



UNIVERSITAS GUNADARMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Legal Aspek Produk Teknologi Informasi dan Komunikasi	PB045202	2	2	Agustus 2018
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ketua Program Studi	
			Prof. Dr.-Ing. Adang Suhendra, S.Kom., M.Sc	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	CPPS 10	Kemampuan memahami konsep dasar bidang ilmu komputer, perekayasaan dan teknologi informasi yang ditunjukkan dengan tanggung jawab terhadap pekerjaan dan kewirausahaan serta menjunjung tinggi hukum, etika dan moral		
	CPPS 11	Kemampuan memahami konsep legal aspek dan budaya dalam perkembangan dan penerapan teknologi informasi pada masyarakat dengan media yang relevan		
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			
	CPMK 10.2	Kemampuan kewirausahaan serta menjunjung tinggi hukum, etika dan moral.		
	CPMK 11.1	Kemampuan memahami konsep legal aspek dan budaya dalam perkembangan teknologi informasi.		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep legal aspek dan aspek terhadap pengembangan/penggunaan produk TIK yang meliputi, 1. Konsep Legal Aspek, 2. Hak Kekayaan Intelektual, 3. Hak Cipta, 4. Hak Paten, 5. Merek, 6. Desain Industri, 7. Desain Tata Letak Sirkuit, 8. Produk-produk Semi Konduktor, 9. UU ITE, 10. Konsep Kontrak Pengembangan dan Pemanfaatan produk TIK.			
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	1. mengetahui, memahami dan menjelaskan secara umum Hukum teknologi informasi, konsep legal aspek terhadap pengembangan/penggunaan produk TIK.			

	<ol style="list-style-type: none"> 2. mengetahui, memahami dan menjelaskan Konsep Hak Kekayaan Intelektual (HKI) serta Klasifikasinya. 3. memahami dan menjelaskan pentingnya perlindungan Hak Cipta, fungsi, dan batasan hak cipta serta tujuan adanya konvensi Internasional Hak Cipta. 4. memahami dan menjelaskan pentingnya perlindungan Hak Cipta, fungsi, dan batasan hak cipta serta tujuan adanya konvensi Internasional Hak Cipta. 5. memahami dan menjelaskan konsep Hak Paten, sejarah, lisensi, memahami sistem pendaftaran, peralihan hak paten, hak-hak menuntut, ketentuan pidana dan penyelidikan serta pelaksanaannya oleh pemerintah. 6. memahami dan menjelaskan konsep Hak Paten, sejarah, lisensi, memahami sistem pendaftaran, peralihan hak paten, hak-hak menuntut, ketentuan pidana dan penyelidikan serta pelaksanaannya oleh pemerintah. 7. memahami dan menjelaskan pentingnya Hak Merek. 8. memahami dan menjelaskan hukum dan lingkup desain industri serta pelanggaran dan ketentuan pidana. 9. memahami dan menjelaskan hukum dan lingkup desain tata letak serta permohonan atau pembatalan pendaftaran desain tata letak sirkuit terpadu. 10. memahami dan menjelaskan azas, tujuan, informasi dan transaksi elektronik, serta peran pemerintah dan masyarakat terhadap ketentuan pidana 11. memahami dan menjelaskan konsep kontrak pengembangan dan pemanfaatan produk TIK. 12. memahami dan menjelaskan konsep kontrak pengembangan dan pemanfaatan produk TIK. 13. memahami dan menjelaskan pelanggaran dan penggunaan software produk TIK.
Daftar Referensi	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prof. Dr. Ahmad M. Ramli, S.H., M.H., FCBarb. 2011. Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual. Tangerang: Direktorat Jendrak Hak Kekayaan Intelektual, Kementiran Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. 2. Thomas G. Field Jr. 2011. Focus On: Intellectual Property Rights. New York: 1001 Property Solutions LLC. 3. David I. Bainbridge. 2008. Introduction to Information Technology Law Sixth Edition. England: Pearson Education Limited. 4. Undang-Undang Republik Indonesia No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta 5. Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2001 Tentang Paten 6. Undang-Undang Republik Indonesia No 15 Tahun 2001 Tentang Merek 7. Undang-Undang Republik Indonesia No. 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri 8. Undang-Undang Republik Indonesia No. 32 Tahun 2000 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu

	9. Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	
	10. URL: http://www.wipo.int/ipadvantage/en/ (World Intellectual Property Organization)	
	11. URL: http://www.wipo.int/treaties/en/text.jsp?file_id=283698 (Berne Convention for the Protection of iterary and Artistic Works)	
	12. URL: http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-industries/copyright/universal- copyright-convention/ (Universal Copyright Convention) http://lecturer.eepis-its.edu/~mieke/java/praktjava/	
	Pendukung :	
	1.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak	Perangkat Keras
		Komputer, Laptop, Proyektor
Nama Dosen Pengampu	Dr. Lintang Yuniar B	
Mata Kuliah Prasyarat (Jika Ada)		

Mata Kuliah: Legal Aspek Produk Teknologi Informasi dan Komunikasi (PB045202)/2 SKS

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH Legal Aspek Produk Teknologi Informasi dan Komunikasi :

1. Kemampuan kewirausahaan serta menjunjung tinggi hukum, etika dan moral.
2. Kemampuan memahami konsep legal aspek dan budaya dalam perkembangan teknologi informasi.

EVALUASI AKHIR SEMESTER (mg ke 16)

[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep kontrak pengembangan dan pemanfaatan produk TIK. (mg ke 13)



[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pelanggaran dan penggunaan software produk TIK. (mg ke 14, 15)

[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep kontrak pengembangan dan pemanfaatan produk TIK (mg ke 12)



EVALUASI TENGAH SEMESTER (mg ke 11)



[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan hukum dan lingkup desain tata letak serta permohonan atau pembatalan pendaftaran desain tata letak sirkuit terpadu. (mg ke 9)



[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan azas, tujuan, informasi dan transaksi elektronik, serta peran pemerintah dan masyarakat terhadap ketentuan pidana (mg ke 10)



[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan hukum dan lingkup desain industri serta pelanggaran dan ketentuan pidana. (mg ke 8)



[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pentingnya Hak Merek (mg ke 7)

[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pentingnya perlindungan Hak Cipta, fungsi, dan batasan hak cipta serta tujuan adanya konvensi Internasional Hak Cipta. (mg ke 4)



[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pentingnya perlindungan Hak Cipta, fungsi, dan batasan hak cipta serta tujuan adanya konvensi Internasional Hak Cipta. (mg ke 3)



[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep Hak Paten, sejarah, lisensi, memahami sistem pendaftaran, peralihan hak paten, hak-hak menuntut, ketentuan pidana dan penyelidikan serta pelaksanaannya oleh pemerintah. (mg ke 5,6)



[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan Konsep Hak Kekayaan Intelektual (HKI) serta klasifikasinya (mg ke 2)



[CPPS 10,11 CPMK 10.2,11.1]: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan secara umum Hukum teknologi informasi, konsep legal aspek terhadap pengembangan/penggunaan produk TIK. (mg ke 1)

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk & Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Penilaian			Referensi
					Indikator	Kriteria	Bobot	
1	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan secara umum Hukum teknologi informasi, konsep legal aspek terhadap pengembangan/ penggunaan produk TIK. (cpps 10 – cpmk 10.2)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar hukum Teknologi Informasi • Hak Kekayaan Intelektual • Hak Cipta • Paten • Merek • Desain Industri • Desain Tata Letak Sirkuit • UU ITE • Konsep kontrak pengembangan dan pemanfaat produk TIK • Contoh Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Diskusi Kelompok 	2 x 50 Menit	Mahasiswa mampu menjelaskan secara singkat Hukum teknologi informasi, konsep legal aspek terhadap pengembangan/penggunaan produk TIK dengan benar	Partisipasi Mahasiswa	5 %	[1],[2],[3],[4],[5],[6],[7],[8],[9],[10],[11],[12]
2	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan Konsep Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek & Objek Hukum • Arti & Peranan Hak Kekayaan Intelektual • Klasifikasi Hak Kekayaan 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Project Based 	2 x 50 Menit	Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep Hak Kekayaan Intelektual (HKI) serta klasifikasinya dengan benar	Partisipasi Mahasiswa	10%	[1], [2], [3]

