



POLITEKNIK NEGERI MEDAN
TEKNIK KOMPUTER & INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
GRAFIS

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Etika Profesi IT	TRMGMBB610	3	IV	Januari 2022
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 Arif Ridho Lubis, B.I.T., M.Sc.I.T.	 Arif Ridho Lubis, B.I.T., M.Sc.I.T.	 Yulia Fatmi, 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;		
	S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;		
	PENGUASAAN PENGETAHUAN			
	PP2	Menguasai konsep – konsep tentang keamanan jaringan yang dibutuhkan dalam menjaga realibilitas data dan informasi		
	KETERAMPILAN UMUM			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;		
	KETERAMPILAN KHUSUS			
	KK1	Mampu merancang dan mengimplementasikan jaringan berbasis Local Area Network dan Wide Area Network untuk berbagai topologi yang sesuai dengan kebutuhan bisnis		
	KK3	Mampu merancang dan mengimplementasikan sistem keamanan jaringan		
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			
	CPMK 1	Mahasiswa mampu menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;		
CPMK 2	Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;			
CPMK 3	Mahasiswa mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain,			

	atau kritik seni
	CPMK 4 Mahasiswa mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
	CPMK 5 Mahasiswa mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
	CPMK 6 Mahasiswa mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan Mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
	CPMK 7 Mahasiswa mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
	CPMK 8 Mahasiswa mampu mengaplikasikan ilmu di bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan lapangan kerja sesuai dengan nilai profesionalisme, etika, legal, keamanan, isu sosial dan tanggung jawab
	CPMK 9 Mahasiswa menguasai teori dan penerapan bidang keahlian Social and Professional Issues (SPI)
Diskripsi Singkat MK	Matakuliah ini merupakan matakuliah Etika dalam Teknologi Informasi. Matakuliah ini dimaksudkan sebagai kuliah pengantar pada berbagai isu-isu etika yang dapat muncul dalam bidang konsentrasi kita: Faktor-faktor manusia, database, jaringan, multimedia, permainan, administrasi sistem, dan pemrograman. Kuliah akan dimulai dengan penelaahan historis tentang etika dan melalui riset, presentasi dan diskusi akan memberikan kesempatan untuk mempelajari mengapa hal itu penting untuk memahami implikasi etika dari aktivitas profesional kita. Topik-topik yang dibahas meliputi etika profesi, implikasi global teknologi, sekuriti, hukum hak kekayaan intelektual, tanggung jawab personal, plagiarisme, cyber crime, etika bisnis, privasi dan Social and Professional Issues (SPI).
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengantar Etika Profesi ● UU ITE no. 11 tahun 2008 ● Haki – paten, hak cipta, merek ● Plagiarisme ● Profesionalisme di Bidang IT ● Etika Computer dan IT ● Cyber Crime ● Etika bisnis dan e-commerce ● Privasi ● Social and Professional Issues (SPI)
Daftar Referensi	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. George W. Reynolds. Ethics in Information Technology. 2010. Third Edition 2. Teguh Wahyono, S. Kom. Etika Komputer + Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi. 2009. Edisi Pertama. Penerbit Andi 3. Richard T. De George. The Ethics of Information Technology and Business.2003 First Edition. Blackwell Publishing, Ltd 4. UU ITE no. 11 tahun 2008 <p>Pendukung:</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1. August Beguai, How To Prevent Computer Crime A Guide For Managers, New York: John Wiley & Sons, 1983 2. UU Paten No.14 tahun 2001 3. UU Merek No.15 tahun 2001 4. UU Hak Cipta No.19 tahun 2002 5. Pudjowiyatna, Etika Filsafat Tingkah Laku,Bina Aksara, Jakarta1996 6. R.Pasaribu, Teori Etika Praktis,Pieter, Medan 7. Artikel-artikel terkait standarprofesi/kompetensi, IT-Audit dan Forensik 8. R.Ayres, The Essenceof Professional Issues in Computing,PrenticeHall,1999 9. D. Bellet.al, Computers, Ethics, and Socia Values, Prentice Hall, 1995 						
Media Pembelajaran		Hardware Modul, Gambar, Poster			Software PPT, Video, Audio			
Nama Dosen Pengampu		Arif Ridho Lubis, B.I.T., M.Sc.I.T.						
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		-						
Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1, 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyebutkan pengertian etika • Mahasiswa mampu menyebutkan pengertian Profesi 	Pengertian Etika, Pengertian Profesi, Konsep Etika Profesi dan Profesionalisme	Aktifitas Kelas: Brainstorming Diskusi Latihan Persentasi Media and Learning	2x(2x50')	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Pengertian Etika, Pengertian Profesi, Konsep Etika Profesi dan Profesionalisme • Mencari materi online tentang teori etika dan profesi 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan rangkuman • Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan isi rangkuman teori etika dan profesi • Ketepatan isi penjelasan dan argumentasi 	10%

