

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/337403196>

Implikasi Etis Dari Teknologi Informasi

Article · November 2019

CITATIONS

7

READS

429

2 authors:



Yananto Mihadi Putra

Universitas Mercu Buana

735 PUBLICATIONS 292 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Jabal Ausarizq S.

Universitas Mercu Buana

13 PUBLICATIONS 19 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Sistem Informasi Siklus Produksi, Siklus Penggajian dan SDM [View project](#)



TUGAS SISTEM INFORMASI MANAJEMEN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PADA KANTOR KAP PAUL HADIWINATA [View project](#)

IMPLIKASI ETIS DARI TEKNOLOGI INFORMASI

Dosen Pengampu : Yananto Mihadi Putra, SE, M.Si



Disusun Oleh :

Nama : Jabal Ausarizq Sahlulghaney

NIM : 43218110072

Jurusan : Akuntansi

**Program Studi Akuntansi
Fakultas Ekonomi & Bisnis
Universitas Mercubuana
Jakarta
2019 – 2020**

ABSTRAK

Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi khususnya komputer, etika komputer dirasa sangat penting bagi masyarakat. Etika dalam penggunaan komputer sedang mendapat perhatian yang lebih besar daripada sebelumnya. Etika berkomputer amat penting karena masyarakat memiliki persepsi dan ketakutan tertentu dengan penggunaan komputer. Fitur-fitur penggunaan komputer yang mengkhawatirkan masyarakat adalah kemampuan untuk memprogram komputer untuk melakukan apa saja, fakta bahwa komputer dapat mengubah kehidupan sehari-hari dan fakta bahwa apa yang dilakukan komputer bisa jadi tidak terlihat oleh orang yang menjadi korban.

Masyarakat secara umum memberikan perhatian terutama karena kesadaran bahwa komputer dapat mengganggu hak privasi individual, properti dan akses. Sedangkan dalam dunia bisnis salah satu alasan utama perhatian tersebut adalah masalah pembajakan perangkat lunak yang dapat mengurangi pendapatan penjual perangkat lunak cukup signifikan. Namun subyek etika komputer lebih dalam daripada masalah privasi dan pembajakan.

Komputer adalah peralatan sosial yang penuh daya, yang dapat membantu atau mengganggu masyarakat dengan banyak cara yang semuanya itu tergantung pada cara penggunaannya. Perilaku kita diarahkan oleh moral, etika, dan hukum. Undang-undang mengenai komputer telah diterapkan di banyak negara untuk mengatasi kekhawatiran seperti hak mendapatkan akses data, hak akan privasi.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, penggunaan komputer bukanlah hal baru. Hampir semua perusahaan bahkan di setiap rumah terdapat perangkat komputer. Komputer ini tidak hanya digunakan untuk mengerjakan tugas kantor ataupun tugas sekolah. Banyak hal dapat dilakukan dengan komputer mulai dari kepentingan umum sampai kepentingan pribadi yang sifatnya rahasia. Oleh karena itu perlindungan terhadap akses masuk untuk suatu komputer diperlukan. Untuk menjaga itu semua diperlukanlah sebuah aturan atau undang-undang yang mengatur mengenai itu. Banyak Negara maju telah mempunyai undang-undang khusus mengenai komputer. Hal yang dapat ditimbulkan bukan hanya masalah akses data pribadi secara bebas tapi juga menyangkut kejahatan komputer dan juga hak paten peranti lunak.

Pada dasarnya masyarakat memiliki empat hak dasar yang berkenaan dengan penggunaan komputer yaitu, pribadi, akurasi, properly, dan akses. Kesemua itu tentunya harus didukung dengan sikap kita yang bijaksana. Setiap perilaku kita diarahkan oleh moral, etika, dan hukum. Maka dari itu, penggunaan komputer pun ada moral, etika, dan hukumnya.

Dibawah ini adalah Berbagai macam moral/akhlak, hukum dan Etika pada saat pemakaian Tekhnologi Informasi diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Melakukan semua kegiatan tanpa kecurangan. Hal ini mencakup pencurian atau penyalahgunaan uang, peralatan, pasokan, dokumentasi, program komputer, atau waktu komputer.
2. Menghindari segala tindakan yang mengkompromikan integritas mereka. Misalnya pemalsuan catatan dan dokumen, modifikasi program dan file produksi tanpa ijin, bersaing bisnis dengan organisasi, atau terlibat dalam perilaku yang mungkin mempengaruhi perusahaan atau reputasinya. Para karyawan tidak boleh menerima hadiah dari pemasok, agen dan pihak-pihak seperti itu.
3. Menghindari segala tindakan yang mungkin menciptakan situasi berbahaya. Termasuk membawa senjata tersembunyi di tempat kerja, mencederai orang lain atau mengabaikan standar keselamatan dan keamanan.
4. Tidak menggunakan alkhohol atau obat terlarang saat bekerja dan tidak bekerja di bawah pengaruh alkhohol atau obat terlarang atau kondisi lain yang tidak bugar untuk bekerja.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari artikel ini, antara lain:

1. Apa implikasi dari moral, etika serta hukum dalam teknologi informasi?
2. Bagaimana proses pelaksanaan audit informasi?
3. Bagaimana penerapan etika dalam teknologi informasi?
4. Sebutkan implikasi dalam teknologi informasi?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penulisan artikel ini adalah:

1. Untuk mengetahui implikasi dari moral, etika, serta hukum dalam teknologi informasi.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan audit informasi.
3. Untuk mengetahui penerapan etika dalam teknologi informasi.
4. Untuk mengetahui implikasi penerapan dalam teknologi informasi.

