



SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 4
 Tanggal Berlaku : 04 September 2015

A. Identitas

1. Nama Matakuliah : E business design
2. Program Studi : Teknik Industri
3. Fakultas : Teknik
4. Bobot sks : 2 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKB
6. Jenis Kompetensi : Keahlian Berkarya
7. Alokasi waktu total : 14 x 100 Menit

B. Unsur-unsur silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
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 international internet 3. Bagaimana menciptakan bisnis dalam kapabilitas global 4. Bagaimana memilih pasar international 5. Bagaimana mendapatkan Local Internet Address 6. Internationalization	<ul style="list-style-type: none"> • Accounting for Legal and Cultural Differences • International Internet Regulations • Creating an e-Business with Global Capabilities • Choosing an International Market • Obtaining a Local Internet Address • Internationalization and Localization • Partnering and Hiring • Payment Systems • Distribution • Legal and Taxation Systems 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>). 2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil) 3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara 	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
	and Localization 7. Partnering and Hiring 8. Payment Systems 9. Distribution 10. Legal and Taxation Systems 11. Promotions	<ul style="list-style-type: none"> Promotions 	terstruktur) 4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta menarik kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan			
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"> Segmen industry dalam web Peranan internet dalam peningkatan bisnis Evaluasi bisnis dan metode kesuksesan dalam berbisnis di internet 	1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>). 2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil) 3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
			<p>terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta menarik kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan</p>			
<p>Mahasiswa dapat mendiskusikan pengaruh social dalam masyarakat, komunitas online dan bagaimana internet memainkan peran aktif dalam aktivitas politik dan sosial</p>	<p>Mahasiswa dapat mengetahui:</p> <p>1. Pengaruh internet dalam masyarakat</p> <p>2. Peranan komunitas online</p> <p>3. Peranan internet dalam aktivitas politik dan social</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengaruh internet dalam masyarakat Diskusi komunitas online Peranan internet dalam aktivitas politik dan social 	<p>1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan</p>	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
			<p>suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta penarikan kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan</p>			
Mahasiswa dapat mengetahui berbagai model bisnis	Mahasiswa dapat menerangkan: 1. Model-model bisnis 2. konsep Bisnis to bisnis 3. konsep Bisnis to Consumer 4. konsep Bisnis to Government	<ul style="list-style-type: none"> • Model-model bisnis • Bisnis to bisnis • Bisnis to Consumer • Bisnis to Government 	<p>1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran</p>	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
			<p>melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta penarikan kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan</p>			
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"> • Cara kerja, keuntungan, biaya dari affiliate programs. • Metode dalam pelacakan affiliate • Solusi affiliate-program 	<p>1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based</i></p>	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
			<p><i>learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta penarikan kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan)</p>			
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"> • Aplikasi pembayaran tradisional ke internet • Keamanan yang diperlukan dalam transaksi online monetary transactions. • beberapa model transaksi e-billing, micropayments, peer-to-peer payments dan digital currency. 	<p>1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi)</p>	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
			<p>kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta penarikan kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan</p>			
Mahasiswa akan memahami dasar konsep keamanan, <i>Cryptography</i> , <i>Digital Signatures</i> , <i>Digital Certificate</i> , <i>Virus</i> , <i>biometric</i> dan <i>Steganografi</i>	Mahasiswa dapat memahami: 1. Konsep dasar keamanan 2. <i>protocols SSL</i> dan <i>SET</i> . 3. <i>digital signatures</i> , <i>digital certificates</i> dan <i>certification authorities</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Konsep dasar keamanan <i>protocols SSL</i> dan <i>SET</i>. <i>digital signatures</i>, <i>digital certificates</i> dan <i>certification authorities</i>. 	<p>1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i></p>	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
			<p>(pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta penarikan kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan)</p>			
Mahasiswa dapat menjelaskan bagaimana cara mengembangk an E-Business mulai dari Desain, Pengembangan dan manajemen	Mahasiswa dapat menerangkan: 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	<ul style="list-style-type: none"> • Membangun desain web dan fitur yang dapat meningkatkan pengalaman user • Beberapa bentuk solusi e-business. • Layanan jasa web dan membuat usaha online 	1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
			2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil) 3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur) 4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta menarik kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan)			
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	<ul style="list-style-type: none"> Marketing strategies, research, e-mail marketing, online advertising options. e-business promotions, dan online public relations, Business-to-business marketing. 	1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
	online public relations, 3. Business-to-business marketing.		<p><i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta penarikan kesimpulan akhir yang mengkomodasikan berbagai gagasan</p>			
Mahasiswa dapat menjelaskan bagaimana privasi, batasan hukum dalam internet dan juga kekayaan intelektual serta perpajakan dalam	Mahasiswa dapat menerangkan: 1. Penggunaan dan batasan hukum tradisional ke dalam internet atau e-commerce lawto 2. Perlindungan	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan dan batasan hukum tradisional ke dalam internet atau e-commerce lawto • Perlindungan kekayaan intelektual 	1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan –	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
internet	kekayaan intelektual 3. Perpajakan dalam internet	<ul style="list-style-type: none"> Perpajakan dalam internet 	<p>pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta penarikan kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan</p>			
Mahasiswa dapat mendiskusikan pentingnya manajemen relasi dengan customer	Mahasiswa dapat mengetahui: 1. Berbagai cara koleksi dan analisa data customer 2. Pembentukan ke	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai cara koleksi dan analisa data customer Pembentukan ke layanan call center. alat alat bantu yang 	1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
	layanan call center. 3. alat alat bantu yang digunakan customer relationship management.	digunakan customer relationship management.	<p>menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta menarik kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan</p>			
Mahasiswa dapat mendiskusikan online banking dan konsep dalam e-learning	Mahasiswa dapat menjelaskan : 1. Layanan yang terdapat dalam online banking 2. Perbedaan antara	<ul style="list-style-type: none"> Layanan yang terdapat dalam online banking Mengetahui perbedaan antara hybrid dan Internet-only banks. Berbagai cara online 	1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
	<p>hybrid dan Internet-only banks.</p> <p>3. Berbagai cara online lending, online trading</p> <p>4. Keuntungan dan kerugian trading online</p> <p>5. Konsep e- learning dan pengaruh pada pendidikan tradisional</p> <p>6. Bagaimana e- learning berpengaruh pada</p>	<p>lending, online trading</p> <ul style="list-style-type: none"> Keuntungan dan kerugian trading online Konsep e-learning dan pengaruh pada pendidikan tradisional Bagaimana e-learning berpengaruh pada perusahaan dan pelatihan information-technology 	<p>pertanyaan – pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta penarikan kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan</p>			
<p>Mahasiswa dapat menjelaskan e-publishing, e-industry</p>	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan:</p> <p>1. Pengaruh e-Publishing dalam industri publishing tradisional dan teknologi yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> Teknologi dan Pengaruh e-Publishing dalam industri publishing tradisional “Segmen industri dalam web dan model bisnis yang digunakan. 	<p>1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan –</p>	100 Menit	1-4	<p>UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi</p>



