



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	03
Tgl. Berlaku	2022
Standar SPMI	3.4.2

Disusun oleh (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
Dendi Triadi, M.Kom.	Yeni Widyanti, SE., M.Ak	Dr. A. Yani Ranius, S.Kom., M.M.	

I. PENJABARAN BAHAN KAJIAN

- | | | |
|--|---|--|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : Vokasi | |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Administrasi Bisnis | Jenjang (<i>Grade</i>) : Diploma III |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : Praktikum Perdagangan Elektronik (E-Commerce) | SKS (<i>Credit</i>) : 3 sks |
| 4. Semester (<i>Semester</i>) | : 5 (Lima) | |
| 5. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : 2212513020 | Sertifikasi (<i>Certification</i>) <input type="checkbox"/> Ya (<i>Yes</i>) <input type="checkbox"/> Tidak (<i>No</i>) |
| 6. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : Lulus Mata Kuliah Semester 5 | |
| 7. Dosen Koordinator (<i>Coordinator</i>) | : | |
| 8. Dosen Pengampuh (<i>Lecturer</i>) | : Dendi Triadi, M.Kom. | <input type="checkbox"/> Tim (<i>Team</i>) <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri (<i>Personal</i>) |
| 9. Capaian Pembelajaran (<i>Learning Outcomes</i>) | : Memahami Konsep Proses Bisnis <i>e-commerce</i> , membuat <i>Prototype</i> , dan mengimplemetasikan | |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (<i>Programme Learning Outcomes</i>)	S8 S9 P6 P12 KU2 KU4 KK1	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri Mampu membaca dan menginterpretasikan hasil analisis serta mampu mengimplementasikan konsep proses bisnis <i>e-commerce</i> dengan membuat <i>prototype</i> Mampu merencanakan, menganalisis, mengimplementasikan dan melaporkan hasil <i>project</i> serta memantau tindak lanjutnya Mampu membuat web <i>e-commerce</i> sederhana Mampu menguasai <i>digital marketing</i> Memiliki karakter yang kreatif dan inovasi dalam bidang <i>e-commerce</i> sesuai dengan minatnya masing-masing.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) (<i>Course Learning Outcomes</i>)	M1 M2 M3 M4 M5 M6 M7	Mahasiswa mampu memahami <i>e-commerce</i> beserta konsepnya Mahasiswa mampu melakukan analisis terhadap perkembangan <i>e-commerce</i> di era digital Mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat terobosan dengan kreatifitas dan inovasi Mahasiswa mampu mengimplementasikan dengan membuat web <i>e-commerce</i> sederhana Mahasiswa mampu mempelajari dan menguasai ilmu <i>Digital Marketing</i> Mahasiswa mampu menghasilkan <i>prototype e-commerce</i> Mahasiswa mampu menyelesaikan <i>project</i> dan mempresentasikan hasil akhir.

10. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Diharapkan dengan mengikuti mata kuliah ini mahasiswa mendapatkan wawasan baru untuk menciptakan karya yang kreatif & inovasi dalam dunia Industri era Digital agar dapat mengimplementasikan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menjadi pendukung utama dalam menciptakan sebuah usaha mandiri dibidang Ekonomi melalui e-commerce serta mampu bekerja sama dalam *team work*.

11. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

1. Pendahuluan
2. Analisis
3. Studi Kasus
4. Praktek membuat web *e-commerce*
5. Implementasi *Digital Marketing*
6. Menunjukan dan mempresentasikan *Prototype e-commerce*
7. Presentasi dan Pengumpulan Hasil akhir Project

12. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar/ Referensi (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator) (Hard Skill dan Soft skill)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot nilai (%)
1	Penjelasan tentang pengertian <i>e-Commerce</i>	Pendahuluan, pengenalan, dan pemahaman mengenai materi	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50') Tugas : Diskusi mengenai materi sistem proses bisnis yang ada pada <i>e-commerce</i>	Modul yang dibagikan	Mengerti dan memahami apa itu <i>e-Commerce</i>	Kriteria - Ketepatan memahami mengenai materi sistem proses bisnis yang ada pada <i>e-commerce</i> Bentuk Non Test - Diskusi	5
2 & 3	Mahasiswa Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya,	Memahami perkembangan pada <i>e-commerce</i>	Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50') Tugas : praktek presentasi hasil analisis yang	Modul yang dibagikan	Mengerti dan memahami definisi, manfaat dan perkembangan <i>e-Commerce</i>	Kriteria - ketepatan hasil analisis membaca pola pada <i>e-</i>	5