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk & Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Penilaian			Referensi
					Indikator	Kriteria	Bobot	
	serta klasifikasinya (cpps 11 – cpmk 11.1)	Intelektual	Learning, Diskusi - Tugas 1					
3	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pentingnya perlindungan Hak Cipta, fungsi, dan batasan hak cipta serta tujuan adanya konvensi Internasional Hak Cipta. (cpps 11 – cpmk 11.1)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Hak Cipta • Fungsi & Sifat Hak Cipta • Pemegang Hak Cipta • Pembatasan Hak Cipta • Pendaftaran Hak Cipta 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Project Based Learning, Praktik Laboratorium, Diskusi Kelompok 	2 x 50 Menit	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya perlindungan Hak Cipta, fungsi, dan batasan hak cipta serta tujuan adanya konvensi Internasional Hak Cipta dengan benar.	Partisipasi Mahasiswa	15 %	[1], [2], [3], [4]
4	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pentingnya perlindungan	<ul style="list-style-type: none"> • Hak Moral (Moral Rights) • Jangka Waktu Pemilikan Hak Cipta 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Self- 	2 x 50 Menit	- Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan perlindungan hak cipta serta tujuan	Partisipasi Mahasiswa	15 %	[1], [2], [3], [4], [5]

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk & Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Penilaian			Referensi
					Indikator	Kriteria	Bobot	
	Hak Cipta, fungsi, dan batasan hak cipta serta tujuan adanya konvensi Internasional Hak Cipta. (cpps 11 – cpmk 11.1)	<ul style="list-style-type: none"> Perlindungan Hak Cipta Sebagai Hak Milik 	Learning (V-Class), Diskusi Kelompok		<p>adanya konvensi internasional dengan benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mencari contoh kasus masalah terkait hak cipta dan menjawabnya dengan solusi yang ada di dalam penerapan UU. 			
5,6	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep Hak Paten, sejarah, lisensi, memahami sistem pendaftaran, peralihan hak paten, hak-hak menuntut, ketentuan	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah dan Pengertian Hak Paten Obyek & Subyek Hak Paten Sistem Pendaftaran, Pengalihan Hak Paten Jangka Waktu & Ruang Lingkup Hak Paten 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Self-Learning (V-Class), Diskusi Kelompok 	4 x 50 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Hak Paten, sejarah, lisensi, Mahasiswa mampu memahami sistem pendaftaran, peralihan hak paten, hak-hak menuntut, ketentuan pidana dan penyelidikan serta pelaksanaanya oleh pemerintah dengan 	Partisipasi Mahasiswa	15 %	[1], [2], [3], [4], [5]

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk & Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Penilaian			Referensi
					Indikator	Kriteria	Bobot	
	pidana dan penyelidikan serta pelaksanaanya oleh pemerintah. (cpps 11 – cpmk 11.1)				benar			
7	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pentingnya Hak Merek. (cpps 11 – cpmk 11.1)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemeriksaan Permintaan Paten - Lisensi & Pembatalan Paten - Pelaksanaan Paten Oleh Pemerintah - Hak Menuntut, Ketentuan Pidana dan Penyidikan, Ketentuan Peralihan Dalam Paten 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Self-Learning (V-Class), Diskusi Kelompok 	2 x 50 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa menjelaskan pentingnya Hak Merek dengan benar 	Partisipasi Mahasiswa	15 %	[1], [2], [3], [4], [5]

