|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Logo UPJ | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | F-0653 | |
| Issue/Revisi | : A0 |
| Tanggal Berlaku | : |
| Untuk Tahun Akademik | : 2015/2016 |
| Masa Berlaku | : 4 (empat) tahun |
| Jml Halaman | : 14 halaman |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : Rancangan Bisnis (e-Commerce) | Kode MK | : **LSE202** |
| Program Studi | : Sistem Informasi | Penyusun | : Marcello Singadji |
| Sks | : 3 | Kelompok Mata Kuliah | : Major/ LSE |

1. Deskripsi Singkat

Matakuliah ini merupakan salah satu pilar sistem pendidikan di UPJ yang disesuikan dengan kompetensi prodi sistem informasi dalam bidang bisnis. Membahas tentang konsep dan ruang lingkup E-Commerce (bisnis virtual), sistem transaksi E-Commerce, mengenal sistem keamanan dan etika didalam E-Commerce, cara belanja on-line, menjual produk lewat E-Commerce, jenis-jenis dan sistem pembayaran elektronik, tools yang digunakan untuk membangun situs E-Commerce.

1. Unsur Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menjelaskan bentuk dan mekanisme e-commerce, alat pembayaran yang digunakan, serta mampu menganalisa peluang bisnis yang dapat membangun aplikasi e-commerce dengan tingkat keamanan yang baik.

1. Komponen Penilaian
2. Tugas 1 15%
3. Tugas 2 - Presentasi 20%
4. Tugas 3 10%
5. UTS 25%
6. UAS 30%
7. Kriteria Penilaian

Kemampuan komunikasi, kerapihan penyajian, ketepatan analisis, ketepatan penggunaan instruksi, kreativitas ide.

1. Daftar Referensi
2. Efraim Turban, “Introduction to Electronic Commerce 3/e”, Prentice Hall, 2011.
3. Efraim Turban, “Electronic Commerce : A Managerial and Social Networks Perspective 8/e”, Springer, 2015
4. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian**  **(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 1 | 1. Memahami pengertian e-Commerce (EC) dan mendeskripsikan kategorinya 2. Mendeskripsikan konten dan framework EC 3. Mendeskripsikan tipe-tipe utama transaksi EC 4. Memahami elemen-elemen dunia digital 5. Mendeskripsikan beberapa model bisnis EC | Konsep e-Commerce:   * Pengertian EC * Konten dan Framework EC * Jenis-jenis transaksi EC * Elemen-elemen dunia digital * Model EC | * Brainstroming/ diskusi * Ceramah | - | - | - |
| 2 | 1. Memahami perkembangan teknologi informasi yang mempengaruhi pertumbungan dan perkembangan EC 2. Memahami konsep teklogi Web 2.0 yang digunakan untuk kolaborasi sharing dan komunikasi 3. Memahami mekanisme dan aktivitas utama EC 4. Memahami proses pembelian di e-Market 5. Memahahi konsep e-Marketplaces sebagai pusat kegiatan ekonomi digital | * Perkembangan teknologi informasi * Teknologi Web 2.0 * Mekanisme EC * Aktivitas utama EC * Kegiatan-kegiatan di e-Market * Konsep e-Marketplaces * Komponen e-Marketplaces | * Diskusi * Ceramah | - | - | - |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian**  **(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 3 | 1. Memahami mekanisme dan proses EC 2. Menjelaskan tools dan platform untuk membangun aplikasi EC | * Customer Shopping Mechanisms * Merchant Solutions * Auctions, Bartering, and Negotiating Online | * Ceramah * Diskusi | - | - | - |
| 4 | 1. Memahami jenis-jenis alat pembayaran dalam EC 2. Memahami proses transaksi pembayaran dalam EC | * Jenis-jenis alat pembayaran * Protokol yang digunakan dalam proses pembayaran EC | * Simulasi * Diskusi |  |  |  |
| 5 | Mampu menganalisa proses bisnis untuk membangun aplikasi EC | Analisa proses bisnis | * Tugas mandiri | Ketepatan mencari dan menemukan, Kemampuan menulis, kerapihan penyajian | 20% |  |
| 6 | Mampu merancang aplikasi EC sesuai dengan hasil analisa proses bisnis | Merancang dan membangun Aplikasi EC | * Brainstroming/ diskusi | Ketepatan mencari dan menemukan, Kemampuan merancang, kerapihan penyajian | 20% |  |
| 7 | Memahami pentingnya faktor keamanan dalam transaksi EC | * Pilar keamanan system EC * Bentuk ancaman EC * Standar keamanan di internet | * Ceramah * Diskusi |  |  |  |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian**  **(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 8 | Memahami bentuk-bentuk aplikasi EC | Model Bisnis   * Storefront Model * Auction Model * Portal Model * Dynamic Pricing Model * Online Trading Model | * Ceramah * Diskusi |  |  |  |
| 9 – 14 | Mampu membangun aplikasi EC | Pertemuan 1 – 8 | Praktikum | Ketepatan mencari dan menemukan, Kemampuan merancang dan membangun, kerapihan penyajian, dan aplikasi dapat digunakan | 60% |  |

