

MODEL PENERAPAN ETIKA TEKNOLOGI INFORMASI PADA ORGANISASI (PERUSAHAAN)

Yahfizham

Abstract

Society generally tend to look at an organization (company) to reflect the personality of its leader. Linkage between the organization and its leader (Chief Executive Officer / CEO) is the basis for ethical culture. If an organization is required to behave ethically, then a high – level management must be ethical in everything that is done and said. Upper management should be able become role models, so that the concept model of development or construction of ethical use of information technology can penetrate into the entire organizational unit and fell to the bottom so that it touches every employee in the use of information technology.

Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial, yang membutuhkan interaksi dan berkomunikasi diantara sesamanya. Maka mulailah manusia mencari dan menciptakan sesuatu, mulai dari bahasa, melukis bentuk (menggambar) di dinding gua, isyarat tangan, isyarat asap, isyarat bunyi, huruf, kata, kalimat, tulisan, surat, sampai dengan telepon dan internet sehingga terciptalah sesuatu yang lebih dikenal dengan istilah “sistem”. Bahasa, alat, lukisan dan gambar serta sistem untuk berkomunikasi yang telah diciptakan oleh manusia tersebut kemudian sekarang, dikenal dengan nama Teknologi Informasi/TI (*Information Technology/IT*). Sekitar tahun 1946, computer digital pertama di dunia ENIAC dikembangkan, tahun 1948-an para peneliti di Bell Telephone mengembangkan Transistor. Jean Hoerni mengembangkan transistor planar. Teknologi ini memungkinkan pengembangan jutaan bahkan milyaran transistor dimasukan kedalam sebuah keping kecil Kristal silicon –USSR (Rusia pada saat itu) meluncurkan sputnik sebagai satelit bumi buatan yang pertama yang bertugas sebagai mata-mata.

Sebagai Balasannya Amerika membentuk Advance Research Projects Agency (ARPA) dibawah kewenangan Departemen Pertahanan Amerika untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam bidang militer. Istilah internet diperkenalkan dalam sebuah paper mengenai TCP ? IP kemudian dilakukan pengembangan sebuah protocol jaringan

yang kemudian dikenal dengan nama TCP/IP yang dikembangkan oleh grup dari DARPA, 1981 *National Science Foundation* mengembangkan *backbone* yang disebut CSNET dengan kapasitas 56 Kbps untuk setiap institusi dalam pemerintahan. Kemudian pada tahun 1986-an IETF mengembangkan sebuah *server* yang berfungsi sebagai alat koordinasi antara DARPA, ARPANET, DDN dan *Internet Gateway*.

Fenomena yang terlihat dibidang teknologi informasi (komputer dan telekomunikasi) sedemikian pesatnya, sehingga kalau digambarkan secara grafis, kemajuan yang terjadi akan terlihat secara eksponensial. Ketika sebuah seminar internasional mengenai internet diselenggarakan di San Fransisco pada tahun 1996, para praktisi teknologi informasi yang dahulu bekerjasama dalam penelitian untuk memperkenalkan internet ke dunia industri pun secara jujur mengaku bahwa mereka tidak pernah menduga perkembangan internet akan menjadiseperti ini. Sulit untuk ditemukan teori yang dapat menjelaskan semua fenomena yang terjadi sejak awal tahun 1990-an ini, namun kenyataannya fantastis, tidak ada yang dapat menahan lajunya perkembangan teknologi informasi. Pertumbuhan internet melaju dengan sangat cepat dan mulai merambah kedalam segala segi kehidupan manusia dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari manusia.

Sehubungan dengan berbagai kejadian akhir-akhir ini yang melibatkan organisasi (perusahaan) dan para eksekutif yang tidak memenuhi tanggung jawab etis mereka, pendekatan etika secara preskriptif mungkin terlihat terlalu mengada-ada dan berandai-andai. Sebenarnya tidak demikian halnya, dengan menyadari bahwa beberapa orang akan menyalahgunakan system informasi dan segala sesuatu yang terlibat di dalamnya, namun penggambaran bagaimana computer seharusnya diterapkan secara etis akan tetap dilanjutkan. Tujuannya adalah untuk menyadarkan bahwa perilaku bisnis pada umumnya dan spesialis informasi pada khususnya memiliki tanggung jawab tertentu dalam bertugas didalam batasan etis, moral dan hukum.

