

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah : A14. 27705 / Etika Profesi
 Satuan Kredit Semester : 2 SKS
 Jml Jam kuliah dalam seminggu : 2 x 50 menit.

Revisi ke : 2
 Tgl revisi : Februari 2012
 Tgl mulai berlaku : September 2012
 Penyusun : Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds
 Penanggung jawab Keilmuan : Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds

Jml Jam kegiatan laboratorium : 23 jam 33 menit

Deskripsi Mata kuliah : Matakuliah ini membahas hakikat ajaran moral untuk memperoleh orientasi kritis sebagai bekal mahasiswa untuk menumbuhkan pemahaman moral, perasaan moral dan tindakan moral terkait dengan profesi dalam bidang industri desain maupun pengembang desain. Perkuliahan diberikan melalui tatap muka, diskusi, dan penugasan. Evaluasi mencakup Ujian Akhir Semester (UAS), Ujian Tengah Semester (UTS), Tugas-tugas dan Partisipasi dan aktivitas kelas.

Standar Kompetensi : Setelah mengikuti perkuliahan selama 14x pertemuan, mahasiswa diharapkan mampu:

- a. Mengetahui dan memahami tentang etika dan kode etik dalam profesi dibidang desain.
- b. Melatih mengkomunikasikan secara kesinambungan kaidah dan aturan dalam profesi kaitannya dengan industri desain.
- c. Mampu menerangkan dan terampil dalam menganalisis permasalahan yang ada dalam bidang keprofesian dalam industri desain serta menemukan *problem solving* yang tepat dalam menanganinya.

Perte- muan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1	Penjelasan mengenai kontrak kuliah dan hal-hal yang berkaitan dengan mata kuliah etika profesi.	a. Mahasiswa mengetahui dan memahami sistem kontrak kuliah selama satu semester serta memahami topik dan pembahasan perkuliahan yang ada didalamnya. b. Memahami peraturan dan sistem regulasi dalam mengikuti perkuliahan selama satu semester	Perkenalan dan Pengenalan ahasa Visual Iklan a. Penjelasan kontrak kuliah, aturan perkuliahan, mekanisme penilaian, dan tujuan akhir mata kuliah b. Ruang lingkup mata kuliah Etika Profesi	Pendahuluan 1. Kontrak Kuliah 2. Menjelaskan kompetensi dasar yang harus dipahami pada mata kuliah yang diampu 3. Mengetahui dan menyadari sistem regulasi dan peraturan dalam perkuliahan satu semester.	RPKPS

