



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S2 Informatika

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Filsafat Ilmu Informatika	5510002001	Mata Kuliah Wajib Kurikulum - Institusional	T=2	P=0	ECTS=4.48	1	1 Agustus 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.		Ervin Yohannes, S.Kom., M.Kom., M.Sc., Ph.D.			Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.	

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-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
CPL-5	Menguasai dan mengaplikasikan teori-teori, konsep, prinsip, dan teknologi terkini dalam bidang Teknik Informatika, termasuk Data Sains, Kecerdasan Artifisial, Jaringan Cerdas, Rekayasa Perangkat Lunak, serta Sistem dan Teknologi Informasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui riset dan penciptaan karya inovatif.
CPL-7	Menganalisis kebutuhan dan menyelesaikan masalah yang kompleks dalam berbagai bidang Teknik Informatika, menggunakan metode analitis dan pendekatan ilmiah.
CPL-10	Memiliki kecakapan umum yang dibutuhkan sebagai dasar untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang kerja yang relevan, seperti kemampuan manajerial, etika profesional, dan kepemimpinan.
CPL-11	Mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan, serta mampu melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau mendapatkan sertifikat profesi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
--

CPMK - 1	Menerapkan prinsip-prinsip etika dan nilai kebangsaan dalam pengembangan dan implementasi teknologi informasi (C3)
CPMK - 2	Menganalisis dampak teknologi informasi terhadap budaya dan masyarakat dari perspektif filosofis (C4)
CPMK - 3	Mengevaluasi berbagai teori dan konsep dalam ilmu informatika untuk mengidentifikasi solusi yang inovatif dan etis (C5)
CPMK - 4	Menciptakan metodologi baru dalam penelitian informatika yang berlandaskan pada nilai-nilai etika dan kebangsaan (C6)
CPMK - 5	Menerapkan konsep-konsep filsafat dalam analisis dan pengembangan aplikasi informatika yang kompleks (C3)
CPMK - 6	Menganalisis peran kecerdasan buatan dalam masyarakat dan implikasinya terhadap etika dan kebijakan publik (C4)
CPMK - 7	Mengevaluasi pengaruh teknologi informasi terhadap perubahan sosial dan budaya dalam konteks global dan lokal (C5)
CPMK - 8	Menciptakan kerangka kerja etis untuk pengembangan dan implementasi teknologi kecerdasan buatan (C6)
CPMK - 9	Menerapkan teori dan prinsip filsafat untuk menilai dan meningkatkan kualitas riset di bidang informatika (C3)
CPMK - 10	Menganalisis dan mengevaluasi peran filsafat dalam pengembangan paradigma baru dalam teknologi informasi (C4)

Matrik CPL - CPMK

	CPL-1	CPL-2	CPL-4	CPL-5	CPL-7	CPL-10	CPL-11
CPMK-1	✓					✓	
CPMK-2	✓	✓			✓	✓	
CPMK-3	✓			✓	✓	✓	
CPMK-4	✓			✓		✓	
CPMK-5				✓	✓		
CPMK-6				✓		✓	
CPMK-7	✓	✓			✓		✓
CPMK-8				✓		✓	
CPMK-9				✓	✓		
CPMK-10			✓	✓			

