

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

**Mata Kuliah:
Etika Profesi**

**Kode MK:
MKWI2003**






**POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN (D4) SISTEM INFORMASI KOTA CERDAS**



POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN (D4) SISTEM INFORMASI KOTA CERDAS

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (SKS)		Semester	Tanggal Pengesahan
Etika Profesi	MKWI2003	Mata Kuliah Wajib Institusi	Teori = 2	Praktik = 0	I (Satu)	12 November 2021
Otorisasi/Pengesahan	Dosen Pengembang RPS		Koordinator Rumpun MK		Ketua Program Studi	
	 Subandi, S.T., M.Kom. NIP. 19651020 199003 1 003		 Subandi, S.T., M.Kom. NIP. 19651020 199003 1 003		 Subandi, S.T., M.Kom. NIP. 19651020 199003 1 003	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Program Studi yang Dibebankan pada MK Aspek Sikap (AS): AS1 - Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. AS2 - Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. AS3 - Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. AS4 - Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa. AS5 - Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. AS6 - Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. AS7 - Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. AS8 - Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. AS9 - Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. AS10 - Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.					

	<p>Aspek Pengetahuan (AP): AP1 - Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam dan lebih khusus pada Sistem Informasi Kota Cerdas, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural. AP2 - Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah. AP3 - Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi Sistem Informasi Kota Cerdas secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.</p> <p>Aspek Keterampilan Umum (KU): KU1 - Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan.</p> <p>Aspek Keterampilan Khusus (KK): -</p>
	<p>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan etika dalam menggunakan perangkat komputer. 2. Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan etika dalam berinternet/dunia siber. 3. Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan profesi di bidang sistem/teknologi informasi. 4. Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan kode etik profesi di bidang sistem/teknologi informasi. 5. Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan fenomena yang berkaitan dengan pemanfaatan sistem/teknologi informasi seperti kejahatan di internet, penggunaan perangkat lunak yang melanggar hak cipta, dan lain-lain. 6. Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan terkait regulasi seperti UU ITE.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang 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, berbagai pelanggaran hak cipta, dan regulasi terkait UU ITE.
Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 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 sistem/teknologi informasi: pekerjaan di bidang sistem/teknologi informasi sebagai profesi, standardisasi profesi sistem/teknologi informasi, dan pekerjaan di bidang sistem/teknologi informasi standar pemerintah

	6. Meningkatkan profesionalisme di bidang sistem/teknologi informasi: Mempersiapkan SDM yang profesional 7. Organisasi dan kode etik profesi: Organisasi profesi, fungsi pokok organisasi profesi, organisasi profesi di bidang SI/TI di Indonesia, Manfaat kode etik profesi, kode etik dan tanggung jawab moral 8. Cyber ethics: 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: Cyercrime, karakteristik cybercrime, berbagai jenis cybercrime, dan upaya penanggulangan cybercrime 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				
Referensi/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	Subandi, S.T., M.Kom. Aulia Akhrian Syahidi, M.Kom.				
Mata Kuliah Prasyarat	-				
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	Strategi/Metode/ Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian dan Bobot Nilai
1	1.1 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan pengertian etika dari beberapa sudut pandang, hubungan antara etika, filsafah dan ilmu pengetahuan, hubungan etika, moral, dan hukum, berbagai macam etika	1. Kontrak Perkuliahan 2. Hubungan antara etika, filsafah, moral dan ilmu pengetahuan	Ceramah, Tanya Jawab, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	- Kebenaran dalam memahami kontrak kuliah - Kebenaran dalam memahami materi - Tugas - Bobot nilai: 2%

	yang berkembang di masyarakat				
2	1.2 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan pengertian etika dari beberapa sudut pandang, hubungan antara etika, filsafah dan ilmu pengetahuan, hubungan etika, moral, dan hukum, berbagai macam etika yang berkembang di masyarakat	1. Jenis-jenis sanksi pelanggaran etika dan kaitannya dengan hukum	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami materi - Bobot nilai: 4%
3	1.3 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan sejarah perkembangan etika komputer, cakupan pembahasan etika komputer, dan isu-isu yang sering muncul dalam etika komputer	1. Etika berkomputer dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%
4	1.4 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan hakikat manusia sebagai makhluk yang bekerja, hubungan antara pekerjaan dan profesi, hubungan antara profesi dan profesionalisme, pendekatan untuk mengukur sebuah profesionalisme	1. Perbedaan antara pekerjaan dan profesi 2. Profesionalisme dan mengetahui cara mengukur profesionalisme	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%
5	1.5 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan pengertian korupsi, tindak pidana korupsi	1. Tindak pidana korupsi, semangat dan komitmen anti korupsi	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan

	dan memiliki niat, semangat dan komitmen anti korupsi		<i>Student-Centered Learning</i>		mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%
6	1.6 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan gambaran umum pekerjaan di bidang SI/TI, pekerjaan di bidang SI/TI sebagai profesi, standardisasi profesi SI/TI, pekerjaan di bidang SI/TI standar pemerintah	1. Pekerjaan dibidang SI/TI merupakan suatu profesi dan mengetahui berbagai profesi dibidang SI/TI	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	- Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%
7	1.7 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan hakikat peningkatan profesionalitas, mempersiapkan SDM SI/TI sejak dini, menjadi profesional SI/TI dengan sertifikasi, berbagai jenis sertifikasi di bidang rumpun ilmu komputer khususnya sistem informasi	1. Cara dan teknik meningkatkan profesionalisme dibidang SI/TI	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	- Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%
8	1.8 Mahasiswa mampu menyelesaikan soal-soal dalam UTS	Ujian Tengah Semester	Ujian	2 Jam (100 Menit)	- Dapat Menyelesaikan Ujian Tengah Semester dengan sebaiknya - Bobot nilai: 15%
9	1.9 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan pembentukan organisasi profesi, fungsi pokok organisasi profesi, organisasi profesi di bidang TI di	1. Organisasi profesi dan fungsi pokoknya 2. Berbagai kode etik profesi di bidang SI/TI	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	- Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%

