


**RPS (RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER)
RENCANA EVALUASI PROSES BELAJAR MENGAJAR**

**MATA KULIAH
E-COMMERCE**



PRODI TEKNIK INFORMATIKA

**STMIK HANDAYANI MAKASSAR
TAHUN 2017**

	FORMULIR	No. Dokumen	
		No. Revisi	
	SILABUS	Tanggal Berlaku	Maret 2017

SILABUS PEMBELAJARAN

Fakultas / Program Studi : Teknik Informatika

Mata Kuliah : E-COMMERCE

Kode Mata Kuliah : KB022125

Semester : V

SKS : 2

Capaian Pemb. Mt.Kuliah :

Setelah mengikuti matakuliah ini diharapkan mahasiswa mampu:

1. Mahasiswa mengerti dan memahami definisi , manfaat dan perkembangan E-Commerce
2. Mahasiswa mampu membedakan struktur dan klasifikasi model E-Commerce
3. Mahasiswa dapat memahami langkah perkembangan E-commerce dipandang dari perspektif bisnis.
4. Mahasiswa dapat membangun bisnis e-commece
5. Mahasiswa dapat memahami bisnis portal internet
6. Mahasiswa mampu membedakan revenue dan model bisnis umum e-commerce
7. Mahasiswa mampu memahami supply chain management dn distribusi produk e-commerce
8. Mahasiswa memahami konsep-konsep pemasaran didalam e-commece
9. Mahasiswa dapat membuat konsep webe-commece sesuai dengan alur bisnis yang diinginkan
10. Mahasiswa memahami aspek – aspek keamanan dan sistem pembayaran pada e-commece
11. Mahasiswa mampu memahami konsep internet marketing
12. Mahasiswa mampu membuat prototype E-commerce

Deskripsi Mata Kuliah :

Mahasiswa memahami mengenai konsep dan teori dasar yang melandasi berkembangnya e-commerce di industri, mengerti komponen-komponen yang terdapat didalam sebuah sistem e-commerce, memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem e-commerce, dan dapat melakukan eksperimen kecil membangun sebuah prototipe sistem e-commerce sederhana.

Bahan Kajian :

1. Manfaat dan perkembangan E-Commerce
2. Struktur dan klasifikasi model E-Commerce
3. Bisnis E-Commerce
4. Bisnis portal internet
5. Konsep internet marketing
6. Prototype E-commerce

Referensi :

1. Indrajid. Richardus Eko, E-Commerce : Kiat dan Strategi Bisnis Didunia Maya, Elex-Media Komputido, 2001
2. Trban, Efraim, David King, Introduction to E-Commerce, Prentice Hall, 2002 Yogyanto, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi, Keempat, Andi Offset, 2004

Mengetahui
Ketua Prodi Teknik Informatika

Billy Eden William Asrul, S.Kom., MT



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

TEKNIK INFORMATIKA

STMIK HANDAYANI

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	BOBOT (sks)		SEMESTER
E-COMMERCE		KB02212 5	TEKNIK INFORMATIKA	T=3	P=0	V
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi. 2. Mampu mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi secara efektif pada suatu organisasi. 3. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi informasi. 4. Dapat berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi. 				
	Mata Kuliah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengerti dan memahami definisi , manfaat dan perkembangan E-Commerce 2. Mahasiswa mampu membedakan struktur dan klasifikasi model E-Commerce 3. Mahasiswa dapat memahami langkah perkembangan E-commerce dipandang dari perspektif bisnis. 4. Mahasiswa dapat membangun bisnis e-commece 5. Mahasiswa dapat memahami bisnis portal internet 6. Mahasiswa mampu membedakan revenue dan model bisnis umum e-commerce 7. Mahasiswa mampu memahami supply chain management dn distribusi produk e-commerce 8. Mahasiswa memahami konsep-konsep pemasaran didalam e-commece 9. Mahasiswa dapat membuat konsep webe-commece sesuai dengan alur bisnis yang diinginkan 10. Mahasiswa memahami aspek – aspek keamanan dan sistem pembayaran pada e-commece 11. Mahasiswa mampu memahami konsep internet marketing 12. Mahasiswa mampu membuat prototype E-commerce 				