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> <tr> <td>CPMK-4</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-5</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-6</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-7</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-8</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-9</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-10</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-4																	CPMK-5					✓												CPMK-6						✓											CPMK-7							✓										CPMK-8								✓						✓			CPMK-9									✓	✓							CPMK-10										✓			✓		✓	
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-4																																																																																																																																																																																																																												
CPMK-5					✓																																																																																																																																																																																																																							
CPMK-6						✓																																																																																																																																																																																																																						
CPMK-7							✓																																																																																																																																																																																																																					
CPMK-8								✓						✓																																																																																																																																																																																																														
CPMK-9									✓	✓																																																																																																																																																																																																																		
CPMK-10										✓			✓		✓																																																																																																																																																																																																													
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Filsafat Ilmu Informatika pada jenjang S2 Program Studi Informatika membahas konsep-konsep filosofis yang relevan dengan pengembangan dan penerapan teknologi informatika, meliputi etika komputasi, epistemologi, ontologi teknologi, serta dampak sosial dan budaya dari teknologi informasi. Melalui kajian kritis, mahasiswa diajak untuk memahami hubungan antara teori filsafat dan ilmu informatika, serta mengintegrasikan prinsip-prinsip filosofis dalam merancang solusi teknologi yang bertanggung jawab, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi masyarakat																																																																																																																																																																																																																											
Pustaka	Utama : 1. Audi, R. (2011). Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.). Routledge. 2. Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press. Pendukung : 1. Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). Computer Ethics and Professional Responsibility. Wiley. 2. Strawson, P. F. (1992). Analysis and Metaphysics: An Introduction to Philosophy. Oxford University Press. 3. Russell, B. (2001). The Problems of Philosophy. Oxford University Press.																																																																																																																																																																																																																											
Dosen Pengampu	Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom. Ervin Yohannes, S.Kom., M.Kom., M.Sc., Ph.D.																																																																																																																																																																																																																											
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Mengenali prinsip dasar filsafat ilmu dan menghubungkannya dengan konteks informatika	<p>1. Menjelaskan prinsip dasar filsafat ilmu</p> <p>2. Mengidentifikasi keterkaitan filsafat ilmu dengan informatika</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Ketepatan penjelasan prinsip filsafat ilmu</p> <p>2. Relevansi hubungan prinsip filsafat dengan informatika</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Diskusi kelompok dan studi kasus. 1 x 50	Diskusi daring tentang dilema etika dalam TI 1 x 50	<p>Materi: Prinsip Etika dalam Teknologi Informasi, Nilai Kebangsaan dalam Pengembangan TI</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Dasar epistemologi dan prinsip filsafat ilmu</p> <p>Pustaka: Audi, R. (2011). <i>Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.)</i>. Routledge.</p> <hr/> <p>Materi: Pengantar etika komputasi dan keterkaitannya dengan filsafat ilmu</p> <p>Pustaka: Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). <i>Computer Ethics and Professional Responsibility</i>. Wiley.</p>	5%
2	Mengidentifikasi isu-isu sosial yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi informasi	<p>1. Mengidentifikasi isu sosial akibat teknologi</p> <p>2. Menggunakan perspektif filsafat untuk memahami isu sosial tersebut</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Kelengkapan identifikasi isu sosial</p> <p>2. Ketepatan analisis isu dengan perspektif filsafat</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 1 x 50	Diskusi daring tentang studi kasus dampak teknologi informasi pada masyarakat 1 x 50	<p>Materi: Teori filosofis tentang teknologi informasi, Studi kasus dampak teknologi informasi pada masyarakat, Etika dalam penggunaan teknologi informasi</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Etika informasi dalam menganalisis isu sosial teknologi</p> <p>Pustaka: Floridi, L. (2013). <i>The Ethics of Information</i>. Oxford University Press.</p> <hr/> <p>Materi: Pendekatan epistemologi dalam memahami isu sosial</p> <p>Pustaka: Audi, R. (2011). <i>Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.)</i>. Routledge.</p>	5%

3	Mengevaluasi pendekatan etika yang relevan dalam penyelesaian masalah informatika modern	<p>1.Membandingkan teori etika dalam informatika</p> <p>2.Mengevaluasi penerapan teori etika pada studi kasus informatika</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1 .Kelengkapan perbandingan teori etika</p> <p>2.Ketepatan evaluasi penerapan teori pada studi kasus</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi, Studi Kasus, Presentasi. 2 x 50		<p>Materi: Konsep dampak teknologi informasi, Teori filosofis terkait budaya dan masyarakat, Studi kasus dampak teknologi informasi</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Prinsip dasar etika dalam informatika</p> <p>Pustaka: <i>Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). Computer Ethics and Professional Responsibility. Wiley.</i></p> <hr/> <p>Materi: Studi kasus penerapan etika dalam teknologi modern</p> <p>Pustaka: <i>Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p>	5%
4	Mengevaluasi pendekatan etika yang relevan dalam penyelesaian masalah informatika modern	<p>1.Membandingkan teori etika dalam informatika</p> <p>2.Mengevaluasi penerapan teori etika pada studi kasus informatika</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Kelengkapan perbandingan teori etika</p> <p>2.Ketepatan evaluasi penerapan teori pada studi kasus</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi, Studi Kasus, Presentasi. 1 x 50	Diskusi daring tentang studi kasus dampak teknologi informasi, Analisis tulisan filosofis terkait teknologi informasi 1 x 50	<p>Materi: Konsep dampak teknologi informasi, Teori filosofis terkait budaya dan masyarakat, Studi kasus dampak teknologi informasi</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Prinsip dasar etika dalam informatika</p> <p>Pustaka: <i>Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). Computer Ethics and Professional Responsibility. Wiley.</i></p> <hr/> <p>Materi: Studi kasus penerapan etika dalam teknologi modern</p> <p>Pustaka: <i>Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p>	5%

