

HAKI

1. **Hak Cipta** adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. **Pencipta** adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.
3. **Ciptaan** adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.
4. **Pemegang Hak Cipta** adalah Pencipta sebagai Pemilik Hak Cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut.
5. **Lisensi** adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu
6. **Commercial licence** adalah Software yang diciptakan dengan lisensi ini memang dibuat untuk kepentingan komersial sehingga user yang ingin menggunakannya harus membeli atau mendapatkan izin penggunaan dari pemegang hak cipta.
7. **Trial Software** adalah software untuk keperluan demo dari sebuah software sebelum diluncurkan ke masyarakat atau biasanya sudah diluncurkan tetapi memiliki batas masa aktif. Lisensi ini mengizinkan pengguna untuk menggunakan, menyalin atau menggandakan software tersebut secara bebas. Namun karena bersifat demo, seringkali software dengan lisensi ini tidak memiliki fungsi dan fasilitas selengkap versi komersialnya. Dan biasanya dibatasi oleh masa aktif tertentu.
8. **Software Non Commercial Use** adalah software yang biasanya diperuntukkan untuk kalangan pendidikan atau yayasan tertentu dibidang sosial. Sifatnya yang tidak komersial, biasanya gratis tetapi dengan batasan penggunaan tertentu.
9. **Freeware** adalah software yang gratis untuk digunakan, Anda tidak bisa melihat source code software tersebut, biasanya disertai syarat tidak boleh memodifikasi software tersebut. Ada pula yang disertai syarat harus untuk kepentingan non-komersial. Tetapi syarat mutlak sebuah software disebut freeware adalah tanpa batasan jumlah dan waktu pemakaian.
10. **Shareware**, artinya software tersebut dapat didownload dan digunakan pengguna hanya untuk dicoba. Jika pengguna merasa softwarenaya bagus, maka diharuskan membeli. Shareware sering dibatasi lamanya waktu pakai (misalnya trial 30 hari), atau jumlah software tersebut dijalankan (misalnya 30x), atau feature-feature tertentu yang tidak bisa diakses. Sesudah masa ujicobanya berakhir, software bisa saja terkunci atau bisa saja tetap berfungsi sebagaimana mestinya.
11. **Royalty-Free Binaries**, Software Royalty-Free Binaries serupa dengan lisensi freeware, hanya saja produk yang ditawarkan adalah library yang berfungsi melengkapi software yang sudah ada dan bukan merupakan suatu software yang berdiri sendiri.
12. **Adware** adalah software gratis, tetapi ada iklan yang muncul ketika dijalankan. Iklan dapat muncul baik pada saat start, atau muncul di sela-sela penggunaan.
13. **Open Source**, software yang source code-nya dibuka ke publik, Anda bisa memodifikasi dan mendistribusikan atau mempublikasikan source code hasil modifikasi dengan syarat-syarat tertentu, misalnya dengan tetap mempertahankan nama softwarenaya.

Aspek Hukum Pornografi

Ketentuan Pidana UU ini diatur dalam Bab VII mulai dari Pasal 29 sampai Pasal 41. Adapun perbuatan yang dilarang adalah:

1. **Pasal 29**, memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan/menyediakan pornografi
2. **Pasal 30**, menyediakan jasa pornografi
3. **Pasal 31**, meminjamkan/mengunduh pornografi

4. **Pasal 32**, memperdengarkan, mempertontonkan, memanfaatkan, memiliki, atau menyimpan produk pornografi
5. **Pasal 33**, mendanai/memfasilitasi perbuatan dalam Pasal 29 dan 30
6. **Pasal 34**, sengaja atau atas persetujuan dirinya menjadi objek/model yang mengandung muatan pornografi ;
7. **Pasal 35** menjadikan orang lain sebagai objek/model yang mengandung muatan pornografi
8. **Pasal 36**, mempertontonkan diri atau orang lain dalam pertunjukan/di muka umum yang menggambarkan ketelanjangan, eksploitasi seksual, persenggamaan, atau yang bermuatan pornografi lainnya
9. **Pasal 37**, melibatkan anak dalam kegiatan dan/atau sebagai objek dalam produk pornografi/jasa pornografi
10. **Pasal 38**. mengajak, membujuk, memanfaatkan, membiarkan, menyalahgunakan kekuasaan, atau memaksa anak dalam menggunakan produk atau jasa pornografi
11. **Sanksi pidana penjara** maksimal 12 tahun dan minimal 6 bulan.
12. **sanksi pidana denda** maksimal 7,5 milyar dan minimalnya 250 juta.
13. **Tindak pidana yang melibatkan anak sanksi pidananya** ditambah 1/3 (sepertiga) dari maksimum ancaman pidananya.
14. **Pelaku korporasi ketentuan maksimum pidana dendanya** dikalikan 3 (tiga).