LITERATUR TEORI

Sistem Informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Sistem Informasi adalah satu kesatuan data olahan yang terintegrasi dan saling melengkapi yang menghasilkan output baik dalam bentuk gambar, suara maupun tulisan. Sistem informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu.

Tetapi Pengertian Sistem Informasi Secara umum merupakan kegiatan atau aktifitas yang melibatkan serangkaian proses dan berisi informasi- informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan. SIKO mampu memberikan kemudahan pihak pengelola menjalankan kegiatannya dan meningkatkan kredibilitas dan akuntabilitas dalam berbagai bidang. Proses penggunaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan dasar yang muncul dan dikenal sebagai Informatika Masyarakat. Masyarakat informatika melibatkan diri lebih dari sekedar pengadopsian teknologi informasi dan komunikasi di dalamnya, tetapi ikut dalam penerapan teknologi informasi dan komunikasi demi keuntungan masyarakat lokal.

Masyarakat informatika tidak hanya menghadapi teknologi, tetapi juga gagasan sosial yang dikenal sebagai modal sosial. Masyarakat informatika juga memperkenalkan dimensi baru ke dalam konsep pembagian masyarakat berdasarkan modal budaya dan kelas sosial yang menstratifikasi masyarakat. Michael Gurstein, (Gurstein, 2000), mendeskripsikan masyarakat informasi dengan cara berikut: Masyarakat Informatika adalah aplikasi teknologi informasi dan komunikasi untuk memungkinkan proses masyarakat dan pencapaian tujuan masyarakat yang mencakup pembagian digital di dalam maupun antar masyarakat. Masyarakat informatika muncul sebagai kerangka untuk mendekati Sistem Informasi secara sistematis dari perspektif masyarakat dan sejajar dengan Sistem Informasi Manajemen dalam pengembangan strategi dan teknik untuk manajemen penggunaan dan aplikasi sistem informasi masyarakat. Masyarakat informatika mengatasi hubungan antara teori akademik dan penelitian, masalah kebijakan dan pragmatis yang timbul dari puluhan ribu "Jaringan Masyarakat", "Pusat Teknologi Masyarakat", Telecentre, Pusat Komunikasi Masyarakat, dan Telecottage yang saat ini berada secara global. Sebagai satu bidang akademik, masyarakat informatika mengambil sumber daya dan partisipan dari serangkaian latar belakang, termasuk Ilmu Komputer, Manajemen, Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Perencanaan, Sosiologi, Pendidikan, Kebijakan Sosial, dan penelitian Pedesaan, Regional, dan Pembangunan. Sebagai suatu praktik, masyarakat informatika merupakan kepentingan bagi mereka yang perhatian dengan Pengembangan Masyarakat dan Ekonomi Lokal di Negara Berkembang maupun Maju dan memiliki hubungan dekat dengan mereka yang bekerja di bidang-bidang seperti Pembangunan Masyarakat, Pembangunan Ekonomi Masyarakat, Informatika Kesehatan Berbasis Masyarakat, Pendidikan Dewasa dan Lanjutan.

Masyarakat informatika adalah bagian dari struktur masyarakat di dunia yang muncul dan memiliki peran di sejumlah tingkat fundamental dalam masyarakat yang berkembang. Masyarakat informatika dapat dideskripsikan sebagai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk praktik masyarakat, yang didefinisikan oleh Glen (1993) sebagai Penyampaian Layanan Masyarakat, dan Tindakan Masyarakat. Khususnya, Praktik Masyarakat semakin dianggap fundamental untuk masalah-masalah sosial karena masyarakat di suatu

tempat menghadapi dunia perdagangan modern yang kurang menjadi subyek negara/ bangsa. Komunikasi telah memainkan peranan penting dalam mengembangkan dan mempertahankan kesejahteraan masyarakat secara geografis sepanjang sejarah. Informatika Masyarakat adalah sebuah fenomena terkini pada masyarakat jaringan modern, dapat dilacak pada pemrakarsa komunikasi masyarakat akhir 1980 sampai awal 1990. Sejak permulaan, tujuan utama teknologi masyarakat adalah untuk menggunakan prasarana, aplikasi, dan layanan informasi dan komunikasi untuk memberdayakan dan melestarikan modal sosial masyarakat lokal (jaringan, organisasi, kelompok, aktivitas, dan nilai yang mendasari kehidupan masyarakat). Namun, terkadang terdapat beberapa pihak dalam masyarakat yang kurang tepat menggunakan teknologi informasi secara bijak. Hal itu terlihat pada beberapa penyalahgunaan mereka dalam beberapa hal yang tidak sesuai dengan nilai, dan norma yang ada dalam masyarakat. Pentingnya pengetahuan etis dalam penggunaan teknologi informasi menjadi kajian lanjut yang perlu dipelajari demi tercapainya tujuan awal teknologi informasi untuk mempermudah kehidupan manusia.