5	Merancang studi kasus untuk aplikasi informatika kompleks menggunakan prinsip filsafat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan prinsip filsafat dalam desain sistem 2. Membuat desain sistem berbasis studi kasus yang kompleks 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan penggunaan prinsip filsafat dalam desain 2. Relevansi desain sistem dengan kebutuhan studi kasus <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Diskusi kelompok dan presentasi. 1 x 50	Diskusi daring tentang penerapan teori informatika dalam kasus nyata 1 x 50	<p>Materi: Teori-teori dalam ilmu informatika, Konsep-konsep etis dalam pengembangan teknologi, Studi kasus solusi inovatif</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Prinsip filsafat dalam desain aplikasi informatika kompleks</p> <p>Pustaka: <i>Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p> <hr/> <p>Materi: Studi kasus penerapan filsafat pada desain aplikasi informatika</p> <p>Pustaka: <i>Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). Computer Ethics and Professional Responsibility. Wiley.</i></p>	5%
---	--	--	--	--	--	--	----

6	Mengidentifikasi dampak kecerdasan buatan terhadap etika publik dalam pengambilan keputusan	<p>1.Mengidentifikasi penggunaan kecerdasan buatan dalam masyarakat</p> <p>2.Mengevaluasi dampaknya terhadap pengambilan keputusan berbasis etika</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1 .Kelengkapan analisis penggunaan kecerdasan buatan</p> <p>2.Ketepatan evaluasi dampak terhadap etika publik</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran berbasis masalah. 2 x 50		<p>Materi: Pengenalan nilai-nilai etika dalam penelitian informatika, Pentingnya kebangsaan dalam konteks penelitian, Langkah-langkah menciptakan metodologi penelitian informatika baru</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Etika kecerdasan buatan dalam pengambilan keputusan</p> <p>Pustaka: <i>Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p> <hr/> <p>Materi: Contoh penerapan kecerdasan buatan dalam kebijakan publik</p> <p>Pustaka: <i>Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). Computer Ethics and Professional Responsibility. Wiley.</i></p>	5%
---	---	---	---	--	--	---	----

7	Mengevaluasi dampak teknologi informasi terhadap kebijakan sosial dan budaya lokal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi perubahan budaya akibat teknologi 2. Mengevaluasi kebijakan sosial dalam konteks budaya lokal 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan identifikasi perubahan budaya 2. Ketepatan evaluasi kebijakan sosial dengan konteks budaya lokal <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran berbasis masalah. 2 x 50		<p>Materi: Pengenalan metodologi penelitian, Etika dalam penelitian informatika, Kebangsaan dalam konteks penelitian</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Analisis dampak budaya dari teknologi informasi di masyarakat lokal</p> <p>Pustaka: <i>Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p> <hr/> <p>Materi: Evaluasi kebijakan sosial dari perspektif epistemologi</p> <p>Pustaka: <i>Audi, R. (2011). Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.). Routledge.</i></p>	5%
8	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan konsep yang telah dipelajari 2. Menganalisis dan memecahkan masalah 3. Menjawab soal esai dan studi kasus 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kedalaman jawaban 2. Kejelasan analisis 3. Ketepatan solusi <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Menyelesaikan soal Ujian SubSumatif 2 x 50		<p>Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7</p> <p>Pustaka: <i>Audi, R. (2011). Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.). Routledge.</i></p> <hr/> <p>Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7</p> <p>Pustaka: <i>Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p>	15%