Etika Komputer

1. **Pekerjaan**, merupakan suatu kegiatan yang tidak bergantung pada suatu keahlian tertentu. Jadi setiap orang dimungkinkan memiliki pekerjaan namun tidak semuanya tertumpu pada satu profesi. Pekerjaan dalam arti luas adalah aktivitas utama yang dilakukan oleh manusia. Dalam arti sempit, istilah pekerjaan digunakan untuk suatu tugas atau kerja yang menghasilkan uang bagi seseorang. Dalam pembicaraan sehari-hari istilah ini sering dianggap sinonim dengan profesi padahal tidak. Ciri-ciri dari pekerjaan adalah Dalam melakukan pekerjaan tidak mengandalkan keahlian dan pengetahuan khusus, pekerjaan yang dilakukan hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, memiliki status yang rendah di masyarakat dan hanya bisa menghasilkan sedikit uang. Misalnya sebagai contoh, operator, penjaga warnet, tukang ketik di rental, Teknisi Komputer, dll.
2. **Profesi**, merupakan suatu kegiatan yang sangat bergantung pada keahlian tertentu. Seorang profesional adalah seseorang yang menawarkan jasa atau layanan sesuai dengan protokol dan peraturan dalam bidang yang dijalaninya dan menerima gaji sebagai upah atas jasanya. Ciri-ciri pekerjaan "yang" profesi adanya pengetahuan khusus, yang biasanya keahlian dan keterampilan ini dimiliki berkat pendidikan, pelatihan dan pengalaman yang bertahun-tahun, memiliki status yang tinggi di masyarakat dan biasanya akan menerima gaji yang besar. Misalnya sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari adalah Programmert, web designer, graphic designer, dll
3. **Profesional**, adalah orang yang sangat ahli dalam suatu bidang tertentu. Ciri-ciri pekerjaan "yang" professional orang yang Profesional biasanya menyandang suatu jabatan atau pekerjaan yang dilakukan dengan keahlian atau keterampilan yang tinggi. Dengan demikian seorang profesional jelas harus memiliki profesi tertentu yang diperoleh melalui sebuah proses pendidikan maupun pelatihan yang khusus.

Etika dalam E-mail

4. **To** – Ditujukan untuk lawan bicara anda
5. **Subject**, Judul e-mail harus jelas dan mencerminkan isi e-mail sesungguhnya. Hindari penulisan judul email tanpa isi (body), yang kesannya malas atau tidak professional.
6. **CC (Carbon Copy)** – Atau tembusan, digunakan untuk memberitahu orang lain yang bersangkutan
7. **BCC (Blind Carbon Copy)** – Sama dengan CC, tapi tembusan tidak akan terlihat oleh penerima To atau CC.

8. **Reply-to-All** – Pertimbangkan matang2 sebelum memakai fitur ini, untuk mencegah e-mail yang tidak diharapkan (oleh orang lain). Hal ini sering terjadi pada diskusi grup lewat e-mail, yang hanya pengirim pertama yang perlu diberi jawaban. 11 orang dengan Reply-to-All = 100 email.
9. **Forward** – Fitur yang satu ini adalah yang paling disukai oleh pengirim surat berantai. Tapi yang paling mengganggu adalah penggunaan To/CC untuk semua penerima, yang membuat e-mail anda tersebar ke orang2 yang tidak dikenal. Gunakanlah BCC untuk fitur ini.

10. Cara Pengutipan

Hukum Kontrak

1. Kontrak
2. Perjanjian
3. Asas konsensual ini tercermin dalam Pasal 1320 ayat (1) KUH Perdata yang menyatakan bahwa syarat pertama untuk sahnya suatu perjanjian adalah adanya kesepakatan para pihak untuk mengikatkan diri. Asas konsensual merupakan asas yang menyatakan bahwa perjanjian tidak perlu dibuat secara formal namun cukup dengan adanya kata sepakat dari para pihak.
4. **Asas pacta sunt servanda** ini tercermin dalam Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata. Asas ini disebut juga sebagai asas kepastian hukum yang berarti bahwa suatu perjanjian yang dibuat secara sah menjadi hukum yang mengikat bagi para pihak yang membuatnya.
5. Asas kepercayaan Asas kepercayaan ini mengandung pengertian bahwa setiap orang yang akan mengadakan perjanjian akan memenuhi setiap prestasi yang diadakan di antara mereka di kemudian hari.
6. **Asas persamaan hukum** mengandung pengertian bahwa subyek hukum yang mengadakan perjanjian mempunyai kedudukan hak, dan kewajiban yang sama dalam hukum, dan tidak dibeda-bedakan antara satu sama lain
7. **Asas keseimbangan** ini adalah suatu asas yang menghendaki agar kedua belah pihak memenuhi dan melaksanakan perjanjian.
8. **Asas kepastian hukum**, Perjanjian harus mengandung kepastian hukum. Kepastian hukum ini tercermin dari kekuatan mengikatnya perjanjian, yaitu sebagai hukum bagi para pihak yang membuatnya.
9. **Asas moral** ini terikat dalam perikatan wajar, dimana suatu perbuatan sukarela dari seseorang tidak dapat menuntut hak baginya untuk menggugat prestasi dari pihak debitor.
10. Asas kepatutan, Asas ini berkaitan dengan ketentuan mengenai isi perjanjian dan tertuang dalam Pasal 1339 KUH Perdata yang berbunyi sebagai berikut: Persetujuan-persetujuan tidak hanya mengikat untuk hal-hal yang dengan tegas dinyatakan didalamnya, tetapi juga untuk segala sesuatu yang menurut sifat persetujuan, diharuskan oleh kepatutan, kebiasaan atau undang-undang.

