



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Manajemen Informatika

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
ETIKA PROFESI	5730102223	Mata Kuliah Wajib Kurikulum - Institusional	T=2	P=0	ECTS=3.18	7	8 Desember 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dimas Novian Aditia Syahputra, S.Tr.T., M.Tr.T.		Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.			Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.	

Model Pembelajaran	Case Study
--------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
	CPL-5	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika diwujudkan dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
	CPL-6	Mampu melakukan kerjasama dengan pembimbing, kolega, sejawat sebagai warga negara yang memiliki rasa nasionalisme, sportivitas serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan.
	CPL-7	Dapat mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam memberikan solusi serta bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok maupun mandiri yang bermutu dan terukur dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan.
	CPL-8	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis dan inovatif dalam melakukan pekerjaan dalam bidang teknologi informasi dengan menunjukkan kinerja yang bermutu dan terukur serta memanfaatkannya untuk menganalisa, mendokumentasikan dan menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk laporan yang terjamin kesahihannya.
	CPL-9	Menguasai pengetahuan dan teknik berkomunikasi secara lisan dan tulisan menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar etika dan teori etika dalam kehidupan profesional.
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menjelaskan peran dan pentingnya kode etik profesi dalam bidang teknologi informasi.
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dilema etika dalam kasus nyata dan menganalisisnya berdasarkan teori etika dan kode etik profesi.
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip etika dalam pengambilan keputusan profesional, khususnya dalam bidang teknologi informasi.
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu menjunjung nilai-nilai etika profesi dan bertanggung jawab secara sosial dalam lingkungan kerja.
	Matrik CPL - CPMK	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan pentingnya etika dalam profesi.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Pengantar Etika Profesi: Definisi dan Ruang Lingkup Pustaka: <i>Velasquez, M. G. (2017). Business Ethics: Concepts and Cases. Pearson.</i>	5%
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi perbedaan etika, moral, dan hukum.	1. Kehadiran 2. Tugas individu	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Tugas individu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Diskusi kelompok 90 menit	Diskusi kelompok 0	Materi: Pengantar Etika Profesi: Definisi dan Ruang Lingkup Pustaka: <i>Velasquez, M. G. (2017). Business Ethics: Concepts and Cases. Pearson.</i>	5%

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

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												✓	✓	✓	✓	✓

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas prinsip-prinsip dasar etika, teori etika, dan penerapannya dalam dunia profesional, khususnya dalam bidang teknologi informasi. Mahasiswa akan mempelajari isu-isu moral dan hukum, tanggung jawab profesional, kode etik, dan cara menghadapi dilema etis di dunia kerja. Melalui pembelajaran ini, mahasiswa diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai etika profesi untuk diterapkan dalam praktik profesional mereka.
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Velasquez, M. G. (2017). Business Ethics: Concepts and Cases. Pearson. Quinn, M. J. (2014). Ethics for the Information Age. Pearson. Tavani, H. T. (2013). Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing. Wiley. ACM. (2020). Code of Ethics and Professional Conduct. <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> youtube.com
Dosen Pengampu	