	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menyimpulkan dan menerapkan konsep etika profesi dan profesionalisme 		Source: Modul, PPT, Materi online		<ul style="list-style-type: none"> Membuat rangkuman tentang etika dan profesi 		pada diskusi kelas <ul style="list-style-type: none"> Gaya dan sistematika diskusi 	
3	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep tentang profesionalisme di bidang IT Mampu menyebutkan profesi-profesi yang bekerja di bidang IT Mampu menguasai kode etik profesi di bidang IT 	Konsep profesionalisme di bidang IT, kode etik profesi di bidang IT, profesi-profesi di bidang IT	Aktifitas Kelas: Brainstorming Diskusi Latihan Persentasi Media and Learning Source: Modul, PPT, Materi online	(2x50')	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan konsep profesionalisme di bidang IT Mencari materi di internet profesi-profesi di bidang IP Memahami kode etik profesi bidang IT Mengerjakan latihan-latihan yang berkaitan topik 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan rangkuman Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan konsep profesionalisme di bidang IT Ketepatan isi penjelasan dan argumentasi pada diskusi kelas Gaya dan sistematika diskusi 	10%
4, 5	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami dan menerapkan UU ITE no. 11 tahun 2008 	Peraturan IT di Indonesia, UU ITE no. 11 tahun 2008	Aktifitas Kelas: Brainstorming Diskusi Latihan Simulasi Persentasi Media and Learning Source: Modul, PPT, Materi online	2x50'	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan konsep aturan dan undang-undang penggunaan IT di Indonesia Memahami UU ITE no. 11 tahun 2008 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan rangkuman Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan konsep dan tafsiran UU ITE no. 11 tahun 2008 	10%

5	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu Memahami konsep Haki, Paten, Hak Cipta dan Merek 	Teori Haki, Paten, Hak Cipta dan Merek	Aktifitas	(2 x 50')	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep Haki, Paten, Hak Cipta dan Merek • Memahami konsep Haki, Paten, Hak Cipta dan Merek di Indonesia • Mengerjakan latihan-latihan yang berkaitan topik 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan rangkuman Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan isi rangkuman teori Haki, Paten, Hak Cipta dan Merek • Ketepatan isi penjelasan dan argumentasi pada diskusi kelas • Gaya dan sistematika diskusi 	10%
6	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memahami konsep plagiarisme Mampu menentukan mana yang plagiat dan mana yg tidak. 	Plagiarisme dan kiat menghindarinya	Kelas: Brainstorming Diskusi Latihan Presentasi Media and Learning Source: Modul, PPT, Materi online	2x50'	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep Plagiarisme • Mencari materi di internet masalah-masalah plagiarisme di Indonesia • Mendeskripsikan kita menghindari plagiarisme • Membedakan mana yang plagiat dan mana yang tidak 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan rangkuman • Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan isi penjelasan dan argumentasi pada diskusi kelas • Gaya dan sistematika diskusi 	10%

			Modul, PPT, Materi online					
7	<ul style="list-style-type: none">• Presentasi Tugas I							

8	Ujian Tengah Semester							
9	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami 	Topic: Etika Computer dan IT	Aktifitas Kelas:	2x50'	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan konsep etika 	Kriteria: Rubrik kriteria grading	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan isi 	10 %

	konsep Etika Computer dan IT	Material: Teks dan video etika computer dan IT	Brainstorming Kuliah/ Ceramah Diskusi Latihan Media and Learning Source: Modul, PPT, Materi online		computer dan IT <ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi di internet masalah-masalah etika computer dan IT di Indonesia • Mendeskripsikan cara kita beretika dalam bidang komputer dan IT 	Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan rangkuman • Diskusi 	penjelasan dan argumentasi pada diskusi kelas <ul style="list-style-type: none"> • Gaya dan sistematika diskusi 	
10	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memahami konsep cyber law dan cyber crime • Mampu Mengilustrasikan cyber law di Indonesia • Mampu menghindari cyber crime 	Cyber law dan Cyber crime	Aktifitas Kelas: Brainstorming Persentasi Diskusi Latihan Media and Learning Source: Modul, PPT, Materi online	2x(2x50')	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep cyber law dan cyber crime • Mencari materi di internet masalah-masalah cyber crimes di Indonesia • Mendeskripsikan cara kita pengaplikasian cyber law 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan rangkuman • Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan isi penjelasan dan argumentasi pada diskusi kelas • Gaya dan sistematika diskusi t 	10%
11	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memahami konsep Privasi di berbagai negara • Mampu menghindari pelanggaran privasi di bidang IT dan komputer 	Konsep Privasi, Privasi di Indonesia dan Pelanggarang Privasi di bidang IT	Aktifitas Kelas: Brainstorming Diskusi Latihan Persentasi Media and Learning Source: Modul, PPT, Materi online	2x(2x50')	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep privasi dalam dunia computer dan IT • Mencari materi di internet masalah-masalah privasi dalam computer dan IT di Indonesia • Mendeskripsikan cara kita menghargai privasi dalam bidang komputer dan IT 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan rangkuman • Persentasi • Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan isi penjelasan dan argumentasi pada diskusi kelas • Gaya dan sistematika diskusi 	10%

12	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Tugas II 				<ul style="list-style-type: none"> 		<ul style="list-style-type: none"> 	
13	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep Etika bisnis dan e-commerce Mampu menghindari pelanggaran dalam bisnis dan e-commerce Mampu melakukan bisnis berbasis teknologi dan e-commerce 	Etika bisnis dan e-commerce	Aktifitas Kelas: Brainstorming Persentasi Diskusi Latihan Simulasi Media and Learning Source: Modul, PPT, Materi online	2x50'	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan konsep Etika bisnis dan e-commerce Mencari materi di internet masalah-masalah Etika bisnis dan e-commerce Mendeskrripsikan cara kita beretika dalam bisnis dan e-commerce 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan rangkuman Persentasi Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan isi penjelasan dan argumentasi pada diskusi kelas Gaya dan sistematika diskusi 	10%
14	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep Social and Professional Issues (SPI) 	Social and Professional Issues (SPI)	Aktifitas Kelas: Brainstorming Persentasi Diskusi Latihan Simulasi Media and Learning Source: Modul, PPT, Materi online	2x50'	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan konsep Social and Professional Issues (SPI) Mencari materi di internet implementasi Social and Professional Issues (SPI) di Indonesia Mendeskrripsikan cara menerapkan Social and Professional Issues (SPI) dalam bidang IT dan Komputer 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan rangkuman Presentasi Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan isi penjelasan dan argumentasi pada diskusi kelas Gaya dan sistematika diskusi 	10%
15	Presentasi Tugas III							
16	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, 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-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.