1. DESKRIPSI TUGAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : Rancangan Bisnis (e-Commerce) | Kode MK | : **LSE202** |
| Minggu ke | : 5 dan 6 | Tugas ke | : 1 dan 2 |

|  |  |
| --- | --- |
| Tujuan Tugas: | Mahasiswa diharpkan memahami proses bisnis yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa UPJ pada mata kuliah kewiraushaan, serta mampu melakukan analisa guna membangun aplikasi EC. |
| Uraian Tugas: | 1. Obyek   Kelompok Usaha Mahasiswa UPJ (berkaitan dengan mata kuliah kewirausahaan) |
| 1. Yang Harus Dikerjakan dan Batasan-Batasan  * Mahasiswa diminta melakukan wawancara terhadap kelompok usaha mahasiswa UPJ guna mendapatkan informasi tentang jenis usaha yang dilakukan. * Mahasiswa mengumpulkan tugasnya dalam bentuk proposal . |
| 1. Metode/Cara Kerja/Acuan yang Digunakan  * Tugas dikerjakan berkelompok. * Mahasiswa mencari, menemukan dan menganalisa data (referensi) sesuai dengan proses bisnis. * Mahasiswa menuliskan hasil analisa dalam bentuk proposal. |
| 1. Dekripsi Luaran Tugas yang Dihasilkan   Tugas tersaji dalam bentuk:   * Proposal yang diketik dengan *font* arial ukuran 12, spasi 1.5, margin 2, ukuran kertas A4. |
| Kriteria Penilaian: | 1. Ketepatan menganalisa 2. Kemampuan menulis 3. Kerapihan penyajian 4. Orisinalitas tulisan |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : Rancangan Bisnis (e-Commerce) | Kode MK | : **LSE202** |
| Minggu ke | : 8, 9, 10, 11, 12, 13, & 14 | Tugas ke | : 3 (Membuat Aplikasi) |

|  |  |
| --- | --- |
| Tujuan Tugas: | Mahasiswa diharpkan mampu membangun aplikasi EC sesuai dengan hasil analisa (proposal). |
| Uraian Tugas: | 1. Obyek  * Kelompok Usaha Mahasiswa UPJ (berkaitan dengan mata kuliah kewirausahaan) |
| 1. Yang Harus Dikerjakan dan Batasan-Batasan  * Mahasiswa diminta untuk membangun aplikasi EC |
| 1. Metode/Cara Kerja/Acuan yang Digunakan  * Tugas dikerjakan berkelompok. * Mahasiswa mencari dan menemukan bentuk aplikasi EC yang tepat sesuai dengan proses bisnis yang ada * Mahasiswa mencari dan menemukan serta menggunakan tools yang tepat untuk membangun aplikasi EC * Mahasiswa membangun aplikasi EC menggunakan tools dan sesuai dengan proses bisnis yang ada |
| 1. Dekripsi Luaran Tugas yang Dihasilkan   Tugas tersaji dalam bentuk:   * Aplikasi EC * *Slide* presentasi (*softcopy* dalam format .ppt) bagi kelompok yang mempresentasikan |
| Kriteria Penilaian: | 1. Ketepatan mencari dan menemukan 2. Kemampuan membangun aplikasi (disain dan programming) 3. Kerapihan penyajian |

1. **RUBRIK PENILAIAN**

**Rubrik penilaian proposal**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jenjang/Grade** | **Angka/Skor** | **Deskripsi/Indikator Kerja** |
| Sangat kurang | <20 | Proposal ditulis tidak sesuai instruksi tugas. |
| Kurang | 21–40 | Proposal ditulis sesuai instruksi tugas namun tidak lengkap. |
| Cukup | 41-60 | Proposal ditulis sesuai instruksi tugas secara lengkap, namun tidak rapih |
| Baik | 61- 80 | Proposal ditulis sesuai instruksi tugas secara lengkap, dan rapih. |
| Sangat Baik | >81 | Proposal ditulis sesuai instruksi tugas secara lengkap, rapih, dan memiliki muatan kreativitas ide |