3	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar etika profesi yang relevan dalam bidang teknologi informasi.	1. Kehadiran 2. Tugas kelompok	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Tugas kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Latihan membuat persona 90 menit	Latihan membuat persona 0	Materi: Prinsip Dasar Etika dan Moral Pustaka: <i>Velasquez, M. G. (2017). Business Ethics: Concepts and Cases. Pearson.</i>	5%
4	Mahasiswa mampu Menyebutkan dan menjelaskan isi kode etik profesi di bidang teknologi informasi.	1. Kehadiran 2. Tugas individu	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Tugas individu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Membuat wireframe sederhana 90 menit	Membuat wireframe sederhana 0	Materi: Kode Etik Profesi dalam TI Pustaka: <i>Quinn, M. J. (2014). Ethics for the Information Age. Pearson.</i>	5%
5	Mahasiswa mampu Memahami peran dan fungsi kode etik dalam menjaga profesionalisme kerja.	1. Kehadiran 2. Tugas individu	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Tugas individu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktik, Diskusi 90 menit	Praktik, Diskusi 0	Materi: Kode Etik Profesi dalam TI Pustaka: <i>Tavani, H. T. (2013). Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing. Wiley.</i>	5%
6	Mahasiswa mampu Mengidentifikasi pelanggaran kode etik yang sering terjadi di bidang teknologi informasi.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Privasi dan Keamanan Data Pustaka: <i>Tavani, H. T. (2013). Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing. Wiley.</i>	5%
7	Mahasiswa mampu Mengidentifikasi dilema etika yang sering muncul dalam dunia kerja.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Isu Etika dalam Media Sosial dan Teknologi Pustaka: <i>ACM. (2020). Code of Ethics and Professional Conduct.</i>	5%
8	1. Mahasiswa mampu Menganalisis studi kasus terkait dilema etika dengan pendekatan logis dan kritis. 2. Mahasiswa mampu Merumuskan alternatif solusi dalam menghadapi dilema etika berdasarkan prinsip etika dan kode etik.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Ujian Tengah Semester (UTS) Pustaka: <i>ACM. (2020). Code of Ethics and Professional Conduct.</i>	15%

9	Mempraktikkan nilai-nilai etika dalam situasi kerja tim dan individu.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Dilema Etika: Kasus-Kasus Nyata Pustaka: ACM. (2020). <i>Code of Ethics and Professional Conduct</i> .	5%
10	Mahasiswa mampu Menggunakan standar kode etik sebagai acuan dalam pengambilan keputusan profesional.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Etika dalam Kerja Tim dan Kepemimpinan Pustaka: ACM. (2020). <i>Code of Ethics and Professional Conduct</i> .	5%
11	Mahasiswa mampu Mengevaluasi dampak penerapan etika terhadap keberhasilan kerja profesional.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Tanggung Jawab Sosial dan Profesional Pustaka: Quinn, M. J. (2014). <i>Ethics for the Information Age</i> . Pearson.	5%
12	Mahasiswa mampu Mengidentifikasi nilai-nilai etika yang relevan dalam pengambilan keputusan profesional.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Penyalahgunaan Teknologi Informasi Pustaka: Tavani, H. T. (2013). <i>Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing</i> . Wiley.	5%
13	Mahasiswa mampu Menyusun keputusan profesional yang mencerminkan prinsip etika dan tanggung jawab sosial.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Tren Etika Profesi di Era Digital Pustaka: ACM. (2020). <i>Code of Ethics and Professional Conduct</i> .	5%
14	Menjelaskan pentingnya integritas dalam menjaga reputasi dan kepercayaan di dunia kerja.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Proyek Kasus Etika Profesi Pustaka: ACM. (2020). <i>Code of Ethics and Professional Conduct</i> .	5%
15	Mahasiswa mampu Menjelaskan pentingnya integritas dalam menjaga reputasi dan kepercayaan di dunia kerja.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Presentasi dan Evaluasi Proyek Pustaka: Tavani, H. T. (2013). <i>Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing</i> . Wiley.	5%

16	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya integritas dalam menjaga reputasi dan kepercayaan di dunia kerja.	1. Kehadiran 2. Diskusi	Kriteria: 1. Kehadiran 2. Diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	Materi: Ujian Akhir Semester (UAS) Pustaka: ACM. (2020). <i>Code of Ethics and Professional Conduct.</i>	15%
----	--	----------------------------	---	---------------------------------	-----------------------	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	97.5%
2.	Tes	2.5%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 17 Desember 2024

Koordinator Program Studi D4
Manajemen Informatika



Dodik Arwin Dermawan,
S.ST., S.T., M.T.
NIDN 0008017807

UPM Program Studi D4
Manajemen Informatika



Hafizhuddin Zul Fahmi,
S.Kom., M.Sc.
NIDN 0011059502

