RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
MATA KULIAH E-BUSINESS

Oleh
Vina Zahrotun Kamila, S.Kom, M.Kom

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROGAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2022

HALAMAN PENGESAHAN

Revisi Ke -	:	3 (Disesuaikan)
Mata Kuliah	:	E-Business
Kode Mata Kuliah	:	191503603W004
SKS	:	3
Semester	:	V (Lima) / Ganjil
Program Studi	:	Sistem Informasi
Fakultas	:	Teknik
Perguruan Tinggi	:	Universitas Mulawarman
Dosen Penyusun / Pengampu	:	Vina Zahrotun Kamila, S.Kom, M.Kom

Samarinda, 18 Mei 2022

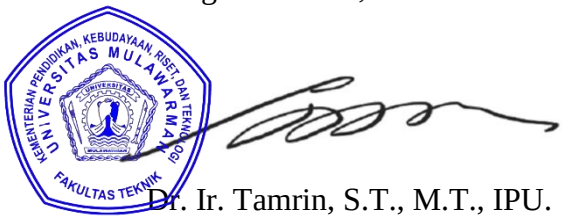
Menyetujui,
Koordinator Prodi Sistem Informasi.

Islamiyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198701162015042001

Penyusun,
Dosen Pengampu,

Vina Zahrotun Kamila, S.Kom, M.Kom
NIP. 198911072018032001

Mengesahkan,
a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,



Dr. Ir. Tamrin, S.T., M.T., IPU.
NIP. 197002272000121001

SILABUS MATA KULIAH

Perguruan Tinggi	:	Universitas Mulawarman
Fakultas	:	Teknik
Jurusan / Program Studi	:	Sistem Informasi
Mata Kuliah	:	E-Business
Kode Mata Kuliah	:	191503603W004
SKS	:	3
Semester	:	V (Lima) / Ganjil
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	:	**CPL04** Mampu memahami dan menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem. **CPL05** Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang.
Aspek Sikap	:	● Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. ● Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; ● Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa. ● Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila ● Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. ● Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. ● Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. ● Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

Aspek Keterampilan Umum	:	● 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. ● Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. ● Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. ● Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algorithma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis. ● Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Aspek Keterampilan Khusus	:	● Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi. ● Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural. ● Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
Pengetahuan Umum	:	● Menguasai prinsip dan teknik penyelesaian permasalahan dengan menggunakan: kalkulus, matriks, statistika, aproksimasi, optimasi liner, pemodelan dan simulasi; ● Menguasai prinsip-prinsip pembuatan suatu algoritma dan berbagai macam konsep bahasa pemrograman;
PIP Unmul yang diintegrasikan	:	Mampu mengembangkan teori serta metode/teknik pada domain Management and Governance (MAGO) atau Informatics Concepts (INCO) dengan bertumpu pada studi Hutan Hujan Tropis beserta lingkungannya.

1. **DESKRIPSI MATA KULIAH**

   E-Business merupakan mata kuliah wajib yang ada di Prodi Sistem Informasi yang membahas terkait dengan penerapan sistem dari berbagai perusahaan dalam membantu proses bisnis yang ada. Tujuan e-business merupakan tahapan di mana suatu sistem informasi dapat membantu perusahaan/ organisasi dalam menyelaraskan proses bisnis hingga tercapainya tujuan (Goal) yang telah ditentukan sebelumnya.

2. **Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi Sistem Informasi**
   - **CPL04** Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.
   - **CPL05** Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang.

3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

   Setelah mengikuti mata kuliah Ebusiness:
   - **CPMK1.** Mahasiswa mampu menjelaskan definisi, perbedaan, dan contoh penerapan E-commerce dan E-business dalam kehidupan nyata.
   - **CPMK2.** Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan dan model-model umum dalam E-Business, termasuk tren E-marketplace dan E-learning.
   - **CPMK3.** Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai mekanisme, platform, dan tools yang digunakan dalam pelaksanaan E-Business.
   - **CPMK4.** Mahasiswa mampu menganalisis dampak media sosial, perkembangan mobile commerce, serta ubiquitous computing terhadap pertumbuhan E-Business.
   - **CPMK5.** Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis isu-isu strategis dalam E-Business, seperti keamanan, privasi, regulasi, serta prospek E-Business untuk UMKM lokal Kalimantan Timur.