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				<p>Penyajian</p> <p>4. Diskusi seputar pemahaman terhadap regulasi perkuliahan.</p> <p>Penutup</p> <p>5. Refleksi</p> <p>6. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.</p>	
2	<p>Mahasiswa dapat memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami pengertian etika, pengertian etika profesi dan pengertian norma dan moral. Mengkomunikasikan etika sesuatu secara langsung maupun tak langsung 	<p>a. Mahasiswa memahami pengertian etika</p> <p>b. Mampu mengerti dan menjelaskan kaidah dari etika</p> <p>c. Mengidentifikasi norma, moral serta etika profesi dibidang desain</p> <p>d. Terampil mengkomunikasikan sesuatu secara langsung maupun tak langsung</p>	<p>Pengenalan Proses Komunikasi dan Komunikasi Periklanan:</p> <p>a. Pengertian etika,</p> <p>b. Pengertian etika profesi</p> <p>c. Pengertian norma dan moral.</p> <p>d. Komunikasi etika langsung maupun tak langsung</p>	<p>Pendahuluan</p> <p>1. Menjelaskan cakupan materi dan kompetensi dasar pertemuan ke-2</p> <p>2. Menjelaskan manfaat mempelajari materi pertemuan ke-2</p> <p>Penyajian</p> <p>3. Menjelaskan etika, etika profesi dan norma serta moral disertai contoh.</p> <p>4. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang materi pertemuan ke-2</p> <p>5. Memberikan latihan soal dikelas kepada mahasiswa</p> <p>Penutup</p> <p>6. Refleksi</p>	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				7. Melakukan evaluasi hasil tanya jawab atau umpan balik pemahaman mahasiswa terhadap materi 8. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
3	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> Memahami pengertian etika pekerjaan, profesi. Memahami perbedaan antara etika dan estetika dalam bidang profesi desain. Memahami perbedaan antara etika dan moralitas dalam ranah profesi desain. 	Mahasiswa mampu memahami, mengerti perkembangan etika dan profesi dalam industri desain	Pekerjaan, profesi dan profesional : <ol style="list-style-type: none"> Pengertian etika pekerjaan dan profesi. Etika dan estetika dalam bidang profesi desain. Etika dan moralitas dalam ranah profesi desain. 	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan dan kompetensi dasar materi pertemuan ke-3. Menjelaskan manfaat mempelajari materi pertemuan ke-3 Penyajian <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian etika pekerjaan dan profesi. Mengindikasikan signifikansi dan perbedaan etika, estetika dan moral serta moralitas. Penutup <ol style="list-style-type: none"> Refleksi Melakukan evaluasi hasil tanya jawab atau umpan balik pemahaman mahasiswa terhadap materi Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
4	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> • Memahami konteks profesionalisme kerja dalam bidang industri atau pengembang desain • Mengidentifikasi contoh pekerjaan dalam bidang desain • Mampu menelaah dan meningkatkan motivasi dalam profesionalisme kerja. 	Mahasiswa mampu mendefinisikan pengertian profesionalisme dan mampu meningkatkan profesionalisme ketika terjun dalam dunia kerja dalam bidang industri desain.	Definisi, contoh dan peningkatan profesionalisme dalam bidang desain: <ol style="list-style-type: none"> a. Konteks profesionalisme kerja dalam bidang desain b. Pekerjaan dalam bidang desain c. Motivasi dalam profesionalisme kerja. 	<u>Pendahuluan</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi dan kompetensi dasar pertemuan ke-4 <u>Penyajian</u> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menjelaskan konteks seputar profesionalisme kerja dalam bidang desain. 3. Memberikan contoh profesionalisme kerja dalam bidang desain. 4. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang materi profesional kerja dalam bidang desain 5. Memberikan tugas kliping (individu) mengenai macam profesi dan kaidah profesionalisme kerja dalam bidang desain. <u>Penutup</u> <ol style="list-style-type: none"> 6. Refleksi 7. Memberi tugas individu kepada mahasiswa untuk dikerjakan dirumah 8. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
5	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> Memahami point-point HAKKI hubungannya dengan bidang perindustrian desain Menelaah dan mengkorelasikan kaidah kode etik dengan profesionalisme kerja dalam bidang desain Mendefinisikan tiap point kode etik dengan permasalahan dalam dunia kerja bidang desain 	Mahasiswa mampu mendefinisikan, menelaah dan memahami kode etik dalam bidang desain berdasarkan keputusan Kemenperin	Definisi dan Pemahaman Kode Etik (HAKKI): <ol style="list-style-type: none"> HAKKI hubungannya dengan bidang perindustrian desain Kaidah kode etik dengan profesionalisme kerja dalam bidang desain Permasalahan dalam dunia kerja bidang desain 	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan dan kompetensi dasar materi pertemuan ke-5 Penyajian <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan pokok bahasan materi Kode Etik Profesi disertai contoh dan penyelesaian masalah Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang kode etik profesi dalam bidang desain Penutup <ol style="list-style-type: none"> Refleksi Melakukan evaluasi hasil tanya jawab atau umpan balik pemahaman mahasiswa terhadap materi Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	1,2,3,4,5,6
