

	POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN JURUSAN TEKNIK ELEKTRO PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA				KODE DOKUMEN : RPS-55401-04	
MATAKULIAH	KODE	RUMPUN	BOBOT (SKS)		SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Etika Profesi dan Hak Cipta	MKWI03	MKWI	Teori = 2	Praktek = 0	I	13 Juli 2020
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang		Koordinator RMK		Ketua Program Studi	
	1. Subandi, S.T., M.Kom. 2. M. Helmy Noor, S.ST., M.T.		 (Herlinawati, S.Ag., M.Pd.)		 (Rahimi Fitri, S.Kom., M.Kom.)	
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi yang Dibebankan pada Matakuliah					
	CPL1	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;				
	CPL2	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri				
	CPL3	Mampu menunjukkan kinerja bermutu, dan terukur;				
	CPL4	Pengetahuan bidang pengembangan diri berkelanjutan (life-long learning/ketrampilan belajar);				
	CPL5	Konsep profesi di bidang Teknolog Informasi dan spesifikasi pengetahuan yang diperlukan dalam dunia kerja;				
	CPL6	Mampu berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian				
	Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)					
	CPMK1	Mahasiswa mampu memahami etika dalam menggunakan perangkat komputer				
	CPMK2	Mahasiswa mampu memahami etika dalam berinternet/ dunia siber				
	CPMK3	Mahasiswa mengetahui profesi di bidang teknologi informasi				
	CPMK4	Mahasiswa memahami kode etik profesi di bidang teknologi informasi				
	CPMK5	Mahasiswa mengetahui fenomena yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi seperti kejahatan di internet, penggunaan perangkat lunak yang melanggar hak cipta, dll				
	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK-1	Mampu menjelaskan etika, bisa menjelaskan hubungan etika, moral, dan hukum, serta berbagai macam etika yang berkembang di masyarakat.				
	Sub-CPMK-2	Mampu menjelaskan etika komputer dan contohnya				

	Sub-CPMK-3	Mampu menjelaskan pengertian pekerjaan, profesi dan profesional, profesi di bidang teknologi informasi, dan mampu menyebutkan cara meningkatkan profesionalisme di bidang teknologi informasi				
	Sub-CPMK-4	Mampu menjelaskan sikap anti korupsi dan komitmen anti korupsi				
	Sub-CPMK-5	Mampu menyebutkan organisasi dan kode etik profesi bidang teknologi informasi				
	Sub-CPMK-6	Mampu menjelaskan etika dalam berinternet (<i>Cyber ethics</i>) dan etika bisnis secara elektronik				
	Sub-CPMK-7	Mampu menjelaskan tentang kejahatan di internet (<i>Cybercrime</i>) dan jenis-jenisnya				
	Sub-CPMK-8	Mampu menejask peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik (ITE)				
	Sub-CPMK-9	Mampu menjelaskan tentang hak cipta dan perlindungan terhadap program komputer				
	Sub-CPMK-10	Mampu menjelaskan perbedaan lisensi perangkat lunak dan menyebutkan contohnya				
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5
CPMK1	V					
CPMK2	V			V		
CPMK3			V		V	
CPMK4					V	V
	CPMK5	V	V			
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas etika komputer secara lengkap mulai dari tinjauan umum etika, etika komputer sampai pada etika profesi di bidang teknologi informasi. Selain itu, mata kuliah ini membahas fenomena-fenomena munculnya berbagai permasalahan akibat pengintegrasian teknologi informasi dalam kehidupan manusia seperti berbagai tindakan kejahatan di bidang siber, etika menggunakan komputer, etika dalam menggunakan internet, dan berbagai pelanggaran hak cipta.					
Bahan Kajian	1. Tinjauan umum etika: etika, filsafah dan ilmu pengetahuan, hubungan etika, moral, dan hukum, berbagai macam etika yang berkembang di masyarakat 2. Etika Komputer: Sejarah dan perkembangan 3. Pekerjaan, profesi dan profesional: pekerjaan dan profesi, hubungan antara profesi dan profesionalisme, pendekatan untuk mengukur sebuah profesionalisme 4. Sikap anti korupsi: pengertian korupsi, tindak pidana korupsi, semangat dan komitmen anti korupsi 5. Profesi di bidang TI: pekerjaan di bidang TI sebagai profesi, standarisasi profesi TI, Pekerjaan di bidang TI standar pemerintah 6. Meningkatkan profesionalisme di Bidang TI: Mempersiapkan SDM yang profesional 7. Organisasi dan kode etik profesi: Organisasi profesi, fungsi pokok organisasi profesi, organisasi profesi di bidang TI di Indonesia, Manfaat kode etik profesi, kode etik dan tanggung jawab moral 8. <i>Cyber ethics</i> : Etika menggunakan internet: netiket, pelanggaran etika berinternet 9. Etika bisnis dan internet: cakupan etika bisnis, prinsip dasar etika bisnis, berbagai macam etika bisnis dan tantangan etika bisnis					