Etika dalam penggunaan komputer sedang mendapat perhatian yang lebih besar daripada sebelumnya. Masyarakat secara umum memberikan perhatian terutama karena kesadaran bahwa komputer dapat mengganggu hak privasi individual. Dalam dunia bisnis salah satu alasan utama perhatian tersebut adalah pembajakan perangkat lunak yang menggerogoti pendapatan penjual perangkat lunak hingga milyaran dolar setahun. Namun subyek etika komputer lebih dalam daripada masalah privasi dan pembajakan. Komputer adalah peralatan sosial yang penuh daya, yang dapat membantu atau mengganggu masyarakat dalam banyak cara. Semua tergantung pada cara penggunaannya.

A. Moral, Etika, dan Hukum

Dalam kehidupan sehari-hari, kita diarahkan oleh banyak pengaruh. Sebagai warga Negara yang memiliki tanggung jawab sosial, kita ingin melakukan hal yang secara moral benar, berlaku etis, dan mematuhi hukum.

1. Moral

Moral adalah tradisi kepercayaan mengenai perilaku yang benar dan salah. Moral adalah institusi sosial dengan sejarah dan seperangkat aturan. Kita mulai belajar mengenai perilaku moral semenjak kecil: “Perilaku orang lain sebagaimana layaknya kita ingin diperlakukan.” “Selalu ucapkan terima kasih,” Saat kita tumbuh dewasa secara fisik dan mental, kita belajar mengenai peraturan-peraturan yang diharapkan masyarakat untuk kita ikuti. Aturan perilaku ini adalah moral kita.

Meskipun masyarakat di sekeliling dunia tidak semuanya mengikuti seperangkat moral yang sama, terdapat kesamaan di antara semuanya. “Melakukan apa yang secara moral benar,” adalah landasan dasar perilaku sosial kita.

2. Etika

Perilaku kita juga diarahkan oleh etika. Kata etika berasal dari bahasa Yunani *ethos*, yang berarti “karakter”. Etika (*ethics*) adalah sekumpulan kepercayaan, standar, atau teladan yang mengarahkan, yang merasuk ke dalam seorang atau masyarakat. Semua individu bertanggung jawab terhadap komunitas mereka atas perilaku mereka, Komunitas dapat berarti rukun tetangga, kota, Negara, atau profesi. Tidak seperti moral, etika bisa jadi amat bervariasi dari satu komunitas dengan yang lain. Keberagaman di bidang komputer ini terlihat dalam bentuk peranti lunak bajakan (*pirated software*) peranti lunak yang diduplikasi secara ilegal dan kemudian digunakan atau dijual. Di beberapa Negara praktik ini lebih menyebar dibandingkan yang lain. Pada tahun 2004, diperkirakan sekitar 21 persen peranti lunak yang digunakan di Amerika Serikat telah dibajak; angka ini melonjak menjadi 32 persen di Australia dan 90 persen di Cina.

Beberapa orang mungkin berkata bahwa angka-angka ini menunjukkan bahwa para pengguna komputer di Cina tidak seetis pengguna komputer di Amerika Serikat. Namun sebenarnya tidak selalu demikian. Beberapa budaya, khususnya budaya di Negara-negara Asia, mendorong orang-orang untuk saling berbagi. Dalam peribahasa Cina “Orang yang berbagi harus dihargai, sedangkan yang tidak harus dihukum.” Meskipun demikian, pembajakan peranti lunak adalah suatu masalah, karena tidak terdapat insentif untuk merancang dan mendistribusikan peranti lunak baru kecuali jika para penggunanya menyadari nilai ekonomisnya.

3. Hukum

Hukum (*law*) adalah peraturan perilaku formal yang diterapkan oleh otoritas yang berwenang, seperti pemerintah, terhadap subjek atau warga negaranya. Selama sekitar 10 tahun pertama penggunaan komputer dibidang bisnis dan pemerintahan, tidak terdapat hukum yang berkaitan dengan penggunaan komputer. Hal ini dikarenakan pada saat itu computer merupakan inovasi baru, dan sistem hukum membutuhkan waktu untuk mengejanya.

Pada tahun 1966, kasus kejahatan komputer pertama menjadi berita ketika seorang programmer untuk sebuah bank mengubah suatu program komputer sehingga program tersebut tidak akan menandai rekeningnya ketika terlalu banyak uang ditarik. Ia dapat terus menulis cek meskipun tidak ada uang di dalam rekeningnya. Tipuan ini bekerja hingga komputer tersebut rusak, dan pemrosesan manual mengungkapkan rekening dengan saldo yang sudah negatif dan tidak ditandai tersebut. Programmer tersebut tidak dituntut atas kejahatan komputer, karena pada saat itu tidak ada hukum mengenai kejahatan tersebut. Sebaliknya, ia dituntut atas tuduhan membuat entri palsu pada catatan bank.

