

“Modeling IT Ethics: A Study in Situational Ethics”

MIS Quarterly, Maret 1998

Debasish Banerjee, Timothy Paul Cronan, Thomas W. Jones

Kelompok 146: Jaka N. Indrawan (1202000591)

Kata kunci: ethics, ethical behavior

dipengaruhi oleh situasi keadaan dan karakter dari pengguna itu sendiri.

Masalah:

Penggunaan TI yang tidak benar dapat menyebabkan kerugian di dalam suatu bisnis ataupun masyarakat. Salah satu yang menentukan penggunaan dari TI tersebut adalah etika tingkah laku dari si pengguna, dimana etika tingkah laku ini

Tujuan:

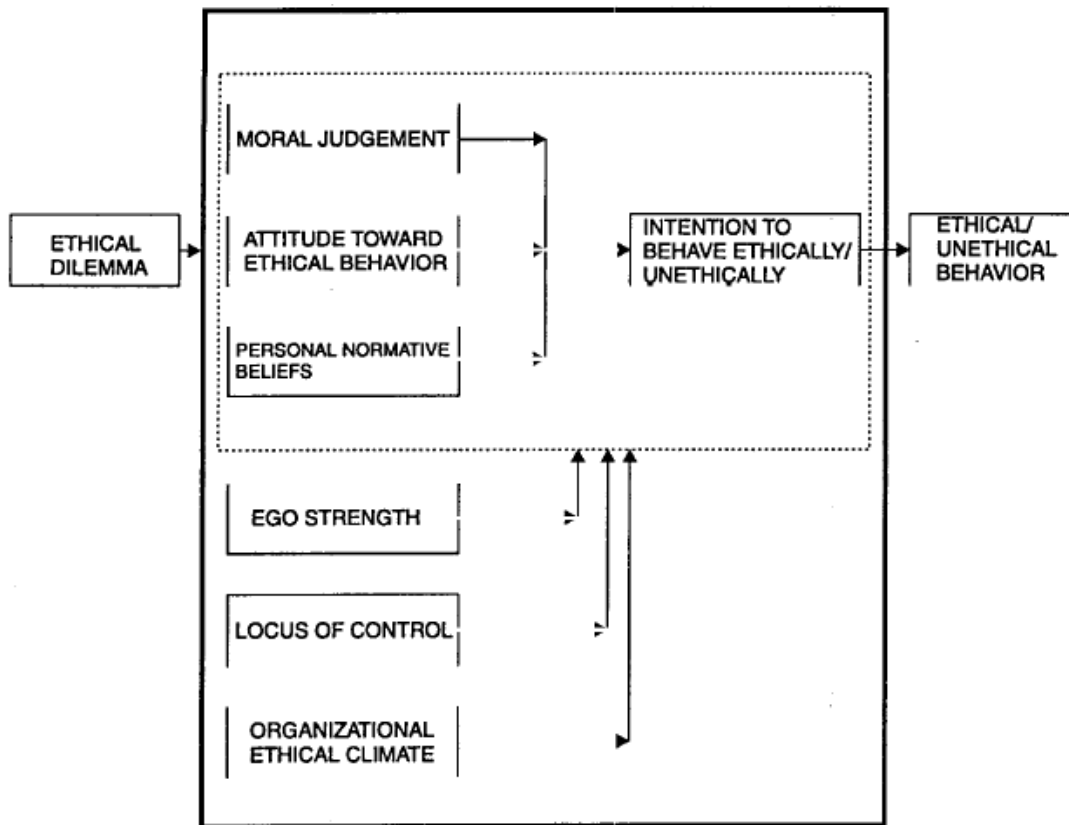
Artikel ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat hubungan antara etika tingkah laku dari pengguna (IS personnel) terhadap situasi dan karakter dari individu.

Pembahasan

Komputer sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan di-dalam masyarakat. Sebagai konsekuensinya maka penggunaan komputer akan berdampak besar baik bagi bisnis maupun masyarakat, penggunaan yang baik dari komputer akan memberikan keuntungan, sedangkan penggunaan yang tidak baik akan memberikan kerugian.

Pada artikel ini penulis mengemukakan bahwa hal yang mempengaruhi penggunaan komputer adalah etika tingkah laku dari pengguna, dimana etika tingkah laku ini dipengaruhi oleh situasi dan karakter dari pengguna.

Berikut adalah model penelitian yang diberikan oleh penulis (Gambar. 1).



Gambar 1. Ethical Behavior of Information system personnel (diambil dari artikel)

B = f (EBI)

EBI = f (MJ, A, PNB, ES, LOC, OEC)

- **B = ethical/unethical behavior**

Merupakan tingkah laku dari pengguna komputer, jika seseorang melakukan tindakan yang tidak beretika orang tersebut akan cenderung menggunakan komputer dengan tidak baik yang akhirnya akan dapat menyebabkan kerugian di dalam bisnis maupun masyarakat.