	10. Tinjauan regulasi kejahatan di internet: <i>Cybercrime</i> , karakteristik <i>cybercrime</i> , berbagai jenis <i>cybercrime</i> , dan upaya penanggulangan <i>cybercrime</i> 11. Peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik (ITE): sejarah dan pengaturan ITE, perbuatan yang dilarang berdasarkan UU ITE 12. UU Hak cipta dan perlindungan terhadap program komputer: perlindungan terhadap karya cipta program komputer, pelanggaran hak cipta 13. Perangkat lunak bebas dan lisensi: lisensi perangkat lunak komputer, perangkat lunak bebas, hak cipta dalam perangkat lunak bebas
Pustaka	Utama
	1. Wahyono, Teguh. 2009. Etika Komputer Dan Tanggung Jawab Profesional Di Bidang Teknologi Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi 2. Febriani, R., & Suci, A. 2015. Buku Ajar Etika Profesi Teknologi Informasi.
	Pendukung
	1. UU ITE, https://kominfo.go.id 2. UU Hak Cipta
Dosen Pengampu	1. Subandi, S.T., M.Kom. 2. M. Helmy Noor, S.ST., M.T.
Matakuliah Syarat	Tidak ada matakuliah syarat

Mingg u Ke-	Sub-CPMK	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1 - 2	Mahasiswa memahami pengertian etika dari beberapa sudut pandang, hubungan antara etika, filsafah dan ilmu pengetahuan, hubungan etika,	1. Memahami hubungan antara etika, filsafah, moral dan ilmu pengetahuan 2. Mengetahui jenis-jenis sanksi pelanggaran	Tes lisan bentuk pertanyaan random dari materi yang disajikan dan diskusi kelas	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50’)] <i>Small Group Discussion</i> [PT+KM : (1+2) x (1x50’)]	E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	1. Kontrak Pembelajaran 2. Tinjauan umum etika: a. Dasar- dasar etika, b. Pengertian etika,	

	moral, dan hukum, berbagai macam etika yang berkembang di masyarakat	etika dan kaitannya dengan hukum				c. Hubungan antara etika, filsafah, moral dan ilmu pengetahuan d. Pelanggaran etika dan kaitannya dengan hukum	
3	Mahasiswa memahami sejarah perkembangan etika komputer, cakupan pembahasan etika komputer, dan isu-isu yang sering muncul dalam etika komputer	1. Memahami etika berkomputer dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	Diskusi Kelompok dan presentasi hasil diskusi di depan kelas	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah: Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] <i>Small Group Discussion, Discovery Learning</i> [PT+KM : (1+2) x (1x50')]	Tugas dikumpulkan di E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Etika Komputer: 1. Sejarah etika komputer, 2. Berbagai pandangan tentang cakupan etika 3. Isu-isu pokok dalam etika komputer	4
4	Mahasiswa memahami hakikat manusia sebagai makhluk yang bekerja, hubungan antara pekerjaan dan profesi, hubungan antara profesi dan profesionalisme, pendekatan untuk mengukur sebuah profesionalisme	2. Memahami perbedaan antara pekerjaan dan profesi 3. Memahami profesionalisme dan mengetahui cara mengukur profesionalisme	Memberikan studi kasus dan mahasiswa menyampaikan jawaban dari studi kasus yang diberikan pada diskusi kelas	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] <i>Discover learning, Small Group Discussion</i> [PT+KM : (2+1) x (1x50')]	E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Pekerjaan, Profesi, dan Profesional: 1. Manusia dan kebutuhannya, 2. Pekerjaan dan profesi, 3. Profesi dan profesional, 4. Ciri professional 5. Mengukur Profesionalisme	

