



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	03
Tgl. Berlaku	22 September 2023
Standar SPMI	3.3.2

Disusun oleh (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
			 Universitas Bina Darma Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Februari 2023
Sabeli Aliya, S.E.I, M.M.	Dr. Trisninawati, S.E., M.M.	Nuzsep Almigo, S. Psi.,Ph.D	

- | | | | |
|--|------------------------------|--|--|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : Sosial Humaniora | | |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Manajemen | Jenjang (<i>Grade</i>): S-1 | |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : Bisnis Elektronik | SKS (<i>Credit</i>) : 3 | Semester (<i>Semester</i>) : 6 |
| 4. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : 2215123017 | Sertifikasi (<i>Certification</i>) | : Ya <input type="checkbox"/> es Tid <input type="checkbox"/> k (<i>No</i>) |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (<i>Coordinator</i>) | : - | | |
| 7. Dosen Pengampuh (<i>Lecturer</i>) | : Sabeli Aliya, S.E.I., M.M. | <input type="checkbox"/> Tim (<i>Team</i>) | <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri (<i>Personal</i>) |
| 8. Capaian Pembelajaran (<i>Learning Outcomes</i>) | : | | |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	CPL - PRODI yang dibebankan pada MK		
Sikap	S1	▪	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
	S3	▪	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
	S9	▪	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	S10	▪	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
	S11	▪	Menerapkan prinsip-prinsip etika bisnis dan profesi Manajemen.

	Pengetahuan	PP1	<ul style="list-style-type: none"> Menguasai konsep teori dalam ilmu manajemen dan menerapkannya dalam berbagai tipe organisasi baik bisnis maupun non bisnis pada tingkat lokal, nasional dan global; 		
		PP8	<ul style="list-style-type: none"> Menguasai konsep teoritis secara mendalam tentang kebutuhan informasi untuk pengambilan keputusan. 		
	Keterampilan Umum	KU1	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; 		
		KU11	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mempresentasikan dan mengkomunikasikan informasi serta menyampaikan ide dan pendapatnya secara jelas, baik lisan maupun tertulis, kepada pemangku kepentingan. 		
Keterampilan Khusus	KK1	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memimpin organisasi secara profesional. Mampu dan terampil menangani masalah kinerja SDM, memiliki keahlian menyusun perencanaan SDM serta melaksanakan program evaluasi kinerja. Memiliki pengetahuan tinggi dalam kegiatan penelitian bidang Manajemen Sumberdaya Manusia (MSDM) serta menguasai aplikasi bisnis dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). 			
		KK6	<ul style="list-style-type: none"> Mampu dan memiliki keahlian dalam mengelola bisnis berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang meliputi semua transaksi berbasis internet baik dengan mitra bisnis (<i>business partners</i>), pemasok (<i>suppliers</i>) maupun pelanggan (<i>customers</i>) yang didukung dengan pemahaman tentang konsep <i>electronic workflow</i>, <i>electronic ordering</i>, <i>electronic transaction</i> dan <i>office automation</i>. 		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
CPMK-1	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa menjelaskan konsep berbisnis secara elektronik. 				
CPMK-2	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membuat rencana bisnis untuk <i>e-business</i>. 				
CPMK-3	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengimplementasikan arsitektur dan infrastruktur <i>e-business</i>. 				
CPMK-4	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu melakukan perencanaan e-marketing. 				
CPMK-5	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membuat aplikasi <i>e-commerce</i>. 				
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
Sub-CPMK-1	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan manajemen bisnis berbasis TIK, meliputi semua transaksi berbasis internet. 				
Sub-CPMK-2	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengadaptasi Business Canvas Model dan Business Plan ke dalam <i>e-business</i>. 				
Sub-CPMK-3	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan konsep <i>electronic workflow</i>, <i>e-ordering</i>, <i>e-transaction</i>, dan <i>office automation</i>. 				
Sub-CPMK-4	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengadaptasi poin-poin digital marketing kedalam <i>e-business</i>. 				
Sub-CPMK-5	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengimplementasikan pengelolaan sederhana <i>e-commerce</i>. 				
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
	Sub-CPMK-1	Sub-CPMK-2	Sub-CPMK-3	Sub-CPMK-4	Sub-CPMK-5
CPMK-1	√	√	√	√	√

