

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas PSDKU Program Studi S1 Informatika (Kampus Kabupaten Magetan)					Kode Dokumen																																																																																				
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																									
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																			
Etika Profesi	5521402006	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	1	1 Agustus 2024																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																				
	Khoirul Islam, S.Kom., M.Kom.		Khoirul Islam, S.Kom., M.Kom.			BONDA SISEPHAPUTRA																																																																																				
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																									
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																																																																																								
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																								
	CPL-12	Menunjukkan perilaku profesional melalui ketaatan pada etika profesi, kemampuan untuk berkolaborasi dalam tim multidisiplin, pemahaman terhadap konsep pembelajaran sepanjang hayat, serta tanggapan yang baik terhadap isu-isu sosial dan perkembangan teknologi																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																									
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap etis, bertanggung jawab, serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama, kebangsaan, budaya nasional, dan etika akademik dalam setiap aktivitas akademik maupun praktik profesional di bidang Teknologi Informasi.																																																																																								
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam menganalisis dilema etika, menyelesaikan permasalahan terkait privasi, keamanan data, serta tanggung jawab sosial dalam penggunaan Teknologi Informasi.																																																																																								
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menunjukkan perilaku profesional melalui kepatuhan terhadap kode etik profesi, berkolaborasi secara efektif dalam tim multidisiplin, serta responsif terhadap isu-isu sosial dan perkembangan teknologi seperti kecerdasan buatan, big data, dan media digital.																																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																																									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-1</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-12</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-12	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓																																																																			
CPMK	CPL-1	CPL-3	CPL-12																																																																																							
CPMK-1	✓																																																																																									
CPMK-2		✓																																																																																								
CPMK-3			✓																																																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓								✓					✓			CPMK-2			✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓				✓	CPMK-3		✓				✓					✓		✓		✓	
CPMK	Minggu Ke																																																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																										
CPMK-1	✓								✓					✓																																																																												
CPMK-2			✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓				✓																																																																										
CPMK-3		✓				✓					✓		✓		✓																																																																											
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Etika Profesi membahas prinsip dan standar etika dalam praktik Teknologi Informasi, mencakup kode etik profesi, privasi dan perlindungan data, keamanan siber, hak kekayaan intelektual, serta isu mutakhir seperti etika media sosial, big data, dan kecerdasan buatan. Tujuan mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa dengan pemahaman nilai-nilai etika dan profesionalisme, melatih kemampuan berpikir kritis serta pengambilan keputusan etis, sehingga mampu bertindak bertanggung jawab dalam menghadapi dilema teknologi di dunia kerja maupun masyarakat.																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																									
	- Michael J. Quinn. (2020). Ethics for the Information Age (Eighth Edition). Pearson Education. - Association for Computing Machinery (ACM). (2020). ACM Code of Ethics and Professional Conduct. - Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). (2022). IEEE Code of Ethics. - Pemerintah Republik Indonesia. (2022). Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi. - European Union. (2018). General Data Protection Regulation (GDPR).																																																																																									

		Pendukung : 1. Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). (2021). Ethically Aligned Design: A Vision for Prioritizing Human Well-being with Autonomous and Intelligent Systems (First Edition). 2. Ethics and Information Technology (Springer). 3. Journal of Business Ethics (Springer).					
Dosen Pengampu		Ronggo Alit, M.M., M.T. Khoirul Islam, S.Kom., M.Kom.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami Prinsip Etika dan Kode Etik Profesi TI	1.Mampu menjelaskan definisi dan perbedaan antara etika, moral, dan hukum 2.Mampu menganalisis relevansi kode etik profesi (ACM, IEEE) dalam studi kasus nyata 3.Mampu mempresentasikan argumentasi etis yang jelas dan sistematis terkait dilema profesi TI	Kriteria: 1.Kedalaman Analisis 2.Kualitas Argumentasi 3.Kerja Sama Kelompok 4.Keterkaitan dengan Teori Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi Kelompok, Presentasi		Materi: Materi 1 Pustaka: <i>Michael J. Quinn. (2020). Ethics for the Information Age (Eighth Edition). Pearson Education.</i>	5%
2	Memahami Prinsip Etika dan Kode Etik Profesi TI.	1.Mampu menjelaskan definisi dan perbedaan antara etika, moral, dan hukum 2.Mampu menganalisis relevansi kode etik profesi (ACM, IEEE) dalam studi kasus nyata 3.Mampu mempresentasikan argumentasi etis yang jelas dan sistematis terkait dilema profesi TI	Kriteria: 1.Kedalaman Analisis 2.Kualitas Argumentasi 3.Kerja Sama Kelompok 4.Keterkaitan dengan Teori Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi Kelompok, Presentasi		Materi: Materi 2 Pustaka: <i>Association for Computing Machinery (ACM). (2020). ACM Code of Ethics and Professional Conduct.</i> Materi: Materi 2 Pustaka: <i>Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). (2022). IEEE Code of Ethics.</i>	5%
3	Menganalisis Isu Etika Keamanan Siber	1.Mampu mengidentifikasi jenis-jenis serangan siber dan pelaku kejahatan siber 2.Mampu menganalisis isu etika yang muncul dari kebocoran data 3.Mampu mengusulkan langkah-langkah etis dan teknis untuk mencegah dan menanggapi insiden keamanan siber	Kriteria: 1.Ketepatan Respons 2.Inovasi Solusi 3.Kualitas Komunikasi 4.Pemahaman Teknis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Role-play & Simulasi		Materi: Materi 3 Pustaka: <i>Michael J. Quinn. (2020). Ethics for the Information Age (Eighth Edition). Pearson Education.</i> Materi: Materi 3 Pustaka: <i>Michael J. Quinn. (2020). Ethics for the Information Age (Eighth Edition). Pearson Education.</i>	5%

