



UNIVERSITAS UDAYANA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
Blended Learning

Nomor : EL - 205106		Tanggal : 14 Maret 2022		Revisi : 00	Hal : 1 - 14	
1	Mata Kuliah	Nama	Kode	Bobot	Semester	Mata Kuliah Syarat
		E-Commerce	TEK2000412	2 sks	6	Pemrograman Internet + Lab
2	Dosen Pengampu	1. Ir. Putu Arya Mertasana M.Si, MT				
		Kantor : Kampus Bukit Jimbaran Kontak Telp : 0361 703315	Ruang Kelas: DH Kampus Teknik Elektro Bukit Jimbaran			
3	Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mengajarkan konsep dasar E-Commerce, Sistem transaksi Ecommerce, Infrastruktur E-Commerce, Value chain dalam Ecommerce, CRM (Customer Relationship Management), SCM (Supply Chain Management), Strategi pengembangan E-Commerce, Mobile Commerce dan Internet of Things, Social Commerce, Aspek-aspek pendukung dan dampak dari E-Commerce, Pengembangan aplikasi E-Commerce				
4	CPL Prodi yang Dibebankan pada Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		Indikator Kinerja (IK)		
		CP-4	Mampu mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan di bidang Teknik Elektro	4a.	Mengidentifikasi masalah dan teori serta konsep yang berlaku.	
			CP-6	Mampu berkomunikasi yang efektif secara lisan dan tulisan, baik dalam lingkungan Teknik Elektro, maupun masyarakat umum.	4b.	Merumuskan masalah menggunakan tujuan, asumsi dan batasan yang tepat.
				4c.	Memecahkan dan mengadopsi solusi yang optimal.	
CP-7	Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini yang berkaitan dengan bidang Teknik Elektro	6a.	Membuat laporan teknis tertulis			
5	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPMK-4	Mampu mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan di bidang E-Commerce (CP4)			
		CPMK-6	Mampu berkomunikasi yang efektif secara lisan dan tulisan dalam lingkungan sistem E-Commerce. (CP6)			
		CPMK-7	Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini yang berkaitan dengan E-Commerce (CP7)			
6	Bahan Kajian	1. Pengantar E-Commerce dan E- Bisnis 2. Search Engine Optimimization (SEO)				

		3. Mobile Commerce (M – Commerce) 4. Keamanan pada sistem E-Commerce 5. Sukses E-Commerce 6. Value Cain dalam E-Commerce 7. Customer Relationship Management (CRM) 8. Supply Cain Management (SCM)			
7 Rencana Pembelajaran					
Minggu I					
Kemampuan Akhir Mahasiswa	Mahasiswa mampu menjelaskan, CP Lulusan dan materi kuliah, dan cara pencapaiannya selama satu semester				
Kriteria/Indikator Kinerja	Ketepatan menjelaskan CPL, CPMK dan Sub CPMK				
Bahan Kajian:	Silabus Mata Kuliah/Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	<i>Sumber Pembelajaran on-line</i>				
	<i>Teks</i>	<i>Slide (ppt)</i>	<i>Audio</i>	<i>Video</i>	<i>URL</i>
	Buku Pedoman Akademik, RPS	• Silabus mata kuliah			
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<i>On-line</i>		<i>F2F (aktivitas kelas)</i>		
	Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia dan lainnya Tugas terstruktur : Mempelajari Cara penilaian			Aktivitas Kelas: tanya jawab dan diskusi	
Beban Waktu Pembelajaran	<i>On-line</i>		<i>F2F (aktivitas kelas)</i>		
	Belajar mandiri : 1x 2 x 60 menit Tugas terstruktur : 1 x 2 x 60 menit			Aktivitas Kelas: 1 x 2 x 50 menit	
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen		
	<i>On-line</i>	<i>F2F</i>	<i>On-line</i>	<i>F2F</i>	
	• Belajar mandiri	Observasi kelas dan Q/A			
Pengalaman Belajar / Aktivitas Mahasiswa	<i>On-line</i>		<i>F2F (aktivitas kelas)</i>		
	• Belajar mandiri		• Belajar berkelompok dan berdiskusi		
Media Pembelajaran	<i>On-line</i>		<i>F2F (aktivitas kelas)</i>		
	On-line: perangkat computer/gadget dan akses internet		Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis		
Minggu II : E-Commerce					
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar (Sub-CPMK-1)	Mampu mengenal E-Commerce Mampu memahami infrastruktur E-Commerce Mampu mengembangkan strategi -Commerce				
Kriteria/Indikator Kinerja	1.1 Mengidentifikasi teori dan masalah serta konsep E-Commerce 1.2 Merumuskan permasalahan E-Commerce 1.3 Memecahkan dan mengadopsi solusi yang optimal untuk mengatasi permasalahan dan E-Commerce				