	CPMK-2	√	√	√	√	√
	CPMK-3	√	√	√	√	√
	CPMK-4	√	√	√	√	√
	CPMK-5	√	√	√	√	√
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata Kuliah ini mempelajari tentang aspek-aspek yang ada di dalam E-Bisnis, meliputi: konsep dasar e-bisnis, market place, ritel dalam e-bisnis, perilaku konsumen, riset pemasaran online, periklanan online, kerjasama stake holder (B2C, B2B, C2C), sistem pembayaran elektronik, strategi e-bisnis dan implementasi e-bisnis.					
Materi pembelajaran/ Pokok bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digital economy 2. Teknologi digital untuk e-business dan e-commerce 3. Value chain dan model e-bisnis 4. Marketplace 5. Teknologi internet, platform & tools pada e-business 6. E-learning, MOOC, E-Government & E-Procurement 7. M-Commerce, Ubiquitous Computing, M-Banking 8. Strategi e-business dan fenomena media sosial 9. Analisis isu keamanan dan privasi pada keberlangsungan e-business 10. Analisis kesuksesan dan kegagalan e-business 					
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dave Chaffey, “<i>E-business and e-commerce management: Strategy, implementation and practice</i>”, Fourth edition. Prentice hall 2. Drucker, P. 2002. <i>Managing in the Next Society</i>. Truman Talley Book, New York 3. Finger, P., Kumar, H., Sharma, T. 2000. <i>Enterprise E-Commerce</i>. Meghan Kiffer Press, Tanpa, Florida. 4. Porter, M.E. <i>Competitive Advantage: Creating and Superior Performance</i>. Free Press, New York, 2001. 5. Porter, M.E. <i>Strategy, and the Internet</i>. Harvard Business Review, 2002. 6. Turban, E. 2004. <i>Electronic Commerce: A Managerial Perspective</i>. Prentice Hall, New Jersey <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Website 1 : https://www.smartwriter.ai/ecommerce-case-studies (kumpulan studi kasus e-commerce - untuk bahan diskusi) 2. Website 2 : https://www.bloomreach.com/en/blog/2019/11/ecommerce-case-studies.html (kumpulan studi kasus e-commerce - untuk bahan diskusi) 3. Website 3 : https://www.youtube.com/channel/UCQMyhrt92_8XM0KgZH6VnRg Youtube Channel : Company Man (bahan 					

	<p>studi kasus internasional)</p> <p>4. Website 4 : https://www.youtube.com/channel/UCe1VVEfz8b7XW37G-DeVpaw Youtube Channel : Pecah Telur ID (bahan studi kasus nasional)</p>
--	---

9. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk Penilaian (Criteria)	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi dan contoh e-commerce dan e-business secara umum	a) Kontrak perkuliahan b) Pengertian e-commerce c) Contoh e-commerce d) Pengertian e-business e) Elemen-elemen e-business	Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]	Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4	Ketepatan mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar bisnis elektronik	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tanya jawab	5%
2	Mahasiswa mampu Menganalisis perkembangan E-commerce uptodate	a) Perkembangan E-commerce post pandemic b) Studi Kasus Ecommerce Internasional: Spotify youtube.com/watch?v=PBoz2XigTFA c) Studi Kasus Ecommerce Nasional: MFG (myfashiongrosir.com) youtube.com/watch	Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]	Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4	Mengidentifikasi Kebutuhan industri akan Ecommerce Menggambarkan dan menganalisis Ecommerce yang sedang berjalan (Pasca pandemi) Menganalisis faktor kesuksesan Ecommerce dari studi kasus	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 2	5%

		h?v=7IJHrbQH_ZU					
3	Mahasiswa mampu menjelaskan model umum dalam Ebusiness	<ul style="list-style-type: none"> a) Ebusiness Overview b) Model Ebusiness: B2C, B2B, B2B2C, C2C, C2B, B2E, G2B, G2C, G2G, G2E 	<p>Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]</p>	<p>Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4</p>	<p>Menjelaskan definisi dan tujuan utama dari Ebusiness</p> <p>Menjelaskan dan menganalisis jenis-jenis model Ebusiness</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 3 Kuis</p>	10%
4	Mahasiswa mampu Menganalisis perkembangan marketplace	<ul style="list-style-type: none"> a) Definisi dan contoh marketplace b) Studi kasus mekanisme penjualan marketplace: Alibaba vs Amazon c) Studi Kasus, domestiknya: Tokopedia vs Blibli 	<p>Flipped learning: Diskusi dan presentasi mahasiswa, kemudian ceramah dan tanya jawab. [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]</p>	<p>Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4</p>	<p>Ketepatan Menggambarkan dan menganalisis perkembangan marketplace di dalam dan luar negeri</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 4</p>	5%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis mekanisme, platform dan tools dalam Ecommerce	<ul style="list-style-type: none"> a) Diagram Hubungan activities– mechanism dalam Ecommerce b) Proses pembelian secara daring 	<p>Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]</p>	<p>Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4</p>	<p>Menjelaskan mekanisme pada Ecommerce</p> <p>Menganalisis platform dan tools dalam Ecommerce</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 5 Kuis</p>	5%
6	Kuis : Melakukan penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
7	Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan Elearning dan MOOC	<ul style="list-style-type: none"> a) Definisi dan contoh elearning b) Studi kasus MOOC; coursera, 	<p>Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]</p>	<p>Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4</p>	<p>Ketepatan Menggambarkan dan menganalisis perkembangan</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk :</p>	10%

