



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	Tanggal	: 9 Agustus 2023
Kode MK	: INF106	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2	Semester	: 2
	P (Praktik/Praktikum) : 0		
Dosen Pengembang RPS,  (Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	Koordinator Keilmuan,  (Nur Uddin, S.T., M.Eng., Ph.D.)	Kepala Program Studi,  (Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	Dekan  (Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, S.T., M.T)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-INF-CPL-01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
	23-INF-CPL-02	Menunjukkan sikap integritas, komit, adil, intrapreneurship, serta dorongan berprestasi sebagai manusia Jaya yang profesional dan unggul dalam memajukan IPTEK melalui kemampuan literasi, keterampilan abad 21, top 10 skills WEF 2025, serta kemampuan lainnya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
23-INF-CPL-06	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
23-INF-CPL-07	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi serta mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
23-INF-CPL-12	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan dan pengalaman pengguna, mengelola data dan informasi dengan pendekatan model data dan sistem basis data yang tepat untuk kebutuhan organisasi dengan memperhatikan aspek keamanan data, memecahkan masalah di dunia industri dengan pendekatan sistem cerdas menggunakan algoritma kompleks, mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
23-INF-CPMK-012	Mampu menjalankan kehidupan sosial masyarakat yang berdasarkan aturan dan norma hukum yang berlaku
23-INF-CPMK-013	Mampu menerapkan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
23-INF-CPMK-023	Mampu menerapkan kemampuan literasi, keterampilan abad 21, top 10 skills WEF 2025, serta kemampuan lainnya
23-INF-CPMK-062	Mampu menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
23-INF-CPMK-073	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
23-INF-CPMK-123	Mampu mempertimbangkan aspek keamanan data
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
23-INF-SCPMK-0121	Kemampuan menjalankan kehidupan sosial masyarakat
23-INF-SCPMK-0122	Kemampuan memahami aturan dan norma hukum
23-INF-SCPMK-0123	Kemampuan menjalankan aturan dan norma hukum
23-INF-SCPMK-0131	Kemampuan memahami kehidupan bermasyarakat dan bernegara

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER												
	23-INF-SCPMK-0132	Kemampuan menerapkan hukum dan kebijakan bidang TIK										
	23-INF-SCPMK-0231	Kemampuan menerapkan kemampuan literasi dasar										
	23-INF-SCPMK-0232	Kemampuan menerapkan kompetensi 6C (<i>Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, Character, Citizenship</i>)										
	23-INF-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya										
	23-INF-SCPMK-0731	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi										
	23-INF-SCPMK-1231	Kemampuan mempertimbangkan aspek keamanan data										
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK												
		23-INF-SCPMK-0121	23-INF-SCPMK-0122	23-INF-SCPMK-0123	23-INF-SCPMK-0131	23-INF-SCPMK-0132	23-INF-SCPMK-0231	23-INF-SCPMK-0232	23-INF-SCPMK-0621	23-INF-SCPMK-0731	23-INF-SCPMK-1231	
	23-INF-CPMK-012	√	√	√								
	23-INF-CPMK-013				√	√						
	23-INF-CPMK-023						√	√				
	23-INF-CPMK-062								√			
	23-INF-SCPMK-073									√		
	23-INF-SCPMK-123										√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator				Metode Penilaian				Bobot	
		23-INF-SCPMK-0121	Kemampuan menjalankan kehidupan sosial masyarakat				Partisipasi (Kemampuan literasi)				10%	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-INF-CPL-01	23-INF-CPMK-012	23-INF-SCPMK-0122	Kemampuan memahami aturan dan norma hukum		
		23-INF-SCPMK-0123	Kemampuan menjalankan aturan dan norma hukum		
	23-INF-CPMK-013	23-INF-SCPMK-0131	Kemampuan memahami kehidupan bermasyarakat dan bernegara	Partisipasi (Kemampuan literasi)	5%
		23-INF-SCPMK-0132	Kemampuan menerapkan hukum dan kebijakan bidang TIK	Unjuk Kerja (Diskusi, Presentasi)	5%
