

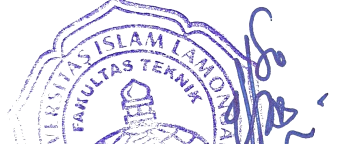




UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN
FAKULTAS TEKNIK
PRODI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
E-Commerce	IFMPM02	Matakuliah Wajib	3	5	September 2023
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
	 <u>Masruroh, M.Pd.</u> NIDN. 0715079101		 <u>Purnomo Hadi Susilo, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 0714049003	 <u>Agus Setia Budi, S.Kom., M.Kom.</u> NIDN. 0701087803	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan			
	P4	Mampu mengkaji prinsip dan isu terkini terkait faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan kerja, sosial, pendidikan, dan ekologi secara umum.			
	KU11	Mampuan mendefinisikan kebutuhan pengguna atau pasar terhadap kinerja (menganalisis, mengevaluasi dan mengembangkan) algoritma/metode berbasis komputer.			
	KK1	Mampu menerapkan prinsip-prinsip keteknikan atau perekayasaan dalam menyelesaikan permasalahan kompleks dengan memanfaatkan teknik komputasi dan teknologi informasi berdasarkan konsep-konsep yang relevan dengan memanfaatkan tool pemodelan tepat.			
	KK3	Mampu membangun program aplikasi komputer untuk mengimplementasikan pemecahan masalah, dan dengan memanfaatkan framework, atau teknologi informasi yang terkini (up to date).			
	KK4	Mampu bekerja sama tim dalam pembangunan perangkat lunak atau sistem informasi skala kecil/menengah/besar dengan menerapkan/mengadopsi konsep rekayasa perangkat lunak atau sistem informasi yang tepat/sesuai.			

	CPMK	
	CPMK1	Mampu memahami pengertian, jenis, contoh, dan komponen E Commerce
	CPMK2	Mampu memahami perkembangan dan pengembangan E-Commerce
	CPMK3	Mampu membangun aplikasi dan infrastruktur E-Commerce
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang gambaran sederhana mengenai E-Commerce yang meliputi Pengertian E-Commerce; jenis E-Commerce; contoh E-Commerce; komponen E-Commerce, perkembangan dan pengembangan E-Commerce sehingga pada akhirnya dapat membangun aplikasi dan infrastruktur E-Commerce.	
Bahan Kajian (Materi pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian E-Commerce; jenis E-Commerce; contoh E-Commerce; dan komponen E-Commerce 2. Perkembangan dan pengemabngan E-Commerce 3. Pengembangan aplikasi dan infrastruktur E-Commerce. 	
Pustaka	Utama:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Richardus Eko Indrajit. 2002. ELECTRONIC COMMERCE: Strategi dan Konsep Bisnis di Dunia Maya. Aptikom. 2. E-Commerce Enabling Technologies 3rd Edition, UNSW Australia 3. Electronic Commerce-A Managerial Perspective 2004 (Efraim turban, David King, Jae Lee & Deniis Viehland) 	
	Pendukung:	
	1. E-Business 2.0 Roadmap To Success (Dr. Ravi Kalakota & Marcia Robinson)	
Media Pembelajaran	Perangkat lunak:	Perangkat keras :
	WPS/ MS Office Web CMS	LCD & Projector
Dosen Pengampu	Masruroh, M.Pd.	
Matakuliah syarat	Kewirausahaan	

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka / Sumber belajar]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1-4	1.1 Mampu memahami dan memiliki wawasan tentang E-Commerce (pengertian, jenis,	1.1 Ketepatan menjelaskan tentang pengertian, jenis, contoh, dan	Bentuk penilaian: • Penilaian laporan hasil	Kuliah • Demonstrasi • Project Based	• Pengantar E-Commerce (pengertian, jenis, contoh, dan komponen E Commerce)	20

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka / Sumber belajar]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	<p>contoh, dan komponen E Commerce) dengan tanggung jawab dalam aktivitas pembelajaran di kelas</p> <p>1.2 Mampu bekerja dalam tim untuk melakukan kajian tentang e-commerce dan implementasinya dalam teknologi dengan tanggung jawab.</p> <p>1.2 Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan/pemikirannya baik lisan maupun tertulis dengan tanggung jawab</p>	<p>komponen E Commerce di lapangan</p> <p>1.2 Menunjukkan tanggung jawab dengan aktif mengikuti perkuliahan dalam materi</p> <p>1.3 Menunjukkan kerjasama tim yang baik dalam menghasilkan dokumen laporan hasil survey lapangan</p>	<p>survey lapangan (non-tes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non-Tes (Ceklist absensi) <p>Kriteria: Rubrik penilaian laporan (Kesesuaian isi dengan topik, kelengkapan isi, Pemilihan kata (Bahasa), Sistematika penulisan</p>	<p>Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Scaffolding <p>[TM: 3x(3x40")]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan-1: Melakukan survey lapangan untuk menemukan objek yang akan dibuatkan E-Commerce dan menuliskannya dalam bentuk laporan sesuai template 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi mahasiswa pada pembelajaran berbasis proyek pembuatan E-Commerce 	
5-7	2.1 Mampu memahami perkembangan dan pengembangan E-	2.1 Ketepatan menjelaskan perkembangan dan rencana	Bentuk penilaian: Penilaian laporan	Kuliah • Project based learning	Perkembangan dan pengembangan E-Commerce (Analisis	20

