

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
(T.A. GENAP 2021/2022)**

**TSI-3563
E-COMMERCE**



**universitas
MALIKUSSALEH**

Tim Penyusun:

Angga Pratama, S.Kom., M.M.S.I / 0012098805

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MALIKUSSALEH
2022**

PROFIL MATA KULIAH

Mata Kuliah	:	E-Commerce	
Kode Mata Kuliah	:	TSI-3563	
SKS	:	3 SKS	
Semester	:	III	
Bentuk Perkuliahan	:	Kuliah Luring	
Alokasi Waktu	:	16 x 150 Menit	
Pelaksanaan Pembelajaran	:	Tatap Muka	1,5 jam per minggu
		Praktikum	1 jam per minggu
Mata Kuliah Prasyarat	:	Kode Mata Kuliah: TSI2243	Nama Mata Kuliah: Pemograman Web 2
Rumpun Mata Kuliah	:	E-Commerce	
Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi	CP-S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.	
	CP-S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.	
	CP-S13	Memiliki kepribadian dan interaksi sosial yang berempatik dan humanis	
	CP-PA2	Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membuat aplikasi penjualan berbasis android	
	CP-PA4	Menguasai konsep android studio, metode analisis, perancangan, pembangunan, manajemen dan desain UI	
	CP-PA8	Memahami konsep dan perancangan aplikasi android.	

	CP-KU1	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
	CP-KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	CP-KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	CP-KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	CP-KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	CP-KKA3	Mampu melakukan analisis dan simulasi proses bisnis organisasi/ bisnis.
	CP-KKA5	Mampu merancang dan mengelola aplikasi untuk organisasi/ bisnis.
	CP-KKB1	Mampu menggunakan metode yang tepat untuk mengidentifikasi data dan informasi dalam jumlah yang besar yang penting bagi organisasi/ bisnis.
	CP-KKB2	Mampu mengelola resiko keamanan dan integritas data dan infrastruktur SI/TI.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	1. Mahasiswa diharapkan mampu membedakan website dari ruang lingkup E-Commerce 2. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan tatacara pembelian online 3. Mahasiswa diharapkan mampu mengetahui tentang Mobile Commerce dan E-Payment 4. Mahasiswa diharapkan mampu Mengetahui contoh kasus dari Cybercrime dan hukum E- Commerce 5. Mahasiswa mampu membuat dan memahami pemograman penggunaan perangkat lunak dalam E- commerce 6. Mahasiswa mampu membuat dan memahami pemograman penggunaan perangkat lunak dalam E- commerce 7. Mahasiswa mampu membuat sebuah aplikasi penjualan khusus untuk halaman admin 8. Mahasiswa mampu membuat sebuah aplikasi penjualan khusus untuk halaman user 9. Mahasiswa mampu membuat sebuah tampilan atau user interface yang menarik	

