem utama CBIS. Tujuannya adalah memenuhi kebutuhan informasi umum semua manajer dalam perusahaan atau dalam subunit organisasional perusahaan. Subunit dapat didasarkan pada area fungsional atau tingkatan manajemen. SIM menyediakan informasi bagi pemakai dalam bentuk laporan dan output dari berbagai simulasi model matematika. Laporan dan output model dapat disediakan dalam bentuk tabel atau grafik. Pengaruh perilaku selalu penting bagi kinerja sistem informasi, tetapi terutama penting bagi sistem informasi organisasi seperti SIM. Para manajer dan spesialis informasi dapat membuat program yang dirancang untuk mengubah dampak negatif dari pengaruh perilaku menjadi hasil yang positif. SIM mencerminkan suatu sikap para eksekutif yang menginginkan agar komputer tersedia untuk semua pemecah masalah perusahaan. Ketika SIM berada pada tempatnya dan berfungsi seperti yang diinginkan, SIM dapat membantu manajer dan pemakai lain di dalam dan di luar perusahaan mengidentifikasi dan memahami masalah.

Namun dilain pihak, dalam sistem informasi manajemen ini tetap kita harus memperhatikan moral/akhlak, hukum, dan etika teknologi informasi dalam pelaksanaannya agar tidak terjadi kesalahpahaman yang dapat merugikan orang lain. Maka dari itu, kali ini kami akan membahas tentang apa dan bagaimanakah implikasi etis sistem informasi itu.

B. Rumusan Masalah:

1. Apakah yang dimaksud dengan etika, moral, hukum, dan undang-undang komputer?
2. Seperti apakah contoh kejahatan komputer?
3. Apa dan bagaimana bentuk tantangan, strategi, arsitektur informasi, investasi dan tanggung jawab/kandali dalam sistem informasi?

C. Tujuan:

1. Untuk dapat mengetahui dan memahami etika, moral, hukum serta undang-undang yang mengatur komputer.
2. Untuk mengetahui bentuk contoh dari kejahatan komputer.
3. Untuk dapat mengetahui bentuk tantangan, strategi, arsitektur informasi, investasi, dan tanggung jawab/kendali dalam sistem informasi agar kita dapat menjadikan itu sebagai pembelajaran.

BAB II PEMBAHASAN

A. PENGERTIAN ETIKA, MORAL, DAN HUKUM

Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagai makhluk sosial kita membutuhkan sosialisasi dalam kehidupan ini. Namun tentu, perilaku dan tindakan sosial ini diharapkan manusia berjalan sesuai koridornya secara baik melalui etika, moral dan hukum.

1. Etika berasal dari bahasa Yunani "Ethos" yang berarti karakter. Secara umum etika adalah sekumpulan kepercayaan, standar, atau teladan yang mengarahkan yang masuk ke dalam seseorang atau masyarakat. Etika bisa bervariasi dari suatu komunitas dengan yang lain.
2. Moral adalah tradisi kepercayaan mengenai perilaku yang benar dan yang salah. Meskipun masyarakat di sekeliling dunia tidak semua mengikuti seperangkat moral yang sama, namun terdapat kesamaan di antara semuanya yaitu melakukan apa yang secara moral benar. dan kita mulai mempelajari peraturan-peraturan dari perilaku moral sejak kecil atau anak-anak.
3. Hukum adalah peraturan perilaku formal yang dipaksakan oleh otoritas berdaulat, seperti Pemerintah kepada rakyat atau warga negaranya. Hingga kini sangat sedikit hukum yg mengatur penggunaan komputer. Hal ini karena komputer merupakan penemuan baru dan sistem hukum kesulitan mengikutinya.

B. UNDANG-UNDANG KOMPUTER

1. Undang-Undang Komputer di Amerika Serikat

➤ Hak dan Batasan Akses Data

Hak dan Batasan akses data komputer di Amerika Serikat diatur sebagai berikut:

- Tahun 1966 : UU kebebasan informasi (Freedom of Information Act) yang memberikan warga negara dan organisasi di AS hak atas akses data yang dipegang oleh pemerintah federal.
- Tahun 1970 : dikenal beberapa hukum tambahan dalam bentuk hukum pelaporan kredit yang wajar.
- Tahun 1978 : UU hak privasi federal yang membatasi tindakan pemerintahan federal untuk melaksanakan penyelidikan pada catatan-catatan bank.
- Tahun 1988 : UU privasi dan pencocokan komputer yang membatasi hak pemerintah federal untuk mencocokkan file komputer yang bertujuan untuk menentukan pelaksanaan program pemerintah.