	Sumber Pembelajaran on-line				
	Teks	Slide (ppt)	Audio	Video	URL
Bahan Kajian:	Referensi 1 Bab 1	• E-Commerce			
Bentuk dan Metode Pembelajaran	On-line			F2F (aktivitas kelas)	
	Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia dan lainnya Tugas terstruktur: membuat bahan presentasi dan mengerjakan soal-soal			Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok dan presentasi mahasiswa	
Beban Waktu Pembelajaran	On-line			F2F (aktivitas kelas)	
	Belajar mandiri : 1 x 2 x 60 menit Tugas terstruktur : 1 x 2 x 60 menit			Aktivitas Kelas: 1 x 2 x 50 menit	
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen		
	On-line	F2F	On-line	F2F	
	<ul style="list-style-type: none"> • Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UTS • Tugas kelompok, presentasi 	Observasi kelas dan Q/A	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian 	
Pengalaman Belajar / Aktivitas Mahasiswa	On-line			F2F (aktivitas kelas)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri • Melaksanakan tugas terstruktur 			<ul style="list-style-type: none"> • Belajar berkelompok dan berdiskusi 	
Media Pembelajaran	On-line			F2F (aktivitas kelas)	
	On-line: perangkat computer/gadget dan akses internet			Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis	
Minggu III : E-Bisnis					
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar (Sub-CPMK-2)	Mampu menguasai strategi E-Bisnis Mampu membangun usaha dalam konteks E-Bisnis				
Kriteria/Indikator Kinerja	2.1 Mengidentifikasi masalah dan teori serta konsep dari E-Bisnis 2.2 Merumuskan masalah, tujuan, asumsi dan batasan yang tepat dalam E-Bisnis 2.3 Memecahkan dan mengadopsi solusi yang optimal pemanfaatan strategi E-Bisnis				
Bahan Kajian :	Sumber Pembelajaran on-line				
	Teks	Slide (ppt)	Audio	Video	URL
	Referensi 1,2 Bab 2	E-Bisnis			
Bentuk dan Metode Pembelajaran	On-line			F2F (aktivitas kelas)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia dan lainnya, dan self assessment 			<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok dan presentasi mahasiswa 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas terstruktur: Kerja Kelompok pembuatan presentasi dan mengerjakan soal-soal 				
Beban Waktu Pembelajaran	On-line	F2F (aktivitas kelas)			
	Belajar mandiri: 1 x 2 x 60 menit Tugas terstruktur: 1 x 2 x 60 menit	Aktivitas Kelas: 1 x 2 x 50 menit			
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen		
	On-line	F2F	On-line	F2F	
	<ul style="list-style-type: none"> • Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UTS • Tugas kelompok, presentasi 	Observasi kelas dan Q/A	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian 	
Pengalaman Belajar Mahasiswa	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri • Melaksanakan tugas terstruktur 		<ul style="list-style-type: none"> • Belajar berkelompok dan berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas 		
Media Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
	On-line: perangkat computer/gadget dan akses internet		Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis		
Minggu IV : Search Engine Optimization (SEO)					
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar (Sub-CPMK-3)	Mampu menjelaskan fungsi, manfaat, proses dan cara kerja dari SEO				
Kriteria/Indikator Kinerja	3.1 Mengidentifikasi masalah dan teori serta konsep dari SEO 3.2 Merumuskan masalah, tujuan, asumsi dan batasan yang tepat dalam SEO 3.3 Memecahkan dan mengadopsi solusi yang optimal dalam pemanfaatan SEO				
Bahan Kajian :	Sumber Pembelajaran on-line				
	Teks	Slide (ppt)	Audio	Video	URL
	Referensi 4 Bab 3	Search Engine Optimizatio n			
Bentuk dan Metode Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia dan lainnya • Tugas terstruktur: Kerja Kelompok pembuatan presentasi dan mengerjakan soal-soal 		<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa 		
Beban Waktu Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
	Belajar mandiri: 1 x 2 x 60 menit Tugas terstruktur: 1 x 2 x 60 menit		Aktivitas Kelas: 1 x 2 x 50 menit		
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen		
	On-line	F2F	On-line	F2F	