DISKRIPSI SINGKAT MK		Mahasiswa memahami mengenai konsep dan teori dasar yang melandasi berkembangnya e-commerce diindustri, mengerti komponen-komponen yang terdapat didalam sebuah sistem e-commerce, memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem e-commerce, dan dapat melakukan eksperimen kecil membangun sebuah prototipe sistem e-commerce sederhana				
PUSTAKA		Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indrajid. Richardus Eko, E-Commerce : Kiat dan Stategi Bisnis Didunia Maya, Elex-Media Komputido,2001 2. Trban,Efraim, David King, Introduction to E-Commerce, Prentice Hall,2002Yogiyanto, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi, Keempat, Andi Offset, 2004 			
MEDIA PEMBELAJARAN		Software	Hardware			
			laptop, dan LCD projector.			
TEAM TEACHING						
MATAKULIAH SYARAT						
MG Ke-	CP-MK (SESUAI TAHAPAN BELAJAR)	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)	METODE STRATEGI PEMBELAJARAN (ESTIMASI WAKTU)	ASSESSMENT		
				INDIKATOR	BENTUK	BOBOT
1	Mahasiswa mengerti dan memahami definisi , manfaat dan perkembangan E-Commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian E-commerce • Manfaat E-commerce • Perkembangan E-commerce • E-commece dan E-Bisnis 	Cooperative learning	Kemampuan dalam Menjelaskan E-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	6%
2	Mahasiswa mampu menyebutkan contoh kasus perusahaan e-commece lokal dan internasional.	Studi kasus perusahaan e-commece lokal dan internasional	contextual Instruction	Kemampuan dalam Menjelaskan contoh kasus e-commerce.	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	8%

3	Mahasiswa mampu membedakan struktur dan klasifikasi model E-Commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Model dan Klasifikasi bisnis E-commerce • Model Bisnis B2C, B2B, C2C • Mengidentifikasi model bisnis yang bermunculan di lingkup e-commerce 	Cooperative learning	Kemampuan dalam Menjelaskan Model bisnis e-commerce.	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
4	Mahasiswa dapat membangun bisnis e-commerce	Langkah membangun bisnis e-commerce	Cooperative learning	Kemampuan dalam membangun bisnis e-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
5	Mahasiswa dapat memahami bisnis portal internet	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami Bisnis Portal Internet • Memahami Startup bisnis internet 	Cooperative learning	Kemampuan dalam Menjelaskan bisnis portal internet	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	12%
6	Mahasiswa mampu membedakan revenue dan model bisnis umum e-commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Notasi, Kunci Indeks • Kamus data • Struktur data 	Cooperative learning	Kemampuan dalam Membedakan revenue dan model bisnis e-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	6%
7	Mahasiswa mampu memahami supply chain management dan distribusi produk e-commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Klasifikasi Produk e-commerce Manajemen rantai pasok • Distribusi produk dan layanan e-commerce 	Cooperative learning	Kemampuan dalam Menjelaskan E-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	6%

8	EVALUASI TENGAH SEMESTER (EVALUASI FORMATIF-EVALUASI YG DIMAKSUDKAN UNTUK MELAKUKAN IMPROVEMENT PROSES PEMBELAJARAN BEDASARKAN ASSESSMENT YANG TELAH DILAKUKAN)					
9	Mahasiswa memahami konsep-konsep pemasaran didalam e-commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi ciri-ciri pengguna internet • Konsep dasar perilaku konsumen • Pengambilan keputusan dalam pembelian • Teknologi utama pendukung pemasaran online 	Cooperative learning	Kemampuan dalam Menjelaskan konsep –konsep pemasaran E-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	8%
10	Mahasiswa dapat membuat konsep web e-commerce sesuai dengan alur bisnis yang diinginkan	<ul style="list-style-type: none"> • Analisa kebutuhan membangun situs e-commerce • Keputusan proses Penyewaan / pembangunan hosting • Identifikasi tools dan infrastruktur untuk kinerja situs • membentuk kelompok untuk mempersiapkan proyek prototype situs e-commerce 	Cooperative learning	Kemampuan dalam Menjelaskan konsep web E-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	8%

11	Mahasiswa memahami aspek – aspek keamanan dan sistem pembayaran pada e-commece	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sistem pembayaran utama dalam e-commerce digital cash • Kelengkapan dan fungsi e-billing • Menjelaskan pentingnya membuat kebijakan prosedur dan aturan dalam 	Cooperative learning	Kemampuan dalam Menjelaskan aspek keamanan dan sistem pembayaran pada E-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
12	Mahasiswa mampu memahami konsep internet marketing	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar internet marketing • Menentukan tujuan marketing • Internet marketing research dan internet marketing tools • Search engine dan Social media strategy 	Cooperative learning	Kemampuan dalam Menjelaskan konsep internet marketing	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	6%
13	Mahasiswa mampu membuat prototype E-commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi konsep produk dan kelayakan market • Design web menggunakan open source e-commerce application 	Project based learning	Kemampuan membuat aplikasi e-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	6%

