



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
	IF17212	Mata Kuliah Keahlian Prodi	2 SKS	7 (TUJUH)	Januari 2018
Etika Profesi	Dosen Pengembang RPS		Dosen Pengampu MK	Ketua Prodi	
	 <u>Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom</u>		 <u>Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom</u>	 <u>Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti</u>	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi	S2 : Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika S4 : Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa S5 : Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain S6 : Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan S7 : Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara S11 : Menunjukkan sikap menjunjung tinggi kearifan dan pelestarian budaya lokal S12 : Menunjukkan sikap dan mental kewirausahaan dalam kehidupan bermasyarakat S14 : Mempunyai sikap dan etika profesional yang tinggi berdasarkan ketakwaan kepada Tuhan YME dan kecintaan terhadap tanah air.			
	Catatan : S : Sikap PP : Penguasaan Pengetahuan Umum KU : Keterampilan Khusus	CP-MK	1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai etika profesi 2. Mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaian objek diskrit 3. Mahasiswa mampu berargumentasi secara logis dan sistematis		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan gambaran kepada mahasiswa memperkenalkan makna profesional, hukum, budaya, dan etika dalam dunia kerja bidang TI. Kajian mata kuliah ini meliputi: pengetahuan tentang berbagai jenis profesi dan kode etik dalam bidang TI baik di bidang pemerintahan maupun entrepreneurship, pemahaman tentang peran serta profesi TI terhadap arah pengembangan keilmuan informatika,				

	serta dampak dan kontribusinya pada masyarakat. Dalam mata kuliah ini mahasiswa juga diperkenalkan dengan asosiasi/ lembaga/ standar/ badan yang berkaitan dengan pengembangan bidang informatika.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar 2. Sejarah Hukum dan Etika 3. Prosedur Penerapan Etika, Etika dan Profesionalisme 4. Masalah Pencurian dan Pembajakan 5. Roboethics dan Masalah privacy 6. Masalah Etika pada game komputer 7. Hak Untuk Mendapatkan informasi 8. Kompilasi Kasus Hukum Etika 				
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Barger, Robert N, Computer Ethics : Case Based Approach, Cambridge University Press, 2008</i> 2. <i>Wahyono, Teguh, Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi, Elex Media Komputindo, 2006</i> 3. <i>Baase, Sara, Gift of Fire: Social, Legal, and Ethical Issues for Computing and the Internet (Third edition), Prentice Hall, 2008.</i> 4. Contoh : Rinaldi Munir (2006), Kriptografi, Informatika, Bandung 				
Media Pembelajaran	<i>White board, spidol Pengeras Suara, Laptop,LCD dan multi media class equip ment</i>				
Team Teaching					
Matakuliah Prasyarat					
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub-CP MK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Kriteria, Bentuk dan Bobot Penilaian
1	Pendahuluan (Rps, Rubrik Penilaian, dll)		Pengantar		
2 – 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami pentingnya Etika dalam dunia komputer. 2. Mampu menjelaskan makna etika arti 	Ketajaman Analisis, Inovasi solusi, Tingkat Keakuratan, dan Presentasi	Sejarah Hukum dan Etika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi 2. Presentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil presentasi

	<p>etika.</p> <p>3. Mampu membedakan antara hukum dan etika.</p> <p>4. Mampu menjelaskan kedudukan etika dalam dunia komputer.</p> <p>5. Mampu Memahami peran etika dalam perkembangan komputer.</p>				
4 - 6	<p>1. Mampu menjelaskan tentang prosedur penerapan etika pada dunia computer</p> <p>2. Mampu Memahami dan menjelaskan beberapa model etika</p> <p>3. Mampu menjelaskan makna profesionalisme pekerjaan</p> <p>4. Mampu Memahami kode</p>	<p>Ketajaman Analisis, Inovasi solusi, Tingkat Keakuratan, dan Presentasi</p>	<p>Prosedur Penerapan Etika, Etika dan Profesionalisme</p>	<p>1. Diskusi</p> <p>2. Presentasi</p>	<p>1. Hasil presentasi</p>

	<p>etik profesi</p> <p>5. Mampu mengenal organisasi profesi</p> <p>6. Mampu menjelaskan tentang prosedur penerapan etika pada dunia komputer</p>				
7 - 8	<p>1. Mampu Memahami permasalahan etika yang menyangkut masalah pencurian dan pembajakan</p> <p>2. Mampu Memahami Cybersquatting</p> <p>3. Mampu Memahami ID Fake dan Identity Theft</p> <p>4. Mampu Memahami phising dan pharming</p> <p>5. Mampu Memahami Web spoofing</p>	<p>Ketajaman Analisis, Inovasi solusi, Tingkat Keakuratan, dan Presentasi</p>	<p>Masalah Pencurian dan Pembajakan</p>	<p>1. Diskusi</p> <p>2. Presentasi</p>	<p>1. Hasil presentasi</p>
9	Ujian Tengah Semester				
10	<p>1. Mampu etika dan implementasi pada dunia robot</p> <p>2. Mampu menjelaskan kaidah dasar etika untuk robotika</p>	<p>Ketajaman Analisis, Inovasi solusi, Tingkat Keakuratan, dan Presentasi</p>	<p>Roboethics</p>	<p>1. Diskusi</p> <p>2. Presentasi</p>	<p>1. Hasil presentasi</p>

11 - 12	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu Memahami menjelaskan permasalahan etika seputar DoS 2. Mampu menjelaskan permasalahan etika seputar Virus dan Worms 3. Mampu Memahami menjelaskan permasalahan etika seputar Hackers 4. Mampu Masalah Pengawasan pegawai dan pemerintah 	Ketajaman Analisis, Inovasi solusi, Tingkat Keakuratan, dan Presentasi	Masalah privacy	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi 2. Presentasi 	1. Hasil presentasi
13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan apa kaitannya etika dan game komputer 2. Mampu menjelaskan kaidah dasar etika pada game komputer 	Ketajaman Analisis, Inovasi solusi, Tingkat Keakuratan, dan Presentasi	Masalah Etika pada game komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi 2. presentasi 	Hasil presentasi
14	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu Memahami Mampu Memahami kaidah dasar hak asasi untuk mendapatkan informasi di dunia maya 2. Mampu 	Ketajaman Analisis, Inovasi solusi, Tingkat Keakuratan, dan Presentasi	Hak Untuk Mendapatkan informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi 2. Presentasi 	Hasil presentasi

	menerapkan hak mendapat informasi ini secara benar 3. Mampu Memahami mengenal masalah seputar penerapan sensor pornography dan konten				
15	Mampu Memahami mengenal beberapa kasus penerapan hukum untuk masalah etika	Ketajaman Analisis, Inovasi solusi, Tingkat Keakuratan, dan Presentasi	Kompilasi Kasus Hukum Etika	1. Diskusi 2. Prsentasi	Hasil presentasi
16	Ujian Akhir Semester				