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

Sekarang ini penggunaan computer didunia bisnis akan mengarah kepada nilai moral, etika menejer, spesialis informasi, dan pengguna, serta hukum yang berlaku. Hukum adalah suatu perihal yang termudah untuk

Diinterpretasikan karena bersifat tertulis. Moral merupakan bagian dari suatu adat dan kebiasaan suatu tempat (daerah). Tetapi tidak demikian halnya terhadap etika, etika tidak mampu untuk diinterpretasikan secara tepat dan mungkin bahkan tidak disetujui oleh setiap anggota masyarakat. Wilayah etika computer yang kompleks inilah yang saat ini dan masa datang menjadi focus perhatian yang cukup menarik.

Etika

Secara umum kata etika berasal dari bahasa Yunani, yakni "*Ethos*", bahasa Arab yakni "*Akhlaq*", yang berarti watak, perilaku, adat kebiasaan dalam bertingkah laku. Dalam arti yang lebih khusus, etika adalah tingkah laku filosofi. Etika(ethics) adalah sekumpulan kepercayaan, standar, atau teladan yang mengarahkan, yang merasuk ke dalam seseorang atau masyarakat. Etika lebih berkaitan dengan sumber / pendorong yang menyebabkan terjadinya tingkah laku/perbuatan ketimbang dengan tingkah laku itu sendiri. Dengan begitu etika dapat merujuk pada pwerihal yang paling abstrak sampai yang paling konkret dari serangkaian proses terciptanya tingkah laku manusia.

Satu yang paling menonjol pada kaitan ini adalah etika profesi yang merupakan upaya para professional yang menghimpun, menata dan membangun kese[pakatan tentang batasan-batasan yang harus ditaati dalam lingkup profesi tertentu. Secara lebih praktis, etika biasanya dikaitkan dengan penerapan penghargaan (reward) dan hukuman (punishment), bagi penegakan dan pelanggaran. Etika profesi dirinci dan dipertegas pad satu rangkaian aturan yang dinamai dengan kode etik. Kode etik tidak hanya berbicara mengenai nilai-nilai dalam terminology abstrak, tetapi mengidentifikasi nilai tersebut dalam kasus-kasus praktis yang dapat dilihat secara langsung dalam aktifitas keseharian professional dalam lingkup kerja tertentu.

Semua individu bertanggung jawab terhadap komunitas dan atas perilaku mereka. Komunitas dapat berarti rukun tetangga, kota, Negara, atau profesi. Etika berkomputer amat penting karena masyarakat memiliki persepsi dan ketakutan tertentu yang terkait dengan penggunaan computer. Fitur-fitur penggunaan computer yang mengkhawatirkan masyarakat adalah kemampuan untuk memprogramkomputer untuk melakukan nyaris apa saja, fakta bahwa computer dapat mengubah kehidupan sehari-hari, dann fakta bahwa apa yang dilakukan computer bias jadi tidak terlihat oleh orang yang menjadi korban.

Tidak seperti moral, etika bias jadi amat bervariasi dari antara satu komunitas dengan komunitas lain. Keberagaman di bidang computer ini terlihat dalam bentuk peranti lunak bajakan (*pirated software*), peranti lunak yang dipublikasikan secara illegal dan kemudian digunakan untuk 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 di bajak, angka ini melonjak menjadi 32 persen di Australia dan 90 persen di Cina.

Beberapa orang mungkin berkata bahwa angka-angka ini menunjukkan

Bahwa pengguna computer di Cina tidak se etis pengguna computer di Amerika Serikat. Namun sebenarnya tidak tidak selalu demikian. Beberapa budaya, khususnya budaya di Negara-negara Asia, mendorong orang-orang untuk saling berbagi. Dalam bahasa Cina, "Orang yang berbagi harus diharga, 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 ekonomis.

Model

Model merupakan representasi atau abstraksi sederhana dari suatu realitas yang begitu kompleks. Model mewakili suatu obyek atau aktivitas yang disebut entitas(entity). Model dipakai agar realitas yang begitu kompleks tersebut dapat disederhanakan untuk dapat digambarkan secara tepat dan arena banyak dari kompleksitas tersebut secara actual tidak relevan untuk memecahkan masalah tertentu. Model dapat merepresentasikan system atau masalah dengan berbagai tingkatan abstraksi.