23-INF-CPL-02	23-INF-CPMK-023	23-INF-SCPMK-0231	Kemampuan menerapkan kemampuan literasi dasar	Partisipasi (Kemampuan literasi)	5%
		23-INF-SCPMK-0232	Kemampuan menerapkan literasi, keterampilan abad 21, top 10 skills WEF 2025 , serta kemampuan lainnya	Unjuk Kerja (Diskusi, Presentasi)	5%
23-INF-CPL-06	23-INF-CPMK-062	23-INF-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya	Tes Tertulis	30%
23-INF-CPL-07	23-INF-CPMK-073	23-INF-SCPMK-0731	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi	Observasi (Studi Kasus)	10%
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-123	23-INF-SCPMK-1231	Kemampuan mempertimbangkan aspek keamanan data	Tes Tertulis	30%
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini bertujuan untuk mengenalkan proses dasar pengamanan perangkat, data hingga pengguna ketika berinteraksi dengan internet atau dengan perangkat lainnya yang terhubung dengan jaringan. Proses pengamanan akan dilakukan menggunakan teori dasar informasi dan juga komputasi. Mata kuliah ini juga akan menjelaskan berbagai upaya yang dilakukan untuk melindungi sistem komputer dari berbagai ancaman atau akses ilegal.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi 2. Teori-teori Hukum E-Commerce 3. Prinsip-prinsip Hukum IT Forensic 4. Ketentuan-ketentuan Hukum Cybercrime 5. Hukum Hak Kekayaan Intelektual 6. Hukum Telematika 7. Hukum Pengadaan Barang/Jasa 8. Analisis Kasus Kejahatan Cybercrime 9. Telematika dan HAKI 10. Hukum Media 			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER											
	11. Hukum Telekomunikasi 12. Kerangka Kerja Telekomunikasi dalam Perspektif Hukum										
Pustaka	Utama										
	Pendukung										
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:					Perangkat Keras:					
	LMS Collabor					Komputer/Laptop					
Dosen Pengampu	Ida Nurhaida										
Mata Kuliah Prasyarat	-										
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian		SCPMK	Latihan 1	Tugas 1		Tugas 2		UTS	Tugas 3	UAS	Total Bobot Penilaian
			Partisipasi (Kemampuan literasi)	Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Ujian Tertulis	Observasi (Studi Kasus)	(Tertulis)	
		23-INF-SCPMK-0121	10%								10%
		23-INF-SCPMK-0122									
	23-INF-SCPMK-0123										

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER										
		23-INF-SCPMK-0131		5%						5%
		23-INF-SCPMK-0132			5%					5%
		23-INF-SCPMK-0231				5%				5%
		23-INF-SCPMK-0232					5%			5%
		23-INF-SCPMK-0621						30%		30%
		23-INF-SCPMK-0731							10%	10%
		23-INF-SCPMK-1231							30%	30%
		Total per penilaian	10%	5%	5%	5%	5%	30%	10%	100%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	1. Kemampuan memahami pengertian dan ruang lingkup hukum teknologi informasi 2. Kemampuan memahami dasar hukum dan kebijakan teknologi informasi di Indonesia	1. Mahasiswa mampu menjelaskan definisi dan ruang lingkup hukum teknologi informasi 2. Mahasiswa mengidentifikasi potensi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan Bentuk penilaian:	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran:	-	1. Pengertian dan ruang lingkup hukum teknologi informasi • Pengertian hukum teknologi informasi	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	3. Kemampuan mengidentifikasi potensi pelanggaran hukum dan kebijakan teknologi informasi	pelanggaran hukum dan kebijakan teknologi informasi	Tanya jawab (kemampuan literasi)	Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'		<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup hukum teknologi informasi • Dasar hukum dan kebijakan teknologi informasi di Indonesia • Undang-Undang Transaksi Elektronik (UU ITE) • Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik • Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi 2. Potensi pelanggaran hukum dan kebijakan teknologi informasi <ul style="list-style-type: none"> • Pelanggaran hak cipta • Pelanggaran privasi • Pelanggaran keamanan informasi 	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						<ul style="list-style-type: none"> • Pelanggaran transaksi elektronik 3. Penerapan hukum dan kebijakan teknologi informasi dalam praktik <ul style="list-style-type: none"> • Perlindungan data pribadi • Keamanan informasi • Transaksi elektronik 	