B. Kebutuhan Akan Budaya Etika

Opini yang dipegang secara luas di dunia bisnis adalah bahwa bisnis merefleksikan kepribadian dari pemimpinnya. Sebagai contoh, pengaruh James Cash Penney pada JCPenney Colonel John Patterson di National Cash Register, atau Thomas J. Watson, Sr. di IBM menentukan kepribadian dari perusahaan-perusahaan tersebut. Di masa kini CEO perusahaab

seperti FedEx, Southwest Airlines, dan Microsoft memiliki pengaruh yang penting pada organisasinya sehingga masyarakat cenderung memandang perusahaan tersebut seperti CEO-nya. Keterkaitan antara CEO dengan perusahaannya merupakan dasar untuk budaya etika. Jika perusahaan dituntut untuk berlaku etis, maka manajemen tingkat tinggi harus bersikap etis dalam segala sesuatu yang dilakukan dan dikatakannya. Manajemen tingkat atas harus memimpin melalui contoh. Perilaku ini disebut dengan budaya etika (*ethics culture*).

1. Bagaimana Budaya Etika Diterapkan

Tugas dari manajemen tingkat atas adalah untuk meyakinkan bahwa konsep etikanya merasuk ke seluruh organisasi, dan turun ke jajaran bawah sehingga menyentuh setiap karyawan. Para eksekutif dapat mencari implementasi ini melalui tiga tingkat, dalam bentuk credo perusahaan, program etika, dan kode perusahaan yang telah disesuaikan.

2. Credo Perusahaan (*Corporate credo*)

adalah pernyataan singkat mengenai nilai-nilai yang ingin dijunjung perusahaan. Tujuan credo tersebut adalah untuk memberitahu individu dan organisasi, baik didalam maupun diluar perusahaan, akan nilai-nilai etis yang dianut perusahaan tersebut.

3. Program Etika (*ethics program*)

adalah upaya yang terdiri atas berbagai aktivitas yang di desain untuk memberikan petunjuk kepada para karyawan untuk menjalankan credo perusahaan. Aktivitas yang biasa dilakukan adalah sesi orientasi yang diadakan untuk para karyawan baru. Selama sesi ini perhatian cukup besar ditujukan untuk masalah etika.

4. Kode Perusahaan Yang Disesuaikan

Banyak perusahaan merancang sendiri kode etik perusahaan mereka. Terkadang kode-kode etik ini merupakan adaptasi dari kode untuk industry atau profesi tertentu. Di bab yang akan datang akan dipelajari kode etik untuk profesi system informasi.

5. Meletakkan Credo, Program, dan Kode pada Tempatnya

Kredo perusahaan memberikan dasar untuk pelaksanaan program etika perusahaan. Kode etik tersebut menggambarkan perilaku-perilaku tertentu yang diharapkan dilaksanakan oleh para karyawan perusahaan dalam berinteraksi antara satu dengan lain dan dengan elemen-elemen lingkungan perusahaan.

C. Alasan Di Balik Etika Komputer

James H. Moor mendefinisikan etika komputer 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 atas dua aktifitas utama. Orang diprusahaan yang merupakan pilihan yang 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.

Satu hal amatlah penting: CIO tidak menanggung tanggung jawab manajerial untuk penggunaan komputer secara etis sendiri. Eksekutif-eksekutif lain juga harus memberikan kontribusi. Keterlibatan di seluruh perusahaan ini merupakan kebutuhan absolute dalam era komputasi pengguna akhir masa kini, dimana para manajer di semua wilayah bertanggung jawab untuk menggunakan computer di wilayah mereka secara etis. Selain para manajer, seluruh karyawan bertanggung jawab untuk tindakan mereka yang berkaitan dengan computer.

1. Alasan Pentingnya Etika Komputer

James Moor mengidentifikasi tiga alasan utama dibalik minat masyarakat yang tinggi akan etika komputer: kelenturan secara logis, faktor transformasi, dan faktor ketidak tampakan.

- a. Kelenturan secara logis. Moor mengartikannya sebagai kemampuan untuk memprogram komputer untuk melakukan hampir apa saja yang ingin kita lakukan.
- b. Faktor transformasi alasan atas etika komputer ini didasarkan pada fakta bahwa komputer dapat mengubah cara kita mengerjakan sesuatu dengan draktis. Salah satu contoh yang baik adalah e-mail.
- c. Faktor tak kasat mata: alasan ketidak untuk minat masyarakat atas etika komputer adalah karena masyarakat memandang komputer sebagai kotak hitam. Ketidak tampakan operasi internal ini memberikan kesempatan terjadinya nilai-nilai pemrograman yang tidak tampak, dan menyalah gunakan yang tidak tampak:
 - Nilai pemrograman yang tidak tampak adalah perintah rutin yang dikodekan program kedalam program yang menghasilkan proses yang diinginkan si pengguna.
 - Perhitungan rumit yang tidak tampak berbentuk program yang sangat rumit sehingga pengguna tidak dapat memahaminya.
 - Penyalahgunaan yang tidak tampak mencakup tindakan yang disengaja yang melintasi batasan hukum maupun etis. Semua tindakan kejahatan computer berada pada kategori ini, misalnya tindakan tak etis seperti pelanggaran hak individu akan privasi.

