

## **ETIKA SEORANG PROGRAMMER MENGIKUTSERTAKAN NAMA PERUSAHAAN UNTUK PROYEK PRIBADI**

Andrie Abrianto  
Pascasarjana STMIK Nusa Mandiri, Jakarta  
Jln. Salemba Raya No. 5, Jakarta  
andrie.abrianto@yahoo.com

### **Abstrak**

Bukan sesuatu hal yang baru bahwa ilmu komputer adalah ilmu yang sifatnya universal, ilmu yang menjadi sesuatu disiplin ilmu di dunia, dimana hampir semua kalangan semakin menguasainya, tidak memandang latarbelakang pendidikan, mereka dapat terus mengembangkan sampai dengan membuat sebuah perangkat lunak dan kita sebut saja sebagai seorang *Programmer*. Semakin banyak pemahaman tentang perangkat lunak semakin banyak pekerjaan dapat terselesaikan dengan bantuan perangkat lunak. Kini semua perusahaan-perusahaan di Indonesia bahkan di seluruh dunia sudah berbasis Sistem Informasi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Dampak yang terjadi berdasarkan permintaan pasar dalam hal permintaan perangkat lunak menjadi permasalahan bagi seorang *programmer* dan menjadi suatu bisnis yang menggiurkan untuk dapat memenuhi permintaan tersebut, dan akhirnya banyak seorang *programmer* agar mereka dapat disetujui untuk dapat mengerjakan proyek tersebut kemudian mengikutsertakan nama perusahaan dimana tempat mereka bekerja dalam mengerjakan proyek tersebut.

**Kata Kunci:** Ilmu Komputer, *Programmer*, Perangkat Lunak

### **Pendahuluan**

Bukan sesuatu yang mustahil bahwa dikatakan komputer adalah alat sosial yang dipergunakan secara intensif dipergunakan oleh berbagai komunitas seperti sebuah institusi, organisasi, perusahaan, dan lain sebagainya. Seperti halnya pada alat-alat sosial yang lain, pemanfaatan teknologi komputer dapat secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap tatanan kehidupan masyarakat yang menggunakannya. Selain dibutuhkan moral yang didefinisikan sebagai suatu prinsip perilaku benar, salah dan hukum, etika memegang peranan yang sangat penting. Menjadi seorang *programmer* atau Jasa Pemrograman sistem harus ditunjang pengalaman yang cukup. Bukan hanya harus mengerti secara detail tentang bagaimana mengembangkan suatu sistem, tetapi juga harus bisa menjiwai sistem tersebut. Dalam arti, dalam pengembangan suatu sistem

khususnya kepada klien tidak harus mengikuti 100% apa yang diinginkan oleh kliennya, tetapi juga harus dipikirkan kebutuhan masa depan klien dan kemudahan untuk pengembangan berikutnya. Namun masih banyak seorang *programmer* yang melakukan pelanggaran-pelanggaran etika, dengan alasan bisnis dan keuntungan yang menggiurkan. Seorang *programmer* memberikan batasan atau memberikan sedikit *bug* pada suatu perangkat lunak dengan harapan hal tersebut muncul pada saat berakhirnya masa uji coba yang akhirnya seorang *programmer* akan diberikan tambahan biaya untuk bisa menyelesaikan permasalahan tersebut.

Selain hal tersebut diatas, teridentifikasi pula permasalahan lainnya. Seorang *programmer* menampilkan/ mengikutsertakan atau mengatas-namakan perusahaan dimana tempat dia bekerja untuk mengerjakan suatu proyek sistem infor-