➤ Privasi

Tidak lama setelah UU kebebasan informasi diterapkan, pemerintah federal mencanangkan UU Privasi Komunikasi Elektronik pada tahun 1968, UU ini hanya

mencakup komunikasi suara dan kemudian ditulis ulang pada tahun 1986 agar mencakup data digital, komunikasi video dan surat elektronik.

2. Rancangan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor ... Tahun... tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi

Rancangan undang-undang ini terdiri dari 43 pasal, secara garis besar isi dari undang-undang ini dimulai dari pengertian yang terkait dengan teknologi informasi sampai dengan sanksi terhadap pelanggaran-pelanggarannya. Salah satu potongan mengenai ketentuan umum yang terkait dengan kejahatan komputer dan telekomunikasi adalah:

"Kejahatan yang ditimbulkan oleh teknologi komputer dan telekomunikasi perlu diantisipasi. Istilah hecker, cracker, dan cyber crime telah sering terdengar dan menjadi bagian dari khazanah hukum pidana. Kejahatan yang melibatkan orang Indonesia sudah terjadi. Ada juga kejahatan yang dilakukan oleh pengguna di Indonesia dengan tidak mengirimkan barang atau uang yang sudah disepakati dalam transaksi E-commerce. Tindak kejahatan semacam ini pada umumnya dapat ditelusuri (trace) dengan bantuan catatan (logfile) yang ada di server ISP yang digunakan oleh cracker. Akan tetapi seringkali ISP tidak melakukan pencatatan (logging) atau hanya menyimpan log dalam kurun waktu yang singkat. Logfile ini dapat menjadi bukti adanya akses cracker tersebut. Penyidikan kejahatan cyber ini membutuhkan keahlian khusus. Pihak penegak hukum harus cepat tanggap dalam mengasai teknologi baru ini".

3. Berbagai Pelanggaran Hak Cipta Terkait Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Pelanggaran terkait teknologi informasi dan komunikasi umumnya terjadi pada piranti lunak (software) komputer. Berbagai pelanggaran hak cipta tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Membeli software program hasil bajakan.
- b. Melakukan instalasi program komputer ke dalam hard disk dengan program hasil bajakan.
- c. Penggunaan satu lisensi software pada beberapa komputer tetapi kenyataannya dipakai untuk banyak komputer.
- d. Melakukan modifikasi program software tanpa izin.
- e. Melakukan penggandaan tanpa izin untuk mendapatkan keuntungan atau manfaat ekonomi.

Di Indonesia termasuk negara dalam 3 besar primary watch list negara yang rawan pembajakan. Pada masyarakat Indonesia dengan tataran pemahaman yang sederhana, cukup sulit untuk dapat mengajak mereka memberikan penghargaan terhadap hak atas kekayaan intelektual. Pengorbanan waktu, tenaga pikiran imajinasi, kreatifitas, emosi dan suasana batin dan keahlian dalam menghasilkan suatu karya belum dapat dipahami masyarakat sebagai hal yang harus dihargai secara material. Dengan dalih bahwa daya beli masyarakat demikian terbatas, barang bajakan yang jauh lebih murah dan pasti diminati.

4. Pembajakan software komputer dan hukum bersangkutan

HUKUM

- Hukumnya adalah UNDANG-UNDANG HAK CIPTA NOMOR 19 tahun 2003, UNDANG-UNDANG HAK CIPTA ini melindungi antara lain hak cipta atas program / piranti lunak komputer, buku pedoman penggunaan program / piranti lunak komputer dan buku-buku (sejenis) lainnya. Terhitung sejak tanggal 29 Juli 2003, Pemerintah Republik Indonesia mengenai Perlindungan Hak Cipta, perlindungan ini juga mencakup :
- Program atau piranti lunak komputer, buku pedoman penggunaan atau piranti lunak komputer, dan buku-buku (sejenis lainnya)
 - Dari warga negara atau mereka yang bertempat tinggal / berkedudukan di Amerika Serikat, atau
 - Untuk mana warga negara atau mereka yang bertempat tinggal / berkedudukan di Amerika Serikat memiliki hak-hak ekonomi yang diperoleh dari UNDANG-UNDANG HAK CIPTA, atau untuk mana suatu badan hukum (yang secara langsung atau tidak langsung dikendalikan, atau mayoritas dari saham-sahamnya/hak-hak kepemilikan lainnya dimiliki, oleh warga negara atau mereka yang bertempat tinggal/berkedudukan di Amerika Serikat) memiliki hak-hak ekonomi itu ; dan
 - Program/piranti lunak komputer buku pedoman penggunaan atau piranti lunak komputer, dan buku-buku (sejenis lainnya) yang pertama kali diterbitkan pertama kali di Amerika Serikat.
- Program/piranti lunak komputer buku pedoman penggunaan atau piranti lunak komputer, dan buku-buku (sejenis) lainnya yang merupakan perusahaan di Amerika selain dilindungi, oleh badan hukum di Amerika dilindungi pula oleh UNDANG-UNDANG HAK CIPTA INDONESIA.