9	Membuat kerangka kerja etis untuk pengembangan teknologi berbasis kecerdasan buatan	<p>1. Merancang kerangka kerja etis berbasis teori filsafat</p> <p>2. Mengintegrasikan prinsip etika dalam pengembangan teknologi AI</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Kelengkapan kerangka kerja etis</p> <p>2. Relevansi prinsip etika yang diterapkan dalam pengembangan AI</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50		<p>Materi: Pengantar Filsafat, Konsep Dasar Sistem Informasi, Analisis Sistem Informasi Kompleks, Penerapan Konsep Filsafat dalam Sistem Informasi</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Penyusunan kerangka kerja etis berbasis filsafat untuk AI</p> <p>Pustaka: <i>Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p> <hr/> <p>Materi: Contoh kerangka kerja etis dalam pengembangan teknologi AI</p> <p>Pustaka: <i>Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). Computer Ethics and Professional Responsibility. Wiley.</i></p>	5%
---	---	--	--	--	--	--	----

10	Menganalisis paradigma baru dalam teknologi informasi berbasis filsafat	<p>1. Mengidentifikasi paradigma baru teknologi informasi</p> <p>2. Mengevaluasi kontribusi filsafat dalam pengembangan paradigma tersebut</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Ketepatan analisis paradigma baru</p> <p>2. Kelengkapan evaluasi kontribusi filsafat dalam paradigma baru</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi. 2 x 50		<p>Materi: Definisi kecerdasan buatan, Perkembangan kecerdasan buatan, Etika dalam penggunaan kecerdasan buatan, Kebijakan publik terkait kecerdasan buatan</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Paradigma baru dalam teknologi informasi dari perspektif filsafat</p> <p>Pustaka: Audi, R. (2011). <i>Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.)</i>. Routledge.</p> <hr/> <p>Materi: Evaluasi filsafat terhadap paradigma teknologi modern</p> <p>Pustaka: Floridi, L. (2013). <i>The Ethics of Information</i>. Oxford University Press.</p>	5%
----	---	--	---	---	--	---	----

11	Menganalisis dampak kecerdasan buatan dalam konteks sosial masyarakat, serta memahami implikasi etika dan kebijakan publik yang terkait.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengevaluasi metode riset menggunakan teori filsafat 2. Mengintegrasikan prinsip filsafat untuk meningkatkan kualitas riset 3. Menjelaskan implikasi kebijakan publik terkait kecerdasan buatan 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan evaluasi metode riset 2. Relevansi prinsip filsafat dalam meningkatkan kualitas riset 3. Kejelasan implikasi kebijakan publik terkait kecerdasan buatan <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Diskusi kelompok dan presentasi. 1 x 50	Diskusi daring tentang dampak kecerdasan buatan dalam masyarakat 1 x 50	<p>Materi: Definisi kecerdasan buatan, Peran kecerdasan buatan dalam masyarakat, Etika dalam pengembangan kecerdasan buatan, Kebijakan publik terkait kecerdasan buatan</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Evaluasi kualitas riset informatika menggunakan teori filsafat</p> <p>Pustaka: Audi, R. (2011). <i>Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.)</i>. Routledge.</p> <hr/> <p>Materi: Studi kasus penerapan prinsip filsafat dalam riset informatika</p> <p>Pustaka: Floridi, L. (2013). <i>The Ethics of Information</i>. Oxford University Press.</p>	5%
----	--	--	--	--	--	---	----