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk & Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Penilaian			Referensi
					Indikator	Kriteria	Bobot	
8	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan hukum dan lingkup desain industri serta pelanggaran dan ketentuan pidana. (cpps 10 – cpmk 10.2)	<ul style="list-style-type: none"> • Dasar Hukum • Pengertian • Lingkup Desain Industri • Permohonan Pendaftaran Desain Industri • Pemeriksaan Desain Industri • Pengalihan Hak Dan Lisensi • Subyek Desain Industri & Hak Eksklusif Pemegang • Hak Pembatalan Pendaftaran Desain Industri • Pelanggaran & Ketentuan Pidana 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Self-Learning (V-Class), Diskusi Kelompok 	2 x 50 Menit	Mahasiswa mampu menjelaskan hukum dan lingkup desain industri serta pelanggaran dan ketentuan pidana dengan benar	Partisipasi Mahasiswa	10 %	[1], [2], [3], [4], [5]
9	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan hukum dan lingkup desain	Dasar Hukum Pengertian Lingkup Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu Permohonan Pendaftaran Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Problem Based Learning, 	2 x 50 Menit	Mahasiswa mampu menjelaskan hukum dan lingkup desain tata letak serta permohonan atau pembatalan pendaftaran desain tata letak sirkuit	Partisipasi Mahasiswa	10 %	[8]

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk & Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Penilaian			Referensi
					Indikator	Kriteria	Bobot	
	tata letak serta permohonan atau pembatalan pendaftaran desain tata letak sirkuit terpadu. (cpps 10 – cpmk 10.2)	Tata Letak Sirkuit Terpadu Pengalihan Hak dan Lisensi Pembatalan pendaftaran Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu	Self-Learning (V-Class), Diskusi Kelompok		terpadu dengan benar			
10	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan azas, tujuan, informasi dan transaksi elektronik, serta peran pemerintah dan masyarakat terhadap ketentuan pidana (cpps 10 – cpmk 10.2)	<ul style="list-style-type: none"> • Azas dan tujuan UU ITE • Informasi dokumen dan tanda tangan elektronik • Penyelenggaraan sertifikasi elektronik dan system elektronik • Nama domain, HAKI, dan perlindungan hak pribadi. • Penyelesain sengketa • Peran pemerintah dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk : Kuliah • Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Self-Learning (V-Class), Diskusi Kelompok 	2 x 50 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan azas, tujuan, informasi dan transaksi elektronik, serta peran pemerintah dan masyarakat terhadap ketentuan pidana dengan benar. • Mahasiswa mampu memberikan contoh kasus pelanggaran tentang ITE dan memberikan tanggapan berupa solusi melalui UU ITE dengan tepat. 	Partisipasi Mahasiswa	10%	[9]

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk & Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Penilaian			Referensi
					Indikator	Kriteria	Bobot	
		peran masyarakat, penyidikan, ketertarikan pidana.						
11 UJIAN TENGAH SEMESTER								
12	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep kontrak pengembangan dan pemanfaatan produk TIK. (cpps 10 – cpmk 10.2)	<ul style="list-style-type: none"> - Dasar-dasar kontrak komputer - Kontrak-kontrak untuk penulisan perangkat lunak - Perjanjian-perjanjian lisensi untuk perangkat lunak “off-the shelf” 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Praktik Laboratorium, Self-Learning (V-Class), Diskusi Kelompok 	2 x 50 Menit	- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep kontrak pengembangan dan pemanfaatan produk TIK dengan benar	Partisipasi Mahasiswa	5%	[1], [2], [3], [13]
13	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep kontrak pengembangan dan pemanfaatan	<ul style="list-style-type: none"> - Kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit - Kontrak perangkat keras 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Self-Learning (V-Class), Diskusi 	2 x 50 Menit	- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Kontrak antara pengarang perangkat lunak dan penerbit serta kontrak perangkat keras dengan benar	Partisipasi Mahasiswa	10%	[3], [9]

