



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER DCI PROGRAM STUDI DIPLOMA MANAJEMEN INFORMATIKA TAHUN AKADEMIK 2020/2021

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Hukum dan Etika Profesi	BD 211		2	5	25 Agustus 2020
OTORITAS	DOSEN PENGEMBANG RPS	KOORDINATOR RMK	KA PRODI		
Dapat diisi Dekan atau Wadir 1 atau Puket 1	Dede Rahayu, S.Sos., S.Pd., M.Pd		Zeni Muhamad Noer, ST., M.Kom		

Capaian Pembelajaran (CP)  Catatan : S : Sikap P : Pengetahuan KU : Keterampilan Umum KK : Keterampilan Khusus	CPL-PRODI
	S1 : Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; S2 : Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; S3 : Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; S4 : Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada bangsa dan negara; S5 : Menghargai keaneka-ragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; S6 : Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; S7 : Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; S8 : Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik; PP7 : Menguasai konsep etika dan hukum perundang-undangan sesuai dengan kewenangan dalam dunia IT serta mengamalkan nilai-nilai agama di setiap kegiatan profesi IT yang berazaskan Pancasila;
	CP-MK
	C.I. UMUM: Hard Skills : a) Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam mempelajari Etika Profesi yang didasarkan pada prinsip-prinsip aturan dan moral. b) Mampu mengimplementasikan Etika Profesi IT. Soft Skills : a) Mampu Berkomunikasi secara Efektif b) Mampu Bekerja dalam Tim

	<p>c) Mampu Memiliki Kreatifitas dalam berkarya  d) Mampu Memiliki Kejujuran Akademik  e) Mampu Memiliki pemikiran yang Kritis dan Analisis yang tajam</p> <p>C.I. KHUSUS:  Hard Skills :  a) Mampu menganalisis berbagai persoalan-persoalan Etika Profesi IT.  b) mampu menganalisis, mensintesa, mendiagnosa berbagai masalah dalam Etika Profesi IT.  c) mampu menentukan faktor penyebab permasalahan pada Etika Profesi IT, mencari kemungkinan cara mengatasinya, menskenario pemecahan masalah yang dihadapi dalam Etika Profesi IT.  d) Mahasiswa mampu menganalisis berbagai macam Etika Profesi IT secara efektif dan efisien dalam praktek.</p> <p>Soft Skills :  a) Mampu menjelaskan secara Efektif, baik lisan maupun tulisan dalam memahami Etika Profesi IT;  b) Mampu Bekerja dalam Tim dengan menghargai perbedaan pandangan serta pendapat;  c) Mampu Memiliki Kreatifitas dalam membuat paper, slides presentasi, membuat pembedaan macam-macam Etika Profesi IT,  d) Mampu Memiliki Kejujuran Akademik dalam menyajikan karya tulis ataupun produk lainnya;  e) Mampu Memiliki pemikiran yang Kritis dan Analisis yang tajam dalam mengemukakan pendapat dan menyelesaikan persoalan.</p> <p>Sub-CPMK  Mampu menerapkan pembelajaran mata kuliah Etika Profesi dengan mempertimbangkan sifat, karakteristik, konsep, dasar hukum, dan pelaksanaan yang tepat sebagai implementasi perkembangan Etika Profesi IT.</p>
<p>Deskripsi Singkat MK</p>	<p>Dalam mata kuliah etika profesi IT ini agar mahasiswa mampu mengembangkan Etika Profesi yang berbasis kompetensi, meliputi: merencanakan, mengimplementasikan, mengevaluasi dan menyempurnakan. Disamping itu mahasiswa mampu menganalisis berbagai isu yang berkaitan dengan etika profesi melalui norma-norma Islami dan / atau hukum positif yang ada. Mata kuliah ini mengkaji: Pengertian Etika, Etika Profesi dan Kode Etik, Bidang Pekerjaan Profesi IT, CyberCrime, Cyber Law, Cyber Fraud, Cyber Spionage, IT Forensik, UU ITE, HAK, sertifikasi dibidang IT dan sebagainya.</p>
<p>Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Etika, Filsafat Moral dan Hukum;</li> <li>2. Etika Profesional IT;</li> <li>3. Hakikat dan makna kode etik profesi IT;</li> <li>4. Karir dan Kompetensi dibidang IT;</li> <li>5. Kejahatan Teknologi Informasi;</li> <li>6. UU ITE</li> <li>7. UTS</li> <li>8. Kebebasan Berekspresi dan Sosial Media</li> <li>9. Hak atas kekayaan intelektual</li> <li>10. Hak atas kekayaan intelektual</li> </ol>