Variabel dependent:

- **EBI = ethical behavior intention**

Merupakan dorongan dalam bertingkah laku (beretika atau tidak beretika).

variabel independent:

- **MJ = moral judgement**

Berhubungan dengan cara seseorang dalam melakukan penalaran terhadap suatu permasalahan etika.

Dibagi lagi menjadi 3, yaitu:

1. P-score → Merupakan pilihan individu untuk melakukan penalaran secara *post-conventional* atau melakukan penalaran secara *conventional* dan *pre-conventional* yang didasarkan atas prinsip moral yang dimiliki.
 2. D-score → Cara pandang seseorang dalam menilai kepentingan dari sebuah dilema berdasarkan situasi
 3. U-score → Tingkatan dimana MJ menentukan suatu keputusan yang berhubungan dengan suatu dilemma.
- **A = attitude toward ethical behavior**
Tingkat penilaian seseorang dalam mendukung ataupun tidak mendukung suatu tingkah laku.
 - **PNB = personal normative beliefs**
Kewajiban moral seseorang dalam melakukan sesuatu.

Variabel moderator:

- **ES = ego strength**
Kekuatan seseorang dalam menentukan peraturan pada dirinya sendiri. Individu yang memiliki *ego strength* yang tinggi lebih kuat dalam mengatasi tekanan dibandingkan dengan individu yang memiliki *ego strength* yang rendah
- **LOC = locus of control**
Pandangan seseorang bahwa apa yang didapatkan oleh dirinya ditentukan oleh tingkah lakunya sendiri atau ditentukan oleh kekuatan diluar dirinya.
- **OEC = organizational ethical climate.**
Kebudayaan suatu organisasi berdasarkan hasil pengamatan individu.

Variabel tambahan

- **Organization-scenario**
Merupakan variabel kontrol yang mengkombinasikan organisasi tempat responden dengan skenario etika (variable ini tidak dimasukkan ke-dalam model penelitian tetapi berfungsi sebagai kontrol dari penelitian)

Metode

Penelitian dilakukan dengan cara membuat kuisisioner yang di-desain untuk mengukur variabel *independent* yang telah dikemukakan dan untuk menganalisa keinginan *user* dalam bertingkah-laku (beretika ataupun tidak beretika).

Penelitian menggunakan dua buah sumber (Parker 1980; Weiss 1991) untuk menentukan skenario yang dapat mewakili permasalahan para profesional komputer. Dimana skenario tersebut berhubungan dengan permasalahan seperti *privacy*, *accuracy*, *property*, dan

accessibility. Dari 15 skenario yang ada, dipilih 8 skenario yang kemudian di-*review* oleh 11 anggota panel yang terdiri dari 3 profesor di bidang MIS dan 8 senior manajer/eksekutif bidang IS. Anggota panel kemudian diminta untuk mengevaluasi skenario tersebut berdasarkan 2 kriteria, yaitu:

1. Kepentingan dan relevansi dari organisasi yang berpartisipasi
2. Menunjukkan keterlibatan permasalahan etika dengan aksi yang dilakukan oleh orang yang menjadi subyek di dalam skenario.

Berdasarkan penilaian tadi, dihasilkan 7 skenario yang akhirnya pada tiap organisasi digunakan 2 skenario yang memiliki nilai tertinggi didalam kuisisioner.

Hasil dari desain penelitian (kuisisioner) ini kemudian diberikan kepada 21 manajer/eksekutif bidang Is di 8 perusahaan dan 1 departemen *computing* dari universitas Negara bagian. Dimana ke-21 orang yang berpartisipasi ini diminta untuk turut mengajak pegawainya sebagai sampel dari penelitian. Setelah di-*review* oleh manajer/eksekutif, 3 manajer menyatakan bahwa perusahaan mereka tidak dapat berpartisipasi dalam penelitian.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.

Organization	A	B	C	D	E	F	Total
Sent	100	25	30	78	20	3	256
Returned	53	21	26	20	16	3	139
Response rate	53%	84%	87%	26%	80%	100%	54%
Usable ^a	104	38	48	37	28	6	261
Usable response rate	52%	76%	80%	24%	70%	100%	51%

^aEach questionnaire contained two ethical scenarios, effectively doubling the number of observations available.

