POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Etika Profesi IT	TRPLMBB511	2	V	18 Juli 2019

Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI
	Habibi Ramdani Safitri, S.Kom., M.Kom	Habibi Ramdani Safitri, S.Kom., M.Kom	Yuyun Yusnida Lase, S.Kom., M.Kom

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah	
	SIKAP DAN TATA NILAI	
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, dan etika.
	S3	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
	S7	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
	S8	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
	PENGUASAAN PENGETAHUAN	
	PP11	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implemantasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai keahliannya berdasarkan kaidah tatacara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.
	KETERAMPILAN UMUM	
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.

	KU7	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
	KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	KETERAMPILAN KHUSUS	
	KK5	Mampu beinteraksi dengan kolega atau klien secara efektif dan professional baik ditingkat nasional maupun internasional.
	KK7	Mampu mengaplikasikan kode etik yang sesuai dan professional dalam menyampaikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam perekayasaaan perangkat lunak.
	KK8	Mampu mengidentifikasi sumber daya-sumber daya untuk menentukan legalisasi dan etikal praktik dalam negara-negara lain sebagaimana mereka mengaplikasikannya pada komputasi dan perekayasaan perangkat lunak
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK 1	Mahasiswa mampu Mendefinisikan pengertian etika, Membedakan etika dan etiket, Membedakan etika dan moralitas, dan Menyebutkan pentingnya etika untuk bidang TI
	CPMK 2	Mahasiswa mampu Memahami Filsafat Etika, Menyebutkan aliran-aliran filsafat etika, Membedakan aliran Teleologis dan Deontologis dalam etika normative, Memverifikasi nilai-nilai dasar etika
	CPMK 3	Memahami ciri-ciri profesionalisme, Membedakan pekerjaan dengan profesi, Menyebutkan macam-macam profesi yang berkembang di masyarakat, Menyebutkan ciri-ciri suatu profesi
	CPMK 4	Memahami pentingnya organisasi dalam suatu profesi dan perlunya suatu kode etik profesi, Mampu menjelaskan pengertian dan pentingnya organisasi, Memberi contoh organisasi profesi yang ada di masyarakat, Mampu membuat contoh etika-etika untuk kode etik
	CPMK 5	Mengetahui profesi-profesi di bidang Teknik Informasi, Mampu menyebutkan profesi-profesi TI yang ada saat ini, Mampu memverifikasi tantangan profesi TI di kini dan nanti, Mampu memberi contoh cara meningkatkan mutu SDM TI
	CPMK 6	Memahami pentingnya sertifikasi sebagai bukti kompetensi profesi, Mampu menjelaskan pentingnya sertifikasi, Mampu mendefinisikan upaya untuk meraih sertifikasi, Mampu menyebutkan lembaga2 pelaksana sertifikasi
	CPMK 7	Mengetahui modus-modus kejahatan di bidang IT, Mampu menyebutkan contoh-contoh kejahatan di bidang IT, Mampu menyebutkan karakteristik *cybercrime*, Mampu menyebutkan trend *cybercrime*
	CPMK 8	Memahami pentingnya etika di dunia maya (internet), Mampu menjelaskan karakteristik dunia maya, Mampu menjelaskan pentingnya etika di dunia maya
	CPMK 9	Memahami pentingnya diberlakukan UU – ITE, Mampu meverifikasi hal-hal yang terkait dengan TI, Mampu menganalisa resiko pelanggaran UU ITE

	CPMK 10	Memahami adanya berbagai regulasi yang terkait dengan etika, menyebutkan regulasi yang berlaku di Indonesia dan menganalisis pelaksanaannya
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memperkenalkan pentingnya etika dalam kehidupan terutama dalam dunia kerja yang berhubungan dengan Teknologi Informasi	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	1. Pengantar Etika Profesi 2. Filsafat Etika 3. Profesi dan Profesionalisme 4. Organisasi dan Kode Etik Profesi 5. Profesi di Bidang Teknologi Informasi 6. Sertifikasi dan Keahlian di Bidang IT 7. Modus Kejahatan di Bidang IT 8. Etika di Dunia Maya 9. UU ITE 10. Regulasi Lain Berhubungan dengan Etika	
Daftar Referensi	**Utama:** 1. Teguh Wahyono, S. Kom. Etika Komputer + Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi. 2009. Edisi Pertama. Penerbit Andi 2. UU ITE no. 11 tahun 2008 **Pendukung:** 1. UU Hak Cipta No.19 tahun 2002 2. Artikel-artikel terkait standarprofesi/kompetensi, IT-Audit dan Forensik 3. K. Bertens. 2011. Etika. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. 4. Sukamto, Surajiyo, Sriyono. 2013. Etika Profesi Berbagai Bidang. Jakarta : Pustaka Mandiri 5. Budi Suhariyanto. 2012. Tindak Pidana Teknologi Informasi. Jakarta : Rajagrafindo Persada	
Media Pembelajaran	Hardware	Software
	Modul, Gambar, Poster	PPT, Video, Audio, e-book
Nama Dosen Pengampu	1. Habibi Ramdani, S.Kom., M.Kom. 2. Hikmah Adwin Adam, S.Kom., M.Kom	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		