4	Menganalisis Isu Etika Keamanan Siber	1.Mampu mengidentifikasi jenis-jenis serangan siber dan pelaku kejahatan siber 2.Mampu menganalisis isu etika yang muncul dari kebocoran data 3.Mampu mengusulkan langkah-langkah etis dan teknis untuk mencegah dan menanggapi insiden keamanan siber	Kriteria: 1.Ketepatan Respons 2.Inovasi Solusi 3.Kualitas Komunikasi 4.Pemahaman Teknis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Role-play & Simulasi		Materi: Materi 4 Pustaka: <i>Pemerintah Republik Indonesia. (2022). Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi.</i> Materi: Materi 4 Pustaka: <i>European Union. (2018). General Data Protection Regulation (GDPR).</i>	5%
5	Menganalisis Privasi dan Perlindungan Data	1.Mampu menjelaskan konsep privasi dan hak subjek data berdasarkan UU PDP dan GDPR 2.Mampu mengevaluasi kebijakan privasi dari suatu aplikasi atau layanan online 3.Mampu menyusun rekomendasi perbaikan untuk kebijakan privasi agar lebih sesuai dengan standar etis.	Kriteria: 1.Kualitas Evaluasi 2.Relevansi Rekomendasi 3.Struktur Laporan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Analisis Aplikasi & Diskusi		Materi: Materi 5 Pustaka: <i>European Union. (2018). General Data Protection Regulation (GDPR).</i> Materi: Materi 5 Pustaka: <i>Michael J. Quinn. (2020). Ethics for the Information Age (Eighth Edition). Pearson Education.</i>	5%
6	Menganalisis Privasi dan Perlindungan Data	1.Mampu menjelaskan konsep privasi dan hak subjek data berdasarkan UU PDP dan GDPR 2.Mampu mengevaluasi kebijakan privasi dari suatu aplikasi atau layanan online 3.Mampu menyusun rekomendasi perbaikan untuk kebijakan privasi agar lebih sesuai dengan standar etis.	Kriteria: 1.Kualitas Evaluasi 2.Relevansi Rekomendasi 3.Struktur Laporan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Analisis Aplikasi & Diskusi		Materi: Materi 6 Pustaka: <i>Pemerintah Republik Indonesia. (2022). Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi.</i>	5%
7	Mengevaluasi Kebebasan Berekspresi di Media Digital	1.Mampu menguraikan isu-isu seperti hoaks, ujaran kebencian, dan "cancel culture" 2.Mampu berpartisipasi aktif dalam debat atau diskusi tentang dilema kebebasan berekspresi 3.Mampu menyajikan argumen kritis yang didukung oleh contoh-contoh relevan.	Kriteria: 1.Kekuatan Argumen 2.Relevansi Contoh 3.Etika Debat 4.Partisipasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Debat Terstruktur		Materi: Kebebasan dalam Berekspresi Pustaka: <i>Quinn, Michael J. 2008. Ethics for the Information Age, 3rd Edition. Boston: Addison-Wesley.</i>	5%