5	Mahasiswa memahami pengertian korupsi, tindak pidana korupsi dan memiliki niat, semangat dan komitmen anti korupsi	1. Memahami tindak pidana korupsi, semangat dan komitmen anti korupsi	Tugas esai yang disajikan di akhir pertemuan	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] ● <i>Discover learning</i>, [PT+KM : (1+2) x (1x50')] 	E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Sikap anti korupsi: 1. dampak perilaku dan tindakan korupsi, 2. pengertian korupsi, 3. tindak pidana korupsi, semangat dan komitmen anti korupsi	4
6	Mahasiswa memahami gambaran umum pekerjaan di bidang TI, pekerjaan di bidang TI sebagai profesi, standardisasi profesi TI, pekerjaan di bidang TI standar pemerintah	1. Memahami pekerjaan dibidang TI merupakan suatu profesi dan mengetahui berbagai profesi dibidang TI	Tes lisan bentuk pertanyaan random dari materi yang disajikan dan diskusi kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] ● <i>Small Group Discussion</i> [PT+KM : (1+2) x (1x50')] 	E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Profesi di bidang teknologi informasi: 1. Gambaran umum pekerjaan di Bidang TI, 2. Profesi di bidang TI sebagai profesi, 3. Pekerjaan di Bidang TI Standar Pemerintah, 4. Standardisasi Profesi TI menurut SRIG-PS SEARCC	6
7	Mahasiswa memahami hakikat peningkatan profesionalitas,	1. Mengetahui bagaimana cara meningkatkan	Tes lisan bentuk pertanyaan random dari materi yang	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] ● <i>Small Group Discussion</i> 	E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Meningkatkan profesionalisme di Bidang Teknologi Informasi:	7

	mempersiapkan SDM TI sejak dini, menjadi profesional TI dengan sertifikasi, berbagai jenis sertifikasi di bidang komputer	profesionalisme dibidang TI	disajikan dan diskusi kelas	<ul style="list-style-type: none"> [PT+KM : (1+2) x (1x50')] 		1. Peningkatan Profesionalisme, 2. Mempersiapkan SDM, Menjadi Profesional dengan Sertifikasi	
8	UJIAN TENGAH SEMESTER						20
9	Mahasiswa memahami pembentukan organisasi profesi, fungsi pokok organisasi profesi, organisasi profesi di bidang TI di Indonesia, manfaat kode etik profesi, kode etik dan tanggung jawab moral	1. Memahami organisasi profesi dan fungsi pokoknya 2. Mengetahui berbagai kode etik profesi di bidang TI	Diskusi Kelompok dan presentasi hasil diskusi di depan kelas	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah: Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] <i>Small Group Discussion, Discovery Learning</i> [PT+KM : (1+2) x (1x50')]	Tugas dikumpulakn di E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Organisasi profesi dan kode etik profesi: 1. Pembentukan organisasi profesi, 2. fungsi pokok organisasi profesi, 3. Organisasi profesi TI di Indonesia, 4. Kode etik profesi, 5. Tanggung jawab moral	4
10	Mahasiswa memahami perkembangan internet dan dunia maya, karakteristik dan keunikan dunia maya, pentingnya etika di dunia maya,	Mengetahui apa saja etika dalam menggunakan internet dan bentuk pelanggaran etika berinternet	Memberikan studi kasus dan mahasiswa menyampaikan jawaban dari studi kasus yang diberikan pada diskusi kelas	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] <i>Discover learning, Small Group Discussion</i> [PT+KM : (2+1) x (1x50')]	E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Etika menggunakan internet (Cyber ethics): 1. Perkembangan internet, 2. Karakteristik dunia maya,	