2. Hak Sosial dan Komputer

Masyarakat tidak hanya mengharapkan dan dunia usaha untuk menggunakan komputer secara etis, namun juga menuntut beberapa hak yang berhubungan dengan komputer. Klasifikasi hak-hak manusia dalam wujud komputer yang paling banyak dipublikasikan adalah PAPA rancangan Richard O. Mason. Mason menciptakan akronim PAPA untuk mempersentasikan empat hak dasar masyarakat sehubungan dengan informasi:

- Privasi
- Akurasi
- Kepemilikan
- Aseksibilitas

a. Hak Privasi

Hakim Mahkamah Agung Amerika Serikat, Louis Brandeis dikenal karena memperkenalkan “ hak agar dibiarkan sendiri”. Mason merasa bahwa hak ini terancam oleh dua hal, yaitu:

- Meningkatkan kemampuan komputer untuk digunakan dalam kegiatan mata- mata.
- Meningkatkan nilai informasi dalam proses pengambilan keputusan.

b. Hak untuk Mendapatkan Keakuratan

Komputer memungkinkan tingkat keakuratan yang tidak dapat dicapai dengan sistem nonkomputer. Potensi ini memang tersedia, namun tidak selalu didapatkan. Beberapa sistem berbasis komputer berisikan lebih banyak kesalahan daripada yang diberikan sistem manual.

c. Hak Kepemilikan

Di sini yang dibahas adalah hak kepemilikan intelektual, biasanya dalam bentuk program komputer. Vendor peranti lunak dapat menghindari pencurian hak kepemilikan intelektual melalui undang-undang hak cipta, hak paten, dan persetujuan lisensi. Hingga tahun 1980-an, peranti lunak tidak dilindungi oleh hak cipta atau hukum paten.

d. Hak Mendapatkan Akses

Sebelum diperkenalkannya basis data yang terkomputerisasi, kebanyakan informasi tersedia untuk masyarakat umum dalam bentuk dokumen cetak atau gambar mikroformat yang disimpan di perpustakaan.

D. Audit Informasi

Saat menyusun etika penggunaan komputer, satu kelompok dapat memegang peranan yang amat penting. Mereka adalah para auditor internal. Perusahaan dengan semua ukuran mengandalkan auditor eksternal (external auditor) dari luar organisasi untuk memverifikasi keakuratan catatan akuntansi. Perusahaan-perusahaan yang lebih besar memiliki staf tersendiri yang berfungsi sebagai auditor internal (internal auditor), yang melaksanakan analisis yang sama seperti auditor eksternal namun memiliki tanggung jawab yang lebih luas. Beberapa auditor eksternal juga melaksanakan beberapa jenis audit internal dan mengawasi pekerjaan para auditor internal, namun setelah peristiwa Enron praktik ini tidak berlanjut. Praktik ini merupakan salah satu kegagalan Arthur Andersen dengan Enron. Badan Pengawas Pasar Modal (Securities and Exchange Commission) telah menerapkan pembatasan-pembatasan pada jumlah audit internal yang dapat dilakukan oleh auditor eksternal. Hal ini juga merupakan salah satu kegagalan Arthur Andersen dengan Emerson.

1. Pentingnya Objektivitas

Hal unik yang ditawarkan oleh auditor internal adalah objektivitas. Mereka beroperasi secara independen terhadap unit-unit bisnis perusahaan dan tidak memiliki hubungan dengan individu atau kelompok lain di dalam perusahaan. Keterlibatan mereka satu- satunya adalah dengan dewan komisaris, CEO, dan CFO.

Agar para Auditor dapat menjaga objektivitas, mereka harus menyatakan bahwa mereka tidak menginginkan tanggung jawab operasional sistem yang mereka bantu kembangkan. Mereka hanya bekerja dengan kapasitas sebagai penasihat. Mereka membuat rekomendasi untuk manajemen, dan manajemen memutuskan apakah mereka akan menerapkan rekomendasi-rekomendasi tersebut.

2. Jenis Aktivitas Audit

Terdapat empat jenis dasar aktivitas audit internal: finansial, operasional, beriringan, dan desain sistem pengendalian internal.

- a. Audit Finansial (financial audit) memverifikasi catatan-catatan perusahaan dan merupakan jenis aktivitas yang dilaksanakan auditor eksternal. Pada beberapa tugas, auditor internal bekerja sama dengan auditor eksternal. Pada tugas lain, auditor internal merupakan seluruh pekerjaan audit sendiri.
- b. Audit operasional (operational audit) tidak dilaksanakan untuk memverifikasi keakuratan catatan, melainkan untuk memvalidasi efektivitas prosedur. Audit jenis ini merupakan jenis pekerjaan yang dilakukan oleh analisis sistem pada tahap analisis dari masa siklus perancangan sistem. Sistem yang dipelajari hampir selalu berbentuk virtual dan bukan fisik, namun tidak selalu melibatkan komputer.

Ketika para auditor internal melaksanakan audit operasional, mereka mencari tiga fitur sistem dasar:

- Kecukupan pengendalian.
- Efisiensi.
- Kepatuhan dengan kebijakan perusahaan.

Ketika para spesialis informasi merancang system, mereka mencari fitur-fitur yang sama ini.

- Audit berkelanjutan
- Desain sistem pengendalian internal.