2	1. Kemampuan memahami berbagai teori hukum e-commerce 2. Kemampuan menganalisis penerapan teori hukum e-commerce dalam praktik	1. Mahasiswa mampu memahami teori-teori hukum e-commerce 2. Mahasiswa mampu menganalisis penerapan teori hukum e-commerce dalam industri	<p>Kriteria penilaian: Mampu menentukan teori hukum yang paling sesuai untuk diterapkan pada e-commerce.</p> <p>Bentuk penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi (kemampuan literasi) • Tanya jawab 	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	-	1. Teori hukum konvensional <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian teori hukum konvensional • Prinsip-prinsip teori hukum konvensional • Kelemahan teori hukum konvensional dalam penerapannya pada e-commerce 2. Teori hukum e-commerce <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian teori hukum e-commerce • Prinsip-prinsip teori hukum e-commerce • Kelebihan teori hukum e-commerce dalam penerapannya pada e-commerce 	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						3. Teori hukum hybrid <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian teori hukum hybrid • Prinsip-prinsip teori hukum hybrid • Kelebihan dan kelemahan teori hukum hybrid 	
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan pemahaman prinsip-prinsip hukum IT forensic 2. Kemampuan mengaplikasikan prinsip-prinsip hukum IT forensic dalam praktik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami prinsip-prinsip hukum IT forensic 2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip hukum IT forensic dalam praktik 	<p>Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran</p> <p>Bentuk penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan memberikan studi kasus dalam hal implementasi IT Forensic • Tanya jawab 	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah</p> <p>Unjuk kerja (diskusi kelompok)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian hukum IT forensic 2. Ruang lingkup hukum IT forensic 3. Prinsip-prinsip hukum IT forensic 4. Penerapan prinsip-prinsip hukum IT forensic 	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
4	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan pemahaman ketentuan-ketentuan hukum cybercrime Kemampuan mengaplikasikan ketentuan-ketentuan hukum cybercrime dalam praktik 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami ketentuan-ketentuan hukum cybercrime Mahasiswa mampu mengaplikasikan ketentuan-ketentuan hukum cybercrime dalam praktik 	<p>Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran</p> <p>Bentuk penilaian: Diskusi, quiz, tanya jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Unjuk kerja (diskusi kelompok)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>		<ol style="list-style-type: none"> Pengertian cybercrime Jenis-jenis cybercrime Dasar hukum cybercrime di Indonesia Sanksi cybercrime di Indonesia 	5%
5	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan memahami konsep hukum hak kekayaan intelektual Kemampuan mengaplikasikan ketentuan hukum hak kekayaan intelektual 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami konsep hukum hak kekayaan intelektual Mahasiswa mampu mengaplikasikan ketentuan hukum hak kekayaan intelektual 	<p>Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran</p> <p>Bentuk penilaian: Mampu menjelaskan beberapa contoh kasus pelanggaran hak kekayaan intelektual yang pernah terjadi di Indonesia</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Unjuk kerja (diskusi kelompok)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>		<ol style="list-style-type: none"> Pengertian hak kekayaan intelektual Jenis-jenis hak kekayaan intelektual Dasar hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia Penegakan hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia 	5%
6	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan memahami konsep hukum telematika Kemampuan mengaplikasikan ketentuan hukum telematika 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami konsep hukum telematika Mahasiswa mampu mengaplikasikan 	<p>Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p>		<ol style="list-style-type: none"> Pengertian hukum telematika Ruang lingkup hukum telematika 	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		ketentuan hukum telematika dalam studi kasus tertentu	Bentuk penilaian: Penilaian terhadap langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menangani dan mencegah pelanggaran hukum telematika	Metode pembelajaran: Ceramah Observasi (diskusi kelompok) – studi kasus Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'		3. Dasar hukum hukum telematika di Indonesia 4. Aspek-aspek hukum telematika	
7	1. Mahasiswa memahami konsep telematika 2. Mahasiswa memahami konsep HAKI 3. Mahasiswa memahami hubungan antara telematika dan HAKI	1. Mahasiswa memahami konsep telematika 2. Mahasiswa memahami konsep HAKI 3. Mahasiswa memahami hubungan antara telematika dan HAKI	Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran Bentuk penilaian: Penilaian terhadap langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menangani dan mencegah pelanggaran hukum telematika	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah Observasi (diskusi kelompok) – studi kasus Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'		1. Pengertian telematika 2. Pengertian HAKI 3. Aspek-aspek HAKI dalam telematika 4. Pelanggaran HAKI dalam telematika 5. Penyelesaian sengketa HAKI dalam telematika	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Tes: Ujian Tertulis 15%						
9	1. Kemampuan memahami konsep hukum pengadaan barang/jasa 2. Kemampuan mengaplikasikan ketentuan hukum pengadaan barang/jasa 1.	1. Mahasiswa memahami konsep hukum pengadaan barang/jasa 1. Mahasiswa mampu mengaplikasikan ketentuan hukum pengadaan barang/jasa	Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran Bentuk penilaian: Penilaian terhadap simulasi proses pengadaan barang/jasa	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah Observasi (diskusi kelompok) – studi kasus		1. Pengertian hukum pengadaan barang/jasa 2. Ruang lingkup hukum pengadaan barang/jasa 3. Dasar hukum hukum pengadaan barang/jasa di Indonesia 4. Prinsip-prinsip hukum pengadaan barang/jasa	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'		5. Tahapan pengadaan barang/jasa 6. Jenis-jenis pengadaan barang/jasa 1. Sanksi dalam hukum pengadaan barang/jasa	
10	2. Kemampuan memahami konsep analisis kasus kejahatan cybercrime 3. Kemampuan mengaplikasikan metode analisis kasus kejahatan cybercrime	2. Mahasiswa memahami konsep analisis kasus kejahatan cybercrime 3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode analisis kasus kejahatan cybercrime	Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran Bentuk penilaian: Penilaian tentang analisis terhadap salah satu kasus kejahatan cybercrime di Indonesia	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah Observasi (diskusi kelompok) – studi kasus Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'		2. Pengertian analisis kasus kejahatan cybercrime 3. Tujuan analisis kasus kejahatan cybercrime 4. Metode analisis kasus kejahatan cybercrime 5. Langkah-langkah analisis kasus kejahatan cybercrime 6. Analisis kasus kejahatan cybercrime di Indonesia	5%
11	1. Kemampuan memahami konsep hukum media 2. Kemampuan mengaplikasikan ketentuan hukum media	1. Mahasiswa memahami konsep hukum media 2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan ketentuan hukum media	Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran Bentuk penilaian: Diskusi, tanya jawab, kuis	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah Observasi (diskusi kelompok) – studi kasus Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'		1. Pengertian hukum media 2. Ruang lingkup hukum media 3. Dasar hukum hukum media di Indonesia 4. Prinsip-prinsip hukum media 5. Hak dan kewajiban pelaku media 6. Pelanggaran hukum media 7. Penyelesaian sengketa hukum media	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
12	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan memahami konsep hukum telekomunikasi Kemampuan mengaplikasikan ketentuan hukum telekomunikasi 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami konsep hukum telekomunikasi Mahasiswa mampu mengaplikasikan ketentuan hukum telekomunikasi 	<p>Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran</p> <p>Bentuk penilaian: Diskusi, tanya jawab, kuis</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Observasi (diskusi kelompok) – studi kasus</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>		<ol style="list-style-type: none"> Pengertian hukum telekomunikasi Ruang lingkup hukum telekomunikasi Dasar hukum hukum telekomunikasi di Indonesia Prinsip-prinsip hukum telekomunikasi Hak dan kewajiban pengguna telekomunikasi Pelanggaran hukum telekomunikasi Penyelesaian sengketa hukum telekomunikasi 	5%
13	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan memahami konsep kerangka kerja telekomunikasi Kemampuan memahami pentingnya kerangka kerja telekomunikasi dalam perspektif hukum Kemampuan mengaplikasikan kerangka kerja telekomunikasi 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami konsep kerangka kerja telekomunikasi Mahasiswa memahami pentingnya kerangka kerja telekomunikasi dalam perspektif hukum Mahasiswa mampu mengaplikasikan kerangka kerja telekomunikasi 	<p>Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran</p> <p>Bentuk penilaian: Diskusi, tanya jawab, kuis</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Observasi (diskusi kelompok) – studi kasus</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>		<ol style="list-style-type: none"> Pengertian kerangka kerja telekomunikasi Ruang lingkup kerangka kerja telekomunikasi Dasar hukum kerangka kerja telekomunikasi Prinsip-prinsip kerangka kerja telekomunikasi Unsur-unsur kerangka kerja telekomunikasi Implementasi kerangka kerja telekomunikasiLife Artifical, Tes Turing, & Singularitas untuk mengetahui kecerdasan komputer 	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
14	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan memahami konsep dasar perlindungan data pribadi Kemampuan memahami dasar hukum perlindungan data pribadi di Indonesia Kemampuan memahami hak-hak subjek data pribadi Kemampuan memahami kewajiban pemangku kepentingan 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami konsep dasar perlindungan data pribadi Mahasiswa memahami dasar hukum perlindungan data pribadi di Indonesia Mahasiswa memahami hak-hak subjek data pribadi Mahasiswa memahami kewajiban pemangku kepentingan 	<p>Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran</p> <p>Bentuk penilaian: Penilaian tentang analisis kasus hukum perlindungan data pribadi</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Observasi (diskusi kelompok) – studi kasus</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>		<ol style="list-style-type: none"> Hukum Perlindungan Data Pribadi Pengertian data pribadi Jenis-jenis data pribadi Dasar hukum perlindungan data pribadi Asas-asas perlindungan data pribadi Hak-hak subjek data pribadi Kewajiban pemangku kepentingan 	5%
15	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan memahami konsep dasar keamanan siber Kemampuan memahami dasar hukum keamanan siber di Indonesia Kemampuan memahami strategi keamanan siber Kemampuan memahami peran pemerintah dan swasta dalam keamanan siber 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami konsep dasar keamanan siber Mahasiswa memahami dasar hukum keamanan siber di Indonesia Mahasiswa memahami strategi keamanan siber Mahasiswa memahami peran pemerintah dan swasta dalam keamanan siber 	<p>Kriteria penilaian: Mampu memberikan jawaban responsif terhadap pengayaan materi pembelajaran</p> <p>Bentuk penilaian: Diskusi, tanya jawab, kuis</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Observasi (diskusi kelompok) – studi kasus</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 60'</p>		<ol style="list-style-type: none"> Hukum Keamanan Siber Pengertian keamanan siber Ancaman keamanan siber Strategi keamanan siber Regulasi keamanan siber Peran pemerintah dan swasta dalam keamanan siber 	5%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Proyek Final (Presentasi) = 15%						