	<ul style="list-style-type: none"> • Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UTS • Tugas kelompok, presentasi 	Observasi kelas dan Q/A Presentasi (group work)	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian
Pengalaman Belajar Mahasiswa	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri • Melaksanakan tugas terstruktur 		<ul style="list-style-type: none"> • Belajar berkelompok dan berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas 	
Media Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	On-line: perangkat computer/gadget dan akses internet		Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis	
Minggu V : Mobile Commerce				
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar (Sub-CPMK-4)	Mampu menciptakan model aplikasi dan layanan untuk proses jual beli online dengan berbasis web browser			
Kriteria/Indikator Kinerja	4.1 Mengidentifikasi masalah dan teori struktur, operasi dan pemodelan dari M_commerce 4.2 Merumuskan masalah, tujuan, asumsi dan batasan yang tepat dalam struktur, operasi dan pemodelan M-Commerce 4.3 Memecahkan dan mengadopsi solusi yang optimal dalam struktur, operasi dan pemodelan dari M-Commerce			
Bahan Kajian	Sumber Pembelajaran on-line			
	Teks	Slide (ppt)	Audio	Video
	Referensi I Bab 4	Mobile Commerce		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia dan lainnya • Tugas terstruktur: Kerja Kelompok pembuatan presentasi dan mengerjakan soal-soal 		<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa 	
Beban Waktu Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	Belajar mandiri: 1 x 2 x 60 menit Tugas terstruktur: 1 x 2 x 60 menit		Aktivitas kelas : 1 x 2 x 50 menit	
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen	
	On-line	F2F	On-line	F2F
	<ul style="list-style-type: none"> • Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UTS • Tugas kelompok, presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi kelas dan Q/A • Presentasi (group work) 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian
	On-line		F2F (aktivitas kelas)	

Pengalaman Belajar Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia dan lainnya, • Tugas terstruktur: Kerja Kelompok pembuatan presentasi dan mengerjakan soal-soal 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok dan presentasi mahasiswa 			
	On-line	F2F (aktivitas kelas)			
Media Pembelajaran	On-line: perangkat computer/gadget dan akses internet	Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis			
Minggu VI dan VII : Keamanan pada sistem E-Commerce					
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar (Sub-CPMK-5)	Mahasiswa mendapatkan gambaran kebutuhan-kebutuhan keamanan dalam sebuah e-commerce				
Kriteria/Indikator Kinerja	Mngenalai cara kerja sistem keamanan dan dapat memahami kebutuhan keamanan dari sistem				
	Sumber Pembelajaran on-line				
	Teks	Slide (ppt)	Audio	Video	URL
Bahan Kajian	Referensi I2 Bab 5	Keamanan pada sistem E-Commerce			
	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia dan lainnya • Tugas terstruktur: Tugas Kelompok pembuatan presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok dan presentasi mahasiswa 			
	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
Beban Waktu Pembelajaran	<i>Belajar Mandiri : 2 x 2 x 60 menit (belajar mandiri)</i> <i>Tugas terstruktur: 2 x 2 x 60 menit</i>		<i>Aktivitas kelas: 2 x 2 x 50 menit</i>		
	Metode		Instrumen		
	On-line	F2F	On-line	F2F	
Assesment Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UTS • Tugas kelompok, presentasi • Tugas review jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi kelas dan Q/A • Presentasi (group work) 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian 	
	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
Pengalaman Belajar Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri • Berlatih membuat presentasi secara berkelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar berkelompok dan berdiskusi (interpersonal skills) • Presentasi oral secara berkelompok 			

Media Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	On-line: perangkat computer/gadget dan akses internet		Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis	
Minggu VIII (Summative Test/Ujian Tengah Semester)				
Kemampuan Akhir Mahasiswa	Mampu memahami E Commerce, E Bisnis, M-Commerce , SEO serta memahami pula mengenai model keamanan pada E-Commerce			
Kriteria/Indikator Kinerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi masalah dan teori serta konsep yang berlaku (IK4a) 2. Merumuskan masalah menggunakan tujuan, asumsi dan batasan yang tepat (IK4b) 3. Memecahkan dan mengadopsi solusi yang optimal (IK4c) 			
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-Commerce 2. E-Bisnis 3. Search Engine Optimization 4. Keamanan pada sistem E-Commerce 			
Bentuk dan Metode Pembelajaran	On-line		F2F	
	Belajar mandiri: Mempelajari / mereview bahan yang telah diberikan dari minggu 2-7 Ujian online: Menjawab soal summative		Mengerjakan soal UTS	
Beban Waktu Pembelajaran	On-line		F2F	
	Belajar mandiri: 1 x 2 x 60 menit Belajar Terstruktur : 1 x 2 x 60 menit		Aktivitas kelas: 2 x 50 menit	
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen	
	On-line	F2F	On-line	F2F
	Test online	Observasi kelas dan Q/A	<ul style="list-style-type: none"> • Soal UTS • Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal UTS • Rubrik penilaian
Pengalaman Belajar Mahasiswa	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri • Ujian summative secara online 		<ul style="list-style-type: none"> • Belajar berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas 	
Media Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	Perangkat computer/gadget dan akses internet		Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis	
Minggu IX dan X : Supply Chain Management (SCM)				
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar (Sub-CPMK-6)	<p>Mahasiswa Mampu Memahami, Menjelaskan dan Menyatakan pendapat mengenai prinsip dasar Supply Chain dan Supply Chain Management (SCM)</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan tujuan strategis supply chain</p> <p>Mahasiswa memahami perancangan produk baru dalam perspektif Supply Chain Management</p>			
Kriteria/Indikator Kinerja	<ol style="list-style-type: none"> 6.1 Mahasiswa mampu menjelaskan proses-proses inti Suplly Chain 6.2 Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan antara strategi Supply Chain yang efisien dan responsive 6.3 Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya rancangan produk dalam menciptakan daya saing 			
Bahan Kajian	Sumber Pembelajaran on-line			
	Teks	Slide ppt	Video	URL
	Referensi 1,2,4 Bab 2,3,6	Supply Chain Management (SCM)		