Capaian SN-Dikti/KKNI	
Sikap	Pengetahuan
CP-S2, CP-S8, CP-S13	CP-PA2, CP-PA4, CP-PA8
Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus
CP-KU2, CP-KU5, CP-KU8, CP-KU9	CP-KKA3, CP-KKA5, CP-KKA6, CP-KKA7
Deskripsi Mata Kuliah	
Matakuliah ini menjelaskan pengertian E-Commerce, model bisnis dalam E-Commerce, penerapan E-Commerce hingga membangun aplikasi E-Commerce sehingga diharapkan Mahasiswa memiliki pengetahuan dan wawasan bisnis yang dilakukan secara elektronik, memahami dasar E-Commerce, manfaat dan tantangan E-Commerce, model bisnis dalam E-Commerce dan mekanisme pemesanan dan pembayaran dalam E-Commerce hingga pembuatan web E-Commerce.	
Daftar Pustaka	
1. Barkatulah, Halim Abdul . 2005 . Bisnis E-Commerce .Pustaka Pelajar 2. Indrajit, Ricardus Eko, Dr. 2001. E-Commerce : Kiat dan Strategi Bisnis Dunia Maya. Elex Media Komputindo. Jakarta. 3. Sarwono, Jonathan. Martadiredja, Tutty. 2008. Teori E-Commerce. Gava Medika 4. Suhendar A,2003. Teknologi Pemrograman Mobile Commerce . Informatika Bandung.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memiliki pengetahuan mengenai tentang konsep E-Commerce dan karakteristiknya dan ruang lingkupnya serta perkembangannya	- Kontrak Kuliah Pokok bahasan: Pengertian, Konsep, Karakteristik, Perkembangan dan Ruang Lingkup E-Commerce Sub pokok bahasan: - Pengertian - Konsep dan karakteristik - Perkembangan dan ruang lingkup	- Kuliah tatap muka atau kuliah online - Latihan	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu membedakan website dari ruang lingkup E-Commerce	Keaktifan diskusi tanya jawab	
2	Mahasiswa mengetahui Manfaat dan Tantangan pada E-Commerce	Pokok bahasan: Manfaat E-Commerce Tantangan E-Commerce Resiko E-Commerce Model Bisnis Sub pokok bahasan: - Manfaat	- Kuliah tatap muka atau kuliah online - Latihan - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu memahami Manfaat dan tantangan di E-Commerce	Latihan Tugas	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		- Tantangan dan resiko - Model bisnis					
3	Mahasiswa mengetahui pasar dalam E-Commerce	Pokok bahasan: E-Marketplace Sub Pokok bahasan: - Pertimbangan bergabung ke dalam e-marketplace - Komponen - Faktor-faktor sukses	- Kuliah tatap muka atau kuliah online - Presentasi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu menjelaskan tatacara pembelian online	Latihan Tugas	Praktikum = 5%
4	Mahasiswa mengetahui pasar dalam iklan	Pokok bahasan: Iklan Sub Pokok bahasan: - Banners - Splash screen - Spot leasing - URL dan E-mail - Chatting room	- Kuliah tatap muka atau kuliah online - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu menjelaskan tatacara pembelian online	Latihan Tugas	Praktikum = 5%
5	Mahasiswa mengetahui pasar dalam E-Tailing	Pokok bahasan: E-Tailing Sub pokok bahasan: - Karakteristik	- Kuliah tatap muka atau kuliah online - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu menjelaskan tatacara pembelian online	Latihan Tugas	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		keberhasilan E-Tailing - Contoh E-Tailing - Permasalahan E-Tailing					
6	Mahasiswa mengetahui dan memahami Mobile Commerce	Pokok bahasan: Mobile Commerce Sub Pokok bahasan: - Pengertian dan terminology - Keuntungan - Keamanan	- Kuliah tatap muka atau kuliah online - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu mengetahui tentang Mobile Commerce	Latihan Tugas	Praktikum = 5%
7	Mahasiswa mengetahui dan memahami E-Payments	Pokok bahasan: E-Payments Sub pokok bahasan: - Pengertian - Pihak-pihak yang terlibat - Model dan keamanan	- Kuliah tatap muka atau kuliah online - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu mengetahui tentang E-Payment	Latihan Tugas	Praktikum = 5%
8	UTS						25%
9	Mahasiswa memahami dasar-dasar Hukum E-Commerce	Pokok bahasan: Dasar Hukum e-commerce	- Kuliah tatap muka atau Kuliah online - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu Mengetahui	Latihan Tugas	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Sub pokok bahasan: - Dasar hukum e-commerce di Indonesia - Hukum e-commerce Internasional			dasar-dasar hukum e-commerce di Indonesia		
10	Mahasiswa memahami <i>Cyber Law</i>	Pokok bahasan: Cyber Crime dalam E-commerce Pokok bahasan: - Jenis-jenis kejahatan	- Kuliah tatap muka atau Kuliah online - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu Mengetahui contoh kasus dari Cybercrime dan hukum E-Commerce yang menanggulangi nya	Latihan Tugas	Praktikum = 5%
11	Mahasiswa memahami perangkat E-Commerce dalam membangun dan menentukan software untuk E-Commerce	Pokok bahasan: - Membangun Aplikasi E-Commerce Sub pokok bahasan: - Mnndaftar sebagai Merchant Account - Apps Hosting	- Kuliah tatap muka atau Kuliah online - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu merancang aplikasi berbasis android untuk kegiatan e-commerce	Latihan Tugas	Praktikum = 5%
12	Mahasiswa memahami perangkat E-Commerce dalam membangun dan menentukan	Pokok bahasan: - Perangkat E-Commerce	- Kuliah tatap muka atau Kuliah online - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu membuat aplikasi berbasis android	Latihan Tugas	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	software untuk E-Commerce (LANJUTAN)	- Pemilihan Software Sub pokok bahasan: - Perangkat lunak web server - Program-program yang digunakan untuk membangun Aplikasi - Web Server			untuk kegiatan e-commerce		
13	Presentasi dimana mahasiswa membuat aplikasi berbasis android (boleh menggunakan CMS) E-Commerce dimana aplikasi menampilkan katalog produk, keranjang belanja sampai dengan status pembayaran. Pembagian kelompok disesuaikan dengan jumlah mahasiswa perkelasnya, dan pembagian waktu presentasinya dilakukan di pertemuan I oleh Dosen.	Pokok bahasan: - Presentasi Kelompok Sub pokok bahasan: - Slide presentasi - Demo Aplikasi	- Kuliah tatap muka atau Kuliah online - Praktikum	150 menit	Mahasiswa mampu membuat dan memahami pemograman penggunaan perangkat lunak dalam E-commerce	Latihan Tugas	Praktikum = 5%
14	Presentasi dimana mahasiswa membuat aplikasi berbasis android (boleh menggunakan CMS) E-Commerce dimana	Pokok bahasan: - Presentasi Kelompok	- Kuliah tatap muka atau Kuliah online - Praktikum	150 menit	Mahasiswa mampu membuat dan memahami pemograman	Latihan Tugas	Praktikum = 5%