	Sub-CPMK	**Bahan Kajian**				**Penilaian**

Minggu Ke-	(Kemampuan akhir yg direncanakan)	(Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mahasiswa mampu: • Mendefinisikan pengertian etika • Membedakan etika dan etiket • Membedakan etika dan moralitas • Menyebutkan pentingnya etika untuk bidang TI	• Pengantar Etika Profesi • Etika dan etiket • Etika dan moralitas • Pentingnya Etika untuk segala Profesi	**Aktifitas Kelas:** Brainstorming Kuliah/ Ceramah Diskusi Latihan **Media and Learning Source:** Modul, PPT, Materi online	**3x45'**	• Mempelajari referensi dan diskusi untuk mendefinisikan pengertian etika • Membedakan etika dan etiket, • Membedakan etika dan moralitas, • Menyebutkan pentingnya etika untuk bidang TI	**Kriteria**: Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**: • Tulisan rangkuman • Diskusi	Kelengkapan dan kejelasan dalam memahami dan menyampaikan materi	**5**
2.	Mahasiswa mampu: • Memahami Filsafat Etika • Menyebutkan aliran-aliran filsafat etika • Membedakan aliran Teleologis dan Deontologis dalam etika normative	• Filsafat Etika • Pengertian baik dan buruk dari berbagai aliran filsafat etika • Aliran-aliran filsafat etika • Nilai-nilai dasar etika	**Aktifitas Kelas:** Brainstorming Kuliah/ Ceramah Diskusi Latihan **Media and Learning Source:**	**3x45'**	• Mempelajari referensi dan mendiskusikan materi Filsafat Etika, Pengertian baik dan buruk dari berbagai aliran filsafat etika, Aliran-aliran filsafat etika, dan Nilai-nilai dasar etika	**Kriteria**: Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**: • Tulisan rangkuman • Diskusi	Kelengkapan dan kejelasan dalam memahami dan menyampaikan materi	**5**

	• Memverifikasi nilai-nilai dasar etika		Modul, PPT, Materi online					
3,4	Mahasiswa mampu: • Memahami ciri-ciri profesionalisme • Membedakan pekerjaan dengan profesi • Menyebutkan macam-macam profesi yang berkembang di masyarakan • Menyebutkan ciri-ciri suatu profesi	• Pengertian Profesi dan Profesionalisme • Teknologi Informasi sebagai suatu profesi	**Aktifitas Kelas:** Brainstorming Kuliah/ Ceramah Diskusi Latihan **Media and Learning Source:** Modul, PPT, Materi online	**2x(3x45')**	Mempelajari referensi serta menjelaskan baik secara individu maupun kelpompok mengenai Pengertian Profesi dan Profesionalisme dan Teknologi Informasi sebagai suatu profesi	**Kriteria**: Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**: • Tulisan rangkuman • Diskusi	Kelengkapan dan kejelasan dalam memahami dan menyampaikan materi	**10**
5,6	Mahasiswa mampu: • Memahami pentingnya organisasi dalam suatu profesi dan perlunya suatu kode etik profesi • Mampu menjelaskan pengertian dan	• Organisasi dan Kode Etik Profesi • Organisasi Profesi dibidang Teknik Informasi • Contoh kode etik suatu profesi	**Aktifitas Kelas:** Brainstorming Kuliah/ Ceramah Diskusi Latihan **Media and Learning Source:** Modul, PPT, Materi online	**TM : 2x(3x45')**	• Mempelajari referensi serta menjelaskan materi baik secara kelompok maupun individu mengenai Organisasi dan Kode Etik Profesi • Organisasi Profesi dibidang Teknik Informasi	**Kriteria**: Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**: • Tulisan rangkuman • Diskusi	Kelengkapan dan kejelasan dalam memahami dan menyampaikan materi	**10**

	pentingnya organisasi • Memberi contoh organisasi profesi yang ada di masyarakat • Mampu membuat contoh etika-etika untuk kode etik				• Contoh kode etik suatu profesi			
7	Mahasiswa mampu: • Mengetahui profesi-profesi di bidang Teknik Informasi. • Mampu menyebutkan profesi-profesi TI yang ada saat ini • Mampu memverifikasi tantangan profesi TI di kini dan nanti • Mampu memberi contoh cara	• Profesi di Bidang Teknik Informasi • Profesi TI dan cara menghadapi tantangan persaingan profesi	**Aktifitas Kelas:** Brainstorming Kuliah/ Ceramah Diskusi Latihan **Media and Learning Source:** Modul, PPT, Materi online	**3x45'**	• Mempelajari referensi serta menjelaskan materi baik secara kelompok maupun individu mengenai Profesi di Bidang Teknik Informasi • Profesi TI dan cara menghadapi tantangan persaingan profesi	**Kriteria**: Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**: • Tulisan rangkuman • Diskusi	Kelengkapan dan kejelasan dalam memahami dan menyampaikan materi	**5**

