



FM-UDINUS-BM-08-05/R0

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

| | | | |
|-------------------------------|----------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|
| Kode / Nama Mata Kuliah | : Pengembangan Sistem E-Commerce | Revisi ke | : 1 |
| Satuan Kredit Semester | : 2 SKS | Tgl revisi | : 10 Juni 2012 |
| Jml Jam kuliah dalam seminggu | : 100 menit | Tgl mulai berlaku | : 10 Juni 2012 |
| | | Penyusun | : Fahri Firdausillah, S.Kom, M.CS |
| Jml Jam kegiatan laboratorium | : 2 jam | Penanggungjawab Keilmuan | : Koordinator Mata Kuliah |

Deskripsi Mata kuliah : Mata kuliah ini memberikan pengetahuan praktis pengembangan sebuah sistem E-Commerce, komponen teknologi, keamanan dan beberapa aspek yang mempengaruhi pemasaran secara online.

Standar Kompetensi : Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat mengetahui peluang bisnis online. Selanjutnya mampu memahami dan menerapkan cara pengembangan sebuah sistem E-Commerce serta strategi pemasarannya, dengan mempertimbangkan aspek kebutuhan pengguna dan sumber daya yang tersedia. Selain itu mahasiswa juga dapat menganalisis aspek keamanan dan etika penyebaran informasi pribadi dan hak kekayaan intelektual.

| Pertemuan ke : | Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pokok | Aktifitas Pembelajaran | Referensi |
|----------------|--|--|---|--|-----------|
| 1 | Kontrak Kuliah dan Pengenalan E-Commerce | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengetahui materi apa saja yang akan didapat selama mengikuti mata kuliah E-Commerce 2. Mahasiswa mendapat gambaran global apa itu E-Commerce dan beberapa manfaatnya. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kontrak Kuliah 2. Pengenalan E-Commerce <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Definisi E-Commerce 2.2. Sejarah dan Evolusi E-Commerce 2.3. Kelebihan dan Kekurangan E-Commerce dibandingkan dengan pemasaran konvensional | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 2 | Model dan Konsep Bisnis E-Commerce | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menjelaskan beberapa komponen E-Commerce dan mengetahui strategi dalam menjalankan E-Commerce | <ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen model bisnis E-Commerce 2. Model bisnis pada B2C dan B2B 3. Konsep bisnis dan strategi yang dapat diterapkan pada E-Commerce | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |



| | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| 3 | Infrastruktur E-Commerce | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mendapat gambaran teknologi apa saja yang berhubungan dengan E-Commerce 2. Mengetahui perbedaan serta kelebihan dan kekurangan E-Commerce berbasis web 1.0, web 2.0, dan web 3.0 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah dan evolusi internet dari Web 1.0, Web 2.0, dan Web 3.0 2. Potensi dan batasan internet 3. Beberapa teknologi web 2.0 yang dapat mendukung E-Commerce <ol style="list-style-type: none"> 3.1. User Generated Contents 3.2. Web Mashup 3.3. Web Service | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 4 | Pengembangan Website E-Commerce | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menjelaskan tahapan pengembangan web E-Commerce. 2. Dapat menentukan metode pengembangan yang akan digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pengembangan web E-Commerce 2. Beberapa alternatif pengembangan E-Commerce <ol style="list-style-type: none"> 2.1. InHost dan OutHost 2.2. InSource dan OutSource 2.3. CMS untuk E-Commerce 3. Perangkat tambahan untuk meningkatkan performa web E-Commerce | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 5 | Search Engine Optimization | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mendapatkan gambaran dasar konsep kerja mesin pencari. 2. Dapat menerapkan teknik SEO untuk menambah visibilitas suatu website. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar kerja mesin pencari 2. Pengenalan konsep SEO <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Inbound dan Outbound Traffic 2.2. Black dan White SEO | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 6 | Konsep Pemasaran dan Komunikasi pada E-Commerce | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat memahami beberapa konsep pemasaran pada E-Commerce | <ol style="list-style-type: none"> 1. Segmentasi dan positioning pada E-Commerce 2. Membangun Customer Relationship pada E-Commerce 3. Iklan Online dan Bahaya Spam 4. Menggabungkan pemasaran online dan offline | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 7 | M-Commerce pada Perangkat Bergerak | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengetahui beberapa aspek dan potensi pengembangan E-Commerce pada perangkat bergerak | <ol style="list-style-type: none"> 1. Potensi pasar pada perangkat bergerak 2. Keragaman OS dan platform pada perangkat bergerak 3. Jenis aplikasi E-Commerce yang dapat dibuat untuk perangkat bergerak | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |

Ujian Tengah Semester



FM-UDINUS-BM-08-05/R0

| | | | | | |
|----|--|---|--|--|--|
| 8 | Keamanan Data Pada E-Commerce | 1. Mahasiswa mendapat gambaran beberapa ancaman keamanan pada transaksi E-Commerce dan mengetahui bagaimana cara mengatasinya. | 1. Aspek keamanan pada transaksi E-Commerce 1.1. Ancaman pada keamanan 1.2. Manajemen resiko 1.3. Mekanisme keamanan 2. Teknologi dan tool untuk memproteksi informasi dan transaksi | ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 9 | Manajemen Pembayaran pada E-Commerce | 1. Mahasiswa mengetahui beberapa jenis mekanisme pembayaran pada E-Commerce 2. Memahami kelebihan dan kekurangan masing-masing jenis pembayaran | 1. Jenis-jenis mekanisme pembayaran pada E-Commerce 2. Jenis-jenis uang digital 3. Keamanan pada pembayaran dan uang digital 4. Mengatasi penipuan dan Fraud dalam transaksi E-Commerce | ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 10 | Etika social dan politik pada E-Commerce | 1. Mahasiswa memahami prinsip etika pemasaran online. 2. Mengetahui jenis informasi yang dapat dipublikasikan atau harus disembunyikan. | 1. Prinsip etika dalam pemasaran online 2. Hak informasi pribadi 3. Hak kekayaan intelektual 4. Studi kasus etika pemasaran online | ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 11 | Industri Retail dan Jasa OnLine | 1. Mahasiswa mengetahui bagaimana menjalankan usaha retail secara online. 2. Mengetahui bagaimana menjadi penyedia jasa online. | 1. Visi retail online pada E-Commerce 2. Tantangan yang dihadapi beberapa tipe retailer online 3. Beberapa jenis penyedia jasa online 4. Fitur utama pada penyedia jasa online 5. Tren karir pada layanan jasa online | ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 12 | Penyedia Konten Online | 1. Mahasiswa mengetahui bagaimana menjalankan usaha penyedia konten online. 2. Memahami tantangan dan konsekwensi yang dihadapi sebagai penyedia konten online | 1. Tren konsumsi media dan konten online 2. Lima model dasar pendapatan penyedia konten online 3. Tantangan yang dihadapi produser dan pemilik konten online 4. Faktor yang mempengaruhi industri penerbitan dan hiburan online | ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |
| 13 | Lebih detail tentang B2B E-Commerce | 1. Mahasiswa memahami konsep kolaborasi antar perusahaan menggunakan E-Commerce | 1. Definisi dan konsep B2B E-Commerce 2. Kolaborasi manajemen suply chain 3. Integrasi antar perusahaan secara online 4. Contoh B2B yang sukses | ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor | |



| | | | | |
|-----------------------------|------------------------|--|--|--|
| 14 | Bentuk Lain E-Commerce | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami bentuk-bentuk E-Commerce yang memanfaatkan rekayasa sosial. 2. Mengetahui kelebihan dan kekurangan E-Commerce dengan bentuk komunitas, jejaring sosial, dan portal. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi Jejaring Sosial 2. Perbedaan Jejaring sosial dan komunitas online 3. Peluang E-Commerce pada jejaring sosial 4. Model bisnis pada website portal 5. Konsep lelang secara online, kelebihan, dan kelemahannya | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ceramah brainstorming ❖ Menggunakan media papan tulis, laptop dan LCD Proyektor |
| Ujian Akhir Semester | | | | |

Level Taksonomi

| | |
|-------------|------|
| Pengetahuan | 15 % |
| Pemahaman | 15 % |
| Penerapan | 40 % |
| Analisis | 10 % |
| Sintesis | 10 % |
| Evaluasi | 10 % |

Komposisi Penilaian

| Aspek Penilaian | Prosentase |
|--------------------------|--------------|
| Ujian Akhir Semester | 30 % |
| Ujian Tengah Semester | 20 % |
| Tugas Mandiri | 40 % |
| Keaktifan Mahasiswa | 10 % |
| Komponen lain (jika ada) | 0 % |
| Total | 100 % |

Daftar Referensi

1. Kenneth C. Laudon and Carol Guercio Traver, E-Commerce: Bussiness Technology Society 8th Edition, 2012, Prentice Hall Pearson.
2. Henry Chan, et.al, E-Commerce: Fundamentals and Application, 2001, Wiley.
3. Vesna Hassler, Security Fundamental for E-Commerce, 2001, Artech House.
4. Eric Enge, et.al, The Art of SEO, Second Edition, 2012, O'Reilly Media.
5. Kenneth C. Laudon and Jane P. Laudon, Management Information System 12th Edition, 2012, Prentice Hall Pearson.

| Disusun oleh : | Diperiksa oleh : | | Disahkan oleh : |
|--|---------------------------|------------------|------------------------|
| Dosen Pengampu | Penanggungjawab Keilmuan | Program Studi | Dekan |
| <u>Fahri Firdausillah, S.Kom, M.CS</u> | (Koordinator Mata Kuliah) | Sugiyanto, M.Kom | Dr. Ir. Dwi Eko Waluyo |