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	aplikasi menampilkan katalog produk, keranjang belanja sampai dengan status pembayaran. Pembagian kelompok disesuaikan dengan jumlah mahasiswa perkelas nya, dan pembagian waktu presentasinya dilakukan di pertemuan I oleh Dosen.	Sub pokok bahasan: - Slide presentasi - Demo Aplikasi			penggunaan perangkat lunak dalam E- commerce		
15	Presentasi dimana mahasiswa membuat aplikasi berbasis android (boleh menggunakan CMS) E-Commerce dimana aplikasi menampilkan katalog produk, keranjang belanja sampai dengan status pembayaran. Pembagian kelompok disesuaikan dengan jumlah mahasiswa perkelas nya, dan pembagian waktu presentasinya dilakukan di pertemuan I oleh Dosen.	Pokok bahasan: - Presentasi Kelompok Sub pokok bahasan: - Slide presentasi - Demo Aplikasi	- Kuliah tatap muka atau Kuliah online - Praktikum	150 menit	Mahasiswa mampu membuat dan memahami pemograman penggunaan perangkat lunak dalam E- commerce	Latihan Tugas	Praktikum = 5%
16	UAS						30%

PENILAIAN

A. Standar Penilaian

No.	Nilai Angka	Nilai Huruf	Angka Mutu	Mutu
1	85,00 – 100	A	4	Istimewa
2	80,00 – 84,99	A-	3,70	Sangat Memuaskan
3	75,00 – 79,99	B+	3,30	Memuaskan
4	70,00 - 74,99	B	3	Sangat Baik
5	65,00 - 69,99	B-	2,70	Baik
6	60,00 – 64,99	C+	2,30	Cukup Baik
7	55,00 – 59,99	C	2	Cukup
8	50,00 – 54,99	C-	1,70	Kurang
9	45,00 – 49,99	D	1	Sangat Kurang
10	< 44,99	E	0	Gagal
11	0,00 (Tunda)	T	0	Tunda

Keterangan: Sesuai dengan Buku Panduan Akademik Tahun 2020

B. Komponen Penilaian

Bentuk Pembelajaran <i>Case Method dan Project Based Learning</i>		
No	Komponen	Bobot (%)
1	Tugas	50%
2	Kuis	
3	Ujian Tengah Semester	
4	Ujian Akhir Semester	
5	Aktivitas Partisipatif	50%
6	Hasil Project	
Total		100%

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Rizky Putra Fhonna, S.T., M.Kom
NIP. 199111192019031012

Lhokseumawe, 02 Maret 2022

Koordinator

Angga Pratama, S.Kom., M.M.S.I
NIP.198809122015041003