

- KODE UNIT** : **TIK.OP01.002.01**
- JUDUL UNIT** : **Mengidentifikasi Aspek Kode Etik Dan HKI Di Bidang TIK**
- DESKRIPSI UNIT** : Unit kompetensi ini berkaitan dengan pemahaman akan kode etik dan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI) yang berlaku di dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Mengidentifikasi kode etik yang berlaku di dunia TIK.	1.1 Norma yang berlaku di dunia TIK dapat diidentifikasi. 1.2 Aspek legal atas dokumen elektronik hasil karya orang lain dapat dipahami.
02 Mengidentifikasi hal-hal yang berkaitan dengan HKI di dunia TIK.	2.1 <i>Copyright</i> piranti lunak dan isu hukum berkaitan dengan menggandakan dan membagi <i>file</i> dapat dipahami. 2.2 Akibat yang dapat terjadi jika bertukar <i>file</i> pada suatu jaringan internet dapat dipahami. 2.3 Istilah-istilah <i>shareware</i> , <i>freeware</i> dan <i>user license</i> dapat dikenal dan dipahami.

Batasan Variabel

- Unit ini berlaku untuk sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi bidang operator.
- Unit ini terbatas pada etika yang berlaku di dunia TIK baik di area lokal maupun internet.

Panduan Penilaian

- Pengetahuan dan Keterampilan Penunjang**
 Untuk mendemonstrasikan kompetensi, diperlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang:
 - Etika umum tentang TIK dan Penggunaan internet.
 - HKI.
- Konteks Penilaian :**
 Dalam penilaian unit ini harus mencakup uji keterampilan baik secara langsung ataupun melalui simulasi. Unit ini harus didukung oleh serangkaian

metode untuk menilai pengetahuan penunjang dalam pengoperasian aplikasi klien *email*.

3. Aspek Penting Penilaian :

3.1 Pengetahuan etika dunia TIK.

3.2 Pengetahuan HKI dan implementasinya di dunia TIK.

4. Kaitan Dengan Unit-Unit Lain : tidak ada

Kompetensi Kunci

No	Kompetensi Kunci Dalam Unit ini	Tingkat
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	1
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	1
5	Menggunakan ide-ide dan tehnik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2