

		Universitas Negeri Surabaya S1 Teknik Informatika					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Etika Profesi		5520202017			2			25 Agustus 2026
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi		
						PARAMITHA NERISAFITRA		
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengajarkan pengertian etika dan kode etik, dan mengkaji tentang cara menyikapi dan menyampaikan pendapat mengenai berbagai fenomena sosial yang ada. Bagaimanan cara memiliki etika dan tanggung jawab profesi yang baik dalam segala aspek kehidupan khususnya di bidang teknologi informasi.							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL	Mampu mengkomunikasikan hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi informasi (SKI-02)						
	CPL	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK-1	Menerapkan prinsip-prinsip etika profesi dalam pengembangan perangkat lunak dan sistem informasi						
	CPMK-2	Menganalisis dilema etika dalam praktik teknik informatika menggunakan kerangka etika profesional						
	CPMK-3	Mengevaluasi keputusan teknis berdasarkan kode etik profesi dan implikasi sosial teknologi informasi						
	CPMK-4	Menciptakan protokol etis untuk pengumpulan, penyimpanan, dan penggunaan data dalam proyek teknologi informasi						
	CPMK-5	Menganalisis kasus pelanggaran etika profesi untuk mengidentifikasi faktor penyebab dan dampaknya						
	CPMK-6	Menganalisis implikasi etis dari teknologi emerging seperti AI, IoT, dan big data dalam konteks sosial						
	CPMK-7	Menciptakan solusi inovatif yang memadukan aspek teknis dengan pertimbangan etis dalam pengembangan sistem						
	CPMK-8	Menerapkan prinsip tanggung jawab profesional dalam kolaborasi tim pengembangan teknologi						
	CPMK-9	Mengevaluasi praktik kewirausahaan teknologi berdasarkan prinsip etika dan keberlanjutan						
	CPMK-10	Menerapkan prinsip inklusivitas dan keadilan dalam desain antarmuka dan algoritma						
	Matrik CPL - CPMK							

CPMK	CPL	CPL
CPMK-1	✓	
CPMK-2	✓	
CPMK-3	✓	
CPMK-4	✓	
CPMK-5	✓	
CPMK-6	✓	
CPMK-7		✓
CPMK-8		✓
CPMK-9		✓
CPMK-10		✓

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✓	✓														
CPMK-2				✓	✓				✓	✓	✓		✓	✓		
CPMK-3						✓						✓				
CPMK-4															✓	
CPMK-5								✓								
CPMK-6																✓
CPMK-7																
CPMK-8			✓				✓									
CPMK-9																
CPMK-10																

Pustaka

Utama :

1. Reynold, George W. 2003. Ethics in Information Technology. Canada: Thomson Learning, Inc.
2. Quinn, Michael J. 2008. Ethics for the Information Age, 3rd Edition. Boston: Addison-Wesley.
3. Martin Mike W. 1997. Ethics in Engineering. New York: McGraw-Hill.
4. Spinillo, Richard A. 2002. Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall.

Pendukung :

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
				Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar etika.	- Menjelaskan pengertian etika dan kode etik, serta pentingnya untuk bertindak sesuai dengan kode etik. - Menjelaskan etika bisnis dan pentingnya etika bisnis dalam organisasi. - Menjelaskan CSR (Corporate Social Responsibility) atau tanggung jawab sosial dari perusahaan. - Menjelaskan penyebab meningkatnya risiko penggunaan Teknologi Informasi dengan cara yang tidak etis.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			1%
2	Mahasiswa mampu menerapkan etika-etika untuk profesional dan pengguna Teknologi Informasi.	- Menjelaskan karakteristik profesional dan pengguna Teknologi Informasi. - Menjelaskan kode etik, organisasi profesi, sertifikasi, dan lisensi serta pengaruhnya terhadap perilaku etis dari profesional Teknologi Informasi.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			1%
3	Mahasiswa mampu memahami kejahatan dalam penggunaan komputer dan internet.	- Menjelaskan isu-isu etika yang berkaitan dengan pengamatan data dan Sistem Informasi. - Menjelaskan penyebab meningkatnya insiden-insiden yang berkaitan dengan keamanan komputer. - Menjelaskan jenis-jenis serangan komputer. - Menjelaskan definisi pelaku-pelaku kejahatan komputer dan tujuannya. - Menjelaskan mekanisme umum dalam pengamanan komputer. - Menjelaskan konsep komputer forensik dan fungsinya.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			20%