Model fisik (physical model) dibuat untuk mencapai tujuan yang tidak dapat dipenuhi oleh bendasesungguhnya. Sebagai contoh, model fisik memungkinkan desainer untuk mengevaluasi desain objek, seperti pembuatan suatu prototype mobil dan membuat perubahan-perubahan sebelum konstruksi sesungguhnya, ini akan menghemat waktu dan uang. Model narasi (narrative model) dibuat untuk menggambarkan entitas dengan kata-kata yang terucap atau tertulis. Pendengar atau pembaca dapat memahami entitas tersebut dari naratifnya. Semua komunikasi bisnis adalah model narrative, sehingga membuat model naratif ini yang paling populer. Model grafis, (graphic model) menggambarkan entitas dengan kata-kata yang terucap atau tertulis. Pendengar atau pembaca dapat memahami entitas tersebut dari naratifnya. Semua komunikasi bisnis adalah model naratif, sehingga membuat model naratif ini yang paling populer. Model grafis (graphic Model) menggambarkan entitasnya dengan abstraksi garis, symbol atau bentuk. Model matematis (mathematical model) menggunakan rumus-rumus atau persamaan-persamaan matematika. Model matematis juga memiliki kemampuan prediktif. Ketepatan yang ditunjukkan oleh model matematis untuk mewakili entitasnya merupakan kemampuan yang tidak terdapat pada model lain. Model matematis dapat memprediksi apa yang akan terjadi dimasa depan, namun tidak 100 persen akurat.

Model statis (static model) tidak melibatkan waktu sebagai salah satu variable, model ini berkenaan dengan situasi pada waktu tertentu. Model dinamis (dynamic model) melibatkan waktu sebagai salah satu variable, model ini menggambarkan perilaku entitas

seiring dengan waktu seperti gambar bergerak atau film. Model probabilitas (probability mode) adalah kesempatan bahwa sesuatu akan terjadi, probabilitas berkisar dari 0,00 (untuk sesuatu yang tidak memiliki kesempatan terjadi) hingga 1,00 (untuk sesuatu yang pasti terjadi).

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 JC Penney, Colonel John Petterson di National Cash Register (NCR), atau Thomas J. Watson, Sr. di IBM menentukan kepribadian dari perusahaan-perusahaan tersebut. Di masa kini, CEO perusahaan seperti FedEx, Southwest Airlines, dan Microsoft memiliki pengaruh yang amat 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 sesuatu yang dilakukan dan dikatakannya. Manajemen tingkat atas harus memimpin melalui contoh. Perilaku ini disebut dengan budaya etika (ethics culture). Kebutuhan akan budaya etika terhadap penggunaan teknologi informasi didasarkan pada dampak-dampak yang terlihat dan dirasakan oleh setiap individu yang berada di organisasi dan diluar organisasi. Didalam organisasi modern, dan dalam bahasan ekonomis secara luas, informasi telah menjadi komoditas yang sangat berharga, dan telah berubah dan dianggap sebagai sumber daya habis pakai, bukannya barang bebas. Dalam suatu organisasi perlu dipertimbangkan bahwa informasi memiliki karakter yang multivalued, dan multi dimensi. Dari sisi pandang teori system, informasi memungkinkan kebebasan beraksi, mengendalikan pengeluaran, mengefisiensikan pengalokasian sumber daya dan waktu. Sirkulasi informasi yang terbuka dan bebas merupakan kondisi yang optimal untuk pemanfaatan informasi.

Informasi sudah pasti dapat disalahgunakan, pemutar balikan fakta dan data (propaganda) informasi yang salah, dan pemanfaatan informasi (baik benar atau salah) untuk mengendalikan hidup manusia tanpa atau dengan disadari merupakan suatu akibat dari penyalahgunaan ini. Begitu juga informasi yang tidak lengkap bias menimbulkan salah persepsi terhadap yang menerima atau membacanya. Misi informasi akan terakumulasi dan menyebabkan permasalahan pada masyarakat. Masukan data yang tidak benar akan diolah menjadi informasi yang tidak benar juga (rekayasa). Prosedur dan standar operasional akan pengelolaan dan pengolahan data yang tidak valid dan tidak dapat dipertanggung jawabkan kesahihannya juga akan dapat menghasilkan informasi dan pengetahuan yang tidak valid

