



PANDUAN PENYUSUNAN PORTOFOLIO MK

PORTOFOLIO PEMBELAJARAN MATA KULIAH

PROGRAM STUDI

DEPARTEMEN

FAKULTAS

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

PANDUAN & TEMPLATE PORTOFOLIO MK

Proses	Penanggung Jawab			Tanggal
	Nama	Jabatan	Tandatangan	
Perumus	Ratih NE Anggraini	Dosen		15 Februari 2023
Pemeriksa				
Persetujuan				
Penetapan				
Pengendalian				



PANDUAN PENYUSUNAN PORTOFOLIO MK

SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

Nomer: **10.12.1.3.5**

Daftar Isi

I.	Halaman Pengesahan	2
II.	Capaian Pembelajaran (Learning Outcomes) Prodi	3
A.	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / Programme Learning Outcomes (PLO)	3
B.	CPL yang dibebankan Pada MK	5
III.	Rencana Pembelajaran Semester.....	6
IV.	Rencana Penilaian / Asesmen & Evaluasi RAE), dan Rencana Tugas	10
A.	Rencana Tugas & Rubrik Penilaian.....	11

PORTOFOLIO MATA KULIAH

NAMA MK	: Etika Profesi
KODE MK	: EF234701
SEMESTER	: 7
NAMA DOSEN / TIM	: Tim Pengajar Etika Profesi
NAMA KOORDINATOR MK	:

I. Halaman Pengesahan

	EVALUASI KURIKULUM 2018-2023 Nama Fakultas: Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas Nama Prodi: Teknik Informatika Nama MK: Etika Profesi		EF
			Sem: 7
Kode:	Bobot sks (T/P): 2	Rumpun MK: -	Smt: 7
OTORISASI	Penyusun	Koordinator RMK	Kaprodi
	Ratih Nur Esti Anggraini		Chastine Fatichah
	TTD	TTD	TTD
	Tanggal:	Tanggal:	Tanggal:...

II. Capaian Pembelajaran (Learning Outcomes) Prodi

A. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / Programme Learning Outcomes (PLO)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL 1	<p><i>Able to show attitudes and characters that reflect: piety to God Almighty, noble character, sensitivity, and concern about social and environmental issues, respecting cultural differences and pluralism, upholding law enforcement, prioritizing the interests of the nation and the broader community through innovation, creativity, and innovation, excellence, strong leadership, synergy with other potentials to achieve maximum results.</i></p> <p>Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas melalui kreativitas dan inovasi, eksekusi, kepemimpinan yang kuat, sinergi dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal</p>
CPL 2	<p><i>Able to study and utilize science and technology to apply it in informatics fields consist of computer networks, cyber security, information management, modeling and simulation, and able to make appropriate decisions from the results of their work and group work through logical, critical, systematic, and innovative thinking</i></p> <p>Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang informatika meliputi jaringan komputer, keamanan siber, manajemen informasi, pemodelan dan simulasi, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif</p>
CPL 3	<p><i>Able to manage their learning and develop themselves as lifelong learners to compete at national and international levels to make a real contribution to solving problems by paying attention to the principle of sustainability.</i></p> <p>Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan.</p>
CPL 4	<p><i>Mastering the concepts and principles of intelligent systems and computational science, and able to design and build applications by applying those principles to produce smart application products in various fields</i></p> <p>Menguasai konsep dan prinsip-prinsip sistem cerdas dan ilmu komputasi, serta mampu merancang dan membangun aplikasi dengan</p>