4	Mahasiswa mampu memahami kejahatan dalam penggunaan komputer dan internet.	- Menjelaskan isu-isu etika yang berkaitan dengan pengamatan data dan Sistem Informasi. - Menjelaskan penyebab meningkatnya insiden-insiden yang berkaitan dengan keamanan komputer. - Menjelaskan jenis-jenis serangan komputer. - Menjelaskan definisi pelaku-pelaku kejahatan komputer dan tujuannya. - Menjelaskan mekanisme umum dalam pengamanan komputer. - Menjelaskan konsep komputer forensik dan fungsinya.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			
5	Mahasiswa mampu memahami konsep privasi.	- Menjelaskan definisi privasi dan perlindungan terhadap privasi. - Menjelaskan Undang-Undang yang berkaitan dengan privasi. - Menjelaskan konsep privasi terkait dengan profil pelanggan. - Menjelaskan isu-isu etika terkait pengawasan dengan menggunakan teknologi.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			20%
6	Mahasiswa mampu memahami konsep privasi.	- Menjelaskan definisi privasi dan perlindungan terhadap privasi. - Menjelaskan Undang-Undang yang berkaitan dengan privasi. - Menjelaskan konsep privasi terkait dengan profil pelanggan. - Menjelaskan isu-isu etika terkait pengawasan dengan menggunakan teknologi.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			1%
7	Mahasiswa mampu memahami kebebasan dalam berekspresi.	- Menjelaskan konsep kebebasan berekspresi. - Menjelaskan Undang-Undang terkait kebebasan berekspresi. - Menjelaskan kebebasan berekspresi terkait dengan penggunaan Teknologi Informasi. - Menjelaskan permasalahan-permasalahan dalam kebebasan berekspresi.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			1%
8	UTS	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik				1%

9	Mahasiswa mampu memahami konsep kekayaan intelektual.	- Menjelaskan definisi hak atas kekayaan intelektual. - Menjelaskan definisi hak cipta, paten, dan Undang-Undang rahasia dagang untuk perlindungan terhadap HAKI. - Menjelaskan definisi plagiarisme. - Menjelaskan konsep reverse engineer. - Menjelaskan konsep open source dan penggunaannya. - Menjelaskan konsep kecerdasan kompetitif dan spionase industri. Menjelaskan konsep cybersquatting.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			10%
10	Mahasiswa mampu memahami konsep kekayaan intelektual.	- Menjelaskan definisi hak atas kekayaan intelektual. - Menjelaskan definisi hak cipta, paten, dan Undang-Undang rahasia dagang untuk perlindungan terhadap HAKI. - Menjelaskan definisi plagiarisme. - Menjelaskan konsep reverse engineer. - Menjelaskan konsep open source dan penggunaannya. - Menjelaskan konsep kecerdasan kompetitif dan spionase industri. Menjelaskan konsep cybersquatting.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			1%
11	Mahasiswa mampu memahami konsep kekayaan intelektual.	1. - Menjelaskan definisi media sosial 2. mengidentifikasi persoalan di media sosial	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			1%
12	Mahasiswa mampu memahami dampak dari Teknologi Informasi pada produktivitas dan kualitas hidup.	- Menjelaskan dampak Teknologi Informasi pada standar hidup dan produktivitas pekerja. - Mendeskripsikan cara untuk mengurangi pengaruh negatif dari kesenjangan digital. Mendeskripsikan dampak Teknologi Informasi dalam hal meningkatkan produktivitas dengan mengurangi biaya dan/ atau meningkatkan kualitas.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			20%
13	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep jejaring sosial.	- Menjelaskan jaringan sosial dan kegunaannya dalam aplikasi/proses bisnis. - Mendeskripsikan permasalahan etika yang terkait dengan penggunaan situs jejaring sosial. Mendeskripsikan permasalahan etika yang berkaitan dengan komunitas virtual.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			1%

14	Mahasiswa mampu memahami etika-etika dalam organisasi berbasis Teknologi Informasi.	- Menjelaskan permasalahan etika dalam organisasi. - Menjelaskan definisi contingent worker. - Menjelaskan definisi H-1B worker. - Menjelaskan definisi outsourcing. - Menjelaskan definisi whistle-blowing. - Menjelaskan definisi green computing. Menjelaskan Electronic Industry Citizenship Coalition (EICC).	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			1%
15	Mahasiswa mampu memahami etika-etika dalam organisasi berbasis Teknologi Informasi.	- Menjelaskan permasalahan etika dalam organisasi. - Menjelaskan definisi contingent worker. - Menjelaskan definisi H-1B worker. - Menjelaskan definisi outsourcing. - Menjelaskan definisi whistle-blowing. - Menjelaskan definisi green computing. Menjelaskan Electronic Industry Citizenship Coalition (EICC).	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi			20%
16	Setelah mengikuti pertemuan ini, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Mengidentifikasi isu-isu etis utama yang muncul dari penggunaan AI, IoT, dan Big Data. 2) Menganalisis dampak sosial dari teknologi tersebut terhadap individu, kelompok, dan masyarakat luas. 3) Mengevaluasi solusi atau kerangka etis yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan tersebut.	1. Kemampuan mengidentifikasi minimal 3 isu etis spesifik dari masing-masing teknologi (AI, IoT, Big Data). 2. Kedalaman analisis mengenai dampak sosial dari salah satu isu etis yang dipilih (misalnya: bias AI dalam perekrutan kerja). 3. Kualitas evaluasi terhadap solusi atau prinsip etis yang diusulkan untuk mitigasi masalah. 4. Kejelasan dan koherensi dalam menyajikan argumen analitis.	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok terpumpun (focused group discussion), dan presentasi analisis..			1%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.