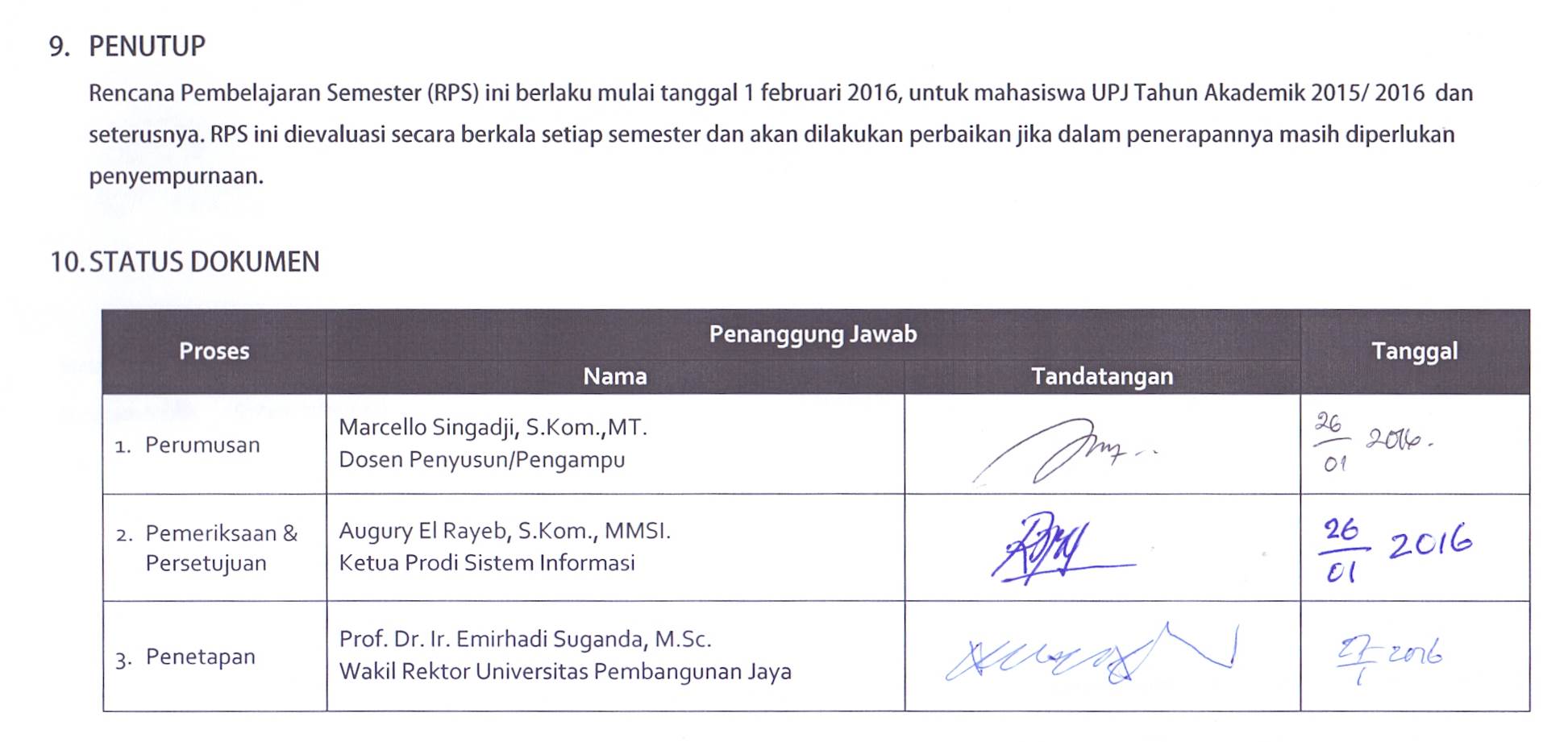
**Rubrik penilaian presentasi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jenjang/Grade** | **Angka/Skor** | **Deskripsi/Indikator Kerja** |
| Sangat kurang | <20 | Slide presentasi tidak sesuai instruksi tugas |
| Kurang | 21–40 | Slide presentasi sesuai instruksi tugas, Slide presentasi **tidak bagus dan tidak menarik**, komunikasi presentasi **tidak lancar**, **tidak tanggap** dalam menjawab pertanyaan |
| Cukup | 41-60 | Slide presentasi sesuai instruksi tugas, Slide presentasi bagus dan penyajian presentasi menarik, komunikasi presentasi **tidak lancar**, **tidak tanggap** dalam menjawab pertanyaan |
| Baik | 61- 80 | Slide presentasi sesuai instruksi tugas, Slide presentasi bagus dan menarik, komunikasi presentasi lancar dan baik, **namun kurang tanggap** dalam menjawab pertanyaan  Atau  Slide presentasi sesuai instruksi tugas, Slide presentasi bagus dan menarik, komunikasi **presentasi kurang lancar** dan baik, namuntanggap dalam menjawab pertanyaan |
| Sangat Baik | >81 | Slide presentasi sesuai instruksi tugas, Slide presentasi bagus dan menarik, komunikasi presentasi lancar dan baik, serta tanggap dalam menjawab pertanyaan |

1. **PENUTUP**

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini berlaku mulai tanggal 1 februari 2016, untuk mahasiswa UPJ Tahun Akademik 2015/ 2016 dan seterusnya. RPS ini dievaluasi secara berkala setiap semester dan akan dilakukan perbaikan jika dalam penerapannya masih diperlukan penyempurnaan.**

1. **STATUS DOKUMEN**



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Proses** | **Penanggung Jawab** | | **Tanggal** |
| **Nama** | **Tandatangan** |
| 1. Perumusan | Marcello Singadji, S.Kom.,MT.  Dosen Penyusun/Pengampu |  |  |
| 1. Pemeriksaan & Persetujuan | Augury El Rayeb, S.Kom., MMSI.  Ketua Prodi Sistem Informasi |  |  |
| 1. Penetapan | Prof. Dr. Ir. Emirhadi Suganda, M.Sc.  Wakil Rektor Universitas Pembangunan Jaya |  |  |