



Home

SK/KD

Indikator

Materi

Referensi

Latihan

# ETIKA

penggunaan teknologi informasi dan komunikasi



Home

SK/KD

Indikator

Materi

Referensi

Latihan

## Standar Kompetensi :

3. Memahami ketentuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

## Kompetensi Dasar :

3.1. Menerapkan aturan yang berkaitan dengan etika dan moral terhadap perangkat keras dan perangkat lunak teknologi informasi dan komunikasi



Home

SK/KD

Indikator

Materi

Referensi

Latihan

Siswa mampu :

- Menjelaskan tentang aturan-aturan hak cipta
- Menjelaskan dampak pelanggaran hak cipta
- Menjelaskan jenis pelanggaran hak cipta
- Menerapkan aturan-aturan hak cipta yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi

[Home](#)[SK/KD](#)[Indikator](#)[Materi](#)[Referensi](#)[Latihan](#)

## Etika

Kata Etika berasal dari bahasa Yunani, ethos atau ta etha yang berarti kebiasaan atau adat istiadat. Menurut Aristoteles, etika digunakan untuk menunjukkan filsafat moral yang menjelaskan fakta moral tentang nilai dan norma moral. Kata moral berasal dari bahasa Latin, mos atau mores yang berarti kelakuan, tabiat, watak dan cara hidup.

Dengan demikian, etika adalah ilmu tentang ajaran-ajaran moral dengan pemikiran rasional dan sistematis.



[Home](#)[SK/KD](#)[Indikator](#)[Materi](#)[Referensi](#)[Latihan](#)

Etika dan moral dalam penggunaan teknologi informasi perlu mendapat perhatian. Fungsi etika dan moral tersebut perlu diterapkan terhadap perangkat lunak atau software. Perangkat lunak merupakan bagian dari kekayaan intelektual.

## HAKI

Kekayaan intelektual merupakan hasil pemikiran manusia yang perlu mendapatkan perlindungan hukum dari pembajakan maupun tindakan ilegal lainnya. Di bawah ini telah diuraikan yang termasuk dalam kekayaan intelektual ( HAKI ) adalah :



[Home](#)[SK/KD](#)[Indikator](#)[Materi](#)[Referensi](#)[Latihan](#)

- Hak Cipta ( Copyright ),
- Merk Dagang ( Trademark ),
- Patent,
- Desain produk industri ( Industrial Design ),
- Perlindungan informasi yang dirahasiakan.

Buku, CD-ROM dan kaset tape adalah bentuk fisik yang mempunyai paten dan hak cipta.

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak hasil ciptaannya dengan memperhatikan peraturan perundang-undangan yang berlaku.



[Home](#)[SK/KD](#)[Indikator](#)[Materi](#)[Referensi](#)[Latihan](#)

## Hak Cipta Perangkat Lunak

Bagaimana dengan bentuk digital seperti software yang sangat mudah sekali direproduksi tanpa ongkos dan diketahui oleh penciptanya ???

Kreasi adalah hasil dari ide atau gagasan seseorang, yang mempunyai nilai, baik dalam bentuk kongkret maupun abstrak.

Tujuan dari hak cipta perangkat lunak itu sendiri adalah untuk melindungi kreasi pencipta perangkat lunak ( Software ).

Software : Program Komputer merupakan sekumpulan intruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa kode yang apabila digabungkan dengan media komputer, akan mampu membuat komputer bekerja melakukan fungsinya



[Home](#)[SK/KD](#)[Indikator](#)[Materi](#)[Referensi](#)[Latihan](#)

Maka dari itu dibuatlah UU Hak Cipta atas kekayaan intelektual dalam penggunaan software.

## UNDANG-UNDANG HAK CIPTA

Dalam melindungi karya yang telah diciptakan oleh seseorang dari berbagai ancaman pelanggaran yang berupa pemalsuan, penggandaan, penyiaran, pemameran, pengedaran atau penjualan hasil hak cipta maka pemerintah Republik Indonesia pernah memiliki undang-undang No 6 tahun 1982 tentang hak cipta sebagaimana diubah dengan Undang-undang No 7 tahun 1987 diubah dengan Undang-undang No 12 Tahun 1997 dan yang terakhir UU No. 19 th. 2002 yang selanjutnya disebut Undang-undang Hak Cipta.





[Home](#)[SK/KD](#)[Indikator](#)[Materi](#)[Referensi](#)[Latihan](#)

## UNDANG-UNDANG HAK CIPTA

Sanksi pelanggaran Undang-undang Hak cipta pasal 72

Peraturan Undang-undang Hak cipta yang terbaru terdiri atas 15 bab dan 78 pasal. Berikut ini adalah kutipan tentang ketentuan pidana dalam hal pelanggaran hak cipta yang telah diatur dan ditetapkan berdasarkan Undang-undang No 19 tahun 2002.

### Pasal 72

(2) barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamekan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana paling lama 5 (lima) tahun atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (Lima ratus juta rupiah).



[Home](#)[SK/KD](#)[Indikator](#)[Materi](#)[Referensi](#)[Latihan](#)

## UNDANG-UNDANG HAK CIPTA

(3) barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial atau suatu program computer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

Dalam pasal 2 ayat (2) dinyatakan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta atas karya sinematografi dan program komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.



[Home](#)[SK/KD](#)[Indikator](#)[Materi](#)[Referensi](#)[Latihan](#)

### Masa berlakunya Hak cipta

Pasal 30 Undang-undang No 19 thn 2002 menyatakan bahwa masa berlakunya Hak cipta atas ciptaan program computer dan database adalah 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

Seiring dengan hal tersebut, pasal 31 ayat (2) juga menyatakan bahwa Hak cipta atas Ciptaan yang dilaksanakan oleh penerbit berdasarkan pasal 11 ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak ciptaan tersebut pertama kali diterbitkan



[Home](#)[SK/KD](#)[Indikator](#)[Materi](#)[Referensi](#)[Latihan](#)

## Cara Menghargai HAKI

Menghargai hasil karya orang lain menunjukkan bahwa etika dan moral seseorang itu baik, terutama dalam menghargai karya dalam perangkat lunak teknologi informasi.

Penghargaan atas kreasi orang lain dapat dilakukan dengan cara :

1. Menggunakan software yang asli dengan cara membeli nomor lisensi.
2. Tidak melakukan duplikasi, membajak, atau menyalin tanpa seizin perusahaan / pemilik.
3. Tidak menggunakan untuk tindak kriminal ( kejahatan ).
4. Tidak memodifikasi ( mengubah ), mengurangi, atau menambah hasil karya orang lain tanpa seizin perusahaan / pemilik





Home

SK/KD

Indikator

Materi

Referensi

Latihan

1. Jelaskan penilaian anda tentang pelaksanaan ketentuan dan etika penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di kalangan teman – teman anda
2. Jelaskan faktor-faktor yang menurut anda menghambat pelaksanaan ketentuan dan etika yang baik dan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi



Home

SK/KD

Indikator

Materi

Referensi

Latihan

[www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)

[miapurwanti.blogspot.com](http://miapurwanti.blogspot.com)