juga. I Made Wiryana pakar teknologi informasi Indonesia, berpendapat bahwa potensi-potensi

kerugian yang disebabkan pemanfaatan teknologi informasi yang kurang tepat menimbulkan dampak-dampak yakni: rasa ketakutan, keterasingan, golongan miskin informasi dan minoritas, pentingnya individu, tingkat kompleksitas serta kecepatan yang sudah tak dapat ditangani, makin rentannya organisasi, dilanggarnya privasi, pengangguran dan pemindahan kerja, kurangnya tanggung jawab profesi, dan kaburnya citra manusia. Perkembangan dan kemajuan TI yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan baru. Pemanfaatan TI dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat. Meningkatnya kejahatan computer dan kriminalitas internet (cyber crime) dapat disebabkan oleh hal-hal seperti: Aplikasi bisnis yang menggunakan teknologi informasi dan jaringan computer semakin meningkat; Desentralisasi dan distributed server menyebabkan lebih banyak system yang harus ditangani; Transisi dari single vendor ke multi-vendor; Meningkatnya kemampuan pemakai di bidang computer; Perangkat hukum yang kurang akomodatif; Semakin kompleksnya system yang digunakan; Terjadinya lubang keamanan dan semakin banyak usaha yang memanfaatkan IT terutama berbasis jaringan.

Model TI yang ber-etika

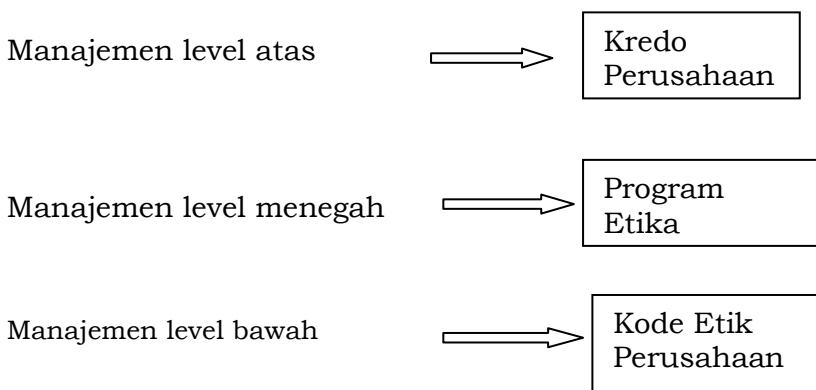
Turban dalam bukunya "Sistem pendukung keputusan dan system cerdas" edisi 7 jilid 1 terjemahan dalam bahasa Indonesia menuliskan bahwa manajemen adalah suatu proses untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi dengan menggunakan berbagai sumber daya. Sumber daya tersebut meliputi berbagai input, pencapaian tujuan dianggap sebagai output dari proses. Tingkat sukses suatu organisasi dan kerjanya sering diukur dengan rasio antara output dengan input, rasio ini adalah indikasi produktivitas perusahaan.

Menejer terdapat di berbagai tingkatan manajerial dan didalam berbagai area bisnis perusahaan. Teoritikus manajemen Robert N. Anthony memberikan nama untuk tiga tingkatan manajemen, yaitu manajer tingkat atas, menengah dan bawah. Tugas dari manajemen tingkat atas adalah untuk meyakinkan bahwa konsep etikanya merasuk ke seluruh unit organisasi, dan turun ke jajaran bawah sehingga menyentuh setiap karyawan.

Donn Parker dari SRI Internasional menyarankan agar CIO mengikuti rencana sepuluh langkah dalam mengelompokkan perilaku dan menekankan standar etika dalam perusahaan, yaitu:formulasikan kode perilaku, tetapkan aturan prosedur yang berkaitan dengan masalah-masalah seperti penggunaan jasa computer untuk pribadi dan hak milik atas program dan data computer, jelaskan sanksi yang akan diambil terhadap pelanggar, seperti teguran, penghentian dan tuntutan, kenali perilaku etis, fokuskan perhatian pada

etika melalui program-program seperti pelatihan dan bacaan yang diisyratkan, promosikan UU kejahatan computer dengan memberikan informasi kepada karyawan, simpan suatu catatan formal yang menetapkan pertanggung jawaban tiap spesialis informasi untuk semua tindakannya, dan kurangi godaan untuk melanggar dengan program-program seperti audit etika, dorong penggunaan program-program rehabilitasi yang memperlakukan pelanggar etika dengan cara yang sama seperti perusahaan memperdulikan pemulihan bagi alkoholik, dorong partisipasi dalam perkumpulan informasi dan berikan contoh.

Para eksekutif dapat mencapai implementasi ini melalui tiga tingkat, dalam bentuk kredo perusahaan, program etika dan kode perusahaan yang telah disesuaikan. Manajemen level atas menerapkan budayanya etika dengan cara dari atas ke bawah, gambar di bawah ini menunjukkan hal tersebut.



Gambar 1. Manajemen tingkat atas dalam menerapkan budaya etika di suatu organisasi (perusahaan) (sumber : Raymond dkk, 2008)

Kredo perusahaan (corporate credo) adalah pernyataan singkat mengenai nilai-nilai yang ingin dijunjung organisasi (perusahaan). Tujuan kredo tersebut adalah untuk memberitahu individu dan organisasi, baik didalam dan diluar, akan nilai-nilai etis yang dianut organisasi tersebut. Berikut akan ditunjukkan contoh kredo perusahaan dari security pacific Corporation, bank yang berbasis di Los Angeles. Manajemen security Pacific Corporation menyadari bahwa usaha mereka disusun berdasarkan komitmen, baik secara internal maupun eksternal. Berikut adalah contoh model kredo perusahaan dari Security Pacific Corporation. Angka 1,2,3 pada kolom ke 2,3, dan 4 menunjukkan tingkatan manajemen, mulai dari menejemen level atas, menengah dan bawah.

	1	2	3
Komitmen terhadap Pelanggan			
Menyediakan barang jasa berkualitas yang inovativ dan secara teknologi merespon kebutuhan mereka saat ini, pada harga yang sesuai. Untuk melakukan tugas-tugas ini dengan integritas mengharuskan kami untuk menjaga kerahasiaan dan melindungi privasi pelanggan, meningkatkan kepuasan pelanggan dan melayani kebutuhan pelanggan. Kami berusaha	√	√	√

<p>untuk melayani para pelanggan dan industry yang berkualifikasi serta memiliki tanggung jawab social menurut standar-standar perusahaan dan komunitas yang diterima secara luas</p>			
<p>Komitmen terhadap karyawan Menciptakan lingkungan kerja yang mendorong pertumbuhan professional, mendorong masing-masing individu untuk meraih potensinya yang tertinggi, serta mendorong tanggung jawab kami terhadap para karyawan, termasuk memberikan komunikasi yang terbuka dan jujur, mengungkapkan ekspektasi, menilai kinerja dengan adil dan tepat waktu, serta memberikan kompensasi yang adil yang menghargai kontribusi karyawan terhadap tujuan perusahaan dalam kerangka kesempatan yang setara dan tindakan afirmatif</p>	√		
<p>Komitmen Karyawan terhadap Perusahaan Sebagai karyawan kami berusaha memahami dan mematuhi kebijakan dan tujuan perusahaan, berlaku professional, dan memberikan upaya terbaik kami untuk meningkatkan produktivitas kinerja perusahaan. Kami menyadari bahwa kepercayaan dan keyakinan yang diberikan kepada kami oleh para pelanggan dan masyarakat dan bertindak dengan integritas dan kejujuran dalam semua situasi untuk menjaga kepercayaan dan keyakinan tersebut. Kami bertindak dengan penuh tanggung jawab untuk menghindari konflik kepentingan dan situasi-situasi lain yang dapat membahayakan perusahaan</p>			√
<p>Komitmen semua tingkat manajemen Kami harus berkomitmen untuk meningkatkan iklim saling menghormati, integritas, dan hubungan professional, yang dicirikan oleh komunikasi yang terbuka dan jujur dalam dan di semua tingkat organisasi. Iklim seperti ini akan meningkatkan pencapaian tujuan dan sasaran perusahaan, serta memberikan ruang untuk inisiatif individu dalam lingkungan yang kompetitif</p>	√	√	√
<p>Komitmen terhadap masyarakat Kami terus berusaha untuk meningkatkan kualitas hidup</p>	√	√	√

Tabel 1. Contoh model kredo perusahaan dari security Pacific Corporation

Dukungan kami terhadap berbagai organisasi dan proyek masyarakat, dengan cara mendukung para karyawan yang melakukan pelayanan terhadap masyarakat, dan meningkatkan partisipasi dalam pelayanan masyarakat. Dengan menggunakan sumber daya kami secara layak guna, kami berusaha untuk mendukung atau meningkatkan kepentingan-kepentingan masyarakat, terutama dalam masa krisis atau saat dibutuhkan. Perusahaan dan para karyawan berkomitmen untuk mematuhi hukum dan peraturan masyarakat.