4. **Kemampuan Khusus (KK)**

   Setelah mengikuti mata kuliah Ebusiness :
   1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar E-Commerce dan E-Business serta membedakan keduanya dalam konteks bisnis digital.
   2. Mampu menganalisis model-model umum E-Business seperti B2B, B2C, C2C, dan Emarketplace serta perkembangan aplikasinya di masyarakat.
   3. Mampu memahami dan menjelaskan mekanisme kerja, platform teknologi, serta tools yang mendukung operasional E-Business.
   4. Mampu mengevaluasi pengaruh media sosial, mobile commerce, dan ubiquitous computing terhadap transformasi digital bisnis.
   5. Mampu mengidentifikasi dan menganalisis tantangan utama E-Business seperti isu keamanan, privasi, etika, serta dampaknya bagi UMKM dan masyarakat lokal.

Pemetaan CPL Prodi Sistem Informasi Dengan CPMK

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
CPL04 Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.	**CPMK1.** Mahasiswa mampu menjelaskan definisi, perbedaan, dan contoh penerapan E-commerce dan E-business dalam kehidupan nyata.
	CPMK2. Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan dan model-model umum dalam E-Business, termasuk tren E-marketplace dan E-learning.
	CPMK3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai mekanisme, platform, dan tools yang digunakan dalam pelaksanaan E-Business.
CPL05 Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang.	**CPMK4.** Mahasiswa mampu menganalisis dampak media sosial, perkembangan mobile commerce, serta ubiquitous computing terhadap pertumbuhan E-Business.
	CPMK5. Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis isu-isu strategis dalam E-Business, seperti keamanan, privasi, regulasi, serta prospek E-Business untuk UMKM lokal Kalimantan Timur.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Perguruan Tinggi	:	Universitas Mulawarman
Fakultas	:	Teknik
Program Studi	:	Sistem Informasi
Nama Mata Kuliah	:	Ebusiness
Kode Mata Kuliah	:	191503603W004
SKS	:	3
Mata Kuliah Prasyarat	:	Perancangan dan Pemrograman Web
Dosen Pengampu	:	Vina Zahrotun Kamila, S.Kom, M.Kom / Amin Padmo Azam Masa, S.Kom., M.Cs.
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi SI	:	● **CPL04** Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi. ● **CPL05** Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang.
Deskripsi Mata Kuliah	:	E-Business merupakan mata kuliah wajib yang ada di Prodi Sistem Informasi yang membahas terkait dengan penerapan sistem dari berbagai perusahaan dalam membantu proses bisnis yang ada. Tujuan e-business merupakan tahapan di mana suatu sistem informasi dapat membantu perusahaan/ organisasi dalam menyelaraskan proses bisnis hingga tercapainya tujuan (Goal) yang telah ditentukan sebelumnya.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	:	● **CPMK1.** Mahasiswa mampu menjelaskan definisi, perbedaan, dan contoh penerapan E-commerce dan E-business dalam kehidupan nyata. ● **CPMK2.** Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan dan model-model umum dalam E-Business, termasuk tren E-marketplace dan E-learning. ● **CPMK3.** Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai mekanisme, platform, dan tools yang digunakan dalam pelaksanaan E-Business. ● **CPMK4.** Mahasiswa mampu menganalisis dampak media sosial, perkembangan mobile commerce, serta ubiquitous computing terhadap pertumbuhan E-Business. ● **CPMK5.** Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis isu-isu strategis dalam E-Business, seperti keamanan, privasi, regulasi, serta prospek E-Business untuk UMKM lokal Kalimantan Timur.
Referensi	:	**Buku** 1. Doe, J. (2020). *Transformasi Digital dalam E-Business*. Bandung: Penerbit Inovasi Digital. 2. Zain, A. (2019). *E-Business dan Inovasi Teknologi*. Yogyakarta: Penerbit Teknologi Informasi. **Website** 3. Kamila, V. Z., & Subastian, E. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis web pada pelajaran simulasi dan komunikasi digital terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Tambusai, 2(1), 157–164. https://doi.org/10.30872/msgk.v2i1.759 4. Himki, A., Ramadhan, T., Durachman, Y., & Pramono, E. S. (2022). Digital Business Entrepreneurship Decisions: An E-Business Analysis (A Study Literature Review). *Startupreneur Business Digital (SABDA Journal)*, 1(1), 107–113.

