



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas PSDKU
Program Studi S1 Informatika (Kampus Kabupaten Magetan)

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																										
Etika Profesi	5521402006	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	1	1 Agustus 2024																																										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																											
	Khoirul Islam, S.Kom., M.Kom.		Khoirul Islam, S.Kom., M.Kom.			Bonda Sisehaputra, M. Kom.																																											
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-12	Menunjukkan perilaku profesional melalui ketaatan pada etika profesi, kemampuan untuk berkolaborasi dalam tim multidisiplin, pemahaman terhadap konsep pembelajaran sepanjang hayat, serta tanggapan yang baik terhadap isu-isu sosial dan perkembangan teknologi																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																
	Matrik CPL - CPMK																																																
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 33%;">CPMK</td> <td style="width: 33%;">CPL-1</td> <td style="width: 33%;">CPL-12</td> </tr> </table>			CPMK	CPL-1	CPL-12																																											
CPMK	CPL-1	CPL-12																																															
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																	
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. Bagaimana cara memiliki etika dan tanggung jawab profesi yang baik dalam segala aspek kehidupan khususnya di bidang teknologi informasi.																																																
Pustaka	Utama :																																																
	<ol style="list-style-type: none"> 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. Spinllo, Richard A. 2002. Case Studies in Information Technology Ethics. 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall. 																																																
	Pendukung :																																																
Dosen Pengampu	Ronggo Alit, M.M., M.T. Khoirul Islam, S.Kom., M.Kom.																																																
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 memahami konsep dasar etika.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian etika dan kode etik, serta pentingnya untuk bertindak sesuai dengan kode etik. 2. Menjelaskan etika bisnis dan pentingnya etika bisnis dalam organisasi. 3. Menjelaskan CSR (Corporate Social Responsibility) atau tanggung jawab sosial dari perusahaan. 4. Menjelaskan penyebab meningkatnya risiko penggunaan Teknologi Informasi dengan cara yang tidak etis. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: Sainifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50		0%
2	Mahasiswa mampu menerapkan etika-etika untuk profesional dan pengguna Teknologi Informasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan karakteristik profesional dan pengguna Teknologi Informasi. 2. Menjelaskan kode etik, organisasi profesi, sertifikasi, dan lisensi serta pengaruhnya terhadap perilaku etis dari profesional Teknologi Informasi. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Sainifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50		5%
3	Mahasiswa mampu memahami kejahatan dalam penggunaan komputer dan internet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan isu- isu etika yang berkaitan dengan pengamatan data dan Sistem Informasi 2. Menjelaskan penyebab meningkatnya insiden-insiden yang berkaitan dengan keamanan komputer 3. Menjelaskan jenis- jenis serangan komputer 4. Menjelaskan definisi pelaku pelaku kejahatan komputer dan tujuannya 5. Menjelaskan mekanisme umum dalam pengamanan komputer 6. Menjelaskan konsep komputer forensik dan fungsinya 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Sainifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50		5%

4	Mahasiswa mampu memahami kejahatan dalam penggunaan komputer dan internet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan isu- isu etika yang berkaitan dengan pengamatan data dan Sistem Informasi 2. Menjelaskan penyebab meningkatnya insiden-insiden yang berkaitan dengan keamanan komputer 3. Menjelaskan jenis- jenis serangan komputer. 4. Menjelaskan definisi pelaku- pelaku kejahatan komputer dan tujuannya. 5. Menjelaskan mekanisme umum dalam pengamanan komputer 6. Menjelaskan konsep komputer forensik dan fungsinya. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Sainifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50			5%
5	Mahasiswa mampu memahami konsep privasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi privasi dan perlindungan terhadap privasi. 2. Menjelaskan Undang-Undang yang berkaitan dengan privasi. 3. Menjelaskan konsep privasi terkait dengan profil pelanggan. 4. Menjelaskan isu- isu etika terkait pengawasan dengan menggunakan teknologi. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Sainifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50			5%
6	Mahasiswa mampu memahami konsep privasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi privasi dan perlindungan terhadap privasi. 2. Menjelaskan Undang-Undang yang berkaitan dengan privasi. 3. Menjelaskan konsep privasi terkait dengan profil pelanggan. 4. Menjelaskan isu- isu etika terkait pengawasan dengan menggunakan teknologi. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Sainifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50			5%