Association for Computing Machinery (ACM) yang didirikan pada tahun 1947, adalah sebuah organisasi computer professional tertua di dunia. Bentuk kode etik ACM yang ada saat ini, diadopsi pada tahun 1992, dan berisikan “keharusan” tanggung jawab pribadi. Garis besar model kode etik dan perilaku professional ACM tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keharusan Moral Umum

- Berkontribusi kepada masyarakat dan kesejahteraan manusia, tidak mencelakai orang lain, bersikap jujur dan dapat dipercaya, berlaku adil dan bertindak tanpa diskriminasi, menghargai hak milik termasuk hak cipta dan paten, member penghargaan yang sesuai untuk kepemilikan intelektual, menghargai privasi orang lain dan menghormati kerahasiaan.

2. Tanggung jawab professional yang lebih spesifik

- Berusaha untuk mencapai kualitas, efektivitas, dan kehormatan yang tertinggi dalam proses dan hasil dari kerja professional, mendapatkan dan menjaga kompetensi professional, mengetahui dan menghormati hukum yang ada, yang berkaitan dengan kerja professional, menerima dan memberikan ulasan profesional yang pantas, memberikan evaluasi yang menyeluruh dan lengkap akan system computer dan dampaknya, termasuk analisis resiko yang mungkin terjadi, menghargai kontrak, perjanjian, dan tanggung jawab yang diberikan, meningkatkan pemahaman umum akan penggunaan computer dan konsekwensinya dan mengakses sumber daya computer dan komunikasi hanya mendapatkan otorisasi untuk melakukan hal tersebut.

3. Keharusan Kepemimpinan Organisasi Menyampaikan Tanggung jawab

- Social para anggota unit organisasi dan mendorong penerimaan tanggung yang dipengaruhi oleh system komputer dan menciptakan kesempatan untuk para anggota organisasi untuk mempelajari berbagai prinsip dan keterbatasan system computer.

4. Kepatuhan Terhadap Kode

- Menjaga dan mendukung prinsip-prinsip kode ini dan menganggap pelanggaran kode ini sebagai inkonsistensi atas keanggotaan ACM

Untuk mengawasi tindak tanduk para praktisi di bidang teknologi informasi, IEEE yang merupakan salah satu lembaga profesi para praktisi teknologi informasi telah membentuk kode etik yang terdiri dari 10 butir. Reputasi IEEE bagi para praktisi teknologi informasi tidak dapat diragukan lagi. Berdasarkan data dan informasi yang diambil dari situs resmi www.ieee.org, IEEE telah memiliki jaringan yang luas di 160 negara dengan 375.000 anggota. Model kode etik professional TI berdasarkan standar IEEE adalah sebagai berikut:

1. Bertanggung jawab atas keputusan teknikal yang dibuat secara konsisten untuk keselamatan public, dan secara cepat menyampaikan jika jawab tersebut secara penuh, mengelola para personel dan sumber daya untuk mendesain dan menyusun system informasi yang meningkatkan kualitas pekerjaan, menyadari dan mendukung penggunaan yang layak dan terotorisasi akan sumber daya komunikasi dan computer, memastikan bahwa kebutuhan pengguna dan semua orang yang terpengaruh oleh suatu system diungkapkan dengan jelas selama pemeriksaan dan desain kebutuhan, kemudian system tersebut harus divalidasi agar memenuhi kebutuhan, menyampaikan dan mendukung kebijakan kebijakan yang melindungi kehormatan para pengguna dan pihak-pihak lain ada factor-faktor yang membayakan lingkungan masyarakat.
2. Semaksimal mungkin menghindari konflik kepentingan dan memberitahukan secepatnya ke semua pihak yang berkepentingan jika ada konflik kepentingan yang mungkin terjadi
3. Jujur dan realistis berdasarkan data yang ada dalam membuat perkiraan atau pengajuan suatu tuntutan
4. Menolak suap dalam segala macam bentuknya
5. Meningkatkan pengetahuan tentang teknologi dan segala bentuk aplikasi dan kemungkinan akibatnya
6. Meningkatkan kemampuan dan mengaplikasikan teknologi berdasarkan pelatihan dan pengalaman

