



## RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah : E124910/ E-bisnis design	Revisi ke : 4
Satuan Kredit Semester : 2 SKS	Tgl revisi : 16 Juli 2015
Jml Jam kuliah dalam seminggu : 2 x 50 menit.	Tgl mulai berlaku : 04 September 2015
	Penyusun : Dewi Agustini S. M.,Kom
Jml Jam kegiatan laboratorium : 0 Jam	Penanggungjawab Keilmuan : Dewi Agustini S. M.,Kom

Deskripsi Mata kuliah : Mata kuliah ini mengajarkan kepada mahasiswa berbagai faktor yang berhubungan dengan dasar-dasar proses bisnis dan hubungannya dengan teknologi informasi dan e-business, khususnya dalam suatu enterprise system. Juga dibahas bagaimana sistem informasi dapat mempercepat proses-proses bisnis, dengan contoh-contoh penerapan dalam contoh kasus yang terjadi di dunia bisnis.

Standar Kompetensi : setelah mempelajari matakuliah ini, diharapkan mahasiswa dapat mengetahui dasar-dasar proses bisnis dan hubungannya dengan teknologi informasi dan e-business.

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1	Mahasiswa dapat menjelaskan model bisnis di internet dan Komponen bisnis secara global.	Mahasiswa dapat menjelaskan mengenai: 1. Perbedaan dalam hukum dan budaya 2. Regulasi-regulasi dalam internasional internet 3. Bagaimana menciptakan bisnis dalam kapabilitas global 4. Bagaimana memilih pasar internasional 5. Bagaimana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accounting for Legal and Cultural Differences</li> <li>• International Internet Regulations</li> <li>• Creating an e-Business with Global Capabilities</li> <li>• Choosing an International Market</li> <li>• Obtaining a Local Internet Address</li> <li>• Internationalization and Localization</li> <li>• Partnering and Hiring</li> <li>• Payment Systems</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah,</li> <li>2. Tanya jawab</li> <li>3. Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
		mendapatkan Local Internet Address 6. Internationalization and Localization 7. Partnering and Hiring 8. Payment Systems 9. Distribution 10. Legal and Taxation Systems 11. Promotions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribution</li> <li>• Legal and Taxation Systems</li> <li>• Promotions</li> </ul>		
2	Mahasiswa akan memahami segmen industri dan cara menggunakan web untuk usaha	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Segmen industry dalam web 2. Peranan internet dalam peningkatan bisnis 3. Evaluasi bisnis dan metode kesuksesan dalam berbisnis di internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Segmen industry dalam web</li> <li>• Peranan internet dalam peningkatan bisnis</li> <li>• Evaluasi bisnis dan metode kesuksesan dalam berbisnis di internet</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah,</li> <li>2. Tanya jawab</li> <li>3. Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4
3	Mahasiswa dapat mendiskusikan pengaruh social dalam masyarakat, komunitas online dan bagaimana internet memainkan peran aktif dalam aktivitas politik dan sosial	Mahasiswa dapat mengetahui: 1. Pengaruh internet dalam masyarakat 2. Peranan komunitas online 3. Peranan internet dalam aktivitas politik dan social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh internet dalam masyarakat</li> <li>2. Diskusi komunitas online</li> <li>3. Peranan internet dalam aktivitas politik dan social</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah,</li> <li>2. Tanya jawab</li> <li>3. Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4
4	Mahasiswa dapat mengetahui berbagai model bisnis	Mahasiswa dapat menerangkan: 1. Model-model bisnis 2. konsep Bisnis to bisnis 3. konsep Bisnis to	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model-model bisnis</li> <li>• Bisnis to bisnis</li> <li>• Bisnis to Consumer</li> <li>• Bisnis to Government</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah,</li> <li>2. Tanya jawab</li> <li>3. Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
		Consumer 4. konsep Bisnis to Government			
5	Mahasiswa dapat mendiskusikan affiliate program	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Cara kerja, keuntungan, biaya dari affiliate programs. 2. Metode dalam pelacakan affiliate 3. Solusi affiliate-program	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara kerja, keuntungan, biaya dari affiliate programs.</li> <li>• Metode dalam pelacakan affiliate</li> <li>• Solusi affiliate-program</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah,</li> <li>2. Tanya jawab</li> <li>3. Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4
6	Mahasiswa dapat menjelaskan metode transaksi keuangan secara online	Mahasiswa dapat menerangkan: 1. Aplikasi pembayaran tradisional ke internet 2. Keamanan yang diperlukan dalam transaksi online monetary transactions. 3. model transaksi e-billing, micropayments, peer-to-peer payments dan digital currency.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi pembayaran tradisional ke internet</li> <li>• Keamanan yang diperlukan dalam transaksi online monetary transactions.</li> <li>• beberapa model transaksi e-billing, micropayments, peer-to-peer payments dan digital currency.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah,</li> <li>2. Tanya jawab</li> <li>3. Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4
7	Mahasiswa akan memahami dasar konsep keamanan, cryptography, Digital Signatures, Digital Certificate, Virus, biometric dan Steganografi	Mahasiswa dapat memahami: 1. Konsep dasar keamanan 2. protocols SSL dan SET. 3. digital signatures, digital certificates dan certification authorities.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep dasar keamanan</li> <li>• protocols SSL dan SET.</li> <li>• digital signatures, digital certificates dan certification authorities.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah,</li> <li>2. Tanya jawab</li> <li>3. Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4
•					
8	Mahasiswa dapat menjelaskan bagaimana	Mahasiswa dapat menerangkan:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membangun desain web dan fitur yang dapat</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah,</li> </ol>	1-4