2. HUKUMANNYA:

Jika Anda atau perusahaan Anda melanggar hak cipta pihak lain, Anda dapat dikenakan baik tuntutan pidana maupun gugatan perdata. Jika Anda atau perusahaan Anda melanggar hak cipta pihak lain, yaitu dengan sengaja dan tanpa hak produksi, meniru / menyalin, menerbitkan / menyiarkan, memperdagangkan / mengedarkan atau menjual karya-karya hak cipta pihak lain atau barang-barang hasil pelanggaran hak cipta (produk-produk bajakan) maka Anda telah melakukan tindak pidana yang dikenakan sanksi-sanksi pidana sebagai berikut:

a. KETENTUAN PIDANA:

Pasal 72

- Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat 1 atau pasal 49 ayat 1 dan ayat 2 dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1

bulan dan / atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah) atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan / atau paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).

- Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersil suatu program komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- Barangsiapa dengan sengaja melanggar pasal 17 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).
- Barangsiapa dengan sengaja melanggar pasal 19, pasal 20 atau pasal 49 ayat 3 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
- Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar pasal 24 atau pasal 55 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
- Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar pasal 25 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
- Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar pasal 27 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
- Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar pasal 28 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan atau denda paling banyak Rp 1.500.000.000,00 (satu milyar lima ratus juta rupiah).

Disamping itu, Anda dan atau perusahaan Anda juga dapat dikenakan gugatan perdata dari pemegang atau pemilik hak cipta itu, yang dapat menuntut ganti rugi dan / atau memohon pengadilan untuk menyita produk-produk bajakan tersebut dan memerintahkan Anda atau perusahaan Anda menghentikan pelanggaran-pelanggaran itu.

C. BEBERAPA BENTUK KEJAHATAN KOMPUTER

✓ **Berikut ini adalah jenis-jenis kejahatan komputer:**

- **Unauthorized access to Computer System and Service**
 Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki atau menyusut ke dalam sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin atau sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.
- **Illegal contents**
 Merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar dan dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.
- **Data Forgeri**
 Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet.
- **Cyber espionage**
 Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (computer network system) pihak sasaran.
- **Cyber sabotage and extortion**
 Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, kerusakan atau penghancuran pada suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.
- **Offense against intellectual property**
 Kejahatan ini ditujukan terhadap hak atas kekayaan intelektual yang dimiliki pihak lain di internet. Sebagai contoh adalah peniruan tampilan pada web page suatu situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan rahasia dagang orang lain dan sebagainya.
- **Infringements of privasi**
 Kejahatan ini ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi dan rahasia. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap keterangan seseorang pada formulir data pribadi yang tersimpan secara komputerized, yang bila diketahui orang lain akan dapat merugikan korban secara materil maupun imateriil, seperti nomor kartu kredit, nomor PIN ATM, cacat atau penyakit tersembunyi dan sebagainya. Kasus pertaman kejahatan komputer terjadi pada tahun 1966 ketika programer untuk suatu bank membuat tambahan di program sehingga program tersebut tidak bisa menunjukkan bahwa pengambilan dari rekeningnya telah melampaui batas. Ia dapat terus menulis cek walau tidak ada lagi uang di rekeningnya. Penipuan ini terus berlangsung hingga komputer tersebut rusak, dan pemrosesan secara manual mengungkapkan saldo yang telah minus. Programer tersebut tidak dituntut melakukan kejahatan komputer, karena peraturan hukumnya belum ada, sebaliknya, ia dituntut membuat entri palsu dicatat bank.

- Salah satu bentuk kejahatan komputer adalah pembuatan virus.

