

## Peran Etika dalam Teknologi Informasi

**Khen Dedes, Aji Prasetya Wibawa \*, Eko Pramudya Laksana, Lisa Ramadhani Harianti,  
Vira Setia Ningrum**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: aji.prasetya.ft@um.ac.id

Paper received: 07-12-2021; revised: 12-12-2021; accepted: 01-01-2022

### Abstract

Information technology is one means that can facilitate the search for information and communication. Currently the use of information technology is increasingly widespread, but its use cannot be separated from the crimes that can approach every user. The use of information technology cannot be separated from the ethics that accompany or guide its users. In everyday life, the use of information technology is inseparable from security threats in the internet world or what is often known as Cyber Crime. Therefore, ethics and a constitution are needed that can protect users from various kinds of threats that arise. According to the discussion above, it can be concluded that information technology cannot be used without ethics and accompanying laws because ethics and laws can protect users from various crimes. So, this article will discuss what are the roles of ethics and some violations of the code of ethics that occur in the use of information technology.

**Keywords:** ethics; information technology; internet

### Abstrak

Teknologi Informasi merupakan salah satu sarana yang dapat memudahkan dalam pencarian informasi dan berkomunikasi. Saat ini penggunaan teknologi informasi sudah semakin meluas, namun penggunaannya tidak dapat terlepas dari kejahatan-kejahatan yang dapat menghampiri setiap penggunaannya. Penggunaan teknologi informasi juga tidak bisa terlepas dari etika-etika yang menjadi pendamping atau pegangan bagi penggunaannya. Dalam kehidupan sehari-hari, Penggunaan teknologi informasi tidak terlepas dari ancaman keamanan di dunia internet atau yang sering dikenal dengan Cyber Crime. Oleh karena itu, dibutuhkan etika-etika dan UUD yang dapat melindungi pengguna dari berbagai macam ancaman-ancaman yang muncul. Menurut pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi tidak bisa digunakan tanpa adanya etika-etika dan undang-undang yang mendampinginya karena etika dan undang-undang dapat melindungi antar penggunaannya dari berbagai macam kejahatan. Sehingga, artikel ini akan dibahas apa saja peran-peran etika dan beberapa pelanggaran kode etik yang terjadi dalam penggunaan teknologi informasi.

**Kata kunci:** etika; teknologi informasi; internet

### 1. Pendahuluan

Etika secara etimologis berasal dari kata Yunani *ethos*, yang secara harfiah berarti kebiasaan. Etika juga dapat merujuk pada seperangkat prinsip atau nilai yang berkaitan dengan moralitas, tata cara (adat, etiket), serta benar dan salah tentang hak dan kewajiban yang dipegang oleh suatu kelompok atau masyarakat. Etika juga dapat diartikan sebagai nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam masyarakat untuk mengatur perilakunya, seperti kode etik suatu profesi (Bertens, 1993; Hidayah, 2018; Yusuf, 2017).

Teknologi informasi dalam arti sempit menggambarkan aspek teknis seperti perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), *database*, jaringan, perangkat lain, dan dalam konteks yang lebih luas, mencakup semua aspek yang berkaitan dengan mesin (komputer dan telekomunikasi) dan yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, menyampaikan dan menampilkan berbagai bentuk informasi (Guritno & Rahardja, 2011).

Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah akses ke informasi kehidupan pribadi, seperti informasi tentang kesehatan, hobi, hiburan, spiritualitas, serta ada jurusan sains, teknologi, bisnis, jurnalisme bisnis, dan asosiasi profesi. Tren teknologi informasi terus berkembang setiap tahunnya, maka dari itu teknologi yang ada dapat menentukan masa depan perkembangan industri sepanjang tahun, seperti (Budiman, 2017; Indrajit, 2000; Simarmata et al., 2020) :

1. *Artificial Intelligence (AI)* adalah salah satu bidang ilmu komputer yang mempelajari cara berpikir dan respon aksi seperti manusia dan mengubah mesin agar dapat menirukan perilaku manusia (McCarthy, 1995).

2. *Internet of Things (IoT)* adalah kegiatan di mana semua penggunaannya berinteraksi satu sama lain dan memanfaatkan Internet.

3. *Cryptocurrency* adalah teknologi berbasis blockchain yang biasa digunakan sebagai mata uang digital. (Bhiantara, 2018).

4. *Machine Learning* adalah teknik pembelajaran mesin untuk menggantikan atau menirukan perilaku manusia dalam menyelesaikan masalah (Ahmad, 2017).