	berdasarkan hasil analisis informasi dan data;		dilakukan pada setiap <i>e-commerce</i> berdasarkan data			<i>commerce</i> yang terus berkembang dengan pemanfaatan teknologi Bentuk Non Test: Praktik presentasi hasil analisis yang dilakukan pada setiap <i>e-commerce</i> berdasarkan data	
4 & 5	Mahasiswa mampu menyebutkan contoh kasus perusahaan <i>e-commerce</i> nasional maupun Internasional secara bertahap	Membahas Studi Kasus pada perusahaan <i>e-Commerce</i> secara Global	Kuliah dan Diskusi TM: 2x(3x50') Tugas : Mengerjakan studi kasus pada perusahaan <i>e-commerce</i> secara Nasional maupun Internasional	Modul yang dibagikan	Mampu memahami struktur dan klasifikasi model <i>e-Commerce</i>	Kriteria: - Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang <i>E-commerce</i> Bentuk Non test: - Diskusi terkait studi kasus pada perusahaan <i>e-commerce</i> secara Nasional maupun Internasional dituliskan dalam bentuk kesimpulan	10
6 & 7	Mahasiswa mampu Memahami penggunaan dan pemanfaatan teknologi pada <i>e-commerce</i>	Pemahaman tentang teknologi yang digunakan pada <i>e-commerce</i>	Kuliah dan Diskusi TM: 3x(3x50') Tugas : Diskusi dan praktek membuat konsep bisnis Digital	Modul yang dibagikan	Pengetahuan peran teknologi dalam membangun sebuah bisnis Digital pada perusahaan <i>e-commerce</i>	Kriteria: - Ketepatan pemahaman pada teknologi dan pemanfaatan untuk mendukung <i>e-commerce</i> terus berkembang dengan cepat dan	20

						tepat Bentuk Non test: -Praktik membuat konsep bisnis Digital	
8	Evaluasi pertengahan Semester	Melakukan validasi	Hasil penilaian praktek dan tugas	Evaluasi dan Analisis	Praktek	pembelajaran	Materi selanjutnya
9 & 10	Mahasiswa dapat membuat konsep web <i>e-commerce</i> sesuai dengan alur bisnis yang diinginkan	Praktek Membuat web <i>e-commerce</i> sederhana	Kuliah dan Diskusi TM: 3x(3x50') Tugas : Diskusi dan Membuat web <i>e-commerce</i> sederhana berkelompok	Modul yang dibagikan	Ketepatan menerapkan membuat web <i>e-commerce</i> sederhana	Kriteria: - Ketepatan menentukan web <i>e-commerce</i> yang diinginkan Bentuk Non test: -Praktek Membuat web <i>e-commerce</i>	20
11, 12, & 13	Mahasiswa mampu memahami konsep Pemasaran produk melalui Internet (<i>Digital Marketing</i>), dan mampu memahami <i>supply chain management</i> dan distribusi produk <i>e-commerce</i>	Praktek <i>Digital Marketing</i>	Kuliah dan Diskusi TM: 3x(3x50') Tugas : Praktik memasarkan produk melalui internet dan media sosial	Modul yang dibagikan	Ketepatan menguasai ilmu <i>Digital Marketing</i> untuk mempromosikan produk	Kriteria: - Ketepatan <i>Digital Marketing</i> Bentuk Non test: -Praktek mempromosikan produk melalui internet	20
14 & 15	Mahasiswa dapat memahami kegunaan teknologi <i>mobile commerce</i> , dan menunjukan hasil <i>Prototype e-commerce</i> yang telah dibuat	Presentasi dan menunjukkan hasil karya web <i>e-commerce</i>	Kuliah dan Diskusi TM: 2x(3x50') Tugas : Presentasi <i>Prototype e-commerce</i> dan menunjukkan data hasil <i>Digital Marketing</i> setiap kelompok	Modul yang dibagikan	Ketepatan Menyelesaikan semua Tugas praktek dan laporan hasil web <i>e-commerce</i> , <i>Prototype e-commerce</i> , dan produknya masing-masing	Kriteria: - Ketepatan Menyelesaikan semua Tugas praktek dan laporan hasil web <i>e-commerce</i> , <i>Prototype e-commerce</i> , dan produknya masing-masing Bentuk Non test: -Praktek	20

						Penyelesaian <i>project e-commerce</i>	
16	Ujian Akhir Semester						

1. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*) adalah mahasiswa memiliki kemampuan C6,A2,P2 yaitu mengandung kemampuan dalam ranah kognitif level 2 (kemampuan analisis) konsep web e-commerce dalam bentuk dan jenis apa yang didapatkan berdasarkan informasi dan data, Afektif level 2(kemampuan merespon dan aktif dalam diskusi) dan psikomotorik level 2 (memanipulasi gerakan tubuh dalam ketrampilan presentasi).
2. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*) penilaian dibagi atas 15% Tugas Mandiri, 15% Ujian Harian, 30% nilai UTS dan 40% utk UAS
3. Jurnal (*References*)
 1. Chaffey, D., Edmundson-Bird, D. and Hemphill, T., 2019. *Digital business and e-commerce management*. Pearson UK.
 2. Basu, S. and Jones, R., 2003. E-commerce and the law: a review of India's Information Technology Act, 2000. *Contemporary South Asia*, 12(1), pp.7-24.