		<ul style="list-style-type: none"> • Konfigurasi site map, layout website 				
14	Mahasiswa mampu membuat prototype E-commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi konsep produk dan kelayakan market • Design web menggunakan open source e-commerce application • Konfigurasi site map, layout website 	Project based learning	Kemampuan membuat aplikasi e-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	6%
15	Mahasiswa menunjukkan hasil Prototype e-commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Prototype Final 	Project based learning	Kemampuan membuat aplikasi e-commerce	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	6%
16	EVALUASI AKHIR SEMESTER (EVALUASI YANG DIMAKSUDKAN UNTUK MENGETAHUI CAPAIAN AKHIR HASIL BELAJAR MAHASISWA)					
Catatan : 1 sks = (50' TM + 50' PT + 60' BM)/Minggu			BM = Belajar Mandiri			T = Teori (aspek ilmu pengetahuan)
	TM = Tatap Muka (Kuliah)		PS = Praktikum Simulasi (160 menit/minggu)			P = Praktek (aspek keterampilan kerja)
	PT = Penugasan Terstruktur.		PL = Praktikum laboratorium (160 menit/minggu)			

FORMAT RANCANGAN TUGAS QUIZ dan PR

Nama Mata Kuliah : E-Commerce
Program Studi : Teknik Informatika

SKS : 3 sks
Pertemuan ke : 2,3,5,6,9,10,13,14,15

A. TUJUAN TUGAS:

Mampu memahami mengenai konsep dan teori dasar yang melandasi berkembangnya e-commerce di industri, mengerti komponen-komponen yang terdapat didalam sebuah sistem e-commerce, memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem e-commerce, dan dapat melakukan eksperimen kecil membangun sebuah prototipe sistem e-commerce sederhana

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan :

1. Manfaat dan perkembangan E-Commerce
2. Struktur dan klasifikasi model E-Commerce
3. Bisnis E-Commerce
4. Bisnis portal internet
5. Konsep internet marketing
6. Prototype E-commerce

b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan

1. Discovery Teoritis (Quiz)

	Spesifikasi Tugas	Keterkaitan Tugas
1	Membaca literatur materi kuliah yang akan diberikan	Kesiapan Mhs Untuk meneirma materi baru
2	Mengingat materi kuliah minggu lalu	Pemahaman mahasiswa dari materi minggu lalu

2. Discovery Analisis (Mengerjakan soal pemahaman) PR

	Spesifikasi Tugas	Keterkaitan Tugas
1	Membaca literatur materi kuliah yang Sudah diberikan	Melengkapi materi yang belum diberikan di kelas
2	Memahami materi kuliah minggu lalu	Mengerjakan Soal pemahaman yang diberikan

c. Metode/Cara Pengerjaan (acuan cara/langkah pengerjaan)

1. Discovery Teoritis (Quis)

	Spesifikasi Tugas	Batasan Tugas
1	Dosen Menyampaikan Pertanyaan Quiz di awal pertemuan	Dapat Diselesaikan 20 menit
2	Mahasiswa Menjawab Pertanyaan	Dapat menjawab 80 %
3	Menerima hasil koreksi dari dosen	Disimpan oleh Mahasiswa

2. Discovery Analisis (Mengerjakan soal pemahaman - PR)

	Spesifikasi Tugas	Batasan Tugas
1	Diberikan pada setiap pokok bahasan	Maksimal 30 soal
2	Cara Pengerjaan	Mandiri
3	Cara pelaporan hasil Tugas	Mandiri, ditulis di buku kertas folio

d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

Pemahaman mahasiswa dari konsep teori dan analisis minimal 80 %

C.KRITERIA PENILAIAN

POLA PENILAIAN KOMPETENSI : Quis dan PR Soal

KRITERIA : Pemahaman Teori dan Analisis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Skor	(Skor 100)	(Skor 80)	(Skor 60)	(Skor 40)	(Skor20)	
Quis	Mengerjakan seluruh soal dengan benar	Mengerjakan 80% soal dengan benar	Mengerjakan 60% soal dengan benar	Mengerjakan 40% soal dengan benar	Mengerjakan 20% soal dengan benar	30%
Tugas PR	Mengerjakan seluruh soal dengan benar	Mengerjakan 80% soal dengan benar	Mengerjakan 60% soal dengan benar	Mengerjakan 40% soal dengan benar	Mengerjakan 20% soal dengan benar	70%

D. Rubrik Penilaian

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja
E	<=45	Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak melaksanakan tugas dan sama sekali tidak memahami materi.
D	45-51	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi.
C	51.01-61	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah / tugas dengan akurasi yang kurang.
C+	61.01-66	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun baru mampu menyelesaikan sebagian masalah / tugas dengan akurasi cukup.
B-	66.01-71	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi cukup.
B	71.01-76	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi bagus.
B+	76.01-81	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi bagus.

- A- 81.01-85 Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi sangat baik.
- A 85.01-100 Merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang untuk memahami lebih jauh, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat / industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

Mengetahui

Kaprodi Teknik Informatika

Billy Eden William Asrul,S.Kom,MT