https://doi.org/10.33050/sabda.v1i1.77

5. https://www.bloomreach.com/en/blog/2019/11/ecommerce-case-studies.html
6. Kanedi, I., Siswanto, S., Yupianti, Y., Sari, V. N., & Oktavia, B. (2022). Pemanfaatan Teknologi E-Commerce dalam Proses Bisnis pada Era Society 5.0. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(2), 99–104. https://doi.org/10.37676/jdun.v1i2.2840
7. Maghfiroh, L., & Biduri, S. (2022). Adopsi E-Commerce Memediasi Hubungan Kesiapan Teknologi, Lingkungan Eksternal dan Literasi Keuangan Terhadap Kinerja Keuangan UMKM. *E-Jurnal Akuntansi*, 32(8), 2118–2131. https://doi.org/10.24843/EJA.2022.v32.i08.p12
8. Nurhasanah, I. A., Brilliant, M., Reni, K., & Mulyanto, A. (2022). Analisis Perancangan E-Business B2C (Business to Consumer) Upaya Digitalisasi Pengembangan UMKM (Studi Kasus: Kabupaten Pesawaran, Indonesia). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 11(3), 236–248. https://doi.org/10.23887/janapati.v11i3.49787
9. Septiadi, B., & Agus, I. (2022). Transformasi Bisnis di Era Digital: Analisis Sistematis Terhadap E-Bisnis di Indonesia Pada Konteks UMKM. *Journal of Digital Literacy and Volunteering*, 2(1). https://doi.org/10.57119/litdig.v2i1.80

Pertemuan Ke	Kemampuan khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian			Referensi
						Jenis	Kriteria	Bobot	
1	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi dan contoh Ecommerce dan Ebusiness secara umum	a) Mengidentifikasi bahan, materi, sistem penilaian dan buku referensi yang digunakan dan kompetensi yang akan dicapai pada mata kuliah ini b) Menjelaskan definisi dan jenis-jenis Ecommerce c) Mengidentifikasi elemen-elemen Ebusiness pada suatu perusahaan	a) Kontrak perkuliahan b) Pengertian Ecommerce c) Contoh Ecommerce d) Pengertian Ebusiness e) Elemen-elemen Ebusiness	Ceramah, Tanya jawab	Mahasiswa mengidentifikasi bahan, materi, sistem penilaian dan buku referensi yang digunakan dan kompetensi yang akan dicapai pada mata kuliah ini Mahasiswa mengidentifikasi apa yang disebut dengan Ecommerce & Ebusiness, dan dapat memberikan contoh-contoh yang sering digunakan dalam sehari-hari	Kuis	Kesesuaian dengan materi Peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah disampaikannya materi	5	Buku: 1, 2 Website: 1, 2