masi yang sifatnya pribadi. Ada juga hal yang lain, sebuah perusahaan perangkat lunak meminjam beberapa nama perusahaan lain untuk dapat memenangkan tender. Kita semua tahu bahwa syarat minimal saat kita mengajukan sebuah tender pada sebuah proyek sistem informasi harus memiliki perusahaan. Ini adalah alasan mengapa mengatasnamakan perusahaan untuk melaksanakan proyek sangat dibutuhkan. Berdasarkan permasalahan diatas, belum ada peraturan yang menguatkan bahwa ini adalah sesuatu yang melanggar etika seorang *programmer*. Pendapat para ahli mengatakan tidak dibenarkan “*mengelabui identitas seseorang (forgery), plagiarisme, dan pelanggaran terhadap hak cipta, paten, atau peraturan perundangan tentang rahasia perusahaan*” dan apabila kita kaitkan dengan permasalahan diatas, bahwa *programmer* diatas tidak melakukan plagiarisme, perangkat lunak yang dikerjakan diluar dari *frame work* yang dimiliki oleh perusahaan dimana tempat dia bekerja.

Kata Etika berasal dari bahasa Yunani *Ethos*, yang berarti karakter. Etika adalah satu set kepercayaan, standar, atau pemikiran yang mengisi suatu individu, kelompok atau masyarakat. Karakteristik etika yang lebih spesifik dalam dunia komputer diperkenalkan oleh seorang profesor dari Darmouth pada tahun 1985. James H. Moor mendefinisikan etika komputer sebagai analisis mengenai sifat dan dampak sosial teknologi komputer, serta formulasi dan justifikasi kebijakan dalam menggunakan teknologi tersebut secara etis. Pemrograman komputer membutuhkan sebuah kode etik, dan kebanyakan dari kode-kode etik ini disadur berdasarkan kode etik yang kini digunakan oleh perkumpulan *programmer* internasional adalah sebagai berikut :

1. Seorang *programmer* tidak boleh membuat atau mendistribusikan Malware.
2. Seorang *programmer* tidak boleh menulis kode yang sulit diikuti dengan sengaja.
3. Seorang *programmer* tidak boleh menulis dokumentasi yang dengan sengaja untuk membingungkan atau tidak akurat.
4. Seorang *programmer* tidak boleh menggunakan ulang kode dengan hak cipta kecuali telah membeli atau meminta izin.
5. Tidak boleh mencari keuntungan tambahan dari proyek yang didanai oleh pihak kedua tanpa izin.
6. Tidak boleh mencuri software khususnya development tools.
7. Tidak boleh menerima dana tambahan dari berbagai pihak eksternal dalam suatu proyek secara bersamaan kecuali mendapat izin.
8. Tidak boleh menulis kode yang dengan sengaja menjatuhkan kode *programmer* lain untuk mengambil keuntungan dalam menaikkan status.
9. Tidak boleh membeberkan data-data penting karyawan dalam perusahaan.
10. Tidak boleh memberitahu masalah keuangan pada pekerja dalam pengembangan suatu proyek.
11. Tidak pernah mengambil keuntungan dari pekerjaan orang lain. Tidak boleh mempermalukan profesinya.
12. Tidak boleh secara asal-asalan menyangkal adanya bug dalam aplikasi.
13. Tidak boleh mengenalkan bug yang ada di dalam software yang nantinya *programmer* akan mendapatkan keuntungan dalam membetulkan bug.
14. Terus mengikuti pada perkembangan ilmu komputer.

## **Pembahasan**

Pada dasarnya seorang *programmer* harus mengerti terhadap profesinya, Penggunaan nama perusahaan tempat mereka bekerja sangat tidak dibenarkan sebab

jika dikaitkan dengan sesuatu yang dinamakan pelanggaran hak cipta. Yaitu hak eksklusif bagi pencipta atau penerima untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undang yang berlaku. Nama sebuah perusahaan dilindungi oleh undang-undang, jadi apabila penggunaan nama perusahaan tanpa seizin pemiliknya berarti sesuatu yang melanggar undang-undang hak cipta. Namun apabila kita cermati secara detail dengan berdasarkan pandangan konservatif bahwa jika seorang *programmer* tidak menggunakan kode program yang digunakan pada perusahaan seperti tidak bermasalah sebab mengingat ketrampilan yang harus dimiliki seorang *programmer* antara lain :