2. Peningkatan kejahatan komputer

Beberapa sebab utama terjadinya peningkatan kejahatan komputer :

- a. Aplikasi bisnis yang berbasis komputer atau internet meningkat
 - ✓Elektronik commerce (E-Commerce)
 - ✓Elektronik data interchange (EDI)
- b. Desentralisasi server
Lebih banyak server yang harus ditangani dan butuh lebih banyak SDM yang handal padahal sulit mencari SDM.
- c. Transisi dari single vendor ke multi vendor
Banyak berbagai perangkat dari jenis vendor yang harus dipelajari.
- d. Pemakai makin melek teknologi
 - ✓ Ada kesempatan untuk mencoba, tinggal download software (script kiddies).
 - ✓ Sistem administration harus selangkah di depan.
- e. Kesulitan penegak hukum untuk mengejar kemajuan dunia telekomunikasi dan komputer
 - ✓ Cyberlaw
 - ✓ Awareness
- f. Meningkatnya kompleksitas sistem
 - ✓ Program semakin besar (megabyte-gigabyte)
 - ✓ Potensi lubang keamanan semakin besar

PENTINGNYA ETIKA KOMPUTER

Etika komputer adalah sebagai analisis mengenal sifat dan dampak sosial teknologi komputer, serta formulasi dan justifikasi kebijakan untuk menggunakan teknologi tersebut secara etis.

James H.Moor mendefinisikan etika komputer (computer ethics) sebagai analisis sifat dan dampak sosial teknologi komputer serta perumusan dan justifikasi dari kebijakan-kebijakan yang terkait untuk penggunaan teknologi tersebut secara etis. Dengan demikian, etika komputer terdiri dari dua aktivitas utama. Orang perusahaan yang merupakan pilihan logis untuk menerapkan program etika ini adalah CIO. Seorang CIO harus menyadari dampak penggunaan komputer terhadap masyarakat dan merumuskan kebijakan yang menjaga agar teknologi tersebut digunakan diseluruh perusahaan secara etis.

James H. Moor mengidentifikasi tiga alasan utama dibalik minat masyarakat yang tinggi akan etika komputer yaitu:

- a. Kelenturan secara logis.

Moor mengartikan kelenturan secara logis (logical malleability) sebagai kemampuan untuk memprogram komputer untuk melakukan hampir apa saja yang ingin kita lakukan. Komputer akan melakukan tepat seperti apa yang diinstruksikan oleh si pemrogram dan hal ini bisa menjadi pikiran yang menakutkan. Tetapi, jika komputer digunakan untuk melakukan

kegiatan yang tidak etis bahayanya bukan terletak pada komputer tersebut, melainkan orang-orang yang berada dibalik komputer tersebutlah yang bersalah. Jadi, daripada merasa khawatir bahwa komputer digunakan secara tidak etis, masyarakat harus khawatir pada orang-orang yang mengatur komputer tersebut.

b. Faktor Transformasi.

Alasan atas etika komputer yang ini didasarkan pada fakta bahwa komputer dapat mengubah cara kita mengerjakan sesuatu dengan drastis. Salah satu contoh yang baik adalah e-mail. E-mail tidak menggantikan surat biasa atau sambungan telepon melainkan menyeiakan cara berkomunikasi yang benar-benar baru. Transformasi yang sama juga dapat dilihat pada cara manajer melaksanakan pertemuan. Jika dulu manajer harus berkumpul secara fisik di lokasi yang sama, kini mereka dapat mengadakan pertemuan dalam bentuk konferensi video.

c. Faktor Ketidak-tampakan.

Alasan ketiga atas minat masyarakat terhadap etika komputer adalah masyarakat memandang komputer sebagai kotak hitam. Seluruh operasi internal komputer tersebut tersembunyi dari penglihatan. Ketidaktampakan operasi ini memberikan kesempatan terjadinya nilai-nilai:

- ✓ Nilai pemrograman yang tidak tampak adalah perintah rutin yang diberikan programmer ke dalam program yang menghasilkan proses yang diinginkan si pengguna. Selama proses penulisan program, programmer tersebut harus melakukan serangkaian penilaian mengenai bagaimana program tersebut harus mencapai tugasnya. Hal ini bukan tindakan jahat yang dilakukan programmer, tetapi lebih kepada kurangnya pemahaman. Contoh nilai yang baik dari dampak pemrograman yang tidak tampak adalah bencana nuklir Three Mile Island. Operator pabrik telah dilatih untuk menangani situasi darurat menggunakan model matematika. Model tersebut dirancang untuk menyimulasikan yang terjadi sendiri. Namun apa yang terjadi adalah banyak malfungsi muncul bersamaan. Ketidaktampakan komputer untuk memberikan pengguna apa yang ia butuhkan adalah karena faktor ketidaktampakan.
- ✓ Perhitungan rumit yang tidak tampak terbentuk program yang sangat rumit sehingga pengguna tidak dapat memahaminya. Seorang manajer dapat menggunakan program semacam ini tanpa mengetahui bagaimana komputer melakukan semua perhitungan tersebut.
- ✓ Penyalahgunaan yang tidak tampak. Mencakup tindakan yang disengaja dan melintasi batasan hukum maupun etis seperti pelanggaran hak individu akan privasi dan memata-matai orang lain.

Itulah sebabnya masyarakat amat peduli akan penggunaan komputer bagaimana alat ini dapat diprogram untuk melakukan hampir semua hal, bagaimana alat ini mengubah cara kita melakukan banyak hal dan fakta bahwa apa yang dilakukan komputer bersifat tidak terlihat. Masyarakat mengharapkan dunia usaha agar berpedoman pada etika komputer agar berbagai kekhawatiran ini tidak terjadi.

Macam – Macam Tantangan Sistem Informasi (SI):

1. Sistem Informasi Strategis, Kompetitif , Tekanan Kompetitif

1. Sistem Informasi Strategis dan Kompetitif:

1. Kepemimpinan dalam biaya
2. Diferensiasi
3. Inovasi
4. Pertumbuhan
5. Persekutuan
6. Strategi Lainnya

2. Sistem Informasi Tekanan Kompetitif

1. Persaingan para Pesaing
2. Ancaman Pemain Baru
3. Ancaman Pengganti
4. Daya Tawar Pelanggan
5. Daya Tawar Pemasok

2. Arsitektur Informasi Yang Mendukung Tujuan

Ada beberapa definisi tentang arsitektur informasi :

- Arsitektur informasi adalah bentuk khusus yang menggunakan teknologi informasi dalam organisasi untuk mencapai tujuan-tujuan atau fungsi-fungsi yang telah dipilih. (Laudon 1998).

- Arsitektur Informasi adalah desain sistem komputer secara keseluruhan (termasuk sistem jaringan) untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan organisasi yang spesifik. (Zwass.1998).

Ada 3 Macam Arsitektur Informasi Yang Mendukung Tujuan Diantaranya adalah :

1. Arsitektur Tersentralisasi

Arsitektur ini sudah dikenal semenjak tahun 1960-an dengan mainframe sebagai faktor utama. Mainframe adalah komputer yang berukuran relatif besar yang ditujukan untuk menangani data yang berukuran besar, dengan ribuan terminal untuk mengakses data dengan tanggapan yang sangat cepat dan melibatkan jutaan transaksi.

2. Arsitektur Desentralisasi

Arsitektur desentralisasi merupakan konsep dari pemrosesan data tersebar (terdistribusi). Sistem pemrosesan data terdistribusi (atau biasa disebut sebagai komputasi tersebar) sebagai sistem yang terdiri atas sejumlah komputer yang tersebar pada berbagai lokasi yang dihubungkan dengan sarana telekomunikasi dengan masing-masing komputer mampu melakukan pemrosesan yang serupa secara mandiri, tetapi bisa saling berinteraksi dalam pertukaran data.

3. Arsitektur Client/Server

Pada arsitektur ini ada sebagian yang disebut client dan ada yang disebut server. Server adalah sistem atau proses yang menyediakan data atau layanan yang diminta oleh client. Secara fisik sebuah server dapat berupa komputer (mainframe, mini - komputer, workstation ataupun PC) atau piranti lain (misalnya printer).

Client mempunyai kemampuan untuk melakukan proses sendiri. Ketika sebuah client meminta suatu data ke server, server akan segera menanggapi dengan memberikan data yang diminta ke client bersangkutan. Setelah diterima client segera melakukan pemrosesan.

3. Investasi dan Nilai Informasi

- Ternyata salah satu tantangan yang paling besar yang dihadapi sistem informasi dan jg manajer masa kini adalah jaminan bahwa perusahaan mereka sungguh-sungguh mendapatkan kembalian yang berarti dari uang yang mereka keluarkan untuk SI.
- Di atas dijelaskan bahwa pentingnya SI sebagai investasi yang memproduksi nilai bagi perusahaan. Ditunjukkan pula bahwa tidak semua perusahaan menyadari nilai yang kembali (good return) dari investasi SI tersebut.
- Ada sesuatu pandangan lain yaitu penggunaan teknologi informasi (TI) untuk mendesain, memproduksi, mengirim dan merawat (maintain) produk baru. Sesuatu padangan yang lain adalah agar mendapat uang dengan menggunakan TI tersebut.

