

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

CNH4A3

MODEL BISNIS DIGITAL



**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMPUTASI
FAKULTAS INFORMATIKA**

TELKOM UNIVERSITY

LEMBAR PENGESAHAN

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini telah disahkan untuk mata kuliah sbb:

Kode Mata Kuliah : **CNH4A3**

Nama Mata Kuliah : **Model Bisnis Digital**

Mengetahui
Kaprosdi S1 Ilmu Komputasi

Dr. Deni Saepudin

Bandung, Agustus 2016
Menyetujui
Ketua KK Pemodelan dan Simulasi

Jondri, M.Si.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | iii |
| A. PROFIL MATA KULIAH..... | 4 |
| B. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) | 5 |
| C. PENENTUAN NILAI AKHIR MATA KULIAH | 7 |

A. PROFIL MATA KULIAH

IDENTITAS MATA KULIAH

| | | | |
|----------------------|---|----------------------|------------------|
| Nama Mata Kuliah | : | Model Bisnis Digital | |
| Kode Mata Kuliah | : | CNH4A3 | |
| SKS | : | 3 | |
| Jenis | : | Wajib | |
| Jam pelaksanaan | : | Tatap muka di kelas | 3 jam per minggu |
| | | Tutorial / responsi | 1 jam per minggu |
| Semester / Tingkat | : | 1/3 | |
| <i>Pre-requisite</i> | : | - | |
| <i>Co-requisite</i> | : | - | |

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mahasiswa memahami konsep e-business dan komponen bisnis serta mampu menciptakan sistem e-business yang mendukung dalam menjalankan bisnis online

B. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

| Minggu ke- | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Bahan Kajian (Materi Ajar) | Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran | Kriteria Penilaian (Indikator) | Bobot Nilai |
|------------|---------------------------------|--|---------------------------------------|---|-------------|
| 1-2 | Pengenalan E-Bisnis | <ul style="list-style-type: none"> ● Awal Perkembangan E-Bisnis ● Tujuan E-Bisnis dan Pendukung E-Bisnis ● E-Bisnis atau E-Commerce ● Dimensi dan Ruang Lingkup E-Bisnis ● Evolusi E-Bisnis | Ceramah, Responsi. | Mahasiswa mampu memahami konsep dasar e- Bisnis | 20% |
| 3-5 | Konsep E-Bisnis | <ul style="list-style-type: none"> ● Model-model E-Bisnis ● Kebijakan publik ● Aspek legal, etika dan hukum dalam E-Bisnis ● Formula dan Mindset E-Bisnis ● Kisah sukses E-Bisnis | Ceramah, Responsi. | Mahasiswa dapat memanfaatkan peluang pasar pada dunia e-Bisnis | 20% |
| 6-7 | Infrastruktur E-Bisnis | <ul style="list-style-type: none"> ● Customer Relationship Management ● Enterprise Resource Planning ● Supply Chain Management | Ceramah, Responsi. | Mahasiswa dapat merancang dan mengimplementasikan sistem untuk e-Bisnis | 20% |
| UTS | | | | | |

| Minggu ke- | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Bahan Kajian (Materi Ajar) | Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran | Kriteria Penilaian (Indikator) | Bobot Nilai |
|------------|--|--|---------------------------------------|--|-------------|
| 10-12 | Strategi Dalam E-Bisnsi | <ul style="list-style-type: none"> ● Ruang Lingkup Manajemen Strategi E-Bisnis ● Mempromosikan website E-Bisnis ● Perilaku konsumen dalam E-Bisnis ● Pemanfaatan jaringan elektronik lainnya untuk E-Marketing | Ceramah, Responsi. | Mahasiswa dapat menciptakan produk atau pasarnya sendiri untuk mengimplementasikan konsep e-Bisnis | 20% |
| 13-14 | Membangun usaha dalam konteks E-Bisnis | <ul style="list-style-type: none"> ● Presentasi usaha yang telah dibangun ● Kerjasama yang telah dibangun ● Masalah-masalah yang dihadapi dan solusi yang telah diambil | Ceramah, Responsi. | Mahasiswa dapat menciptakan pelanggannya sendiri untuk memasarkan produk yang ada | 20% |
| UAS | | | | | |

C. PENENTUAN NILAI AKHIR MATA KULIAH

Penilaian: Kuis 20% + Tugas 20% + UTS 30% + Tugas Besar 30%

| Nilai Skor Mata Kuliah (NSM) | Nilai Mata Kuliah (NMK) |
|------------------------------|-------------------------|
| $80 < \text{NSM}$ | A |
| $70 < \text{NSM} \leq 80$ | AB |
| $65 < \text{NSM} \leq 70$ | B |
| $60 < \text{NSM} \leq 65$ | BC |
| $50 < \text{NSM} \leq 60$ | C |
| $40 < \text{NSM} \leq 50$ | D |
| $\text{NSM} \leq 40$ | E |