
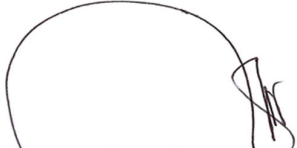






UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN
FAKULTAS TEKNIK
PRODI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
E-Commerce	IFMPM02	Matakuliah Wajib	3	5	Agustus 2023
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
	 <u>Ayu Ismi Hanifah, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 0723029301		 <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 perekayasa 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 menjelaskan gambaran sederhana mengenai E-Commerce				

	CPMK2	Mampu menjelaskan Jenis-jenis E-Commerce
	CPMK3	Mampu menjelaskan Supply Chain Management (KU1, KU2)
	CPMK4	Mampu menjelaskan Keamanan dalam E-Commerce (KU1, KU2)
	CPMK5	Mampu menjelaskan E-Payment dalam E-Commerce (KU2, KU9)
	CPMK6	Mampu memahami E-Strategi dalam E-Commerce (KU2, KU9 KU11)
	CPMK7	Mampu membangun Aplikasi dan Infrastruktur E-Commerce (S10, KU2, KU9, KK1, KK3)
Diskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa Matakuliah ini membahas tentang gambaran sederhana mengenai E-Commerce, jenis-jenis E-Commerce, Supply Chain Management, Keamanan dalam E-Commerce, E-Payment dalam E-Commerce, E-Strategi dalam E-Commerce, serta membangun/ mengembangkan aplikasi dan infrastruktur E-Commerce	
Bahan Kajian (Materi pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian E-Commerce; Konsep E-Commerce; Perkembangan E-Commerce; Ruang Lingkup E-Commerce 2. Jenis-jenis E-Commerce 3. Supply Chain Management 4. Keamanan dalam E-Commerce 5. E-Payment dalam E-Commerce 6. E-Strategi dalam E-Commerce 7. 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:	
	<ol style="list-style-type: none"> 4. E-Business 2.0 Roadmap To Success (Dr. Ravi Kalakota & Marcia Robinson) 	
Media Pembelajaran	Preangkat lunak:	Perangkat keras :
	WEB CMS MS Office	LCD & Projector
Dosen Pengampu	Ayu Ismi, S.Pd., 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	Kontrak Perkuliahan					
2	1. Mampu memahami dan memiliki wawasan tentang gambaran sederhana mengenai E-Commerce. [C2,A3]	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Konsep pokok e-Commerce Mahasiswa mampu memahami Instrumen pasar modal Mahasiswa mampu memahami Manfaat e-commerce Mahasiswa mampu menjelaskan Kelebihan e-commerce Mahasiswa mampu menjelaskan kekurangan e-commerce 	Kreteri: Rubrik kriteria	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah: Diskusi [TM: (3x50'')] 	1. Konsep pokok e-Commerce 2. Instrumen pasar modal 3. Manfaat e-commerce 4. Kelebihan e-commerce 5. Kekurangan e-commerce [1, 2, 3, 4]	10
3	2. Mampu memahami jenis-jenis E-Commerce [C2,A3]	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami B2B Mahasiswa mampu memahami B2C Mahasiswa mampu memahami C2C Mahasiswa mampu memahami C2B Mahasiswa mampu memahami B2A Mahasiswa mampu memahami C2A 	Kreteri: Rubrik skala	Kuliah dan diskusi [TM: (3x50'')]	Pemahaman mengenai: <ol style="list-style-type: none"> B2B B2C C2C C2B B2A C2A [1, 2, 3, 4]	10

4	3. Mampu memahami Supply Chain Management [C3,A3]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami konsep dasar e-marketplace, e-marketplace, dan supply chain. • Mahasiswa mampu memahami tujuan supply chain • Mahasiswa mampu memahami Masalah dan tantangan Supply Chain • Mahasiswa dapat memahami Supply Chain Management dalam suatu e-commerce 	Kreteri: Portofolio	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Discovery Learning, Diskusi dlm kelompok [TM: (3x50'')] 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Suply Chain 2. Tujuan Suppy Chain 3. Masalah dan tantangan Supply Chain 4. Supply Chain Management <p>[1, 2, 3, 4]</p>	10
5	4. Mampu memahami Keamanan dalam E-Commerce [C2,A3]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami Pilar keamanan e-commerce • Mahasiswa mampu memahami Ancaman dan solusi dalam keamanan e-commerce • Mahasiswa mampu memahami Kelebihan & kelebihan kriptografi • Mahasiswa mampu memahami Standar keamanan 	Kreteri: Rubrik skala	Kuliah & diskusi: [TM: (3x50'')]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilar keamanan e-commerce 2. Ancaman dan solusi 3. Kelebihan & kelebihan kriptografi 4. Standar keamanan <p>[1, 2, 3, 4]</p>	10
6	5. Memahami dan menganalisis E-Payment dalam E-Commerce [C3,A3]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami e-payment • Mahasiswa mampu memahami Tahap proses e-payment • Mahasiswa dapat memahami Tren online payment 	Kreteri: Rubrik skala	Kuliah dan diskusi [TM: (3x50'')]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian e-payment 2. Tahap proses e-payment 3. Tren online payment 4. Manfaat e-payment dalam e-commerce <p>[1, 2, 3, 4]</p>	10

		Mahasiswa mampu memahami Manfaat e-payment dalam e-commerce				
7	6. Memahami E-Strategi dalam E-Commerce [C3,A3]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami pengertian e-strategy • Mahasiswa mampu memahami Element e-strategi • Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami Kebutuhan e-strategy • Mahasiswa mampu memahami Landasan e-strategi • Mahasiswa mampu memahami mengenai Tips dan peluang bisnis 	Kreteri: Rubrik skala	Kuliah dan diskusi [TM: (3x50")]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan e-strategy 2. Element e-strategi 3. Kebutuhan e-strategy 4. Landasan e-strategi 5. Tips dan peluang bisnis [1, 2, 3, 4]	10
8	UTS / Evaluasi Tengah Semester					
9 – 12	7. Memahami dan dapat mengembangkan/ membangun aplikasi dan infrastruktur E-Commerce [C3,A3]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa membangun aplikasi E Commerce sesuai tahap analisis dan perancangan sistem • Mahasiswa mampu bertanggung jawab dengan aktif mengikuti perkuliahan • Mahasiswa mampu bekerja sama bersama tim dengan baik dalam menghasilkan dokumen laporan hasil implementasi dan uji coba sistem E-Commerce 	Bentuk penilaian: Penilaian laporan hasil implementasi dan uji coba sistem E-Commerce Kriteria: Rubrik penilaian laporan (Kesesuaian isi dengan topik, kelengkapan isi, Pemilihan kata (Bahasa),	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi [TM: 4x(3x50")] 	Pengembangan aplikasi dan infrastruktur E-Commerce [1, 2, 3, 4]	20

			Sistematika penulisan			
13 – 15	8. Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan/ pemikirannya baik lisan maupun tertulis dengan tanggung jawab. [C3,A3]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memaparkan produk sistem E- Commerce yang telah dibuat • Mahasiswa mampu menunjukkan performa dengan baik dalam berkomunikasi secara lisan melalui kegiatan presentasi hasil kajian prinsip- prinsip fisika dan implementasinya dalam teknologi 	<p>Bentuk penilaian: Penilaian hasil pembuatan produk dan performa presentasi (non-tes)</p> <p>Kriteria: Rubrik penilaian tugas (produk dan presentasi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah metode: PjBL [TM: 3x(3x50")] 	Pemaparan produk E-Commerce yang dihasilkan	20
16	UAS / Evaluasi Akhir Semester					