	11. Etika dalam Bisnis IT 12. IT Forensik 13. Budaya anti korupsi di dunia profesi 14. UAS
Pustaka	1. Hadi Lubis, Satria, 2011. <i>Bahan Ajar Etika Profesi PNS</i> . Jakarta : Sekolah Tinggi Akuntansi Negara; 2. Isnanto, R.Rizal. 2009. <i>Buku Ajar Etika Profesi. Program Studi Sistem Komputer</i> . Semarang : Fakultas Teknik Universitas Diponegoro; 3. Magnis Suseno, Franz. 2005, <i>Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral</i> , Yogyakarta : Kanisius 4. Makmurtomo, Agus dan B. Soekarno, 2010, <i>Etika (Filsafat Moral)</i> , Jakarta : Wira Sari; 5. Moekijat, 1995, <i>Asas-asas Etika</i> , Mandar Maju, Bandung 6. Rakhmawati, Nur Aini, 2017. <i>Modul Kuliah Etika Profesi</i> , Surabaya : Institut Teknologi Surabaya;
Media Pembelajaran	Software : Microsoft Office Hardware : Laptop & LCD Proyektor
Team Teaching	Dede Rahayu, S.Sos., S.Pd., M.Pd
Matakuliah syarat	-

Minggu Ke	Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
1	2	3	4	5	6	7
1	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian etika, filsafat moral dan hukum, penggunaan etika dan ciri-ciri etika serta etiket	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan mahasiswa dalam memahami dan menjelaskan konsep etika, filsafat moral dan hukum</li> <li>Ketepatan mahasiswa dalam menggunakan etika dan ciri-ciri etika serta etiket</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang pengertian etika, filsafat moral dan hukum beserta contohnya [BT+BM: (1+1)X(2X60")]	Pendahuluan dan Tinjauan umum etika, filsafat moral dan hukum	10
2	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian profesi, profesional dan profesionalisme, menjelaskan ciri-ciri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan mahasiswa dalam memahami : <ul style="list-style-type: none"> <li>- pengertian profesi, profesional, dan profesionalisme</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang pengertian profesi, profesional dan profesionalisme,	Etika Profesional IT	10

	profesi, menjelaskan perbedaan pekerjaan dengan profesi, beberapa jenis profesi dalam bidang IT serta makna profesionalisme dalam bidang profesi IT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan ciri-ciri profesi</li> <li>- perbedaan pekerjaan dengan profesi</li> <li>- beberapa jenis profesi dalam bidang IT</li> <li>- makna profesionalisme dalam bidang profesi IT</li> <li>- makna sikap profesional dalam profesi informatika</li> </ul>	dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	ciri-ciri profesi dan perbedaan antara profesi dengan pekerjaan [BT+BM: (1+1)X(2X60")]		
3	Mahasiswa mampu menjelaskan serta menganalisis definisi kode etik profesi, fungsi pokok dan tanggung jawab moral organisasi profesi IT di Indonesia, menganalisis berbagai jenis kode etik profesi yang terkait dengan IT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa dalam : <ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan serta menganalisis definisi kode etik profesi</li> <li>- fungsi pokok dan tanggung jawab moral organisasi profesi IT di Indonesia</li> <li>- menganalisis berbagai jenis kode etik profesi yang terkait dengan IT</li> <li>- mengenal dan mengetahui berbagai organisasi dan atau asosiasi profesi yang terkait dengan IT (ACM, IEEE, SE, AITP, IFIP)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	<p>Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50")</p> <p>Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang pengertian kode etik profesi, fungsi pokok dan tanggung jawab moral organisasi profesi IT di Indonesia [BT+BM: (1+1)X(2X60")]</p> <p>Tugas : studi kasus mengenai penerapan kode etik profesi dikalangan masyarakat Indonesia</p>	Hakikat dan Makna Kode Etik Profesi	10
4	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi karier dan kompetensi dalam dunia kerja, beberapa karier dan komponen dibidang IT, prasyarat yang harus terpenuhi dalam mencapai profesi dibidang IT, macam-macam bidang profesi IT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa dalam : <ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan definisi karier dan kompetensi dalam dunia profesi</li> <li>- menganalisis beberapa karier dan kompetensi dibidang IT</li> <li>- beberapa prasyarat yang harus terpenuhi dalam mencapai profesi dibidang IT</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	<p>Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50")</p> <p>Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang pengertian karier dan kompetensi dalam dunia kerja, beberapa karier dan komponen bidang IT beserta contohnya [BT+BM: (1+1)X(2X60")]</p> <p>Tugas : studi kasus pelaksanaan profesi IT dalam lingkup pekerjaan</p>	Karier dan Kompetensi dibidang IT	10