Gambar 2. *Summary of Response Rate* (diambil dari artikel)

Hasil

Scenario	Organization						Overall
	A	B	C	D	E	F	
Marketing Data	2.63	-	-	1.90	-	-	2.52
	52			10			62
Overdrawn Account	1.13	-	-	-	1.29	3.00	1.25
	52				14	3	69
Friendly Gesture	-	4.37	4.38	-	-	-	4.37
		19	24				43
Voting Machine	-	4.79	-	-	-	-	4.79
		19					19
Usage Fee	-	-	2.67	2.33	-	1.00	2.44
			24	9		3	36
Corrective Action	-	-	-	3.10	-	-	3.10
				10			10
Electronic Mail	-	-	-	3.63	3.29	-	3.41
				8	14		22
Total	1.88	4.58	3.52	2.70	2.29	2.00	2.74
	104	38	48	37	28	6	261

Gambar 3. Mean Ethical Behavior Intention of Scenarios a b y Organization (diambil dari artikel)

Skala yang digunakan di-dalam kuisisioner 1-7, dimana skala yang semakin kecil pada suatu skenario menunjukkan niat yang semakin besar untuk bertingkah laku secara beretika, sedangkan skala yang semakin besar menunjukkan niat yang semakin besar untuk bertingkah laku secara tidak beretika.

Analysis	Significant Variables, $\alpha = .10$	R ²
Full Multiple Regression Model (nine independent variables)	Organization-scenario Personal normative beliefs Organizational ethical climate	.406
Reduced Multiple Regression Models (six independent variables)		
Ego Strength*		
Weak	Organization-scenario	.428
Strong	Organization-scenario Personal normative beliefs	.514
Locus of Control*		
External	Organization-scenario Moral judgement (D-score) Moral judgement (U-score)	.434
Internal	Organization-scenario Moral judgement (P-score)	.504
Organizational Ethical Climate*		
Independent	—	.796
Law and code	Organization-scenario	.391
Rules	Organization-scenario Moral judgement (P-score)	.495

* Not shown to be a moderator variable.

Gambar 4. Summary of Statistical Result (diambil dari artikel)

Ternyata di-dalam penelitian dihasilkan bahwa ES dan LOC tidak dapat dikatakan sebagai variabel moderator. Karena ternyata ES dan LOC tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkah laku individu pada model penelitian *Reduced Multiple Regression*.

Tidak seperti yang diperkirakan sebelumnya ternyata *organization-scenario* yang hanya digunakan sebagai variabel kontrol ternyata merupakan variabel terpenting dalam menentukan EBI dan berpengaruh lebih besar jika dibandingkan dengan variabel independent maupun moderator yang dikemukakan. Selain itu, penelitian menghasilkan bahwa ternyata PNB dan EOC merupakan variabel yang signifikan, sedangkan MJ dan A kurang signifikan dalam mempengaruhi EBI.

Model yang dikemukakan oleh penulis ternyata masih banyak kekurangannya, karena penulis tidak memasukkan variabel *organization-scenario* menjadi suatu variabel yang penting. Penulis juga tidak memasukkan aspek lainnya yang dirasa memiliki pengaruh terhadap tingkah laku individu, misalnya *ethical training*. Selain itu masih ada beberapa hal yang tidak dikemukakan dalam artikel ini sehingga penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya hendaknya dapat memberikan penjelasan mengenai:

- *Policy* di dalam perusahaan dan seberapa jauh *policy* itu diterapkan dan seberapa efektif *policy* tersebut.
- Pengaruh pendidikan moral pada organisasi (kepada manajer maupun pegawai).
- Sejauh mana pandangan pegawai terhadap tingkah-laku yang beretika.

Komentar

Artikel ini menarik tetapi sulit untuk dimengerti. Bahasa dan penjelasan yang digunakan terkadang membuat pembaca menjadi bingung. Selain itu penempatan isi artikel membingungkan.

Daftar Pustaka

- Ajzen, I., dan Fishbein, M. "The Prediction of Behavior Intentions in a Choice Situation," *Journal of Experimental Social Psychology* (5), 1969, pp. 400-41.
- Bommer M., Gratto, C., Gravander, J., dan Tuttle, M. "A Behavioral Model of Ethical and Unethical Decision Making," *Journal of Business Ethics* (6), May 1987, pp. 265-280
- Kohlberg, L. "The Just Community Approach to Moral Education in Theory and Practice," dalam *Moral Education: Theory and Application*, M. W. Berkowitz dan F. Oser (eds.), Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, N J, 1985
- Parker, D. B. "Ethics for Information Systems Personnel," *Journal of Information Systems Management* (5:3), Summer 1988, pp. 44-48.
- Straub, D. W. *Deterring Computer Abuse: The Effectiveness of Deterrent Countermeasures in the Computer Security Environment*, unpublished doctoral dissertation, Indiana University School of Business, Bloomington, IN, 1986.