	menerapkan prinsip-prinsip tersebut untuk menghasilkan produk aplikasi cerdas pada berbagai bidang.
CPL 5	<p><i>Mastering the concepts and principles of architecture, systems and the basics of computer networks based on logic systems, and able to apply those principles to design, implement and manage network systems that have high performance, are safe, and efficient</i></p> <p>Menguasai konsep dan prinsip arsitektur, sistem dan dasar - dasar jaringan komputer berbasis sistem logika serta mampu menerapkan prinsip-prinsip tersebut untuk merancang, mengimplementasikan dan mengelola sistem jaringan yang mempunyai kinerja tinggi, aman, dan efisien</p>
CPL 6	<p><i>Mastering the theoretical concepts and principles of network-based computing and the latest technologies associated with it and able to apply those concepts, to analyze and design computational problem solving algorithms in various fields</i></p> <p>Menguasai konsep teoritis dan prinsip-prinsip tentang komputasi berbasis jaringan dan teknologi terkini yang terkait dengannya serta mampu menerapkan konsep tersebut untuk menganalisa dan merancang algoritma penyelesaian masalah komputasi di dalam berbagai bidang</p>
CPL 7	<p><i>Mastering the principles of making an algorithm and various programming language concepts, and able to design and analyze algorithms to solve problems effectively and efficiently based on strong programming principles, and apply it to software development based on software engineering concepts and principles.</i></p> <p>Menguasai prinsip-prinsip pembuatan suatu algoritma dan berbagai macam konsep bahasa pemrograman serta mampu merancang dan menganalisa algoritma untuk menyelesaikan permasalahan secara efektif dan efisien berdasarkan kaidah-kaidah pemrograman yang kuat, serta mengaplikasikannya ke dalam pengembangan perangkat lunak berdasarkan konsep dan prinsip rekayasa perangkat lunak</p>
CPL 8	<p><i>Mastering the principles of graphics and interaction, as well as able to develop and evaluate the user interfaces of applications and/or games according to those principles</i></p> <p>Menguasai prinsip-prinsip grafika dan interaksi, serta mampu mengembangkan dan mengevaluasi antarmuka pengguna aplikasi dan/atau game berdasarkan prinsip-prinsip tersebut</p>
CPL 9	<p><i>Mastering problem solving principles and techniques using: calculus, matrices, statistics, approximation, liner optimization, modeling and simulation, and able to solve computational problems and mathematical modeling through exact, stochastic, probabilistic and numerical approaches effectively and efficiently</i></p> <p>Menguasai prinsip dan teknik penyelesaian permasalahan dengan menggunakan: kalkulus, matriks, statistika, aproksimasi, optimasi liner, pemodelan dan simulasi serta mampu menyelesaikan persoalan</p>

	komputasi dan pemodelan matematis melalui pendekatan eksak, stokastik, probabilistik dan numerik secara efektif dan efisien
CPL 10	<p><i>Mastering the concepts and principles of capturing, processing and storing information in various forms and able to collect, digitize, and process data into new useful information using effective and efficient data storage and modeling</i></p> <p>Menguasai konsep dan prinsip-prinsip penangkapan, pengolahan dan penyimpanan informasi dalam berbagai bentuk format serta mampu mengumpulkan, mendigitalisasi, dan memproses data menjadi informasi baru yang bermanfaat dengan menggunakan pemodelan dan penyimpanan data yang efektif dan efisien</p>

B. CPL yang dibebankan Pada MK

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
CPL 1	<p><i>Able to show attitudes and characters that reflect: piety to God Almighty, noble character, sensitivity, and concern about social and environmental issues, respecting cultural differences and pluralism, upholding law enforcement, prioritizing the interests of the nation and the broader community through innovation, creativity, and innovation, excellence, strong leadership, synergy with other potentials to achieve maximum results.</i></p> <p>Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas melalui kreativitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal</p>
CPL 3	<p><i>Able to manage their learning and develop themselves as lifelong learners to compete at national and international levels to make a real contribution to solving problems by paying attention to the principle of sustainability.</i></p> <p>Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan.</p>
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CP MK 1	Mahasiswa mampu memahami norma etika dan undang-undang terkait teknologi informasi
CP MK 2	Mahasiswa mampu memiliki kesadaran perilaku profesional dalam dunia kerja
CP MK 3	Mahasiswa mampu berpikir kritis dan menyelesaikan masalah

III. Rencana Pembelajaran Semester

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER (ITS) FAKULTAS TEKNOLOGI ELEKTRO DAN INFORMATIKA CERDAS DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
<i>Etika Profesi</i>	EF234701	-	2	0	7	15 Februari 2023
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	Ratih Nur Esti Anggraini		(Jika ada) Tanda tangan		Tanda tangan	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL 1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas melalui kreativitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal				
	CPL 3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					

	CP MK 1	Mahasiswa mampu memahami norma etika dan undang-undang terkait teknologi informasi													
	CP MK 2	Mahasiswa mampu memiliki kesadaran perilaku profesional dalam dunia kerja													
	CP MK 3	Mahasiswa mampu berpikir kritis dan menyelesaikan masalah													
Peta CPL – CP MK	<table><tr><td></td><td>CPL1</td><td>CPL3</td></tr><tr><td>CPMK 1</td><td>√</td><td>√</td></tr><tr><td>CPMK 2</td><td>√</td><td>√</td></tr><tr><td>CPMK 3</td><td>√</td><td>√</td></tr></table>				CPL1	CPL3	CPMK 1	√	√	CPMK 2	√	√	CPMK 3	√	√
	CPL1	CPL3													
CPMK 1	√	√													
CPMK 2	√	√													
CPMK 3	√	√													
Diskripsi Singkat MK	Melalui mata kuliah Etika Profesi, mahasiswa diharapkan mampu memahami hukum dan etika profesional terutama terkait dengan bidang teknologi informasi.														
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	<div>1. Undang-undang ITE dan Hak Cipta</div> <div>2. Perilaku positif di dunia kerja</div> <div>3. Berpikir kritis dan menyelesaikan masalah</div>														
Pustaka	<div>Utama:</div> <div>1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik</div> <div>2. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</div> <div>3. UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta</div> <div>4.</div> <div>Pendukung:</div> <div>Tuliskan Pustaka penunjang , dituliskan secara berurut</div> <div>1. Science and Technology Ethics, Dr Raymond E.Spier, Raymond E. Spier, 2001</div> <div>2. Professional Ethics and Etiquette, Ferguson Pub.Co, 2009</div>														
Dosen Pengampu															
Matakuliah syarat	-														