7. Selalu mengharapkan saran dan menerima kritik yang membangun untuk semua hasil pekerjaan dan mengakui jika ada kesalahan, serta memberikan penghargaan sepatutnya untuk orang lain yang berkontribusi
8. Menghargai keberagaman dengan memberikan penghargaan yang sama tanpa mempedulikan ras, agama, jenis kelamin dan kebangsaan
9. Menghindari perbuatan tercela, mencacat hasil karya dan reputasi orang lain
10. Membantu teman sejawat dalam pengembangan profesionalisme untuk memenuhi kode etik ini.

Tidak diketahui secara pasti darimana sumbernya, namun model berikut mungkin dapat dijadikan pertimbangan dalam TI yang beretika. Model ini berlaku kepada seluruh karyawan yang berada didalam organisasi (perusahaan), poin-poinnya sebagai berikut:

1. Melakukan semua kegiatan tanpa kecurangan. Hal ini mencakup pencurian atau penyalahgunaan uang, peralatan, pasokan, dokumentasi, program computer, atau waktu computer
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 alcohol atau obat terlarang saat bekerja dan tidak bekerja di bawah pengaruh alcohol atau obat terlarang atau kondisi lain yang tidak bugar untuk bekerja.
5. Memelihara hubungan yang sopan dan professional 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.
6. Berpegang pada peraturan kerja dan kebijakan pengupahan lain
7. Melindungi kerahasiaan atau informasi yang peka mengenai posisi persaingan perusahaan, rahasia dagang atau aktiva.
8. Melakukan praktek bisnis yang sehat dalam mengelola sumber daya manusia, penggunaan computer atau jasa luar.

Penutup

Sekarang ini penggunaan computer di dunia bisnis akan mengarah kepada nilai moral, etika para menejer, spesialis informasi, dan pengguna, serta hukum yang berlaku. Hukum adalah suatu perihal yang termudah untuk diinterpretasikan karena bersifat tertulis. Moral merupakan bagian dari suatu adat dan kebiasaan suatu tempat (daerah). Tetapi tidak demikian halnya dengan etika, etika tidak mampu untuk diinterpretasikan secara tepat dan mungkin bahkan tidak disetujui oleh setiap anggota masyarakat.

Kebutuhan akan budaya etika terhadap penggunaan teknologi informasi didasarkan pada dampak-dampak yang terlihat dan dirasakan oleh setiap individu yang berada di organisasi dan diluar organisasi. Banyak organisasi (perusahaan) merencanakan dan merancang (mendesain) sendiri kode etiknya untuk dapat diterapkan dan diberlakukan. Terkadang kode etik ini merupakan adaptasi atau kombinasi dari kode untuk profesi tertentu. Donn Parker dari SRI International menyarankan agar mengikuti rencana sepuluh langkah dalam mengelompokkan perilaku dan menekankan standar etika dalam perusahaan

Model Kredo perusahaan dari Security Pacific Corporation, model kode etik perilaku profesional ACM dan model kode etik profesional TI berdasarkan standar IEEE, mungkin dapat dijadikan referensi atau pembandingan terhadap TI yang beretika. Bagaimana Dengan Organisasi (Perusahaan) anda, apakah telah mempunyai suatu model etika? Atau mungkin masih dalam tahap merencanakan? atau mungkin sudah tahap merancang?. Jika belum mungkin dapat menjadikan model-model yang telah diberikan untuk dapat dipakai dalam organisasi (perusahaan) anda.

Daftar Bacaan

Wainright, E, martin. *Managing Information Technology*. New Jersey:Prentice Hall, 2002

Reymond, McLeod, Jr, dan George P.Schell. *Sistem Informasi Manajemen*. Edisi 10. Jakarta : Salemba Empat 2008

Turban, Efraim, dkk. *Sistem Pendukung Keputusan dan Sistem Cerdas*. Edisi 7. Edisi Bahasa Indonesia. Jogjakarta : Penerbit Andi, 2005

WWW.IEEE.org

WWW.Wikipedia.org

WWW.4shared.cocm