8	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ujian Tengah Semester Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Tengah Semester		Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka:	10%
9	Menganalisis Etika Hak Kekayaan Intelektual (HAKI).	1.Mampu menjelaskan konsep hak cipta, paten, dan lisensi open source 2.Mampu menganalisis kasus-kasus plagiarisme dan pelanggaran HAKI, termasuk yang melibatkan AI generatif. 3.Mampu mengidentifikasi dan membedakan jenis-jenis lisensi software (GPL, MIT, Apache) dan etika penggunaannya	Kriteria: 1.Ketepatan Analisis Kasus 2.Kejelasan Presentasi 3.Pemahaman Konsep 4.Tanya Jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi Studi Kasus		Materi: Konsep Kekayaan Intelektual Pustaka:	5%
10	Menganalisis Etika Hak Kekayaan Intelektual (HAKI).	1.Mampu menjelaskan konsep hak cipta, paten, dan lisensi open source 2.Mampu menganalisis kasus-kasus plagiarisme dan pelanggaran HAKI, termasuk yang melibatkan AI generatif. 3.Mampu mengidentifikasi dan membedakan jenis-jenis lisensi software (GPL, MIT, Apache) dan etika penggunaannya	Kriteria: 1.Ketepatan Analisis Kasus 2.Kejelasan Presentasi 3.Pemahaman Konsep 4.Tanya Jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi Studi Kasus		Materi: Materi 10 Pustaka: <i>Michael J. Quinn. (2020). Ethics for the Information Age (Eighth Edition). Pearson Education.</i>	5%
11	Mengevaluasi Etika AI dan Big Data	1.Mampu menjelaskan konsep fairness, accountability, dan transparency (FAT) dalam sistem AI 2.Mampu menganalisis kasus-kasus bias algoritmik dan dampaknya pada masyarakat 3.Mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi tentang tata kelola etika AI di perusahaan.	Kriteria: 1.Kedalaman Pemahaman 2.Kritis dan Analitis 3.Partisipasi Aktif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Small Group Discussion & Refleksi.		Materi: Materi 11 Pustaka: <i>Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). (2021). Ethically Aligned Design: A Vision for Prioritizing Human Well-being with Autonomous and Intelligent Systems (First Edition).</i>	5%

12	Menganalisis Etika Jejaring Sosial dan Dampaknya	1.Mampu menjelaskan fenomena seperti filter bubble, echo chamber, dan buzzer 2.Mampu menganalisis dampak etis dari desain adiktif pada platform media sosial terhadap kesehatan mental. 3.Mampu mengusulkan rekomendasi untuk penggunaan media sosial yang lebih etis dan bertanggung jawab.	Kriteria: 1.Kualitas Jurnal Refleksi 2.Inovasi Kampanye 3.Kualitas Konten 4.Kerja Sama Kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Seminar Interaktif		Materi: Dampak sosial TI. Pustaka: <i>Michael J. Quinn. (2020). Ethics for the Information Age (Eighth Edition). Pearson Education.</i>	5%
13	Menganalisis Etika Jejaring Sosial dan Dampaknya	1.Mampu menjelaskan fenomena seperti filter bubble, echo chamber, dan buzzer 2.Mampu menganalisis dampak etis dari desain adiktif pada platform media sosial terhadap kesehatan mental. 3.Mampu mengusulkan rekomendasi untuk penggunaan media sosial yang lebih etis dan bertanggung jawab.	Kriteria: 1.Kualitas Jurnal Refleksi 2.Inovasi Kampanye 3.Kualitas Konten 4.Kerja Sama Kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Seminar Interaktif		Materi: Etika Media Sosial Pustaka: <i>Michael J. Quinn. (2020). Ethics for the Information Age (Eighth Edition). Pearson Education.</i>	5%
14	Menganalisis Etika Organisasi dan Tata Kelola IT	1.Mampu menjelaskan konsep outsourcing, whistleblowing, dan green computing 2.Mampu menganalisis kasus-kasus etika dalam organisasi, seperti pemantauan karyawan atau tantangan dalam lingkungan kerja jarak jauh. 3.Mampu menjelaskan pentingnya tata kelola etika berbasis ESG dan AI governance	Kriteria: 1.Kualitas Solusi 2.Relevansi Teori 3.Inisiatif dan Kepemimpinan 4.Tanggung Jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Simulasi & Brainstorming		Materi: Etika organisasi TI. Pustaka: <i>Michael J. Quinn. (2020). Ethics for the Information Age (Eighth Edition). Pearson Education.</i>	5%
15	Menganalisis Etika Organisasi dan Tata Kelola IT	1.Mampu menjelaskan konsep outsourcing, whistleblowing, dan green computing 2.Mampu menganalisis kasus-kasus etika dalam organisasi, seperti pemantauan karyawan atau tantangan dalam lingkungan kerja jarak jauh. 3.Mampu menjelaskan pentingnya tata kelola etika berbasis ESG dan AI governance	Kriteria: 1.Kualitas Solusi 2.Relevansi Teori 3.Inisiatif dan Kepemimpinan 4.Tanggung Jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Simulasi & Brainstorming		Materi: Tata kelola etika TI. Pustaka: <i>Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). (2022). IEEE Code of Ethics.</i>	5%

16	Ujian Akhir Semester	Menyusun analisis etis berbasis teori & regulasi.	Kriteria: Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Akhir Semester		Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka:	20%
----	----------------------	---	--	----------------------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	50%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
3.	Tes	30%
		100%

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-CPMK 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 tolak 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. **Bentuk 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 21 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1
Informatika (Kampus Kabupaten
Magetan)



BONDA SISEPHAPUTRA
NIDN 0710038801

UPM Program Studi S1
Informatika (Kampus Kabupaten
Magetan)



NIDN 0710038801

File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 17:38 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa