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 & Teknik				
(1)	(2)	(3)	(4)	Tatap Muka (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1-2	Mampu memahami UU ITE (CPMK-1)	- Ketepatan dalam memberikan contoh kasus pelanggaran UU ITE	- Keaktifan dalam diskusi - Tugas di classroom	- Kuliah - Diskusi dan tanya jawab [TM:2x(2x50')] [PT:2x(2x50')] [BM:2x(2x50')]	- Diskusi dalam forum di Classroom	- UU ITE - Contoh kasus pelanggaran UU ITE	
3-4	Mampu UU Hak Cipta (CPMK-1)	- Ketepatan dalam menyelesaikan masalah terkait pelanggaran hak cipta	- Keaktifan dalam diskusi Tugas di classroom	- Kuliah - Diskusi dan tanya jawab [TM:2x(2x50')] [PT:2x(2x50')] [BM:2x(2x50')]	- Pengumpulan model di Classroom	- Hak Cipta - Contoh kasus hak cipta	
5	Evaluasi CPMK 1: Penulisan makalah terkait UU ITE dan Hak Cipta						30
6-10	Mampu memahami berbagai perilaku profesional di dunia kerja (CPMK-2)	- Kemampuan mahasiswa dalam memberikan contoh berbagai perilaku profesional di dunia kerja	- Keaktifan dalam diskusi - Tugas di classroom	-Kuliah -Diskusi -Kuliah tamu [TM:5x(2x50')] [PT:5x(2x50')] [BM:5x(2x50')]	Pengumpulan tugas di Classroom	- Etika positif: kerjasama, sopan santun, tanggung jawab, dll - Kemampuan Interpersonal dan komunikasi - Faktor individu dan faktor organisasi	
11	Evaluasi CPMK 2: Resume dan makalah						40

12-15	Mampu memahami metode berpikir kritis dan penyelesaian masalah (CPMK-3)	<ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan menggunakan kakas bantu - Kebenaran script dan hasil DDL - Kebenaran script dan hasil DDL 	<ul style="list-style-type: none"> - Keaktifan dalam diskusi Tugas di classroom 	<ul style="list-style-type: none"> -Kuliah -Diskusi -Kuliah tamu [TM:5x(2x50')] [PT:5x(2x50')] [BM:5x(2x50')] 	Pengumpulan tugas di Classroom	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Critical thinking</i> - <i>Problem solving</i> 	
16	<i>Evaluasi CPMK-3: Resume dan makalah</i>						30

Catatan sesuai dengan SN Dikti Permendikbud No 3/2020:

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. 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. Teknik 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.

IV. Rencana Penilaian / Asesmen & Evaluasi RAE), dan Rencana Tugas

	RENCANA ASSESSMENT & EVALUASI S1 Teknik Informatika MK : Etika Profesi		RA&E
			Tuliskan Kode Dok
Kode: EF234701	Bobot sks (T/P): 2/0	Rumpun MK: -	Smt: 7
OTORISASI	Penyusun RA & E Ratih Nur Esti Anggraini	Koordinator RMK -	Ka PRODI Chastine Fatichah

Mg ke (1)	Sub CP-MK (2)	Bentuk Asesmen (Penilaian) (3)	Bobot (%) (4)
5	Mahasiswa mampu memahami norma etika dan undang-undang terkait teknologi informasi	Tugas pembuatan makalah	30
11	Mahasiswa mampu memiliki kesadaran perilaku profesional dalam dunia kerja	Tugas resume dan makalah	40
16	Mahasiswa mampu berpikir kritis dan menyelesaikan masalah	Tugas resume dan makalah	30
Total bobot penilaian			100%

Lampiran

A. Rencana Tugas & Rubrik Penilaian

Asesmen direncanakan sejumlah 3 kali dan berfokus pada kemampuan individu. Oleh karena itu, rubrik asesmen yang disiapkan untuk asesmen individu adalah sebagai berikut.

Rubrik Asesmen Individu

No	Aspek	Bobot	Nilai	Catatan
1	Ketepatan penggunaan metode	40%		
2	Kemampuan menjelaskan dalam bentuk tertulis	40%		
2	Kemampuan menjelaskan dalam bentuk lisan	10%		
3	Ketepatan pengumpulan	10%		
	Total bobot nilai	100%		