	contoh netiket sebagai etika berinternet					3. Etika di dunia maya, 4. Pelanggaran etika berinternet	
11	Mahasiswa memahami alasan pentingnya etika dalam berbisnis, cakupan etika bisnis secara umum, prinsip dasar etika bisnis, berbagai macam etika bisnis dan tantangan etika bisnis	1. Memahami cakupan dan prinsip etika bisnis, serta mengetahui model hukum perdagangan elektronik	Tes lisan bentuk pertanyaan random dari materi yang disajikan dan diskusi kelas	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] Small Group Discussion [PT+KM : (1+1) x (1x50')] 	E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Etika Bisnis dan E-Commerce 1. Cakupan etika bisnis, 2. Prinsip etika bisnis, 3. Bisnis dibidang TI, 4. Tantangan bisnis di bidang TI, E-commerce, 5. Model Hukum perdagangan elektronik	
12	Mahasiswa memahami pengertian <i>cybercrime</i> , karakteristik <i>cybercrime</i> , berbagai jenis <i>Cybercrime</i> , dan upaya penanggulangan <i>Cybercrime</i>	1. Mengetahui berbagai macam jenis <i>cybercrime</i> dan bentuk <i>cybercrime</i> 2. Mengetahui bagaimana cara menanggulangi <i>cybercrime</i>	Membuat makalah/paper	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] Discover learning, [PT+KM : (1+2) x (1x50')] 	Tugas dikumpulkan di E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Tinjauan regulasi kejahatan di internet (<i>cybercrime</i>): 1. Pengertian <i>cybercrime</i> , 2. Karakteristik <i>cybercrime</i> , 3. Jenis <i>Cybercrime</i> , 4. Penanggulangan <i>Cybercrime</i>	4

13	Mahasiswa mampu memahami peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik (ITE) yang berlaku di Indonesia, dan perbuatan yang dilarang berdasarkan UU ITE	1. Mengetahui peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik yang berlaku di Indonesia	Tes lisan bentuk pertanyaan random dari materi yang disajikan dan diskusi kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] ● <i>Small Group Discussion</i> [PT+KM : (1+2) x (1x50')] 	E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Peraturan dan Regulasi Informasi dan Transaksi Elektronik: 1. Sejarah UU ITE, 2. Pengaturan ITE 3. Perbuatan yang dilarang berdasarkan UU ITE	
14	Mahasiswa memahami tinjauan umum UU Hak cipta, perlindungan hak cipta terhadap program komputer, pendaftaran ciptaan program komputer, pelanggaran hak cipta dan mengatasi pelanggaran hak cipta	Memahami hak cipta dan mengetahui peraturan perlindungan terhadap program komputer yang berlaku di Indonesia	Tes lisan bentuk pertanyaan random dari materi yang disajikan dan diskusi kelas	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] ● <i>Small Group Discussion</i> ● [PT+KM : (1+2) x (1x50')] 	E-learning: https://teams.microsoft.com/j/team	Hak Cipta dan Perlindungan Terhadap Program Komputer: 1. Undang-undang Hak Cipta (HC) RI, 2. Perlindungan, UUHC terhadap Karya Cipta Program Komputer, 3. Pendaftaran HC, 4. Pelanggaran HC, 5. Upaya mengatasi pelanggaran HC	
15	Mahasiswa memahami berbagai jenis perangkat lunak komputer, lisensi	Memahami perbedaan perangkat lunak bebas dan perangkat lunak	Tugas esai yang disajikan di akhir pertemuan	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah: Ceramah, diskusi, tanya jawab, [PB: 1x (2x50')] 	Tugas dikumpulkan E-learning:	Perangkat lunak bebas dan lisensi:	4

	perangkat lunak, perangkat lunak bebas, dan hak cipta dalam perangkat lunak bebas	lisensi. Mengetahui contoh-contoh perangkat lunak bebas dan lisensi		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Discover learning</i>, [PT+KM : (1+2) x (1x50')] 	https://teams.microsoft.com/j/team	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lisensi perangkat lunak komputer, 2. Perangkat lunak bebas, 3. Filosofi perangkat lunak bebas, 4. Hak cipta dalam perangkat lunak bebas 	
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						30

Keterangan :

- TM = Tatap Muka
- PT = Penugasan Terstruktur
- BM = Belajar Mandiri