5. *Virtual Reality*

6. *Augmented Reality* adalah sebuah teknologi di mana seseorang dapat mengalaminya melalui video atau audio.

7. *Cybersecurity* adalah upaya untuk memastikan bahwa atribut keamanan organisasi dan aset penggunaannya dicapai dan dipertahankan terhadap risiko keamanan terkait di lingkungan *cyber* (Ramadhani & Pratama, 2020).

8. *Cloud Computing* adalah kombinasi pemanfaatan jaringan internet yang berfungsi untuk menyimpan berbagai file dalam satu basis data yang disimpan di server tertentu.

9. *Fintech* adalah suatu inovasi dalam bidang jasa keuangan atau finansial, yang bertujuan untuk membantu, memaksimalkan atau mempercepat berbagai aspek pelayanan keuangan.

Penggunaan teknologi informasi juga tidak bisa terlepas dengan etika-etika yang menjadi pendamping atau pegangan bagi penggunaannya. Untuk menerapkan etika teknologi informasi, terlebih dahulu perlu diketahui dan dijelaskan prinsip-prinsip yang terkandung di dalam teknologi informasi, di antaranya adalah:

1. Tujuan teknologi informasi adalah untuk memberdayakan manusia dalam memecahkan masalah, membangkitkan kreativitas, dan memungkinkan manusia untuk melakukan lebih banyak pekerjaan tanpa menggunakan teknologi informasi dan aktivitasnya.
2. Prinsip *High-tech-high-touch*: jangan mengandalkan teknologi canggih, tetapi yang lebih penting, tingkatkan kemampuan dari aspek "*high touch*" yaitu "manusia".
3. Menyesuaikan teknologi informasi dengan manusia: Teknologi informasi harus dapat mendukung semua aktivitas manusia yang harus disesuaikan dengan teknologi informasi.

Sehingga dalam artikel ini akan dibahas apa saja peran-peran etika dan beberapa pelanggaran kode etik yang terjadi dalam penggunaan teknologi informasi.

## 2. Metode

### 2.1. Etika Dalam Penggunaan Teknologi Informasi

Beberapa aspek teknologi informasi berkaitan erat dengan etika profesi, terutama dalam hal memahami dan menghormati budaya kerja yang ada, memahami posisi jabatan, memahami peraturan perusahaan dan organisasi, serta memahami undang-undang. Etika profesi yang juga harus di pahami adalah kode etik dalam bidang TIK. Pengguna harus mampu memilih sebuah program ataupun perangkat lunak (*software*) yang akan mereka gunakan apakah termasuk legal atau illegal, karena program atau sistem operasi apapun yang digunakan selalu ada aturan penggunaan (*license agreement*).

Terkait bidang hukum, pengguna harus mengetahui hukum yang membahas tentang HKI (Hak Kekayaan Intelektual) dan pasal-pasal yang membahasnya. Undang-undang hak cipta dirancang untuk melindungi hak pencipta untuk mendistribusikan, menjual, atau membuat turunan dari karya mereka. Pelindungan yang didapatkan oleh pencipta (*author*) adalah pelindungan terhadap penjiplakan (plagiat) oleh orang lain. Hak cipta juga sering diasosiasikan sebagai jual beli lisensi, namun distribusi hak cipta tersebut tidak hanya dalam konteks jual beli, sebab bisa saja seorang pembuat karya membuat pernyataan bahwa hasil karyanya bebas dipakai dan didistribusikan dan redistribusi mengacu pada aturan *open source* (Nafebra, 2018).

Beberapa isu yang muncul dalam penggunaan teknologi informasi (Basuki, 2019), diantaranya: *Broadband, Consumer, Protection, Cultural diversity, Cybercrime, Digital copyright, Digital divide, Dispute, Resolution, Domain names, E-Banking/ E-Finance, E-Contracting, E-Taxation, Elektronik ID, Free Speech/Public Ethics, IP-based Networking/IPv6, Market Access, Money Laundering, Cybersecurity, Privacy, Default setting, Spam, dan Wireless.*

Berikut beberapa Aturan dan Undang-Undang Tentang Penggunaan Teknologi Informasi Di Indonesia, antara lain (Wijaya, Hidayatullah, & Permatasari, 2020) :