6	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> Mendefinisikan pelanggaran kode etik profesi (plagiarisme dalam bidang 	Mahasiswa mampu memahami definisi dan membedakan pelanggaran kode etik profesi serta mampu menganalisa dan mengamati permasalahan yang sering terjadi dalam bidang industri desain.	Definisi, Klasifikasi dan Diferensiasi Pelanggaran Kode Etik Profesi: <ol style="list-style-type: none"> Pelanggaran kode etik profesi (plagiarisme dalam bidang desain) Permasalahan tentang pelanggaran kode etik 	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan dan kompetensi dasar materi pertemuan ke-6. Penyajian <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi 	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
	desain) <ul style="list-style-type: none"> Mampu memilah satu permasalahan tentang pelanggaran kode etik profesi untuk kemudian dianalisis dan diberikan solusi. 		profesi	pelanggaran kode etik profesi dalam bidang desain. 3. Memberikan analisa dan <i>problem solving</i> dalam permasalahan terhadap pelanggaran kode etik bidang desain. 4. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa terhadap materi pelanggaran kode etik profesi. Penutup 5. Refleksi 6. Memberi tugas kelompok (analisis) kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. 7. Menginformasikan bahasan pada pertemuan selanjutnya.	
7	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> Memilah dan menganalisis satu permasalahan yang terkait dengan pelanggaran kode etik periklanan 	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan hasil analisis tugas mengenai kajian analisis terhadap satu permasalahan dalam pelanggaran kode etik periklanan	Pengkomunikasian Hasil Analisis Tugas Kelompok tentang kajian analisis terhadap pelanggaran kode etik profesi: <ol style="list-style-type: none"> Analisis satu permasalahan yang terkait dengan pelanggaran kode etik periklanan dalam bidang desain. 	Pendahuluan 1. Menjelaskan dan membahas cakupan analisis dan fungsi presentasi tugas pada pertemuan ke-7. Penyajian 2. Presentasi mahasiswa mengenai tugas kelompok yang diberikan 3. Melakukan diskusi tanya-jawab	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
	dalam bidang desain. <ul style="list-style-type: none"> • Terampil mempresentasikan tugas kelompok hasil dari analisis pengamatan terhadap pelanggaran kode etik profesi tersebut dengan memberikan <i>problem solving</i>. 		2. Terampil mempresentasikan tugas kelompok hasil dari analisis pengamatan terhadap pelanggaran kode etik profesi tersebut dengan memberikan <i>problem solving</i> .	dan umpan balik terhadap hasil analisis berkelompok Penutup <ol style="list-style-type: none"> 4. Refleksi 5. Penilaian hasil presentasi tugas kelompok yang diberikan 6. Memberikan pengarahan atau prosedur dan sistem pelaksanaan UTS pada pertemuan berikutnya 	
Ujian Tengah Semester					
9	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> • Memahami definisi dan korelasi antara pendirian bisnis, kontrak kerja, prosedur pengadaan dan kontrak bisnis dalam industri desain. • Mampu berlatih dan mendalami ilmu dalam 	<ol style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa mendapatkan penjelasan tentang pendirian bisnis, kontrak kerja, prosedur pengadaan dan kontrak bisnis dalam industri desain. b. Mahasiswa mampu mendefinisikan, mengkorelasikan dan membedakan pembahasan terhadap aspek bisnis dalam bidang produksi dan desain desain. 	Aspek bisnis dalam bidang produksi desain: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendirian bisnis 2. Kontrak kerja 3. Prosedur pengadaan dan kontrak bisnis dalam industri desain. 4. Proses desain dan produksi desain. 	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Review UTS 2. Menjelaskan Konsep dan kompetensi dasar materi ke-9 Penyajian <ol style="list-style-type: none"> 3. Menjelaskan hasil UTS 4. Menjelaskan dan memberi pengertian berbagai aspek bisnis dalam bidang desain. 5. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa terhadap materi aspek bisnis 	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
	bidang bisnis kaitannya dengan desain dan produksi desain.			dalam bidang desain dan produksi desain. Penutup 6. Refleksi 7. Melakukan evaluasi hasil tanya jawab atau umpan balik pemahaman mahasiswa terhadap materi 8. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
10	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengenal dan mngindikasi jenis-jenis profesi kaitannya dengan bidang desain. • Mamahami posisi dan porsi terhadap <i>job desk</i> • Memiliki pengetahuan dalam ketentuan cara daftar dan persyaratan 	Mahasiswa mampu mengenal berbagai macam profesi dalam bidang desain disertai dengan pengetahuan terhadap <i>job desk</i> masing-masing.	Jenis Profesi Bidang Desain: <ol style="list-style-type: none"> a. Jenis-jenis profesi kaitannya dengan bidang desain. b. Posisi dan porsi terhadap <i>job desk</i> c. Ketentuan cara daftar dan persyaratan dalam terjun ke dunia kerja bidang desain 	Pendahuluan 1. Menjelaskan cakupan materi dan kompetensi dasar pertemuan ke-10 Penyajian 2. Menjelaskan pemahaman terhadap jenis profesi dalam bidang desain. 3. Mendeskripsikan <i>job desk</i> masing-masing profesi yang berhubungan dengan bidang desain. 4. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa terhadap materi jenis profesi dalam bidang desain. Penutup	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