Bentuk dan Metode Pembelajaran	On-line		F2F	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia dan lainnya, • Tugas terstruktur: Tugas pembuatan presentasi 		<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok dan presentasi mahasiswa 	
Beban Waktu Pembelajaran	On-line		F2F	
	Belajar mandiri: 2 x 60 menit Tugas terstruktur: 2 x 60 menit		Aktivitas kelas: 2 x 50 menit	
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen	
	On-line	F2F	On-line	F2F
	<ul style="list-style-type: none"> • Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UAS • Tugas kelompok, presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi kelas dan Q/A • Presentasi (group work) 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal essay • Soal pilihan ganda • Rubrik penilaian
	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
Pengalaman Belajar Mahasiswa	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri • Melaksanakan tugas terstruktur 		<ul style="list-style-type: none"> • Belajar berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas 	
Media Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	Perangkat computer/gadget dan akses internet		Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis	
Minggu XI dan XII : Customer Relationship Management				
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar (Sub-CPMK-7)	Mahasiswa memahami pengertian dan pentingnya manajemen hubungan pelanggan Mahasiswa memahami pengembangan dan pengelolaan data base konsumen Mahasiswa memahami dampak CRM terhadap penjualan dan strategi pemasaran Mahasiswa memahami Penciptaan Nilai untuk Pelanggan			
Kriteria/Indikator Kinerja	7.1 Pemahaman materi dan ketepatan menjawab dalam diskusi akhir penutup pertemuan perkuliahan 7.2 Ketepatan menjawab latihan soal dan mahasiswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan			
Bahan Kajian	Sumber Pembelajaran on-line			
	Teks	Slide ppt	Video	URL
	Referensi I Bab 7	Customer Relationship Management		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	On-line		F2F	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia dan lainnya • Tugas terstruktur: Kerja Kelompok pembuatan presentasi dan mengerjakan soal-soal 		<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok dan presentasi mahasiswa 	
Beban Waktu Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	Belajar mandiri: 2 x 2 x 60 menit		Aktivitas kelas: 2 x 2 x 50 menit	

	Tugas terstruktur: 2 x 2 x 60 menit			
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen	
	On-line	F2F	On-line	F2F
	<ul style="list-style-type: none"> Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UAS Tugas kelompok, presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi kelas dan Q/A Presentasi (group work) 	<ul style="list-style-type: none"> Soal essay Soal pilihan ganda Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> Soal essay Soal pilihan ganda Rubrik penilaian
Pengalaman Belajar Mahasiswa	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	<ul style="list-style-type: none"> Belajar mandiri Berlatih menyelesaikan tugas 		<ul style="list-style-type: none"> Belajar berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas 	
Media Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	Perangkat computer/gadget dan akses internet		Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis	
Minggu XIII, XIV dan XV : Enterprise Resource Planning (ERP)				
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar (Sub-CPMK-8)	Mahasiswa memahami konsep Sistem ERP Mahasiswa memahami trend teknologi ERP terkini Mahasiswa memahami bagaimana cara melakukan resain ulang proses bisnis.			
Kriteria/Indikator Kinerja	8.1 Ketepatan dan penguasaan materi 8.2 Mampu memahami konsep manufacture dan investasi dari ERP 8.3 Mampu memahami konsep dasar dari ERP			
Bahan Kajian	Sumber Pembelajaran on-line			
	Teks	Slide ppt	Video	URL
	Referensi I Bab 9 Referensi 15	Eterprise resource planning		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	On-line		F2F	
	<ul style="list-style-type: none"> Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia dan lainnya Tugas terstruktur: Kerja Kelompok 		Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa	
Beban Waktu Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	Belajar mandiri: 3 x 2 x 60 menit Tugas terstruktur: 3 x 2 x 60 menit		Aktivitas kelas: 3 x 2 x 50 menit	
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen	
	On-line	F2F	On-line	F2F
	<ul style="list-style-type: none"> Self esessment dengan UAS Tugas kelompok 	Observasi kelas dan Q/A	<ul style="list-style-type: none"> Soal essay Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> Soal essay Rubrik penilaian
Pengalaman Belajar Mahasiswa	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	<ul style="list-style-type: none"> Belajar mandiri Berlatih menyelesaikan tugas 		<ul style="list-style-type: none"> Belajar berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas 	
	On-line		F2F (aktivitas kelas)	

