

## Sosialisasi Undang-Undang ITE Dalam Mempersiapkan Siswa SMK Cyber Media Memasuki Lingkungan Kampus

Dadan Herdiana<sup>a,1</sup>, Abdul Hadi<sup>b,2</sup>, Mukhamad Khotib Arifai<sup>c,3</sup>

<sup>a,b,c</sup> Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang\*

<sup>1</sup>dosen02088@unpam.ac.id; <sup>2</sup> dosen02089@unpam.ac.id; <sup>3</sup> dosen 01995@unpam.ac.id

\*Korespondensi Penulis

Naskah diterima: 10 September 2019, direvisi: 20 September 2019, disetujui: 27 September 2019

---

### Abstrak

Kegiatan ini dilatar belakangi banyaknya anak-anak muda yang belum memahami cara menggunakan media sosial dengan baik dan benar oleh karena itu diperlukan sosialisasi tentang etika menggunakan internet khususnya media sosial dikalangan anak-anak usia sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilaksanakan penyuluhan tentang Undang-undang ITE dan Persiapan Memasuki Lingkungan Kampus yang dilaksanakan di SMK Cyber Media Jakarta. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa-siswi SMK Cyber Media tentang pentingnya etika menggunakan media internet dan media sosial. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran tentang sistem pendidikan di universitas dalam rangka persiapan memasuki lingkungan kampus. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penyuluhan berupa ceramah disertai dengan diskusi interaktif antara peserta dengan narasumber. Berdasarkan evaluasi setelah dilakukan sosialisasi Undang-undang ITE dan persiapan memasuki lingkungan kampus diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman yang sangat baik berdasarkan hasil posttest yang dilakukan setelah kegiatan kepada siswa dan siswi SMK Cyber Media. Kesimpulannya kegiatan berjalan sukses dan memberikan hasil positif terhadap pemahaman siswa-siswi SMK Cyber Media Jakarta tentang etika berinternet. Disarankan kegiatan serupa terus dilaksanakan agar semakin banyak anak-anak muda memahami etika menggunakan internet khususnya media sosial.

**Kata-kata kunci:** Undang-undang ITE, Siswa, Lingkungan Kampus

---

### Abstract

*This activity is motivated by the number of young people who do not understand how to use social media properly and correctly, therefore it is necessary to socialize about the ethics of using the internet, especially social media among school-age children. Based on these problems, a counseling about the ITE Law and Preparation for Entering the Campus Environment were carried out at the Cyber Media Vocational School in Jakarta. This activity aims to provide understanding to Cyber Cyber Vocational students about the importance of ethics using internet media and social media. This activity also aims to provide an overview of the education system at the university in preparation for entering the campus environment. This activity is carried out by using counseling methods in the form of lectures accompanied by interactive discussions between participants and speakers. Based on the evaluation after the socialization of the ITE Law and the preparation to enter the campus environment, it was found that there was an increase in knowledge and very good understanding based on the results of the posttest conducted after the activity to the students of SMK Cyber Media. The conclusion was that the activity was successful and gave positive results to the understanding of students of Cyber Media Vocational School Jakarta on internet ethics. It is recommended that similar activities continue to be carried out so that more and more young people understand the ethics of using the internet, especially social media.*

**Keywords:** ITE Law, Students, Campus Environment

## PENDAHULUAN

Saat ini masyarakat Indonesia semakin banyak yang menggunakan internet sebagai media informasi dan komunikasi dianggap lebih efektif dan juga efisien. Jumlah pengguna internet menembus angka 132,7 juta dengan tingkat penetrasi sebesar 51,8%. Dimana sebanyak 65% dari pengguna tersebut bertempat di pulau jawa dan sisanya tersebar di seluruh pulau yang ada di Indonesia (APJII, 2016: 1).