3. Subsistem Audit Internal

Dalam sistem informasi finansial, subsistem audit internal merupakan salah satu subsistem input. Melibatkan auditor internal dalam tim perancangan sistem merupakan suatu langkah yang baik untuk mendapatkan sistem informasi yang terkendali dengan baik, dan sistem tersebut merupakan langkah yang baik untuk memberikan yang mereka perlukan kepada manajemen informasi guna mencapai dan mengelola operasional bisnis yang beretika.

E. Menerapkan Etika dalam Teknologi Informasi

Bantuan dalam bentuk kode etik dan program edukasi etika yang dapat memberikan fondasi untuk budaya tersebut. Program edukasi dapat membantu menyusun credo perusahaan dan meletakkan program etika pada tempatnya. Kode etik dapat digunakan seperti apa adanya atau disesuaikan dengan perusahaan tersebut. Kode Etik

Association for Computing Machinery (ACM) yang didirikan pada tahun 1947, adalah sebuah organisasi komputer profesional tertua di dunia. ACM telah menyusun kode etik dan perilaku profesional (*Code of Ethics and Professional Practice*) yang diharapkan diikuti oleh 80.000 anggotanya. Selain itu, Kode Etik dan Praktik Profesional Rekayasa Peranti Lunak (*Software Engineering Code of Ethics and Professional Practice*) dibuat dengan tujuan agar bertindak sebagai panduan untuk mengajarkan dan mempraktikkan rekayasa peranti lunak, yaitu penggunaan prinsip-prinsip perancangan dalam pengembangan peranti lunak.

Kode Etik dan Perilaku Profesional ACM. Bentuk kode etik ACM yang ada saat ini diadopsi pada tahun 1992 dan berisikan “keharusan”, yang merupakan pernyataan tanggung jawab pribadi. Kode ini dibagi lagi menjadi empat bagian. Masing-masing keharusan ditulis dengan sebuah narasi singkat.

1. Keharusan Moral Umum. Keharusan ini berkenaan dengan perilaku moral (member kontribusi kepada masyarakat; menghindari bahaya; berlaku jujur, dapat dipercaya, dan adil) dan isu-isu yang pada saat ini mendapatkan perhatian hukum (hak milik, hak cipta, privasi, dan kerahasiaan).
2. Tanggung Jawab Profesional yang Lebih Spesifik. Hal ini berkenaan dengan dimensi-dimensi kinerja profesional. Isu moral seperti berlaku jujur dalam melakukan evaluasi dan menghargai komitmen dibahas disini. Isu hukum dan tanggung jawab sosial untuk berkontribusi terhadap pemahaman umum mengenai komputer juga dibahas.

3. **Keharusan Kepemimpinan Organisasi.** Sebagai pemimpin, anggota AC memiliki tanggung jawab untuk mendukung penggunaan sah sumber daya komputer, menstimulasi orang lain di organisasi untuk memenuhi tanggung jawab sosial, memungkinkan pihak lain di dalam organisasi mendapatkan manfaat dari komputer, serta melindungi kepentingan para pengguna.
4. **Kepatuhan terhadap Kode Etik.** Di sini, anggota ACM harus mengindikasikan dukungan untuk kode etik. Kode ACM membahas lima dimensi utama pekerjaan yang berkaitan dengan komputer - moral, hukum, kinerja profesional, tanggung jawab sosial, dan dukungan internal. Meskipun kode ACM ditujukan untuk pengarahan para anggota ACM, kode ini memberikan panduan yang baik untuk semua profesional komputer.

4. Kode Etik dan Praktik Profesional Rekayasa Peranti Lunak

Kode etik ini mencatat pengaruh penting yang dapat diterapkan para ahli peranti lunak pada system informasi dan terdiri atas ekspektasi di delapan hal penting:

- Masyarakat
- Klien dan atasan
- Produk
- Penilaian
- Manajemen
- Profesi
- Kolega
- Diri Sendiri

Lima dari hal di atas berkaitan dengan tanggung jawab dimana ahli tersebut menjadi bagian (Masyarakat, Klien dan Atasan, Manajemen, Profesi dan Kolega). Dua hal (Produk dan Penilaian) berkaitan dengan kinerja profesional, dan satu hal (Diri sendiri) mengacu pada peningkatan diri sendiri.

5. Pendidikan Etika Komputer

Program edukasi formal dalam etika computer tersedia dari beragam sumber – mata kuliah di perguruan tinggi, program profesional, dan program edukasi swasta.

- a. **Mata Kuliah di Perguruan Tinggi.** Di awal pendiriannya, ACM merancang suatu model kurikulum computer yang menentukan berbagai mata kuliah computer yang harus ditawarkan institusi pendidikan.
- b. **Program Profesional.** Asosiasi Manajemen Amerika (American Management Association) menawarkan program khusus yang membahas masalah-masalah penting saat ini, seperti etika.
- c. **Program Edukasi Swasta.** LRN*, Leagal Knowledge Company, menawarkan modul mata kuliah berbasis Web yang membahas berbagai permasalahan hukum dan etika.

Mata kuliah perguruan tinggi memungkinkan para mahasiswa untuk bersiap-siap mengatasi permasalahan etika ketika mereka memasuki industri, dan program profesional dan swasta memungkinkan manajer dan karyawan di setiap tingkatan untuk menjaga kesadaran beretika serta komitmen mereka seiring dengan perubahan tuntutan sosial.