Media Pembelajaran	Perangkat computer/gadget dan akses internet	Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis		
Minggu XVI: Summative Test/Ujian Akhir Semester				
Kemampuan Akhir Mahasiswa	Mampu merancang dan mengembangkan sebuah model E-Commerce Memahami E-Bisnis, suply chain, ERP serta manajemen ubungan dengan pelanggan			
Kriteria/Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merumuskan masalah menggunakan tujuan, asumsi dan batasan yang tepat 2. Memecahkan dan mengadopsi solusi yang optimal 3. Memanfaatkan metodologi dan praktik desain yang telah terbukti dan sumber daya yang tersedia untuk mencapai maksud desain 4. Memverifikasi desain komponen /sistem/proses terhadap spesifikasi dan batasan desain 			
Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enterprise resource planning 2. Customer relationship Management 3. Supply Chain Management 			
Bentuk dan Metode Pembelajaran	On-line	F2F		
	Belajar mandiri : Mempelajari / mereview bahan yang telah diberikan dari minggu ke 9-15 Ujian online: Menjawab soal summative	Mengerjakan soal UAS		
Beban Waktu Pembelajaran	On-line	F2F (aktivitas kelas)		
	Belajar mandiri: 1 x 2 x 60 menit Tugas terstruktur: 1 x 2 x 60 menit	Mengerjakan UAS : 1 x 2 x 50 menit		
Assesment Pembelajaran	Metode		Instrumen	
	On-line	F2F	On-line	F2F
	Test online	Tes offline	<ul style="list-style-type: none"> • Soal UAS • Rubrik penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal UAS • Rubrik penilaian
Pengalaman Belajar Mahasiswa	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar mandiri • Ujian summative secara online 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan soal UAS 	
Media Pembelajaran	On-line		F2F (aktivitas kelas)	
	Perangkat computer/gadget dan akses internet		Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis	

9. Penilaian

Formative Assessment		
N	Uraian	Proportion
1.	Tugas Presentasi	24%
2.	Tugas Mengerjakan soal-soal dan perancangan	26%
3	Kerjasama/Sikap	10%
Summative Assessment		
1.	Ujian Tengah Semester	20%
2.	Ujian Akhir Semester	20%

Grading Scale		
No.	Nilai Angka	Nilai Huruf
1.	$80 \leq N \leq 100$	A
2.	$71 \leq N < 80$	B+
3.	$65 \leq N < 71$	B
4.	$60 \leq N < 65$	C+
5.	$55 \leq N < 60$	C
6.	$50 \leq N < 55$	D+
7.	$40 \leq N < 50$	D
7.	$0 \leq N < 40$	E

10. Daftar Pustaka

1. Turban, E., King, D., Lee, J.K., Liang, T.-P., Turban, D.C.
Electronic Commerce 2018: A Managerial and Social Networks
Perspective 9th Edition. Springer, 2018
2. Turban, E., Whiteside, J., King, D., Outland, J. Introduction to
Electronic Commerce and Social Commerce. Springer, 2018
3. Combe, C. Introduction to E-business Management and strategy.
Elsevier, 2006.
4. Putu Agus Eka Pratama, E-Commerce, E-bisnis Dan Mobile Commerce, Informatika Bandung, 2015

Ditelaah oleh Tim Penjaminan Mutu Prodi

Koordinator Dosen Pengampu

I G A Komang Diafari Djuni Hartawan, ST., MT
NIP 19700621 199702 1 001

Ir. Putu Arya Mertasana M.Si, MT
NIP 196210231988031004

Mengesahkan
Ketua Prodi,

Dr. Gede Sukadarmika, ST., MSc.
NIP 196705051995121003