#### 2.1.1. UUD no 19 tahun 2002 tentang HAK CIPTA, yang menjelaskan :

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta
2. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang bersama-sama dengan kreativitasnya melahirkan suatu ciptaan.
3. Ciptaan adalah hasil dari setiap ciptaan dari pencipta, yang mengungkapkan keasliannya.
4. Pemilik hak cipta adalah pencipta yang merupakan pemilik hak cipta, atau pihak yang memperoleh hak dari pencipta.
5. Hak Terkait adalah hak yang berkaitan dengan hak cipta, yaitu hak eksklusif pelaku untuk memperbanyak atau menyiarkan pertunjukannya.
6. Permohonan adalah permohonan pendaftaran ciptaan yang diajukan oleh pemohon kepada Direktorat Jenderal.
7. Lisensi adalah lisensi yang diberikan oleh pemilik hak cipta atau pemegang hak.

Hak Cipta pada dasarnya adalah “hak untuk memperbanyak suatu ciptaan”. Hak cipta juga dapat memungkinkan pemegang hak untuk membatasi penggandaan yang tidak sah atas

suatu karya. Hak Cipta berlaku untuk semua jenis karya seni atau hak cipta atau "kreasi". Karya tersebut dapat mencakup puisi, drama dan karya tulis lainnya, film, karya tari (tari, balet, dll.), karya musik, rekaman suara, lukisan, gambar, patung, foto, perangkat lunak komputer, siaran radio dan televisi. dan (di beberapa yurisdiksi) desain industri. Hak Cipta adalah salah satu jenis kekayaan intelektual, tetapi berbeda dengan kekayaan intelektual lainnya (seperti paten yang memiliki monopoli atas penggunaan suatu penemuan) karena hak cipta bukanlah monopoli untuk melakukan sesuatu, tetapi hak untuk mencegah orang lain melakukan sesuatu.

Di Indonesia, masalah hak cipta diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta, yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 yang berlaku saat ini. Dalam undang-undang tersebut, hak cipta diartikan sebagai "hak eksklusif pencipta atau penerima hak untuk mempublikasikan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, tanpa mengurangi pembatasan" (Pasal 1 ayat 1). Fungsi hak cipta itu sendiri adalah memberikan hak atau wewenang kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengizinkan atau melarang orang lain menyewakan ciptaan tersebut untuk tujuan komersial tanpa persetujuan mereka.

### **2.1.2. UUD Telekomunikasi no 36 tahun 1999**

Undang-undang telekomunikasi berguna untuk membatasi penggunaan jalur telekomunikasi dan hal-hal terkait telekomunikasi lainnya. Bahwa penyelenggaraan telekomunikasi mempunyai kepentingan strategis dalam upaya mempererat persatuan dan kesatuan bangsa, memperlancar kegiatan pemerintahan, mendukung terciptanya pemerataan tujuan pembangunan dan hasil-hasilnya, serta meningkatkan hubungan antarbangsa. Sedangkan pengaruh globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi telekomunikasi telah menyebabkan perubahan mendasar dalam penyelenggaraan dan cara pandang terhadap telekomunikasi.

Tujuan penyelenggaraan telekomunikasi dalam undang-undang ini dapat dicapai melalui reformasi telekomunikasi untuk meningkatkan kinerja penyelenggaraan telekomunikasi dalam rangka menghadapi globalisasi, dan mempersiapkan sektor telekomunikasi memasuki persaingan usaha yang sehat dan profesional dengan regulasi yang transparan, serta memberikan lebih banyak peluang bisnis bagi pengusaha kecil dan menengah". Seperti terlihat dari kutipan penjelasan, bahwa sektor komunikasi sudah memiliki dasar hukum yang jelas untuk menyatakan pendapat. Namun, masih ada saja masyarakat yang dihukum karena surat elektronik. Hal ini sungguh ini tidak sejalan dengan yang tercantum pada Undang-Undang.

### **2.1.3. UUD Informasi Teknologi dan Transaksi Elektronik (ITE)**

Saat ini, kemajuan teknologi dan informasi berkembang pesat. Adanya internet telah memberikan kemudahan bagi setiap orang untuk mengakses informasi dan bertransaksi dengan dunia luar. Namun, bahkan Internet dapat menciptakan jaringan komunikasi antara seluruh belahan dunia. Undang-undang ini dirancang untuk mengatasi masalah hukum yang sering dihadapi termasuk transfer informasi, komunikasi dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya yang berkaitan dengan alat bukti dan hal-hal yang berkaitan dengan perbuatan hukum yang dilakukan melalui sistem elektronik. Hal ini merupakan langkah

pemerintah dalam menerapkan layanan informasi online yang mencakup beberapa aspek standar penyampaian informasi.