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- macam-macam bidang profesi dalam dunia IT : Web Developer, Programmer, Web Designer, Database Administrator, System Administrator, Network Administrator, Help Desk, Technical Support, Desain Grafis, dsb</li> </ul>				
5	<p>Mahasiswa mampu menganalisis kejahatan yang sering terjadi di dunia maya, faktor penyebab terjadinya kejahatan di dunia maya, menganalisis berbagai jenis kejahatan yang sering terjadi di dunia IT</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa dalam : <ul style="list-style-type: none"> <li>- menganalisis kejahatan yang sering terjadi di dunia maya</li> <li>- menganalisis faktor penyebab terjadinya kejahatan di dunia maya</li> <li>- menganalisis berbagai jenis kejahatan yang sering terjadi di dunia IT, seperti : Cyber Crime, Cyber Fraud, Cyber Spionase, Cyber Stalking, dan sebagainya</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	<p>Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang kejahatan yang sering terjadi di dunia maya dan faktor penyebab terjadinya kejahatan di dunia maya [BT+BM: (1+1)X(2X60")] Tugas : studi kasus maraknya kejahatan di dunia maya</p>	Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime)	10
6	<p>Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan UU ITE yang mengatur penggunaan IT, mampu menjelaskan pokok-pokok pikiran dalam UU ITE, mampu menjelaskan implikasi pemberlakuan UU ITE dalam kehidupan, dan mampu menganalisis peraturan yang terkait Internet Banking.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa dalam memahami : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisis penggunaan UU ITE yang mengatur IT</li> <li>- Menjelaskan pokok-pokok pikiran dalam UU ITE</li> <li>- Menjelaskan implikasi pemberlakuan UU ITE dalam kehidupan,</li> <li>- Menganalisis peraturan yang terkait internet banking</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	<p>Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang penggunaan UU ITE yang mengatur penggunaan IT, mampu menjelaskan pokok-pokok pikiran dalam UU ITE, mampu menjelaskan implikasi pemberlakuan UU ITE dalam kehidupan, dan mampu menganalisis peraturan yang terkait Internet Banking dan contohnya [BT+BM: (1+1)X(2X60")] Tugas : studi kasus penerapan UU</p>	UU Informasi dan Transaksi Elektronik	10

				ITE di masyarakat		
7 Ujian Tengah Semester						
8	Mampu mengimplementasikan pemanfaatan etika dalam dunia maya, memahami pelanggaran etika di dunia internet, mengetahui ancaman terhadap penggunaan internet, masalah keamanan di internet dan sebagainya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa untuk mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>- pentingnya etika di dunia maya</li> <li>- pelanggaran etika di dunia internet / motif kejahatan di internet</li> <li>- ancaman terhadap penggunaan internet</li> <li>- masalah keamanan di internet / media sosial</li> <li>- etika dalam email, milis, forum</li> <li>- aspek legal sebuah email</li> <li>- macam-macam programmer</li> <li>- etika dalam membuat program</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang pemanfaatan etika dalam dunia maya, pelanggaran etika di dunia internet serta ancaman terhadap penggunaan internet [BT+BM: (1+1)X(2X60")] Tugas : studi kasus pelanggaran	Kebebasan Berepresi dan Sosial Media	10
9	Mampu menjelaskan pengertian HAKI, dasar hukum, ruang lingkup, menganalisis berbagai jenis HAKI dan upaya mengatasi pelanggaran HAKI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa untuk mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan pengertian HAKI</li> <li>- Dasar Hukum HAKI</li> <li>- Ruang lingkup HAKI</li> <li>- menganalisis berbagai jenis HAKI</li> <li>- upaya mengatasi pelanggaran HAKI</li> <li>- alasan perlu tidaknya pemakaian software yang berlisensi</li> <li>- ketentuan hak cipta</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang pengertian HAKI, dasar hukum, ruang lingkup, menganalisis berbagai jenis HAKI dan upaya mengatasi pelanggaran HAKI [BT+BM: (1+1)X(2X60")] Tugas : studi kasus pelanggaran HAKI	Hak Atas Kekayaan Intelektual	10