Dalam penggunaannya, media internet tidak selalu digunakan secara positif oleh penggunanya, tidak sedikit masyarakat menggunakan media internet itu untuk melakukan perbuatan negatif yang dapat berdampak buruk baik secara langsung maupun tidak langsung bagi masyarakat itu sendiri. Banyak sekali penggunaan informasi negatif yang merupakan kejahatan di dunia maya (*cyber crime*) seperti perjudian, penipuan, pencemaran nama baik serta berita bohong (*hoax*), pornografi bahkan *cyber bullying* yang kerap menimpa anak dikalangan remaja. Karena itu perlu ditekankan mengenai etika yang harus diketahui di dalam penggunaan internet, sama seperti halnya di dunia nyata etika dalam berperilaku berlaku juga dalam dunia maya. Sehingga dengan demikian penggunaan internet secara sehat dan aman perlu ditanamkan sejak dini melalui pembelajaran

etika berinternet atau yang disebut dengan *cyber ethics*. Hal ini penting disampaikan untuk menghindari kebiasaan buruk dalam dunia nyata supaya tidak terbawa ke dalam dunia maya dan menimbulkan dampak atau akses negatif dalam menggunakan internet.

SMK Cyber Media adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di bilangan Pancoran Jakarta Selatan tepatnya di jalan duren tiga nomor 12, Pancoran DKI Jakarta. Sebagai sekolah yang berorientasi kepada komputer dan jaringan multimedia oleh karena itu kami memandang perlu melakukan sosialisasi dalam rangka upaya preventif mencegah terjadinya kejahatan dalam dunia maya (*cyber crime*) yaitu melalui penggunaan komputer dan internet yang sehat (*cyber health*). Dengan kata lain internet sehat merupakan kegiatan di dalam mengakses informasi secara online yang bermanfaat bagi semua orang yang mengaksesnya.

Seiring berkembangnya zaman saat ini pengguna internet semakin meningkat pula khususnya pengguna media sosial (*social networking*), sedangkan dalam realitanya tidak semua orang dapat menggunakan internet dan memanfaatkannya dengan baik. Dengan kondisi inilah diperlukanlah sosialisasi penggunaan internet yang baik supaya tercapainya penggunaan internet yang sehat khususnya dikalangan

remaja dilingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Cyber Media.

Selain permasalahan diatas, bahwa proses penentuan jenjang pendidikan juga terkadang menjadi permasalahan tersendiri. Diantara faktor-faktor yang bisa menjadi masalah dalam menentukan jenjang pendidikan khususnya perguruan tinggi antara lain dipengaruhi oleh minat, biaya, prospek masa depan dan juga fasilitas pendidikan. Oleh karena itu menentukan jenjang pendidikan yang akan ditempuh bagi seorang siswa dalam menentukan masa depannya adalah suatu hal penting di dalam kehidupan.

Pemilihan jenjang pendidikan yang baik terkadang dapat dijadikan penentu masa depan dari karir seorang anak. Semakin tinggi pendidikan yang diperoleh semakin besar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian diperlukan kesiapan yang matang dalam menentukan jenjang pendidikan khususnya pendidikan tinggi karena pada prinsipnya dengan pendidikan yang lebih tinggi terbuka pula kesempatan untuk meningkatkan golongan sosial yang lebih tinggi pula.

Permasalahan yang terjadi pada siswa dan siswi SMK Cyber media adalah belum pahamnya tentang Undang-undang Informasi Transaksi Elektronik, serta minimnya pengetahuan dalam kesiapan memasuki

lingkungan kampus/ perkuliahan setelah lulus.

Berdasarkan uraian diatas, maka kami memandang perlu untuk diadakan suatu kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan judul Sosialisasi Undang-Undang Informasi & Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Persiapan Memasuki Lingkungan Kampus.

Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman generasi muda khususnya kepada siswa dan siswi SMK Cyber media tentang Undang-undang Informasi & Transaksi Elektronik, serta minimnya pengetahuan dalam kesiapan memasuki lingkungan kampus/perkuliahan setelah lulus.

Kegiatan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para remaja khususnya siswa SMK Cyber Media agar mereka dapat memahami lebih baik tentang etika internet (*cyber ethic*), membina kesadaran terhadap nilai-nilai etika dan moralitas, dan memberikan pencerahan mengenai bagaimana memilih kampus yang baik dan cocok sesuai minat dan bakat, serta memberikan pemahaman tentang kesiapan dalam memasuki dunia kampus.