Pertemuan Ke	Kemampuan khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian			Referensi
						Jenis	Kriteria	Bobot	
2	Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan Ecommerce di sekitar kita	a) Mengidentifikasi kebutuhan industri akan Ecommerce b) Menggambarkan dan menganalisis Ecommerce yang sedang berjalan (terutama di situasi tak tentu seperti Pandemi) c) Menganalisis faktor kesuksesan Ecommerce dari studi kasus	a) Perkembangan Ecommerce terutama di era Pandemi b) Studi Kasus Ecommerce Internasional : Spotify youtube.com/watch?v=PBoz2Xi gTFA c) Studi Kasus Ecommerce Nasional : MFG (myfashiongros ir.com) youtube.com/watch?v=7lJHrbQH_ZU	Flipped Learning: Diskusi dan Presentasi Mahasiswa, kemudian Ceramah, dan Tanya Jawab	Mahasiswa mengidentifikasi Ecommerce yang tidak asing di sekitar kita Mahasiswa menganalisis faktor-faktor kesuksesan Ecommerce dalam bisnis	Tugas dan Kuis	Kesesuaian dengan materi Ketepatan dalam mempresentasikan hasil diskusi	10	Buku: 4 Website: 3,4
3	Mahasiswa mampu menjelaskan model umum dalam Ebusiness	a) Menjelaskan definisi dan tujuan utama dari Ebusiness b) Menjelaskan dan menganalisis jenis-jenis model Ebusiness	a) Ebusiness Overview b) Model Ebusiness : B2C, B2B, B2B2C, C2C, C2B, B2E, G2B, G2C, G2G, G2E	Ceramah, Tanya jawab	Mahasiswa mengidentifikasi dan menganalisis model E-business dan contoh-contoh penerapannya	Kuis	Kesesuaian dengan materi Peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah disampaikannya materi	5	Buku: 4

4	Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan Emarketplace	a) Menejelaskan definisi Emarketplace b) Menggambarkan dan menganalisis perkembangan Emarketplace di dalam dan luar negeri	a) Definisi dan contoh Emarketplace b) Studi Kasus mekanisme penjualan Emarketplace: Alibaba vs Amazon c) Studi Kasus Ecommerce Nasional : Tokopedia dan Blibli	Flipped Learning: Diskusi dan Presentasi Mahasiswa, kemudian Ceramah, dan Tanya Jawab	Mahasiswa mengidentifikasi mekanisme umum Emarketplace Mahasiswa menganalisis perkembangan Emarketplace di Indonesia, terutama di era Pandemi Covid-19	Kuis	Kesesuaian dengan materi Ketepatan dalam mempresentasika n hasil diskusi	5	Buku: 4 Websit e: 1, 2, 3
5	Mahasiswa mampu menjelaskan mekanisme, *platform* dan *tools* dalam Ecommerce	a) Menjelaskan mekanisme dalam Ecommerce b) Menjelaskan dan menganalisis dari mekanisme, *platform* dan *tools* dalam Ecommerce	a) Diagram hubungan *activities–mec hanism* dalam Ecommerce b) Proses pembelian secara daring	Ceramah, Tanya jawab	Mahasiswa dapat menganalisis mekanisme, *platform* dan *tools* dalam Ecommerce	Kuis	Kesesuaian dengan materi, ketepatan dalam menjelaskan dan menganalisis kasus Ecommerce	5	Buku: 2,4
6	Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan Elearning dan MOOC	a) Menejelaskan definisi Elearning dan MOOC b) Menggambarkan dan menganalisis perkembangan Elearning dan MOOC di dalam dan luar negeri	a) Definisi dan contoh Elearning b) Studi Kasus MOOC Internasional:Coursera, Udemy c) Studi Kasus MOOC Nasional Ruangguru, Indonesiax	Flipped Learning: Diskusi dan Presentasi Mahasiswa, kemudian Ceramah, dan Tanya Jawab	Mahasiswa mengidentifikasi mekanisme umum Elearning dan MOOC Mahasiswa menganalisis perkembangan Elearning dan MOOC di Indonesia, terutama di era Pandemi Covid- 19	Kuis	Kesesuaian dengan materi Ketepatan dalam mempresentasika n hasil diskusi	10	Buku: 1,4 Website: 3

Pertemuan Ke	Kemampuan khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian			Referensi
						Jenis	Kriteria	Bobot	
7	Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan Egovernment	a) Menejelaskan definisi Egovernment b) Menggambarkan dan menganalisis perkembangan Egovernment di dalam dan luar negeri	a) Definisi dan contoh Egovernment b) Perkembangan Egov di berbagai negara c) Egovernment Development Index d) Studi Kasus Egovernment: Indonesia	Flipped Learning: Diskusi dan Presentasi Mahasiswa, kemudian Ceramah, dan Tanya Jawab	Mahasiswa mengidentifikasi berbagai aplikasi Egoverment yang kita gunakan sehari-hari Mahasiswa menganalisis perkembangan dan efektivitas Egoverment di Indonesia, terutama di era Pandemi Covid- 19	Kuis	Kesesuaian dengan materi Ketepatan dalam mempresentasikan hasil diskusi	5	Buku: 1,4 Website: 4
8	**UJIAN TENGAH SEMESTER**								
9	Mahasiswa mampu menganalisis pengunaan Eprocurement	a) Menejelaskan definisi Eprocurement b) Menggambarkan dan menganalisis proses pembelian barang/ jasa pada perusahaan/ institusi dengan Eprocurement	a) Definisi dan contoh Eprocurement b) Proses pembelian barang dan jasa untuk perusahaan/ institusi c) Studi Kasus Eprocurement: Pertamina (eproc.pertamina.com) vs Pelindo (eproc.pelindo.co.id)	Flipped Learning: Diskusi dan Presentasi Mahasiswa, kemudian Ceramah, dan Tanya Jawab	• Mahasiswa mengidentifikasi situs-situs Eprocurement milik perusahaan/ institusi • Mahasiswa menganalisis perkembangan dan efektivitas penggunaan Eprocurement pada perusahaan/ institusi, terutama di era Pandemi Covid-19	Kuis	Kesesuaian dengan materi Ketepatan dalam mempresentasikan hasil diskusi	5	Buku: 3,4 Website: 4

Pertemuan Ke	Kemampuan khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian			Referensi
						Jenis	Kriteria	Bobot	
10	Mahasiswa mampu menjelaskan maksud dan peran *Mobile Commerce* dan *Ubiquitous Computing*	*a.* Menjelaskan definisi *Mobile Commerce* dan peran *Ubiquitous Computing* dan perkembangan IoT *b.* Menjelaskan manfaat dari penggunaan aplikasi *mobile* dalam Ebusiness *c.* Menjelaskan dan menganalisis efektifitas dan efisiensi dari *M-Commerce*	a) *Mobile Commerce* (*M-Commerce*) b) Perkembangan perangkat dan aplikasi *mobile* dan perangkat pendukungnya c) Mengenal M- Commerce, M- banking, Aplikasi Fintech d d) Mengenal *Mobile Entertainment* (*Game, TV on Demand*)	Diskusi, Ceramah, Tanya jawab	Mahasiswa mengenal berbagai aplikasi *Mobile Commerce* di berbagai bidang aplikasi lain yang beserta perangkat pendukungnya	Tugas, Kuis	Ketepatan dalam menjelaskan dan menganalisis berbagai aplikasi *Mobile Commerce*	5	Buku: 1 Website: 2
11	Mahasiswa mampu menganalisis dampak era media sosial dalam perkembangan Ebusiness	a. Menjelaskan definisi *Social Commerce* b. Menganalisis fenomena pemasaran dan iklan media sosial	a) Definisi dan sejarah adanya *Social Commerce* b) Studi kasus selebgram dan fenomena iklan dengan media sosial (IG, Tiktok, FB) c) Dampak media sosial dalam perkembangan d) Ebusiness	Flipped Learning: Diskusi dan Presentasi Mahasiswa, kemudian Ceramah, dan Tanya Jawab	Mahasiswa melakukan *mini research* untuk menganalisis perkembangan Ebusiness dari adanya media sosial, terutama di era pandemi	Tugas, Laporan Hasil Diskusi	Ketepatan dalam menganalisis dampak media sosial dalam perkembangan Ebusiness	10	Buku: 4 Website: 3,4

Pertemuan Ke	Kemampuan khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian			Referensi
						Jenis	Kriteria	Bobot	
12	Mahasiswa mampu menganalisis isu keamanan, privasi dan dan kejahatan siber dalam Ebusiness	a. Menjelaskan peran keamanan dan privasi Ebusiness b. Menganalisis berbagai isu kejahatan siber dalam suatu studi kasus	a. Pentingnya Keamanan dan Privasi b. Studi kasus *Fraud*, Pencurian Data dan kejahatan siber lainnya	Flipped Learning: Diskusi dan Presentasi Mahasiswa, kemudian Ceramah, dan Tanya Jawab	Mahasiswa melakukan *mini research* untuk menganalisis kasus-kasus kejahatan siber yang mengancam keberlangsungan Ebusiness dari dalam dan luar negeri	Laporan Hasil Diskusi	Ketepatan dalam menganalisis peran keamanan dan privasi pada keberlangsungan Ebusiness	5	Buku: 4 Website: 1,3
13	Mahasiswa mampu menganalisis isu regulasi, etika dan lingkungan sosial dalam Ebusiness	a. Menjelaskan peran regulasi, etika dan lingkungan sosial dalam Ebusiness b. Menganalisis berbagai kasus regulasi dan etika sosial yang berdampak pada Ebusiness	Pentingnya Regulasi, Etika dan Lingkungan Sosial Studi kasus Disney dalam menangani kasus pembajakan produknya	Ceramah, Tanya jawab	Mahasiswa menjelaskan dan menganalisis peran regulasi, etika dan lingkungan sosial dalam Ebusiness	Kuis	Ketepatan menjawab soal Kreativitas dalam menyampaikan pendapat dan ide inovasi	5	Buku: 4
14	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis keberhasilan Ebusiness	a. Menjelaskan ukuran keberhasilan Ebusiness b. Menganalisis keberhasilan/ kegagalan suatu c. kasus Ebusiness	a) Ukuran keberhasilan Ebusiness b) Studi kasus pengukuran keberhasilan: Yahoo vs Google c) Studi kasus Keberhasilan penerapan Ebusiness pada UMKM skala lokal: PesanBungkus vs SayurYuk	Observasi daring, Diskusi, Ceramah, dan Tanya jawab	Mahasiswa menganalisis keberhasilan/ kegagalan suatu kasus Ebusiness pada kasus internasional maupun lokal di sekitar kita	Kuis	Ketepatan menjawab soal Kreativitas dalam menyampaikan pendapat	5	Buku: 1, 2 Website: 3,4

Pertemuan Ke	Kemampuan khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Penilaian			Referensi
						Jenis	Kriteria	Bobot	
15	Mahasiswa mampu menganalisis prospek Ebusiness untuk UMKM lokal Kalimantan Timur	a) Menjelaskan dan menganalisis prospek Ebusiness di Indonesia b) Menganalisis dan merancang sebuah aplikasi Ebusiness untuk bisnis UMKM di Kalimantan Timur	a) Prospek Ebusiness di Indonesia b) Faktor keberhasilan Ebusiness untuk UMKM c) Presentasi mahasiswa	Diskusi dan Presentasi Mahasiswa dan Tanya Jawab	Mahasiswa melakukan observasi dan diskusi kelompok dalam menganalisis bisnis UMKM Kalimantan Timur Mahasiswa membuat *mini project* dan mempresentasikan proposal Ebusiness dari hasil diskusi	Tugas Kelompok, Laporan Hasil Diskusi, dan Presentasi	Ketepatan dalam menganalisis dan membuat proposal Ebusiness Kreativitas dalam menyampaikan pendapat dan ide inovasi	20	Buku: 1 Website: 3,4
16	**UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)**								

Samarinda, 10 Maret 2022
Mengesahkan,
Koordinator Prodi Sistem Informasi

Islamiyah, S.Kom., M.Kom
198701162015042001

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria Penilaian	Skor 10-40	Skor 50-80	Skor 90-100
Kehadiran (10%)	Kehadiran tidak lebih dari 50% dari total pertemuan.	Kehadiran antara 50%-80% dari total pertemuan.	Kehadiran lebih dari 80% dari total pertemuan.
Tugas (30%)	Tugas tidak lengkap atau banyak kesalahan konsep.	Tugas lengkap dengan beberapa kesalahan kecil.	Tugas lengkap dan akurat, menunjukkan pemahaman yang baik.
Ujian Tengah Semester (UTS) (30%)	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang kurang memadai (nilai <60%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang cukup baik (nilai 60%-80%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat baik (nilai >80%).
Ujian Akhir Semester (UAS) (30%)	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat kurang (nilai <60%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang baik (nilai 60%-80%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat baik (nilai >80%).