12	Menyusun laporan refleksi tentang penerapan filsafat dalam informatika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun laporan refleksi yang sistematis 2. Mengintegrasikan prinsip filsafat dalam laporan 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan laporan refleksi 2. Relevansi integrasi prinsip filsafat dalam laporan <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi kelompok dan presentasi. 2 x 50		<p>Materi: Teori perubahan sosial dan budaya, Studi kasus pengaruh teknologi informasi</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Panduan penulisan refleksi berbasis filsafat</p> <p>Pustaka: Audi, R. (2011). <i>Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.)</i>. Routledge.</p> <hr/> <p>Materi: Format laporan refleksi kritis dalam informatika</p> <p>Pustaka: Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). <i>Computer Ethics and Professional Responsibility</i>. Wiley.</p>	5%
13	Menyampaikan hasil refleksi filsafat dalam forum diskusi akademik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun presentasi hasil refleksi filsafat 2. Menyampaikan hasil refleksi dengan profesionalisme 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur presentasi yang sistematis 2. Profesionalisme dalam penyampaian hasil refleksi <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi kelompok dan studi kasus. 2 x 50		<p>Materi: Etika dalam pengembangan teknologi, Prinsip-prinsip kecerdasan buatan, Studi kasus implementasi teknologi kecerdasan buatan</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Teknik presentasi akademik berbasis filsafat</p> <p>Pustaka: Floridi, L. (2013). <i>The Ethics of Information</i>. Oxford University Press.</p> <hr/> <p>Materi: Strategi diskusi berbasis refleksi filsafat dalam forum akademik</p> <p>Pustaka: Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). <i>Computer Ethics and Professional Responsibility</i>. Wiley.</p>	5%

14	Mengintegrasikan prinsip filsafat dalam pengembangan teknologi berkelanjutan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang solusi teknologi berkelanjutan berbasis filsafat 2. Mengevaluasi keberlanjutan solusi teknologi yang dihasilkan 3. Menerapkan teori filsafat dalam evaluasi riset 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan penerapan prinsip filsafat 2. Keberlanjutan solusi teknologi yang dirancang 3. Ketepatan penerapan teori filsafat dalam evaluasi riset <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi, Studi Kasus, Analisis Kritis. 1 x 50	Penugasan Esai tentang Penerapan Teori Filsafat dalam Evaluasi Riset Informatika 1 x 50	<p>Materi: Teori Filsafat yang Relevan dengan Riset Informatika, Penerapan Prinsip Filsafat dalam Evaluasi Riset, Strategi Meningkatkan Kualitas Riset dengan Pendekatan Filsafat</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Prinsip filsafat untuk solusi teknologi berkelanjutan</p> <p>Pustaka: <i>Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p> <hr/> <p>Materi: Contoh solusi teknologi berkelanjutan berbasis filsafat</p> <p>Pustaka: <i>Bynum, T. W., & Rogerson, S. (2004). Computer Ethics and Professional Responsibility. Wiley.</i></p>	5%
----	--	--	---	---	---	--	----

15	Menilai kontribusi prinsip filsafat terhadap pengembangan solusi teknologi kontemporer	<p>1.Mengidentifikasi prinsip filsafat yang relevan</p> <p>2.Mengevaluasi kontribusi prinsip filsafat dalam pengembangan solusi teknologi modern</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1 .Kelengkapan identifikasi prinsip filsafat</p> <p>2.Relevansi evaluasi kontribusi filsafat terhadap solusi teknologi modern</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi, studi kasus, presentasi. 2 x 50		<p>Materi: Sejarah filsafat dalam teknologi informasi, Pengaruh filsafat terhadap paradigma teknologi informasi, Studi kasus implementasi filsafat dalam teknologi informasi</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p> <hr/> <p>Materi: Evaluasi kontribusi filsafat dalam pengembangan teknologi kontemporer</p> <p>Pustaka: <i>Audi, R. (2011). Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.). Routledge.</i></p> <hr/> <p>Materi: Contoh penerapan filsafat dalam pengembangan solusi teknologi modern</p> <p>Pustaka: <i>Flordi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p>	5%
16	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15	Mengintegrasikan seluruh prinsip filsafat yang telah dipelajari dalam mata kuliah	<p>Kriteria: Kemampuan menyelesaikan soal terkait semua CPMK</p> <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Menyelesaikan soal Ujian Sumatif 2 x 50		<p>Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15</p> <p>Pustaka: <i>Audi, R. (2011). Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge (3rd ed.). Routledge.</i></p> <hr/> <p>Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15</p> <p>Pustaka: <i>Flordi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.</i></p>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	50%
2.	Penilaian Portofolio	12.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	7.5%
4.	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 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=Titik Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 21 Desember 2024

Koordinator Program Studi S2
Informatika



Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom.,
M.Kom.
NIDN 0716018704

UPM Program Studi S2
Informatika



I Made Suartana, S.Kom., M.Kom.
NIDN 0024118405

File PDF ini digenerate pada tanggal 21 April 2025 Jam 15:03 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