	meningkatkan mutu SDM TI							
8,9	Mahasiswa mampu: • Memahami pentingnya sertifikasi sebagai bukti kompetensi profesi • Mampu menjelaskan pentingnya sertifikasi • Mampu mendefinisikan upaya untuk meraih sertifikasi • Mampu menyebutkan lembaga2 pelaksana sertifikasi	• Sertifikasi dan keahlian di bidang TI • Sertifikasi produk dan sertifikasi profesi	**Aktifitas Kelas:** Brainstorming Kuliah/ Ceramah Diskusi Latihan **Media and Learning Source:** Modul, PPT, Materi online	**2x(3x45')**	Mempelajari referensi serta menjelaskan materi baik secara kelompok maupun individu mengenai Sertifikasi dan keahlian di bidang TI, Sertifikasi produk dan sertifikasi profesi	**Kriteria**: Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**: • Tulisan rangkuman • Diskusi	Kelengkapan dan kejelasan dalam memahami dan menyampaikan materi	**10**
10	**Ujian Tengah Semester**							
11, 12, 13	Mahasiswa mampu: • Mengetahui modus-modus kejahatan di bidang IT	• Modus-modus kejahatan di bidang IT • Contoh-contoh kasus *cybercrime* di Indonesia • Karakteristik dan trend *cybercrime*	**Aktifitas Kelas:** Brainstorming Kuliah/ Ceramah Diskusi Latihan	**3x(3x45')**	Mendiskusikan Mempelajari referensi serta menjelaskan baik secara kelompok maupun individu	**Kriteria**: Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**:	Kelengkapan dan kejelasan dalam memahami dan menyampaikan materi	**10**

	• Mampu menyebutkan contoh-contoh kejahatan di bidang IT • Mampu menyebutkan karakteristik *cybercrime* • Mampu menyebutkan trend *cybercrime*		**Media and Learning Source:** Modul, PPT, Materi online		mengenai Modus-modus kejahatan di bidang IT Contoh-contoh kasus *cybercrime* di Indonesia, Karakteristik dan trend *cybercrime*	• Tulisan rangkuman • Diskusi		
14	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan: • Memahami pentingnya etika di dunia maya (internet) • Mampu menjelaskan karakteristik dunia maya • Mampu menjelaskan pentingnya etika di dunia maya	• Memahami pentingnya etika di dunia maya (internet) • Mampu menjelaskan karakteristik dunia maya • Mampu menjelaskan pentingnya etika di dunia maya	**Aktifitas Kelas:** Brainstorming Kuliah/ Ceramah Persentasi Diskusi Latihan **Media and Learning Source:** Modul, PPT, Materi online	**3x45'**	Mempelajari referensi serta menjelaskan baik secara kelompok maupun individu mengenai materi Memahami pentingnya etika di dunia maya (internet) menjelaskan karakteristik dunia maya dan pentingnya etika di dunia maya	**Kriteria**: Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**: • Tulisan rangkuman • Diskusi	Kelengkapan dan kejelasan dalam memahami dan menyampaikan materi	**5**
15, 16, 17	Mahasiswa mampu:	• Memahami UU ITE	**Aktifitas Kelas:**	**3x(3x45')**	Mempelajari referensi serta	**Kriteria**:	Kelengkapan dan kejelasan	**10**

	• Memahami pentingnya diberlakukan UU – ITE • Mampu meverifikasi hal-hal yang terkait dengan TI • Mampu menganalisa resiko pelanggaran UU ITE	• Mampu menjelaskan pentingnya UU ITE • Mampu menjelaskan sanksi pelanggaran UU ITE	Brainstorming Kuliah/ Ceramah Diskusi Latihan **Media and Learning Source:** Modul, PPT, Materi online		menjelaskan baik secara kelompok maupun individu mengenai Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU-ITE), Hal-hal yg diatur dalam UU ITE, jangkauan UU ITE serta menganalisi contoh kasus dan korban UU ITE	Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**: • Tulisan rangkuman • Persentasi • Diskusi	dalam memahami dan menyampaikan materi	
18	Mahasiswa mampu: • Memahami adanya berbagai regulasi yang terkait dengan etika • menyebutkan regulasi yang berlaku di Indonesia dan menganalisis pelaksanaannya	• Regulasi-regulasi lain yang terkait dengan etika profesi • Undang-undang Hak Cipta • Undang-undang Merek • Undang-undang Paten	**Aktifitas Kelas:** Brainstorming Kuliah/ Ceramah PErsentasi Diskusi Latihan **Media and Learning Source:** Modul, PPT, Materi online	**3x45'**	Mempelajari referensi, menganalisis, serta menjelaskan baik secara kelompok maupun individu mengenai regulasi-regulasi lain yang terkait dengan etika profesi, Undang-undang Hak Cipta, Undang-undang Merek, Undang-undang Paten	**Kriteria**: Rubrik kriteria grading **Bentuk non-test**: • Tulisan rangkuman • Persentasi • Diskusi	Kelengkapan dan kejelasan dalam memahami dan menyampaikan materi	**5**
19	**Kompensasi dan Evaluasi**							
20	**Ujian Akhir Semester**							

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, ketrampulan 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-CP 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. 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.
6. 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.