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
	cara mengembangk an E-Business mulai dari Desain, Pengembangan dan manajemen	1. Membangun desain web dan fitur yang dapat meningkatkan pengalaman user 2. Beberapa bentuk solusi e-business. 3. Layanan jasa web dan membuat usaha online	meningkatkan pengalaman user <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa bentuk solusi e-business.</li> <li>• Layanan jasa web dan membuat usaha online</li> </ul>	2. Tanya jawab 3. Latihan / diskusi	
9	Mahasiswa dapat mengetahui berbagai strategi marketing, iklan online dan bisnis marketing	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Marketing strategies,research, e-mail marketing, online advertising options. 2. e-business promotions, dan online public relations, 3. Business-to-business marketing.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marketing strategies,research, e-mail marketing, online advertising options.</li> <li>• e-business promotions, dan online public relations,</li> <li>• Business-to-business marketing.</li> </ul>	1. Ceramah, 2. Tanya jawab 3. Latihan / diskusi	1-4
10	Mahasiswa dapat menjelaskan bagaimana privasi, batasan hukum dalam internet dan juga kekayaan intelektual serta perpajakan dalam internet	Mahasiswa dapat menerangkan: 1. Penggunaan dan batasan hukum tradisional ke dalam internet atau e-commerce lawto 2. Perlindungan kekayaan intelektual 3. Perpajakan dalam internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan dan batasan hukum tradisional ke dalam internet atau e-commerce lawto</li> <li>• Perlindungan kekayaan intelektual</li> <li>• Perpajakan dalam internet</li> </ul>	1. Ceramah, 2. Tanya jawab 3. Latihan / diskusi	1-4
11	Mahasiswa dapat mendiskusikan pentingnya manajemen relasi dengan customer	Mahasiswa dapat mengetahui: 1. Berbagai cara koleksi dan analisa data customer 2. Pembentukan ke layanan call center.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbagai cara koleksi dan analisa data customer</li> <li>• Pembentukan ke layanan call center.</li> <li>• alat alat bantu yang digunakan customer relationship management.</li> </ul>	1. Ceramah, 2. Tanya jawab 3. Latihan / diskusi	1-4



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
		3. alat alat bantu yang digunakan customer relationship management.			
12	Mahasiswa dapat mendiskusikan online banking dan konsep dalam e-learning	Mahasiswa dapat menjelaskan : 1. Layanan yang terdapat dalam online banking 2. Perbedaan antara hybrid dan Internet-only banks. 3. Berbagai cara online lending, online trading 4. Keuntungan dan kerugian trading online 5. Konsep e- learning dan pengaruh pada pendidikan tradisional 6. Bagaimana e-learning berpengaruh pada	<ul style="list-style-type: none"> <li>Layanan yang terdapat dalam online banking</li> <li>Mengetahui perbedaan antara hybrid dan Internet-only banks.</li> <li>Berbagai cara online lending, online trading</li> <li>Keuntungan dan kerugian trading online</li> <li>Konsep e-learning dan pengaruh pada pendidikan tradisional</li> <li>Bagaimana e-learning berpengaruh pada perusahaan dan pelatihan information-technology</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ceramah,</li> <li>Tanya jawab</li> <li>Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4
13	Mahasiswa dapat menjelaskan e-publishing, e-industry	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Pengaruh e-Publishing dalam industri publishing tradisional dan teknologi yang digunakan 2. segmen indutri dalam web dan model bisnis yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teknologi dan Pengaruh e-Publishing dalam industri publishing tradisional</li> <li>"Segmen industri dalam web dan model bisnis yang digunakan.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ceramah,</li> <li>Tanya jawab</li> <li>Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4
14	Mahasiswa dapat menjelaskan online career service dan e-entertainment	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Keuntungan dan macam online career 2. teknologi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keuntungan dan macam macam online career</li> <li>"Pengaruh internet dalam teknologi entertain sekarang dan yang akan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ceramah,</li> <li>Tanya jawab</li> <li>Latihan / diskusi</li> </ol>	1-4



Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
		multimedia untuk entertain sekarang dan yang akan dating	datang		

**Level Taksonomi :**

Pengetahuan	20%
Pemahaman	20%
Penerapan	20%
Analisis	20%
Sintesis	10%
Evaluasi	10%

**Komposisi Penilaian :**

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	35%
Ujian Tengah Semester	35%
Tugas Mandiri	30%
Kuis	
Kehadiran Mahasiswa	
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

**Daftar Referensi**

1. Hossein Bidgoli, "ELECTRONIC COMMERCE, Priciples and Practice", Academic Press 2002
2. Gary P. Schneider, "Electronik Commerce", Course Technology, ninth edition 2011
3. Bharat Bhasker, "ELECTRONIC COMMERCE, Framework, Technologies, Applications", MC-Graw Hill Publishing, second edition, 2006
4. Joe K.Shim, Anique, Joe G.Siegel, Roberta M.Siegel, " ELETRONIC COMMERCE", Glenlake publishing Compnay, 2000



**FM-UDINUS-BM-08-05/R0**

<b>Disusun oleh :</b>	<b>Diperiksa oleh :</b>		<b>Disahkan oleh :</b>
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Dewi Agustini S. M.,Kom	Dewi Agustini S. M.,Kom	Dr. Ir. Rudi Tjahyono, M.M.	Dr.Eng. Yuliman Purwanto, M.Eng.