F. Menerapkan Etika dalam Teknologi Informasi

Kebutuhan untuk mengembalikan integritas ke dalam dunia bisnis Amerika tidak pernah menjadi lebih besar. Sejak tahun 2002, para CEO dan CFO diharuskan oleh hukum untuk mendatangi keakuratan laporan keuangan mereka. Persyaratan ini meletakkan tanggung jawab di bahu para eksekutif serta unit pelayanan informasi yang berkenaan dengan bisnis untuk memberikan informasi financial yang dibutuhkan kepada para eksekutif.

Pelayanan informasi hanyalah merupakan satu unit di dalam struktur organisasi, namun berada pada posisi kunci yang memiliki pengaruh terbesar dalam memenuhi tuntutan pemerintah maupun masyarakat akan pelaporan keuangan yang akurat. Terlebih lagi, sebagai seorang eksekutif yang memiliki tanggung jawab terhadap informasi penuh waktu, CIO merupakan orang yang tepat untuk memimpin upaya-upaya untuk memenuhi tujuan pelaporan ini. CIO dapat memenuhi ekspektasi pelaporan keuangan dengan cara mengikuti program yang mencakup hal-hal berikut:

- a. Mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik akan pemahaman prinsip-prinsip akuntansi
- b. Mempelajari sistem informasi yang menyelesaikan laporan keuangan dan mengambil tindakan perbaikan.
- c. Mendidik eksekutif perusahaan mengenai sistem-sistem keuangan.
- d. Mengintegrasikan ke dalam system informasi alarm yang memperingatkan eksekutif terhadap aktivitas yang membutuhkan perhatian.
- e. Secara aktif berpartisipasi di dalam memberikan informasi keuangan kepada elemen lingkungan.
- f. Mengendalikan dengan ketat keuangan yang dihabiskan untuk sumber daya informasi.

G. Rencana Tindakan untuk Mencapai Operasi Komputer yang Etis

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

6. Promosikan UU kejahatan komputer dengan memberikan informasikan 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.

1. 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. Secara khusus para karyawan harus :

- a. Melakukan semua kegiatan tanpa kecurangan. Hal ini mencakup pencurian atau penyalahgunaan uang, peralatan, pasokan, dokumentasi, program komputer, atau waktu komputer.
- b. Menghindari segala tindakan yang mengkompromikan integritas mereka. Misalnya pemalsuan catatan dan dokumen, modifikasi program dan file produksi tanpa ijin, bersaing bisnis dengan organisasi, atau terlibat dalam perilaku yang mungkin mempengaruhi perusahaan atau reputasinya. Para karyawan tidak boleh menerima hadiah dari pemasok, agen dan pihak-pihak seperti itu.
- c. Menghindari segala tindakan yang mungkin menciptakan situasi berbahaya. Termasuk membawa senjata tersembunyi di tempat kerja, mencederai orang lain atau mengabaikan standar keselamatan dan keamanan.
- d. Tidak menggunakan alkohol atau obat terlarang saat bekerja dan tidak bekerja di bawah pengaruh alkohol atau obat terlarang atau kondisi lain yang tidak bugar untuk bekerja.
- e. Memelihara hubungan yang sopan dan profesional dengan para pemakai, rekan kerja dan penyelia. Tugas pekerjaan harus dilaksanakan sesuai dengan permintaan supervisor dan manajemen serta harus sesuai dengan standar keamanan bekerja. Setiap penemuan pelanggaran perilaku atau keamanan harus segera dilaporkan.
- f. Berpegang pada peraturan kerja dan kebijakan pengupahan lain.

- g. Melindungi kerahasiaan atau informasi yang peka mengenai posisi persaingan perusahaan, rahasia dagang atau aktiva.
- h. Melakukan praktik bisnis yang sehat dalam mengelola sumber daya perusahaan seperti sumber daya manusia, penggunaan komputer, atau jasa luar.

Menerapkan teori pengambilan keputusan pemasaran yang etis pada sistem informasi. Softlifting ialah istilah untuk penggandaan ilegal perangkat lunak komputer. Tidak ada teori dari sistem informasi untuk mengatur perilaku tidak etis tersebut. Namun ada satu teori dari pemasaran dapat diterapkan yaitu teori yang dikembangkan oleh S.D. Hunt dan S.J. Vitell. Teori ini mencakup dua komponen kunci dari pengambilan keputusan yang etis, yaitu:

- a. Komponen deontologis

Teori deontologis mengasumsikan bahwa ada satu set peraturan atau panduan untuk mengarahkan perilaku etis. Aturan-aturan ini dapat didasarkan pada keyakinan agama, intuisi atau faktor lain.

- b. Komponen teleologis

Teori teleologis mengukur derajat kebenaran atau kesalahan berdasarkan konsekuensinya. Konsekuensi tersebut dapat dilihat dari sudut pandang apa yang terbaik bagi individu yang melakukan tindakan atau apa yang terbaik bagi masyarakat secara keseluruhan.