Pemanfaatan teknologi informasi dan elektronik adalah untuk:

1. Pendidikan kehidupan berbangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia.
2. Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik.
4. Memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada setiap orang untuk meningkatkan daya pikir dan kompetensinya di bidang pemanfaatan dan pemanfaatan teknologi informasi secara optimal dan bertanggung jawab.
5. Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum kepada pengguna dan penyedia teknologi informasi.

#### **2.1.4. Undang-Undang Pornografi**

UU Pornografi (UP) disahkan dalam rapat paripurna DPR pada 30 Oktober 2008. UP tidak muncul begitu saja. Banyak pihak yang setuju dan tidak setuju dengan UP. Dengan UP, jika terjadi pelanggaran, akan diambil tindakan tegas. Dengan demikian, undang-undang dapat membatasi mereka yang dengan sengaja mendistribusikan materi pornografi di Internet, televisi, telepon seluler, dan media lainnya. Sejak disahkannya UP, banyak situs porno yang diblokir oleh pemerintah. Hal ini adalah hasil dari penerapan UP. Penyebaran materi pornografi jelas bisa sangat meresahkan dan merusak moral generasi muda. Oleh karena itu, sudah sewajarnya pemerintah bertindak tegas demi masa depan bangsa dan negara.

### **2.2. Pelanggaran Kode Etik Dalam Penggunaan Teknologi Informasi**

Pelanggaran etika dalam dunia teknologi informasi saat ini dapat dibagi menjadi dua kategori, kejahatan internet dan pelanggaran penggunaan internet. Kejahatan internet sendiri secara umum didefinisikan sebagai tindakan kriminal yang menyerbu situs Internet untuk tujuan jahat, seperti memasukkan konten atau virus yang tidak pantas, *malware*, *spyware*, dan menipu agar mendapatkan identitas akun orang lain dengan berbagai cara untuk tujuan jahat, seperti menggunakan akun orang lain, serta belanja dengan identitas kartu kredit orang lain (Alinurdin, 2018).

Sedangkan perilaku penyimpangan dalam penggunaan internet seperti:

#### **2.2.1. Cybersex dan Cyber affair**

*Cybersex* adalah tindakan bermain peran virtual (role-playing) di Internet, di mana dua orang atau lebih bertukar pesan atau gambar yang menjelaskan pengalaman dan fantasi seksual mereka. Sedangkan *cyber affair*, merupakan salah satu dampak dari perkembangan *cybersex*, atau bisa diartikan sebagai insiden perselingkuhan virtual.

#### **2.2.2. Sexting dan Pornografi**

*Sexting* adalah istilah yang digunakan untuk aktivitas mengirim atau mengunggah foto bugil atau mengirim pesan teks yang memancing nafsu. Oleh karena itu, *sexting* juga dapat mengarah pada perilaku pornografi di Internet.

### 2.2.3. Cyberstalking dan Cyber bullying

*Cyberstalking* adalah penggunaan Internet, email, atau alat komunikasi elektronik lainnya untuk melacak perilaku orang lain di dunia maya. Aktivitas pelacakan termasuk interupsi berulang dan perilaku mengancam. Oleh karena itu, ada beberapa situasi yang dapat menyebabkan korban menjadi tidak tahan lagi akhirnya akan melakukan bunuh diri. Kemudian lagi, *cyberbullying* (Amalia, 2020) yang masih berjalan beriringan dengan *cyberstalking*, sering terjadi pada anak-anak dan remaja yang di-bully, dipermalukan, atau dipermalukan oleh teman-temannya.

### 2.2.4. Judi

Judi adalah jenis penyakit sosial yang menyimpang dari norma sosial dan sulit untuk dihilangkan (Lakoro, Badu, & Achir, 2020). Perjudian online menjadi lebih populer karena lebih nyaman dan terselubung, seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi yang pesat. Saat ini, perangkat seluler dapat digunakan untuk berjudi.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan teknologi informasi saat ini menjadi lebih pesat, bahkan menjadi salah satu alat bantu dalam mengakses informasi, salah satu pemanfaatan internet dengan media informasi berbasis website menjadi hal yang cukup penting untuk dimiliki setiap perusahaan supaya keberadaan bisnisnya dapat mencakup hingga seluruh dunia sehingga memudahkan perusahaan untuk memasarkan bisnisnya, dan tren-tren perkembangan teknologi informasi sekarang juga membuat beberapa kegiatan sehari-hari manusia menjadi lebih mudah.