	dalam terjun ke dunia kerja bidang desain			5. Refleksi 6. Melakukan evaluasi hasil tanya jawab atau umpan balik pemahaman mahasiswa terhadap materi 7. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
11	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> • Memahami definisi dan asas-asas dalam Standar Kualifikasi Kerja Nasional Kerja Indonesia • Memahami macam kompetensi yang wajib dimiliki dalam tiap profesi yang terkandung dalam SKKNI. 	Mahasiswa mampu memahami asas-asas dalam Standar Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia	Asas-Asas dalam Standar Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia: <ol style="list-style-type: none"> 1. Asas-asas dalam Standar Kualifikasi Kerja Nasional Kerja Indonesia 2. Kompetensi yang wajib dimiliki dalam tiap profesi yang terkandung dalam SKKNI. 	<u>Pendahuluan</u> 1. Menjelaskan cakupan materi dan kompetensi dasar pertemuan ke-11 <u>Penyajian</u> 2. Menjelaskan standar penilaian kerja dalam profesi bidang desain. 3. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa terhadap materi Standar Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) <u>Penutup</u> 4. Refleksi 5. Melakukan evaluasi hasil tanya jawab atau umpan balik pemahaman mahasiswa terhadap materi 6. Menginformasikan materi	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				pertemuan selanjutnya.	
12	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> Mampu menganalisis studi kasus terhadap konten unsur visual, storylining dan <i>storyboard</i> pada salah satu kajian analisis desain yang telah ditentukan. Mampu memahami studi kasus permasalahan dalam bidang desain. Terampil memilih dan menganalisis desain yang dipilih sebagai pemodelan amati, tiru dan modifikasi. 	Mahasiswa mampu memahami permasalahan teknis kaitannya dengan desain yang memiliki model amati tiru dan modifikasi.	Kaidah desain amati, tiru dan modifikasi: <ol style="list-style-type: none"> Studi kasus terhadap konten unsur visual pada karya desain Macam desain dengan kasus pemodelan amati, tiru dan modifikasi. 	<u>Pendahuluan</u> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi dan kompetensi dasar pertemuan ke-12 <u>Penyajian</u> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan permasalahan teknis kaitannya dengan produksi desain Memaparkan permasalahan dalam bidang desain kaitannya dengan kaidah desain. <u>Penutup</u> <ol style="list-style-type: none"> Refleksi Memberi tugas individu (analisis) kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
13	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> Mampu mengidentifikasi kan permasalahan dalam profesi Mahir dalam teknik membedah dan menganalisis permasalahan dalam kaitannya memberikan <i>problem solving</i> yang tepat 	Mahasiswa mampu memahami pengertian <i>problem solving</i> dan langkah-langkah penyelesaiannya.	Penyelesaian Masalah (<i>problem solving</i>) dalam Bidang Desain: <ol style="list-style-type: none"> Identifikasikan permasalahan dalam profesi Bedah dan analisis permasalahan dalam kaitannya memberikan <i>problem solving</i> yang tepat 	<u>Pendahuluan</u> 1. Menjelaskan cakupan materi dan kompetensi dasar pertemuan ke-13 <u>Penyajian</u> 2. Menjelaskan definisi <i>problem solving</i> 3. Memberikan contoh analisis dan bedah permasalahan dalam bidang profesi desain 4. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan 5. Memeberikan tugas analisis (kelompok) mengenai satu permasalahan dalam keprofesian desain untuk diberikan solusi (<i>problem solving</i>) <u>Penutup</u> 6. Refleksi 7. Pemberian tugas analisis (kelompok) untuk dikerjakan di rumah 8. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
14	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> Memahami cara dan aturan presentasi di depan umum. Terampil menulis makalah tentang problem solving permasalahan dalam profesi. Mahir membuat media presentasi. 	Mahasiswa memahami tentang cara dan aturan presentasi di depan umum, makalah problem solving dan media presentasi.	Presentasi dan Pembahasan Tugas Analisis (Kelompok): <ol style="list-style-type: none"> Cara dan aturan presentasi di depan umum. Penulisan makalah problem solving permasalahan dalam profesi. 	<u>Pendahuluan</u> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan dan membahas cakupan analisis dan fungsi presentasi tugas pada pertemuan ke-14. <u>Penyajian</u> <ol style="list-style-type: none"> Presentasi mahasiswa mengenai tugas kelompok yang diberikan Melakukan diskusi tanya-jawab dan umpan balik terhadap hasil analisis perkelompok <u>Penutup</u> <ol style="list-style-type: none"> Refleksi Memberikan umpan balik dan diskusi terhadap hasil tugas kelompok Penilaian hasil presentasi tugas kelompok yang diberikan Review untuk persiapan UAS 	1,2,3,4,5,6
15	Mahasiswa dapat memahami: <ul style="list-style-type: none"> Memahami kode etik dalam penayangan periklanan. Kreatif dan 	Mahasiswa mampu memahami kode etik dalam penayangan periklanan dalam ranah dkv	Etika Pariwara Indonesia: <ol style="list-style-type: none"> Kode etik dalam penayangan periklanan. Kreatif dan wawasan dalam penyajian pengkomunikasian periklanan. 	<u>Pendahuluan</u> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan dan membahas cakupan analisis dan fungsi presentasi tugas pada pertemuan ke-15. 	1,2,3,4,5,6

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
	<p>berwawasan dalam penyajian pengkomunikasian periklanan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami kaidah periklanan dalam ranah keprofesian. 		<p>3. Kaidah periklanan dalam ranah keprofesian.</p>	<p><u>Penyajian</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi dan kaidah periklanan dalam ranah keprofesian. Melakukan diskusi tanya-jawab dan umpan balik terhadap penyajian seputar materi kuliah. <p><u>Penutup</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Refleksi Melakukan evaluasi dan tanya jawab atau umpan balik pemahaman mahasiswa terhadap materi Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. Review untuk persiapan UAS 	
<p>Ujian Akhir Semester</p>					

Level Taksonomi :

Kognitif		Psikomotor		Afektif	
Pengetahuan (knowledge)	25 %	Peniruan (imitation)		Menerima (receiving)	
Pemahaman (comprehension)	15 %	Manipulasi (manipulation)		Menanggapi (responding)	10 %
Penerapan (application)		Ketepatan (precision)		Menilai (valuing)	10 %
Analisis (analysis)	15 %	Artikulasi (articulation)		Mengelola (organizing)	10 %
Sintesis (synthesis)		Pengalamiahian (naturalization)		Menghayati (characterizing)	
Evaluasi (evaluation)	15 %				

Komposisi Penilaian :

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	40 %
Ujian Tengah Semester	30 %
Tugas Mandiri	20 %
Kuis	10 %
Kehadiran Mahasiswa	0 %
Sikap	0 %
Total	100 %

Daftar Referensi

1. August Beguai, How To Prevent Computer Crime A Guide For Managers, New York: John Wiley & Sons, 1983
2. Artikel-artikel terkait standar profesi/kompetensi, SKKNI
3. D. Bell et.al, Computers, Ethics, and Social Values, Prentice Hall, 1995



4. Pudjowiyatna, Etika Filsafat Tingkah Laku, Bina Aksara, Jakarta 1996
5. R. Pasaribu, Teori Etika Praktis, Pieter, Medan 1988
6. R. Ayres, The Essence of Professional Issues in Computing, Prentice Hall, 1999

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Ketua Program Studi	Dekan
<u>Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds</u> NPP: 0686.11.2011.418	<u>Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds</u> NPP: 0686.11.2011.418	<u>Ir. S. Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D</u> NPP: 0686.11.1997.139	<u>Dr. Abdul Syukur</u> NPP: 0686.11.1992.017