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk & Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Penilaian			Referensi
					Indikator	Kriteria	Bobot	
	produk TIK. (cpps 10 – cpmk 10.2)		Kelompok		- Mahasiswa mampu membuat contoh kontrak pengembangan dan pemanfaatan produk TIK dengan benar.			
14, 15	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pelanggaran dan penggunaan software produk TIK.	- Pelanggaran produk TIK misalnya penggunaan software yang bukan asli / perangkat lunak bajakan	- Bentuk : Kuliah - Metode : Ceramah, Problem Based Learning, Self-Learning (V-Class), Diskusi Kelompok	2 x 50 Menit	- Mahasiswa mampu menjelaskan pelanggaran dan penggunaan software produk TIK dengan benar. - Mampu membuat contoh pelanggaran penggunaan produk TIK dengan benar	Partisipasi Mahasiswa, Presentasi Mahasiswa	10%	[3]

FORMAT RANCANGAN TUGAS 1

Nama Mata Kuliah : Legal Aspek Produk Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri

SKS 2
Pertemuan ke : 2

A. TUJUAN TUGAS :

- Memahami peranan dan klasifikasi Hak Kekayaan Intelektual

B. URAIAN TUGAS :

- Obyek Garapan
Peranan dan klasifikasi Hak Kekayaan Intelektual
- Metode atau Cara pengerjaan
 - Latihan di kelas :
menjawab latihan soal untuk menyebutkan dan menjelaskan peranan dan klasifikasi HKI.
 - Tugas :
mencari referensi dan merangkum textbook/journal
- Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Tulisan laporan dalam kertas A4

C. KRITERIA PENILAIAN (10 %)

- Kelengkapan isi laporan
- Kebenaran isi laporan

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1: Kelengkapan isi laporan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	5

KRITERIA 2 :Kebenaran isi laporan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	5

FORMAT RANCANGAN TUGAS 2

Nama Mata Kuliah : Legal Aspek Produk Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri

SKS 2
Pertemuan ke : 4

A. TUJUAN TUGAS :

Mampu mengerti dengan menyebutkan dan menjelaskan perlindungan hak cipta serta tujuan adanya konvensi internasional.

- menjawab latihan soal untuk menyebutkan dan menjelaskan perlindungan hak cipta serta tujuan adanya konvensi internasional.
- Mahasiswa mencari contoh kasus masalah terkait hak cipta dan menjawabnya dengan solusi yang ada di dalam penerapan UU.

B. URAIAN TUGAS :

a. Obyek Garapan

perlindungan hak cipta serta tujuan adanya konvensi internasional..

b. Metode atau Cara pengerjaan

- Latihan di kelas :

- o menjawab latihan soal untuk menyebutkan dan menjelaskan perlindungan hak cipta serta tujuan adanya konvensi internasional.

Tugas :

- o mencari contoh kasus masalah terkait hak cipta dan menjawabnya dengan solusi yang ada di dalam penerapan UU.

c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :

Laporan berisi contoh kasus masalah terkait hak cipta dan menjawabnya dengan solusi yang ada di dalam penerapan UU.

C. KRITERIA PENILAIAN (15 %)

- Ketepatan jawaban soal
- Kesesuaian contoh dengan konsep HKI

FORMAT RANCANGAN TUGAS 3

Nama Mata Kuliah : Legal Aspek Produk Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri

SKS 2
Pertemuan ke : 6

A. TUJUAN TUGAS :

- Mengerti penerapan Hak Paten di dalam produk TIK.

- Mahasiswa

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
penerapan Hak Paten di dalam produk TIK.

- b. Metode atau Cara pengerjaan

Latihan di kelas :

- o menjawab latihan soal untuk menyebutkan dan menjelaskan penerapan Hak Paten di dalam produk TIK.

- Tugas :
mencari contoh kasus dan memberikan solusinya untuk lisensi dan pembatalan paten

- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Laporan contoh kasus dan memberikan solusinya untuk lisensi dan pembatalan paten

C. KRITERIA PENILAIAN (15 %)

- Ketepatan jawaban soal
- Kesesuaian contoh dengan konsep hak paten

FORMAT RANCANGAN TUGAS 4

Nama Mata Kuliah : Legal Aspek Produk Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri

SKS 2
Pertemuan ke : 8

A. TUJUAN TUGAS :

Mengerti konsep dan penerapan desain industri untuk produk TIK.

mencari contoh kasus masalah dari desain industri untuk produk TIK.