Penggunaan teknologi informasi dalam sehari-hari ini juga tidak lepas dari ancaman keamanan di dunia internet atau yang sering dikenal dengan *Cyber Crime* (Fuady, 2005; Primawati, 2016), dan karena itu dibutuhkan etika-etika dan UUD dalam penggunaannya yang dapat melindungi pengguna dari berbagai macam ancaman-ancaman yang muncul. Dengan UUD yang sudah ada sekarang ini menurut saya sudah cukup untuk melindungi pengguna teknologi informasi walaupun kurang tegas dalam pelaksanaannya, dan untuk pengguna internet dibawah umur yang penggunaannya kurang diawasi oleh orang tuanya mengakibatkan dampak negatif seperti situs dewasa yang dapat diakses, perkembangan sosial anak yang akan terhambat, cenderung menjadi introvert, dan akan susah berinteraksi dengan anak lain seusianya karena si anak cenderung asyik dengan kehidupannya sendiri (KHOTIJAH, 2015).

### 3.2. Etika Penggunaan Teknologi Informasi

Berikut beberapa etika yang harus diperhatikan dalam penggunaan teknologi informasi:

1. Memanfaatkan fasilitas teknologi informasi untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat.
2. Tidak secara ilegal memasuki sistem informasi orang lain.
3. Tidak memberikan user ID dan password kepada orang lain untuk masuk ke sistem. Juga tidak diperbolehkan untuk masuk ke sistem menggunakan ID Pengguna orang lain.
4. Tidak mengganggu atau mengganggu sistem informasi orang lain dengan cara apapun.
5. Gunakan alat pendukung TI dengan bijak dan merawatnya dengan baik.

6. Tidak menggunakan teknologi informasi untuk melakukan perilaku yang melanggar hukum dan norma sosial.
7. Menjunjung tinggi Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI). Misalnya, mencantumkan di media cetak atau elektronik url website yang menjadi acuan tulisan kita
8. Bersikap sopan dan santun meski tidak bertatap muka secara langsung.

### **3.3. Kode Etik Pengguna Internet**

Adapun kode etik yang diharapkan bagi para pengguna internet adalah :

1. Menghindari dan tidak memposting informasi yang berhubungan langsung dengan segala bentuk pornografi dan nudisme.
2. Menghindari dan menahan diri untuk tidak memposting informasi yang memiliki kecenderungan langsung dan negatif yang menyinggung SARA, termasuk upaya menghina, melecehkan, menstigmatisasi, menyiksa, dan segala bentuk pelanggaran hak individu, kelompok /institusi/institusi lain.
3. Menghindari dan tidak mempublikasikan informasi yang berisi petunjuk untuk melakukan perbuatan melawan hukum (illegal) dalam peraturan-peraturan Indonesia dan internasional secara umum.
4. Dilarang menampilkan segala bentuk eksploitasi anak di bawah umur.
5. Tidak menggunakan, mempublikasikan dan/atau bertukar materi dan informasi terkait kegiatan pembajakan, peretasan, dan *cracking*.
6. Saat menggunakan naskah, program, teks, gambar/foto, animasi, suara, atau bentuk materi dan informasi lainnya yang bukan merupakan hasil karya saya sendiri, jika dan bila diinginkan, Anda harus menyebutkan sumber dan identitas pemilik hak cipta. Jika ada keberatan yang diajukan, maka akan dikabulkan Pembatalan dan tanggung jawab atas segala akibat yang timbul darinya.
7. Tidak ada upaya atau serangan teknis terhadap produk, sumber daya dan peralatan yang dimiliki oleh orang lain.
8. Menghormati etika dan berbagai peraturan yang berlaku umum dalam komunitas internet dan bertanggung jawab penuh atas semua isi/isi website.
9. Anggota dapat langsung memperingatkan pengelola tentang pelanggaran.
10. Pengguna di bawah umur harus dalam pengawasan orang tua, dan orang tua harus melakukan tahap pengenalan Internet kepada anak-anak, sehingga tidak menyimpang dari peraturan yang harus dipatuhi.

### **3.4. 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 (Hunt & Vitell, 1986). Teori ini mencakup dua komponen kunci dari pengambilan keputusan yang etis, yaitu :

#### **3.3.1. 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.

### 3.3.2. Komponen teleologis

Teori teleologis mengukur tingkat derajat antara benar atau salah berdasarkan konsekuensinya. Konsekuensi ini dapat dilihat dari segi apa yang terbaik bagi individu yang mengambil tindakan atau apa yang terbaik bagi masyarakat secara keseluruhan.

## 4. Simpulan

Teknologi Informasi adalah salah satu sarana yang dapat memudahkan dalam pencarian informasi serta memudahkan pula dalam berkomunikasi. Akan tetapi dalam penggunaannya tetap harus memperhatikan beberapa etika, karena menggunakan teknologi informasi pada dasarnya adalah kita berhubungan dengan orang lain yang membutuhkan kode etik tertentu. Menurut pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi tidak bisa digunakan dengan tanpa adanya etika-etika dan undang-undang yang mendampinginya karena etika dan undang-undang yang ada dapat melindungi antar penggunaanya dari berbagai macam kejahatan yang dapat muncul.

## Daftar Rujukan

- Ahmad, A. (2017). Mengenal artificial intelligence, machine learning, neural network, dan deep learning. no. October.
- Alinuridin, D. (2018). Etika Kristen Dan Teknologi Informasi: Sebuah Tinjauan Menurut Perspektif Alkitab. *Veritas*, 17(2), 91-105.
- Amalia, T. (2020). *Pengaruh moral disengagement, peer support, dan jenis kelamin terhadap* (Bachelor's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta),
- Basuki, S. (2019). Etika Informasi. *Media Pustakawan*, 26(1), 1-8.
- Bertens, K. (1993). *Etika K. Bertens* (Vol. 21). Gramedia Pustaka Utama.
- Bhiantara, I. B. P. (2018, September). Teknologi Blockchain Cryptocurrency Di Era Revolusi Digital. In *Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (SENAPATI)* (Vol. 9, pp. 173-177).
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Fuady, M. E. (2005). "Cybercrime": Fenomena Kejahatan melalui Internet di Indonesia. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 255-264.
- Guritno, S., & Rahardja, U. (2011). *Theory and Application of IT Research: Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Penerbit Andi.
- Hidayah, N. (2018). Analisis Etika Kerja Islam dan Etika Penggunaan Komputer terhadap Ketidaketisan Penggunaan Komputer oleh Pengguna Teknologi Informasi di UMKM Kabupaten Bantul. *JESI (Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia)*, 8(1), 59-73.
- Hunt, S. D., & Vitell, S. (1986). A general theory of marketing ethics. *Journal of macromarketing*, 6(1), 5-16.
- Indrajit, R. E. (2000). Manajemen sistem informasi dan teknologi informasi. *Jakarta: PT Elex Media Komputindo*.
- Khotijah, S. (2015). Pembatasan Penggunaan Internet pada Anak-Anak di Bawah Umur. *Faktor Exacta*, 6(3), 241-252.
- Lakoro, A., Badu, L., & Achir, N. (2020). Lemahnya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online. *Jurnal Legalitas*, 13(01), 31-50
- McCarthy, J. (1995, August). What does AI have in Common with Philosophy? In *IJCAI* (pp. 2041-2044).
- Nafebra, A. C. (2018). HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) Dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Osf. Io*.

- Primawati, A. (2016). Etika It di Indonesia Studi Kasus: Cybersquatting Pada Domain Pt. Mustika Ratu. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(1), 421-426.
- Ramadhani, M. R., & Pratama, A. R. I. (2020). Analisis kesadaran cyber security pada pengguna media sosial di Indonesia. *Automata*, 1(2).
- Simarmata, J., Chaerul, M., Mukti, R. C., Purba, D. W., Tamrin, A. F., Jamaludin, J., ... & Meganingratna, A. (2020). *Teknologi Informasi: Aplikasi dan Penerapannya*. Yayasan Kita Menulis.
- Wijaya, J. H., Hidayatullah, A. N., & Permatasari, I. A. (2019). Korelasi Penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik bagi Pengguna Media Sosial Facebook Terhadap Pemulihan Perilaku Sosial Anak. *Media Informasi Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 43(1), 11-20.
- Yusuf, I. M. (2017). Etika vs etiket (Suatu telaah tentang tuntutan dan tuntunan dalam penyelenggaraan pelayanan publik). *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 3(2), 60-78.