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
	digunakan 2. segmen industri dalam web dan model bisnis yang digunakan		<p>pertanyaan dalam <i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta penarikan kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan</p>			
Mahasiswa dapat menjelaskan online career service dan e- entertainment	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Keuntungan dan macam online career 2. teknologi multimedia untuk entertain sekarang dan yang	<ul style="list-style-type: none"> Keuntungan dan macam macam online career "Pengaruh internet dalam teknologi entertain sekarang dan yang akan datang 	1. <i>Discovery Learning</i> (pembelajaran melalui pencarian, pemahaman informasi serta menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam	100 Menit	1-4	UTS, UAS, QUIZ, Tugas, Presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi/ Acuan	Evaluasi
	akan dating		<p><i>Study Guide</i> atau <i>Question List</i>).</p> <p>2. <i>Small group discussion</i> (pembelajaran melalui diskusi kelompok kecil)</p> <p>3. <i>Project based learning</i> (pembelajaran melalui pengerjaan suatu proyek secara terstruktur)</p> <p>4. Presentasi dan diskusi (pembelajaran melalui penyampaian gagasan dan argumen secara efektif dan efisien, mendengar, memahami dan menerima gagasan yang berbeda, serta menarik kesimpulan akhir yang mengakomodasikan berbagai gagasan</p>			

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

<p>Disiapkan oleh: Dosen Pengampu</p> <p>Dewi Agustini S. M.,Kom</p>	<p>Diperiksa oleh: Program Studi</p> <p>Dr. Ir. Rudi Tjahyono, M.M</p>	<p>Disahkan oleh: Dekan</p> <p>Dr.Eng. Yuliman Purwanto, M.Eng</p>
--	--	--