10	Mahasiswa mampu memahami tentang hak cipta, hak paten, merek, desain tata letak sirkit terpadu, rahasia dagang, dan variatas tanaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa dapat memahami tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hak cipta</li> <li>- Hak paten</li> <li>- Merek</li> <li>- Desain tata letak sirkit terpadu</li> <li>- Rahasia dagang</li> <li>- Varitas tanaman</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang hak cipta, hak paten, merek, desain tata letak sirkit terpadu, rahasia dagang, dan variatas tanaman [BT+BM: (1+1)X(2X60")] Tugas : studi kasus pelanggaran HAKI	Hak Atas Kekayaan Intelektual	10
11	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip etika bisnis, cakupan etika bisnis, tantangan umum bisnis dibidang teknologi, e-commerce	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa untuk dapat : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip-prinsip etika bisnis</li> <li>- Cakupan etika bisnis</li> <li>- tantangan umum bisnis di bidang teknologi</li> <li>- E-commerce : era baru bisnis dan tantangannya</li> <li>- Model hukum E-commerce</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang prinsip-prinsip etika bisnis, cakupan etika bisnis, tantangan umum bisnis dibidang teknologi, e-commerce [BT+BM: (1+1)X(2X60")] Tugas : studi kasus pelanggaran etika bisnis IT	Etika dalam bisnis IT	10
12	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi IT Forensic dan menganalisis perkembangannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa untuk dapat : <ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan definisi IT Forensic</li> <li>- menganalisis perkembangan IT Forensic</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang definisi IT Forensic dan menganalisis perkembangannya [BT+BM: (1+1)X(2X60")] Tugas : studi kasus IT Forensic	IT Forensic	10
13	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan budaya anti korupsi dalam kegiatan yang dilakukan dan memahami serta mampu menerapkan budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa untuk mampu : <ul style="list-style-type: none"> <li>- memahami dan menerapkan budaya anti korupsi dalam kegiatan yang dilakukan,</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</li> <li>• Bentuk non-test : Keakuratan dan kreativitas dalam menyelesaikan</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi TM 1 X (2 X 50") Tugas 1 : menyusun ringkasan tentang penerapan budaya anti korupsi dalam kegiatan yang dilakukan dan memahami serta mampu menerapkan budaya kerja	Budaya anti korupsi di dunia profesi dan budaya kerja positif serta dan contoh-contoh sertifikasi nasional dan internasional sertifikasi	10

	kerja positif di perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- memahami dan menerapkan budaya kerja positif dalam kegiatan yang dilakukan.</li> <li>- Mampu menjelaskan mengenai sertifikasi dibidang teknologi informasi</li> <li>- Mampu menjelaskan lembaga - lembaga sertifikasi di bidang teknologi informasi</li> </ul>	tugas yang diberikan	positif di perusahaan [BT+BM: (1+1)X(2X60'')] Tugas : studi kasus budaya kerja positif dan budaya anti korupsi	software dan database development	
14	Memahami semua materi pertemuan 8 – 12 dan mampu menjawab soal yang diberikan oleh Dosen pengampu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa diminta untuk menjawab soal yang diberikan</li> <li>- Mahasiswa diminta memberikan penilaian atas lembar jawaban masing-masing</li> <li>- Kertas jawaban peserta diacak dan dibagi ke mahasiswa yang lain melalui arahan dosen,</li> </ul>		Close Book	Ujian Akhir Semester	

**Catatan:**

1. TM : Tatap Muka, BT : Belajar Terstruktur, BM : Belajar Mandiri
2. [TM : 2x (2x5"0)] di baca : kuliah tatap muka 2 kali (minggu) x 2 sks x 50 menit = 200 menit (3.33 jam)
3. [BT+BM:(2x2)x(2x60'')] dibaca: belajar terstruktur 2 kali (minggu) dan belajar mandiri 2 kali (minggu)x2sksx60 menit=480 menit(8 jam)
4. Capaian mata kuliah :
5. Penulisan daftar pustaka disarankan menggunakan salah satu standar/style penulisan pustka internasional, dalam contoh ini menggunakan style APA
6. RPS; Rencana Pembelajaran Semester, RMK: Rumpun Mata Kuliah, Prodi : Program studi

**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-CP 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 tolok 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
13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang
17. direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
18. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah
19. ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
20. 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.