1. Membaca kode sumber sebuah program, dari yang sederhana hingga relatif kompleks, adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang *programmer*. Istilah program di sini digunakan tidak hanya dalam pengertian aplikasi utuh, namun juga mencakup level segmen kode, fungsi/subrutin, pustaka atau modul yang digunakan oleh sebuah aplikasi utuh. Manfaat dari terbiasanya kita membaca program adalah semakin banyaknya sumber informasi yang dapat kita gunakan untuk memecahkan masalah.
2. Implementasi sebuah algoritma yang memodifikasi sebetuk struktur data dalam sebuah program dapat kita adaptasikan ke dalam program yang kita buat sendiri dengan konteks dan struktur data yang sama sekali berbeda.  
Karenanya dapat disimpulkan bahwa secara umum, keterampilan yang harus dimiliki seorang *programmer* terkait dengan komprehensi kode sumber program, dengan derajat urgensi menurut (Hargo, 2008), adalah:
  - a. Memahami kode sumber yang di-

tulis sendiri pada saat ia tidak lagi mengingat detail mekanisme dari program tersebut.

- b. Melanjutkan pengelolaan, menyesuaikan, mengembangkan dan (bila perlu) merombaknya untuk menyesuaikan program dengan kebutuhan pengguna tanpa mengorbankan kemudahan perawatan di masa mendatang.
- c. Memiliki kemampuan sebagaimana dijelaskan dalam poin 1 dan 2. Untuk program yang ditulis dan didokumentasikan oleh *programmer* lain.
- d. Membaca program untuk memperkaya perkakas yang dimiliki seorang *programmer* untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan dari ketrampilan yang dimiliki oleh seorang *programmer* tidak terlepas dari yang namanya kewajiban, buat para *programmer*, *Coding* adalah kewajiban. Sama halnya menghafal obat-obatan bagi dokter, maupun menghafal undang-undang bagi pengacara. Sebagian *programmer* menganggap dirinya spesial, karena tidak semua orang IT dapat menguasai salah satu (atau bahkan beberapa) bahasa pemrograman.

Seorang *programmer* secara mandiri tetap akan berusaha untuk dapat mengembangkan potensi yang telah dimiliki, entah dari mana ilmu itu didapat. Ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seorang *programmer* layaknya didapat berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dimiliki selama terlibat menangani sebuah proyek system informasi selain ilmu didapat dari buku-buku atau pendidikan/training. Secara tidak langsung dalam bahasan ini dapat kita kaitkan kembali pada permasalahan diatas tidak menutup kemungkinan hal-hal yang tidak diinginkan atau bisa dibilang merugikan perusahaan itu akan terus terjadi, tinggal bagaimana

perusahaan tersebut dapat menjaga aset yang dimiliki perusahaan atau seorang pegawai yang dapat dipertahankan agar hal-hal yang tidak diinginkan tidak terjadi.

## **Kesimpulan**

Penggunaan nama perusahaan untuk kepentingan pribadi tanpa seizin pemilik perusahaan sangat tidak dibenarkan terlebih lagi kepentingan ini semata untuk bisnis, intinya adalah perusahaan dimana tempat kita bekerja mengalami kerugian, sebab perusahaan kehilangan proyek yang seharusnya diterima dan perusahaan masih memberikan honor kepadanya. Berbeda halnya dengan menyertakan nama perusahaan tapi secara detail, kode program yang digunakan berbeda dengan kode program yang digunakan kepada perusahaan tersebut hanya saja menyertakan nama perusahaan karena memang pengerjaan dari proyek tersebut menggunakan komputer milik perusahaan dan itu pun karena proses *Compile* yang secara otomatis membuat nama perusahaan tersebut karena memang akibat dari *default* nama komputer, namun sebaiknya hal ini tidak perlu terjadi akan pastinya akan tetap merasa di rugikan sekalipun ini bukan sesuatu yang benar-benar suatu kesalahan.

## **Daftar Pustaka**

- Alter, S, "18 reasons why IT-reliant work systems should replace "The IT artifact" as the core subject matter of the IS field", *Communications of AIS*, 12, 365-394, 2003.
- Brigham, M. and Introna, L.D, "Invoking politics and ethics in the design of information technology: Undesigning the design. *Ethics and Information Technology*", 9(1), 1-10, 2007.
- Bruce, C., Pham, B. and Stoodley, I. "Constituting the significance and

*value of research: Views from information technology academics and industry professionals", Studies in Higher Education*, 29(2), 219-238, 2004.

- Burnett, K. and Subramaniam, "Defining the information technology workforce from the educational perspectives: a pilot study", Paper presented at 5th Conference on Information Technology Education, Salt Lake City, UT, USA, 2004.
- Bynum, T.W. and Rogerson, S, "Codes of ethics: Editors' introduction", In T.W. Bynum and S. Rogerson (Ed.), *Computer ethics and professional responsibility* (pp. 135-141), Blackwell, 2004.
- Charles K. Davis, "Programmer Ethics and Professionalism in Strategic System Development : A Case Study", University of St. Thomas Houston, Texas, 2000.
- Gammadyne Corp, "Programming code of Ethics", artikel online diakses dari <http://gammadyne.com/ethics.htm>, tanggal 13 Februari 2011.
- Cronan, T.P. and Douglas, D.E, "Toward a comprehensive ethical behavior model for information technology", *Journal of Organizational and End User Computing*, 18(1), 2006.
- Davis, C. Levinas, "An introduction. Cambridge", Polity Press, UK, 1996
- Denning, P.J, "The field of programmers myth", *Communications of the ACM*, 47(7), 15-20, 2004.

- Denning, P.J. and Dunham, R, "*The missing customer*", *Communications of the ACM*, 46(3),19-23, 2003
- Dertouzos, M, "*The unfinished revolution: Human-centred computers and what they can do for us*", HarperCollins, New York, 2002.
- J.H.Schaub and K.Pavlovic,eds, *Engineering Professionalism and Ethics*, John Wiley New York, 1983.
- J.T. Stevenson, "*Engineering Ethics: Practices and Principles*", Canadian Scholars' Press, Toronto, 1987.
- Muhardin, Endy, "*Pengetahuan Wajib Buat Programmer*", Artikel online diakses dari [endy.artivisi.com/blog/life/pengetahuan-wajib-buat-programmer](http://endy.artivisi.com/blog/life/pengetahuan-wajib-buat-programmer), tanggal 13 Februari 2011.
- Prior, M., Rogerson, S. and Fairweather, B. The ethical attitudes of information systems professionals: outcomes of an initial survey. *Telematics and Informatics*, 19, 21-36, 2002.
- R. E. Anderson, et al, "ACM Proposed Code of Ethics and Professional Conduct," *Communications of the ACM*, May 1992.
- Robbins, R.W. *Understanding individual and group ethical problem solving: A computational ethics approach*. Unpublished PhD. Rensselaer Polytechnic Institute, Troy, NY, 2005
- Robbins, R.W., Wallace, W.A. and Puka, B. Supporting ethical problem-solving: An exploratory investigation, *SIGMIS'04, April 22-24*, ACM, Tucson, 2004.
- Rogerson, S., Weckert, J. and Simpson, C, An ethical review of information systems development: The Australian Computer Society's Code of Ethics and SSADM, *Information Technology and People*, 13(2), 121-136, 2000
- Runesson, U. *Teaching as constituting a space of variation*. Paper presented at the 8th EARLI Conference, Goteborg, Sweden, 1999.
- Snoke, R. and Underwood, A. Generic attributes of information systems graduates. In *Transforming IT education: Promoting a culture of excellence*, ed. C.S. Bruce, G. Mohay, G. Smith, I. Stoodley, and R. Tweedale, 391-408. Informing Science Press, Santa Rosa, California, 2006
- Spinello, R.A. Code and moral values in cyberspace. *Ethics and Information Technology*, 3(2), 137-150, 2001.
- Tavani, H. T. *Ethics and technology: Ethical issues in an age of information and communication technology*. John Wiley & Sons, Hoboken, 2004.
- Taylor, M.J. and Moynihan, E. Analysing IT ethics. *Systems Research and Behavioural Science*, 19, 49-60, 2002