PEMBAHASAN

Implementasi Etis Teknologi Informasi pada Karyawan PKF Paul Hadiwinata

Pada KAP PKF Paul Hadiwinata juga diterapkan aturan-aturan mengenai etika dan moral dalam pemanfaatan teknologi informasi. Aturan-aturan tersebut diantaranya:

1. Tidak diperbolehkannya menyebarkan kebencian terhadap individu/golongan dengan unsur SARA,
2. Tidak diperbolehkannya menyebarluaskan berita-berita yang dapat menyesatkan yang dapat merugikan konsumen,
3. Tidak diperbolehkannya melakukan penghinaan atau pencemaran nama baik.

Karena apabila aturan-aturan tersebut dilanggar tentu akan berdampak pada perusahaan, dan merugikan seluruh aspek. Jadi baik karyawan maupun atasan harus berusaha untuk mematuhi aturan-aturan yang telah ditetapkan agar tidak merugikan siapapun. Semua perbuatannya nantinya akan dipertanggung jawabkan sebagaimana diatur dalam UU ITE.

Pelaksanaanya sampai saat ini cukup efektif, mengingat tindakan ini dimaksudkan untuk menegakkan hukum dan tidak merugikan orang lain. Dalam penggunaan perangkat teknologi/ teknologi informasi saat ini, terutama komputer, tidak hanya kemampuan dalam menjalankan program-program komputer atau bisa mengutak-atik seluruh sistem dalam komputer, kita juga harus memiliki sikap (etika dan moral). Karena menggunakan teknologi informasi pada dasarnya adalah kita berhubungan dengan orang lain dan berhubungan dengan orang lain membutuhkan moral dan kode etik tertentu.

KESIMPULAN

Dalam kehidupan sehari-hari, kita diarahkan oleh banyak pengaruh. Sebagai warga Negara yang memiliki tanggung jawab sosial, kita ingin melakukan hal yang secara moral benar, berlaku etis, dan mematuhi hukum. Sama halnya seperti pelaksanaan teknologi informasi walaupun berkecimpung di dunia maya namaun perlu mengetahui regulasi yang ada. Oleh karena itu perlindungan terhadap akses masuk untuk suatu komputer diperlukan. Untuk menjaga itu semua diperlukanlah sebuah aturan atau undang-undang yang mengatur mengenai itu. Banyak Negara maju telah mempunyai undang-undang khusus mengenai komputer. Hal yang dapat ditimbulkan bukan hanya masalah akses data pribadi secara bebas tapi juga menyangkut kejahatan komputer dan juga hak paten peranti lunak.

Intinya hal yang perlu diketahui yaitu Moral, dimana Moral adalah keyakinan dan penilaian secara tradisi tentang baik atau buruknya hal yang dilakukan. Moral juga merupakan institusi social yang memiliki sejarah dan aturan-aturan tertentu. Kita mulai mempelajari aturan- aturan moral sejak masa anak-anak, kita dapatkan itu mulai dari orang tua, lingkungan keluarga, lingkungan rumah, ataupun lingkungan sekolah dan masyarakat.dengan terciptanya moral manusia yang bagus akan memperlancar proses kehidupan yang aman dan sejahtera.dengan demikian tidak terjadi pelanggaran dalam hal apapun seperti contoh teknologi informasi di atas. Etika komputer mengharuskan CIO untuk waspada pada etika penggunaan komputer dan menempatkan kebijakan yang memastikan kepatuhan pada budaya etika. Manajer-manajer lain dan semua pegawai yang menggunakan komputer atau yang terpengaruh oleh komputer turut bergabung dengan CIO dalam tanggung jawab ini. Masyarakat mementingkan etika komputer karena tiga alasan dasar, yaitu :

- Logika kelenturan computer
- Komputer mengubah cara hidup dan kerja kita
- Proses komputer tersembunyi dari penglihatan karena nilai-nilai pemograman yang tidak terlihat.

Masyarakat memiliki hak tertentu berkaitan dengan komputer, yaitu:

1. Hak atas komputer (hak atas akses komputer, hak atas keahlian komputer, hak atas spesialis komputer, dan hak atas pengambilan keputusan komputer)
2. Hak atas informasi (hak atas privasi, hak atas akurasi, hak atas kepemilikan, dan hak atas akses)

DAFTAR PUSTAKA

Putra, Y. M. (2018). Implikasi Etis dari Teknologi Informasi. Modul Kuliah Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: FEB-Universitas Mercu Buana

Mc. Leod. Raymond. (2008). Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: Salemba Empat

Sinaga, Yodika. (2012). Pengantar Sistem Informasi [Online] tersedia di <http://teknologipendidikanonline.blogspot.com/2012/06/pengantar-sistem-informasi.html> [diakses pada 21 November 2019]

Grace. (2014). Implikasi Etis Dari Teknologi Informasi [Online] tersedia di <http://kumpulanmakalahsim.blogspot.com/2014/05/implikasi-etis-dari-teknologi-informasi.html> [diakses pada 21 November 2019]

Donn B. Parker, (1988). Ethics for Information Systems Personnel. Summer.

Nuddin, Taqwa. (2012). Implikasi Etis Dari Teknologi Informasi [Online] tersedia di <https://rumahradhen.wordpress.com/materi-kuliahku/semester-i/pengantar-sisteminformasi/makalah-implikasi-etis-dari-teknologi-informasi/> [diakses pada 21 November 2019]