11. **Asas kebiasaan** Asas ini mengandung arti bahwa suatu perjanjian tidak hanya mengikat untuk apa yang telah secara tegas diatur dalam perjanjian tetapi juga mengikat untuk hal-hal yang menurut kebiasaan lazim diikuti.
12. **Asas perlindungan** mengandung pengertian bahwa debitor dan kreditor harus mendapat perlindungan hukum
13. **Hukum kontrak Amerika** menentukan empat syarat sahnya suatu perjanjian, yaitu: Adanya penawaran (*offer*) dan penerimaan (*acceptance*), Adanya persesuaian kehendak (*meeting of minds*), Adanya prestasi (*consideration*). Adanya kewenangan hukum para pihak (*competent legal parties*) dan pokok persoalan yang sah (*legal subject matter*).

Tanda Tangan Digital/Sertifikat Digital

1. Kriptografi
2. Enkripsi
3. Dekripsi
4. Metode Simetris
5. Metode Asimetris
6. Public Key
7. Private Key
8. DES
9. Hash
10. RSA
11. 5 alat bukti, yaitu : Bukti tulisan; Bukti dengan saksi; Persangkaan-persangkaan; Pengakuan; Sumpah
12. Tujuan Tanda Tangan

Secara umum, penandatanganan suatu dokumen bertujuan untuk memenuhi keempat unsur di bawah ini

1. Bukti: Sebuah tanda tangan mengotentikasikan suatu dokumen dengan mengidentifikasi penandatanganan dengan dokumen yang ditandatangani.
2. Formalitas: Penandatanganan suatu dokumen 'memaksa' pihak yang menandatangani untuk mengakui pentingnya dokumen tersebut.
3. Persetujuan: Dalam beberapa kondisi yang disebutkan dalam hukum, sebuah tanda tangan menyatakan persetujuan pihak yang menandatangani terhadap isi dari dokumen yang ditandatangani.

4. Efisiensi: Sebuah tanda tangan pada dokumen tertulis sering menyatakan klarifikasi pada suatu transaksi dan menghindari akibat-akibat yang tersirat di luar apa yang telah dituliskan.

Kebutuhan-kebutuhan formal dari suatu transaksi legal, termasuk kebutuhan akan tanda tangan, berbeda-beda dalam setiap sistem hukum legal dan rentang waktu tertentu. Meskipun hal-hal alamiah mengenai suatu transaksi tidak berubah, hukum hanya memulai untuk mengadaptasi terhadap teknologi mutakhir.

Atribut Tanda Tangan

Untuk mencapai tujuan dari penandatanganan suatu dokumen seperti di atas, sebuah tanda tangan harus mempunyai atribut-atribut berikut:

1. Otentikasi Penanda tangan: Sebuah tanda tangan seharusnya dapat mengidentifikasi siapa yang menandatangani dokumen tersebut dan susah untuk ditiru orang lain.
2. Otentikasi Dokumen: Sebuah tanda tangan seharusnya mengidentifikasi apa yang ditandatangani, membuatnya tidak mungkin dipalsukan ataupun diubah (baik dokumen yang ditandatangani maupun tandatangannya) tanpa diketahui.

Otentikasi penandatanganan dan dokumen adalah alat untuk menghindari pemalsuan dan merupakan suatu penerapan konsep “nonrepudiation” dalam bidang keamanan informasi. Nonrepudiation adalah jaminan dari keaslian ataupun penyampaian dokumen asal untuk menghindari penyangkalan dari penandatanganan dokumen (bahwa dia tidak menandatangani dokumen tersebut) serta penyangkalan dari pengirim dokumen (bahwa dia tidak mengirimkan dokumen tersebut).