## **METODE**

Metode yang dipakai dalam kegiatan ini adalah metode sosialisasi berupa penyuluhan yang disampaikan oleh dosen-

dosen peserta pengabdian yaitu Abdul Hadi, S.H., M.H., Dadan Herdiana, S.H., M.H., Mukhamad Khotib Arifai, S.E., M.M., Ahmad Munawaruzaman, S. Sos., M.Si dan Dhony Setiawan, S. Pd., M. Pd. kepada Siswa siswi SMK Cyber Media dan disertai dengan diskusi yang memaparkan materi mengenai pemanfaatan media teknologi informasi khususnya pemanfaatan internet sesuai dengan ketentuan Undang-undang Informasi & Transaksi Elektronik (ITE) serta memberikan gambaran tentang suasana dan aktivitas di dunia kampus.

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMK Cyber Media Jakarta yang beralamat di Jl Duren 3 No. 12 Jakarta Selatan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung pada bulan 1 Agustus- 3 September 2019.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode ceramah berupa pemberian materi kepada siswa SMK. Selain itu, tim pengabdian juga menggunakan metode diskusi berupa tanya jawab dari siswa SMK Cyber Media dengan para narasumber. Diskusi ini dilakukan agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta dengan membahas kasus-kasus tertentu yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Pada sesi diskusi, para peserta terlihat begitu semangat menyampaikan

pertanyaan dan mengemukakan pendapat mereka masing-masing. Untuk mengetahui sejauh mana materi yang disampaikan diserap oleh para peserta maka tim dosen pengabdian melakukan pre test dan post test terkait dengan materi pengabdian kepada masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema :*Sosialisasi Undang-undang Informasi & Transaksi Elektronik (ITE) dalam Mempersiapkan Siswa Memasuki Lingkungan Kampus* berjalan dengan baik sesuai dengan rencana.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan penyampaian materi terkait dengan jenis-jenis perbuatan yang dilarang dalam penggunaan teknologi informasi khususnya yang berkaitan dengan konten internet.



Gambar.1 Penyampaian Materi Mengenai Sosialisasi UU ITE

Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

Teknologi informasi memegang peran penting, baik di masa kini maupun di masa mendatang. Teknologi informasi diyakini membawa keuntungan dan kepentingan yang besar bagi negara-negara di dunia. (Raharjo, 2002:1)

Terdapat dalam Pasal 1 Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Undang- Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, disebutkan bahwa informasi elektronik adalah sebagai satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya (Pemerintah Republik Indonesia, 2016).

Sebagaimana dijelaskan di awal bahwa saat ini penggunaan teknologi informasi bukan saja digunakan untuk hal-hal yang positif tetapi juga digunakan oleh oknum masyarakat untuk hal-hal negatif, maka keberadaan Undang-undang ITE merupakan rambu-rambu normatif dalam penggunaan media teknologi informasi. UU ITE disahkan pertama kali tanggal 21 April 2008 melalui Undang-undang Nomor 11

tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Menurut Chazawi (2015) “Undang-undang ITE bukanlah UU tindak pidana khusus, berhubung UU ini tidak semata-mata memuat hukum pidana, melainkan memuat tentang pengaturan mengenai pengelolaan informasi dan transaksi elektronik di tingkat nasional, dengan tujuan pembangunan teknologi informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat”.

Tujuan dibuatnya UU ITE dapat dilihat pada pasal 4, yaitu untuk :

1. Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;
2. Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;
4. Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan
5. Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan

penyelenggara Teknologi Informasi.  
(Safitri, 2018:202).

Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 kemudian dilakukan revisi pada tahun 2016 dengan diterbitkannya UU Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas UU No 11 tahun 2008 tentang ITE, dimana perubahan tersebut tujuannya adalah untuk memberikan arahan yang lebih jelas tentang perumusan tindak pidana dan sistem pemidanaan yang paling tepat dengan menambah jumlah hukuman penjara dan denda.