B. URAIAN TUGAS :

a. Obyek Garapan

Menjelaskan konsep dan penerapan desain industri untuk produk TIK.

b. Metode atau Cara pengerjaan

- Tugas dan Latihan di kelas :

- mencari contoh kasus masalah dari desain industri untuk produk TIK.
- mendiskusikan dan mempresentasikan hasil dari solusi atau pemecahan melalui UU dari contoh kasus yang dipilih.

c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :

Laporan contoh kasus masalah dari desain industri untuk produk TIK

C. KRITERIA PENILAIAN (15 %)

- Kesesuaian contoh dengan konsep dari desain industri untuk produk TIK.

FORMAT RANCANGAN TUGAS 5

Nama Mata Kuliah : Legal Aspek Produk Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri

SKS 2
Pertemuan ke : 11

A. TUJUAN TUGAS :

Memahami penerapan UU ITE

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
Pelanggaran UU ITE
- b. Metode atau Cara pengerjaan
 - Latihan di kelas :
mencari contoh kasus pelanggaran tentang ITE dan memberikan tanggapan berupa solusi melalui UU ITE.
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Laporan contoh kasus pelanggaran tentang ITE dan memberikan tanggapan berupa solusi melalui UU ITE..

C. KRITERIA PENILAIAN (15 %)

- Kesesuaian contoh dengan isi UU ITE

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 2 : Tingkat Ketepatan penulisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Ketepatan dan ketelitian penulisan sintaks program	Tepat dan teliti dalam menggunakan sintaks dan terdapat variasi jawaban	Tepat dan teliti dalam menggunakan sintaks dan sedikit variasi jawaban	Tepat dan teliti dalam menggunakan sintaks dan tidak ada variasi jawaban	Kurang tepat dan teliti dalam menggunakan sintaks	Tidak tepat dalam menggunakan sintaks	2

KRITERIA 3 : Tingkat kesesuaian

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kesesuaian output program	tepat/sesuai dengan output yang diharapkan dan terdapat variasi jawaban	tepat/sesuai dengan output yang diharapkan dan sedikit variasi jawaban	tepat/sesuai dengan output yang diharapkan dan tidak ada variasi jawaban	Kurang tepat/sesuai dengan output yang diharapkan	Tidak tepat/sesuai dengan output yang diharapkan	2

FORMAT RANCANGAN TUGAS 6

Nama Mata Kuliah	: Algoritma & Pemrograman 2B	SKS	2
Program Studi	: Teknik Informatika	Pertemuan ke : 13-14	
Fakultas	: Teknologi Industri		

A. TUJUAN TUGAS :

Mengerti konsep kontrak dan lisensi dari perangkat lunak serta perangkat keras.
Memahami pelanggaran penggunaan produk TIK.

B. URAIAN TUGAS :

d. Obyek Garapan

Konsep kontrak dan lisensi dari perangkat lunak serta perangkat keras.
Pelanggaran penggunaan produk TIK.

e. Metode atau Cara pengerjaan

- Tugas :

- Mencari beberapa artikel contoh kasus kontrak dan lisensi dari perangkat lunak serta perangkat keras.
- Mencari dan merangkum referensi serta mempresentasikan dan pelanggaran penggunaan produk TIK.
- Rangkuman dibuat minimal 2 halaman dan terdapat daftar pustaka

f. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :

g. Makalah yang dicetak dengan format lembar judul, isi dari tugas, dan daftar pustaka dengan font Times New Roman, ukuran 12

C. KRITERIA PENILAIAN (10 %)

- Kelengkapan isi rangkuman
- Kebenaran isi rangkuman

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1: Kelengkapan isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	5

KRITERIA 2 :Kebenaran isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	5