4. Rencana Tindakan, Tanggung Jawab Serta Kendali Untuk Mencapai Operasi Komputer Yang Etis

Donn Parker dari SRI International menyarankan agar CIO mengikuti rencana sepuluh langkah dalam mengelompokkan perilaku dan menekankan standar etika dalam perusahaan, yaitu :

1. Formulasikan kode perilaku
2. Tetapkan aturan prosedur yang berkaitan dengan masalah-masalah seperti penggunaan jasa komputer untuk pribadi dan hak milik atas program dan data komputer

3. Jelaskan sanksi yang akan diambil terhadap pelanggar, seperti teguran, penghentian dan tuntutan
4. Kenali perilaku etis
5. Fokuskan perhatian pada etika melalui program-program seperti pelatihan dan bacaan yang di isyaratkan
6. Promosikan UU kejahatan komputer dengan memberikan informasi kepada karyawan
7. Simpan suatu catatan formal yang menetapkan pertanggungjawaban tiap spesialis informasi untuk semua tindakannya, dan kurangi godaan untuk melanggar dengan program-program seperti audit etika.
8. Dorong penggunaan program-program rehabilitasi yang memperlakukan pelanggar etika dengan cara yang sama seperti perusahaan mempedulikan pemulihan bagi alkoholik
9. Dorong partisipasi dalam perkumpulan informasi
10. Berikan contoh

Menempatkan etika komputer dalam perspektif berbagai masalah sosial yang gawat ada sekarang ini, karena pemerintah dan organisasi bisnis gagal untuk menegakkan standar etika tertinggi dalam penggunaan komputer.

Sepuluh langkah yang dianjurkan Paker dapat diikuti CIO di perusahaan manapun untuk mengantisipasi penerapan etika jasa informasi. Organisasi SIM dipercayakan pada program komputer, pasokan, data, dokumentasi dan fasilitas yang terus meningkat ukuran dan nilainya. Kita harus memelihara standar kinerja, keamanan dan perilaku yang jelas membantu kita dalam memastikan integritas dan perlindungan berbagai aktiva ini. Karena itu, hal-hal berikut ini harus digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan kerja. Namun keberhasilan program ini tergantung pada kewaspadaan tiap anggota organisasi SIM pada nilai aktiva yang dipercayakan kepadanya. Harus disadari bahwa pelanggaran kepercayaan ini mengakibatkan tindakan pendisiplinan, termasuk pemberhentian.

Pentingnya Etika Komputer

Menurut James H. Moor ada tiga alasan utama minat masyarakat yang tinggi pada komputer, yaitu :

1. Kelenturan logika : kemampuan memprogram komputer untuk melakukan apapun yang kita inginkan .
2. Faktor transformasi : komputer dapat mengubah secara drastis cara kita melakukan sesuatu.

3. Faktor tak kasat mata : semua operasi internal komputer tersembunyi dari penglihatan.

Ketiga faktor diatas membuka peluang pada nilai - nilai pemrograman yang tidak terlihat, perhitungan rumit yang tidak terlihat dan penyalahgunaan yang tidak terlihat.

BAB III

PENUTUP

Kesimpulan

Tidak dapat dipungkiri bahwa sekarang ini perkembangan computer sangat pesat. Banyak sekali peran komputer dalam bidang teknologi informasi. Komputer sangat membantu masyarakat dalam mempermudah tujuan. Namun selain manfaatnya yang begitu besar, komputer juga banyak memberikan efek negatif bagi masyarakat. Tetapi hal ini dapat ditekan dengan memberikan sosialisasi tentang etika komputer yang jelas kepada para pengguna teknologi ini.

Pendidikan etika komputer sangat penting diterapkan. Karena kita tahu bahwa sekarang ini banyak sekali kejahatan komputer (cyber crime). Dengan adanya pendidikan etika komputer diharapkan kedepannya komputer dapat digunakan sesuai fungsinya. Untuk memecahkan permasalahan etika komputer, jasa informasi harus masuk ke dalam suatu kontrak sosial yang memastikan bahwa komputer akan digunakan untuk kebaikan sosial. Jasa informasi membuat kontrak dengan individu dan kelompok yang menggunakan atau yang mempengaruhi oleh output informasinya.

DAFTAR PUSTAKA

<http://budi.insan.co.id/courses/el695/>

*McLeod, Raymond dan George P. Schell. 2007. Management Information Systems.
Pearson Education: New Jersey*