	Indonesia, manfaat kode etik profesi, kode etik dan tanggung jawab moral				
10	1.10 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan perkembangan internet dan dunia maya, karakteristik dan keunikan dunia maya, pentingnya etika di dunia maya, contoh netiket sebagai etika berinternet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Etika dalam menggunakan internet 2. Bentuk pelanggaran etika berinternet 	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Small Group Discussion</i>	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%
11	1.11 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan alasan pentingnya etika dalam berbisnis, cakupan etika bisnis secara umum, prinsip dasar etika bisnis, berbagai macam etika bisnis dan tantangan etika bisnis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cakupan dan prinsip etika bisnis 2. Model hukum perdagangan elektronik 	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%
12	1.12 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan pengertian cyercrime, karakteristik cyercrime, berbagai jenis Cybercrime, dan upaya penanggulangan Cybercrime	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbagai macam jenis cybercrime dan bentuk cybercrime 2. Cara menanggulangi cybercrime 	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%
13	1.13 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik (ITE) yang berlaku di Indonesia, dan perbuatan yang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peraturan dan regulasi informasi dan transaksi elektronik yang berlaku di Indonesia 	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%

	dilarang berdasarkan UU ITE				
14	1.14 Mahasiswa mengetahui, memahami, dan menjelaskan tinjauan umum UU Hak cipta, perlindungan hak cipta terhadap program komputer, pendaftaran ciptaan program komputer, pelanggaran hak cipta dan mengatasi pelanggaran hak cipta	1. Hak cipta 2. Peraturan perlindungan terhadap program komputer yang berlaku di Indonesia	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami dan mempraktikkan materi - Bobot nilai: 5%
15	1.15 Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, dan menjelaskan berbagai jenis perangkat lunak komputer, lisensi perangkat lunak, perangkat lunak bebas, dan hak cipta dalam perangkat lunak bebas	1. Perangkat lunak bebas dan perangkat lunak lisensi. 2. Contoh-contoh perangkat lunak bebas dan lisensi	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, Presentasi, dan <i>Student-Centered Learning</i>	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas dan presentasi - Kebenaran dalam memahami materi - Bobot nilai: 4%
16	1.16 Mahasiswa mampu menyelesaikan UAS	Ujian Akhir Semester	Ujian	2 Jam (100 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat Menyelesaikan Ujian Akhir Semester dengan sebaiknya - Bobot nilai: 20%

Portofolio Penilaian dan Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	CPMK (CLO)	Sub-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal – Bobot(*)		Bobot(%) Sub-CPMK	Nilai Mhs (0-100)	$\Sigma((\text{nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}^*))$	Ketercapaian CPL pada MK(%)
1	CPL-14	CPMK-1	Sub-CPMK-1	1.1	Tugas	2%	2%			
2	CPL-14	CPMK-1	Sub-CPMK-2	1.2	Tugas/Pre sentasi	4%	4%			
3	CPL-14	CPMK-2	Sub-CPMK-3	1.3	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
4	CPL-14	CPMK-2	Sub-CPMK-4	1.4	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
5	CPL-14	CPMK-3	Sub-CPMK-5	1.5	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
6	CPL-14	CPMK-3	Sub-CPMK-6	1.6	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
7	CPL-14	CPMK-4	Sub-CPMK-7	1.7	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
8	Ujian Tengah Semester (UTS)			1.8	(15%)					
9	CPL-14	CPMK-4	Sub-CPMK-8	1.9	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
10	CPL-14	CPMK-5	Sub-CPMK-9	1.10	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
11	CPL-14	CPMK-5	Sub-CPMK-10	1.11	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
12	CPL-14	CPMK-5	Sub-CPMK-11	1.12	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
13	CPL-14	CPMK-6	Sub-CPMK-12	1.13	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
14	CPL-14	CPMK-6	Sub-CPMK-13	1.14	Tugas/Pre sentasi	5%	5%			
15	CPL-14	CPMK-6	Sub-CPMK-14	1.15	Tugas/Pre sentasi	4%	4%			

16	Ujian Akhir Semester (UAS)	1.16	(25%)			
		Total bobot(%)	100	100		
		Nilai akhir mahasiswa ($\sum(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot\%})$)				

Catatan: *CLO* = Course Learning Outcomes, *LLC* = Lesson Learning Outcomes

Penilaian Ketercapaian CPL pada MK Etika Profesi

No	CPL pada MK	Nilai Capaian (0-100)	Ketercapaian CPL pada MK (%)
1	CPL14 - Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan.		