Terdapat 4 (empat) perubahan penting dalam UU ITE yang baru (Kompas, 2016) yaitu :

1. Penambahan pasal hak untuk dilupakan atau "*the right to be forgotten*". Hak tersebut ditambahkan pada Pasal 26. Intinya, tambahan pasal ini mengizinkan seseorang untuk mengajukan penghapusan berita terkait dirinya pada masa lalu yang sudah selesai, tetapi diangkat kembali. Salah satu contohnya, seorang yang sudah terbukti tidak bersalah di pengadilan, berhak mengajukan permintaan agar berita pemberitaan tentang dirinya yang menjadi tersangka dihapus.
2. Penambahan ayat baru pada Pasal 40. Pada ayat ini, pemerintah berhak menghapus dokumen elektronik yang terbukti menyebarkan informasi

melanggar undang-undang. Informasi yang dimaksud terkait pornografi, SARA, terorisme, pencemaran nama baik, dan lainnya. Jika ada situs berita resmi yang dianggap melanggar UU tersebut, penyelesaiannya akan mengikuti mekanisme di Dewan Pers. Apabila situs yang menyediakan informasi tersebut tak berbadan hukum dan tak terdaftar sebagai perusahaan media, pemerintah bisa langsung memblokirnya.

3. Menyangkut tafsir atas Pasal 5 terkait dokumen elektronik sebagai bukti hukum yang sah di pengadilan. UU ITE yang baru mengikuti putusan Mahkamah Konstitusi yang menyatakan dokumen elektronik yang diperoleh melalui penyadapan (intersepsi) tanpa seizin pengadilan tidak sah sebagai bukti.
4. Pemotongan masa hukuman dan denda. Ancaman hukuman penjara diturunkan dari paling lama 6 tahun menjadi 4 tahun. Dengan demikian, berdasarkan Pasal 21 KUHAP, tersangka selama masa penyidikan tak boleh ditahan karena hanya disangka melakukan tindak pidana ringan yang ancaman hukumannya penjara di bawah lima tahun. Hukuman denda berupa uang juga diturunkan. Dari awalnya maksimal Rp 1 miliar, menjadi Rp 750 juta. Selain itu juga menurunkan ancaman pidana kekerasan Pasal 29,

sebelumnya paling lama 12 tahun, diubah menjadi 4 tahun dan denda Rp 2 miliar menjadi Rp 750 juta.

Seluruh siswa memperhatikan materi tersebut dengan seksama dan sangat antusias, karena mereka baru pertama kali mengetahui bahwa selama ini mereka aktif menggunakan teknologi informasi ternyata ada aturannya.



Gambar. 2 Siswa Antusias Mengikuti Sosialisasi UU ITE Dan Persiapan Kuliah  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

Materi pengabdian kepada masyarakat selanjutnya berkaitan dengan Pelanggaran dan Kejahatan di dunia maya (*Cyber Crime*). Dalam Undang-undang ITE telah mengantisipasi sedemikian rupa atas pengaruh buruk dari pemanfaatan teknologi informasi. Undang-undang ITE telah menetapkan perbuatan-perbuatan mana yang termasuk tindak pidana di bidang ITE dan telah ditentukan sifat jahat dan penyerangan terhadap berbagai kepentingan hukum dalam bentuk rumusan-rumusan tindak pidana tertentu (Chazawi, 2015:3).

Jika diperhatikan, UU ITE telah mengatur sedikitnya 20 (dua puluh) jenis perbuatan yang tidak boleh dilakukan berkaitan dengan penggunaan media ITE yang diatur dalam pasal 27 sampai dengan pasal 35. Apabila diklasifikasikan menurut perbuatannya dapat dikategorikan menjadi 4 (empat) perbuatan (Chazawi, 2015), yaitu :

1. Pelanggaran terkait data dan sistem komputer.

Kejahatan yang termasuk dalam kategori ini adalah :

a. Akses Ilegal

Kejahatan memasuki atau menyusup kedalam sistem jaringan komputer milik orang lain. Kejahatan ini diatur pada pasal 30.

b. Akuisisi Data Ilegal

Kejahatan memasuki sistem jaringan komputer yang bertujuan memata-matai atau mengakses informasi secara ilegal.

c. Penyadapan Ilegal (Intersepsi)

Kejahatan menyadap komunikasi atau pertukaran data yang diunggah ke media penyimpanan eksternal berbasis web.

d. Intervensi Data

Kejahatan yang bertujuan untuk menghapus atau menyembunyikan, mengubah, merusak, atau mencuri data.

e. Intervensi Sistem

Kejahatan yang bertujuan untuk menghapus atau menyembunyikan, mengubah, merusak, atau mencuri sistem.

2. Pelanggaran terkait konten

Kejahatan yang termasuk dalam kategori ini adalah :

a. Pornografi

Perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

b. Perjudian Online

Perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

c. *Cyber Bullying*

Perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

d. Berita Bohong (Hoax)

Perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.

e. Ujaran Kebencian (*Hate Speech*)

Perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA).

f. Konten Berisi Ancaman

Perbuatan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi.

3. Pelanggaran terkait komputer

Kejahatan yang termasuk kategori ini adalah :

a. Penipuan

Kejahatan penipuan dalam dunia maya dengan menggunakan identitas palsu

b. Pemalsuan Data

Perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.

c. Pencurian Identitas

Perbuatan pencurian dan penggunaan identitas orang lain.

4. Pelanggaran terkait hak cipta dan merek.

Kejahatan yang termasuk kategori ini adalah perbuatan Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

Sebagai generasi muda maka siswa harus mengetahui terkait dengan berbagai pelanggaran dalam menggunakan teknologi yang negatif, apalagi di masa remaja sangat rentan untuk terpengaruh dengan *cyber bullying*, pornografi, berita hoax, dan sebagainya. Pemahaman terkait tentang Undang-undang ITE diharapkan siswa akan lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi agar tidak merugikan diri sendiri bahkan orang lain. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya terkait dengan pencegahan dampak negatif dari teknologi pernah dilakukan oleh Nursyifa (2019) hasil pengabdianannya adalah adanya peningkatan pemahaman masyarakat terkait dengan dampak negatif dari perkembangan teknologi, sehingga dengan pemahaman tersebut masyarakat dapat melakukan kontrol sosial khususnya kepada generasi muda tidak terjerumus dalam perilaku menyimpang.

Materi pengabdian kepada masyarakat berikutnya terkait dengan persiapan siswa SMK dalam memasuki dunia kampus. Banyak hal yang harus dipersiapkan oleh seorang calon mahasiswa baik secara internal maupun eksternal.

Proses menentukan jenjang pendidikan bukanlah hal yang mudah apalagi remaja usia sekolah menengah belum mampu memastikan karirnya.

Beberapa yang disampaikan kepada siswa mengenai persiapan memasuki dunia kampus antara lain:

1. Mental
2. Adaptasi
3. Kenali lingkungan kampus
4. Peralatan untuk kelengkapan kuliah
5. Pakaian/kostum
6. Tempat tinggal (kost)
7. Sistem transportasi
8. Pergaulan kegiatan non akademik
9. Mengatur waktu (manajemen waktu)

Para siswa memperhatikan penjelasan pemateri dengan seksama terkait dengan persiapan memasuki kampus. Calon mahasiswa harus mempersiapkan diri sebelum memasuki perkuliahan, namun juga harus mempersiapkan diri ketika sudah menjadi mahasiswa karena mereka harus serius dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kampus.

Apa yang seharusnya dilakukan oleh seorang mahasiswa setelah menjadi seorang mahasiswa antara lain adalah :

1. Target kuliah
  - a. Indek Prestasi Kumulatif (IPK)
  - b. Prestasi
  - c. Jangka waktu kuliah
2. Peralatan Kuliah
  - a. Alat tulis
  - b. Laptop
  - c. Alat penyimpanan data (*Flashdisk*)
  - d. *Smart phone*.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, para peserta juga aktif dalam diskusi untuk menanyakan terkait dengan dunia kampus kepada para narasumber, berikut gambaran diskusi peserta dengan para narasumber.



Gambar. 3 Diskusi Interaktif antara siswa SMK Cyber Media dengan Pemateri  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

Dalam rangka mengetahui sejauh mana daya serap peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan Post test kepada seluruh peserta. Berikut diagram hasil

perbandingan kemampuan peserta sebelum dan sesudah dilakukan pemaparan materi.

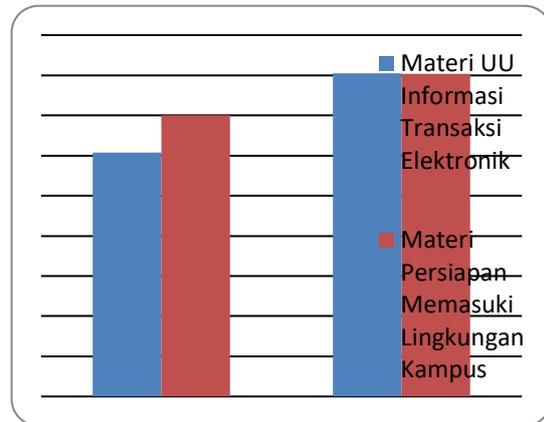


Diagram. 1 Perbandingan hasil pre test dan post test peserta

Berdasarkan diagram. 1 di atas dapat diketahui terjadi peningkatan pemahaman dari siswa terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber. Hasil pre test terhadap materi UU ITE sebesar 60%, setelah dipaparkan materi pelatihan dilakukan post test sehingga terdapat peningkatan pengetahuan siswa sebesar 80%. Begitupun materi persiapan memasuki lingkungan kampus dari 70% menjadi 80%.



Gambar. 7 Foto Bersama Seluruh Peserta Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Sosialisasi UU ITE dan Persiapan Memasuki Lingkungan Kampus” berjalan dengan lancar. Semua peserta antusias mengikuti rangkaian kegiatan dari hari pertama sampai hari ketiga. Seluruh peserta dan pihak sekolah menyambut baik tema yang disampaikan karena tema ini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi SMK Cyber Media yang setiap hari bergelut dengan dunia teknologi informasi serta sebagai bekal siswa siswi dalam mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan tinggi.

Pihak sekolah mengharapkan kegiatan serupa akan terus dilakukan di SMK Cyber Media untuk menambah wawasan siswa/siswi SMK Cyber Media.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “Sosialisasi Undang-undang Informasi & Transaksi Elektronik (ITE) Dalam Mempersiapkan Siswa SMK Menuju Lingkungan Kampus” ini dapat diselenggarakan dengan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena ini tim dosen PKM mengucapkan terima kasih kepada ketua Yayasan Sasmita Jaya, Rektor Universitas Pamulang, Kepala Sekolah SMK

Cyber Media Jakarta, serta para dosen tim pengabdian kepada masyarakat.

## REFERENSI

- APJII. (2016). *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2016*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Chazawi, A. (2015). *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Transaksi Elektronik (Edisi Revisi)*. Malang: Media Nusa Creative.
- Kompas. (2016). *4 Poin Perubahan UU ITE Hasil Revisi yang Mulai Berlaku Hari Ini*. Diakses pada 5 September 2019, dari <https://tekno.kompas.com/read/2016/11/28/10350337/4.poin.perubahan.uu.ite.hasil.revisi.yang.mulai.berlaku.hari.ini?page=all>.
- Nursyifa, A. (2019). The Socialization of the Important of Family Roles as Prevention Actions toward the Negative Impact of Technology on Children in the Digital Age [Sosialisasi Peran Penting Keluarga Sebagai Upaya Pencegahan Dampak Negatif Teknologi pada Anak dalam Era Digi. *Proceeding of Community Development*, 2, 648.



- <https://doi.org/10.30874/comdev.2018.371>.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2016). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang- Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Diakses pada 5 September 2019, dari <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/4761/UU%2019%20Tahun%202016.pdf>.
- Raharjo, A. (2002). *Cybercrime, Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Safitri, R. (2018). *Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Bagi Perguruan Tinggi*. Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i. Volume 5 Nomor 3 (2018). ISSN: 2356-1459. E-ISSN: 2654-9050 – 199. Jakarta: Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah.