






PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
FAKULTAS : ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI : MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA – S2

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	Kode	Rumpun Mata Kuliah	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
E-Business	P31320321	Wajib Program Studi	3	5	September 2018
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi
	 Dr. Farikh AZ, M.Kom		 Dr. Aris Marjuni, M.Kom		 Dr. M. Arief Soeleman, M.Kom
Capaian Pembelajaran (CP)	Capaian Pembelajaran Program Studi				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer /Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.			
	P2	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang dan mengembangkan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah.			
	KU1	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.			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.			
	KU4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.			
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.			
	K10	Memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian.			
K11	Memiliki kemampuan mempublikasikan karya akademik berupa karya desain / model / aplikasi / seni yang dapat diakses oleh masyarakat akademik.				

	K12	Memiliki kemampuan mempublikasikan karya akademik dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir yang diunggah dalam laman perguruan tinggi
	K13	Memiliki kemampuan mempublikasikan karya akademik dalam bentuk paper/artikel di jurnal ilmiah lokal/nasional/nasional terakreditasi atau jurnal internasional.
	KK13	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan arsitektur dan organisasi komputer serta memanfaatkannya untuk menunjang aplikasi komputer.
	KK15	Memahami dan mampu merancang sistem jaringan komputer serta melakukan pengelolaan secara kontinu.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	
	M1	Mahasiswa memahami konsep ebusiness
	M2	Mahasiswa memahami infrastruktur ebusiness
	M3	Mahasiswa memahami persoalan keamanan dalam pembayaran di ebusiness
	M4	Mahasiswa memahami strategi dalam ebusiness
	M5	Mahasiswa memahami pemasaran dalam ebusiness
	M6	Mahasiswa memahami periklanan dalam ebusiness
	M7	Mahasiswa memahami pemasaran sosial, mobile dan lokal
	M8	Mahasiswa memahami etika dan hukum dalam ebusiness
	M9	Mahasiswa memahami peran media online dalam ebusiness
	M10	Mahasiswa memahami peran komunitas online dalam ebusiness
	M11	Mahasiswa memahami ritel dan layanan dalam ebusiness
	M12	Mahasiswa memahami konsep B2B dalam ebusiness
	M 13	Mahasiswa mampu membangun rancangan e-commerce
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Matakuliah ebusiness akan memberikan pemahaman kepada mahasiswa alasan dan konsekuensi dari mengembangkan ebusiness. Mulai dari pemilihan model bisnis, strategi, pemasaran dan pembangunan infrastruktur baik front end maupun back end. Dalam mata kuliah ini mahasiswa juga memahami konsep pemasaran multichannel, khususnya penggunaan media sosial dan konsep bisnis B2B.	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> Pengantar dan Pengenalan E-commerce; Perbedaan ebusiness dengan e-commerce, Sejarah e-business, memahami e-commerce dengan mengembangkan pengorganisasian thema Infrastruktur e-commerce; Internet sebagai teknologi dasar dari ebusiness, Perkembangan internet terkini, Infrastruktur internet masa depan, Web, Internet dan web : Fitur dan layanan, Mobile Apps. Keamanan e-commerce dan sistem pembayaran; Lingkungan keamanan e-commerce, gangguan keamanan dalam lingkungan e-commerce, solusi teknologi, Kebijakan manajemen proses bisnis dan hukum, sistem pembayaran dalam e-commerce Strategi bisnis e-commerce; model bisnis e-commerce; model bisnis b2b, model bisnis b2c, bagaimana e-commerce mengubah bisnis: strategi, struktur dan proses, Pemasaran Dan Periklanan e-commerce ; konsumen online: penggunaan internet dan perilakunya, pemasaran digital dan alat periklanan strategis, teknologi pemasaran internet, memahami keuntungan dan biaya komunikasi pemasaran online, Pemasaran sosial, mobile dan lokal; pengantar pemasaran sosial, mobile dan lokal, pemasaran sosial, pemasaran mobile, pemasaran lokal dan mobile berbasis lokasi 	

	<p>7. Etika, hukum dan ecommerce; memahami isu etika, sosial dan politik dalam e-commerce, hak privasi dan informasi, hak karya intelektual</p> <p>8. Media online ; Isi online, industri penerbitan online, industri hiburan online,</p> <p>9. Komunitas online; Komunitas online dan jejaring sosial, lelang online, portal e-commerce</p> <p>10. Ritel e-commerce dan layanannya ; sektor ritel online, analisis perusahaan online, aksi di e-commerce: model bisnis e-tailing, layanan keuangan online, layanan travel online, layanan karir online</p> <p>11. E-commerce B2B; pengenalan e-commerce b2b, Proses penawaran dan rantai pasok, trend dalam manajemen rantai pasok dan perdagangan kolaboratif, jaringan pasar, jaringan industri privat</p> <p>12. Membangun sebuah e-commerce; Pendekatan membangun e-commerce, pemilihan software, pemilihan hardware, mengembangkan situs mobile,</p>	
Pustaka	Utama :	
	<p>1. Laudon and Traver, e-commerce 2016: business, technology, society, 12th edition, Pearson, 20-16</p> <p>2. Dave Chaffey, E-business and E-commerce management: Strategy, Implementation and Practice, Prentice Hall, 2007</p>	
Pustaka	Pendukung :	
	<p>1. Paul Grefen, Mastering E-business, Routledge, 2010</p> <p>2. Greg Holden, et.al. Wiley Pathways E-Business, Wiley, 2008</p>	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak :	Perangkat Keras :
	Internet sw	Proyektor
Tim Teaching	Dr. H. Himawan, M.Kom	
Mata Kuliah Syarat	Pengantar Teknologi Informasi, Datamining	

Mg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa memahami konsep ebusiness	<p>1. Ketepatan dalam menjelaskan mengenai pengertian ebusines</p> <p>2. Ketepatan dalam menjelaskan pengertian e-commerce</p> <p>3. Kemampuan dalam memberikan contoh bisnis, pekerjaan dan ketrampilan baru yang muncul</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non test : Tulisan makalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] Tugas-1: Studi kasus menyusun ringkasan serta menjelaskan revolusi di bidang bisnis akibat perkembangan internet [BT+BM: (1+1)x(3x50')] 	Pengenalan dan pengantar e-commerce	

Mg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
2	Mahasiswa memahami infrastruktur ebusiness	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan teknologi yang melatar belakangi e-commerce 2. Mampu menjelaskan istilah-istilah dasar internet 3. Mampu menyebutkan aplikasi-aplikasi yang berbasis mobile termasuk di bidang pembayaran 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test : Tulisan makalah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah & Diskusi [TM:2x(3x50')] • Tugas-2: Studi kasus membuat makalah tentang teknologi internet saat ini dan masa depan manfaat dan ancamannya [BT+BM: 2x(1+1)x(3x50')] 	<ol style="list-style-type: none"> a. Infrastruktur internet dan web b. Perkembangan aplikasi mobile 	
3	Mahasiswa memahami persoalan keamanan dalam pembayaran di ebusiness	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam menjelaskan macam-macam ancaman keamanan dalam lingkungan e-commerce 2. Ketepatan dalam menjelaskan berbagai teknologi untuk mengamankan komunikasi internet. 3. Ketepatan dalam menerapkan konsep kebijakan, prosedur bisnis dan hukum publik untuk mencegah kejahatan 			<ol style="list-style-type: none"> a. Ancaman terhadap keamanan e-commerce b. Teknologi untuk melindungi komunikasi internet c. Merencanakan keamanan dengan mengelola kebijaksanaan, prosedur bisnis dan hukum publik 	
4	Mahasiswa memahami strategi dalam ebusiness	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam menjelaskan model bisnis e-commerce 2. Ketepatan dalam memberi contoh perubahan struktur, proses dan strategi bisnis karena e-commerce 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test : Tulisan makalah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] • Tugas-3: Studi kasus menyusun model bisnis e-commerce [BT+BM: (1+1)x(3x50')] 	<ol style="list-style-type: none"> a. Model-model bisnis dalam e-commerce b. Ecommerce mengubah bisnis : strategi, struktur dan proses 	
5	Mahasiswa memahami pemasaran dalam ebusiness	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam menjelaskan pengertian 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah & Diskusi [TM:2x(3x50')] 	<ol style="list-style-type: none"> a. konsumen online: penggunaan internet dan perilakunya 	

Mg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>konsumen online dengan memberi contoh</p> <p>2. Ketepatan dalam memberikan contoh alat untuk pemasaran digital</p>	<p>Bentuk non test : Tulisan makalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tugas-4: Studi kasus analisis keuntungan dan biaya pemasaran online. [BT+BM: 2x(1+1)x(3x50')] 	<p>b. pemasaran digital dan alat periklanan strategis</p>	
6	Mahasiswa memahami periklanan dalam ebusiness	<p>1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi serta fungsi Transport layer dan Network layer</p> <p>2. Ketepatan dalam menganalisis keuntungan dan biaya komunikasi pemasaran online</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non test : Tulisan makalah</p>		<p>a. teknologi pemasaran internet</p> <p>b. memahami keuntungan dan biaya komunikasi pemasaran online</p>	
7	Mahasiswa memahami pemasaran sosial, mobile dan lokal	<p>1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep pemasaran sosial dengan contohnya</p> <p>2. Ketepatan dalam menjelaskan konsep pemasaran lokal dengan contohnya</p> <p>3. Mampu menjelaskan konsep pemasaran mobile</p> <p>4. Membedakan dengan contoh pemasaran mobile dengan pemasaran mobile berbasis lokasi</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non test : presentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] Tugas-5: Membuat presentasi model pemasaran e-commerce [BT+BM: (1+1)x(3x50')] 	<p>a. Pemasaran sosial</p> <p>b. Pemasaran mobile</p> <p>c. Pemasaran lokal</p> <p>d. Pemasaran mobile berbasis lokasi</p>	
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					
9	Mahasiswa memahami etika dan hukum dalam ebusiness	<p>1. Ketepatan dalam memberikan pemahaman tentang isu etika, sosial dan politik dalam e-commerce</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non test : presentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] Tugas-6: Studi kasus menganalisis permasalahan yang berhubungan 	<p>a. Isu-isu etika, sosial dan politik dalam e-commerce</p> <p>b. Hak privasi dan informasi</p> <p>c. Hak Karya Intelektual</p>	

Mg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		2. Mampu memberi contoh kasus yang menyangkut hak privasi dalam informasi 3. Mampu menjelaskan pentingnya hak karya intelektual		dengan etika, social dan politik [BT+BM: (1+1)x(3x50')]		
10	Mahasiswa memahami peran media online dalam ebusiness	1. Ketepatan dalam menjelaskan isi media online 2. Ketepatan dalam menjelaskan peran penerbitan online dengan contohnya 3. Ketepatan dalam menjelaskan perkembangan industri online dengan contohnya	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test : Tulisan makalah	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:2x(3x50')] Tugas-7: Studi kasus membahas industry penerbitan dan industry hiburan online yang sukses 	a. Isi media online b. Industri penerbitan online c. Industri hiburan online	
11	Mahasiswa memahami peran komunitas online dalam ebusiness	1. Ketepatan dalam menjelaskan peran komunitas online dan jejaring sosial sebagai penentu kesuksesan ecommerce 2. Ketepatan dalam model bisnis lelang online 3. Pemahaman terhadap portal online	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test : Presentasi	[BT+BM: 2x(1+1)x(3x50')]	a. Komunitas online dan jejaring sosial b. lelang online c. portal e-commerce	
12	Mahasiswa memahami ritel dan layanan dalam ebusiness	1. Ketepatan dalam menyebutkan contoh sektor ritel online 2. Ketepatan dalam melakukan analisis terhadap perusahaan online	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test : Tulisan makalah	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] Tugas-8:Menyusun ringkasan tentang konsep data link layer, protokol CSMA/CD dan CSMA/CA [BT+BM: (1+1)x(3x50')] 	a. sektor ritel online b. analisis perusahaan online c. aksi di e-commerce: model bisnis e-tailing d. layanan keuangan online e. layanan travel online f. layanan karir online	

Mgg ke	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		3. Mampu menjelaskan model bisnis e-tailing 4. Mampu menjelaskan model layanan keuangan online 5. Mampu menjelaskan model bisnis karir onlie				
13	Mahasiswa memahami konsep B2B dalam ebusiness	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep pemasaran B2B 2. Ketepatan dalam memberikan contoh trend perdagangan kolaboratif	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test : Presentasi model bisnis B2B	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x(3x50')] Tugas-9: Studi kasus merancang sebuah e-commerce berbasis mobile (Project Akhir) [BT+BM: 3x(1+1)x(3x50')] 	a. pengenalan e-commerce b2b b. Proses penawaran dan rantai pasok c. Trend dalam manajemen rantai pasok dan perdagangan kolaboratif d. Jaringan pasar e. Jaringan industri privat	
14	Mahasiswa mampu membangun rancangan e-commerce	1. Kemampuan dalam memilih pendekatan dalam membangun ecommerce 2. Kemampuan menganalisis kebutuhan software 3. Kemampuan menganalisis kebutuhan hardware	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk non test : Presentasi rancangan		a. Pendekatan membangun e-commerce b. Pemilihan software c. Pemilihan hardware d. Mengembangkan situs mobile	
15	UJIAN AKHIR SEMESTER					

Catatan :

[1]. TM : tatap Muka

[2]. **[TM:2x50']** : Kuliah tatap muka 1 kali (minggu) x 3 sks x 50 menit=150 menit

[3]. **[BT+BM:(1+1)x(2x50')]** : Belajar terstruktur 1 kali (minggu) dan belajar mandiri 1 kali (minggu) x 3 sks x 50 menit = 300 menit (5 jam)

[4]. Mahasiswa mampu merancang penelitian dalam bentuk proposal penelitian & mempresentasikannya. Menunjukkan bahwa sub-CPMK ini mengandung kemampuan dalam ranah taksonomi kognitif level 2(kemampuan merancang), afektif level 2 (kemampuan merespon dalam diskusi), dan psikomotorik level 2 (manipulasi gerakan tubuh dalam ketrampilan presentasi);

[5]. Penulisan daftar pustaka disarankan menggunakan salah satu standar/style penulisan pustaka internasional, dalam contoh ini menggunakan style APA

[6]. RPS : Rencana Pembelajaran Semester, RMK : Rumpun Mata Kuliah, Prodi : Program Studi