7	Mahasiswa mampu memahami kebebasan dalam berekspresi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep kebebasan berekspresi. 2. Menjelaskan Undang-Undang terkait kebebasan berekspresi. 3. Menjelaskan kebebasan berekspresi terkait dengan penggunaan Teknologi Informasi. 4. Menjelaskan permasalahan-permasalahan dalam kebebasan berekspresi. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Sainifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50			5%
8	Ujian Tengah Semester		Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	2 x 50 Menit			0%
9	Mahasiswa mampu memahami konsep kekayaan intelektual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi hak atas kekayaan intelektual. 2. Menjelaskan definisi hak cipta, paten, dan Undang-Undang rahasia dagang untuk perlindungan terhadap HAKI. 3. Menjelaskan definisi plagiarisme. 4. Menjelaskan konsep reverse engineer. 5. Menjelaskan konsep open source dan penggunaannya. 6. Menjelaskan konsep kecerdasan kompetitif dan spionase industri. 7. Menjelaskan konsep cybersquatting. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Sainifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50			5%

10	Mahasiswa mampu memahami konsep kekayaan intelektual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi hak atas kekayaan intelektual. 2. Menjelaskan definisi hak cipta, paten, dan Undang-Undang rahasia dagang untuk perlindungan terhadap HAKI. 3. Menjelaskan definisi plagiarisme. 4. Menjelaskan konsep reverse engineer. 5. Menjelaskan konsep open source dan penggunaannya. 6. Menjelaskan konsep kecerdasan kompetitif dan spionase industri. 7. Menjelaskan konsep cybersquatting. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50		5%
11	Mahasiswa mampu memahami konsep kekayaan intelektual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi hak atas kekayaan intelektual. 2. Menjelaskan definisi hak cipta, paten, dan Undang-Undang rahasia dagang untuk perlindungan terhadap HAKI. 3. Menjelaskan definisi plagiarisme. 4. Menjelaskan konsep reverse engineer. 5. Menjelaskan konsep open source dan penggunaannya. 6. Menjelaskan konsep kecerdasan kompetitif dan spionase industri. 7. Menjelaskan konsep cybersquatting. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50		10%

12	Mahasiswa mampu memahami dampak dari Teknologi Informasi pada produktivitas dan kualitas hidup.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan dampak Teknologi Informasi pada standar hidup dan produktivitas pekerja. 2. Mendeskripsikan cara untuk mengurangi pengaruh negatif dari kesenjangan digital. 3. Mendeskripsikan dampak Teknologi Informasi dalam hal meningkatkan produktivitas dengan mengurangi biaya dan/ atau meningkatkan kualitas. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50		5%
13	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep jejaring sosial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan jaringan sosial dan kegunaannya dalam aplikasi/proses bisnis. 2. Mendeskripsikan permasalahan etika yang terkait dengan penggunaan situs jejaring sosial. 3. Mendeskripsikan permasalahan etika yang berkaitan dengan komunitas virtual. 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50		10%
14	Mahasiswa mampu memahami etika-etika dalam organisasi berbasis Teknologi Informasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan permasalahan etika dalam organisasi. - Menjelaskan definisi contingent worker. 2. Menjelaskan definisi H-1B worker. 3. Menjelaskan definisi outsourcing. 4. Menjelaskan definisi whistle-blowing. 5. Menjelaskan definisi green computing. 6. Menjelaskan Electronic Industry Citizenship Coalition (EICC) 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50		5%

15	Mahasiswa mampu memahami etika-etika dalam organisasi berbasis Teknologi Informasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan permasalahan etika dalam organisasi. - Menjelaskan definisi contingent worker. 2. Menjelaskan definisi H-1B worker. 3. Menjelaskan definisi outsourcing. 4. Menjelaskan definisi whistle-blowing. 5. Menjelaskan definisi green computing. 6. Menjelaskan Electronic Industry Citizenship Coalition (EICC) 	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: Sainifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50			10%
16	Ujian Akhir Semester			2 x 50 Menit			20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	47.5%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	32.5%
		80%

Catatan

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **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.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.