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka / Sumber belajar]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	<p>Commerce (analisis kebutuhan dan perancangan sistem) dengan tanggung jawab dalam aktivitas pembelajaran di kelas</p> <p>2.2 Mampu bekerja dalam tim untuk melakukan kajian tentang e-commerce dan implementasinya dalam teknologi dengan tanggung jawab.</p> <p>2.3 Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan/pemikirannya baik lisan maupun tertulis dengan tanggung jawab</p>	<p>pengembangan E Commerce di lapangan</p> <p>2.2 Menunjukkan tanggung jawab dengan aktif mengikuti perkuliahan dalam materi</p> <p>2.3 Menunjukkan kerjasama tim yang baik dalam menghasilkan dokumen laporan hasil analisis kebutuhan dan perancangan sistem</p>	<p>hasil analisis kebutuhan dan perancangan sistem (non-tes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non-Tes (Ceklist absensi) <p>Kriteria: Rubrik penilaian laporan (Kesesuaian isi dengan topik, kelengkapan isi, Pemilihan kata (Bahasa), Sistematika penulisan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • scaffolding [TM: 3x(3x40'')] • Kegiatan-2: Melakukan analisis kebutuhan dan perancangan sistem E-Commerce yang akan dibuat berdasarkan hasil survey lapangan pada kegiatan 1 dan menuliskannya dalam bentuk laporan sesuai template 	<p>kebutuhan dan perancangan sistem E-Commerce) [1] hal. 27-37</p>	
8-11	3.1 Mampu membangun aplikasi dan infrastruktur E-Commerce dalam	3.1 Kesesuaian dalam membangun aplikasi E Commerce sesuai tahap analisis dan	Bentuk penilaian: Penilaian laporan hasil hasil	Kuliah	Implementasi dan uji coba sistem [1] hal. 178-188; 194-195	20
				<ul style="list-style-type: none"> • Project based learning • Diskusi 		

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka / Sumber belajar]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	<p>tahap implementasi dan uji coba sistem dengan tanggung jawab dalam aktivitas pembelajaran di kelas</p> <p>3.3 Mampu bekerja dalam tim untuk melakukan kajian tentang e-commerce dan implementasinya dalam teknologi dengan tanggung jawab.</p> <p>3.4 Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan/pemikirannya baik lisan maupun tertulis dengan tanggung jawab</p>	<p>perancangan sistem</p> <p>3.2 Menunjukkan tanggung jawab dengan aktif mengikuti perkuliahan dalam materi</p> <p>3.3 Menunjukkan kerjasama tim yang baik dalam menghasilkan dokumen laporan hasil implementasi dan uji coba sistem E-Commerce</p>	<p>implementasi dan uji coba sistem E-Commerce (non-tes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non-Tes (Ceklist absensi) <p>Kriteria: Rubrik penilaian laporan (Kesesuaian isi dengan topik, kelengkapan isi, Pemilihan kata (Bahasa), Sistematika penulisan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • scaffolding [TM: 4x(3x40”)] • Kegiatan-3: Melakukan implementasi dan uji coba sistem E-Commerce yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan perancangan sistem pada kegiatan 2 dan menuliskannya dalam bentuk laporan sesuai template 		
12-14	3.2 Mampu membangun aplikasi dan infrastruktur E-	3.2 Kesesuaian dalam pengukuran usability sistem (uji coba	<p>Bentuk penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian 	<p>Kuliah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Project based learning 	Pengukuran usability sistem (uji coba pengguna sistem)	20

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka / Sumber belajar]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	<p>Commerce dalam tahap pengukuran usability sistem (uji coba pengguna sistem) dengan tanggung jawab dalam aktivitas pembelajaran di kelas</p> <p>3.3 Mampu bekerja dalam tim untuk melakukan kajian tentang e-commerce dan implementasinya dalam teknologi dengan tanggung jawab.</p> <p>3.4 Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan/ pemikirannya baik lisan maupun tertulis dengan tanggung jawab</p>	<p>pengguna sistem) sesuai referensi</p> <p>3.3 Menunjukkan tanggung jawab dengan aktif mengikuti perkuliahan dalam materi</p> <p>3.3 Menunjukkan kerjasama tim yang baik dalam menghasilkan dokumen laporan hasil pengukuran usability sistem (uji coba pengguna) sistem E-Commerce</p>	<p>laporan hasil survey lapangan (non-tes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non-Tes (Ceklist absensi) <p>Kriteria: Rubrik penilaian laporan (Kesesuaian isi dengan topik, kelengkapan isi, Pemilihan kata (Bahasa), Sistematika penulisan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • scaffolding <p>[TM: 3x(3x40'')]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan-4: Melakukan pengukuran usability sistem (uji coba pengguna sistem)sistem E-Commerce yang dibuat berdasarkan hasil penelusuran referensi dan menuliskannya dalam bentuk laporan sesuai template 	[2] hal. 178-188; 194-195	
15-16	3.4 Mampu mengkomunikasikan	3.3 Menunjukkan kerjasama tim yang	Bentuk penilaian:	Kuliah • Project based	Pemaparan produk E-Commerce yang dihasilkan	20

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran & Penugasan [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka / Sumber belajar]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	ide/gagasan/pemikirannya baik lisan maupun tertulis dengan tanggung jawab	baik dalam pemaparan produk sistem E- Commerce yang telah dibuat 3.5 Performa yang baik dalam berkomunikasi secara lisan melalui kegiatan presentasi hasil kajian prinsip-prinsip fisika dan implementasinya dalam teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian hasil pembuatan produk dan performa presentasi (non-tes) • Non-Tes (Ceklist absensi) Kriteria: Rubrik penilaian tugas (produk dan presentasi)	learning <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi [TM: 2x(3x40'')] 	[2] hal. 74-46; 99-105	