		udemy c) Studi kasus MOOC; Ruangguru, IndonesiaX			Elearning dan MOOC di dalam dan luar negeri	presentasi mandiri	
8	Mahasiswa mampu menguraikan fokus keberhasilan strategi produk	a) Definisi dan contoh e-government b) Pengembangan Egov di berbagai negara c) Egovernment index d) Studi Kasus Egov Indonesia	Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]	Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4	Ketepatan Menggambarkan dan menganalisis perkembangan Egovernment dan MOOC di dalam dan luar negeri	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 8	10%
9	Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan Eprocurement	a) Definisi dan contoh procurement b) Proses pembelian barang/jasa untuk perusahaan c) Studi kasus Eprocurement Pertamina vs Pelindo	Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]	Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4	Ketepatan Menggambarkan dan menganalisis proses pembelian barang/ jasa pada perusahaan/ institusi dengan Eprocurement	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 9 :	10%
10	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
11	Mahasiswa mampu menjelaskan maksud dan peran Mobile Commerce dan Ubiquitous Computing	a) Mobile Commerce (M-commerce) b) Perkembangan perangkat aplikasi mobile dan perangkat pendukungnya c) Menenal M-commerce, M-banking, dan aplikasi Fintech	Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]	Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4	Ketepatan dalam menjelaskan dan menganalisis berbagai aplikasi Mobile Commerce	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 11	5%

12	Mahasiswa mampu menganalisis dampak era media sosial dalam perkembangan Ebusiness	<ul style="list-style-type: none"> a) Histori social commerce b) Studi kasus selebgram dan fenomena iklan dengan medsos c) Dampak medsos dalam perkembangan bisnis 	<p>Flipped learning: Diskusi dan presentasi mahasiswa, kemudian ceramah dan tanya jawab. [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]</p>	Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4	<p>Ketepatan dalam menjelaskan definisi Social Commerce</p> <p>Menganalisis fenomena pemasaran dan iklan media sosial</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 12 Kuis</p>	10%
13	Mahasiswa mampu menganalisis isu keamanan, privasi dan dan kejahatan siber dalam Ebusiness	<ul style="list-style-type: none"> a) Urgensi keamanan dan privasi b) Studi kasus <i>fraud</i>, pencurian data dan kejahatan siber lainnya 	<p>Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]</p>	Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4	<p>Ketepatan dalam menganalisis peran keamanan dan privasi pada keberlangsungan Ebusiness</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 13</p>	10%
14	Mahasiswa mampu menganalisis isu regulasi, etika dan lingkungan sosial dalam Ebusiness	<ul style="list-style-type: none"> a) Pentingnya Regulasi, Etika, dan Lingkungan Sosial b) Studi kasus Disney dalam menanggapi kasus pembajakan produknya 	<p>Kuliah, ceramah [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]</p>	Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4	<p>Ketepatan dalam Menganalisis berbagai kasus regulasi dan etika sosial yang berdampak pada perkembangan Ebusiness</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 14</p>	5%
15	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis keberhasilan Ebusiness	<ul style="list-style-type: none"> a) Parameter keberhasilan e-business b) Studi kasus pengukuran keberhasilan: Yahoo vs Google c) Studi kasus pengukuran keberhasilan UMKM lokal 	<p>Observasi online, Diskusi, Ceramah, dan tanya jawab [TM: 1x(3x50 menit)] [PT: 1x(3x50 menit)] [BM: 1x(3x60 menit)]</p>	Pustaka utama Pendukung 1,2,3,4	<p>Ketepatan Menjelaskan ukuran keberhasilan Ebusiness</p> <p>Menganalisis keberhasilan/kegagalan suatu kasus Ebusiness</p>	<p>Kriteria : Kesesuaian, kualitas presentasi dan sistematika</p> <p>Bentuk : Presentasi kelompok</p>	10%
16	Evaluasi Akhir Semester : Melakukan validasi penilaian akhir, dan menentukan kelulusan mahasiswa						

10. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)
Studi kasus, Kelompok diskusi, Penugasan terstruktur, dan Belajar mandiri.

11. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

a) Kriteria Penilaian

-Partisipatif	10%
- Hasil Proyek	50%
- Tugas	10%
- Kuis	10%
- UTS	10%
- UAS	10%

b) Bobot Penilaian

Nilai Skor Matakuliah (NSM)	Nilai Mata Kuliah (NMK)
85-100	A
70-85	B
55-69	C
35-54	D
0-34	E

RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI				
No.	ASPEK PENILAIAN	KRITERIA PENILAIAN	SKOR MAKSIMUM	PENILAIAN
1.	PENYAJIAN	- Persiapan	10	
		- Urutan Materi	15	
		- Penggunaan Alat Bantu Media dll	10	
2.	NASKAH PRESENTASI	- Kesesuaian dengan Proposal/Makalah	10	
		- Komposisi Slide	10	
3.	PEMAPARAN	- Penggunaan Bahasa Baku	15	
		- Kejelasan Isi Presentasi	15	
4.	SIKAP	- Penyampaian Materi	10	
		- Penampilan	5	

	TOTAL	100	
--	-------	-----	--